

Stonehenge: variánsok egy témára

Hozzárta: Bidu
2007. július 05. csütörtök 00:49

A Stonehenge mindig is nagyon titokzatos valami volt, hisz eredeti rendeltetése a múlt kódébe veszett…

A Titanic Games feltette a kérdést: mit kezdene vajon öt világhírű játéktervező egy ilyen helyszínnel, ha lehetne a rejtély megoldója?

A Titanic Games most bemutatja a világ első olyan társasjáték-gyűjteményét, amiben öt kiváló játéktervező különböző játékötleit adták ki ugyanahhoz a játéktáblához és kellékekhez.

Ezek az összetevők
a következők: - egy játéktábla, - egy 65 darabos kártyapakli,
- 5 máanyag trilithon, - 50 máanyag lemez, - 50 máanyag rúd, - 6 máanyag bábu, valamint egy szabálykönyv öt különböző játékkal.

>Az öt kiváló tervező, öt kivételes játékkal rukkolt elő:

Stonehenge
mágiája (Richard Garfield): a játékban varázsló druidák próbálnak meg köveket felemelni a földről varázsigék segítségével. Az lesz a klán legerősebb druidája, aki felemeli a trilithont, és akinek a legtöbb irányítható tanonca van.

Aukciós
építőkövek (James Ernest): a Cheapass Games tervezője olyan játékot csinált, melynek során a Stonehenge építőköveit adogatják el egyesével. Azok a monolitok hosszú ideje zavarják a helyiek kilátását, ideje elárverezni őket: licitálj és vidd el te a legnagyobb kupac követ!

>

A fáé druida

(Bruno Faidutti): A Mystery of the Abbey és a Citadels alkotója olyan játékot képzelt el, amely a druidák választására fókuszál. A Stonehenge hét ágra oszlik, mindegyik szavaz, hogy szerinte ki a legalkalmasabb druida vezetőé. Próbálj minél több kollégiumot a befolyásod alá vonni, de vigyázz: ha úgy szavazol, mint mindenki más, akkor nem lesz érvényes a szavazatod!

Artúr király

szellemlovagai (Richard Borg): a Liar's Dice és a BattleLore szerzője háborús játékon gondolkodott, de a Stonehenge körül nem nagyon volt nyilvánvaló történelmi csata. Ott van azonban Loeburg nagyszerű legendája, ami szerint egy Stonehengehez közeli helyen 1936-ban látni vélték a szellemlovakok hadseregét. Ez a legenda lett az alapja Borg játéknak. Lovas árséget kell állítani a trilithonokhoz és meg kell próbálni befolyást szerezni a kövek fölött. Minél nagyobb a befolyásod, annál előrébb halad lovagod a dicsőség útján.

Vélhetően

ez a legösszetettebb játék az összes között, bár mindegyik elég egyszerű ahhoz, hogy szabálya elférjen egyetlen kétoldalas lapon.

A Stonehenge

kocsihajtói (Mike Selinker): A Rizikó tervezője egy földönkívüli kocsiversenyt képzelt a játék témájául. Mindenkinek van egy kocsija, elején egy "telekinetikus" rúd, amit arra használhatunk, hogy ellenfeleink útjába köveket gördítsünk. Szaladgálsz körbe a sziklák között a cél felé, anélkül, hogy falba ütköznél. Az első kocsik, amelyek keresztezi a célvonalat, nyer!