

Magyar Társasjátékdíj 2017

ajánlott játékok ismertetője

Stone Age (fődíjas)

A játékosok egy-egy kőkorszaki törzset vezetnek, akik minél több kunyhó építésére vállalkoznak a saját falujukban. Ehhez azonban szükségük van nyersanyagokra, így a törzs tagjait a törzsfők az erdőbe, az agyagbányába, a kőfejtőbe vagy a folyóhoz küldik, a legutóbbi esetében aranyat mosni. Ezekből a nyersanyagokból épülnek a kunyhók. Az viszont, hogy ki-ki milyen eredménnyel tér haza az egyes nyersanyag-lelőhelyekről a falujába, mindig bizonytalan. Ezeken a helyszíneken ugyanis a dobókockák döntenek el, ki mennyi nyersanyagot szerez meg. Minél több törzstagot vezényelünk az adott lelőhelyre, annál nagyobb az esélye annak, hogy sikerrel járunk, mivel annál több dobókockát használhatunk fel.

Ha ez még nem volna elegendő, a kőkorszaki törzsek tagjai néha vadászni, illetve gyűjtögetni is elindulnak, valamint gabonát is termesztenek, hogy mindenki számára meglegyen a napi betevő falat, elkerüljék az éhezést. Az a törzsfő ugyanis, aki körről körre nem tud gondoskodni a törzs tagjainak élelmezéséről, pontokat veszíthet. A játék során az előzőek mellett a különféle civilizációs kártyák megszerzése is további stratégiai elemet képez. A törzs ugyanis jutalmat kaphat akkor, ha minél több képességre is specializálódik.

A játék különféle elemei harmonikus egészként fonódnak egybe és összességében nagyszerű kihívást jelentenek a család minden tagjának a kisebb-nagyobb küzdelmek a játék által megteremtett mozgalmas kőkorszaki világban.

Kakaó (ajánlott)

Az „istenek gyümölcsének” nevezték az amerikai indiánok a kakaófa gyümölcsét, a kakaóbabot, amit fizetőeszközként is használtak és állítólag az utolsó azték uralkodók palotájában is halmokban gyűlt a kakaóbab, mikor a spanyol hódítók megérkeztek a mai Mexikó területére.

A „Kakaó” elnevezésű játékban minden játékos egy-egy indián törzssel hódítja meg az őserdőt. Valahol kakaóültetvényeket telepít, máshol a betakarított termést viszi piacra, egyes helyeken pénz után bányászik, míg megint másutt pedig vizet hord a falujába. A játék végén pedig a piramisok meghódítása és az egyes napkultusz helyszínek elfoglalása révén további pontok gyűjthetők.

A játékosok körönként munkáslapkákat helyeznek el az őserdőben és használják az azokkal szomszédos mezők kínálta akciókat. A játék során egy, a sakktábla mezőire hasonló játéktér alakul ki, amely állandóan változó lehetőséget és akciókat kínál.

Gyors körök, éles döntések és állandó taktikázás jellemzi ezt a könnyed, ámbar jelentősebb

gondolkodásra készítő játékot.

Eladlak (ajánlott)

Az Eladlak egy gyors, licitációs és blöffölős kártyajáték, amely az ingatlanok körül forog, és amelyben a két véglet, azaz akár egy kastély, vagy akár egy kartondoboz tulajdonosai (lakói) is lehetünk. A játékosok célja, hogy megpróbálják megszerezni a legmagasabb értékű ingatlanokat, azonban lehetőleg minél kevesebb pénzért, majd ezeket persze minél több pénzért adják el.

A játék két részből áll, az ingatlanvásárlásból és az ingatlaneladásból. Az elsőben, az ingatlanok megszerzésekor licitálunk, ezért fontos, hogy pénzünket okosan kezeljük. A másodikban, az ingatlanok eladásakor pedig az taktikázik jól, aki jól tippeli meg a többi játékos szándékait, azokra ráérezve ügyesen blöfföl és így akár még egy rosszabb értékű ingatlant is jó pénzért ad el.

Ebben a pörgős, változatos, könnyen elsajátítható és néha akár némi a kárörömrre is okot adó kártyajátékban a győztes az lesz, aki végül a legtöbb pénzzel rendelkezik.

Mysterium (ajánlott)

Ebben a kooperatív rejtélyfejtő játékban a játékosok egyazon közös célért küzdenek, miszerint feltárják egy gyilkosság körülményeit. A játékot mindenki együtt nyeri meg vagy veszíti el.

A játék kerettörténete szerint a Warwick hercegének kastélyában rendezett álarcosbál során az egyik inast holtan találták, mindmáig tisztázatlan körülmények között. A tragikus eset óta a kastélyban kísért az elhunyt szelleme és a játékosok feladata, hogy a halálának igazi okait feltárják, hogy lelke végre nyugalomra lelhessen.

A játékosok Halloween éjjelén – egyikőjük kivételével – médiumként érkeznek a kastélyba egy szeánszra, amikor is kapcsolatba léphetnek a szellemmel, akit az egyik játékos személyesít meg. Az ő segítségével kell rekonstruálni a végzetes éjszaka eseményeit: Ki volt tettesként jelen a helyszínen? Hol történhetett a gyilkosság? Milyen tárgyat használhattak fegyverként? Viszont csak hét óra áll rendelkezésre, mielőtt a szellemmel – aki súlyos sokkhatás alatt áll, és csak homályos emlékei vannak a haláláról – megszakad a spirituális kapcsolat,

A szellemet alakító játékos kártyák útján külön-külön kommunikál minden médiummal, látomásokat küldve nekik, amelyeket azok megosztanak egymással, és megpróbálnak a lehető legjobban értelmezni, hogy megtalálják a fenti három kérdésre a lehetséges válaszokat. Ha a médiumok mind sikeresen teljesítik a saját feladataikat a rendelkezésre álló hét óra alatt, a szellem képes lesz arra, hogy maradék erejének megidézésével egy utolsó látomást küldjön együttesen a számukra a gyilkos azonosítására. Ha a médiumok végül a megfelelő tettet választják, megnyerik a játékot, felszabadítva a kísértet lelkét, és megadva neki az örök nyugalmat. Ha viszont nem járnak sikerrel, a kísértet szelleme a két világ között reked...

A játék kiválóan összegyűrt elegye az örökzöld nyomozó típusú társasoknak és a nemrégén

múltán közkedveltté vált asszociációs, kommunikációs jellegű játékoknak, ötvözve egyben a kooperatív játékstílus elemeit is. A rejtélyfejtés sejtelmes hangulatát pedig a gyönyörűen megalkotott, az 1920-as éveket idéző illusztráció teszi teljessé.