



TABULA

a társasjáték-magazin

II. évfolyam 2. szám 2009. április

online kiadás ISSN 2060-6206

FREE

OLDAL

A játékok története 42

4. rész az ostábla története 4

Játékmechanizmusok 19

általános ismertető

A doboz mögött

Alan R. Moon interjú

www.tabulamagazin.hu

THÉBA

29. oldal

NIAGARA

36. oldal

SAN MARCO

16. oldal

MARRAKECH

27. oldal

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

32. oldal

TICKET TO RIDE JÁTÉKOK

7. oldal

“

Semmiben sem nyilvánul meg olyan világosan az emberek jelleme, mint a játékban.

(Ler Tolsztoj)



KÖSZÖNTŐ

Rögtön a legelején elnézést kérek: most nem a női olvasókhhoz szólok. Sajnos egyébként is ők vannak kevesebben a „társasjátékos életben”. Éppen emiatt is kérdezték mostanában többen tőlem: hogyan lehetne rávenni a barátnőjüket, feleségüket arra, hogy társasozzanak többet, szívesebben. A válaszom: ahogy a férfiakat. Fokozatosan.

Miért vannak egyáltalán többségben a férfiak a társasklubokban? Talán a nők nem szeretnek játszani? Vagy a stratégiai, taktikai képességeik gyengébbek? Szó sincs erről. Aki nem hiszi, kérdezze meg a többszörös sakk-világbajnok Polgár lányokat. Egyszerűen a nők (hál’ istennek) mások, mint mi, így a játékhoz való hozzáállásuk is rendszerint eltér (és most nem a wargamer csajokról beszélek, vagy akár azokról, akik a Tabulát is a kezükbe veszik). A férfiak szeretnek a szabályok, a logika és száraz tények alapján érvelni, míg a sokkal színebb gondolkodású nők számára az érzelmek, hangulatok nyelve is legalább ennyire fontos (ezt tévesztik össze a totálisan értetlen férfiak a női logika hiányával).

A gyengébbnek nevezett nem képviselői közül ezért sokan a társasjátékot sem csupán a leírt szabályok szerint játsszák, de a nemek közötti viszonyok szabályai szerint is. Sok nő nem szeretné „bántani” a párját, és rettentően megbántódik, ha pont Ő tesz keresztszabályt neki. Sokkal inkább egyengetné társa útját, és ezt várná el viszonzásul is. A férfinak így két választása van: vagy vérig sérti partnerét, vagy pedig ha többen játszanak az asztalnál, ők ketten komoly előnyre tesznek szert, hiszen eggyel kevesebb ellenféllel kell megküzdeniük. A nő tehát ilyenkor még nem készült fel rá, hogy kizárólag a játék szabályai szerint, az érzelmeit félretéve játsszon. Ha komoly támadások érik, az agresszió ilyen vélt megnyilvánulásai évekre elvehetik a kedvét a játéktól. És térhetünk vissza a Tabuhoz, Activityhez és egyéb, a maguk módján remek, ám nem stratégiai partijátékokhoz.

Pedig nem kell más, mint a fokozatosság. Egy társashoz nem szokott férfi sem minden átmenet nélkül ismerkedik meg egy 64 oldalas szabállyal ellátott



háborús játékkal; a nőket sem rögtön konfrontatív játékokkal kell letámadni. A békés, könnyed játékoktól fokozatosan haladhatunk a keményebbek felé, hogy rákaphasson a szabályok kihasználásából fakadó stratégiával elért győzelem ízére: feleségemmel például, aki először még a Malom elvesztésekor is húsz percig nem állt szóba velem, ma-napság vére menő Battle Line-csatákat vívunk. Többnyire ő nyer.

A Tabula jelen számában szinte csak olyan játékok szerepelnek, amelyek akár már a kezdők is szívesen játszhatnak – mert egyszerűek, ötletesek és a békés játékmenetet is támogatják. Így ezúttal három Spiel des Jahres-díjazottról is beszámolunk. Közülük a 2004-es Ticket to Ride Magyarországon még nemhogy magyar nyelven nem jelent meg, de a magyarított játékszabállyal ellátott angol verzió is rendszerint csak korlátozott mennyiségben érhető el. Külföldön azonban ez az utóbbi évek legnépszerűbb társasa, legyen szó kezdőkről vagy vegyes társaságról, idősekről, fiatalokról, férfiakról vagy nőkről: mindenki megtalálja benne a kedvére valót. Ennek apropóján a tervező, Alan R. Moon számos további családbarát játékával is megismertetjük az olvasót, és interjút is közlünk az úriemberrel. De írunk még családi játékokról, és elkezdjük a mechanizmusok bemutatását is; játéktörténeti rovatunkban pedig egy máig népszerű társassal, a backgammonnal foglalkozunk.

A Tabula következő számának megjelenéséig kellemes, játékokban gazdag nyarat kívánunk mindenkinek, és jó szerencsét a hobbi másokkal való megszerettetéséhez!

Molnár László szerkesztő



KEGYETLEN TÁRSASJÁTÉKOS CSAJOK

TARTALOM

KÖSZÖNTŐ	1
A MECHANIZMUSOKRÓL	4
TICKET TO RIDE	7
TICKET TO RIDE VARIÁCIÓK	11
SAN MARCO	16
A DOBOZ MÖGÖTT – ALAN R. MOON	19
ELFENLAND	23
MARRAKECH	27
THÉBA	29
SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS	32
NIAGARA	36
DIAMANT / INCAN GOLD	37
A JÁTÉKOK TÖRTÉNETE 4. RÉSZ	42
A JÁTÉKOK ÉRTÉKELÉSÉRŐL	45
IMPRESSZUM	45



A MECHANIZMUSOKRÓL

avagy mi működteti a játékokat?

Hosszas tanakodás után úgy döntöttünk, hogy elkezdjük feldolgozni a társasjátékokkal kapcsolatos elméleti tudásanyagot, mivel szeretnénk az alapfogalmakat görcső alá venni. A cikkben leírtak csak a szerző véleményét tükrözik. Reméljük, hogy a téma felkelti az érdeklődésedet, és minél többet kapcsolódtok majd be az ilyen jellegű elméleti vitákba.

Mint mindenki, aki a játékokkal egy kicsit is régebben foglalkozik, én is nap mint nap használom a „játékmechanizmus” kifejezést. Pár hónapja egy társaságban elkezdtünk beszélgetni a hobbimról, és én naivan kiejtettem ezt a szót. A reakció a mély megdöbbenés volt. Természetesen megpróbáltam példákkal körülírni a játékmechanizmus jelentését, azonban rájöttem, hogy nem tudom pontosan meghatározni a szó jelentését. A következőkben most erre fogok kísérletet tenni.

Definíció

A lexikon szerint a mechanizmus jelentése: bonyolult, egymással összefüggésben levő folyamatok összessége; ezek irányítási rendszere.

A játékmechanizmus általános definíciója szerint: a játék szabályrendszerének egy jól körülírható része, amely meghatározza a játék jellegének egészét, vagy annak egy részét. Ebből látható, hogy a mechanizmust nem szabad összekeverni a szabállyal, szabályokkal. Általában egy mechanizmus

szabálypontokból épül fel. Álláspontunk szerint ez a definíció nem teljes. Vannak ugyanis olyan elemei a mechanizmusoknak, amelyek nincsenek tételesen leírva a szabálykönyvben. Ezért helyesebbnek tűnik Friedemann Friese meghatározása: szerinte a mechanizmus a játék egy körülhatárolható része (játékszabály, a játék elemei, topológia stb.), amely meghatározza a játék jellegének egészét, vagy annak egy részét.

Mechanizmusok egymás közt

Egy adott játékban általában nem csak egy mechanizmus működik. Vannak olyan mechanizmusok, amelyek más, kisebb mechanizmusokból épülnek fel. Amennyiben hasonlatot keresünk, a legegyszerűbb megoldás a kémia felé fordulnunk. Olyan ez, mint egy molekula felépítése. Az atomoknak a játék szabályai, és egyes elemei felelnek meg, a molekuláknak pedig a játékmechanizmusok. Az egyes molekulák már önmagukban meghatározzák az adott vegyület tulajdonságát. Több molekula összekapcsolódva viszont már bonyolultabb aspektusait is meghatározhatja. Annyiból is jó ez a példa, hogy könnyen beláthatóvá teszi, hogy az egyes mechanizmusok nem önmagukban állnak. Együttesen komplex rendszert alkotnak, és befolyásolhatják a rendszer egészét. Ha máshova építünk be egy mechanizmust, akkor lehetséges, hogy

egy teljesen máshogy működő rendszert hozunk létre.

Elnevezés

Egy konkrét mechanizmus elnevezése, definiálása mindig önkényes. Az előbbi gondolatmenetet folytatva kijelenthetjük, hogy a játéknak van egy genotípusa (a játék struktúrája) és egy fenotípusa (az a kép, amely megjelenik bennünk).

Vegyünk egy egyszerű példát. Készítsünk egy játékot. Mindenkinek van négy pontgyűjtője. Mindig, amikor egy játékos dob a kockával, a kidobott értéket hozzáadja valamelyik pontgyűjtőjéhez. Miután megvan az eredmény, a játékos megvizsgálja, hogy a tőle balra ülőknek mennyi pontja van az egyes pontgyűjtőiben (az éppen módosított pontgyűjtőjével összehasonlítva). Ha a tőle közvetlenül balra ülő játékosnak pontosan 30-cal van több pontja valamelyik pontgyűjtőjében, akkor ennek az értékét 0-ra kell módosítani. Ugyanígy vizsgáljuk meg bal oldali irányban haladva a következő játékosokat, csak itt a szám sorban 20-ra, illetve 10-re módosul. Ha valamelyik pontgyűjtőben a pontok összege elérte a 41-44-es értéket, akkor azt már nem módosíthatjuk.

Vessük össze a fentieket a „Ki nevet a végén?” című játékkal. Azt tapasztaljuk, hogy ebben egy egyszerű mozgási mechanizmus és egy kiejtési mechanizmus van, ám gyakorlatilag a két játék teljesen ugyanúgy működik. A játékos dob a kockával és előrelép, majd ha olyan helyre kell lépnie, ahol egy másik játékos áll, akkor annak a bábuját vissza kell tennie annak a játékosnak a kiindulási mezőjére. A

fentiekből látszik, hogy a játék lényegi genotípusát minimálisan változtatva megnyíre más fenotípust kapunk. Egészen egyértelmű, hogy szinte senki nem szeretne a második típusú játékkal játszani, mivel mindenki azokat a játékokat kedveli, amelyek könnyebben átláthatóak. Ezért fontos, hogy amikor valaki játékot készít, figyelembe vegyen ilyen pszichikai tényezőket is. Az is kiderül ebből a rövid kis példából, hogy szinte lehetetlen olyan kategóriákat alkotnunk, amelyekbe minden mechanizmust be tudnánk illeszteni. Egy mechanizmus elnevezése mindig önkényes, mint ahogy egy adott rendszerből történő kiválasztása is az. Összehasonlítani más játékokban található mechanizmusokkal pedig csak fenntartással, és az előbb elmondottakra tekintettel lehet.

Kategória-alkotás

Kérdés, hogy érdemes-e kategóriákat alkotnunk, ill. egyes mechanizmusokat ezekben beilleszteni? A válasz: igen. Ilyenkor magát a célt kell figyelembe vennünk, hogy miért is tesszük ezt. Ha dióhéjban akarunk felvilágosítást adni a játék jellegéről, akkor érdemes nagyobb kategóriákat használni.



Ilyen kategóriák például: következtetés, blöff, kockajáték, többségibefolyás-szerző, erőforrás-menedzsment stb. Tudni kell azonban, hogy ez nem sokat mond el magáról a játékról. Ennek oka az, hogy egyrésztől egy adott játékban szinte mindig több mechanizmus működik egyszerre, másrésztől egy-egy apróbb módosítás egy mechanizmusban is lényeges eltérést eredményezhet a játék egészét tekintve. Egy játék bővebb bemutatásakor tehát nem elégedhetünk meg a pontatlan besorolással. Ilyenkor mindig ki kell emelni azokat az elemeket is, amelyek alapján megkülönböztethetők más hasonlóktól.

Végezetül a közkeletű kategóriákkal szemben (pl. árverés, területbekerítés, lapkalehelyezés stb.) most egy olyan rendszerezést szeretnénk bemutatni, amely megkönnyítheti a játéktervezéssel kacsódók munkáját. Ez a mechanizmus működésének időpontja. Ennek alapján besorolhatjuk a mechanizmusokat elő-, fő-, mellék- és utómechanizmusokra.

Az előmechanizmusok azok, amelyek alapján előkészítjük a tényleges játékot. Ilyen például a Catanban az első két ház mindenki által történő felrakása, vagy a Puerto Ricóban a játékos-sorrendből adódó kezdeti nyersanyagfelállítás is. A főmechanizmusok a játék érdemi részét működtetik, főként ezek határozzák meg a döntéseinket. A mellékmechanizmusokat szinte természetesnek vesszük, ilyen például egy játéktábla felépítése. Jobban belegondolva azonban látható, hogy milyen mély hatások lehet. Jó példa erre a Steel Driver táblája: az utak építési költségének kialakítása miatt a játék zseniálisan modellezi le az amerikai vasútépítés történetét (keletről nyugatra). Az utómechanizmusok közé pedig többek között a győzelmi feltételek meghatározása tartozik (ennek legnagyobb mestere Reiner Knizia).

Reméljük a téma felkeltette érdeklődésedet, és megtaláljátok a szépségét a társasjátékok mechanizmusainak felfedezésében.

Dr. Nagy Bálint

**Szeretsz játszani?
Beszélj németül?
Esetleg szeretnél jobban megtanulni?**

Akkor a Spielbox magazint neked is ajánljuk, hiszen ez Európa első számú társasjáték-magazinja, amelyből naprakész információkat szerezhetsz.



Die Internet-Ausgabe
von Europas größtem Magazin
für Brett- und Kartenspieler

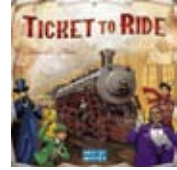
spielbox.de





TICKET TO RIDE

römi, vonat, miegymás



A doboz és tartalma

Kiskorom óta imádom a vonatokat. Míg a többiek mindenféle autókért voltak oda, engem a hatalmas és erős vonatok nyűgöztek le. Nem csoda tehát, hogy kiemelt figyelmet szentelek a vonatos játékoknak. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a Ticket to Ride a legismertebb vonatos társasjáték. Alan R. Moonnak sok jó játéka jelent meg korábban is, de az igazi hírnevet ez hozta meg a számára, többek között azért is, mert 2004-ben a rangos Spiel des Jahres (Az év játéka) díjat is elnyerte. A játék összesen legalább 16 díjat és elismerést gyűjtött különböző országokban. Ismerkedjünk meg hát kicsit közelebbről is ezzel a remekművel.

Szerencsénk van, mert a játék Catan méretű dobozán ott virít a Days of Wonder logó. Hogy miért szerencse ez? Mert a Days of Wonder csúcsmínőségű és igényes kivitelű játékokat készít.

Kukkantsuk meg a doboz tartalmát. Kezdesnek ott a játék hatrét hajtott, méretes táblája, amely az USA térképét mutatja. A városokat különböző színű nyomvonalak kötik össze – első ránézésre az egész kicsit olyan, mint egy Burda szabásminta, de azzal ellentétben ez hamar átlátható. A nyomvonalak színei különbözőek, a sűrke szakaszok kivételével alapvetően megegyeznek a vagonkártyák színeivel.



Ezekből a kártyákból 110 van a dobozban (12-12 kis vagonlap nyolc színből, plusz 14 mozdonykártya), továbbá van itt 30 menetjegy, egy összefoglaló és egy bónuszkártya. Kapunk öt színben egy-egy fa pontjelölőt, továbbá 48-48 darab aranyos kis műanyag vagonot (gyakorlott játékosok már ezek csörgésének jellegzetes hangjából megismerik, hogy valahol Ticket to Ride-parti folyik). A játékhoz játékosonként egyébként csak 45 kell, de az időközben elveszíthető vagonok pótlására a kiadó rögtön ad 3 tartalékot mindegyik színből. Korrekt, nem? A dobozban található még a szabály, a hátoldalán az online játéklehetőséget biztosító kóddal. Mert bizony van a játéknak online verziója is, amelyhez a kódunkat felhasználva férhetünk hozzá.

Minden összetevő kitűnő minőségű. A kártyák is nagyon szépek, aprólékosan kidolgozott grafikával, bár lehetnének kicsit

nagyobbak is. (Erre a kiadó is rájött, lásd a további Ticket to Ride-játékokról és kiegészítőkről szóló írásunkat.)

Ha valaki lábrázást kap a hosszú, terjedős szabályoktól, akkor a Ticket To Ride-ot szeretni fogja. Néhány szellős oldal az egész. Ezt áttanulmányozva hamar el is kezdetünk játszani.

A játék menete

A Ticket To Ride egy útvonalépítő, kártyagyűjtős, kézből gazdálkodós játék. Kifejezetten ajánlott a társasjátékok világával most ismerkedőknek.

A feladatunk az, hogy különböző városokat vasúttal kapcsoljuk egymáshoz.. Nézzük a játékmenetet. A játékos, amikor rajta a sor, három lehetséges akció közül választhat.

1. Menetjegy húzása. Ilyenkor húzunk a pakliból három menetjegyet. Akár mind a hármat meg is tarthatjuk, de minimum egyet kötelező. De mi is az a menetjegy? Ezek a kártyákon kis térképes segítséggel két kiemelt város, valamint egy pontszám látható. Ha sikerül összefüggő vasútvonalat kiépítenünk a két város között, akkor megkapjuk a lapon jelzett győzelmi pontot. Ha azonban a játék végéig ez nem sikerül, akkor a kártyán lévő pontszámot elveszítjük. Így tehát óvatos mérlegeléssel kell bánni a menetjegyekkel.
2. Vagonkártyák húzása. Ezek az útvonalak kiépítéséhez elengedhetetlenek, hiszen egy-egy útvonalat akkor foglalhatunk el a saját vagonjainkkal, ha rendelkezünk az adott szakasznak megfelelő színű és mennyiségű vagonkártyával. Ha vagonkártya húzása mellett döntünk, akkor vehetünk kettőt az



öt felfordított kártya közül, vagy a húzópakliból is, de akár azt is megtehetjük, hogy az egyik kártyánkat a pakliból, a másikat a felfordítottak közül húzzuk. Egyetlen megkötéssel: ha a felfordítottak közül mozdonyt választunk, akkor nem vehetünk el másik kártyát (persze ha a húzópakliból veszünk fel lapokat, máz-lival akár két mozdonyt is begyűjthetünk).

3. A vagonkártyák kijátszása. Ilyenkor egy útvonalat megépítünk. Egy körben csak egy szakaszt, vagyis két szomszédos város közötti, egyszínű útvonalat teljesíthetünk. Ez akkor is igaz, ha több szakaszhoz is megvan a szükséges kártyánk Ilyenkor el kell dobnunk a megépíteni kívánt szakasznak megfelelő színű és mennyiségű vagonkártyát. Az esetlegesen hiányzó lapokat pótolhatjuk mozdonykártyákkal, hiszen a mozdonyok jokerként funkcionálnak. A szürkével jelölt szakaszokat bármilyen (azonos színű) kártyák felhasználásával megépíthetjük.

A kártyák a dobott lapok közé kerülnek, mi pedig felrakhatjuk a vagonjainkat az adott szakaszra. Minden szakasz megépítéséért pontot kapunk. Ez a pontszám az adott útszakasz hosszától függ; értéke a vagonok/lapok számával exponenciálisan nő. Ez persze logikus: mennyivel nehezebb mondjuk hat azonos színű vagonkártyát összegyűjteni, mint kettőt!

Végére is értünk a lehetséges akciók felsorolásának. Az utolsó kör után (amely akkor kezdődik, amikor valakinek már csak kettő



vagy annál kevesebb vonatkocsija marad) természetesen az nyer, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti a vonatszakaszok építésével, a menetjegyek teljesítésével, továbbá esetleg a leghosszabb útért járó tízpontos bónusz megszerzésével.

Értékelés

Mint láthatjuk, a Ticket to Ride tényleg nem túl bonyolult, ennek ellenére kitűnő játékelményt ad. Folyamatos izgalomban tart: vajon sikerül összeszednem a szükséges kártyákat? Nem fogja valaki más elfoglalni a kiszemelt szakaszt? Hiszen ha megelőz, kénytelen leszek kerülni, amihez teljesen más kártyákat kell gyűjtenem, mint eddig... Be merjek vállalni még menetjegyeket, abban reménykedve, hogy sikerül teljesítenem őket, s persze kockáztatva, hogy nemhogy növelném, de egy esetleges bukással tovább csökkentem az eddigi pontjaimat?

Ez csak néhány azon izgalmas, mégsem túlságosan nehéz döntések közül, amelyekkel folyamatosan szembekerülünk a játék során. A Ticket To Ride kitűnő családi játék, amelyben a család apraja-nagyja örömet leli. Ugyanakkor a társasjátékok

terén tapasztaltabbak is szívesen leülnek vele játszani, nemcsak az útvonalépítgetés ősi izgalma kedvéért. Bár a játékmenetre alapvetően nem ez a jellemző, némileg taktikusabb játéktípussal akár egymásnak is keresztbe tehetünk, felismerve, ellenfelünk melyik útvonal megépítésére készül, és keresztülhúzva számításait egy közbeeső útszakasz megépítésével. Ami miatt mégis mindenki szívesen játszhatja a Ticket to Ride-ot, az az, hogy az élményhez ez a gonoszkodás egyáltalán nem szükséges, sőt ha nem gémerek ülnek le játszani, szinte biztosan csupán békés vonatépítkezős versenyről lesz szó – ami így is éppen elég izgalmas és szórakoztató tud lenni.

Jó szívvel ajánljuk mindenkinek!

Iványosi–Szabó Gábor

Ticket to Ride

Kiadó: Days of Wonder

Alkotó: Alan R. Moon

Grafika: Julien Delval

Nyelv: magyar szabály a neten

Játékoszám: 2–5

Kor: 8 éves kortól

Játékidő: kb. 45 perc

Ár: kb. 9800 Ft

Kritikus	pontszám
Iványosi–Szabó Gábor	8
Csóka Zsófi	7
Farkas Gábor	7
Fischer Tamás	8
Molnár László	8
<i>Félre Catan, félre Carcassonne: Az utóbbi idők első számú bevezető családi játéka a Ticket to Ride... lenne, ha a folytatásai nem lennének még jobbak!</i>	
Máthé Gábor	8,5
<i>Egyszerű szabályok, könnyű és gyors beugró. Minimális oktató jelleg (USA városok fekvése).</i>	
dr. Nagy Bálint	8,5
Tasnádi Ákos	8
<i>Kezdő társasjátékosoknak ideális.</i>	





TICKET TO RIDE – MÁNIA

variációk egy témára

A Ticket to Ride a megjelenését és díját követően elképesztő népszerűsége tett szert, jöhetett tehát számos új rókabőr, minőségi folytatások és kiegészítések formájában. Lássuk a gyakran új szabállyal is járó új térképeket, az egyéb kiegészítéseket és néhány egészen speciális címet!

Ticket to Ride: Europe



Hacsak nem akarunk mindig kizárólag gémekekkel játszani, ez az a verzió, amit mindenkinek ajánlok. Először is, ismerős tájakon építhetjük vasútvonalainkat (többek között Budapest is szerepel a térképen). Másodszor, a kártyalapok nagyobbak, jobban kézre állnak, mint az eredetiben. Harmadszor, a játékot megvariáló néhány apróság megtanulása még a kezdőknek sem okoz gondot, ellenben színesebbé teszi az egészet.

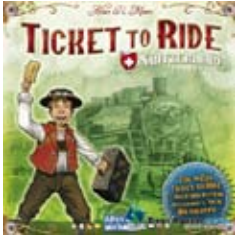
A kompjáratok megépítéséhez szükség van mozdonyra („jokerre”) is. Az alagutakkal fokozódik a kockázat szerepe: megépítéséhez szükség lehet további kártyákra az adott színből. Felcsapunk három lapot, és ahánynak a színe megegyezik az alagútával

(a joker is számít!), annyi megfelelő kártyát még ki kell tennie a játékosnak. Hacsak nem létszükséglet a kockáztatás, alagutat akkor éri meg építeni, ha szükség esetén még két kártyát le tudunk tenni a kezünk-ből – annak minimális az esélye, hogy háromra is szükség lehessen, míg egy vagy két lap igénye igen gyakran előfordulhat.

Európa adottságai mások, mint az Egyesült Államoknak, így a keskenyebb (ám nagyvárosokkal sűrűn tarkított) nyugat-európai területen elkerülhetetlenek a konfliktusok. Ezen segít az állomás, az egy, kető, majd három egyforma kártyáért külön akcióként lerakható épület, amely ugyan négy pontunkba is kerül, de segítségével egy adott szakaszon használhatjuk másnak a vonatait. Erre különösen szükség lehet, ha nem akarunk óriási veszteséget elszenvedni például a csakis a játék elején szerzhető, huszonkeves pontot érő hosszú útjaink meg nem építésével...



Ticket to Ride: Switzerland

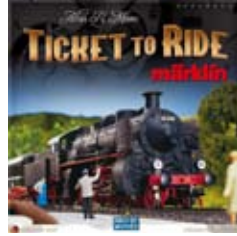


Az egyetlen olyan új térkép, amely csupán kiegészítőként jelent meg: a játékosok jelölőit, a kártyákat és a vonatkocsikat egy másik dobozból kell kölcsönvennünk. Svájc kisebb területének (eredetileg PC-változathoz tervezett) útvonaltérképe csak két vagy három játékosnak ad lehetőséget a játékra, válaszolva arra a jogos felvetésre, hogy kétszemélyes játék esetén az eredeti két pálya nem sok izgalmat nyújt.

Az új térképből pár különleges szabály is adódik. Mivel Svájc tele van alagutakkal, a mozdonyok ezúttal normál úton nem használhatók jokerként. Számos menetjegykártya pedig nem városokat, hanem országokat, vagy esetleg városokat és országokat köt össze, akár többet is, megmutatva például, hogy adott helyről melyik ország elérése hány pontot ér. Kár, hogy a kártyák között tökéletesen egyformákat is találunk – jogtalan előny a szerencsés kezűeknek.



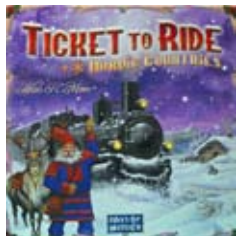
Ticket to Ride: Märklin Edition



A Märklin vasútmodellgyárnak állít emléket, egyben a nagy német piacnak is kedvezni akar ez a kiadás, amely Németország térképével és egyedi, minden kártyán más vasútmodell képét mutató lapokkal szolgál. A lapok között akadnak „+4” jelzésű mozdonyok, amelyek csak legalább 4 hosszúságú utak jokereiként használhatók, továbbá ezúttal nem a leghosszabb útért, hanem a legtöbb teljesített menetjegyéért jár a bónusz.

A Märklin különlegességét az „utasok” adják, akik révén a mechanizmus érdekesen kapcsolódik az Elfenroadshoz (lásd az Elfenlandról szóló cikkünket). Minden városban található ugyanis pontot érő tokenek. A játékosok egy-egy útszakasz megépítésekor lehelyezhetik a három saját színű utasfigurájuk egyikét a pályára, kártyahúzáskor pedig utast mutató lapot is felhúzhatnak. A választható akciók száma bővült: ha akarom, „utaztatok”. Az utasom ekkor elindul, és a már megépített útvonalaim mentén pontot érő tokeneket gyűjt a városokról – utaskártyával még másik játékosok egy-egy útvonalát is felhasználhatja –, majd kikerül a játékból. A megfelelő tervezés és időzítés tehát kulcsfontosságú lehet – éppen ezért ez a változat kevésbé ajánlható az abszolút kezdőknek, hiszen ez a legagyalósabb epizód.

Ticket to Ride: Nordic Countries



Semmi új szabály, csak új pálya van kompokkal és alagutakkal (a joker csak ezeken használható), ismét két vagy három játékosnak, akik ezúttal igazi izgalmas, ádáz küzdelmet vívhatnak egymással skandináv tájakon. A gonoszkodás lehetőségéért és gyakran félbemaradó utakért cserébe talán a szerencse szerepe is tovább növekszik, így a szokásos kiegyensúlyozott végeredmény helyett extrém pontszámok (176:63) is összejöhetnek, de a pálya annyira jól működik, a hófödte vonatlapkák és csillagokkal tarkított sarkvidéki tájak annyira kellemesek a szemnek, hogy könnyen megbocsátjuk mindezt. Két játékosnak ez a legélvezetesebb (alig félóra alatt le is játszható) verzió.

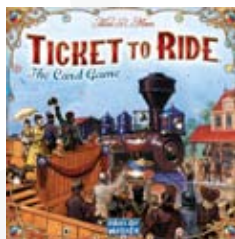


Ticket to Ride: Mystery Train Expansion és Ticket to Ride: USA 1910

A promóciós céllal megjelent Mystery Train kiegészítő az alapjáték menetjegykártyáihoz ad pár szimpla és néhány különleges lapot, amelyek többsége bónuszpontokat ér a játék végén, egy pedig lehetővé teszi a menetjegypakli áttekintését és a szabad kártyaválasztást.

Az USA 1910 az európai szintre hozza fel az alapjátékot. Tartalmazza az eredeti játék összes kártyájának nagyméretű változatát, 35 újabb menetjegykártyát és a legtöbb teljesített menetjegyet díjazó kártyát is. Az új lapokat lehet a régiek nagy változata nélkül és azokkal is játszani (ekkor bónusz jár a legtöbb jegyért és a leghosszabb útéért is), a harmadik játékerzió pedig a 7 legnagyobb várost érintő 35 lap felhasználásával játszható. Aki az alapjátékot birtokolja, annak ez kötelező vétel.

Ticket to Ride: The Card Game



Mókás, amikor egy alapvetően kártyákkal játszott játéknak elkészül a kártyaverziója (lásd még az idei Keltis – A kártyajáték), mégsem érthetetlen, hiszen ezek többnyire jóval kisebb helyen elférnek, és akár egy vonatút közben is játszhatók. Ez a kártyajáték ráadásul meglehetősen eltér az eredetitől (inkább hasonlít Uwe

Rosenberg Mamma Mia! című pizzafeltétgyűjtögetősdijére).

A játékos minden kör elején az asztalra tett „vasútállomásán” tartózkodó vonatok (egy vagy több különböző színű, felfordított pakli) minden színéből egyet kötelezően berak a saját lefelé fordított paklijába („útkra bocsátva” a vagonokat), majd három akció közül választhat. Húzhat új vonatkártyákat az alapjátékhoz hasonló módon, vagy menetjegyeket, amelyeken ezúttal a „honnan hova” utasításon és a pontértéken kívül színek is állnak, jelezvén, hogy pl. a Seattle-ből Dallasba való eljutáshoz 2 fekete, 1 zöld és 1 narancsszín vonat kell. A harmadik választható lehetőség: lerakhatok a pályaudvaromra 2 vagy több egyszínű kártyát, vagy pontosan 3 különböző színű kártyát – de csak ha a pályaudvaromon ezek a színek épp nem képviseltetik magukat, és mások állomásán is kevesebb van az adott színből, mint amennyi nálam van.

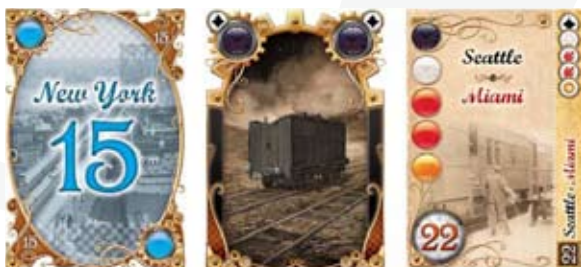
A játék végéig nagyon kell figyelnem és használnom a memóriámat is, mert természetesen a „Sinen” paklimba képpel lefelé gyűjtögetett vonatkártyákkal teljesített menetjegyekért kapok majd pontokat, a nem teljesítettekért mínuszokat. Továbbá a hat nagyváros mindegyikéért járhatnak különféle pluszpontok – azoknak, akik egy-egy nagyvárosba a legtöbb menetjegyet teljesítik. Más, de mégis hasonló: a komolyabb

kombinálás, a memória szerepe miatt az eredeti rajongói közül nem mindenki szereti a kártyajátékot – ám érdekes módon azok közül, akik az eredetit nem szerették, többen találták ezt élvezetesnek.

Ticket to Ride: The Dice Game



Hogyan tegyünk egy nem túl hosszú, egyszerű és erősen szerencsefüggő játékot még rövidebbé, még egyszerűbbé és még szerencsefüggőbbé? A kártyákat kockákra cseréljük, a táblákon (a játék bármelyik dobozhoz és térképhez használható) az útvonalak elvesztik a színüket, és már dobálhatunk is. Az öt kocka oldalain látható szimpla és dupla sín, állomás és mozdony. A képlet egyszerű: szimpla sínekkel szimpla útvonalakat építhetünk, duplával duplát, a mozdony joker, az állomásjelre pedig felhúzhatunk egyetlen menetjegyet. Egy négyes hosszúságú szimpla út megépítéséhez tehát négy szimpla sínt, vagy ha az eredeti szabály megengedi, mozdonyt (jokert) kell dobnunk. Ha akad két kocka, amelyet a körünkben nem használunk fel, húzhatunk egy szabadon választott (szimpla vagy dupla sín) token; egy fajtából maximum három ilyenünk lehet. Egy hat vagon hosszúságú utat öt kockából nem tudnánk megcsinálni, ilyenkor használjuk a tokeneket, például ha négy szimpla sínt dobunk, két szimpla sín token kell ahhoz, hogy



a vagonjainkat lerakhassuk az útszakaszra. Akadnak még szabályok alagutakra (három speciális kocka), állomásokra Európa-módra és utasokra is Märklin-módra, de a skandináv tábla 9 kocsis útszakaszára (amelyet öt kockával és három tokenel ugyebár képtelenség teljesíteni) a kiadó csak azt a kissé méltatlan megoldást találta, hogy ezt kockajáték esetén nem használjuk.

Szóval végtelenül könnyed ez a verzió, amely ráadásul az eredeti(k) csekély előre tervezgetését is kihajítja az ablakon, vagyis tényleg csak kockaimádóknak javasoljuk.

Molnár László

Ticket to Ride — Europe

ára: kb. 9800 Ft

pontszám
8,5

Ticket to Ride — USA 1910

ára: kb. 3500 Ft

pontszám
8,5

Ticket to Ride — Schwitzyerland

ára: kb. 4300 Ft

pontszám
7,5

Ticket to Ride — The Card Game

ára: kb. 4800 Ft

pontszám
7

Ticket to Ride — Märklin Edition

ára: kb. 9800 Ft

pontszám
8

Ticket to Ride — The Dice Game

ára: kb. 4200 Ft

pontszám
6,5

Ticket to Ride — Nordic Countries

ára: kb. 9800 Ft

pontszám
8,5

Ticket to Ride — Mystery Train

ára: ismeretlen

pontszám
7



SAN MARCO

harc a hatalomért a lagúnák városában



Velence, a lagúnák városa, nemcsak a festőket és írókat ihlette meg, de a társasjáték-tervezők képzeletére is jótékony hatást gyakorolt. Nem is csoda! Aki járt már Velencében és látta a gyönyörű épületeket, hidakat, magába szívta a város miliójét, soha nem felejtí!

De lépünk tovább mindezekben, és fókuszáljunk Velence remek társasjátéktema-adottságaira: magának a városnak közel 1500 éves, aktív történelmi múltja van, ezalatt számos különleges tulajdonsággal ruházta fel magát, hálás kerettörténetet biztosítva – többek közt – a játékalakotók számára. A szigetektől álló, nagy múltú város ráadásul remek lehetőséget teremt egy többségi játék kialakítására. Ezeket a tulajdonságokat Alan R. Moon és szerzőtársa, Aaron Weissblum is észrevette, és alaposan ki is aknázták a San Marco névre keresztelt játékban.

A kivitelezés magas színvonalú: minőségi fakockákat, jelölőket és művészi játéktáblát találunk a sötétkék dobozban. A dobozfedél közepén az evangélista Szent Márk attribútuma, a szárnyas oroszlán díszel, amely az Adria-parti Köztársaság jelképe. A játék Velence fénykorába kalauzolja vissza a résztvevőket, akik befolyásos velencei családokat vezetnek, élet-

halál küzdelmet folytatva, hogy bekerülhessenek a köztársaság tanácsába. Ám a dözse vezetésével a hatalmat gyakorló tanács csak egy embert emel be a testületbe: azt, aki a harmadik forduló végére a legnagyobb hatalomra tesz szert. A hatalom mérőfoka pedig a játék során szerzett presztízspontok száma.

A presztízspontokat a játékosok – néhány kivételtől eltekintve – az egyes fordulók végén kapják, az alapján, milyen pozíciókat sikerült szerezniük a játéktáblán elterülő hat szigeten. Az értékeléskor az egyes szigeteken legtöbb alattvalóval rendelkező két játékos kap győzelmi pontokat. A többiek pedig jobb, ha átgondolják stratégiájukat, mert a harmadik-negyedik helyért nem jár pont, így a sok szigeten elszórt kevés számú alattvaló nem növeli pontjaik számát!



A játékosokat tehát a hat szigetre lehelyezett – saját színű – alattvalóik képviselik. A játék folyamán akciókártyáik segítségével lehelyezhetnek új alattvalókat, számúzzhetik vagy átcsábíthatják ellenfeleik alattva-

akciólehetőségekhez juthat, és nehéz döntések elé állíthatja ellenfeleit. Akinek a limitpontjai (néhány ilyen kört követően) átlépik a tízet, annak befejeződött az adott forduló.



lói, soron kívüli értékelést kezdeményezhetnek, illetve hidakat építhetnek az egyes szigetek között. Mindez eddig elég szokványosnak hangozhat. A szerzőpáros első szeniális ötlete a kártyalapok elosztásában rejlik: minden kör elején meghatározunk egy vagy két felosztót, aki meghatározott számú akciókártyát és limitkártyát húz a pakliból (létszámtól függően 5-3 vagy 6-4 arányban), majd ezekből tetszés szerint alkot a játékosok száma szerint kettő vagy három csoportot. Az elkészült ajánlatokból először játékosársai választhatnak, legvégül ő. Mindez biztosítja a kiegyensúlyozott kártyaelosztást, de lehetőséget kínál a spekulációra és taktikázásra is a játékosoknak. Az előkészített ajánlatokban ugyanis nemcsak pozitív akciókártyákat kell elhelyezni, hanem negatív limitkártyákat is egy, kettő vagy három pontértékkel. A különböző szigeteken különböző mértékben jelen lévő játékosoknak különböző lapok jönnek jól: aki ügyesen osztja a lapokat, az kevés limitpont mellett stratégiájába illeszkedő

A másik, amit a szerzőpáros jól eltalált, az akciókártyák ereje és felépítése. A játékosok a felvett akció- és limitkártyáikat maguk elé teszik, majd végrehajtják az akciókártyák adta lehetőségeket: a számúzéskor például egy adott sziget alattvalóiból annyit kell eltávolítaniuk, ahányat dobnak; a megfutatás-kártyával egy ellenséges alattvalót cserélhetnek le a saját emberükre. A legkülönösebb és legerősebb lapnak többnyire a dózsé számít,

amely feljogosítja a játékos egy azonnali értékelésre abban a tartományban, ahol a dózsét jelképező piros bábu található. A dózsét lehet mozgatni is, értelemszerűen a felhasználó által birtokolt tartományba, de kizárólag csak hidakon keresztül, és amennyiben ehhez másik játékos által épített híd kell igénybe venni, úgy ezért busás árat kell fizetni a presztízspontok rovására. Összegezve, jól oda kell figyelni, milyen kártyakombinációkat állítunk össze, és milyeneket választunk. Ez a játék sava-borsa.

A játékosok célja tehát az, hogy minél több szigeten tudjanak biztos többséget magunkénak, vagy ezeken legalábbis pontszerző, második helyre kerüljenek alattvalóik számaránya szerint. Az ügyes stratégia csak 2-3 értékesebb szigetre összpontosít, és közben odafigyel arra is, kik azok a vetélytársak, akiket gyengítenie kell.





Kellemes meglepetés, hogy a dobókockát a játékban csak ritkán kell használni, és minden esetben az izgalom, a játékelmény fokozását szolgálja, sosem szükségmegoldás a szerencse szerepének betöltésére. Így „kockafóbiások” is bátran kipróbálhatják a játékot.

A San Marco, bár gonoszkodós játék, egyszerű és jól átlátható szabályai miatt alkalmas lehet családi társasjátéknak és bevezető játéknak is. A szépen kidolgozott kellékek és a 45–60 perces játékidő mellett az egyetlen hátránya az, hogy egyszerre csak 3 vagy 4 fő játszhatja. A San Marco az olyan klasszikus, összetettebb többségi játékok előszobája, mint az El Grande, a Tikal vagy a Mykerinos. Bevallom, én szívesebben is maradok egy könnyed társasjátékos estén az Alan R. Moon és Aaron Weissblum által tervezett előszobában...

Fischer Tamás

San Marco

Kiadó: Ravensburger

Alkotó: Aaron Weissblum, Alan R. Moon

Illusztráció: Alessandra Cimatoribus

Nyelv: magyar szabály a neten

Játékoszám: 3–4

Korosztály: 12 éves kortól

Játékidő: 60-90 perc

Kritikus	pontszám
Fisher Tamás	8
Csóka Zsófi	9
Farkas Gábor	8
Iványosi–Szabó Gábor	6
Máthé Gábor	9
<i>Remek játék, azon kevesek egyike, amely három játékos esetén ideális. Hiányolom a fordulónkénti pontozást.</i>	
Molnár László	8
<i>Három játékos esetén tökéletesen kiegyensúlyozott játék, amely a kistestvérek közötti veszekedéseket megoldó „te vágod el a tortát, és ő választ” mechanizmust ülteti gyönyörű, társasjátékos formába.</i>	
Tasnádi Ákos	7
<i>Gyönyörű tábla, ravasz mechanizmus. Kicsit sok a számolgatás. Képpel lefelé ajánlatokkal 8/10</i>	



A DOBOZ MÖGÖTT

interjú Alan R. Moonnal

A kétszeres Spiel des Jahres-nyertes, brit születésű Alan R. Moon megküzdött a sikerért. Főiskola után az Avalon Hill kiadó *The General* című magazinjánál helyezkedett el, hogy pillanatokon belül a beküldött játékszabályokat bújja, és a jobbak kidolgozásában, kiadásában segítkezzen. Három év múlva a Parker Brothers videójátékait fejlesztette, majd inkább szabadúszó tervezőként dolgozott... 1991-ig, amikor megalapította a pár évet megélt *White Wind* kiadót.

Tabula Magazin (T): Mi vezette erre, és mi okozta a *White Wind* bukását?

Alan R. Moon (AM): A '80-as évek végére a kiadók nagyon válogatósok lettek. Kezdettem elegendő lenni a szokásos gyakorlatból: elküldtem egy játékot, aztán nagyon sokáig vártam, gyakran fölöslegesen. Maguknál tartották hat hónapig, akár egy évig is. Az *Airline*st a *Mattel* már több mint egy éve tartotta magánál, folyamatosan ígérték, hogy kiadják, végül elutasították. Nagyon idegesített a dolog. Nem akartam saját céget indítani, de úgy tűnt, szükség lesz rá ahhoz, hogy megjelenhessen néhány játékot.

A cég lényege az volt, hogy limitált példányszámú játékokat gyártson, aztán el lehessen adni a jogokat nagy cégeknek, hogy széleskörűen forgalmazzák ezeket. De ez akkor nem sikerült, és a *White Wind* mint kiadó megbukott. 1997-ig nem is jutottak el ezek a játékok nagy kiadóig, amikor is az *Amigo* megvette az



Elfenroads jogait, és felkértek egy egyszerűsített verzió elkészítésére – ez volt az *Elfenland*. Végül tehát a *White Wind* beváltotta a reményeket, csak ez sokkal tovább tartott, mint reméltem.

A kiadó megelőzte a korát egy évtizeddel. Manapság rengeteg apró kiadó és tervező dolgozik sikerrel ezzel a módszerrel. *Friedemann Friese* jó példa: nagyon kis példányszámú játékokkal kezdte, most pedig már egy jól menő céget vezet.

T: Ha most újra saját céget indítana, az már működhetne?

AM: Lehetséges, ha olyan örült lennék, hogy újra megtegyem (nevet). Ha az ember játékcéget vezet, az idő nagy részében olyan feladatokat kell végeznie, amelyeket a játéktervezők nem szeretnének: adminisztrációs munkákat, pénzügyi, értékesítési, reklámtevékenységeket.

T: Régi *White Wind* játékokat sem szeretne újra kiad(at)ni?

AM: Az *Elfenroads* megjelent átdolgozva, a *Freight Train* kiadta a *Mayfair*, a *Santa Fe* átdolgozott verzióját a *GMT*. A *Mushon*

dolgoztam az utóbbi években néhányszor, tavaly a Rainbowson is, így ez a kettő talán kijöhet a jövőben valamikor.

T: 2000-ben a játéktervezés lett a főfoglalkozása. Addigra meg tudott élni belőle?

AM: A játéktervezés nem volt igazán nyereséges számomra a Ticket to Ride-ig. Még az Elfenlanddel sem szereztem elég pénzt, amikor az díjat nyert: a White Wind részvényesei között kellett megosztani a nyereséget. Szóval a befolyó pénzzel csak nullára tudtam kihozni magamat az addigi nagy hitelek után.

T: Ha a Ticket to Ride nem nyer Spiel des Jahres, tényleg állást kellett volna keresnie?

AM: Abszolút, bár fogalmam sincs, mire lettem volna jó (nevet).

T: Nem hangzik ez biztatóan az aspiráns játéktervezőknek. Hány példányban kelt el a San Marco, és mennyiben a Ticket to Ride?

AM: Azt hiszem, a San Marcóból 25–30 ezer fogyott, a Ticket to Ride-ből már több mint egymillió. Hatalmas különbség, pedig a San Marcót a Ravensburger adta ki, és az ő eladási jobbak az átlagnál. Egy New Englandből vagy egy Wongarból például kevesebb mint tízezret sikerült eladni. Az adók után jó esetben fél dollár jut a tervezőre egy-egy eladott példány után, vagyis rengeteg ilyen kellene, hogy az ember megélhessen belőle.

T: Ön szerint mi okozhatja a Ticket to Ride hihetetlen népszerűségét?

AM: A titok talán az egyszerűségében rejlik: könnyű tanítani, minden korosztálynak tetszik. Leülnek, elmagyarázzák a szabályokat pár perc alatt, már kezdhetik is. Két e-mailben is ugyanazt mesélték nekem: a nagymama másnap telefonált, és azt

mondta, „legközelebb, ha átjössz, hozd azt a vonatos játékot is!”

Nehéz kitalálni, mikor sikerül valami hatalmas sikert piacra dobni: az egyik játék nagyon népszerű lesz, a másikat észre sem veszik. Szokták kérdezni, „Tudta, hogy a Ticket to Ride ilyen hatalmas siker lesz?” Természetesen nem tudtam! Ha tudtam volna, tíz évvel korábban készítettem volna el. Így utólag azt gondolom, a játék alapvetően afféle römiszűrség: az ember színeket gyűjt, és kijátssza őket. Persze a játékosok nem érzik úgy, hogy römiznének, de a tudatalattijukban segíthet, mert így valami olyat játszanak, ami ismerős számukra. Sokaknak a társasjáték egyenlő a dobókockával, így például a Catan telepeseiben, amikor először mindig dobni kell, az ismerős mechanizmus segít befogadni a többi szabályt.

T: Két országtérkép jelent meg a Ticket to Ride-hoz: Svájc és Németország, gondolom, a német piac miatt. Jöhet az Osztrák–Magyar Monarchia is?

AM: Egy 2-3 játékosnak megfelelő pályát akartam, Svájc pedig kis ország, és gondoltam, a földrajzi adottságaiból a sok hegygel érdekes játékot lehetne kihozni; más oka nem volt a választásnak. A német pálya esetén a fő okot a Märklin-jogok jelentették, remek lehetőségünk volt együttműködni velük. Az időzítés azonban nem sikerült: nem sokkal azelőtt, hogy a játék megjelent, a Märklint eladták. Osztrák–magyar pályát nem tervezek, mindössze egyetlen további térkép létezik, Japán, mert eredetileg Japán vette volna meg



a jogokat, de végül Amerika lett belőle... És van még egy, amelyiket már megterveztem, de erről nem mondhatok semmit, mert talán előbb-utóbb megjelenik...

T: Mennyit változott a játék a prototípushoz képest?

AM: Talán csak a menetjegypakli összetételében történtek módosítások, egyik út vonal is át lett rajzolva a térképen, de a szabályok gyakorlatilag egyáltalán nem változtak; elképesztő volt! Általában a legtöbb játék átmegegy egy igen komoly módosítógatós procedúrán, mielőtt kiadnák.

T: A San Marcóról mindig azt gondoltam, eredetileg kártyajátéknak indult, amit talán a Canal Grande is alátámaszt...

AM: Nem, ez kezdettől táblás játéknak készült, és csak utána gondolkodtunk el Aaron Weissblummal, hogy hé, ezt kártyás verzióban is meg tudjuk csinálni! A Canal Grande aztán sokat változott a tervezés során. Eredetileg sokkal jobban hasonlított a táblás verzióhoz, de végül inkább ütésen alapuló játék lett belőle.

T: Könnyebb más tervezőkkel dolgozni együtt?

AM: Sokszor dolgozom másokkal. Általában jó móka, egyszerűbbnek is tűnik, de nehéz megmondani, valóban könnyíti-e a munkámat. Nem mindig járunk sikerrel. Nem fajul veszekedésekig a dolog; egyszerűen hiába volt az alkotás folyamata szórakoztató, az eredmény nem mindig kielégítő. De amikor működik a közös munka, akkor könnyebb is; jobb, ha az ember meg tudja beszélni valakivel a problémákat, vagy ha valahol megakadunk. Olyan ez, mint az életben: az egyik házasság működik, a másik nem. (nevet)

T: A Diamant/Incan Gold kapcsán elgondolkodtam, egy ennyire egyszerű játékhoz miért kellett két tervező?



AM: Bruno Faiduttival dolgozni mindig remek. Csak e-mailen tartjuk a kapcsolatot, évente egyszer találkozunk. A Diamant előtt azt hiszem, az utolsó prototípus a Dragon's Maze névre hallgatott, sokkal összetettebb táblás játék volt, mindkettőnknek tetszett, sok kiadót megjártunk vele. Azt hiszem, Bruno volt az, aki egyszerűbb dolgokat javasolt, és egyszer csak kialakult a Diamant. Azt hiszem, az egész az ő ötlete volt, nem az enyém. Bruno nagyon kedves fickó, rendes ember, sokkal lazább, mint én. Ha van egy ötlete, de úgy érzi, valaki más is közreműködött benne, egy pillanatra sem gondolkozik azon, hogy feltüntessen-e társtervezőként.

T: Sok tervezővel tartja a kapcsolatot?

AM: Jó barátok vagyunk Richard Borggal (Memoir '44) és számos német tervezővel, akik évente eljönnek a Barátok összejövetelére (Gathering of Friends, a tervezők Moon által szervezett, éves találkozója – a szerk.). A tervezők többsége nem verseng egymással, szeretünk összejönni, beszélni az ötleteinkről és játékainkról. Ez az összejövetel baráti, társasozós találkozóként indult, de az elmúlt húsz évben egyfajta társasjáték-ipari eseménnyé nőtte ki magát, amelyen kiadók képviselői is részt vesznek, így egyre több játék lát napvilágot ezekről

az összejövetelekről. De még mindig az a lényeg, hogy tíz napon át játszunk egymással; sokan egy hét szabadságot is kivesznek ezért. Nagyszerű, egyben igen kimerítő is, ha egész éjjel fent vagyunk – tíz napon át –, de hatalmas társasági esemény, mert ezek az emberek egyébként alig egy-kétszer találkoznak egy évben.

T: A jó tervezőnek sokat kell játszania mások játékaival?

AM: Abszolút. Az ember annyit játszik, amennyit csak lehet. Ez olyan, mint kutatást végezni a területeden; minden munkában fontos, hogy tisztában legyél vele, hogy mi zajlik odakint. A legtöbb játékötlet másik játékokból származik, legalább részben: lehet, hogy nem tetszik, viszont akad benne egy érdekes mechanizmus, de az is lehet, hogy elgondolkodsz, hogyan tudnál valami hasonlót, mégis mást létrehozni. Én például miután játszottam valamivel, másnap, harmadnap a játékon jár a fejem:

hogyan tudnék hasonlót tervezni, hogyan tudnám én jobban csinálni?

T: Igaz, hogy készül egy új Union Pacific?

AM: Jelenleg is dolgozom a Union Pacific új verzióján, amely valószínűleg újra Airlines lesz (a Union Pacific a végül az Abacus által kiadott Airlines későbbi átdolgozása vonatatos témára – a szerk.), vagyis visszatér a légitársaságos tematika; készül a Capitol új változata; jó eséllyel egy új San Marco is megjelenik majd. Nem sűrűget semmi, az utóbbi években ráértem kényelmesen dolgozni. Lehetek válogatós a terveimben, keresem a különlegeset, azt a játékot, amelyből a következő Ticket to Ride válhat. Mint említettem, ezt előre nem tudhatjuk – de azt hiszem, annyival már tisztában vagyok, hogy mi az, ami nem válhat nagy sikerré. Tehát ami nem működik elég jól, azt elrakom a szekrénybe, nem erőltetem, továbblépek a következőre.

ComPaYa



info@compaya.hu

Nyitvatartás:

**hétfőtől
csütörtökig:
11-19 óráig**

**pénteken:
11-17 óráig**

**szombaton:
10-14 óráig**

**Telefonszám:
06 20 428 1186**

**üzletünk: 1092 Budapest,
Bakáts tér 8.**

társasjátékok táblás játékok kiegészítők
kártyajátékok miniatűrök kirakók

www.compaya.hu



ELFENLAND

hétmérföldes csizmával



Alan R. Moon számos játékára jellemző az „utazóügynök-probléma”: ha valahány várost az ügynöknek be kell járnia, vajon melyik útvonal lesz a legrövidebb? Még a teljesen más műfajú San Marcóban is megtalálhatjuk (hogyan helyezzem el a hídjaimat, hogy mindegyik területem ingyen elérhesse a dózse, illetve merre tud a legolcsóbban eljutni hozzám?), de persze a Ticket to Ride-ban is megjelenik (45 vonatkocsim van, hogyan tudnám az összes menetjegyet teljesíteni?), sőt a Märklin verzióban még utasfigurát is kapunk...

Az Elfenland az utazóügynök-problémára épül. Célunk az, hogy bejárjuk a mesevilág minél több (legjobb esetben mind a huszonegy) városát. A hegyekkel, erdőkkel, mezőkkel, folyókkal tarkított tájakon ehhez különféle mesebeli járművek állnak a rendelkezésünkre sárkány- és vaddisznóháttól unikornison és tutajon át varázsfelhőig. Ezek általában nem használhatók minden

vidéken, ráadásul mindegyik máshol „működik” a legjobban. Adott „járművel”, adott terepviszonyok mellett két város között egyetlen (az adott eszközt/lényt ábrázoló) lap kijátszásával közlekedhetünk; mással ugyanehhez két lapra van szükség; megint másokkal nem is utazhatunk az adott helyen.

Úton

A játék négy fordulóból, mindegyik több fázisból áll. Először is, kapunk nyolc-nyolc szállítóeszköz-kártyát, és húzunk a jelölőként szolgáló kis szállítóeszköz-lapok közül, összesen négyet, valahogy úgy, ahogy azt a Ticket to Ride lapjaival tennék, vagyis vagy a felfordított öt lapka, vagy a lefordítottak közül, taláломra.

Következik a sikerünkről vagy bukásunkról döntő fázis: a kis lapkák lehelyezése. Egyesével, egymás után tesszük le ezeket a tábla egy-egy útszakaszára, meghatározva, ott milyen jármű használható. Szerencsés esetben nemcsak az általunk meghatározott járműveket vagy fantasztikus lényeket tudjuk kihasználni, de a többiek által lerakottakat is. Ha pedig van olyan lapkánk, amelynek megfelelő jármű nem szerepel a lapjaink között, akkor vagy passzolunk (a lapka lerakása nem kötelező), vagy oda tesszük le, ahol a többiek így csak kevésbé szerencsés módon (egy helyett két adott lapkával) tudnak majd közlekedni.





Van még egy lapka, amelyből a játék során csupán egyetlenegy játszhat ki mindenki (olyan, mint a Tigris és Eufráteszben a két katasztrófalapka, ugyanúgy gonoszkodásra is való): az akadály. Ha ezt lehelyezzük egy olyan útra, amelyen a közlekedőeszközt már meghatározta valaki, ott az adott fajta lapból eggyel többre lesz szükség az útszakasz megtételéhez.

Következhet az utazás: a játékosok kijátsz-
szak az összes kártyájukat (vagy minél többet a nyolcból), színes fa csizmafigurájukkal minél több várost bejárva a megfelelő utakon megfelelő kártyával, vagyis járművel. A játékos lerak tehát például egy vaddisznókártyát, mert a tartózkodási helyéről induló erdei útra vaddisznó-lapka került (a rófi a fák közt egyetlen kártyát igényel), majd átviszi a csizmáját az út másik végén álló városba, ahonnan például két egyszarvú-lappal halad tovább az unikornis-tokennel megjelölt sivatagi úton és így tovább. Amerre nincs megfelelő kártyája, ott csak három bármilyen másik kártyával, „karavánnal” haladhat át. A bejárt városokból

ilyenkor leveszi a saját jelölőjét (a játék kezdetén minden színből minden városba elhelyeztünk egy ilyet), így a kezdetben színes hengerekkel zsúfolt tábláról lassan lekerülnek a festett fafigurák, és könnyen átlátható lesz, ki hol nem járt még, honnan kellene begyűjtenie a jelölőjét.

Amikor mindenki kijátszotta a kártyáit, és begyűjtött a saját színéből legalább három-négy, de akár hét-nyolc jelölőt is, a tokenek lekerülnek a pályáról, a kezdőjátékos jelölője a mellettünk ülőhöz vándorol, és kezdődhet a következő forduló.

A nyertes az, aki a negyedik forduló végéig a legtöbb jelölőjét begyűjtötte (vagyis a legtöbb várost bejárta). Érdeemes mihamarabb az opcionális szabállyal játszunk, amelynek megfelelően már a játék elején húzunk titokban egy célállomást, és a végén annnyival kevesebb pontunk van, amennyi lépésre vagyunk ettől a bizonyos településtől. A nagyobb kihívás mellett így a játékosok sokkal inkább rákényszerülnek, hogy saját útjukat járják, és ne csak a mások által lerakott tokenek kihasználásával száguldozzanak a többiek szélárnyékában.

Értékelés

Nehéz eldönteni, remek vagy csak jó, de fókuszát vesztett játék az Elfenland. Doris Matthäus például általános iskolásoknak szóló fantasybe illő grafikát prezentált, amely nem feltétlenül illik a játék komolyabb tervezést igénylő, „felnöttesebb” mechanizmusához. A szerencse szerepe is nagy tud lenni a véletlenszerűen kapott kártyákhoz húzott lapkák esetén ahhoz képest, hogy a játék többi része mennyire a gondos agymunkán és az egymásnak keresztbe tevésen múlik. Ráadásul sok játékos esetén ez a tervezgetés el tudja nyújtani a játékot.

Ami a sok játékosra illeti, sajnos a több a jobb: ketten is játszható, de hárman vagy még többen határozottabban sokkal több a lehetőség és az izgalom a játékban (aminek persze a hosszúság a hátulütője). Családi játék lévén a döntések nem nehezek, de töprengetőek: minden lapka táblára helyezése előtt végig kell gondolnunk, a kezünkben lévő lapokat merre járva tudnánk a legeredményesebben felhasználni. Ehhez látnunk kell, a többiek milyen jelölőket raktak le a táblára, tehát csak akkor gondolkodhatunk, ha mi vagyunk soron, így a lapkák fázisa elnyúlhat.

Mivel legfeljebb 36 lapunk van ahhoz, hogy a segítségükkel minél több (lehetőleg 20) várost (legalább 21 úton) bejárjunk, komolyabb a fejtörő, mint a Ticket to Ride bármennyi kártyájával. Stratégiánk viszont vagy azt jelenti, hogy száguldozunk a tájon, egy fázisban akár hét várost is érintve, vagy módszeresen takarítgatjuk le a tábla egy-egy negyedét, fázisonként csupán öt-hat várossal, de nem hagyva ki semmit sem egy-egy vidéken. Általában a kettő kombinációja működik, hiszen mozgásunkat erősen befolyásolják a kártyák és rendelkezésre álló járművek, ráadásul nem baj az árral, vagyis a többiekkel együtt úszni, arra menni, ahol ők amúgy is kedvező lapkákat raknak az utakra.

Az akadály pedig lehetőséget ad kis goszkodásra, mondjuk a legjobban álló játékoskal szemben; ő viszont jó eséllyel felkészül erre is útvonala tervezése során.



Kivéve, ha kezdőről van szó, de vele szemben talán nem is fair ezt bevetni, sőt akár először ki is vehetjük a játékból. Egyébként is kell pár felzárkózó kör a kezdőknek; az esélyek kiegyenlítésére működőképes ötletnek tűnik, hogy nekik ne kelljen célvárost húzniuk, csak a „profiknak”.

Elfenland előtt és után

Az Elfenland az 1992-es, párszáz példányban megjelent, néhány fanatikus rajongó által azóta is szent tehénként kezelt Elfenroads egyszerűsített, „családiasított” verziója. Ám nem biztos, hogy a nagy előd ma is biztosan örült sikert arathatna, ugyanis nagyon hosszú: minden fordulóban sokkal több a gondolkodni valónk, és a fordulók száma akár nyolc is lehet (ennél kevesebb csak akkor, ha valaki korábban bejárja az itt még 25 települést). Egy-egy út teljesítésekor a játékos választhat, hogy jutalomból új kártyát vagy (városonként meghatározott értékben) pénzt kapjon: a lapkákat ugyanis aukció útján szerezheti meg magának! Nincs tehát korlátozva a kártyák száma, inkább a játékos az, aki néha inkább a számára fontos pénz megszerzése mellett dönt. A szerencse szerepe jóval kisebb, számos érdekes stratégia közül választhatunk (sok pénz vagy sok kártya, tegyük-e keresztbe másoknak valamelyik fordulóban ahelyett, hogy mi mozgánánk stb.), a játék azonban fárasztóan hosszúvá nyúlhat.

Az Elfenland ezen sokat segített, ám a szerencse megnövekedett szerepével le is lombozta a régi rajongókat, és valljuk be, gondos tervezés mellett néha valóban bosszantó, ha minden azon múlik, hogy szerencsés kézzel húztunk-e. A siker és a díj azonban megszülte hamar az Elfengold című kiegészítőt, amely az eredeti játék

szabályainak javát visszahozta aukciós-
tul, aranypénzestül, a fordulók számát is
megnövelve (hatra), miközben a szerencse
szerepe némileg még mindig több maradt
a '92-es verzióénál. Újabb lapkák is megje-
lentek: a víziszörny vízre tehető akadály, az
aranylapka duplázza az egy út megtételé-
ért kapható aranypénzeket. Varázslatokkal
cserélhetünk lerakott lapkákat, vagy azok
mellé másikat is tehetünk. Az Elfenwizard
verzióban egy aranyért félretesszük a le-
rakott akadályt, háromért pedig repülő-
szőnyeg visz el bárhova. A csak vásárokon
fellelhető Elfengold tehát visszaadja az
Elfenroads összetettségét anélkül, hogy
3–4 óráig tartana – ám az Elfenland játék-
idejét akár a duplájára is növelheti, szóval
csak annak ajánlott, aki a '98-as játékból az
igazi kihívást hiányolta, és szívesen játszik
kétórás játékokkal.

Az Elfenlandet viszont bárkinek ajánlhat-
juk, akinek tetszik a fantasy tematika, vagy
szereti a komolyabb gondolkodást igénylő,
mégsem túlságosan bonyolult, szerencsét
is tartalmazó, középhosszúságú családi já-
tékokat.

Molnár László

Elfenland

Kiadó: Amigo Spiele

Alkotó: Alan R. Moon

Illusztráció: Doris Matthäus

Nyelv: magyar szabály a neten

Játékoszám: 2–6

Korosztály: 10 éves kortól

Játékidő: kb. 1 óra

Ár: kb. 7500 Ft

Kritikus	pontszám
Molnár László	7,5
Iványosi–Szabó Gábor	8
Máthé Gábor	7,5
<i>A gyermeked külső egyáltalán nem gyer- meteg játékmenetet takar. Épp ezért meg is kérdőjelezem, hogy valóban családi játékról beszélhetünk-e.</i>	
Tasnádi Ákos	6,5
<i>Nem rossz, nem rossz, de nem tud megfogni.</i>	





MARRAKECH / SULEIKA

szőnyegkereskedés francia módra



A dobozt kinyitva egy arab szőnyegpíacon találjuk magunkat. A célunk az, hogy a közös táblán úgy terítsük le a helyes kis szőnyegeinket, hogy végül mi legyünk a legeredményesebb kereskedők.

Ezt gyakorlatilag úgy érhetjük el, hogy a táblán végül nekünk látszódik a legtöbb portékánk.

A magyarul is megjelent Chilli Csaliból sokaknak ismerős lehet az a mechanizmus, amikor több mezőből álló lapkákat egymásra kell helyezni. Sok egyéb játékban (pl. Taluva, Java) is láthattunk már hasonló, egymásra pakolás játékmenetet, ám mindegyikben volt egy közös pont. Lehelyezéskor nem képezhettünk lyukakat, azokat nem fedhettük le az építkezés során.

A francia Év játéka-díjjal jutalmazott Marrakechben (amelynek német változatát Suleika néven dobták piacra) zseniálisan oldották meg ezt a régóta fennálló problémát. Hajlékony „lapkákat” alkalmaztak. Ráadásul olyan témát is találtak, amely mindehhez remekül passzol.

Játékmenet

A piacon egy serény kereskedő teríti le a szőnyegeinket. Ő a játék elején közepről indul. Mielőtt dobna a kockával, a játékos eldöntheti, hogy elfordítja-e 90 fokkal a kereskedőt, vagy hagyja egyenesen továbbmenni. Ezután dob a kockával, és az értéknek megfelelően lép előre. Amennyiben olyan mezőre lép, ahol egy másik játékosnak van már szőnyege (mindegyik szőnyeg 2 mező nagyságú), annyi pénzt kell annak a játékosnak fizetnie, ahány egybefüggő mező nagyságú annak a szőnyegbirodalma. Ezután leteríthet egy saját szőnyeget. Itt csak két szabály van: az első, hogy soha nem szabad egy másik szőnyeget egy az egyben eltakarni. A második pedig, hogy az

éppen lerakott szőnyegnek érintkeznie kell azzal a mezővel, ahol a kereskedő áll. Érdeemes úgy elhelyezni portékánkat, hogy minél nagyobb egybefüggő területünk alakuljon ki, mások pedig arra nagy eséllyel rálépjenek. A játék végén megszámoljuk, kinek hány mezőnyi szőnyege látszik, majd hozzáadjuk ehhez a megmaradt/megszerzett pénzt.

Értékelés

A Marrakech nem egy egész estét kitöltő játék. Amolyan bemelegítő a komolyabb, gondolkodásabb társasok előtt. A „bemelegítő” kategóriában viszont az egyik legjobb. Nem találkoztam még olyan „nem játékosal”, akiknek ne tetszett volna. Rendkívül addiktív, és egy óra alatt akár 4-5 parti is lemegy.

Sokan kárhoztatják benne a kockát, szerintem alaptalanul. Egy-egy lépés valószínűségének kiszámolása is nagy élményt jelent. Többféle stratégiát és taktikát is kipróbálhatunk benne. Létréhozzhatunk kisebb szigeteket, vagy törekedhetünk hatalmas összefüggő területekre. Mindemellett megmarad könnyed, szórakoztató és rendkívül igényes játéknak.

dr. Nagy Bálint

Marrakech / Suleika

Kiadó: Gigamic, Gémklub, Zoch Verlag

Alkotó: Dominique Ehrhard

Nyelv: magyar

Játékoszám: 2–4

Kor: 6 éves kortól

Játékidő: kb. 25 perc

Ár: kb. 7500 Ft

Kritikus	pontszám
dr. Nagy Bálint	9
Csóka Zsófi	7
Iványosi–Szabó Gábor	8





THÉBA

ha lenne egy kis időm...

Az archeológia hőskorában járunk. Már nem a lelkes amatőrök, hanem tudósok vezérlik az ásatásokat, gazdag mecénások helyett egyre inkább egyetemek és országok finanszírozzák az expedíciókat. A régészek már egyetemeken tanulnak és tanítanak (habár még inkább csak történelmet és klasszika-filológiát), könyvtárakban készülnek fel, leleteikről konferenciákon számolnak be, múzeumokban állítják ki azokat. De még messze vagyunk a mai kor szisztematikus ásatásaitól, speciális módszereitől és eszközeitől, és a régészek nem cseréptöredékeket és háztartási szemetet keresnek, hanem ékszereket és műalkotásokat. Knósszosz, Perszepolisz, Türosz, Megara, Théba és megannyi más csoda epedve várja a szerencsés régészeket!



A játék menete

Minden játékos egy-egy régész bőrébe bújik. Először Európa nagy könyvtáraiban gyűjtik a tudást, utána az öt ásatási helyen kutatnak értékes leletek után, amelyeket azután kiállításokon bocsátanak a nagydemű elé. Végül az ásatások után (vagy éppen azok helyett) konferenciákon vesznek részt.

A játék legfontosabb része, szokásos módon, a játéktábla. Középpont a stilizált Európa és a Mediterráneum látható, csupán néhány megjelölt helyszínnel, amelyeket szaggatott vonallal jelzett utak kötnek össze. A táblát a szokott sáv keretezi, azonban ennek szerepe nagyon más, mint általában: nem a gyűjtött pontok, hanem az eltelt idő nyilvántartására szolgál.

A Thébában ugyanis a legfontosabb erőforrás az idő. Minden – az utazás, könyvtározás, ásatás stb. – hetekben méretek. Ennek egyik eredménye az, hogy a játékosok minden cselekedete kérihetetlenül a vége felé taszigálja a játékot, amely (a játékosok számától függően) két-három „év” után mindenképp véget ér. Emellett ez kihat a játékosrendre is: kötött sorrend helyett mindig az kerül sorra, aki az időben leghatalmasabb, aki elmaradt a többiektől.

Előfordulhat, hogy egy híján minden játékos tíz-tizenkét hetet ásatással tölt; ekkor ők mindaddig kimaradnak a játékból, amíg ez a játékos – meglehetősen, egy-két hetes, apró lépésekkel – be nem hozza őket.

Az idő hasznos eltöltésének egyik módja a kártyák gyűjtése. Mindig fel van csapva négy kártya, ezeket szerezhetik meg a játékosok.

A kártyákon szerepel egy város (Bécs, Berlin, London, Párizs, Róma, Moszkva) neve, valamint egy szám. Ahhoz, hogy valaki megszerezze ezt a kártyát, oda kell utaznia, valamint még annyi hetet kell ott eltöltenie, amennyi a kártyán szerepel. Ezután viszont a kártya, legalábbis a legtöbb esetben, folyamatosan a játékos rendelkezésére áll.

A kártyák zöme könyvtárakban összegyűjthető tudást jelent. Két nagy típusa van: az általános és a speciális, vagyis valamelyik ásatási helyszínhez kötődő. Az általános tudás sokkal lassabban szerezhető meg (több hétbe kerül), de mindenütt használható; a speciális tudás hamarabb birtokunkba kerülhet, de csak az adott ásatási helyszínen használható. Emellett még számos, az utazásokat (autó, léghajó) vagy a későbbi ásatásokat segítő kártya (szerszámok, segédek stb.) is begyűjthető.

Ha valaki úgy érzi, már elegendő tudást halmozott fel, belevetheti magát az ásatásba. Ehhez először el kell utaznia valamelyik ásatási helyszínre – Görögországba, Krétára, Egyiptomba, Palesztinába vagy Mezopotámiába –, majd el kell döntenie, hány hetet akar ott ásatással tölteni. Azt is ki kell számolnia, összesen mennyi (általános és speciális) tudással bír az adott ókori kultúráról. Minél több tudással rendelkezik

a régész, és minél több időt szán rá, annál nagyobb eséllyel talál értékes leletekre.

Minden ásatási helyszínhez tartozik egy vászonzsák, benne kis korongokkal. Ezeknek a fele üres (szemét, törmelék), a másik fele lelet. A játékos a fentiek alapján egy időkerék segítségével megállapítja, hány korongot húzhat a zsákból. Ezek közül az értékes leleteket megtartja, az értéktelen szemetet visszaszórja. Egy évben egy játékos egy helyszínen csak egyszer ásat, de ha jut ideje, természetesen mind az öt helyszínt végigjárhatja. Emellett még bármikor visszatérhet a tudomány fellegváráiba, hogy új ismeretekre tegyen szert, további kártyákat gyűjtsön be.

de ha jut ideje, természetesen mind az öt helyszínt végigjárhatja. Emellett még bármikor visszatérhet a tudomány fellegváráiba, hogy új ismeretekre tegyen szert, további kártyákat gyűjtsön be.

A kártyák egyik speciális válfaja a kiállítás. Megszerzéséhez a játékosnak továbbra is egy adott városba kell utaznia és ott heteket eltöltenie, de emellett kiállítható leletekkel is rendelkeznie kell. A kártya megszabja, hogy mely ókori kultúrákból kell a játékosnál leleteknek lennie: ha van nála elegendő, megkapja a kártyát.

Egy másik speciális lap a konferencia. Ennek nincs megkötése, csupán az adott városba kell utazni, és részt kell venni a konferencián. Minél több konferenciára megyünk, annál nagyobb hírnevet szerzünk a tudományos közéletben – függetlenül attól, mennyi időt töltünk tényleges tudományos tevékenységgel.

A játék meghatározott számú hétig tart – aki ezt „elkölti”, annak véget ér. Amikor mindenki végzett, a játékosok összeszámolják a pontjaikat.



Pontot érnek a leletek (darabja 1–7 pont), a megtartott kiállítások, a meglátogatott konferenciák (minél több, darabja annál többet), valamint jutalompontok járnak annak is, aki egy-egy ókori kultúráról a legtöbb speciális tudást gyűjtötte össze.

Értékelés

Mindenképp dicsérhető a játék ötlete és a régésthéma megvalósítása a könnyen kezelhető, mégis mintegy „hiteles” szabályokkal. Dicsérhetők a játék komponensei is, főként a vászonzsákok a leletkorongokkal, valamint az időkerekek, hiszen az előbbieket helyett egy-egy pakli, az utóbbiak helyett egy táblázat is megtenné... Csak épp nem nyújtaná ugyanazt az élményt. Az idő mint erőforrás remek (ha nem is új) ötlet, kezelése is nagyon jól sikerült, ahogy az ásatás megvalósítása is, például azzal, hogy ahogy a régészek „lerabolnak” egy-egy helyszínt, úgy lesz egyre nehezebb kincseket lelni a szemét és a törmelék között.

Ugyanakkor a játék korántsem hibátlan. Legfőképpen a szerencse talán túlzottan nagy szerepét lehet kiemelni. Nagyon sok idő takarítható meg, ha pont olyan városos kártyát csap fel az előző játékos, ahol éppen tartózkodik régészünk, hiszen így nincs szükség utazásra. De különösen a ásatáskor húzhatja keresztül minden tervünket Fortuna asszonyoság. Lehet kockáztatni, kevés tudással vagy kevés időt rászánva ásatni, és néha bizony bejön: a három-négy kihúzott korong szinte mindegyike értékes lelet lesz. Szerencsejáték, rendben is van. Máskor viszont hosszas előtanulmányok után, bőséges időt rászánva ásat valaki,

még hozzá nem is „lerabol” helyszínen, akár tíznél több korongot húz, és mégis, a szemét között csak mutatóban talál egy vagy két, meglehetősen értéktelen leletet.

Persze ezt és néhány más, kisebb hibát könnyedén el lehet intézni azzal, hogy ez könnyed családi játék, nem gamers’ game, és ez igaz is. A könnyedségéhez képest mégis talán túl komplex a játék, a komplexitásához képest túl könnyed, túl nagy benne a szerencse szerepe...

Tasnádi Ákos



Théba

Kiadó: Piatnik

Alkotó: Peter Prinz

Illusztráció: Michael Menzel

Nyelv: magyar

Játékoszám: 2–4

Korosztály: 10 éves kortól

Játékidő: kb. 1 óra

Ár: kb. 7500 Ft

Kritikus	pontszám
Tasnádi Ákos	6,5
Iványosi–Szabó Gábor	7



SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS



az Úr kezében a végzet, de a sorsomat én irányítom

Mitől figyelünk fel manapság egy játékra? Elképesztő az új játékok özöne, erre itt ez a különleges doboz – vagy antik könyv? –, amely a különtségével rögtön megfogja az embert. A játék címe fölüttébb szokatlan: SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS – a legősbibbi, mindezediáig megoldatlan latin palindrom, amelyet négyzet alakban írnak le, és olvasható előről hátra, hátulról előre, felről le és le’ről fe’, bármilyen irányból ugyanazt a szöveget kapod. Régen titkos varázserőt tulajdonítottak a visszafelé is értelmes mondatoknak, ráadásul ennek még számmissztikailag is a különleges erejű egyesre jön ki minden sora .

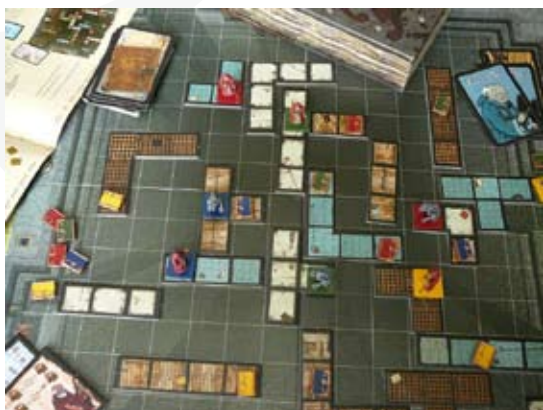
A játék szerzője egy huszonéves olasz párocscsa, Enrico Pesce és Federica Rinaldi, lelkes eurogame-rajongók. Sikeresen teljesítették azt is, amit sok, ebben a kategóriában úszó társ nem tud: a téma és a hangulat tökéletesen passzol a játék mechanikájához. A SATOR prototípusa, a Muddle Maze (Kusza labirintus) 2006-ban 13. helyen szerepelt az olasz Premio Archimede versenyen, ennek a végkifejletét élvezhetjük mi 2008 októberétől.

Az ígéretes kezdet után lássuk a játékot! Előre szólok, hogy egy kicsit elfogult leszek, ez már visszafordíthatatlan...

A doboz tartalma

A doboz csodaszép, régi kapcsoskönyvet idéz: nagyon eredeti, bárkit megtéveszt-het elsőre, köze sincs a ma megszokott, vibráló színű társaihoz.

Kinyitva – vagyis inkább benyitva... – a bűnösök vermének elrejtett könyvtárb-an járunk, és az átkozott lelkek kiszaba-



dulását kell megakadályoznunk. Úgy lehet visszavenni a bűnösök kezéből az irányítást, ha megtaláljuk a köteteket, és kiolvassuk belőlük a titkos kódot. Misztikusan hangzik, igaz? A játéknak azért nincs túl sok köze a sok humbuggal teli bevezetéshez: igaz, hogy egy verem fölött fogunk egyensúlyozni a pallókon, de az győz, aki először megszerzi mind a négy könyvet, és kész, akkor már senki nem foglalkozik az olvasással.

A játéktábla roppant hatásos grafikájú, hangulatalapozásnak kiváló, és ha a verem meglehetősen komornak tűnik is, hamar feldobjuk majd a sok-sok különböző, témához illő mintázatú, formájuk alapján viszont tetrisre emlékeztető pallók felrakásával.

Apró kis műanyag könyvek (ezeket kell majd megkeresni), egy akolita (köpönyeges fantasy-lény) és egy csúnya vízköpő várja, hogy az ő színét válaszd (én gyorsan be is festettem őket.)

Minden játékosnak jár egy kis négyzet alakú pakli. Ebből csak egy lapocskát kell húzni, amely a könyvek véletlenszerű, viszonylag igazságos szétszórását szolgálja, és általában megdöbbenve veszik tudomásul az újdonsült játékosok, hogy a lapok már a játék elején visszakerülnek a dobozba, mert nincs rájuk többé szükség.

Találunk még igazi kártyaméretű paklikat is, a többségben lévő, egységesen barnás Incertus Movet in Aere Sospeso (pfüü), egyszerűbben MOVES kártyák a közös húzópakli, a színes LIBER FIDEI kártyákból pedig mindenki megkapja a saját hátlapú nyolc lapját. A kártyák talán egy kicsit vékonyak ahhoz képest, hogy intenzíven fogjuk használni őket (ezek a leggyengébb alkatrészek), cserébe a pallók megfelelően vastagok, bírják a tologatást, forgatást.



A játékmenet

A játék során hat akciópontból gazdálkodhatsz minden körödben, ezeket kis fogaskerekek jelzik a kártyákon feltüntetve. Velük fizetsz a pallótologatásért, a forgatásért, a spéci kártyák tulajdonságainak végrehajtásáért. Ezen felül minden körödben van egy teljesen ingyenes pallómozgatás akciód is, amely bármikor bevethető, és arra is jó, hogy abszolút kilőjük a játékból a kártyahúzásból származó szerencsére, balszerencsére hivatkozást. Ezt fejeli meg az is, hogy a köröd elején némi kártyáért és akciópontért cserébe bármelyik paklit áttúrhatod a kívánt kártya után.

A MOVES kártyák révén tudunk állandó felfordulást okozni a játéktáblán: a tologatós lapokkal meghatározott mintájú pallókat tologathatunk el 1-2-3 mezővel, a forgatók lapokkal megfelelő formájú pallókat forgathatunk akár többször is, még új forgástengellyel is, és van néhány joker, amellyel választhatunk mozgástípust, cserébe nagyobb árat fizetünk. A kártyák illusztrációja tökéletes: az látható rajta, hogy melyik mit tud és mennyiért, semmi fölösleges sallang.

A spéci LIBER FIDEI kártyák számos lehetőséget adnak arra, hogy még többet variálj a pallókkal, esetleg megsemmisíts párat. Egyszer még ugrálhatsz is közöttük bizonyos feltételek mellett, esetleg lerakhatsz vízköpőt a többiek akadályozására, sőt még léphetsz is az ellenfél akolitáival, csupa érdekes ördögösség. Ezeket a kártyákat tekinthetjük nyelvfüggőnek, sajátos latin feliratuk (például: MIHI IN DIES MAGIS ANIMUS ACCENDITUR – Lelkem napról napra tűzben ég) tájékoztat arról, hogy mire képesek. Szerencsére gondoltak a vizuálisabb típusúakra is, a szöveg alatt egy ábra is segít az emlékezésben, ha már átfutottad a szabály végén az egyes erőket. Mivel csak nyolc kártyáról van szó, nem kell hozzá túl sok erőfeszítés.

Egyszer használatosak, már ami egy játszmat illet, éppen ezért hajlamosak vagyunk tartalékolni őket, de ne tegyük, mert ők nyújtják az igazi izgalmakat a játékban!

További csavarintás az, hogy limitált a kezünkben lévő lapok száma: összesen maximum hat lehet, ezen belül LIBER FIDEI kártyákból pedig csak három. Vagyis nem túl sok. Ráadásul a kijátszott MOVES kártyák számát kapjuk meg lépésben! Tehát tolgatsz, forgatsz saját kedvedre, majd összekuszálsz ellenfeleid minden tervét, csak azért, hogy kártyát rakhass le, hiszen a körönkénti 3-4 kártya nem nevezhető túl sok lépésnek! Hiába, az akoliták nem a futkározásról híresek... A játék során lassan ráébredsz majd, hogy egyszerűbb a könyveket hozni közelebb az emberedhez, mintsem arra várni, hogy az megtáltosodjon.



A játék lehet nagyon gyors – túl gyors is, ha későn kapsz észbe –, az első két-három könyv könnyen megszerezhető, de be is lassulhat, ha nagy gondolkodókkal ülsz le játszani... Ebben az esetben fontos, hogy élvezd ellenfeled körét is, amíg újra sorra kerülsz. Általánosságban elmondható, hogy teljesen fölösleges a következő körre, körökre bármiféle tervet szőni, hiszen mire újból te jössz, már biztosan teljesen más helyzet fog fogadni. Ezt a sajátágót sokan hibának róják fel, számomra viszont kifejezetten pozitív és igazi kihívás mindig lehetőséget találni az új felállásban, rugalmasan újratervezni a stratégiát. Természetesen nem arról az esetről beszélek, amikor többen összefognak egy ellen, de az úgysem ér...

További hatalmas piros pont jár azért, mert ebben az esetben nem ok nélkül került a dobozra, hogy 2–4 játékos játszhatja. Szerencsére mindhárom felállásban sikerült többször is kipróbálnom, és azt mondhatom, hogy egyik jobb, mint a másik. Kitűnő taktikázós kétszemélyes, ráadásul ilyenkor nem kell sokat várni a körödre, hárman már törtetősebb és szinte kiszámíthatatlan, hogy mennyire babrálnak ki veled a többiek... akarva-akaratlanul, négyen pedig igazi örület, tépheted a hajad, látva, amint széttiporják jól kieszelt terveidet!

Fontos még a játék során, hogy igazán szőrösszívűek legyünk a visszavonást illetően. Sokan csak akkor eszmélnek, hogy hú, nem is ezt akarták volna lépni, amikor

már annyira elforgatták a pallókat, hogy senki nem mondja meg, mi volt a kiindulási állapot. A legjobb a játék elején megállapodni abban, hogy nincs lehetőség visszavonni egy elkezdett akciót. Ha egy kicsit hátradőlsz, látni fogod, ahogy csattognak a kerekek, cikáznak a szemek, mindenki a játéktáblára guvadvá próbálja a fejében összerakni a majdnem lehetetlent...

Az ingyenes akciólehetőség elmulasztására is előszeretettel és együttérző pillantások kíséretében figyelmezteted majd ellenfeleidet, meglátod... Természetesen csak akkor, amikor már hiába minden.

Legvégül pedig a kedvencem: az kezdí a játékot, aki legutóbb énekelt zsoldárt! Lásam a jelentkezőket!

Csóka Zsófi

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Kiadó: Post Scriptum

Alkotó: Enrico Pesce, Federica Rinaldi

Illusztráció: Paolo Vallerga

Nyelv: magyar szabály a neten

Játékoszám: 2–4

Korosztály: 9 éves kortól

Játékidő: kb. 30 perc

Ár: kb. 9500 Ft

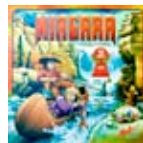
Kritikus	pontszám
Csóka Zsófi	9
Horváth Mihály	8





NIAGARA

vadvízi evezés kicsiknek és nagyoknak



Mi kell egy sikeres családi társasjátékhoz? A legfontosabb az, hogy mind a felnőttek, mind a gyerekek élvezzék a játékot. Ugyancsak nem árt, hogy szép legyen, és a szabályait is könnyen el lehessen sajátítani. És ne feledkezzünk meg még egy fontos dologról: az sem árt, ha megnyeri a Spiel des Jahres-díjat. A Niagara ezen szempontok mindegyikének megfelel.

A játékot kicsomagolva több dolog is felkelti a figyelmet. Mindjárt az első az, hogy magát a dobozt is fel kell használnunk a játék során. Erre tesszük rá a csodaszép táblát, amely a Niagara vízesést, illetve az előtte lévő folyószakaszt ábrázolja. A folyó kalandra csábítóan kanyarog, két oldalán drágakövelőhelyekkel tarkítva, egészen a vízesésig. A célunk az, hogy kis kenuinkkal a folyón evezve elérjük a drágakövelőhelyeket, ahol értékes zsákmányra tehetünk szert, amit aztán vissza kell szállítanunk a biztonságos alaptáborba. Figyelem! A művelet nem veszélytelen. Aki nem számol a folyó sodrásával, annak a csónakjai

pillanatok alatt a zuhatag alján köthetnek ki, ráadásul a többi játékos is elcsenheti drága rakományunkat.

Az alapötlet egyszerű. A folyó medrében átlátszó, műanyag, kör alakú lapocskák vannak, amelyeket el tudunk csúsztatni. Ezeken a mezőkön mozognak a játékosok. Mindenkinek van hét lapkája. Az egyiken egy felhő, a többin számok láthatók, egytől hatig. A játékosok minden körben kivá-



lasztják és leteszik egyik lapkájukat képpel lefelé, a tábla megfelelő helyére. Ezt követően a kezdő játékosal kezdve egymás után mindenki felfordítja a lapkáját, és mozognak a táblán, kenunként begyűjtenek egy drágakövet, vagy megváltoztatják az időjárást. A kör végén annyi átlátszó mezőt tolnak felülről a folyóba, amennyi a legkisebb értékű lapkán látható volt. Ezzel jelképezzük a folyó sodrását. Azok a „mezők”, amelyek a vízesés közvetlen szélén „álltak”, mind lepotyognak a mélybe. Ez már önmagában is szellemes megoldás, de a szabályok részletezésével ötletes és rendkívül egyedi játékot kapunk.

A nyertes az, aki elsőként gyűjt össze négy azonos színű, vagy öt különféle, esetleg hét akármilyen színű drágakövet. A játékos a kenusaival (színenként kettő



van mindenkinek) anyyi mezőt mozoghat egy irányban lefelé vagy felfelé a folyón, ahányas számú lapkát kijátszott. A mozgása előtt vagy után kettő mozgási pont felhasználásával bepakolhat egy szomszédos drágakőlelőhelyről egy drágakövet az üres csónakjába, vagy akár ki is pakolhat oda egyet.



Ha tehát valaki kijátszik egy 4-es lapkát, akkor a szomszédos helyszínről bepakolhat egy követ, és léphet még kettőt a vízesés felé, vagy kettőt fel, a tábor felé. De akár azt is megteheti, hogy először lép kettőt, és utána rakodik be. Amikor egy üres kenunkkal a folyón felfelé haladva pont egy olyan mezőn ér véget a mozgásunk, ahol egy megrakodott csónak áll, onnan ingyen elcsenhetjük a rajta lévő drágakövet. Amikor valaki egy felhőt játszik ki, eggyel eltolhatja az időjárásjelzőt. Ezzel +2 és -1 között tudjuk módosítani a folyó sodrásí sebességét.

Figyelmet kell fordítanunk arra, hogy a többiek milyen lapkákat játszottak már ki, hiszen azokat mindenki csak akkor kapja vissza, ha mind a hetet letettük már. Fontos ugyanakkor az is, hogy figyeljük, ki mikor kerül sorra. Együtt ez a két tényező különös mélységet ad a játéknak. Ellenfeleink gondolkodását ismerve valóságos kis pszichológiai hadviseléssé válik a játék – ha ezt játszom ki, arra valószínűleg ő már felkészült, tehát mégis jobb a másik megoldás, hiszen arra nem számít stb. Rendkívül ötletes továbbá a folyó mozgatása, hiszen egy-egy jól felhasznált felhőlapkával az ellenfelek kenui gyorsan a mélybe zuhanhatnak. Nem szabad elfelejtenünk ugyanakkor azt sem, hogy a következő kör elején

a folyón evező kenunkkal a vízeséshez közelebb fogunk kezdeni.

Értékelés

A játékot kicsiknek és nagyoknak is nyugodt szívvel ajánljuk. Az egész családnak remek szórakozás a csillogó drágakövek gyűjtése. A Niagara egyetlen

hibája, hogy egy idő után kiismerhetővé válik. Ezért aki megunná, megvásárolhatja az ezt orvosló A folyó szelleme, vagy a kisebb Diamond Joe kiegészítőt, amelyek a szabályaikkal felfrissítik a játékot.

dr. Nagy Bálint

Niagara

Kiadó: Piatnik

Alkotó: Thomas Liesching

Nyelv: magyar szabály a neten

Játékoszám: 3–5

Kor: 7 éves kortól

Játékidő: kb. 45 perc

Ár: kb. 6700 Ft

Kritikus	pontszám
dr. Nagy Bálint	7,5
Csóka Zsófi	6
Iványosi–Szabó Gábor	7
Farkas Gábor	6
Máthé Gábor	8

Ez valóban kedves családi játék. A zuhatag megvalósítása egyéni, ötletes.



DIAMANT / INCAN GOLD

közös kincsvadászat



Az angolul „push-your-luck games”-nek (szabad fordításban: „tedd próbára újra és újra a szerencsédet”) nevezett játékok lényege az, hogy valami egyszerű és szerencsén alapuló műveletet ismételtet a játékos, amíg meri, érzékkel megállva azelőtt, hogy a művelet következő ismétlésével elveszítene mindent, amit abban a körben szerzett. Mindenki ismer egy-két effélét, legyen szó a Blackjackről vagy a Rőfipóker-ről: előbbiben azt kell eldöntenünk, mikor nem kérünk újabb kártyát, utóbbiban azt, mikor állunk le a malacok dobálásával. Sid Sackson Can't Stop című klasszikusa a kockadobások kombinációs verziójára épít, de Reiner Knizia is számos játékot alapozott erre az egyszerű ötletre (Circus Flohcati, Cheeky Mokey, Pickpocket), sőt még komolyabb aukciós játékaik némelyikében (pl. Medici) is megtaláljuk a mechanizmus nyomát. A lényeg mindig a „Mindent vagy semmit”, vagy legalább a „Többet vagy jóval kevesebbet” kérdése: a körünkben potenciálisan felhalmozott jutalmaink növelésének szándékával akár az egész elvesztését is kockáztatjuk.

Ez a szerencsejáték valamiért mindig is különleges izgalmat, feszültséget kínált. Talán mert nem rugaszkodik el az élettől: elég, ha arra gondolunk például, hogy tavaly nyáron mennyien igyekeztek megtippelni,

érdeemes-e még várniuk azzal, hogy eurót vásároljanak maguknak. Akik jól tippeltek, mikor nem szabad már egy napot sem várni tovább, pár hónappal később, ha akartak, rekordáron tudtak megszabadulni valutáiktól. Itt mindenki ugyanazt a játékot játszotta, mindenki ugyanabban a helyzetben próbálta megérezni a vásárlás ideális pillanatát, ellentétben a fent említettekkel, ahol mindenki egyedi helyzetben kényszerül döntésre a maga által húzott lapokkal, dobott kockákkal vagy malacokkal. A cikkünkben tárgyalt játék ebben tér el a többitől.

A játék menete

Alan R. Moon és Bruno Faidutti (Citadella) játéka, az Amerikában kis módosításokkal Incan Gold néven forgalmazott Diamant rettentő egyszerűen valósítja meg a közös



kockázatosdít. A játékosok vadregényes tájak kincsvadász kalandorai, akik együttesen öt ízben térnek be egy barlangba (avagy egy inka templomba), hogy onnan drágaköveket hozzanak ki magukkal. A befelé haladást sorra felfordított és egymás után helyezett lapkák jelképezik. A lapokon szerepelhet több-kevesebb drágakő vagy valamiféle veszély (mérges kígyó, kőomlás stb.), amivel kalandoraink szembesülnek. Ha köveket találtunk, ezeket (lefelé kerekítve) megosztjuk a játékosok között; a maradékot a lapon hagyjuk (ha tehát hét drágakövet ábrázol a lap, három játékos esetén mindenki kap kettőt, és a lapra is leteszünk egyet). Ha valami veszélyt mutat a kártya, bátran szembenézünk vele.



Ezt követően mindenki (egyszerre) eldönti, tovább kíván-e menni, vagyis meg akarja-e nézni a következő lapot is. Aki visszafordul, a kijárat felé menet, ha tudja (vagyis egyszerre több távozó esetén, ha meg tudnak osztozni), összeszedi az ott hagyott köveket. Aki továbbmegy, annak jó esetben fokozódik a hatékonysága, hiszen kevesebb vetélytárral osztozik az ezután meglelt kincseken. Ám vigyázat! Ha valamelyik veszélyből már a második ugyanolyanul találkozunk, utunk véget ér, és az út során összegyűjtött összes kincsünk elvész (ezt az áldozatot kell meghoznunk azért, hogy ép bőrrel megússzuk a kalandot, vagyis valószínűleg hanyatt-homlok, csapat-papot-kincset otffelejtvé menekülünk).

Ötször indulunk el a barlang (vagy templom) belsejébe, a játék tehát öt rövid fordulóból áll. Az nyer, aki a legtöbb követ gyűjtötte.

Barlangtól a templomig

A Diamant és az Incan Gold közötti különbségek elsősorban külsőlegesegek. A Diamantban Carcassonne jellegű lapkákat fedünk fel és helyezünk el az asztalon; átlátszó ékköveinket saját kartonládákba gyűjtjük; kezünkbe vett vagy nem vett, egyszerre felfedett fa kalandorfiguráinkkal jelezzük, hogy továbbmegyünk vagy sem, és az első kiadásban egy táborhelyen várták meg kalandoraink a barlangban maradtakat. Az Incan

Goldban viszont, ahol egy inka templom öt szintjét járjuk be, sima kártyákat csapunk fel (grafikai világuk látványosabb); átlátszatlan köveinket a „sátrunkba” visszük; ami szintén nem más, mint egy-egy hosszában meghajlított kártyalap, amely alá a kövek éppen beférnek; a szándékainkat pedig két kártya valamelyikével jelezzük. Mondanom sem kell, az Incan Gold általában feleannyiba kerül, mint az elődje.

Az Incan Gold azonban tud még valamit. Opcionális szabályként minden egyes alkalommal, amikor behatolunk a templomba, a pakliba bekeverünk egy-egy kincskártyát is; közülük az első három 5-5 pontot, a többi tízet ér. Ez a kincs nem felosztható a játékosok között, tehát csak egyvalaki kaphatja meg, és csak amikor egyedül menekül

kifelé a szűk járatokon. Ha a kártya a pakliban marad, a következő fordulóban már eggyel több kincskártya vár megszerzésre. A játék ettől még izgalmasabbá válik, hiszen a vége felé jó eséllyel több kincs is van a templomban, tehát több minden szól amellet, hogy bent maradjunk – majd a kincskártya felfedését követően amellet is, hogy távozzunk. De meg tudjuk-e tippelni, mikor fogunk egyedül lelécelni, esetleg mikor akar valaki más egyedül meglógni a kincssel?

Egyszerű ötlet, apró finomságok

A szabályok végtelen egyszerűsége elsőre meglepő, hiszen két tervező géniusz áll a játék háttérében. Ráadásul a játék tesztelőinek is köszönhetünk egy fontos szabályt, de egy harmadik remek tervezőnek is. A tesztelők javasolták, hogy kifelé menet gyűjthessük össze a „maradék drágaköveket”. Így egy idő után talán nem is a rám való veszélyektől megriadván lépek le a barlangból, hanem mert rengeteg ékkő vár rám a hátam mögött. Ezzel tehát a visszafordulás mellett immár még egy indok szól, a döntés nehezebb.

A másik változtatást Friedemann Friese javasolta. A lényeg: ha valamelyik út egy veszélykártya ismételt megjelenésével ér véget, ezt a lapot vegyük ki a játékból. Így a dolgok előrehaladtával, a későbbi fordulóknál során már kevesebb veszély lesz a pakliban (eredetileg van tizenöt drágaköves lap és ugyanennyi veszélykártya, 3-3 lap ötféle veszélyből), ezáltal bátrabban merészkedhetünk a barlang belsejébe, jobban vállalva a kockázatot. A játék utolsó fordulójában tehát akár többet is nyerhetünk, mint korábban; mindenkinek van esélye a győzelemre. A tét és az izgalom tehát fokozódik...

A Diamant/Incan Gold pedig kifejezetten izgalmas tud lenni annak ellenére is, hogy az esélyek latolgatása esetén is elsősorban a szerencséről, nem a játékosok egyéb képességeiről szól. Mivel az abszolút kezdők számára sem okoz gondot a szabályok megértése, akár a nagymama is együtt játszhatja kisunokáival egy vasárnap ebéd után, de hét-nyolc személyes baráti italozgatás közben is szórakoztató. És mivel a szigorúan kétopcós döntések sem igényelnek hosszas elemzést, remekül alkalmazható rövid bevezető játékként.

Molnár László

Diamant / Incan Gold

Kiadó: Schmidt Spiele, FRED COMPANY

Allotó: Alan R. Moon, Bruno Faidutti

Illusztráció: Jörg Asselborn, Christof Tisch & Claus Stephan (Diamant) Mathias Catrein (Incan Gold)

Nyelv: magyar szabály a neten

Játékoszám: 3–8

Kor: 8 éves kortól

Játékidő: kb. 30 perc

Ár: kb. 4000 Ft

Kritikus	pontszám
Molnár László	7
Csóka Zsófi	7
Fischer Tamás	7
<i>Bár döntően szerencsejáték, remekül kiélezett szituációk vannak és végtelékig elmenő feszültség, izgalom.</i>	
Iványosi-Szabó Gábor	7



A Magyar Társasjátékos Egyesület várja mindazok segítségét, akik támogatni szeretnék a magyar társasjátékos kultúra fejlődését. www.tarsasjatekos.hu

„A kocka el van vetve.”



A JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

negyedik rész — ostábla

Az ostábla elnevezés mögött nem egyetlen játék, hanem egy egész játékcsalád áll. A világon talán az egyik legelterjedtebb társasjátékot sokféle néven ismerik. Tádzsikisztánban nardinak, Törökországban tavlának, Tunéziában pedig shesh-baishnak nevezik. A játék története erősen vitatott a történészek között. Vannak, akik a 20. században a Senet ügyes keresztvezésének tartják, de valószínűbb, hogy ezekkel csak külső hasonlóságot mutat, és az eredetét Kr. e. 2000 körül kell keresni, a mai iráni Kerman tartományában. Innen származik



ugyanis az első olyan ránc maradt lelet, amely nagy hasonlóságot mutat a későbbiekkel is. A táblán három sorban 12-12 mező sorakozik. Ez a struktúra az, amely meghatározó lett a Kr. e. II. évszázadi római „ludus XII scriptorum”-ban, az eredeti verzió római továbbfejlesztésében is. A név szó szerint azt jelenti, hogy a 12 jel játéka. Azonban hogy ez mit jelent, abban a rómaiak sem értettek egyet. Az „Anthologia Latina” ismeretlen szerzője szerint a név csupán az egy sorban álló mezőkre utal, míg Nonius kétszáz évvel később a mellett tör lándzsát, hogy a 12 jel a két kockával

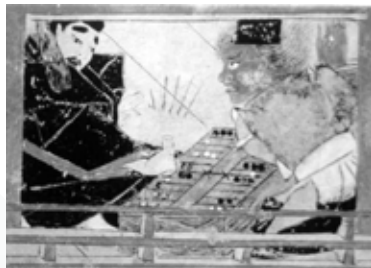
maximálisan dobható számot jelöli. Ebből is látszik, hogy a rómaiak is csak átvették a játékot. A XII scriptorum későbbi neve alea (vagyis kocka) lett a 7. században.

A játék eredettörténete itt le is zárulhatna, az élet azonban nem ilyen egyszerű. Történt ugyanis, hogy a negyedik században feltűntek a birodalomban olyan játéktáblák, amelyekeken három helyett csupán két sor volt. Mürinai Agathiasz lejegyezte, hogy maga Zénón bizánci császár is játszott ilyenekkel, és el is vesztette a játékot. A két-soros változat valószínűleg keletről érkezett. Ebben az időben bukkant fel a Közel-Keleten a nard, amely gyakorlatilag már a modern játék sajátosságait viselte magán. Két sorban lépegetett egymással szemben két kocka segítségével a 15 fekete és a 15 fehér korong. Természetesen a Földközi-tenger nyugati vidékein még sokáig játszották az aleát is.

Érdekes megfigyelni a játék elterjedésének ütemét és irányát is. Ezek az ősi játékok általában keletről nyugatra terjedtek el. Az ostábla esetében a dolog fordítva történt: a Nyugat termékenyítette meg a Keletet. Indiában a játék egy kezdetleges változata már a Kr. előtti II. században is jelen volt. Azonban ez nem volt több egyszerű versenyjátéknál, amelyet négyoldalú dobópálcákkal játszottak. Ami az esetleges



indiai behatást kérdéssé teszi a játék végleges formájának elnyerésében, az nem más, mint hogy itt már ekkor is csak két dupla hatos mezősorból állt a játék. Annyit tudunk biztosan, hogy az V. és a VI. században megérkezett a nard egy sajátos fajtája. Erre utaló nyomokat falfestményeken, illetve az irodalomban találunk. Sajnos az évszázadok folyamán minden nyoma elveszett a játéknak, a legutolsó írásos beszámolót róla a XII. századra datálják.



Más ázsiai kultúrákban sikeresebben honosodott meg. Kínán keresztül megérkezett Japánba is. A Kínában talált táblákon a római virágmintákra kísértetiesen hasonlító motívumokat láthatunk. A játék neve is önmagáért beszél: suang-liu, azaz kétszer hat. Japánba körülbelül a VIII. században viszik át kereskedők, és a kínai nevéhez hasonlóan a szugoroku is kétszer hatot jelent.

Sokféle anyagból készítették a táblákat. Találhatunk kőből, elefántcsontból és fából készületeket is. Gyakorlatilag a megrendelő vagy a kereslet igényei szerint készültek. Az alea estében nem volt ritka, hogy egyszerűen csak nagy kőlapokba vésték a játék mezőit. Ugyancsak a római táblákra volt jellemző (ott is a latin nyelvű régiókban), hogy mezők helyett betűket, szavakat használtak. Hat darab hatbetűs szó adta ki a tábla formáját. Ilyen volt például: Patria sancta, facias ut meos salvos videam. Valószínűsíthető, hogy nem az akkori közoktatási programnak volt köszönhető a betűk alkalmazása, sokkal inkább annak a ténynek, hogy

a kockajátékokat egész egyszerűen tiltották bizonyos időszakokban.

Ez az általános tiltás nem volt egyedi. Nem kedvelték, sőt kifejezetten tiltották a muszlim világban és Kínában is. A játék kultúrája ennek ellenére virágzott, és Kínában egészen a VIII. századig játszották is. Ma sem itt, sem Japánban nem igazán ismerik, játszani vele. Érdekesség, hogy Japánban szinte már a megjelenése pillanatától fogva tiltották.

Az első írásos nyom a szugorokuról 689. december 16. napján kelt császári rendelet volt, amely megtiltotta a vele való játékot. A későbbi korokban is általánosnak mondható, hogy az írásos nyomok a játékról a különböző tiltó rendeletekben és „rendőrségi” iratokból lelhetőek fel.

Európában és a Közel-Keleten is nagy szakirodalma volt az ostáblának már az ókortól kezdve. Ovidius arról értekezett, hogy a soronkénti 12 mező az év hónapjait, a kockák egymással szemben lévő oldalainak értékösszege (7) a hét napjait, a 30 korong pedig a hónap napjait szimbolizálja. Egy ismeretlen perzsa szerző is





hasonló fejtegetésekbe bocsátkozik a sakk és az ostábla eredetével foglalkozó írásában, azzal a különbséggel, hogy teljes egészében a zoroasztrizmus kozmológiájával magyarázza a számmissztikai elemeket.

A középkori Európában és a Közel-Keleten majd' 25 változatban és néven ismerték. Ilyen elnevezések többek között a todas tablas, toutes-tables, tavola reale, ludus anglicorum, testa, fallas, Trictrac stb. Egyik ismert neve a tabula volt, ami a későbbiekben a társasjátékok általános megnevezése lett. A backgammon szó angolszász eredetű: a baec (hát) és gamen (játék) szavak összemosásával keletkezett.

Kevéssé ismert, hogy a játékokkal foglalkozó ekkori írásokban ugyanolyan intenzitással foglalkoztak a játék stratégiai problematikáival, mind a sakkéval (és mivel a mai napig vannak, akik komolyan foglalkoznak a backgammonnal, számos ilyen

jellegű jelenkori írást találhatunk például a gammon.hu honlapon).

A 19. századig a nemesség kedvelt játéka volt az ostábla. Míg az egyszerű kockajátékok a pór nép szórakozását jelentették, a nemesi kúriákban a sakk és a backgammon jelentette a nívós szórakozást. A mai formában ismert szabályokat Edmond Hoyle fektette le a *Short Treatise on the Game of Backgammon* című művében. Az ostábla a mai napig népszerű, és a legexkluzívabb Monte Carlói és Las Vegas-i hotelekben rendeznek magas pénzösszegű versenyeket.


dr. Nagy Bálint





A JÁTÉKOK ÉRTÉKELÉSÉRŐL


Színkód

Minden cikk más és más színű fejléccel lett ellátva. Ezt a könnyű azonosíthatóság kedvéért csináltuk így. A különböző színek jelentését itt találhatod.

 Ismeretterjesztő oldalak, amelyekből többet tudhatsz meg a társasjátékokról.

 Könnyed családi játékok kicsiknek és nagyoknak.

 Könnyű és közepes nehézségű játékok.

 Összetett játékok. Azoknak ajánljuk, akik szeretik a gondolkodásabb játékokat.

 Gyermekjátékok.

Pontszámok

A játékokat 1–10-ig pontoztuk. A pontszámok azt jelzik, hogy az adott kritikus az adott játékot milyennek értékelte. Mi a következőket értjük a pontok alatt:

1, 2, 3.....gyenge játék

4, 5, 6.....közepes játék

7, 8, 9.....jó játék

A 10-es kiemelkedően jó játék, amely messze kimagaslik a jó játékok közül.

A kritikák és a pontszámok minden esetben szubjektív véleményt tükröznek. Fontosnak tartjuk még megjegyezni, hogy a pontszám a játékról alkotott vélemény összesítése. Mielőtt megvennéd a játékot, győződj meg róla a cikk alapján is, hogy valóban neked való-e.

Impresszum

A Tabula (ISSN 2060-6206) egy interneten megjelenő, független, ingyenes magazin. Az újság a társasjátékok népszerűsítésében szabadon felhasználható, illetve ingyenesen terjeszthető. Felelős szerkesztő és kiadó: dr. Nagy Bálint (Győr 9011 Kertalja utca 4.). Szerkesztő Molnár László. Ebben a számban a következő homoludensek írtak cikket: Csóka Zsófi (szóffi), Fischer Tamás (Plenni), Iványosi-Szabó Gábor (Artax), Molnár László (Lacsox), dr. Nagy Bálint, Tasnádi Ákos (Thaur). A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a szerzője hozzájárulásával használható fel. A képek részben a magazint készítőik tulajdonában vannak, részben a Wikipediáról, a Board Game Studies honlapjáról és nem utolsósorban a www.boardgamegeek.com-ról származnak. Külön köszönet **Gary Jamesnek** és **Bernd Dietrichnek** a fotóik, illetve **Brian Barlingnak** a karikatúrái felhasználási engedélyezéséért.

Elérhetőség: info@tabulamagazin.hu

