

Német stílusú táblás játékok

Hozzáadta: szoffi
2007. augusztus 01. szerda 14:58

A német stílusú táblás játékok a társasjátékok nagy csoportját alkotják, jellemzően egyszerű szabályokkal, viszont rövid játékidővel, érdekes szszetevéssel, kiegyensúlyozással. Táblásjáték nem elvont, hanem valamilyen témát fel...

Ezeknél a típusoknál az igazán jó partit több gondolkozást és tervezést igényelnek, mint az olyan társasjátékok, mint a Pictionary és Trivial Pursuit, de kevesebbet, mint a stratégiai játékok, mint a sakk vagy a háborús játékok. Széles körű népszerűséget vonzanak minden korosztályban, de jellemzően nem fiatal gyerekeket. Kedvelik alkalmi játékosok, akik családdal vagy barátokkal játszanak, és a komolyabb hobbi játékosok is (egy-egy területre specializálódott játékok kedvelői).

Nem minden német stílusú táblás játék német, és nem minden német stílusú játék táblásjáték. Néppen más nevet adtak ennek a játékfajtának az elnevezésére. Az Eurogame a máskor használt elnevezés, de mindig nem pontos helyettesítő jelölés erre stílusra. Mivel a legtöbbnek a dobozában fel van tüntetve a szerző, így a szerzői játékoknak (designer games) is nevezik őket. Továbbá családi startégiák és hobbijátékok néven is futnak. Az osztályba tartozóknak inkább, rövidvidebb játékokat bevezető játékoknak (gateway games) nevezik, míg a nehezebb fajtájú játékokat a játszós játékok (gamer's games).

Története

A német stílusú játékok első közzétételüként mint pl. az Acquire, a 60-as években tartották fel. Irányítottan azonban csak az évek végén, 80-as évek elején kezdett válni németországi.

Németorszáig sokkal több táblás társasjátékot ad ki egy főre vetve, mint bármely más ország! Innen az elnevezés Manapság a jelenség elterjedt más európai országokban is, mint például Franciaországban, Hollandiában, Svédországban. Míg sok játékot más piacokra is ártókesztek, mint az Egyesült Államok és Nagy-Britannia, piacok termékek számára.

A Catan telepesei ? amit 1995-ben adtak ki- nyitotta meg az utat világszerte ennek a játéktípusnak az elterjedéséhez. Nem ez volt az első német játék, nem is az első, amely németországon kívül is népszerűt aratott, de mégis sokk népszerűbb lett, mint bármely ezt megelőző társasjáték. Villámgyorsan több milliót adtak el belőle németorszáig, közben párhuzamosan figyelmet vonzott az egész máfaj számára. Ebben a máfajban az egyik leghíresebb és legsikeresebb játék a Carcassonne volt.

Jellegzetességek

Amennyire általánosan igazokat mondhatunk egy ilyen szertergazás színes, sokoldalú másfajra, a német játékok általában sokszereplősek, könnyen tanulhatók és viszonylag rövid ideig tartanak. Olykor társasjáték is játszának velük egy alkalommal. Egy bizonyos szinten társasjáték jellemzően jelen van egy ilyen játéknál. Szemben azzal a viszonylagos csenddel, amelyet elvárunk a német startógiai játékoknál, mint a sakk vagy Go, vagy az olyan korábbi játékokkal, ami a beszédre és cselekvésekre vonatkozik egyes versenyszerű játékoknál pl. contract bridge. A német stílusú játékok sokkal egyszerűbbek, mint a háborús játékok, amelyek a 70-es 80-as években általában virágkorukat olyan kiadókra, mint az SPI és az Avalon Hill. Ennek ellenére mégis jelentős málysa van ezeknek a játékoknak, különösen a játszások játékaik? (gamers? games) kizárólag, mint amilyen például a Tigra Euphrates.

Támaszk

A német játékok mindig valamilyen támaszra épülnek (nem elvontak, hanem van tartalom), tehát inkább Monopoly vagy a Clue fajták, mint Backgammon vagy Go. A támaszk a szimulációs játékokkal ellentétben gyakran sokkal lazább szabályok, sokszor csak javasolt keretet adnak a játéknak. Nem szokatlan az sem, hogy megterveznek egy játékot egy bizonyos támaszval és egy mással adják ki, vagy egy játéknak jelentősen eltérő támaszt adnak az átkiadásakor. Elfordul, hogy két egymást teljesen kizáró támaszú játék nagyon hasonló másként és átványosulnak. Akárhogy is, nem jellemzőek a csatározás támaszk, a játékosok kizárólag csak indirekt konfliktus alakítanak ki, mint amikor pl. egy szabályos forrás megszerzését versengenek. Bár gyakran van szimulációs jellegű támaszuk, mégsem csak szimulációs játékok, mint sok háborús játék.

Támaszpályák:

Carcassonne ? Állapotok kizárólagos támaszt a francia város, Carcassonne kizárólagos falal kizárólagos városokkal, kolostorokkal utakkal és termékekkel!

Puerto Rico ? Puerto Rico szigetnek kormányzókat hozza létre egy telep az új világban!

Játékok mindenki számára

Még sok játékot (különösen a komoly stratégiai játékok kizárólag) azok megszállottjai hobbiszinten játszanak, a német stílusú játékok nagyrészt mindenkinek megfelelnek társasjáték játékokként. Számos játékfajta arra törekedik, hogy megtartsa a játékos társasjáték szerepét. Ez mostanra általában igaz. Például, a német játékokhoz nem kell meghatározott számú játékos, mint a sakkhöz, vagy a bridzshez; habár rengeteg játékot pontosan két személynél terveztek, mégis a legtöbbet két-től hat játékosig bármennyien játszhatják (hogy hányan a legjobb, az változó). A játékosok igényelnek játékokat valahogy ritkán, vagy kiegészítő-tételket is igényelnek, mint a Catan telepesei vagy a Carcassonne általában minden játékos saját babárokra támasz, nem szétvetkezik mással és csapatot sem alakít.

Társasjáték szerepének megtartása érdekében a játékokban a számok nem fontosak, gyakran az alattiak: számok gyakorlatilag nem kell.

A játékosok általában félreállnak a játékban, de nagy átlagban egy árszám idétartamok. Ellentétben az olyan játékokkal mint a Rizikó vagy Monopoly, amelyekben a játékosok végéig bármennyig nyúlhatnak, a német stílusú játékok szerkezete megállítja a játékot az előre meghatározott játékosok számára. Például az Amun Re két fordulóban áll, mindegyikkel.

Nincs kiállítás

Egy másik kivétel sajátossága ezeknek a játékoknak az, hogy nincs kiállítás. Az ellenfél megsemmisítése a játék eláttnak egyszerre nem cél. A legtöbb játékot úgy tervezték, hogy minden játékos addig maradjon a játékban, amennyire csak lehetséges, tehát ritkán lehetünk biztosak a győzelemünkben vagy vesztes pozícióinkban egészen a végéig. Néhány mechanika, mint a rejtett pontozás vagy pontozás a játék végén, mind mind a játékosok kiállítását kerülik.

Nemzetközi kártyajátékok tervezése

Ezeket a játékokat nemzetközi kártyajátékoknak tervezték, tehát nem szójátékok és általában nem tartalmaznak szöveges részt a szabályon kívül. Nem szokatlan, hogy a nemzetközön kívülre is elterjedt játékok megveszik a nyelvi kiadásokat és letöltik a játékszabály fordításokat különböző nyelvi oldalakról, mint a BoardGameGeek. Angol nyelvterületen gyakran megtalálhatók a játékok angol kiadása is az ilyen jellegű boltokban, de mivel a legtöbbet USA-ban adják ki, így általában drágábbak, mint az eredeti nyelvi kiadások más országokban. Néhány kiadás már eleve több nyelven adja ki a játékszabályokat és az esetleges játékelemeket, pl. az Ursuppe játékszabály és a nemzetközi és angolul is megtalálhatók a dobozban; a Khronos szabály francia, angol és nyelven. Ez azért nem gyakori, mert a játékok kiadásának jogát gyakran másik országú szermazás kiadás veszi meg, és nem áll érdekében.

A játékok mechanikája

A gyakran jótékony játékmotívumok szöveges skálájait megtalálhatjuk, máig a megszokott mechanikákat, mint a kockadobás, lapot, elfoglalást, átadás-váltást nem. Ha a játéknak van táblája, akkor a tábla általában inkább szabálytalan, egyszerű vagy szimmetrikus lenne (inkább Rizikó, mint sakk vagy Scrabble); a tábla gyakorta véletlenszerű (mint a Catan telepeseiben) vagy pedig a részeit véletlenszerűen (mint a Tikal). Néhány játéktábla csupán emlékeztető jellegű vagy rendszerező, és a játékok menetében másfelé fordítják, mint a Cribbage tábla; például erre a Puerto Rico és a hercegei. A véletlenszerű elemek gyakoriak, de általában nem uralják a játékot. Míg a szabályok az egyszerűségük miatt könnyűek, mégis elmulasztják a játékot a győzelemnek, ami általában megfontolást, tervezést, taktikaváltást kényszerít a soron és gyakran sakk- vagy backgammon jellegűen, játékok kezdéskor, -kiszéleke és - végére tagolódik.

Tervezési minőség

A játékok általában alacsony minőségűre készülnek. Céljuk, hogy csúszkán a játékokra, és a bíróságra. Gyakran tartalmaz fa alkotásokat, és általában ingyenes, másféle munkákról van szó.

Játékok tervezése mint szerző

Habár a játékokhoz nincs köze, a játékok tervezése nevét gyakran kiemelik a dobozon, vagy legalább a szabálykönyvben elismert tervező komoly tiszteletnek örvendenek a nyelvi játékokat rajongók között. Ám ez azért, a név: szerző játékok? (designer games), gyakran fajta-meghatározásukat is szolgálja.

Játékipar

Tervezők

Reiner Knizia és Bernd Brunnhofer a Deutscher Spiele Preis/ Német Játékdíj kiosztásán 2003-ban Essenben, Németországban.

? Reiner Knizia a legismertebb a német játékok tervezői közül, 200-nál is több kiadott játékkal. Ismételten a játékméchanizmusai az aukciók (Ra és Modern Art), lapka helyezés (Tigris és Eufratesz), és bonyolult pontozási szabályok (Samurai). Szintén rengeteg képzőművészeti játékot is tervezett, mint a Lost Cities, Schotten Totten és Blue Moon. Van egy a kooperációs táblajáték is, a Lord of the Rings.

? Klaus Teuber kevés játékot adott ki, amelyből a legtebb hihetetlen népszerűségre tett szert. Járórn megnyerte a Játéka díjat. A címek közül ott van a Catan telepesei és Adel Verpflichtet.

? Wolfgang Kramer ? Kniziaval ellentétben ? gyakran dolgozik más tervezőkkel együtt. Néhány legismertebb játéka: Grande, Tikal, Firenze hercegei, Torres. Játékaiban gyakran használ akciópontos? rendszert és geometrikus elemeket.

? Andreas Seyfarth (Manhattan, Puerto Rico, Thurn und Taxis)

Kiadók

Sok sok német cég ad ki társasjátékokat, mint a Hans im Glück és Goldsieber. A német kiadók gyakran próbálják hasonlítani a játékokból sorozatot létrehozni, mint a Kosmos korszakos játékokai, vagy az Alea nagydobozos sorozata.

A játékok angol nyelvű kiadásának jogait általában más cégeknek adják el. Néhányuk a lehető legkevesebbet változtatni a játékokon, mint a Rio Grande Games. Mások, mint a Mayfair Games, alaposan megváltoztatják a kinézetét is a játékoknak, néha még a szabályokat is.

Díjak

A legtekintélyesebb német társasjáték díj a Spiel des Jahres (az év játéka). A díj elgőg családcentrikus. A

bizottságban, amelyik a dő-ját oda-té-li, inkább a rővidebb, jobban megkőzel-thető játékok, (mint például a Ticket Ride és Elfenland) kedveltek. Ezzel ellentétben, a Deutscher Spiele Preis (német játékdő-ját) inkább az ősszetettebb, komoly stratőgi-t őnylő játékokat illeti, mint például a Puerto Rico. Előfordult azonban már tőbb ő-zben is, hogy játékok, mely előggő rugalmas e tekintetben, megnyerte mindkő-t dő-ját.

Hatás

A társasjátékok német tő-puső mő-faja némi hatással volt a nyugati játéktervezői elkőpzelősekre, sőt, a hatá-ő-rezhető ő-s fokoződik, piacokő-t eltő-rő mő-don ő-s mő-rtő-kben. A német piacon, ahol a legő-pszertő-ő-bbek e tő-pusok (a piacvezető-k sző-jezeket vagy esetenkő-t akő-r milliő-kat is eladnak egy-egy játékbő-ő), felmerő-it az őny arra, hogy ő-j helyeken is megvesső-k a ő-bukat, ő-s mő-g precő-zebb, minő-ső-gileg kivő-lő-j játékokkal vegyő-k ő-t a meglő-vő-j játékok helyő-t. Ennek ellenő-re mő-g mindig olyan ő-gi kedvencek vezetnek elő-ttő-k, mint a Monopoly ő-Bebizonyosodni ő-itszik, hogy a német tő-puső tervező-sre valő-fogő-konyső-g fokozatosan megjelenik az ő-j tő-megpiac termő-kekben is, az iparő-g olyan nagyjain keresztő-l, mint például a Hasbro.

Sok ezekhez kapcsolő-dő-k ő-tyajátékok is ő-tezik, hasonlő-cő-lokkal tervezve. Mő-gis, mivel a ő-tyajátékok ő-ltalő-j bizonyos szerencsefaktortő-fő-ggnek a keverő-s miatt, ező-rt gyakran kő-nyedebbnak tartjő-k ő-ket, pedig sok kő-ző-lő-k komolyabb tapasztalatot ő-nyel. A leghő-resebb német ő-tyajátékok kő-ző-t meg kell emlí-teni a Bohnanző-t, ahol a játéokban a kereskedelem, mint ő-j stratő-giai elem szerepel.

Az Xbox Live Arcade tartalmaz né-pszertő-j játékokat ebből a mő-fajbő-ő, a Catan 2007 má-jus 13-ő-in kerő-lt kiadő-sra, a Carcassonne ő-nius 27-ő-on, az Alhambrő-t 2007 vő-gő-on adjő-k ki, sőt, pletykő-k keringenek mő-g a Puerto Ricorő-l is.

forrás: wikipedia