

152.

Játékos
Emberek
Magazinja

2025. november

Galileo Galilei *

Io

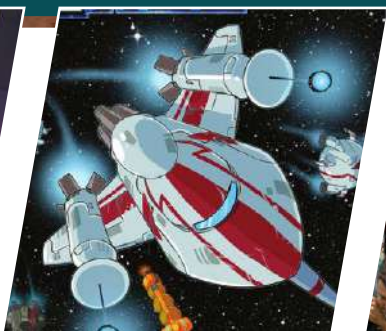
Europa

Gan

Galileo Galilei · Adaptoid 24 · How to Save a World? · Capital Lux 2: Pocket
Night Sky Explorers · Jump Drive · Orion Duel · Star Realms



Lumenara
felfedezői



Space Base



Esseni beszámoló



Interjú:
Martin Wallace

VAGABUND

ELSŐSORBAN KISPÉLDÁNYOS JÁTÉKOKAT ADOK KI,
(PROMOVAL), HOGY A MÁSODPIACON IS ÉRTÉKESEK
MARADJANAK A TÁRSASJÁTÉKAINK.



Kedves Játékosok!

Nézzetek rá a magazinra. Most nézzetek fel a csillagos égre (OK, rendben, lehetőleg éjszaka). Most megint a magazinra.

Mit vesztek észre?

Na, ugye? Hát persze, hogy látjátok ti is! Ne már, hogy nem!

Mostani számunkba csak és kizárólag űrhajózáshoz, űrkutatáshoz, űrutazáshoz kapcsolódó játékokat válogattunk.

De miért?

Hát mert 2025 volt az az év, amikor ismét magyar járt a világűrben, ráadásul Kapu Tibor a maga 20 (egyes források szerint 21) napos űrben való tartózkodásával a leg-hosszabb űrben töltött idővel büszkélkedhet honfitársaink közül. És mi ezzel szeretnénk tiszteletünket kifejezni a magyar űrhajós előtt.

Na, meg persze szerettünk volna megemlékezni az október 4. és 10. között zajló World Space Weekről is. Ja, és nem mellesleg szeretjük az űr témájú társasokat... :)

Van itt minden, mire egy asztronauta vágyhat. Borítós játékunk a korai űrkutatásról, vagyis inkább csak csillagászatról szól, ahol a maihoz képest kezdetleges eszközökkel, viszont a maihoz képest igen veszélyes szellemi közegben kellett kutatásokat végezni (*GALILEO GALILEI*). És amíg egyesek a bolygókat tanulmányozták, a legtöbben csak a csillagképeket nézték és gyönyörködtek azok együttállásában (*NIGHT SKY EXPLORERS*). Miközben nem is láttuk, hogy folyik a mélyűrben az égitestek harca és a fekete lyukak komplett világokat szippantanak be (*ORION DUEL*).

Sokan képzeltek el, hogy milyen lesz a jövő világa. Úgy gondolták, hogy hatalmas mega városokban fogunk

élni, futurisztikus környezetben (*CAPITAL LUX 2: POCKET*). Repkedni fogunk a bolygók között és ebben csodálatos hajtóművek fognak nekünk segíteni (*JUMP DRIVE*). Űrbázisokat építünk, akár a bolygókon, akár azok körül keringve (*SPACE BASE*). És hát esélyes, hogy oda is kivis-szük majd rossz emberi tulajdonságainkat, például a versengést és a harcot (*STAR REALMS*).

De talán a jó tulajdonságainkat sem hagyjuk hátra és segíteni fogunk azoknak a bolygóknak, amelyeket a biztos pusztulás fenyeget (*HOW TO SAVE A WORLD?*). Ha pedig végre leszállunk egy idegen bolygón, ahol élet van, akkor nagyon reméljük, hogy barátságos létformák fogadnak (*LUMENARA FELFEDEZŐI*) és nem olyanok, amelyeknek mi vagyunk a zsákmány (*ADAPTOID 24*).

Szerettük volna megkérdezni Kapu Tibort személyesen, hogy szokott-e társasozni, ad absurdum lehet-e az ISS-en bármilyen társasul játszani. Sajnos próbálkozásaink arra, hogy becserkésszük őt interjúalannak, rendre kudarcot vallottak, pedig több csatornán is megpróbáltuk elérni. Ezért mostani számunk számára „CSAK” (és fontos, hogy nagy betűvel idézőjelben szerepel a csak) *MARTIN WALLACE*-t tudtuk elcsípni. Talán ő is megfelel majd nektek, hiszen ő a jelenlegi BGG Top 1-es *BRASS: BIRMINGHAM* szerzője, nem mellesleg pedig több űrhajós témájú játék kiagyalója.

Olvashattok még egy rövid beszámolót esseni kalandjainkról, mivel idén is voltak páran olyan mázlisták, hogy kijutottak a társasjátékosok földi paradicsomába.

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, Kovács Liliána, Pálíró Fanni, Machek Dzsener és Kiss Csaba

Olvasószerkesztők:

Molnár Levente, Krantz Domokos és Békási Zsolt

Korrektorok:

Krantz Domokos, Kiss Csaba, Andrics Mariann és Kóczán Attila

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Szabó Máté (Dundee), Takács Viktor (the_v), Kóczán Attila (Attila), Nemes Mónika (nemes), Belevári Eszter (Besty) 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 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, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.

5	GALILEO GALILEI
10	ADAPTOID 24
13	LUMENARA FELFEDEZŐI
15	HOW TO SAVE A WORLD?
19	CAPITAL LUX 2: POCKET
22	NIGHT SKY EXPLORERS
25	SPACE BASE
29	JUMP DRIVE
32	ORION DUEL
34	STAR REALMS
37	ESSENI BESZÁMOLÓ
39	MARTIN WALLACE



MAGYAR PREMIER



12+



1-4



50-100'

Galileo Galilei



„Soha nem tesszük fel a kérdést, mi okból énekelnek a madarak, hiszen az ének nekik gyönyörűség, mivel őket éneklésre teremtették. Ugyanilyen értelmetlen volna azt kérdeznünk, hogy az emberi elme miért fürkészi az ég titkait.”
- Johannes Kepler

Üdvözlünk a XVI. és XVII. század fordulóján! Ebben a korszakban Európa szép lassan új, tudományos eszméknek engedett teret. A tanult csillagászok a szabad szemmel történő égbolt megfigyelésről áttértek az első távcsövek használatára. Csatlakozz te is a lenyűgöző csillagászati megfigyeléseikhez! Azonban óvatossá kell lenned, mivel az Egyház továbbra is árgus szemekkel figyeli ezt a tevékenységet. Az Istennek nem tetsző, ártó, eretnek gondolatokat szigorúan büntetni fogják...

„Csak a dogmák halálával kezdődik a tudomány.” – Galileo Galilei

A társasjátékos világban egy kicsit most minden TOMÁŠ HOLEK szerzőről szól. Valószínű, egészen ESSEN 2025-ig... Hogyan tudott egyszerre három komplex játékkal kijönni tavaly Essenbe és mindegyikkel külön-külön is ilyen sikert elérni? Ha kíváncsiak vagytok rá, ő maga mit mond erről, olvassátok el a 150., nyomtatásban megjelent számunkban a vele készült interjúnkat. Nekem a három játék közül egyértelműen a GALILEO GALILEI lett a kedvencem, és nemcsak az ő három játéka közül, hanem úgy összességében is bekerült a toplistámon az első tízbe. Nézzük meg, miért!

„A Biblia azt mondja el nekünk, hogyan juthatunk a mennybe, nem azt, hogy hogyan működik a menny.” – Galileo Galilei

A játékban ismert csillagászokat alakítunk, akik megfigyeléseikkel segítik hozzá a világot az univerzum, és azon belül a bolygók és csillagok megismeréséhez. Megfigyeléseik azonban felkeltik az egyház figyelmét és bizony elkezdenek gyülekezni az inkvizítorok a pincében!

Nekem már maga a téma is tetszett, annak grafikai megvalósítása pedig szintén jól sikerült. Viszonylag letisztult dizájn, a tematikához passzoló színek és gyors előkészület. A játék nem operál millió alkatrészszel, ami üdítő a haladó játékok között, hiszen tudjuk, hogy némelyiknél nem ússzuk meg a setupot fél óra alatt. Itt kapunk egy viszonylag kisméretű játéktáblát, ahhoz egy játékosszám által meghatározott számú lapból álló felfedezéspaklit, amelyek közül hatot rögtön fel is csapunk a táblára. Feltesszük véletlenszerűen az egyetemekhez tartozó kutatási téma lapkákat és a börtön-, illetve egyetemjelölőinket a táblára, majd berendezzük a játékos táblánkat, és valójában kezdetjük is a játékot. Mindenki saját játékos táblával rendelkezik, amelyhez tartozik egy rondellaszerűen elhelyezkedő akciólapka sor, melyek közül a távcsövünkkel fogunk választani, illetve egy csillagász lapka. Az alapbeállításnál nincsenek egyedi képességeink, a haladó verziót játszhatjuk



úgy is, hogy a csillagászok egyedi képességeit használjuk aszimmetrikussá téve ezzel a játékot.

„Még soha nem találkoztam olyan emberrel, aki olyan tudatlan lett volna, hogy semmit nem tudtam volna tőle tanulni.” – Galileo Galilei

A játékmenet valójában nem bonyolult. A körünk 3 fázisból áll: mozgás, akciófázis és visszarendezés. Először a távcsövünkkel kell lépünk minimum egy, maximum három akciólapkányit, majd a választott lapkán található akciót végrehajtunk. A lehetőségek esetében mindig van a rondellán egy állandó, sötét lapka, ami nem mozdítható, és ahhoz tartozik egy véletlenszerűen felhelyezett világos akciólapka, amely tartalmazhat egy vagy több akciót is. Akció végrehajtáskor mi választhatjuk meg, melyik lapkával kezdünk és azon milyen sorrendben hajtjuk végre a lehetőségeket. Le is mondhatunk bármelyikről, kivéve az inkvizítorok látogatását és mozgatását, de róluk majd később beszélek.

Az akciófázis után a mozgatható, választott lapkát kivesszük és a sor legelejére tesszük, feljebb tolva a többi. Végül ellenőrizzük, hogy le kell-e pontoznunk a pincékben az inkvizítorokat és van-e üstökösünk az Üstökösök könyvében, ahonnan valami jutalomra számíthatunk.

A lapkákon található akciók:

» Az égbolt megfigyelése akció: A legfontosabb akciólehetőségünk. Végrehajtásához a megfigyelőkockáinkra lesz szükségünk. Választhatjuk azt, hogy egy vagy két csillagképet figyelünk meg, egy-egy csillagjelölőt helyezve valamelyik kártyára és megszerelve a kocka melletti pontot és jutalmat, vagy néha büntetést inkvizítorok formájában. Ehhez egy-egy kockára lesz szükségünk a megfelelő

színben és értékben. Összesen 4 kockát tárolhatunk, bekerülésükkor mindig egyes értékről indulnak és akciók segítségével növelhetjük majd az értéküket. Ha azt választjuk, hogy egy nagyobb égitestet figyelünk meg akkor két kockára lesz szükségünk, amelyek színéből kikeverhető az égitesthez tartozó szín. A kockaösszeg és az ezzel járó jutalom is magasabb lesz, valamint megkapjuk magát a kártyát is, amelyet a könyvtársávkunkhoz helyezünk.

» Kockaszerzés: ezzel az akcióval jutunk egy általunk választott kockához egyes értékben.

» Üstökös észlelések: a táblánkról helyezzünk fel egy üstökösjelölőt a játéktáblára, ami arra lesz jó, hogy olcsóbban tudjunk megfigyelni csillagképeket vagy égitesteket. Az üstökösjelölők először eggyel, második használatukkor kettővel csökkentik a kifizetendő kockaértéket egy-egy égitestért. A második használat után tesszük őket az Üstökösök könyvére. Ezek a jelölők a visszarendezés fázisban egy általunk választott bónuszmezőre kerülnek megkapva a letakart jutalmat.

» Az előadás megtartása akcióval az egyik egyetemi előmenetel lapkán léptethetjük előre a jelölőnket, azonnali jutalmakat és játék végi pontokat szerezhünk ezzel magunknak.

» Fejlesztés: Szintén nagyon fontos lehetőség, ezzel fordíthatjuk át a változó akciólapkánkat a sötétebb felére, ahol a megerősített akciólehetőségek szerepelnek.

» A kockák értékének növelése akciókkal tudunk meghatározott színű kockákon értéket növelni eggyel, kettővel vagy hárommal az akciólapka szerint. Lehet egy kockánál, vagy minden azonos színű kockánál, ezeket az ikonok egyértelműen jelzik.

» Jegyzetelhetünk a felfedezéskártyáink könyvtárjaiban is, ami annyit tesz, hogy valamelyik vagy akár több könyvtárjelölőnkel lépünk az akciólapka jelzése szerint. Az ehhez tartozó sávokat a megszerzett felfedezéskártyákból építjük, és ha jól kombináljuk össze őket, egész komoly akcióláncolatot hajthatunk végre, amit



a jegyzetelés akcióval szépen, sorrendben, végre tudunk hajtani.

» Szerезhetünk akcióval szögmérőt is, amelyet bónuszakciókra használhatunk fel; úgy mint kocka vásárlása vagy értékének növelése, három lépés a könyvtársávon, üstökös felhelyezése vagy inkvizítorok mozgatása.

„Semmit nem lehet megtanítani egy embernek. Csak segíteni benne, hogy rátaláljon önmagán belül.” – Galileo Galilei

Az inkvizítorokra itt kell, hogy kitérjek. Már korábban is említettem, hogy ez külön magyarázatot kíván, valójában ez a legnehezebb része a játéknak, de ha ezt jól menedzseljük, akkor a végső győzelemre is esélyesek leszünk. Inkvizítorok általában akkor kerülnek fel a pincénk első és legdrágább mezőjére, amikor valami tudományos felfedezést teszünk, azaz megfigyelünk egy csillagképet vagy egy égitestet, esetleg ezekről előadást is tartunk, tehát lépünk az egyetemi előmenetel sávok egyikén. Amikor bekerül egy inkvizítor, nincs vele teendőnk, ott áll a mínusz 8 játék végi pontot jelentő mezőn és várakozik arra, hogy tárgyaljunk vele. A tárgyalást az inkvizítorok meggyőzése és mozgatása akció jelképezi, amikor megpróbáljuk őket meggyőzni az igazunkról, azaz lépünk velük egyet jobbra, egy kevesebb mínuszpontot jelentő pincemezőre a négyből. Mindkét akció kötelezően végrehajtandó. Ha a körünkben akár csak egy bábuval is léptünk jobbra, a visszarendezés fázisban ki kell értékeljük az inkvizítorokat, azaz kihallgatás következik. A pincék felett lépésszámok láthatóak pluszban és mínuszban, minden bábu egyenként a hozzá tartozó értékkel egyenlő lépést ad. A börtönjelölőnk el kell mozgassuk tehát balra vagy jobbra a sávon, amelyet majd csak a játék végén értékelünk ki egyébként. Arra azonban figyelniünk kell, hogy ha nem tudjuk lelépni a sávon a megfelelő értéket, kettő pontot nyerünk vagy veszítünk a pontozósávon attól függően, milyen irányba lépünk túl a börtönsávon. A pincénk utolsó mezője az egyetlen, ami a hírnévsávon és a játék végi pontozáskor is pozitív értéket ad, fontos tehát arra törekednünk, hogy a játék vége előtt minden inkvizítor itt ácsorogjon, különben igen komoly mínuszok üthetik a markunkat!

„Képtelen vagyok hinni abban, hogy az Isten, aki felruházott bennünket ítélőképességgel, józan ésszel és

szellemmel, úgy akarta volna, hogy ne használjuk ezeket.” – Galileo Galilei

A játék hosszát a játékosok és az ő dinamikájuk határozza meg, ugyanis akkor jutunk a végfázisba, ha felfedtük az utolsó felfedezéskártyát is a pakliból. Ilyenkor ez a forduló és még egy utolsó teljes forduló lejátszásra kerül a végső pontozás előtt. Az értékelés egyébként nem túl hosszú, mert valójában a pontok többségét már játék közben megszerezzük a csillagképek vagy égitestek megfigyeléséből, akciókból a könyvtár- vagy egyetemi előmenetel sávon, esetleg egyéb bónuszokból. Szerезhetünk gyorsasági bónuszt is játék közben az egyetemek tetején lévő négy céllapka szerint, amelyek közül, ha valamelyiket a körünk végére teljesítettük, felhelyezhetünk egy jelölőt elsőként a hét pontos sávra, második-, harmadik- vagy negyedikként pedig a három pontos sávra.

A játék végén ki kell értékelnünk a négy egyetemi előmenetel sávot, amelyek mindegyikéhez tartozik egy-egy feltétel. Ez lehet például az inkvizítorok, a lehelyezett csillagjelölők, üstökösök száma, lépéseink a könyvtársávon, fejlesztett akciólapkáink, stb. Ezek alapesetben nulla pontot érnének, de az egyetemjelölőnk a sávon elfoglalt helye alapján jelenthet egyes, kettes, hármas vagy akár négyes szorzót is hozzájuk. Végül pedig kiértékeljük az inkvizítorokat a pincénkben, ahogy írtam is, minden bábu annyi pontot ér, amit a pince alatt láthatunk egyenként. A börtönjelölőnk aktuális állásának értékét is most lépjük le a pontozón, beállítva ezzel a játék végi állást, körülbelül másfél órával a kezdés után négy gyakorlott játékossal.

„És mégis mozog a Föld!” – Galileo Galilei

És hogy én miért szerettem meg ezt a játékot, és miért gondolom azt, hogy sokatoknak tetszeni fog? Nos, nagyon sok mindent szeretek benne. Tetszik a témaválasztás, a tematika és dizájn szerves egysége, az asztalkép, a viszonylag korlátozott számú alkatrész és a rövid setup. Nagyon jó újrajátszhatósággal bír, az akciólapkák mindig más sorrendben kerülnek fel a játékosablákra, ha a csillagász képességeket is használjuk, még inkább egyedi beállításokkal játszhatunk. A pakli sosem ugyanaz, és a kutatás lapkák közül is mindig más kombinációk kerülnek kiértékelésre.

A rondellás akcióválasztás és a lapkacsere nem újdonság, állandó akciólapkával kombinálva azonban már ritkábban fordul elő. Nincs benne túl sok akciólehetőség, csak pont annyi, amennyi szükséges, emiatt gyorsan tanítható és tanulható. Az ikonográfia egyértelmű, a játékidő pedig a komplexitás ellenére is belefér másfél órába.

Több út kínálkozik a győzelemhez, építhetünk benne stratégiát, van, hogy változásra kényszerít bennünket az, ha egy kinézett lapot megszereznek előlünk. Az inkvizítorok kezelése kifejezetten újdonság és innovatív ötlet, nem kevés fejtörést és izgalmat okoz, ami rendkívül jól tesz a játékelménynek szerintem. Számomra épp ez a játék ad megfelelő komplexitást, ami élvezhető, amiben el lehet mélyülni, de nem lágyul bele az agyam és nem is tart egész este. Ha nagyon kellene negatívumot is említenem, akkor talán az interakció hiányát tudnám mondani, inkább szoliter, egymás mellett építkezős játék, ha valakit ez zavar, akkor így készüljön. Engem nem szokott, szívesen építgetem a saját kis birodalmam. Nektek is jó szívvel ajánlom. Szép és okos játék született TOMÁŠ HOLEK egyik „tollából”, ami gamerek, haladók, vagy akár továbblépésre vágyó nem teljesen kezdők számára is megfelelő választás lehet.

nemes



VAGABUND

Tervező:
Tomáš Holec

Megjelenés:
2024, 2025

Kiadó:
Pink Troubadour, Vagabund

Kategória:
akcióválasztós, rondella

12+ 1-4 50-100'



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





10+



2



15-20'

Adaptoid 24

Az űrben nemcsak a sikolyod nem hallja senki, de senki nem veszi észre a plágiumot sem. Jó, jó, nem állítom, hogy ez a játék egy nem licenszelt Alien játék, de van két fontos hasonlóság, ami miatt az embernek mindig megmarad az az érzése, hogy ez a szerzemény az Alien univerzumban játszódik. (Aki kitalálja, hogy mik azok, kap egy piros pontot.) És bár nem biztos, hogy az űrben történnek az események, megint csak az Alien kapcsolódás miatt nagyon valószínű, hogy a játék az űrkutatás egyik kevésbé vizsgálat mellékhatásait mutatja be. Elég plasztikusan.

Ki vagy?

Amikor Essenben jár az ember, hatalmas lutri elvenni egy-egy 3 euróért árult kis dobozos társast a nagy rácsos ládából és beállni vele a pénztárhoz, mert lehet, hogy egy borzadályt cipel haza magával az ember – de lehet, hogy egy pöpec kis darabhoz jut fillérékért. Az ADAPTOID 24 az utóbbi kategória, és ha túl tudunk lépni azon, hogy a szabály német és a feliratok németül vannak, az ikonok meg nem annyira beszédesek, akkor egy szuper játékelményben lehet részünk.



A játék elején kiválasztjuk, hogy kivel vagyunk: a Genetikussal vagy az Adaptoiddal (ez utóbbi egy szép kifejezés a szörnyű-mutálódott-el-szabadult-alienszerű-förmedvényre). A Genetikus kap maga elé egy saját magát ábrázoló (lehet választani fiú és lány között) karakter kártyát, amint éppen egy működő pajzs védi, illetve egy lemerült drónt ábrázoló kártyát, illetve 3 sokkolót, az egyik lemerült, a másik kettő fel van töltve. Ezeket a lapokat a játékos maga elé teszi, hogy mindegyik látszódjon. Az Adaptoid is kap lapokat, ez egy pakli ivadék (szörny) képpel lefelé, illetve 3 pakli evolúció kártya, az egyik védekező, a másik támadó, a harmadik reprodukciós. Végül mindkét játékos kezébe vesz 8-8 helyiség kártyát, melyeken 8 különböző szoba látható, mindkét játékosnak ugyanaz a készlet.

Hová futsz?

A játék lényege, hogy a szörnyek megpróbálják elkapni a Genetikust, az utóbbi pedig megpróbál elszökni előlük – egyértelműen azért, mert valami félrement egy kísérlet során, és most újtára indult a rettenet. A játékosok kiválasztanak a kezükből egy-egy helyiség kártyát és azt képpel lefelé maguk elé helyezik, úgy, hogy a két lap egymással szemben legyen, majd felfordítják azokat. És itt dől el, hogy mi történik.



Ha mindketten ugyanazt a lapot tették (vagyis a Genetikus összefutott a szörnyvel vagy szörnyekkel valahol), harc alakul ki. Az Genetikus támadja a szörnyet, a szörny meg védekezik; védekező ereje alapból 1, de ez növelhető, ha ugyanis a szörny pikkelyt növesztett, akkor ez az erő 1 alap + 1 a pikkely miatt. A Genetikusnak a rendelkezésére áll a játék elején 2 db töltött sokkoló, de mivel ezek mindegyike csak egyet sebez és egylovétű, a felhasználáskor a lapok átfordulnak a lemerült oldalukra, szóval ez azért a játékban kevés lesz. Lássuk, milyen egyéb eszközei vannak; egyrészt van még egy harmadik sokkolója, azt viszont előtte fel kell tölteni; van egy drónja, sajnos alapból lemerülve, szóval azt is fel kell tölteni, de annak az az előnye, hogy bármilyen ellenállást legyőz; végül maga a karakterkártya és az azt körülvevő pajzs is felhasználható, ez utóbbi szintén minden ellen véd, de ez is egy alkalom után lemerül.





ereje 0, 1 vagy 2 lehet), illetve húz egy evolúció kártyát és végrehajtja a hatását. Ezek különbözőek lehetnek, így pl. támadó jellegű az EMP, aminek a hatása, hogy a Genetikus a következő körben nem használhat sokkolót; védekező jellegű a pikkely, erről már volt szó, hogy +1-et ad a szörny erejéhez; reprodukív lap pl. a düh, ami minden egyes, egy adott szobában lévő szörny erejéhez +1-et ad.

De mi értelme teletölteni szörnyekkel egy olyan szobát, amit a Adaptoid lerakott, de a Genetikus nem választott? Hát az, hogy ha a Genetikus bármikor a forduló során egy ilyen lapot rak le, azaz ide visszatér, akkor azokkal a szörnyekkel és hatásokkal kell megküzdenie, amik ott halmozódtak az Adaptoid oldalán. Na, ezért sem lesz elég csak 2 töltött sokkoló és egy pajzs a győzelemhez.

Hol lehet ezeket feltölteni? Ez átvezet minket a következő helyzethez: ha a felek nem azonos fajtájú helyiségeket raktak le ugyanabban a körben. Ekkor a Genetikus végrehajthatja a terem hatását, ami lehet 1 vagy 2 sokkoló feltöltése, a drón feltöltése vagy a pajzs feltöltése, de van olyan is, ami pl. arra kényszeríti az Adaptoidot, hogy a következő körben nyíltan tegye le előbb a kártyáját, a Genetikus pedig arra reagáljon.

Akkor ugye az nagyon jó, ha két eltérő helyiség kártya kerül le? Egyfelől igen, mert nincs azonnali harc, csak sajnos ez azt is jelenti, hogy mivel elkerülték egymást a felek, a szörnyek szabadon szaporodnak. Az Adaptoid ekkor a lerakott helyiség kártyára rátesz két ivadék lapot képpel lefelé (ezek

Meddig bírod?

De mi a győzelem? Az Adaptoidnak egyértelmű: vagy egy direkt találkozás során ugyanabban a szobában, vagy úgy, hogy a Genetikus visszatért egy helyszínre, nagyobb erővel jelen lenni, mint amit a Genetikus eszközei vissza tudnak verni. A Genetikus pedig akkor nyer, ha két fordulót kibír úgy, hogy az Adaptoid nem kapta el. Egy fordulónak akkor van vége, ha a felek lerakták a hatodik kártyapárt is; ekkor mindenki visszaveszi a helyiség lapjait, az Adaptoid a kis szörny ivadékokat, de az állandó hatás lapok lent maradnak és a fegyverek sem töltődnek fel automatikusan.

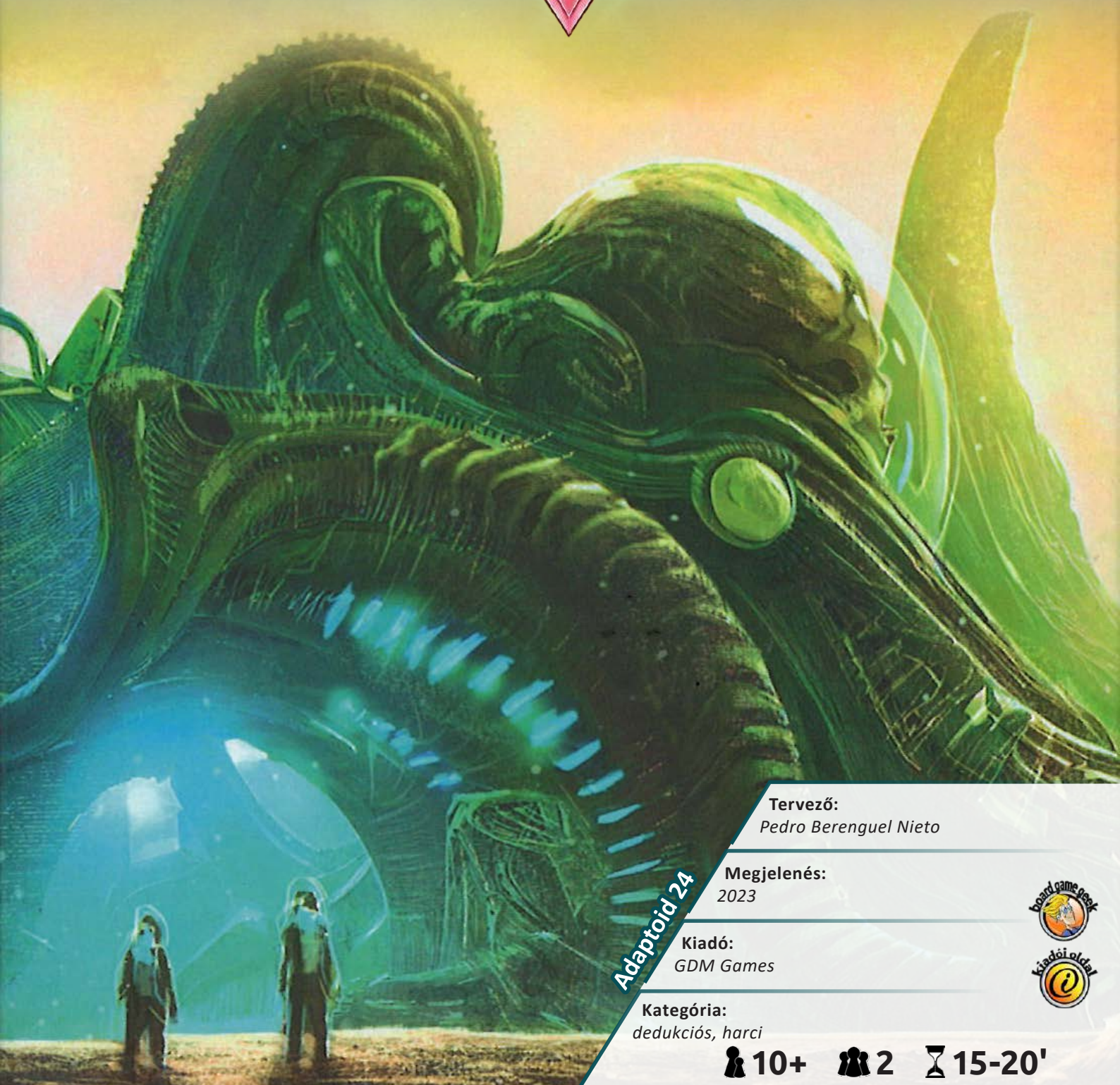


Talán mondani sem kell, hogy ebben a játékban maximális az interakció. Genetikusként azonnal rohannék az első forduló első körében feltölteni a drónomat, mert ez a leglogikusabb. De ezt a másik fél is könnyen átlátja, szóval valószínű, hogy ő is odamegy. Akkor megyek máshová, persze az Adaptoid is gondolkodhat úgy, hogy ő sem a legegységesebb opciót választja. Idegtépő játszma, ahol elég egyszer botlani, nem marad más hátra, mint a bázis nyálkától csúszós folyosóján félig vakon rohanni az életünkért és oda benyitni, ahol talán még nem nyüzsögnek a férgek, vagy nem elég erősek, hogy egy jól irányzott energianyaláb ne terítse le őket.



De muszáj menni előre, mert kártya kártya után kerül le, szoba szoba után nyílik meg, és ha a szörny egyszer szagot fogott, nagyon könnyen beszorít, és ha nincs elég fegyverünk, végünk. Jó esetben egy név leszünk a tudósok dicsőségfalán, rosszabb esetben egy paca a bázis padlóján. Hogy ne így végezzük, túl kell járnunk a rohadékok eszén, de a lény szaporodik, mutálódik, gyorsan tanul és figyeli minden mozdulatunkat: adaptálódik.

drkiss



Tervező:

Pedro Berenguel Nieto

Megjelenés:

2023

Kiadó:

GDM Games

Kategória:

dedukciós, harci

 10+

 2

 15-20'

Adaptoid 24





6+



1-5



20'



Lumenara felfedezői

Azt tudom, hogy az emberiség egy idő óta vágyik kilépni a világűrbe (mondjuk ennek feleslegességéről nekem megvan a külön bejáratú véleményem, de ennek a cikknek most nem az a tárgya), azt viszont nem tudtam, hogy a világűr is vár minket. De ez a tudatlanságom csak mostanáig tartott, amíg fel nem fedeztem a **PAGONY** kiadó **LUMENARA** című gyerekjátékát. Ennek a sztorija szerint a Lumenara bolygó lakói várják vissza régi gazdáikat és üzeneteket küldenek ki a világűrbe, amiket most mi, földi emberek fogtunk be és el is indulunk, hogy teljesítsük az ott élő lények kívánságát.

Lumenara calling

A dobozt kézbe fogva rögtön két különlegesség ötlük a szemünkbe: egyrészt nem a megszokott módon nyitható a doboz, hanem fiókos; a másik, ami csak sötétben ötlük a szemünkbe, az az, hogy a borító foszforeszkáló – ezzel is erősíti az űrhöz kapcsolódó tematikát. A dobozban főleg kártyákat találunk, illetve saját játékos színben pici jelölő kockákat. Két játékváltozata van ennek a szerzeménynek: az egyik kooperatív, ami játszható egyedül is, a másik pedig a versengő játékmód. Én az utóbbit próbáltam ki, ezt szeretném most ismertetni.

Először is megkeverjük a bolygókártyákat; ezeken általában valamilyen látványosság, épület, lény, gomba vagy látványos találat, illetve útvonalak. Ebből 5-5 lapot osztunk mindenkinek, majd a maradékból egy képpel lefelé fordított húzópaklit képezünk. Az előkészületek további részében gyakorlatilag a pontszerző lehetőségeket határozzuk meg: véletlenszerűen kirakunk 2 darab szürke keretes útvonal célkártyát, 2 sárga keretes alakzat célkártyát, 3 zöld keretes látnivaló célkártyát és 1 rózsaszín keretes játékvégi célkártyát. A cél az, hogy a kezünkben lévő lapok közül körönként egy darab lerakásával egy olyan 3x3-as négyzethálót hozunk létre, amelyik minél jobban megfelel a célkártyákon látható feltételeknek mert annál több pontot hoz. A játékba egy kis draftolást is elhelyezett a szerző, ugyanis amikor a kezünkben az első körben kijátszunk magunk elé egy lapot, utána a maradék négyet továbbadjuk és a következő kör elején mindenki a húzópakliból húz egy újat, így kezdünk minden kört 5 lappal a kezünkben.



A lapok lerakásának szabályai nagyon egyszerűek: bárhová le lehet tenni, mindenképpen vízszintesen kell orientálni, de 180 fokkal elforgathatók és bele kell, hogy illeszkedjenek a már említett 3x3-as négyzethálóba. Könnyítő szabály, hogy a lapok lerakásakor nem kell a már lent lévővel érintkeznie az újaknak, de természetesen a 9. kör végére betelik a tábló. Az első 3 kört úgy játszunk le, hogy nem foglalkozunk még a célkártyák teljesítésével, de onnantól már minden kör végén megnézzük, hogy ki teljesítette az ott írt feltételeket. Aki ezeket sikeresen megoldotta, az a saját színű jelölőjét az adott kártya megfelelő helyére teszi. Ezekon a helyeken több jelölő is állhat. A látnivaló célkártyák esetében csak a 3., a 6. és a 9. forduló végén értékelünk, és ott azt nézzük meg, hogy kinek van a legtöbb értékelt látnivaló a táblójában. Az útvonal célkártyáknál a 3. fordulótól kezdve azt nézzük, hogy valaki





tudott-e olyan útvonalat építeni, ami mentén a megadott látnivalók sorakoznak sorrendben, de nem feltétlenül egymással szomszédos lapokon. Az alakzat célkártyák esetében az útvonalnak kell teljesítenie az előírt formációt. A játékvégi célkártya pedig szövegesen határoz meg újabb pontszerzési lehetőséget. Amikor a 9. kártya is lekerül és végrehajtottuk a körvégi pontozást, akkor gyakorlatilag nagyon egyszerű a pontjaink összeszámlálása, így nincs is szükség a játékban pontozófüzetre: egészen egyszerűen összeadjuk azoknak a számoknak az értékét, amelyek mellett saját színű jelölőink találhatók.

Landing on Lumenara

A *LUMENARA* pozitívumai között tudnám megemlíteni: nagyon könnyed és könnyen érthető szabályokkal vezeti be a játékosokat a tablóépítés, lapkalerakás mechanikájú játékok világába, illetve szinte nem hagy semmit pontozatlanul, így a játékosok nem kudarcként élik meg bizonyos helyzeteket, hanem arra törekszenek hogy ha valamilyen módon nem sikerült pontot szerezniük, valamilyen másik módon mégis elérjék azt. A mi tapasztalataink szerint aki először teljesít egy feltételt, és így több pontot kap valamiért, gyakran egy másik célkártyán másodikként vagy későbbi befutóként jelenik meg, hiszen a célkártyák teljesítése sokszor egyszerre lehetetlen. Amire koncentrálnunk, az esetleg teljesül, de más játékosok bizony gyorsabbak lehetnek más célkártyák teljesítésében. Aminek mindig a szemünk előtt kell lebegnie, mert nagy valószínűséggel



döntő a játék megnyerése szempontjából, az a játékvégi célkártyán írott feltételek. Ha egy kis kritikát fogalmazhatnánk meg a játékkal szemben - ami azonban abszolút szubjektív és személyes - az az, hogy nekem nem tetszenek a grafikák. A látató, a gombok és az épületek még csak-csak, de a lények ábrázolásával nem voltam kibékülve. Azt értem, hogy egy idegen bolygó faunája másfajta lényeket szül, de nekem ez egy picit túl sok volt. Ami viszont semmit nem von le a játék értékéből, úgyhogy nagyon ajánlom, hogy próbáljátok ki és kis mérete miatt akár el is vihetitek egy osztálykirándulásra, egy családi kirándulásra vagy akár egy úrutazásra is.



drkiss

PAGONY

PAGONY

Tervező:
Horváth Milán

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Pagony

Kategória:
lapkalerakós, tablóépítő

Lumenara felfedezői

6+ **1-5** **20'**



14+



1-4



60-90'

How to Save a World

Kijutottunk az űrbe! Mit kijutottunk? Felfedeztünk egy élettel teli bolygót, az Alarriát! Hát pechünkre nem pont most jön egy bazi nagy meteor, ami telibe fogja trafálni az egészet és véget vet az eddig tök szupin folydogáló sztorinak?! Jó, nem para, velünk is volt ilyen, cca. 65 millió éve, aztán mégsem állt meg az élet. Egy becsapódás még nem a világ vége... De jaj, várjatok, mégis, ez lesz ennek a világnak a vége! Tennünk kéne valamit. De mit?

Lézer, lézer, lézer, lőjétek szét az egészet!!!

Minden fontosabb és kevésbé fontos szabály ismerete előtt tudatában kell annak lennünk, hogy hogyan lehet megnyerni a játékot. A játék során három különböző ún. projektet lehet "tolni", azaz előre mozdítani: a lézert, a pajzsot és az evakuálást. A végén az nyer, aki a legtöbbet járult hozzá a győztes projekthez, de a három közül az, hogy melyik lesz a tényleges győztes, az csak a játék végén derül ki, ráadásul egy kicsit szerencse is, mivel zsákból húzás dönti majd el. De akkor merülünk el a részletekben.



Kikerül a tábla az asztalra, rajta a bal alsó sarokban a felfedezett és élettel teli bolygó, a jobb felsőben pedig annak a holdja. Bal felül a három projekt sávjai, a jobb alsóban meg az a fránya meteorit, ahogy egyre közelít a bolygóhoz. A KS-es kiadásban ez egy szép színes műanyag alkatrész az egyébként karton játékelem helyett. A három féle: bolygó, hold és tudomány tokeneket egy-egy kupacba tesszük, majd külön-külön egy-egy lefordított húzópakliba tesszük az akciót, a boost és a faj kártyákat és mindegyikből három-három lapot felfedünk kínálatnak. A játék előrehaladását figyelő táblát is kirakjuk, melléje a színes projekt kockákat, valamint annyit aszteroida kockát (feketét) teszünk a húzózsákba, ahány játékos játszik. Minden játékos kap egy saját játékos táblát, ezen a kezdő értékre állítja be az erőforrásait, elvesz egy kezdő akciót, boost és faj kártyát, illetve a három leszálló egysége (gyakorlatilag munkása) közül kettőt a bolygóra, egyet a hold készenléti mezőjére tesz. A játék mostantól indulásra kész.



Fel a pajzsokat, bumm, hadd pattanjon vissza az egész!

A játékos a körében egy akciót választ, majd utána következik az órájárás szerinti szomszédja, így végig, egészen addig, amíg mindenki ki nem passzolt, azaz el nem fogytak az akciólehetőségei. Mik ezek az akciók? A legfontosabb természetesen az akcióhelyeken elérhető tevékenységek választása; ezek olyan akciómezőkön vannak, amelyek a bolygóhoz vagy a holdhoz kapcsolódnak — ez utóbbinál találunk emberi létesítésszerű gyárakat is, és a játék előrehaladtával ezekből egyre fejlettebb akciókat adók érhetők el. Érdekessége ezeknek az akciómezőknek, hogy egyesek a forduló végén átrepítik a játékos rakétáját a másik helyszínre, tehát ha valaki itt akciózott a holdon, akkor a következő fordulóban a bolygón fog tudni akciózni ezzel a munkással, és fordítva.

Ezt kivédendő 1 energiáért elérhető egy olyan akció, ami az egyik égitest (vagyis akcióhelyszín) készenléti zónájából átrepíti a másikba a rakétát, tehát egy körünk és egy energiánk elveszik azzal, hogy nem hajtunk végre igazi akciót, hanem átmegyünk a másik fő helyszínre.



Végül elérhető még az akciókártya kijátszása, ezeket 1 energia befizetéséért magunk elé tudjuk kijátszani és végrehajtani azok hatását.

Természetesen a legizgalmasabb kérdés az, hogy milyen akciók érhetők el az akcióhelyeken, és azok milyen sorrendben való minél okosabb kombinációjával milyen eredményt tudunk elérni. Az akciók részletes felsorolásától eltekintenek, de megemlítem, hogy vannak köztük erőforrás szerzését lehetővé tevők, másokkal tokeneket lehet szerezni, amelyek aztán további akciókra elkölthetők,

van azonnali GYP-t adó, van a kezdőjátékos jelölt megszerző hely, illetve nem is kérdés: lehet dolgozni az egyes projekteken. Ilyenkor a saját jelölőnket előre mozgatjuk az adott projekt sávján és a mozgásnak megfelelő számú, az adott projektet jellemző színű (lézer: rózsaszín, pajzs: kék, evakuálás: zöld) színes kockát bedobunk a zsákba. Ennek a haladásnak persze ára van, de legalább mindig megkapjuk az adott projekt bónuszát is. Sőt, ha mi léptünk elsőnek oda, egyes mezők a sávokon még GYP-t is adnak.

A kutatással, aminek az előrehaladását mindenki maga követi nyomon a saját kis tábláján, új képességek vagy akciók, esetleg új győzelmi pont-szerző lehetőségek teremthetők, de ez eléggé költséges, szóval ezek kifejlesztése sokszor az akcióktól veszi el az erőforrást — miközben később persze kifizetődik, ha elég időnk van még a játék végéig kihasználni azokat.

Lehet még kártyákat is venni, amelyek új akciólehetőségeket adnak, vagy meglévő akciókat lehet felturbózni velük, vagy lehet direkt pontszerző faj kártyákat is venni.

Amikor már mindenki kipasszolt, jön a forduló vége fázis: ekkor előre mozgatjuk az aszteroidát a maga útján, és ha olyan mezőre lépett, a játékosoknak megfelelő számú fekete aszteroida kockát dobunk a zsákba, frissítjük a kártyakínálatot, majd megrázzuk a zsákot és a fenyegetés szintjének megfelelő számú kockát kihúzzuk belőle. Ez a fenyegetés szint a játék elején 3, de fordulónként eggyel nő és elérheti a 8-at is. A színes kockákat feltesszük a játék előrehaladását dokumentáló kis táblára az adott projekthez, ha viszont feketét húztunk, akkor annyit halad előre az aszteroida, és lehet, hogy

ezzel még további hatásokat "triggerel". Ha még nem jött el a játék vége, akkor mindenki visszaveszi a rakétáját és a megfelelő készenléti zónába teszi, a fenyegetés szintjét eggyel növeljük, az elköltött tokenjeit pedig mindenki visszafordítja az aktív oldalára.

A játék akkor ér véget, ha az aszteroida elért a becsapódási pontra. Ekkor megpróbáljuk elszűntni a lézert. Kihúzzunk 10 kockát a zsákból, majd minden lézer (rózsaszín) és aszteroida (fekete) kockát felteszünk a lézer sávjára. Ha elérte a kívánt pontot, akkor az lett a fő projekt, működött. De ha nem! Akkor pár kockát a felső sávból lehozunk az alatta lévő pajzs sávjára, megint húzzunk 10 kockát és most a kékeket és a feketéket tesszük fel a pajzs sávjára. Ha az megfelelően betelik, akkor a pajzs volt a győztes projekt. Viszont ha ez sem ér el egy adott pontig, akkor már biztos, hogy csak a kimenekítés segít.

A pontozás ahhoz igazodik, hogy ki mennyire haladt előre a győztes projekt sávján: aki elől van, 18 pontot, a második 10 pontot, a harmadik 5 pontot kap. A nem győztes projekteknél is megcsináljuk ugyanezt a pontozást, de ott csak 8, 6 és 4 pont jár az első háromnak. Végül ehhez mindenki hozzáadja még a fajokért kapott pontjait és győztest tudunk hirdetni.

Na, most van baj, akkor viszont iszkiri!

Bár a borító nem sejteti, de a játék minősége, grafikája, a kártyákon látható képek és a fa alkatrészek minősége átlagon felüli. Extra az is, ahogyan minden jelölő a saját színünkben pompázik, bár nem lenne rá szükség, hiszen csak a saját játékos táblánkon vezetjük az egyébként is külön színű erőforrás sávokat. Nem tudom, hogy a grafika AI-e vagy sem, de nekem fantasztikusan tetszenek az életképek, amiket bemutat, főleg ahogy a projektek jelenetei megelevenednek.

A játék erősen kombinálós, a munkásaink helyezése mindig adhat valami előnyt, de ha nem számoljuk ki jól előre, akkor bizony nagyon elmaradhat a kimenetel az optimálistól. A szerencse szerepe elsősorban úgy tűnik, mintha túlzott lenne, hiszen a zsákból húzás dönti el, hogy melyik projekt lesz a győztes, igen ám, de a parti végén azok a színes kockák kerülnek kihúzásra, amiket az egész játék közben belepakoltunk, tehát a mi felelősségünk növelni annak a valószínűségét, hogy végül a nekünk jó játékelemek kerüljenek fel a projektek

előrehaladását jelző sávra. Ha meg nem, akkor azt tudjuk be annak, hogy kockázatos és kísérleti projektünk bizony a tudomány adott állása mellett kudarcot vallott: ezzel is szimulálja a játék, hogy itt bizony "rocket science"-ről van szó, ahol sajnos egyáltalán nem garantált a siker. A játék magyarul nem jelent még meg, de a használt játékok piacán már megtalálható, szóval ha van a témához vonzódásotok és egy érdekes tematikájú és mechanikájú darabra vágytok, keressetek rá és szerintem és ne habozzatok, szerezzétek be és játsszatok vele, mielőtt egy üstökös a Földet is telibe nem trafálja.

drkiss

Extraszoláris bolygóknak, vagy röviden exobolygóknak nevezzük azokat a bolygókat, amelyek Naprendszerünkön kívül, vagyis idegen csillagok körül keringenek. A NASA Exoplanet Archive listája szerint az ismert exobolygók száma 5832, ez a szám a közlések alapján folyamatosan növekszik (2025. január 25.). Az exobolygók számos tulajdonságát teljes homály fedi, a legfontosabb három kérdés anyagi összetételük, van-e felszínükön élet, és az, hogy keringenek-e körülöttük holdak. A bolygók anyagi összetételére sűrűségükből következtethetünk, emellett néhány szerencsés esetben sikerült a bolygó színképét (nagyon kis felbontással) felvenni. Nagyobb részük a Jupiterhez hasonló gázóriás. A Naprendszer hasonló bolygóinak mindegyike körül számos hold kering. Amennyiben a holdak képződése hasonlóan gyakori más rendszerekben, úgy a már felfedezett exobolygók körül is több ezer hold keringhet felfedezésre várva. Mivel ezen égitestek egy része a csillag körüli lakhatósági zónában kering, holdjaikon kialakulhattak az élet hordozására alkalmas feltételek, de az élet felfedezése ilyen égitesteken a lehetőségeinket még messze meghaladja. A földön kívüli élet keresése szempontjából fontosak az olyan exobolygók, melyeknek fizikai tulajdonságai (felszíni hőmérséklet, anyagi összetétel, méret) hasonlóak a Földéhez, különösen, hogy az elsőnek felfedezett ilyen égitestek nagy része nem-hogy a Földtől, de a Naprendszer többi tagjától is jelentősen különbözik.

forrás: Wikipédia



Tervező:
Yuval Grinspun

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Burnt Island Games

Kategória:
munkáslehelyezés, zsákból húzós

14+

1-4

60-90'



REFLEXSHOP NOVEMBERI ÚJDONSÁGOK





10+



2-4



25-40'

Capital Lux 2: Pocket

Nekem megvolt ennek a játéknak a sok évvel ezelőtti első kiadása, még Romániából kaptam meg, ahol CAPITALA DELUX néven futott (egyes helyeken KOSMOPOLIS címen megy), és igazából nem tudtam hova tenni. Na, nem a mérete miatt, hanem mert a tervezhetőség és a randomitás olyan keverékét adta egy csodálatos hangulatú retrofuturisztikus grafikával, amit az ember nem felejt el könnyen. Eladtam, aztán egy MATE börzén belefutottam ebbe, a továbbfejlesztett, de méretében lecsökkentett változatba, és kis hezitálás után meg is vettem. Hogy betöltse azt az űrt, amit az első változat eladása okozott.

Akarj többet! De ne légy mohó!

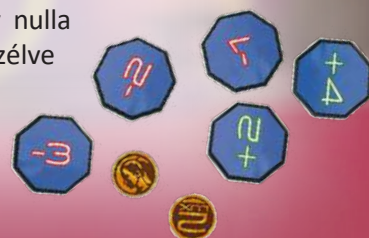
Ez biztos teljesen személyes, de ez a grafika engem elvarázsol, annyira abba a közegbe visz el, ahol úgy képzeltük, hogy az űr meghódítását majd aranyszínű szivar alakú csillogó rakétákkal fogják végrehajtani már majdnem art deco díszítésű ruhákban pompázó szuperemberek. Aztán most itt vagyunk, ahol bárki, akinek elég pénze van, űrturista lehet, sőt, lenyilatkozhatja, hogy ő volt az első nő az űrben. Amiből persze egy hang nem volt igaz. De vissza a játékhoz, cikkünk valódi témájához.

Az alapjáték szabályait már elmondtam az eredeti, 2019-es cikkben, de egy nagyon picit elevenítsük fel itt és most. A kézben tartott kártyáinkat (amelyeknek 4 féle színe lehet, illetve van egy számértéke) vagy magunk elé rakjuk le színenként oszlopba rendezve (ahol a saját városunkat építjük), vagy a középen lévő 4 ún. főváros kártya alá, illeszkedve azok színeihez. A magunk elé kijátszott kártyákkal pontokat szerzünk, a középbe, a fővárosba

kijátszott kártyák pedig bekapcsolják az adott főváros kártya különleges akcióját (pl. ad egy 2 pontot érő tokenet, új lapot húzhatunk, értékmódosító tokeneket tehetünk egy főváros kártyára). A fordulónak akkor van vége, amikor valakinek elfogynak a lapok a kezéből, amikor is a többiek kötelezően maguk elé rakják le a lapjaikat, majd színenként megnézzük, hogy kinek a kártyasora nagyobb

értékű, mint a fővárosé (abban az adott színben). Ha ugyanis valaki úgy építi a saját kis birodalmát, hogy közben nem áldoz a nagy egésznek, a köznek, azaz nem építi a fővárost is egyúttal, akkor minden adott színű lapot elveszít. Aki viszont ezek után a legjobban közelítette meg az adott színből a főváros értékét, megkapja a fővárosnál lévő legnagyobb értékű lapot. Ebből három forduló játszunk, majd az lesz a győztes, akinek a lapjai értéke összeadva a legnagyobb: a harmadik fordulóban előtte maradt saját lapjai és a 3 forduló során a fővárosból összegyűjtött lapok számítanak itt, meg még az arany színű tokenek.

Hát, nem állítom, hogy nincs randomitás a játékban, pontosabban egészen addig kvázi tervezhető (a többiek élénk szemmel tartása mellett), amíg be nem jönnek a kék fővárosban felvehető értékmódosító tokenek, mert onnantól nem tudjuk, hogy amikor azt látjuk, hogy egy főváros lapjainak értéke mondjuk 9 és rajta van egy token, akkor az +1, -1 vagy nulla értékkel módosult. Nem beszélve arról, hogy egy fővárosra rakható több ilyen token is. Egy szó, mint száz: az alapjáték kiegyesítő után kiáltott.



Akarj sokat! Akard ügyesen!

A játéknak elkészült a félig-meddig táblás (de azért változatlanul kártya-alapú) változata [CAPITAL LUX 2: GENERATIONS](#) néven, majd még ugyanabban az évben cikkünk tárgya is: a *CAPITAL LUX 2: POCKET* változat is. Ez méretében kisebb, tartalmában pedig pár lappal kevesebbet tartalmaz, mint a *GENERATIONS*, de alapvetően ugyanaz. Lássuk a változtatásokat.

Nos, egy igazi változtatás volt: minden fővároshoz készítették még 2-2 verziót, azaz minden színből az eddigi 1 helyett már 3 hatás közül választhatunk, és ezzel olyan módon alakíthatjuk a játék jellegét, ami vagy még jobban növeli, vagy lehetőleg a minimumra csökkenti a szerencsefaktort.

- » Kék: Eddig volt tehát az, hogy egy értékmódosító token kaptunk random, amit letehattunk valamelyik fővárosra. Most bejön a Lázdó token, ami egy vörös zászló, és ha ehhez a fővároshoz rakjuk a lapunkat, elvehetünk egy lapot a lázdók szürke paklijából a kezünkbe. Ha ezt később le akarjuk rakni, csak olyan színhez rakhatjuk, amelyik színű fővárosnál van éppen a vörös zászló (ez arrébb mozgatható). Bejön harmadik változatnak az a lehetőség, hogy egy külön pakliból húzhatunk lapokat, de azokat azonnal a saját bázisunkra kell tennünk.



- » Rózsaszín: Az eddigi hatás az volt, hogy a 4 főváros közül valahonnan elvehetjük a legkisebb értékű lapot és le kellett raknunk a megfelelő színű saját bázisunkba. Az új lapok közül az egyik azt engedi meg, hogy a lerakottnál alacsonyabb értékű lapot elvegyük bármelyik fővárosból, vagy pedig egy lefordított pakliból rózsaszín tokeneket húzzunk, amelyek összeadott értéke ha eléri az 5-öt, akkor minden színből eldobjuk a legalacsonyabb értékű lapokat mind a 4 színű fővárosból.
- » Sárga: A két pontot érő arany tokent adó alapfunkció mellé bejött az, amelyik rögtön ad egy újabb akciót, illetve egy olyan, amelyikkel elvehetünk egy aranyat és rátehetjük az egyik kártyasorunkra, majd ezzel a forduló végi pontozásnál 0-ra vihetjük le egy-egy lapunk értékét.
- » Zöld: A zöld kártya alapból egy újabb lap húzását engedte meg, ez most kibővült azzal, hogy a húzópakliból három lapot húzzunk egy kínálatba, a kezünkből mellé egyet lerakunk, majd elveszük onnan az összes nem olyan színű lapot. Talán a leglátványosabb addíciót az a zöld főváros

kártya hozza, amivel vízszintesen kettéosztott, két színű lapokat húzhatunk fel, és azokat magunk elé egy féle színként, a fővárosba pedig a másik féle színként rakhatjuk le.

Ami változott: sokkal több és talán kevésbé random hatások. Ami nem: ennek ellenére folyamatosan változik a "táj", a lent lévő lapok állandóan mozognak, egyikünk lerakja, másikunk felveszi, a forduló végén olyan lapokat is le kell raknunk (ha maradt lap a kezünkben akkor, amikor valamelyikünk már kiment), amiket nem magunk elé szántunk, szóval – bár én nem hívnám szerencsének, de –

kevésbé tervezhető előre a játék, csak minimálisan lehet előre látni minden eshetőséget. Viszont annál jobban kell figyelni a többiekre, akik megváltoztatják a fővárosok lapjait, tokenekkel titkosan befolyásolják azok összértékét és védekeznek az ellen, hogy túllépve a főváros értékét elveszítsék összes lapjukat egy bázisból. A játék tehát nem nyugszik meg, a játékmenet „nyüzsgő” – pont úgy, ahogy a múltban elképzeltük a jövőt, egy retrofuturisztikus várost, egy űrbéli megapoliszt.

drkiss



Tervező: Kristian Amundsen Østby,
Eilif Svensson

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Aporta Games

Kategória:
draftolás, kézből gazdálkodás

10+ **2-4** **25-40'**

Capital Lux 2: Pocket



8+



1-5



30'

Night Sky Explorers

Különleges játék a *NIGHT SKY EXPLORERS* a polcomon. Tavaly ősszel először mentem ki az esseni játékiállításra, ahol szerencsésen ehhez a játékhoz ültem le először. Nap eleje volt, épp csak megnéztük az első nagy csarnokot, ez a játék pedig egy asztalon valamiért üresen állt. Szép színvilágú, irogatós játékot láttam az asztalon, hosszúnak sem tűnt, így gyorsan leültünk vele játszani. Nagy siker lett, amit az is bizonyít, hogy a kis lengyel kiadó munkájára az új év elején nem más, mint a *QUEEN GAMES* csapott le. Azt hiszem, mi magunk talán öt példánnyal jöttünk haza a rendezvényről. Hogy miért, azt a következő sorokban olvashatjátok.

Az éjszakai égbolt vándorai

A játék elején minden játékos kap egy játékos táblát, ami egy tartóból és egy korongból áll. A korongon láthatóak az égbolt csillagai. Ezt a tartóba helyezve kapjuk meg a látható égboltot, ami a tartó kivágásában jelenik meg. A játék hat

fordulón keresztül tart, ehhez állítsuk be a korongot úgy, hogy a tartón látható apró nyíl az első fordulón nyilacska-jára mutasson. Igyekezzünk ezt pontosan beállítani!

Ezt követően válogassuk szét számok szerint a csillagképkártyákat, majd minden játékosnak osszunk egyet-egyet minden típusból, képpel

lefelé. Ezalól a hetes értékű csillagképek

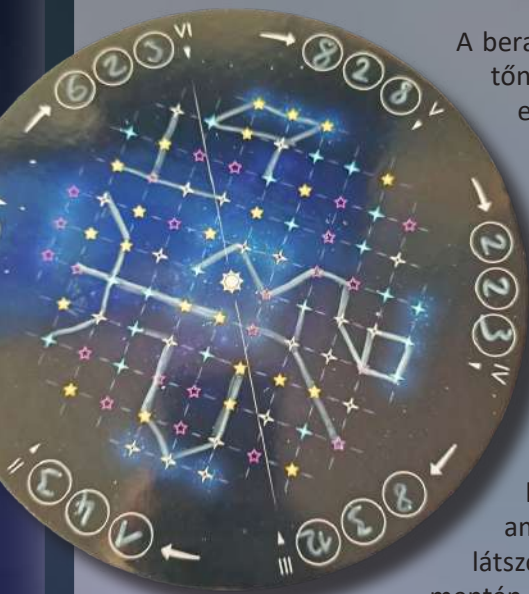
kivételek, ugyanis belőlük mindenki két darabot kap. Fontos, hogy ezeket a kártyákat nem szabad megnézni! Végül mindenki ragadjon írószert, véletlenszerűen egy kezdőkártyát és válasszatok ki a kezdőjátékost, ő megkapja a kezdőjátékoskártyát. Kezdődjek a játék!

Minden forduló szimultán zajlik, ám ehhez a kezdőjátékosnak meg kell határozni, milyen értékű csillagképet fog minden játékos felrajzolni a táblájára. Az előtte található kártyák közül választ egyet anélkül, hogy megnézné a hátoldalát a kártyának. Mindegyik játékos megkeresi az ezzel egyező értékű kártyáját, majd ekkor fordíthatja meg mindenki a választott kártyát.

Mit érdemes tudni egy kártyáról? A nagy szám a kártyán, ami alapján kikerestük őket jelöli, hogy hány csillagot tartalmaz a csillagkép. A legkisebb csillagképek ötös méretűek, míg a legnagyobbak tíz csillagot is magukba foglalnak. A kártya hátoldalán láthatjuk, milyen csillagképet kell felrajzolnunk. Ezek a csillagképek ugyan forgathatók, de nem tükrözhetők! A kártya elő- és hátlapján is szerepel egy színes csillag, mellette egy bekarikázott pontszámmal. Ezek határozzák meg, hogyan rajzoljuk fel a csillagképet.

Amikor megfordítjuk a kártyát, azt az első fordulóban a kezdőkártya mellé kell helyeznünk, később pedig mindig az előző forduló kártyája mellé. Így mindig két kártya határozza meg, az adott csillagképben milyen színű csillagok érnek pontot. Például, ha az előző kör kártyáján egy kék, az újon pedig egy sárga csillag látható, akkor a kék és sárga csillagok adnak pontot. Minden csillag annyi pontot ér, amennyit a kártyán a bekarikázott érték mutat. Emellett egy további pontozási feltétel is van, méghozzá, hogy hányszor tudtam összekötni egymással, azaz hányszor szomszédosak a csillagképben ezek a kiválasztott színű csillagok. Értékük pedig a két csillagtípus összértékét fogják érni.





A berajzolásnál körültekintőnek kell lennünk, hogy elférjünk mind a hat csillagképpel. Ezért figyelni kell arra, hogy maradjon hely minden rajzolás után, illetve a tábla közepén található Napot is ki kell kerülnünk. Ráadásul csak olyan csillagokat köthetünk össze, amik teljes egészében látszódnak, olyan vonalmentén nem köthetünk, amin a végén már nincs csillag, mert

nem látható az égen. Ezen kívül fontos szabály, hogy minden csillag csak egyetlen csillagképben szerepelhet, tehát sosem köthetünk össze két csillagképet.

Abban az esetben, ha nem tudunk, esetleg nem szeretnénk egy csillagkép minden csillagát felrajzolni, kihagyhatunk akár többet is. Ekkor úgy kell felrajzolni a csillagképet, hogy egy egybefüggő részletét rajzoljuk fel, minden egyéb csillagot pedig leahagyunk. Minden ilyen csillag után húzzunk át egy hárompontos csillagot a tartó alsó részén.

Miután mindenki felrajzolta a csillagképét, és sikeresen lepontozta, a körben a legkevesebb pontot gyűjtő játékos magához veszi a kezdőjátékoskártyát, majd mindenki elforgatja a korongot úgy, hogy most a kettes szám nyilacskáját állítja be a megjelölt helyre. Ezáltal a felrajzolt csillagkép lehet, hogy részben, vagy teljes egészében eltűnik az éjszakai égboltról, vagy a játék vége felé felbukkan egy korán felrajzolt csillagkép. Ezzel végeztetek egy fordulóval, jöhet a következő!

A hatodik fordulót követően a játék véget ér, és a végső pontozásra kerül a sor. Ekkor összeadjuk a fordulók pontjait, a megmaradt hárompontos csillagmezők értékét is összegezzük, majd pedig a három játék végi pontozófeltétet dolgozzuk fel. Az első egy pontot ad minden olyan csillagképben

szerelő csillagért, ami közvetlenül a Nap körül kering. A második feltétel az úgynevezett nappálya vonalát keresztező, két csillag közti berajzolt kapcsolatokat pontozza, mindegyiket két ponttal jutalmazva. A harmadik feltétel során azokat a csillagokat pontozzuk, amelyek



a játéktér legszélén találhatóak, világosabb háttérrel kiemelve. Ők egyenként három pontot érnek számunkra. Mindezeket összegezve megkapjuk, ki hány pontot ért el a *NIGHT SKY EXPLORERS*-ben.

Játék csillagfény alatt

Azt hiszem, most kronológiai sorrendben fejtem fel az élményeimet a *NIGHT SKY EXPLORERS* kapcsán. Ennek oka, hogy az esseni dömpingben nem egyszerű kitűnni a játékok áradatából. Nagyon szép a játék, amit a színvilága tesz erőssé. Már most elkezdem pedzegetni a hasonlóságokat és a különbségeket az első és a *QUEEN GAMES* kiadások között, mivel szerintem a *QUEEN GAMES* ezzel a rózsaszínes árnyalattal még szebbé varázsolta a borítót.

A másik dolog, amivel felhívta magára a figyelmemet, az az irogatós mivolta, ugyanis nekem ez az egyik kedvenc zsánerem a társasjátékokon belül. A szabályokat könnyen és gyorsan tanították meg nekünk, a játék pedig gördülékenyen folyt, hála a szimultán gondolkodásnak a játékmenetben.

A kedvenc elemem a játék során az, ahogyan a csillagos égbolt forog a játéktáblánkon, mindig más és más szegmensét mutatva az éjszakának. Okos ötlet, hogy ilyen módon keretezi és limitálja a lehetőségeinket, ahová be kell osszuk a felrajzolandó csillagképet. A játék tematikájába is kiválóan passzol, ráadásul feszültséget kelt az aktív játékos köre elején, hogy milyen értékű, azaz milyen nagyságú csillagképet válasszon a játékosoknak, amit következőnek kell felrajzolni. Slusszpoén, hogy a játék utolsó fordulójára majdnem körbeérnek a csillagok, és bal oldalról egy ismerős csillagkép tűnik fel az égbolton, méghozzá

az, amelyiket az első fordulóban felrajzoltunk. Ha belegondolunk, így már nem csak az előző, hanem a legelső kör rajzolása is útban lesz, amikor az utolsó csillagkép berajzolásán fáradozunk.



Tökéletes választás akár 8 éves kortól, gyors, nagyjából fél órás játék és nagyon ötletes. Legyen ez a végszó. Csillagnézésre fel!

 30'



14+



2-5



60'

Space Base

1971 óta léteznek ember befogadására alkalmas űrállomások. Ezek nem igazán elérhetőek mindenki számára, de szerencsére lehetőségünk van akár a saját asztalunk mellett ülve is több tucat űrállomás menedzselésére. Nem kell űrhajóra vagy űrrepülőre szállni, hogy ezeket megnézhesd, csak a polcra kell levenni a **SPACE BASE** nevű társast.

A **SPACE BASE** nevű társast **JOHN D. CLAIR** társas szerző kreálta, akinek a neve ismerős lehet. Ő a megalkotója **A DÜBÖRGŐ DERBY**, a **CUBITOS** vagy a **DEAD RECKONING** társasoknak. Ezt a játékot még 2018-ban adták ki, és azóta jó pár kiegészítő követte. Valamiért a **SPACE BASE** nem kavarta fel annyira az állóvizet, mikor megjelent, még magyar kiadást sem kapott, de talán joggal nevezhetjük egy valódi Hidden Gemnek.

Szaljut

Maga a játék egy megszokott, nagy dobozos játékhoz képest kisebb méretben érkezik. 2-5 fő részére találhatók benne: játékosablák (konzolok), kezdő hajók és kredit, bevétel és győzelmi pont jelölők, további 1-3 szintű hajó kártyák, kolónia kártyák, töltés jelölők és 2 db dobókocka.

Az előkészületek során mindenki kap egy saját táblát, egy kezdő szettet 12 hajóval, amiket a jobb felső sarokban jelzett számuk szerint a táblán kijelölt helyükre kell tenni, jár még 1-1 kredit, bevétel és győzelmi pont jelölő kocka az induláshoz. A „konzolon” be kell állítani az alábbiakat: mindenki 5 kredittel kezd, 0 bevétellel és 0 győzelmi ponttal. Mindenki számára elérhető helyre kell letenni a 3 hajó paklit. Mindegyikből 6 darabot fel kell csapni, ez lesz a kínálat. A kolónia kártyákat felfordítva emelkedő sorrendbe kell lerakni, és a töltés kockákat is valami központibb helyre kell tenni. Ha minden megvan, akkor a játékosok kapnak az 1-es pakliból egy-egy új kártyát. Ennek a kártyának a bal felső sarkában található értékét ki kell fizetni, azaz annnyival csökkenteni kell a kreditek számát, és a kártya átveszi a helyét a vele megegyező számú hajónak. A korábbi kártyát viszont nem

szabad eldobni, hanem meg kell fordítani és az új kártya felett, a tábla alá kell csúsztatni, úgy, hogy a piros terület látszódjon rajta. Ha ezzel mindenki elkészült, akkor meg kell nézni, ki cserélte le a legmagasabb számú kártyáját és az lesz a kezdőjátékos. A 2. kapitány kap egy extra kreditet, a harmadik 2-t, a negyedik és ötödik játékos 1-1 bevételt kap.



Mir

Kicsit ki kell térni a kártyák felépítésére: az 1-3 hátlapú kártyák bal felső sarkában mindig van egy összeg, amennyiért meg lehet őket majd vásárolni, minden kártya jobb felső sarkában található egy szám, ami jelöli, mely szektorhoz tartozik. Minden kártya egyedi grafikával és hajó névvel rendelkezik, illetve egy nagyobb kék vagy zöld és piros területtel. Nem fogok kitérni minden egyes kártya akciójára, majd csak párat emelek ki.



Az aktív játékos a saját körében az alábbi lépéseket hajtja végre:

1. dob a kockákkal - a kidobott kockákat kétféleképpen használhatja, pl. ha a dobott kockák 3-as és 4-es értékűek
 - » vagy a két kocka összegének megfelelő szektort aktiválja és begyűjti a kék vagy zöld mezőben található jutalmat – a fenti példában a 7-es szektort,
 - » vagy a kockákon található számoknak megfelelően 1-1 szektort aktivál és azok kék vagy zöld jutalmát kebelezi be – fenti példában a 3-as és a 4-es szektort.



A passzív játékosok figyelme se lankadjon, mert a dobott kockákat ők is használhatják, és ők is eldönthetik, hogy a kockák összegét vagy saját értékét használják, amennyiben az adott szektorban vagy szektorokban már van lecserélt hajójuk és csúsztattak már kártyát a tábla alá, ekkor a látható piros mezőn található jutalmat lehet megszerezni. FONTOS: ha már több kártya is lecserélésre került az adott szektorban, akkor az összes piros jutalmat meg lehet onnan szerezni

A kártyák jutalma többféle is lehet, általában plusz kreditet adnak, vagy bevételt, vagy győzelmi pontot növelnek. Vannak kártyák, amiken üres kockahelyek vannak jelölve, ezeket mindig, ha az adott számot választjuk, akkor feltölthetjük egy-egy átlátszó töltésjelölő kockával, és ha minden üres kockahelyet feltöltöttünk, utána lehet csak majd aktiválni és bezsebelni a jutalmat a kártyáról.

2. Az aktív játékos vásárolhat, ha van elég kreditje, akkor a felfordított hajók közül egyet vagy a még elérhető kolónia kártyák közül egyet.

Ha vásárol, akkor ki kell fizetnie a jelzett kredit értéket,

- » sőt minden vásárlás után le kell nullázni a kreditjeit, függetlenül attól, hogy mennyibe került az adott hajó,
- » a megvásárolt hajót a megfelelő szektorban lévő kártya helyére kell tenni és az ott lévő kártyát a tábla alá kell csúsztatni. FONTOS: bármelyik kártyát le lehet cserélni, és ha már korábban ugyanabban a szektorban lett egy hajó a tábla alá csúsztatva, akkor azt nem kell eldobni, hanem az alá kell becsúsztatni a kártyát, úgy, hogy minden kártyának a piros része látszódjon,
- » ha vásárolt hajó kártyát, akkor ameddig van elég kártya az adott pakliban, akkor az üres helyet fel kell tölteni.

Ha nem vásárolt, akkor spórolt egy kört, azaz a kreditjeit nem kell lenullázni és a következő körben akár majd egy magasabb értékű lapot vásárolhat majd meg.

3. A következő lépésben a játékos a kreditjei számát feltöltheti a bevétel kocka értékéig, értelemszerűen, ha a kreditek száma magasabb, mint a bevétel kocka értéke, akkor nem történik semmi.
4. Ellenőrizni kell, hogy nincs-e vége a játéknak.

A játék akkor ér véget, ha valaki a saját körében elérte a 40 győzelmi pontot, ilyenkor „triggerelődik” a játék vége feltétel. Ebben az esetben még addig folytatódik a játék, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra,

- » azaz ha a kezdőjátékos érte el vagy haladta meg a 40 pontot, akkor még az összes többi játékosnak van egy-egy köre, de a kezdőnek már nincs több.
- 5. Ha nem ért véget a játék, akkor az űropera folytatódik és a balra ülő játékos dob a kockákkal.

ISS

Minőség: A kártyák szépek (ízlés kérdése persze) és minőségiek. Amivel én nem vagyok kibékülve, azok a játéktáblák, ez a játék is, mint [A MARS TERRAFORMÁLÁSA](#), egy mélyített tábláért kiált. Lehet itt is valamelyik kiegészítő hozza el a megváltást.

Újrajátszhatóság: Hatalmas. Igaz, hogy a kezdő szett azonos mindenkinek mindig, de már a 0. lépésben egy új kártya kerül a táblára és indulhat az új felállítás.

Játékélmény: Viszonylag gyors a játék; ha mindenki ismeri a szabályokat és nem analízis „paralízereket” ültetünk egymás mellé, akkor tényleg le tud pörögni a játék egy óra alatt. A kocka viszont kulcsszerepet kap a játékban, így akit a szerencsefaktor zavar, az inkább kerülje el a játékot.

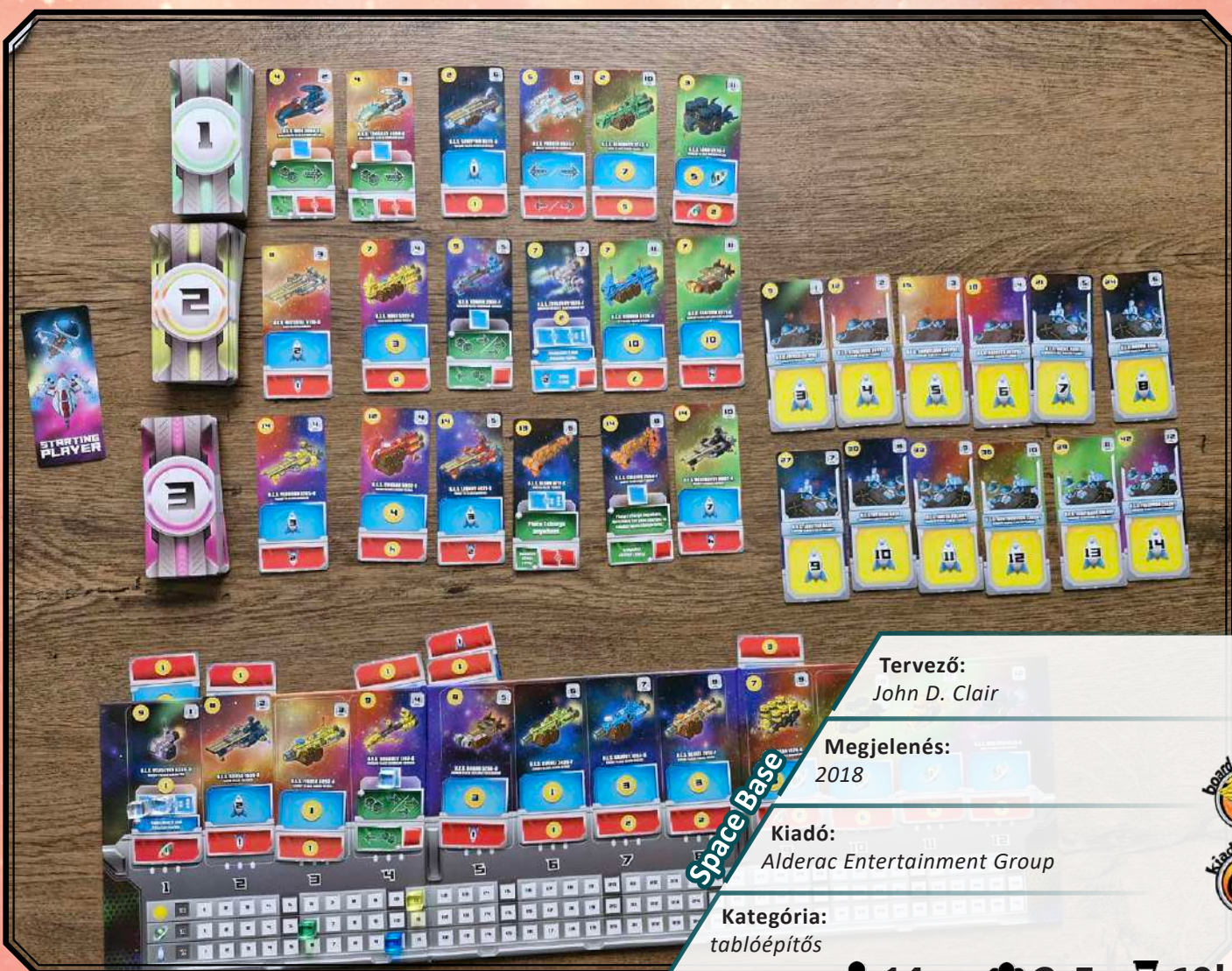


Személyes vélemény: Én nagyon szeretem a *SPACE BASE*-t. Könnyen tanítható (bár egy-két kártya nem a legegyszerűbb), gyorsan előkészíthető és folyamatos figyelmet követel, ha nem az én köröm van, akkor is van lehetőségem cselekedni. Persze sok múlik a kockákon. Nem véletlen, hogy a valószínűségek alapján vannak a kártyák jutalmai is elosztva, azaz azoknál a szektoroknál, amiket nagyobb eséllyel lehet kidobni, ott alacsonyabbak a jutalmak, mint pl. a 7-es szektorban, aminek a legnagyobb a valószínűsége, hogy két kocka értékéből kijöjjön. Ezt okosan kompenzálja a játék, de azért előfordulhat, hogy összerak az ember egy elég erős tablót, de a kocka valahogy mindig elkerüli a legjobb számokat. Szerencsére azért nem egy több órás agyégetésnél kell ezzel kalkulálni.

Ha jól tudom, a játék alapvető mechanikáit pár éve áttekintve és újragondolva átültették a *BAD COMPANY* társasba, vagy legalábbis jó pár dolog *JOHN D. CLAIR* játékából fakad. Szóval ha esetleg valakit az űr téma nem győzött meg, annak érdemes lehet azzal tenni egy próbát.

De mindenki másnak addig is itt van a *SPACE BASE*!

Attila



Tervező:
John D. Clair

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Alderac Entertainment Group

Kategória:
tablóépítő

14+ **2-5** **60'**





A társasjátékos kávézó

boardgamecafe.hu



Ajánlatkérő űrlapot a honlapunkon találsz:

boardgamecafe.hu > Csapatoknak



Hozd el a cégedet játszani!



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



13+



2-4



10-30'

Jump Drive

A tudomány még mindig keresi a válaszokat arra, hogy milyen módon fogunk tudni a jövőben megtenni millió fényévi távolságokat. A legközelebbi bolygó - amely az úgynevezett lakhatósági zónában helyezkedik el egy másik naprendszerben - 4,2 fényév távolságra található a Földtől, ami 401 138 085 566 395 km távolságot jelent. Érthető, hogy a sci-fi irodalomban miért segíti a szereplőket valamilyen különleges eszköz az űrutazásban. Ezek lehetnek csillagkapuk, tömeg-effektus relék, esetleg térhajtóművek, azonban a leggyakoribb eszköz a hiperhajtómű, vagyis a **JUMP DRIVE**.

Am első lépésként ne az űrben, hanem az időben utazzunk kicsit, és ne a távoli jövőbe, hanem vissza 2007-be. Ugyanis ekkor jelent meg **THOMAS LEHMAN** legsikeresebb alkotása, a [RACE FOR THE GALAXY](#), amely számos díj és jelölés után a **BOARDGAMEGEEK** hírességek csarnokába is bekerült. A már ismert mechanikák elegye olyan jól működött, hogy franchise lett belőle további három önálló játékkal és számos kiegészítővel.

Mielőtt cikkünk tárgyára térnék, fontos megemlíteni, hogy **LEHMANN** valójában két művét házassította össze. A 2011-ben megjelent [THE CITY](#) című kártyajátékával találta ki az alapokat, amiket továbbfejlesztve és a **RACE FOR THE GALAXY** világába beillesztve született meg a **JUMP DRIVE**.

Once you fold space you can't unfold it. (*Foundation*)

Kezdjük a szegényletes részével, mivel a **JUMP DRIVE** soha - és a **RACE FOR THE GALAXY** család egyetlen tagja - sem kapott magyar kiadást, pedig masszívan megérdemelnék. Azonban mit is rejt a kicsit túlméretezett doboz? Találunk benne egy 120 darabos paklit, felfedezés, valamint győzelmi pont jelölőket, amiket hamar ki és el lehet pakolni. Nekem a **PEGASUS SPIELE** által kiadott verzió van meg, aminél sem a lapok, sem a jelölők minőségére nem lehet panasz.



Ráugorva a látványvilágra, azt is mondhatnánk, hogy egy- ségesen szép, azonban ez nem teljesen igaz, mivel négy művész is dolgozott az illusztrációkon, ami itt-ott feltűnő. Viszont az ikonográfia egyértelmű, és figyeltek arra is, hogy a kártyák nevei alul is megjelenjenek, így a lapokat egymás alá csúsztatva kis asztalon is el fogunk férni.

Az előkészületek során tegyük a jelölőket és a paklit az asztalra, majd válasszunk két lehetőség közül:

- » használjuk a négy előkészített öt lapos paklikat vagy
- » megkeverjük a teljes paklit, mindenki kap 7-7 kártyát, megnézzük és eldobunk kettőt-kettőt.

Tehát minden játékos öt lappal kezd, ami általában 6-7 kör alatt el is fogy.



található előttünk. Miután megnéztük ezeket, dobjunk is el annyit, amennyi szem ikonunk van, tehát a végén csak két új lappal leszünk gazdagabbak.

Amikor mindenki végrehajtotta a körét, begyűjtjük a győzelmi pontjainkat, amelyek a kirakott kártyáink alján találhatóak vagy a képességeik által termelődnek. Ezután annyi lapot húzunk, amennyi a bevételeink (\$) összege, de a kör végén nem maradhat tíznél több a kezünkben. Majd jöhet a következő forduló.

Azonban ha valaki eléri vagy meghaladja az 50 győzelmi pontot a kör végén, akkor itt a vége és ő lesz a galaxis ura.

It's not my fault! I told you it was the hyperdrive! (*Star Wars*)

A játékmenet ilyen egyszerű: kijátszunk, dobunk, húzunk, építgetjük a tablónkat, ami körről körre jövedelmezőbb, majd hirtelen 50 pont és vége. Ennyi! Nem lesz itt órákon át tartó stratégiázás vagy hosszú távú taktikai döntések, csak a jó időben kijátszott kártyák, megfelelő pillanatban alkalmazott felfedezés és egy nagy adag szerencse (vagy mégsem?).

Starbuck, jump the ship! (*Battlestar Galactica*)

Akkor gyorsan repülünk is rá a szabályokra, amit érde- mes a kártyák áttekintésével kezdeni. Megtaláljuk rajtuk típusukat (fejlesztés, katonai és nem katonai világ), költsé- ségüket vagy védelmi értéküket, mennyi győzelmi pontot és bevételt gyártanak, és lehetnek rajtuk ikonok és egy különleges képesség is.

Egy kör során szimultán hajtjuk végre teendőinket, amely során

- » lerakhatunk egy fejlesztést, eggyel kevesebb kártya eldobásával a kezünkéből, mint a lap költsége;
- » kijátszhatunk egy nem katonai világot, úgyszintén a költségének megfelelő lap eldobásával;
 - » vagy egy katonai világot, de ahhoz a védelmi értékének megfelelő kato- nai erővel kell rendelkezünk;
 - » továbbá lehelyezhetünk egy fej- lesztést és egy világot is, de akkor mind a kettőnek az összes költségét meg kell adnunk;
 - » ha pedig nem akarunk vagy tudunk semmit sem lerakni, akkor fel- fedezhetünk. Ilyenkor kettő plusz annyi kártyát húzhatunk, amennyi szem ikon



Egy időben sokat játszottam vele a *BOARD GAME ARENÁN* (amit csak ajánlani tudok), és szépen látszik a tanulási görbe játékról játékra. Az első partik során meg kellett ismernem a kártyákat, azok egymásra hatását és az álta- lános folyamatot. Eljutottam arra a szintre, hogy a kez- detben nálam lévő hét lapból meg tudtam határozni egy irányt, majd a lapjárásnak megfelelően alakítva a terme- lési módszertant, jutottam a játékok nagy százalékában

40 pont fölé az ötödik körre. Azonban még ilyen tapasztalattal is könnyen lehet rossz döntéseket hozni, amit a játék megbosszul és behozhatatlan lemaradásunk lesz. Szerencsére egy parti 10-20 percnél nem hosszabb, szóval ha elrontjuk, vagy nem jött be a számításunk, majd jobb lesz a következő partiban.



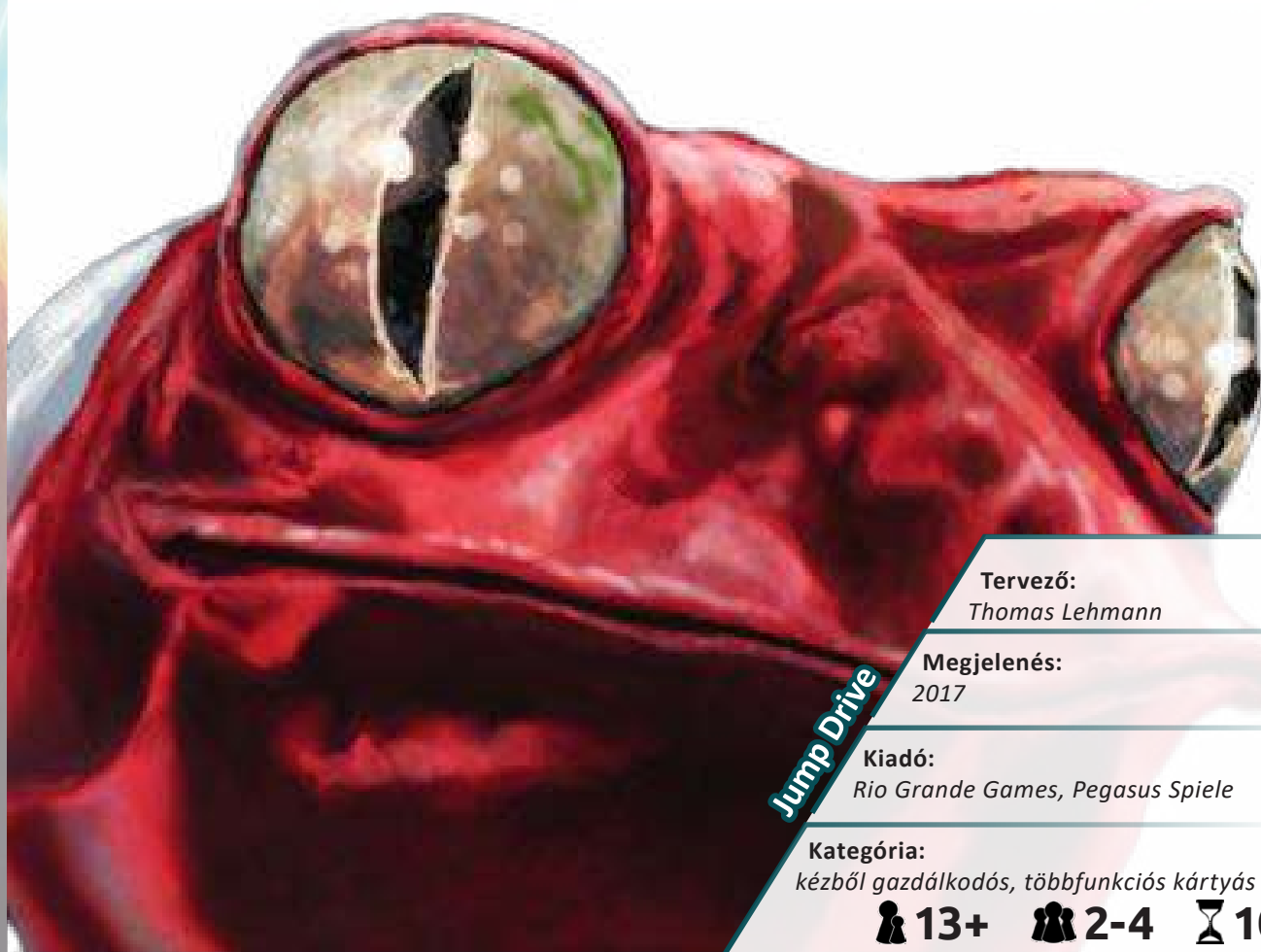
A *JUMP DRIVE* nem korlátoz egy-egy típusú fejlesztésre vagy világra, és az ismétlődések sem azért vannak, hogy vastagabb legyen a pakli, hanem azért, hogy használjuk őket, mivel a kártyák önmagukkal is képesek kombózni. Mindig keresni kell a kombinációkat, amelyek jó jövedelmet biztosítanak, és csináljuk azt, amit a lapok mondanak, mivel minden út járható, ez a Lehmann mód.

Mégis kinek is ajánlanám? A *RACE FOR THE GALAXY* világának szerelmeseinek főleg, mivel nekik kiegészítőtül a polcon hever, gyakorlott társasozós családoknak azonban tökéletes lehet egy-egy hét-köznapi vacsi utáni darabnak, amiről még másnap is lehet vitázni (pozitív értelemben). Ha pedig a baráti társaság szereti a gyors, mégis gondolkodtató társasjátékokat, akkor ne hagyjátok ki. Sajnos itthoni boltokban nem igazán elérhető, azonban német vagy angol webshopokból beszerezhető, néha meglepően jó áron.



Csak hogy a digitális nyomdafesték sem határtalan, mint az úr, tehát ha tetszett, ugorjatok be mihamarabb az úrszekérbe, és kapcsoljátok a hajtóműveket a nagy ugrásra. A végtelenbe és ...

Dundee



Tervező:
Thomas Lehmann

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Rio Grande Games, Pegasus Spiele

Kategória:
kézből gazdálkodós, többfunkciós kártyás

13+ **2-4** **10-30'**

Jump Drive





12+



2



25'

Orion Duel

Szeretem a 2 fős játékokat, mivel az esetek döntő többségében ketten játszunk a férjemmel. Emellett kifejezetten szeretem, ha egy játék okos, és ha ez a kettő találkozik, akkor az már-már galaktikus élmény tud lenni; úgy, mint az *ORION DUEL*. :) Az *ORION DUEL* egy absztrakt lapkalehelyezős játék, melynek során galaxisokat hódíthatunk meg és fekete lyukakba lökhetjük a társunkat. Izgalmasan hangzik, ugye?

Szabályok

Mindkét játékosnak ugyanolyan típusú lapkái vannak, annyi kivétellel, hogy a legtöbb lapkán nemcsak a saját színe van rajta, hanem az ellenfélé is. Ééés ... itt jön a csavar, mert nagyon okosan kell lehelyezni ezeket a lapkákat, hisz miközben a saját céljainkat szeretnénk elérni, közben a játéktársunknak is borsot törhetünk az orra alá egy-egy fekete lyuk megszerzésével, vagy éppen ha nem figyelünk eléggé, akkor jó helyzetbe is hozhatjuk őt.

A lapkáinkat bárhová helyezhetjük a térképen belül, nem kell már egy lent lévőhöz csatlakoznia, de figyelni kell rá, hogy ha a következő lapkát egy már lent lévő mellé szeretnénk letenni, akkor csak úgy helyezhetjük le, hogy egyezzen az előzőleg lerakott lapka színével. Például ha két kék lapka között van egy hely, akkor oda csak kék színű lapkát tehetünk le.



Győzelmi feltételek

A játékot háromféleképpen lehet megnyerni:

1. Csillagképek összekötése

A térkép négy csillagkép párra van felosztva, amik egymással szemben a tábla szélein helyezkednek el. Ha az egyik ilyen csillagkép párt sikerül összefüggő, saját színből álló lapkákkal összekötni, akkor megnyerted a játékot.

2. Galaxisok szerencsés együttlálása

Ha négy galaxis tokent össze tudsz kötni a saját színeddel, akkor nyersz. Fontos itt is a folytonosság!

3. Fekete lyukak találkozása

Ha három fekete lyukat összefüggően össze tudsz kötni az ELLENFELED színével, akkor is nyersz.



Vélemény

Amilyen egyszerűek az *ORION DUEL* szabályai, annyira nem egyszerű maga a játékmenet! Folyamatos figyelmet kér a játék, mert nemcsak a saját színedre kell figyelni, hanem az ellenfélre is. Például sokszor lesz olyan szituáció, hogy le kell mondanod egy jó helyezéséről, mert azzal jó helyzetbe hoznád a játékostársadat, és emiatt folyamatos mérlegelés és újratervezés jellemzi a partit.

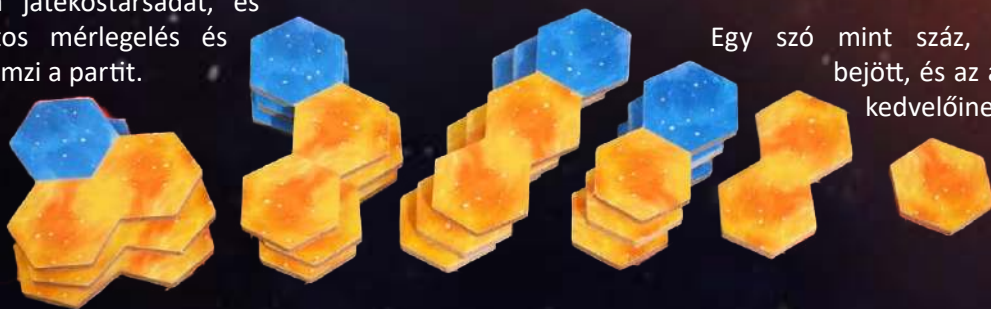
Emellett jól kell gazdálkodunk a lapkáinkkal, mert minden formából meghatározott számút kapunk csak. Nekem volt olyan, hogy meggondolatlanul hamar elhasználtam egy adott formából az összes lapkát, és de jó lett volna a későbbi körökben!

Ami még nagyon tetszik benne, hogy rövid, kb. 20-25 perc a játékidő, de ez alatt az idő alatt rendesen megoldoztatja az agytekevényeket.

Az újrajátszhatósága miatt sem lehet okunk panaszra, mert többféle setup lehetőség van a játékban, és a lapkák helyezésének is ezer féle változata lehet.

Egy szó mint száz, nekünk nagyon bejött, és az absztrakt játékok kedvelőinek (is) mindenképp ajánlom kipróbálásra!

Besty



Orion Duel

Tervező:

Alberto Branciaro, Andrea Mainini

Megjelenés:

2023

Kiadó:

Matagot

Kategória:

absztrakt, területfoglalás, lapkalerakós

12+

2

25'





12+

2

20-30'

Star Realms

Ha létezik mechanika, amit időtlen kedvencemnek mondanék, az a **pakliépítés**: nem akarok ódát zengeni különösebben róla, de az egyik legkönnyedebb, mégis a legtöbb agyalást, kombózást nyújtó motornak gondolom, amire gyakorlatilag minden bőrt fel lehet húzni. Vicces fejlemény (vagy talán annyira nem is), hogy a költségek csökkentése miatt a közelmúltban több kiadó is bejelentette, hogy zömmel kártyajátékokat tervez kiadni. Hát csak tessék, állunk elébe! És ha pakliépítés, akkor például **STAR REALMS**.

Az úr nagy...

... írja a Galaxis Útikalauz. Tényleg az. És bár köze sincs a kettőnek egymáshoz, a **STAR REALMS** kozmosza valóban észbontóan, meglepően és elképzelhetetlenül nagy. Valamint szemfacsaróan randa.

Kezdjük az elején: kettőezertizennégyben valahol Ázsia mélyén a Kínai Népköztársaság nyomdagépei megszülték a **STAR REALMS** íveit, amit aztán gondosan olajozott vágógépek méretre szabtak, stancolók lestancoltak, szorgos gépek csomagoltak, az akkor még működő ellátási lánc hajószörnyei átfuvaroztak távoli kontinensekre, hogy aztán dízel furgonok gyomrában a játékboltok polcaira, majd a nappalinkba kerüljenek, végül pedig a népszerűségi listák tetejére, és több **GOLDEN GEEK AWARD** és **SXSW Díj** győzteseként végezzék. Meggyőződésem, hogy sikere ellenére kevésbé díjazott, mint azt megérdemelné, viszont hatalmas versenyszcéna szerveződik köré.

Ez nem véletlen: asztalra kerülve egy gyors, pörgős, könnyed (**BGG**: 1,92/5 nehézségű) és nagyon fun játéknak bizonyul, aminek a szabályait nagyjából 5 perc megtanulni, szerintem még annak is, aki sosem játszott deckbuilderrel. Akár merném kapunak (*sic!*) is nevezni a pakliépítők világába.



Az alapjáték azóta több kiegészítővel, új frakciókkal és legutóbb legacy móddal gazdagodott, ami jó nagy dobozban

érkezik. És ronda szegényem... tényleg az. Na, nem annyira, mint amennyire szerintem például **A MARS TERRA-FORMÁLÁSA**, de iszonyatosan csiricsaré, színes, 3D domborított minden, ami megfigyeléseim szerint ezekre az újrátékokra sokszor jellemző. (Nyilván ez szubjektív, és boci minden fantól.)

Annyi baj legyen, mert az élmény, amit ad, bőven kárpótol még két játékosal is. Létezik kooperatív (két csapat 2-2, illetve 3-3 fővel), illetve mindenki-egy-ellen játékmód, amikről Robi haverom ódát zengett.

Sztori

Minden jó úrbalhéhoz kell egy kis sztori — már csak azért is, hogy tudjuk, miért lőjük szét egymást lelkesen a csillagok között. A **STAR REALMS** univerzuma pedig bőven kínál alapanyagot





ehhez: az emberiség túlnépesedése és a nyersanyagéhség évszázadokkal ezelőtt űrkolonizációhoz vezetett. A kolóniákért folytatott verseny egyre több feszültséget és fegyverkezést hozott, miközben a politikai szövetségek állandóan változtak.

Ekkor jelent meg a Blob: ismeretlen eredetű, egységesen fellépő idegen faj, amely fejlettebb fegyverekkel semmisítette meg az emberi kolóniákat. A Föld körüli magvilágokat uraló vállalati birodalom tétlensége miatt a külső világok védtelenek maradtak — kivéve azokat, amelyek Pierre Martine flottájához csatlakoztak. Martine hamarosan császár lett és megalapította a Star Empire-t, amely a galaxis harmadát egyesítette. Ezzel szemben a központi világokat a profitorientált Trade Federation uralta, amely gazdasági hatalmával tartotta kézben az emberiség nagy részét. A harmadik emberi erő a Machine Cult lett: két elzárt ipari kolónia túlélőiből alakult vallási-technokrata hatalom, amely hatalmas, automatizált flottát épített, és elutasította a csatlakozást a többi birodalomhoz.

A négy fő hatalom — Blobs, Star Empire, Trade Federation, Machine Cult — közti feszültségek, valamint a függetlenségre vágyó új kolóniák törekvései állandó konfliktushoz vezettek. Az űr hatalmas, de az értékes világok korlátozottak, így a háború és az új csillagbirodalmak születése elkerülhetetlenné vált. Ebben a helyzetben bárki megpróbálhat új hatalmat alapítani — ha elég gyors és erős.

Oh, Frak... ció

A játékosok 10 lapjukkal (8 alapűrhajó (Scout) 1-1 credit értékben, illetve 2 alap csatahajó (Viper) 1-1 sebzéssel)

vágnak neki a galaxis meghódításának. A cél egyszerű: nullára csökkenteni ellenfelünk authority értékét — vagyis szétlőni. Értelemszerűen a pénzt jelentő lapjainkkal a középben elhelyezkedő trade row lapjaiból vásárolhatunk egyre erősebb lapokat, amik frakciónként fognak majd szerencsés esetben kombókat adni. Minden laptól számíthatunk egy alap-erőforrásra (credit, befolyás vagy tűzerő), illetve egy - általában - saját frakció más lapjával kombinációban rendelkezésre álló további erőforrásra. Ezen felül egyes lapok további bónuszokat adnak: úgy mint lapok kidobása, megsemmisítése saját paklinkból (ez nyilván a deckbuilderek egyik fontos mechanizmusa a pakli javítására), esetleg ellenfelünk lapjainak eldobását okozzák, de például akad olyan lapunk is, amitől önként megválva tudunk egy jelentős sebzést okozni, vagy pénzt kaphatunk, lapot húzhatunk stb.

Természetesen egy űrjáték sem lenne teljes űrbázisok nélkül. A *STAR REALMS* bázisai fekvő tájolású kártyák és rendelkeznek védelmi képességgel is. Egyik típusuk az outpost: ezek a lapok pajzsként állnak az ellenséges armada és saját birodalmunk között - először őket kell eltakarítani az útból, és fontos, hogy nem sebződnek maradandóan. Azaz egy 5-ös pajzsu outpostról gyakorlatilag lepattan az ennél kisebb sebzés és a következő körben ugyanúgy 5-ös marad. Nagyobb támadás esetén pedig levonódik belőle az értéke, a bázis pedig a dobópakliba kerül. A másik,





nem outpost jellegű bázisokat opcionálisan lehet támadni - érdemes megfontolni, ellenfelünknek a támadásunk okozta authority-csökkenés vagy egy kieső bázis fájl-e jobban?

A négy érdekcsoport lapjai szépen elkülönülnek egymástól, jó kombós lehetőségeket rejtve magukban: hol az authoritynk (gyak. életerőnk) növelésére tudunk felhasználni lapokat, hol az ellenfél lapjait dobathatjuk el, hol saját, gyengébb kártyáinktól szabadulhatunk meg véglegesen, jobb kombók esélyeit növelve ezzel. Blob: agresszív, sebzésre épít. Star Empire: lapdobatás és kombók. Trade Federation: gyógyítás és gazdaság. Machine Cult: paklitisztítás és előkészítés nagy kombókra.

- » Érdemes a Blobbal figyelembe venni, hogy az ellenfél tarthat outpostot saját védelmére, ami csökkenti a sebzésünket. Emiatt igyekezzünk lehetőleg egymást erősítő támadású lapokkal operálni, hiszen így még mindig marad elegendő sebzés, ami elszűn a kilőtt bázis mellett.
- » A Star Empire segítségével hathatósan tudjuk ellenfelünk számítását keresztülhúzni azáltal, hogy fontos lapokat veszíthet, akár jelentős problémát is okozhatunk neki ezzel, hiszen nem fognak működni a kombói - figyeljük hát, milyen lapokat vásárol és miket játszik ki a körében (itt nem tilos számolni a lapokat).

- » A Trade Federation authority restore-ra (azaz gyakorlatilag gyógyításra) tud játszani. Emiatt érdemes nagyobbakat ütni bele egyszerre, a farigcsálás ellene sajnos nem nagyon működik. Értelemszerűen ha mi játszunk a frakcióval és ellenfelünk nem nagyokat üt belénk, hanem szépen apránként igyekszik lefaragni az authoritynket, használjuk ki a gyógyuló képességünket, kombinálva több outposttal is akár.
- » Machine Cult játékosként bátran és hatékonyan tudjuk eldobálni értéktelen lapjainkat, így erősödik a kezünk/paklink. Figyeljünk, hogy nehogya visszafelé süljön el: ha túl jó lapjaink vannak, a Star Empire minden lapdobatása tőlünk nekünk jobban fog fájni, én szoktam azért töltelék lapokat is tartani, hogy legyen mit eldobni minden következmény nélkül - érdekes egyensúly ez, de megfontolandó.

Talán érezhető, hogy engem a *STAR REALMS* lenyűgöző könnyedségével és átgondoltságával, és tényleg kapujátéknak tartom a nehezebb, komplexebb deckbuilderek világába — most pedig ennek a szónak különösen szép csengése van. ;)

Nem is értem, miért nem játszom vele gyakrabban. Pedig Robi haveromnak kb. minden megvan belőle.

the_v



Star Realms

Tervező:

Robert Dougherty, Darwin Kastle

Megjelenés:

2014

Kiadó:

Wise Wizard Games

Kategória:

palkiéépítő, harci

12+

2

20-30'



Esseni beszámoló

Idén két napra látogattam ki Essenbe a *SPIELre*, szeretném bemutatni nektek az élményeimet.

Idén még nagyobb volt a rendezvény: egy csarnokkal több kiállító játékait tekinthettük meg, próbálhattuk ki. Az első napon sokkal jelentősebb volt a tömeg az előző évhez képest, szabályos dugók alakultak ki a legnépszerűbb, hármas csarnokban, ahol a legnépszerűbb címeket állították ki. Másnapra oldódott a helyzet, mivel kevesebb volt a kanyargó sor a standok előtt. Természetesen a favoritokhoz nagyjából lehetetlen volt leülni, így mi úgy döntöttünk, hogy ismeretlen, de izgalmas játékokra fogunk vadászni. Személy szerint teljesen elégedett vagyok: sokat játszottunk, és mindenki talált a számára megfelelő játékokat, amiket haza is hoztunk. Hogy példát is hozzak, mindkét napról kiemelem a kedvenc játékomat.



A második nap favoritja a *LUNCH (ATOP A SKYSCRAPER)* volt, aminek témáját a híres New York-i fotó ihlette, amin az Empire State Buildingben dolgozó munkások szünetet tartanak. A játék során egy hasonló fotót reprodukálunk, amihez munkáslapkákat gyűjtögetünk. Mindannyian hordhatnak sapkát, trikót vagy munkásruhát, bakancsot vagy cipőt, és dobott vagy üveget fognak a kezükbe. Ezek a tulajdonságok párban járnak egymással, és a játék során ráhatásunk van arra, hogy az egyik többet érjen, mint a másik. A munkásokat pedig sorban ültetjük fel a nagy vasrúdra úgy, hogy ezen tulajdonságok szerint kövessék egymást megszakadás nélkül.



Az első napon a *RAILROAD TILES* tetszett nekem a legjobban. Aki ismeri a *VASÚTVONAL* című játékot, az ezt a folytatást is kedvelni fogja. Ebben a változatban lapkalehelyezéssel épül a hálózatunk, megcsavarva a többiek elől történő leválogatással és egy érdekes figurás megoldással. Ez utóbbi változat a legnagyobbat a játékon, ugyanis a háromfajta figurát csak bizonyos, kiemelt lapkákon lehet elhelyezni, és csak az aktuális körben, egyébként a figura és a vele járó pont elvész.



A rendezvény során meglátogattunk magyar kiállítókat is, mint például a *MOBEE*, az *A-GAMES*, a *NESTIFYZ*, a *MINDCLASH* vagy a *LASEROX*. Többször is keresztezte utunkat a *BOARD GAME CAFÉ* játékosai, *SZÖLLŐSI PETI* a *VAGABUND*tól,



vagy a **PAGONY KIADÓ** népes alkotócsapata. Ezúton is köszönjük az érdekes beszélgetéseket, bízunk benne, jövőre is hasonlóan nagy csapat verődik össze egy-egy magyar standnál (igen, az egyik nap majdnem tizenöten foglaltuk el az egyik folyosó szabad részét).

Egy negatívumot tudnék csak megemlíteni, ami pedig a játékok színvonala volt. Szerencsére gyenge játékokkal nem nagyon találkoztunk, de nagyon kimagaslóakkal sem. A játékok többségét olyan példányok tették ki igazából, amikkel már kb. játszottunk, csak más néven. Nehéz volt megtalálni a kiemelkedő címeket. Szerencsére sikerült szerintem igazán különleges megoldásokkal is találkozni, de mégis csak nehezebb dolgunk volt. Igazából arra vagyok kíváncsi, jövőre ez hogyan fog megnyilvánulni az itthoni megjelenésekben. Ami biztos, többről is meg fogunk írni nektek a cikkeinkben.

Zárszóul már csak annyit mondanék, hogy mindenkinek csak javasolni tudom, hogy egyszerű látogasson el a rendezvényre.

A hatalmas tömegre és a nehéz játéklehetőségre tessék felkészülni (a **TJÜ** erre biztosan nem tud felkészíteni). Nagyon sok a lehetőség, és többen is segítenek a kijutásban és a navigálásban is, úgyhogy nem kell aggódni.

Jövőre találkozunk ugyanitt!

Breki





Martin Wallace

Ő az, akit régebben a pakliépítés prófétájának neveztek, és aki a BGG Top 1 játékkal, a Brass: Birminghammel ajándékozott meg minket. Számos témát feldolgozott, és sosem dőlt hátra, még most is dolgozik, és ha kell, maga adja ki a játékeit. Mindeközben igen határozott véleménye van arról, hogy mi zajlik manapság a társasjáték piacon. Ő Martin Wallace.



Mindenekelőtt, kérjük, mondja el nekünk, milyen érzés a BGG Top 1-es játék, a [Brass: Birmingham](#) tervezőjének lenni?

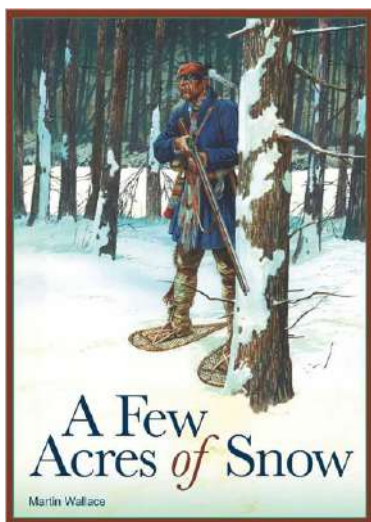
Ahogy azt el lehet képzelni, nagyon jó érzés. Ugyanakkor hangsúlyoznom kell, hogy ez egy csapatmunka eredménye. Gavan Brown és Matt Tolman hozzájárulása nélkül a játék közel sem lenne ilyen jó.

Átnézve a játécai listáját, valószínűleg példátlan, hogy valaki ennyi különböző témájú játékot tervezett. A változatosság szórakoztatja?

Szeretném azt hinni, hogy egy közepesen tehetséges tervező képes különböző témákkal, műfajokkal és mechanizmusokkal foglalkozni. Bár személy szerint szeretek nehezebb tervezési feladatokon dolgozni, élvezem az egy-

szerűbb játékok kitalálásának kihívását is. Ebben az értelemben a változatosság fontos számomra. Úgy érzem, hogy a játéktervezés örömeinek része az is, hogy kihívásokat állítunk magunk elé, amelyekkel kiléphetünk a komfortzónánkból.





Egy kicsit tovább maradva a játéka témáinál, feltételezhető, hogy a következő lépése egy olyan játék lesz, amely a 19. századi Londonban játszódik, ahol ókori római katonák időutazóként harcolnak a Nagy Öregekkel, miközben épül a vasút. Természetesen ez ironikus, de vannak kedvenc témái, vagy a kiadók javasolták a zsánereket a terveihez?

A fenti nem áll messze az igazságtól. Szeretem keverni a valós történelmet a fantázia elemeivel. A valós környezet lehetővé teszi a játékosok számára, hogy könnyen azonosuljanak a témával, míg a fantázia elemekkel egy kicsit izgalmasabbá lehet tenni a dolgokat.



Néhány játéka (pl. [A Few Acres of Snow](#)) fájdalmasan reális és igyekszik hű maradni a történelmi tényekhez és körülményekhez, míg mások sokkal inkább elszakadnak a valóságtól (pl. [AuZtralia](#)). Mi az ideális arány a tény és a fantázia között?

Soha nem gondolkodtam túl sokat a tény és a fantázia közötti megfelelő egyensúlyról. Ha muszáj választanom, akkor azt mondanám, hogy 70% tény és 30% fantázia lenne a megfelelő arány.



A BGG-n láthatjuk, hogy már 4 játéka van kiadva 2025-re és egy 2026-ra. Ezek nem kis dobozos, strandra tervezett kártyajátékok. Régóta a fiókban voltak, vagy valóban 2025-ös termékekről van szó?

Őszintén szólva nem igazán követem nyomon, mikor jelennek meg a játékaim. Néhány, mint például az [Aeterna](#), már évek óta gyártásban van. Hasonlóképpen, a [Dark Providence](#) is sok évig tartott, mire elkészült. Én inkább a jövőre koncentrálok, nem a jelenre.



Néhány játéka a [Wallace Designs](#) nevű kiadója van. Mióta működik ez a cég és milyen tapasztalatai vannak a saját kiadói céggel?

A Wallace Designs azért létezik, hogy pontosan azt tervezem és adjam ki, amit a piacon látni szeretnék. Néhány tervem más cégek számára nem lenne vonzó, vagy túlságosan megváltoztatnák őket az én ízlésemhez képest. A Wallace Designs teljes ellenőrzést biztosít a termék felett, bár ez némi pénzügyi kockázattal jár.





Az interjút közlő magazinunk mostani számát az űrkutatáshoz és a csillagászathoz kapcsolódó témájú játékoknak szenteltük. Emellett megünnepeljük az októberi Világűr Hetét és azt, hogy Magyarország második alkalommal küldött űrhajóst az űrbe, az ISS-re (az első 1980-ban volt). Legújabb űr témájú játéka [a Casus Belli](#) és [a Rocketmen](#). Szereti ezt a témát, vagy csak azért választotta, mert illik a játékterveihez?

A Rocketmen témáját a kiadók javasolták nekem, így ebben az értelemben megbízás volt. A Casus Belli inkább arról szólt, hogy olyan játékot akartam készíteni, amely ötvözi a Star Wars, a Star Trek és más sci-fi források elemeit. Sci-fi rajongó vagyok, de nem mondanám, hogy ez a kedvenc témám.

Végül néhány szó a jelenlegi helyzetről és a személyes terveiről.

Nos, mint tudják, a vámom továbbra is a legnagyobb kihívást jelentik a társasjátékok piacán. Személyes véleményem szerint az elkövetkező néhány évben számos vállalat fog csődbe menni. Úgy érzem, hogy a közösségi finanszírozás hanyatlásnak indult, és egyre veszélyesebbé válik, mivel a kockázatok nagyobbak, mint valaha. Személyes terveim között szerepel, hogy túléljem ezeket a nehéz időket. Ennek érdekében egy sor egyszerű játékot tervezek, hogy növeljem a jogdíjaimat. Azon is gondolkodom, hogy elhagyom a közösségi finanszírozást, és visszatérek

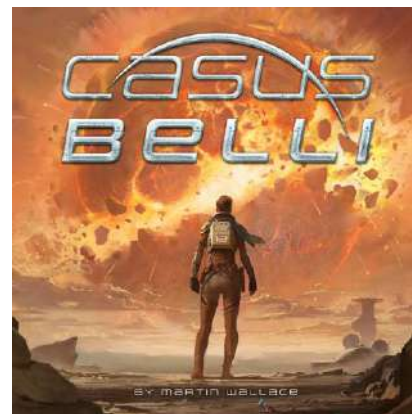
a Treefrog régi modelljéhez, és limitált kiadású játékokat gyártok. A kínai gyártóüzemek megváltoztatták a kis példányszámú nyomtatások gazdaságosságát, így azok sokkal jövedelmezőbbé váltak.

Mit gondol az évente megjelenő hihetetlenül nagy számú új játékról?

Röviden szólva, szerintem ez a fogyasztók számára nagy-szerű, de az iparág számára katasztrofális. A piacot el-
árasztó rengeteg új játék hatalmas problémákat okoz a már megalapozott játékgyártóknak és forgalmazóknak. Bizonyos értelemben jó lenne, ha a piac kissé összezsugorodna, csak hogy visszatérjen a józan ész az iparágba.

Végül, de nem utolsósorban, mik a tervei, mely játékok várnak arra, hogy új slágerek legyenek a BGG Top Listán? Más szavakkal, a Casus Belli mellett milyen új játékokat tervez 2026-ra?

Remélem, hogy két játékot is kiadhatok limitált kiadásban, az Animal Rules Footballt és a Monster Rockot. Ezeknek a címeknek az összes illusztrációja már elkészült, így most már csak a nyomtatás van hátra. A Monster Rockot Amanda Milne-nel közösen terveztük. Jelenleg több különböző terven is dolgozom, de ezekről most még nehéz lenne nyilatkozni.



Martin Wallace

Kedvenc játék:
Dune: Imperium - Uprising

Kedvenc játékszerző:
Francis Tresham

Kedvenc játéktípus:
pakliépítő

Életkor:
63

Nemzetiség:
brit és ausztrál

Leghíresebb játéka:
Brass: Birmingham

Utoljára játszott játék:
Dominion

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
152. 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:

