

53.

2017. augusztus

jön

A Játékos
Emberek
Magazinja

KANA
GAWA



7 Ronin

Tropico

Az Aranyváros

Camel Up kártyajáték

Kedves Játékosok!

Vannak még csodák. Ott van rögtön a 7 CSODA, de most nem arra a játékra gondolunk. Az igazi, hétköznapi csodákra, amik csak úgy a szemünk előtt zajlanak, és mi csak akkor vesszük észre őket, amikor már továbbsétáltunk.

A JEM MAGAZIN augusztusi számának megjelenése egy ilyen kisebb fajta csoda, hiszen stábunk nagy része nyaral vagy nyaralni készül, klubunk ideiglenesen zárva tart, és aki teheti, a strandon, a medencében, vízpart mellett élvezi a megérdemelt pihenést. És mint egy Marvel mozifilmben, ilyenkor felállnak a megmaradt hősök, leporolják magukat, és csodát tesznek. Például egy újságot tesznek le az asztalra.

Lapunkban most mintha több lenne a japán témájú játék, de ebben semmi szándékos nincs. Vannak itt részben új magyar megjelenések, mint a japán festészet témájú KANAGAWA, vagy a TOKYO TRAIN, egy örült partijáték. De itt van a szintén japán, ám harci témájú és mechanikájú, magyarul még nem elérhető és egyébként is elég ritkán hozzáférhető 7 RONIN. Írtunk a korábbi számaink egyikében bemutatott FELINIA folytatásáról, az ARANYVÁROSról, valamint a CAMEL UP KÁRTYAJÁTÉKRól és a TROPICÓRól; ez utóbbi egy könnyed, színes, állatos kérdezz-felelek játék.

Világ körüli utazásunk még mindig az USA-ban

folytatódik, nagy ország, ugyebár... A most bemutatott társas a HEARTLAND, egy könnyed, mezőgazdálkodós játék.

És persze nem hagyhatjuk ki magazinunk interjúrovátát, amelyben ezúttal egy magyar tervezőt, CSANÁDI JÓZSEFet faggattuk.

Júniusban és júliusban sor került a szokásos és társasjátékos körökben várva várt eseményre, a KINDERSPIEL, a SPIEL és a KENNERSPIEL DES JAHRES díjak kiosztására. Ha még emlékeztek, korábban volt a magazinban SdJ sorozat, és amikor az véget ért, ígértük, hogy az eredményhirdetések után mindig írunk majd az adott játékokról. Hát, az most úgy történt, hogy mind az ICE COOL, mind a KINGDOMINO már szerepelt a lapunkban régebben, így csak a Kenner díjas EXITet fogjuk bemutatni elkövetkező számaink valamelyikében. Addig is...

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [JEM honlapját](#), kövessétek a [Facebook oldalunkat](#) és játsszatok minél többet!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsétek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

Útmutató magazinunkhoz - Az alábbiakban egy kis útmutatást adunk a JEM magazin olvasásához.

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címeire kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkozást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



GyerekJátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.



Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



Fejlesztőjátékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Tartalomjegyzék

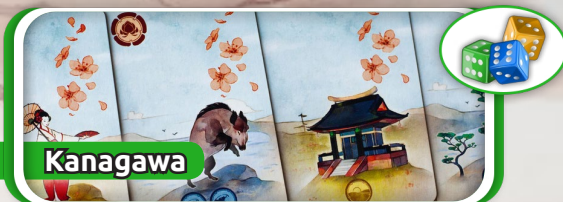


Camel Up kártyajáték

Ismertető

4

Ismertető



Kanagawa

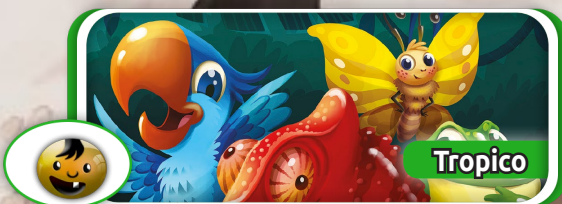
6



Tokyo Train

8

Ismertető



Tropico

Ismertető

10



Heartland

14

...a világ körül



7 Ronin

Ismertető

16



Az Aranyváros

19

Ismertető



Csanádi József

Interjú

21



ISMERTETŐ

KANAGAWA

EGY JÓ JÁTÉKNAK NEM FELTÉTLENÜL AZ AZ ISMÉRVE, HOGY VALAMI GYÖKERESEN ELTÉRŐT, ÚJAT HOZ. NAGYON JÓ JÁTÉKOKAT LEHET ALKOTNI ÚGY IS, HOGY AZ MÁR MEGLÉVŐ MECHANIKÁKKAL, SŐT, KORÁBBAN MÁR ALKALMAZOTT TÉMÁKKAL OPERÁL, VISZONT EZEKET ÚGY RAKJA ÖSSZE, ÚGY GYÚRJA EGYBE, HOGY ABBÓL EGY JÓL KIEGYENSÚLYOZOTT, ÉLVEZETES JÁTÉK SZÜLETIK. A KANAGAWA MINDEN TEKINTETBEN EZT A NÉZETET TÁMASZTJA ALÁ, ÉS A KIADÓ RÉSZÉRŐL TELITALÁLAT VOLT A JÁTÉK ILYEN GYORS MAGYAR NYELVŰ KIADÁSA.

FESTŐI TÁJ

Vesszőparipám, hogy vajon egy-egy mechanikához miért pont egy adott tematikát választott a szerző és/vagy a kiadó, és hogy milyen egyéb témákkal működhetne a játék. A KANAGAWA is azok közé a játékok közé tartozik szerintem, amelyeknél a választott témától gyökeresen eltérők is ugyanolyan jól illenének a játékmenehez. Viszont akkor szegényebbek lennénk egy szemet gyönyörködtető és művészi játékkal. Így hát mégiscsak jó választás volt ez a téma, amelyben a XIX. századi Japánban járunk, és egy festőiskolában tanuljuk az ecsetvonásokat Hokusai mestertől, aki valóban létezett (lásd keretes írásunkat).

A témának – egy hosszú, vízszintes tájképet festünk finom vízfestékekkel, lágy színekkel – van egy érdekes hatása a játékosokra, megint csak magánvéleményem szerint. Bár ebben a játékban is a többiek ellen játszunk, már persze úgy, hogy mi szeretnénk a legtöbb pontot elérni a végére, a nyugodt téma mintha egy kis extra nyugalmat hozna a versengésbe.

MŰVÉSZI ECSETVONÁSOK

A játékosok kapnak egy-egy kezdőlapkát, amelynek a felső része a tájkép kezdő szegmense, alsó része pedig a műterem része. Lefordítva: fent gyűjtjük a győzelmi pontot adó elemeket, alul az akciólehetőségeket.

Az ún. tanulókártyákat megkeverve egy lefordított húzópakliba rendezzük, majd a kezdőjátékos felhúz annyi lapot, ahányan játszunk. Ezeket megadott rendben (képpel felfelé vagy lefelé) ráteszi a bambuszszőnyegre egy sorban, és eldönti, hogy elvisz-e ezek közül egy lapot. Ha nem, akkor a következő játékos dönt, és így tovább, órajárás szerint. Ha volt olyan játékos, aki passzolt és nem vitt el lapot, akkor a kezdőjátékos újra felhúz a pakliból, de most már csak annyi lapot, ahány lap lent maradt, és azokat a lent lévőkhöz teszi, oszlopokat képezve. Aki még nem vitt lapot, az most dönthet, hogy egy oszlopot elvisz-e. Ha még mindig maradt olyan valaki, aki nem vitt lapot vagy oszlopot, akkor a

10+ 2-4 45'

Kacusika Hokusai (Hepburn-átírással: Katsushika Hokusai; 1760–1849. május 10.) az egyik leghíresebb japán képzőművész, fametsző és Ukijo-e festő az Edo-korból (Edo jidai). Ő alapozta meg a tájképet ábrázoló fametszetek világhírét Utagava Hiroshige (1797-1849) mellett. Munkássága rendkívül terjedelmes, feltehetően több mint harmincezer műve volt, továbbá közel négyszáz könyvet illusztrált. Egyik leghíresebb műve a Fuji harminchat látképe, amely 1829-ben jelent meg fadúcos nyomtatással. Nagy hatással volt rá többek között a kínai festészet és Szessú Tójo (Hepburn: Sesshū Tōyō), aki a japán tusfestészet egyik legjelentősebb alakja.

Forrás: Wikipédia

kezdőjátékos felrakja a harmadik sor kártyát is, megint csak azok alá a lapok alá persze, amelyek még lent vannak. Ekkor azonban az, aki még nem vitt oszlopot, el kell, hogy vigyen egyet. A mechanizmus nagyon jól ki van találva, persze nem ez a játék vezette be, de az agyalás garantált: elvigyek egy jó lapot, vagy várjak, míg bővül a felvehető készlet? Viszont amikor megint rám kerül a sor, lehet, hogy az első választottamat már valaki lecsapta a kezemről.

De mi történik a felvett kártyákkal? Azok lerakásra (csúnya gamer szóval leépítésre) kerülnek a kezdőlapkám mellé. A felvett kártyának két fele van, és attól függ, hogy melyik felével rakom le, hogy mit szeretnék elérni vele, illetve mire van lehetőségem. Az egyik fele barna, és ha ezt választom, akkor a lapkám alsó része alá csúsztatom be; ezen vannak az akciólehetőségek. A másik fele egy tájat és motívumokat ábrázol, és ha ezt választom, akkor a lapka felső része alá csúsztatom. A később felvett kártyákat utána már ez alá a legszélső kártya alá csúsztatom be, fent is és lent is, folytatva a sort.



Az alsó és felső sor úgy függ össze, hogy – mint az életben – nem tudok olyan valamit festeni, amihez nincs meg a festékem. A felső sorban a tájkép részeit egy-egy háttér jellemzi (összesen 4 féle háttér van), és egy adott részt csak akkor tudok lerakni felülre, ha alul, a műtermemben van olyan háttérhez festékem. Ezt az alsó részre lerakott kártyákon egy-egy kör jelzi, amit úgy tudok használni, ha ráteszem az egyik festékjelölőmet, a kis fa ecsetestégelyt. Értelemszerűen, ha nincs olyan színem lent, mint amit festeni akarok a fenti sávon, akkor ezt el kell felejtenem.

Érdeemes az alsó sorba már a játék elején megszerezni a lehetséges 4 szint, így a későbbiekben nem okoz majd gondot a felső sorban egy-egy képrészlet lerakása. Viszont egy felvett kártya sem vész kárba, legfeljebb nem hoz pontot. Ha valaki nem tudja lerakni képrészletként felülre, akkor 180 fokkal megfordítja és legfeljebb bővíti a műtermét; a játék nem büntet, csak éppen nem jutalmaz ilyenkor.

SZÍNSKÁLA

Miből választhatok, amikor akcióról van szó, mit ad az alsó sor? Egyfelől színeket, tehát azokkal lehet a felső sorban képet festeni. De adhat az alsó sor plusz egy ecsetet, vagy lehetővé teheti az ecsetek átmozgatását, esetleg kezdőjátékos-pozíciót ad, legvégül megengedheti, hogy egy lapot kézben tartsunk a játék során, miközben a szabály szerint minden felhúzott lapot vagy így, vagy úgy, de le kell tennünk.

És a felső sor? Ott gyűlnek a pontok, méghozzá sokféleképpen. Eleve minden egyes képrészlet egy pont. Aztán vannak képrészletek, amelyeken külön bónuszpont van. Legvégül egy-egy pont jár a leghosszabb azonos évszaki képrészlet-sorozat minden darabjáért, a fenti kártyák ugyanis a 4 évszak egyikébe tartoznak, és érdemes figyelni arra, hogy azonos évszakok kerüljenek egymás mellé.

És itt kell említést tenni arról, hogy miközben tájképünk készül, azon megjelennek mindenféle motívumok. Ezek megadott mennyisége után pluszpont jár, feltéve, ha észleljük, hogy már teljesítettünk egy feltételt. Például ha a festményemen van 3 fa, akkor elvehetem a 3 pontot adó lapkát, de ha akarom, várok, és a 4 fáért kapható 4 pontos lapkát viszem majd el. A trükk ott van, hogy ha utólag veszem észre, hogy teljesítettem már korábban egy feltételt, akkor már nem vehetem el a pontlapkát; sőt akkor sem vehetek el egy pontlapkát, ha már túlteljesítettem az ahhoz szükséges feltételt. A feltételek között van pl. adott számú különböző épület, állatok megadott kombinációi, adott számú azonos táj stb. Viszont egyfajta pontlapkából mindig csak egy lehet nálunk.

Zárásképpen 2 pont jár annak, aki az utolsó körben a kezdőjátékos volt. A pontok összeszámolása után természetesen az nyer, aki a legtöbbet gyűjtötte.



REFLEXSHOP

FESTŐKELLÉKEK

Oly sokszor elmondtuk már, hogy akár el is hagyhatnánk, de ami igaz, az igaz: az *IELLO* játéakai kiemelkedően szépek szoktak lenni. Az akcióválasztáshoz a jelölőnk egy festékes ecset és -tégely, a grafika igazán szemrevaló, a felhúzott kártyák elhelyezésére szolgáló bambuszszőnyeg-utánzat pedig nemcsak hogy nagyon hangulatos és eredeti ötlet, de ha jobban belegondoltok, nagy gesztus is a kiadó részéről. Hiszen teljesen jól meglennének nélküle, és akkor a szabály csak annyit mondana, hogy tegyetek le n számú kártyát egy sorban, ezek közül az x-ediket képpel lefelé stb. De nem, az *IELLO* ad a részletekre, és készített egy, a japán hangulatot hűen visszaadó tartozékot.

Sok játékról írtunk már sok jót, kevésről meg néha rosszat is, de itt nem tudok rosszat mondani. Az egyik szerző, *BRUNO CATHALA* nem szorul bemutatásra, csak 12 oldal a *BOARDGAMEGEEK*en az általa jegyzett játékok listája. *CHARLES CHEVALLIER* kevésbé ismert, de azért egy-két jó játék az ő nevéhez is köthető. Kettejük párosa egészen kellemes eredményt hozott, a *KANAGAWA* egy jól kiegyensúlyozott, sok lehetőséget rejtő, sok figyelmet igénylő játék lett. Nincsenek nagy hibázási lehetőségek, viszont vannak jó kombinációkat díjazó mechanikák. A szerencse szerepe is alacsony, ami van, az pedig kell, a változatosság és az izgalom miatt. Örülünk neki, hogy mostantól magyarul is elérhető, és ne legyünk kishitűek: ragadjunk ecsetet, egy remekmű akár a mi kezeink alól is kikerülhet.

drkiss



Kanagawa

Tervező:

Bruno Cathala, Charles Chevallier

Megjelenés:

2016, 2017

Kiadó:

IELLO, Reflexshop

Kategória:

kártyahúzó, sorozatgyűjtögetős



10+ 2-4 45'



ISMERTETŐ

8+ 2-6 30-60'

CAMEL UP KÁRTYAJÁTÉK

„EGY TEVE MIND FELETT, EGY TEVE VERETLEN, EGY A TÖBBI HÁTÁN, GYŐZTES AZ EGYETLEN.” NO, ENNYIRE AZÉRT TALÁN NEM DRÁMAI A CAMEL UP, DE TÉNY, AMI TÉNY, AZ EREDETI TÁBLÁS JÁTÉKBAN NEM SOK MÁST TEHETÜNK, MINTHOGY CSIKORGÓ FOGAKKAL IZGULUNK A VÁLASZTOTT VERSENYZŐNK ELSŐSÉGÉRT. A 2014-ES SPIEL DES JAHRES GYŐZTES TÁRSAST – BÁR ENNEK ELLENÉRE RENGETEGEN SZERETIK – SOK KRITIKA ÉRTE A MAGAS SZERENCSEFAKTOR MIATT. A KÉT ÉVVEL KÉSŐBBI CAMEL UP KÁRTYAJÁTÉK SZEMMEL LÁTHATÓAN EZT PRÓBÁLTA MEG KIKÜSZÖBÖLNI. LÁSSUK, SIKERÜLT-E!

EGY KISDOBOZNYI SIVATAG

Tartalmát tekintve a játék maximálisan megfelel a kártyajáték fogalmának. A tevéken, egy pálmafán és egy rókán kívül kizárólag kártyák vannak a dobozban, egy pénzérme nem sok, annyi sem került bele. Valószínűleg a piramis, mint hangulatkeltő elem hiányát szerették volna pótolni a két plusz figurával, ami végül is nem rossz próbálkozás, de őszintén megmondom, valószínűleg sosem jövök rá, mit keres egy vörös róka a kétpúpú tevék környékén.

Ettől eltekintve a kártyák teljesen rendben vannak, ezekből állítjuk össze a versenypályát, ezekkel határozzuk meg a tevék előrehaladását, és persze vannak fogadás-, illetve pénzkártyáink is. Mivel a doboz nyilvánvalóan nem olyan méretű, hogy a különböző típusokat kényelmesen szét tudnánk válogatni benne, ha nem ügyelünk a játék után a kártyák csoportosítására, a következő menet előkészítése elég macerás tud lenni.

A GYORS, A POTYÁZÓ MEG A NYÜZÜGE

A játék lényege ugyanaz, mint a táblás változatnál: sikeresen fogadni a leggyorsabb és a leglassabb tevékre, csak hogy ezúttal sokkal több változó van a történetben.

A dobozban játékosszám által meghatározott segédkártyák mutatják meg, hogy a rendelkezésre álló kártyákból milyen hosszú versenypályát kell építenünk, illetve hogyan történik a szakaszok elején a versenypakli kialakítása. Ha elkészítettük a pályát, a startvonalra helyezzük az öt tevét, majd a versenykártyákból 5 lapot húzva kialakítjuk a kezdősorrendet. A pálya alá tesszük a szakasz fogadáskártyákat, fölé a cél fogadáskártyákat, mellé pedig



a pálmafa és a róka kártyáját és figuráját. A kezdőtőkét jelölő alap-pénzkártyákból minden játékos kap egyet, és úgy fordítja, hogy azon a 3-as szám legyen a pálya felé.

Az adott szakasz versenypaklijának kialakítása elsőre kicsit körülményesnek tűnik, de hamar bele lehet rázódni. A segédkártyán feltüntetett mennyiségű lapot osztunk a játékosoknak, amelyből ők a szintén a lapon feltüntetett mennyiségűt kiválasztanak és kidobnak. A megmaradt lapokból kettőt kiválasztanak, a többit egy kupacba gyűjtik. A kettőből egyet lefordítva maguk elé tesznek titkos tartalékként, egyet pedig egyszerre felfordítanak, és miután mindenki megnézte őket, szintén az előző kupacra teszik. Az egybegyűjtött lapokat aztán megkeverik, és kész is versenypakli.

A játékot az kezdi, akinek a legkevesebb pénze van, egyezőség esetén a legfiatalabb játékos. A körében mindenki két akciót hajthat végre: egy szakaszakciót és egy fogadásakciót, tetszőleges sorrendben.

A szakaszakció során 3 lehetőség közül választhatunk:

- » Felfordítunk egy lapot a versenypakliból és lépünk a megfelelő tevével. Ha a teve egy olyan mezőre érkezik, ahol már van másik teve, felugrik annak hátára, és onnantól az alatta lévő őt is viszi magával. Aki felül potyázik, egyben előrébb is van a sorrendet tekintve.
- » Kijátsszuk a titkos lapunkat. Erről fontos tudni, hogy akkor is csak egyet léphetünk előre az adott színű tevével, ha a kártyán 2 lépés szerepel.
- » Elhelyezzük a versenypályán a rókát vagy a pálmafát, és magunkhoz vesszük a kártyáját.

A két figura szerepe megegyezik az alapjáték sivataglapkájának funkciójával, vagyis a pálmafás mezőre érkező teve egyet előrelép, a rókás mezőre érkező pedig egyet hátra. Utóbbinál, ha tevetorony áll a mezőn, ahova érkezik, annak nem a tetejére ugrik, hanem besorol legalulra, hátára véve a többi versenyzőt. Ha valamelyik teve rálép a pálmafára vagy rókára, ez utóbbi visszakerül a pálya szélére a hozzá tartozó lappal együtt.

A fogadásakcióval értelemszerűen fogadni tudunk, méghozzá úgy, hogy elveszünk egy szakasz fogadáskártyát (első vagy középmezőny) vagy egy befutó fogadáskártyát (legfürgébb vagy legnyüzügebb). Befutó fogadáskártyából mindenkinél csak egy-egy lehet a két típusból, de a már elvett kártyát cserélhetjük egy másik azonos típusúra a fogadásakción során.

SZAKASZOS ÉRTÉKELÉS

Egy szakasz akkor ér véget, ha az utolsó versenykártyát is felhúztuk a pakliból. Ekkor azonnal kezdetét veszi az adott szakasz kiértékelése, tehát már az épp soron lévő játékos sem tehet meg több fogadást. A szakasz fogadáskártyákon lévő jelzések elég egyértelműen megmutatják, a tévék milyen pozíciójáért hány pont vagy épp pontlevonás jár, így az értékelés elég gyorsan megy. Ha a pályán a szakasz végén maradt érintetlen pálmafa vagy róka, ezek egy-egy pontlevonást jelentenek a kártyájukat birtokló játékos(ok) számára.

A pénzünket – ami jelen esetben egyiptomi font névre hallgat – egészen trükkösen kell jelölnünk. Érmék ugyebár nincsenek, helyettük azonban vannak kétoldalú pénzkártyák, egyik oldalon 9-es, másikon 10-es számmal. Ezekből kell annyit elvennünk és a nekünk kellő oldalára fordítanunk, hogy az alap-pénzkártyánk megfelelő számát felfelé forgatva a pénzeink összege kiadja a helyes értéket. (Tehát pl. ha a szakasz végén 14 pontunk van, elveszünk egy pénzkártyát, és a 10-es oldallal felfelé magunk elé tesszük, az alap-pénzkártyánkat pedig úgy forgatjuk, hogy a 4-es legyen felfelé.)

A következő szakasz kezdete előtt a fogadáskártyák, valamint a pálmafa és a róka kártyákkal együtt visszakerülnek a pálya körüli helyükre, és új versenypaklit készítünk. Ezenkívül ha az első és utolsó teve között van olyan lap a pályán, amin egyetlen teve sem áll, ott „homokvihar” alakul ki, a lapot megfordítjuk, így az kettő helyett a továbbiakban egy mezőnek számít.

Amint egy (vagy több) teve beér a célba, végrehajtjuk az utolsó szakasz értékelését, majd számba vesszük a befutó fogadáskártyák eredményét is. Aki a legtöbb egyiptomi fontot gyűjtötte, az lesz a nyertes.

SZERENCSEKÁRTYA VAGY TAKTIKÁZÁS?

Erős túlzás volna azt állítani, hogy a *CAMEL UP KÁRTYAJÁTÉK* komoly stratégiai gondolkodást igényel, de pusztán szerencsejátéknak



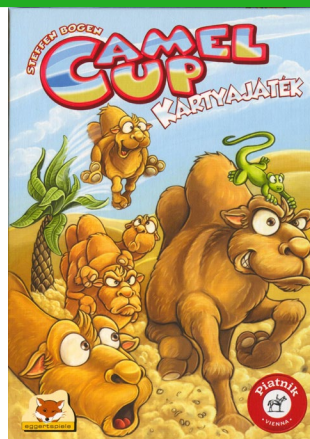
PIATNIK

beállítani legalább ennyire igazságtalan volna. Táblás elődjéhez képest *STEFFEN BOGEN* tényleg igyekezett kihozni belőle annyi befolyásolási lehetőséget, amennyit az alapkoncepció még elbírt. A fogadáskártyák bővítésével nem csak a lehetőségünk több, de ritkán fordul elő az is, hogy egy-egy szakasz végére nem tudunk már mire fogadni, mert elfogytak a lapok. A versenypakli összeállítása szintén pluszpont, bár hozzá kell tenni, hogy ez igazán két játékosnál bír jelentőséggel, négyenél már sokkal kevésbé érezhetjük, hogy bármilyen komoly hatásunk is lenne a tévék előrehaladására. Hat játékoskal nem próbáltuk, de valószínűleg ott még inkább a táblás verzióhoz közeli élményt kapnánk.

A játék maga egészen pörgős, s mivel nem nagyon van min agyalni, ideális egy egész napos Balatonon szötytedés végére a családdal. A gyerekeknek nagyon szórakoztató lesz, ha egymásra pakolhatják a tévéket, így talán sokszor inkább ez lesz a fő céljuk, nem a jól irányzott fogadás. Ha pedig nagyon elvetemültek akarunk lenni, az értékelési szakaszban még a tízes átlépéses összeadást is gyakoroltathatjuk velük, de ezt már csak fű alatt jegyzem meg itt a tomboló vakáció közepette.



Lanatie



Camel Up kártyajáték

Tervező:
Steffen Bogen

Megjelenés:
2016

Kiadó:
Z-Man Games, Piatnik

Kategória:
kézből gazdálkodós, fogadásos



8+ 2-6 30-60'



ISMERTETŐ

TOKYO TRAIN

TELJESEN VÉLETLEN, HOGY MEGINT VONATOS JÁTÉK KERÜLT A LÁTÓMEZŐMBE. ESKÜSZÖM, NEM VAGYOK VONATMEGSZÁLLOTT. HABÁR SZÍVESEN UTAZOM VONATON, CSAKÚGY, MINT SOK MÁS HONFITÁRSAM, MIVEL PONTOS (:)) ÉS BIZTONSÁGOS. AMÍG HAZÁNK TERÜLETÉN ZAKATOLUNK, ADDIG NINCS IS SEMMI GOND, VISZONT AMINT ÁTLÉPÜNK A HATÁRON, KEZDETÉT VESZI EGY CSODÁLATOS TÁNC ÉS ŐSI KÁNTÁLÁS EGYVELEGÉBŐL KIALAKULÓ FOLKLÓRPROGRAM. ENNEK OKA, HOGY A KÜLFÖLDI MASINISZTÁK NEM BESZÉLIK A MI NYELVÜNKET, MI MEG AZ ÖVÉKET, MÉGIS VALAHOGY MEG KELL ÉRTENÜNK ŐKET, HA IDŐBEN EL AKARUNK INDULNI. EGY DOLOG BIZTOS: A VONAT ADDIG NEM INDUL, AMÍG NEM ÜL MINDENKI A NEKI KIJELELT HELYEN. LÁSSUK, MICSODA SZIMFÓNIA KEREKEDIK EGY HÉTKÖZNAPI ÜLÉSREND ÖSSZEÁLLÍTÁSA KÖZBEN!

KÖVETKEZŐ ÁLLOMÁSUNK AZ... ASHIMOTONI!

Képzeljük magunkat egy nemzetközi vonatra, ahol több utasirányító dolgozik egyszerre, de mind más nyelven beszél. Ami még ennél is furcsább, hogy egyik sem beszéli a mi nyelvünket és az általunk ismert nyelvek egyikét sem. Próbálunk leülni a jegyünk által mutatott helyre, de ahogy a többiek, úgy mi sem találjuk a helyünket. Ekkor jön a segítség, aki saját, igen fura nyelvén és a nemzetközi integetőszabályok adta jelzések segítségével próbál eligazítani minket. Azt se tudjuk, merre állunk arccal előre, bolyongunk, tülekedünk, miközben több nyelven vartognak a segítők, és ennek köszönhetően a káosz kezd a kritikus pontjára érni. Na, ebben az őrült zajban és forgatagban kell leülnünk.

A játékosok hat utast próbálnak az eddig még ismeretlen ülésrendnek megfelelően elhelyezni. A helyes pozíciókat párjuk, aki velük szemben helyezkedik el, igyekszik elmagyarázni. Csak a meghatározott nyelven és kizárólag az adott kézjelekkel lehet kommunikálni. Aki előbb tesz rendet a kupéjában, az pontot szerez.

8+ 4-8 15'



NEM ÉRTED? ABLAK MELLETT A MÁSODIK SZÉK!

A játékot párok alkotják, az egyik az utasirányító, a másik az, aki megpróbálja megérteni az irányító utasításait. Ők ketten szoros köteléket alkotnak, és közös céljuk, hogy mihamarabb helyére ültessék a kupéban tolongó hat utast. A játék elején minden utasirányító választ egy nyelvlapot, amelyen a neki meghatározott nyelven vannak az utasítások. Ezek a szavak az utasok színére utalnak, akiket a másik játékos 2x3-as rendben helyez el maga előtt. Amikor az irányító utasít, akkor mond egy színt, például HISASHIBURI, ez a sárga, és erőteljes hadonászással jelzi, hogy azt hová kéne ültetni. Minden kézjel egy másik utassal való helycserét rejt, így az irányító a kézjelzéssel egy



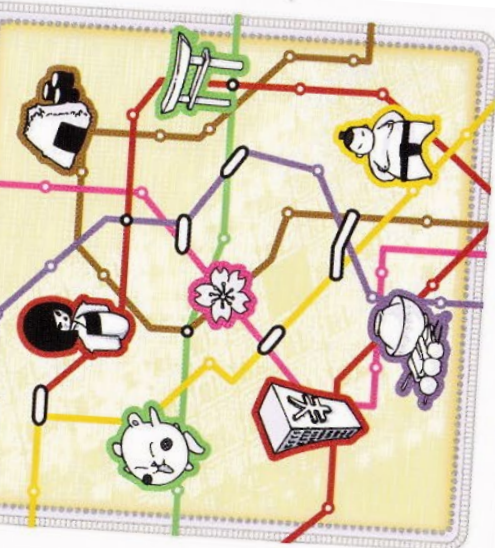
időben bemondja a másik szint is. Ekkor a kapott információkat felhasználva elkezdjük cserélgetni a lapokat. Egymás melletti, egymás alatti stb. meghatározások elmutogatásával igyekszünk elsőként rendet tenni. Akinek ez mindenki előtt sikerül, elnyeri az utasirányítók által használt ülésrendlapot, és begyűjt egy pontot. Újabb ülésrend kerül az irányítók elé, és kezdődhet a következő forduló. Aki elsőként begyűjt 3 ülésrend lapot, megnyeri csapattársával együtt a játékot.

MINT A POFON, OLYAN EGYSZERŰ. VAGY NEM?

A játék igen vicces, mivel mindenki kiabál, hadonászik és grimaszokat vág. Egy kívülálló személy részére elég érdekes látvány lehet ez az összkép. Én, aki nem rajongok a gyorsasági, parti és egyéb hasonló játékokért, igen jól szórakoztam, és szívesen játszottam többször is. Kipróbáltam az irányító és a rendezgető szerepét is, mondhatom, egyik viccesebb, mint a másik. Idegbajos módjára kapkodtuk a lapokat, hogy megnyerjük az ülésrendlapot, és ha valaki a többiek előtt végzett, akkor a többiek egy hangos és harsány, ARRRG-gal jelezték nemtetszésüket. A bábeli zűrzavarban japán, orosz, lengyel, és még ki tudja milyen halandzsza nyelven óbégató irányítók érdekes balettelőadása a legszórakoztatóbb, és garantálom, hogy akik kipróbálják, nem fogják megbánni.

Jó játékot!

drscaba



REFLEXSHOP

www.jemmagazin.hu



Tokyo Train

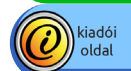
Tervező:
Walter Obert

Megjelenés:
2009, 2017

Kiadó:
Cocktail Games, Reflexshop

Kategória:
ügyességi, akció

8+ 4-8 15'





ISMERTETŐ

TROPICO

A MEMÓRIAJÁTEKOK NÉPSZERŰEK A KISGYERMEKES CSALÁDOK KÖRÉBEN, HISZEN MINDENKI TUDJA, HOGY A GYEREKEK EMLÉKEZŐKÉPESSÉGÉT HASZNOS FEJLESZTENI. A JÓ MEMÓRIA AZ ÉLET SOK TERÜLETÉN HASZNOS, KÜLÖNÖSEN FONTOS LESZ MAJD AZ ISKOLÁBAN. HA RÁADÁSUL ENNEK FEJLESZTÉSÉT MÉG JÁTEKOS FORMÁBAN IS TESSZÜK, AKKOR A GYEREKEKNEK IS TETSZENI FOG. MIVEL A „TALÁLD MEG A PÁRJÁT!”

TRÓPUSI SZÍNKAVALKÁD

Lássuk, mi is van a csinos fémdobozban: gyönyörű, négyzet alakú, színes kártyák, rajtuk négyféle állat négyféle színben. Megjegyzem, kedves párom már az állatok megkülönböztetésénél elvérzett, és higgyétek el, ez nem a grafikus hibája. Az állatkák igazán helyesek, mégpedig (apukák kedvéért): pillangó, papagáj, béka és kaméleon.

A játék elején öt lapot lassan felfordítunk a húzópakliból és egymásra helyezük, úgy, hogy mindenki megfigyelhesse, majd kezdődnek a kérdések. Ezek a lapok hátoldalán vannak, tehát minden lap kétfunkciós. A húzópakli tetején lévő kérdésre kell először válaszolni, méghozzá válaszkártyánk segítségével. Feltételezve, hogy pontosan emlékszünk a kártyákra és a sorrendre is (!), kis szavazólapunk megfelelő sarkát befelé

TÍPUSÚ MEMÓRIAJÁTEKOK MÁR MINDENKINEK A KÖNYÖKÉN JÖNNEK KI, MINDIG ÖRÖMMEL FOGADUNK EGY-EGY ÚJ TEMATIKÁJÚ JÁTEKOT, AMI MEGTORNÁZTATJA A GYERMEKEINK AGYÁT (ÉS A MIÉNKET IS). PERSZE A VADONATÚJ TROPICO JÁTEKNÁL IS IGAZ, HOGY FELNÖTTEK SZÁMÁRA, EGYMÁS KÖZÖTT JÁTSZVA INKÁBB PARTIJÁTEKKÁ VÁLHAT, GYEREKEK ELLEN VISZONT SEMMI ESÉLYÜNK BENNE.

fordítjuk, először titkosan, majd egyszerre felfordítva. A kérdések vonatkozhatnak állatfajára, színre, mennyiségre vagy konkrétan egy lapra is; lehet összehasonlítás vagy eldöntendő is, konkrét válasz vagy tól-ig. Pl.: Ugyanannyi kék állat volt eddig, mint zöld? Hány pillangó volt eddig? Milyen állat volt felülről a harmadik kártyán? Több kaméleon volt, mint béka? Hány piros állat volt eddig?

EMLÉKEZZ, EMLÉKEZZ!

A szavazólapon minden típusú kérdésre ott a válasz, a négy szín, a négy állat, igen-nem, illetve a számok: 0, 1-2, 3-4, 5 vagy több. Ha mindenki egyformán válaszol, nincs ellenőrzés, a legfelső kártyát átfordítjuk, vagyis növeljük a lent lévő lapok számát (tehát nehezítjük a játékot, mert gyarapodnak a megjegyzendő kártyák), és jöhet a következő kérdés.

Ha különböző válaszok születnek (tippkirályok itt nincsenek előnyben), a sorrendet megtartva ellenőrizzük a kártyákat. Lehet újra memorizálni! Aki a jó választ fordította, a kérdéspakli tetejéről kap egy kártyát, ez egy pontot jelent majd az elszámolásnál. Most nem kerül új kártya a megjegyzendőkhöz, marad, ami volt. Ha mindenki helytelenül válaszol (tehát különbözők a válaszok, de mind téves), a kérdéskártya a húzópakli aljára kerül, és új kérdéssel folytatódik a játék.

NYERŐ ÖTÖS

Akinek sikerül először öt jó választ adni és öt kártyát összegyűjteni, az lesz a győztes. Ennyi a játék, de ebben a kis dobozban mégis elég sok játéklehetőség van. A *TROPICO* egy nagyon szép, vicces vagy éppen nehéz (ez szituációfüggő), jópofa memóriafejlesztő játék, ahol nemcsak színekre, formákra, de a sorrendiségre, mennyiségekre többségére is figyelni kell. Ha gyerekek játsszák, érdemes hasonló képességű gyerekeket leültetni, akkor mindenki fejlődni fog és jó érzéssel fog játszani. Az ilyen típusú játékoknál könnyen lehet viszont sértődés, ha valaki mindent visz, és a többieknek nincs esélyük. Ha valaki úgy szeretne játszani a gyerekével, hogy közben fejleszti is a gyermek memóriáját, akkor a *TROPICO* egy tökéletes választás.

mandala



Tropico

Tervező:
Cyril Blondel

Megjelenés:
2017

Kiadó:
REBEL.pl, Reflexshop

Kategória:
fejlesztő, memória



6+



2-8



15'



board
game
geek



kiadói
oldal



REFLEXSHOP



A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokot indítunk, amelynek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köt össze. A mostani számban egy újabb sorozat huszonnegyedik darabját olvashatjátok, és reméljük, hogy a sorozat többi darabját még sok-sok hónapon keresztül megtaláljátok a lapban, ugyanis most egy talán mindennél nagyobb fába vágtuk a fejszénket: világ körüli útra indulunk. Számba vesszük azokat a társasokat, melyek témája hangsúlyosan egy-egy földrajzi helyhez, tájhoz, régióhoz kötődik, és ezeken keresztül utazzuk körbe a bolygót. Tartsatok velünk, keljünk útra, és ne csomagoljatok be sok mindent! A szükséges holmikat mi adjuk majd.





ISMERTETŐ

HEARTLAND

8+ 2-5 30-60'

JEFFREY D. ALLERS 2009-ES JÁTÉKÁBAN, A HEARTLANDBAN (NÉMET CÍMÉN *EINE FRAGE DER ÄHRE*) A JÁTEKOSOK TELEPESEKET ALAKÍTANAK, AKIK A KORAI 1800-AS ÉVEKBEN AZ USA KÖZÉPSŐ VIDÉKÉN PRÓBÁLNÁK MEG BOLDOGULNI. FRISS, VIDÉKI LEVEGŐ, ROMANTIKUS NAPLEMENTÉK, PIKNIK A RÉTEN – IDILLI KÉPEK, BÁR ITT NEM ERRŐL VAN SZÓ, HANEM GAZDÁLKODÁSRÓL, A TERMÉKENY TALAJ MEGMŰVELÉSÉRŐL, HOGY GAZDAG BETAKARÍTÁS LEGYEN A JUTALMUNK. A JÁTEKOSOK BŐVÍTIK FÖLDJEIKET, FEJLESZTIK GAZDASÁGUKAT, MERT MINDEN MEGMŰVELT TERÜLET GYŐZELMI PONTOKAT ÉR. UGYANAKKOR EZ NEM AZ AGRICOLÁBAN MEGISMERT ETETŐS, SZÚK GAZDÁLKODÁS, HANEM EGY KÖNYNYED, CSALÁDI VERZIÓS TERMELGETÉS.



GAZDÁLKODÁS CSALÁDI MÓDRA

A játék 8+-os életkori besorolása már jelzi is, hogy ez nem egy összetett gazdasági játék, hanem inkább egy gazdasági játék köntösébe bújtatott családi játék. A szabály nyolc oldalas, amely kicsit riasztó lehet azoknak, akik nem szoktak hozzá hosszú szabályok böngészéséhez, de maga a játék nagyon egyszerű, csak részletesen, sok példával van leírva minden része.

A játékban ötfajta terményt lehet termelni: repcét, kukoricát, cukorrépát, búzát és burgonyát. A játéktábla két részre van osztva, az egyik részben a bevetett föld van rajta a termények rajzával, a másik felében van a csűr, amelyben minden terménynek külön sávja van. A földek bevetését lapkák jelzik. Vannak egyes lapkák, amelyeken egy termény van, és vannak duplalapok, amelyekre két termény került fel. A játék kezdetekor minden játékos kap az ötfajta terményből egyes lapkát és kap 3 duplalapok, amelyeken az ötfajta termény valamilyen kombinációi található. Fontos még, hogy az egyes lapkák mindig két csűrszimbólumot találunk, illetve a duplalapok is található változó számú csűrszimbólum.

Amikor ránk kerül a sor, akkor le kell tennünk egy egyes vagy egy duplalapok a megművelt földre. Csak néhány megkötés

van: a lehelyezett lapkán lévő termény nem lehet ugyanolyan, mint amelyet letakarunk, a lapkánk nem lóghat le a megművelt földrészletről, illetve a duplalapok nem lóghat a levegőben. Ez úgy fordulhat elő, hogy a lapkák egymásra rakásával különböző magasságú lesz a föld. Ha egy magasabb helyre duplát akarunk rakni, akkor egy egyes lapkát megfordítva alátehetünk, így elérve, hogy a duplalapok egyik része se lógjon a levegőben.

GYŐZELMI PONTOK MOST VAGY INKÁBB KÉSŐBB?

Ha leraktuk a lapkát, jön az értékelés. Kérhetünk győzelmi pontokat, mégpedig annyit, mint a lehelyezett lapkán lévő termény és a mellette lévő földeken lévő azonos termények száma összesen, vagy kérhetünk csűrponthoz, még hozzá annyit, mint amennyi a lehelyezett lapkánkon található. Ha duplalapok rakunk le, akkor a lapka két részét külön értékeljük, és előfordulhat, hogy az egyikért győzelmi pontokat, a másikért csűrponthoz kérünk.

Ha csűrponthoz kérünk, akkor a csűrben a terménysávon toljuk előre a jelzőinket. Ez azért jó, mert ha megfelelő szintig eljuttatjuk a jelzőinket minden terménysávon, akkor lehelyezhetjük az egyik házunkat, és ezzel egy földterületet, amely azonos terményeket termel, kisajátíthatunk. Innentől kezdve ezért a földért mindig

megkapjuk a győzelmi pontokat, amikor ránk kerül a sor, illetve más már nem is kérhet pontokat ezért a földért, hiába építene mellé. Persze ezért inkább ráépítenek a földünkre, hogy minél kisebb földterület maradjon a házikónk mellett. Ha megfelelő szinten toljuk fel a terménysávon a jelzőinket, akkor két házat is letehetünk, azaz két föld után kapjuk meg a győzelmi pontokat.

Ha pedig a jelzőket sikerül a legtetejére feltolnunk, akkor állatjelzőket kapunk. Aki legelőször ér be egy terménynél, egy tehénlapkát kap 11-15 pont értékben, a második egy disznólapkát 6-10 pont értékben, a harmadik csirkelapkát kap 1-5 pont értékben. Hogy melyik lapka pontosan mekkora értékű, azt csak akkor lehet tudni, mikor elveszünk, mert a kihelyezésük véletlenszerűen történik.

Tehát mondhatjuk azt, ha a földünkről a terményeket rögtön eladjuk, győzelmi pontokat kapunk, ha pedig a csűrben eltároljuk, akkor mintegy későbbi befektetésként kapunk győzelmi pontokat. Vagyis megérheti a rögtön szerezhető győzelmi pontok helyett a csűrsávon előremenni. Ez a játék jól sikerült mechanikája, látszik, hogy a játékot erre építették fel. És valóban, elég kiegyenlítettnek tűnik a háromféle győzelmi pont megszerzése, vagyis a lapka lerakásával rögtön győzelmi pontok váltása, a terménysávokon való egyenletes mozgással ház lerakása, és a terménysávokon gyors feljutás a nagy értékű állatlapkák megszerzése céljából. Természetesen ezeket tetszőlegesen lehet kombinálni.

Egyes lapkákból mindenki 5 darabot kap, azt nem pótoljuk, de ha valaki duplalapkát rak le, akkor kap egy újabbat, hogy megint három közül tudjon majd választani. A játék elején az utolsó hat duplalapka közé belekeverjük a játék végi lapot, és ha ezt valaki felhúzza, akkor még a teljes kört lejátszunk, vagyis mindenki ugyanannyiszor kerül sorra, majd a végső pontozás után megállapítjuk a győztest.

GYEREK GAZDÁLKODÓK IS NYUGODTAN NEKIVÁGHATNAK

Ennyi a játék, amit a szabálykönyv elég részletesen leír, és bár nem tudok magyar fordításról, ezekkel az egyszerű szabályokkal könnyű megküzdeni, már csak azért is, mert a szabálykönyv gazdagon illusztrált. A játékot 2-5 fő játszhatja, és már két

játékos számára is tökéletes szórakozás. 5 személlyel elég zsúfolt a pálya, sokkal kisebbek a földterületek, és mire ránk kerül a sor, a szép kis földterületünket könnyen szétrombolhatják. Ugyanis hiába egy könnyed családi játék, elég nagy az interakció a játékosok között, hiszen nem szabad hagyni, hogy a másinak nagy összefüggő földterülete legyen. Tehát ha látjuk, hogy egy játékosunk egy nagy földterületet birtokol, akkor azt bizony lapkák segítségével csökkenteni kell, ketté kell választani, hogy ne kapjon érte annyi pontot. De reméljük, ez nem okoz komoly sértődéseket még gyerekekkel való játéknál sem, pláne úgy, hogy mindenki gyorsan vissza tud vágni arra, ha valaki mondjuk a 10 búzából álló régiója közepébe hirtelen kukoricát és burgonyát vet.

A játék gyors lefolyású, hiszen még 5 emberrel is lemegy egy óra alatt, két-három játékkal meg akár fél óra is belefér, ráadásul még új emberekkel sem tart tovább a betanítás, mint tíz perc. A játék grafikája bár nem lenyűgöző, de a képi világa megfelel a tematikájának, és a játék alkatrészei nagyon jó minőségűek, hisz a kartonlapok mind nagyon vastagok, a tábla is nagy méretű. Sajnos a dobozra ránézve az embert nem fogja el a vágy, hogy rögtön kibontsa és játsszon vele, pedig tényleg kipróbálásra érdemes. Szerintem a *HEARTLAND* egy méltatlanul mellőzött, kevésbé ismert társas. Nem való az összetett feladatokra vágyó tapasztalt játékosoknak, de aki gazdálkodás témában egy könnyed családi játékot szeretne, amelyet akár gyerekekkel is lehet játszani, akkor mindenképpen érdemes kipróbálni.

maat



Heartland

Tervező:
Jeffrey D. Allers

Megjelenés:
2009

Kiadó:
Pegasus Spiele

Kategória:
lapkalerakós



8+ 2-5 30-60'



ISMERTETŐ

7 RONIN

14+ 2 15-30'

A JAPÁN TÉMÁJÚ JÁTEKOK ESETÉBEN KÉZENFEKVŐ ELEM, HOGY A KARAKTEREK SZAMURÁJOK, RÓNINOK VAGY NINDZSÁK LEGYENEK. LAPUNK HASÁBJAIN MI IS ÍRTUNK MÁR OLYAN JÁTEKOKRÓL, AMELYEKBE SZAMURÁJOK VAGY **RÓNINOK** SZEREPELTEK, ÍGY ISMERŐS SZÁMUNKRA EZ A TÉMA. NEM MEGLEPŐ MÓDON AZ EZZEL A TEMATIKÁVAL OPERÁLÓ JÁTEKOK FŐLEG HARCI MECHANIKÁT HASZNÁLNAK, ÉS ENNYIBEN A TÖRTÉNELMI HŰSÉGET IS SZOLGÁLJÁK, VALAMINT A TÉMÁHOZ IS ILLESZKEDŐ MŰKÖDÉSI MÓDOT ALKALMAZNAK.

HETEN, MINT A RÓNINOK

A 7 RONIN játékot egyszer valamikor úgy 2 éve néztem ki magamnak, és megkértem egy akkor Essenbe utazó játékosársamat, hogy hozzon belőle egy példányt. Az illető azonban a vásár utolsó napján már csak a dobozok hűlt helyét találta, a kiadó kifogyott belőle. Több se kellett nekem tavaly, amikor viszont már én is eljutottam az esseni csarnokokba. Rögtön az első napon lecsaptam rá, és egy dobozzal a hónom alatt (meg egy promo lapkával) távoztam a GREY FOX GAMES kiadó standjától.

A **lengyel kiadó** nem annyira ismert, eddigi játécai pl. a CHAMPIONS OF MIDGARD vagy a DECEPTION. Ezek alapján az egyszeri magyar gamer nem biztos, hogy ismeri a céget, de ha mást nem, a 7 RONINT érdemes kipróbálni.

VAN ZSÁK? NINDZSÁK!

A sztori a 7 samurájból vagy a 7 mesterlövészből már ismert: adva van egy falu, amelynek lakóit banditák, itt most éppen nindzsák fenyegetik. A falusiak összefognak és felbérelnék 7 - ma úgy mondanánk - őrző-védőt, hogy védjék meg a települést és a termést. Itt kapcsolódunk be a történetbe, innen indul a játék.

Amit rögtön előre kell bocsátani a szabályok ismertetése előtt, az az, hogy ez egy aszimmetrikus kétszemélyes harci játék. Ezzel - bár nem mindent, de - elég sokat elmondtunk arról, hogy mit várhattok a játékelmény terén.



A feleknek, az oldalaknak eltérő a feladatuk és az erejük, amit 8 körben összecsapások során mérnek össze, ráadásul úgy, hogy szimultán titkos akcióválasztáson alapulnak az egyes lépések. Bontsuk ki mindezt részletesen, és lássuk a szabályt!

HETEN NEGYVEN (VAGY ÖTVEN) ELLEN

A szabály egyébként nem olyan bonyolult, mint amilyen hosszadalmasan a szabálykönyv leírja. Ezen felül az ikonok kiterjedt használata is segített volna abban, hogy a játékosoknak ne kelljen néha bújni a könyvet, de ne akadjunk fenn ilyen semmiségeken.

A falut és annak 10 különböző részterületét jelképező táblát a játéktér közepére állítjuk, majd mindenki megkapja saját paravánját és a falut stilizáltan ábrázoló kis tábláját. Ezekről, mivel megérdemlik a figyelmet, később még szólnok.

A falut védő játékos kap 7 rónin figurát és kártyát, a támadó pedig egy nindzsafőnök kártyát, amelyen tárolja 40 nindzsajelölőjét a készletben. A maradék 10 nindzsa- és a 2 szentélytoken a tábla mellé kerül. Nem dúskálunk tehát alkatrészekben, de meglátjátok, nem is kell.

A játék 8 körét egy oldalsó sávon egy kocka felfelé tolásával jelöljük; ez megmondja a támadónak, hogy a falunak maximum hány területére tehet nindzsákat, illetve minimum hány nindzsát kell letennie egy körben.

A titkos szimultán akcióválasztás szabályai szerint mindkét játékos a paravánja takarásában felrakja a saját táblájára vagy a nindzsákat, vagy a róninokat. Az egyes területekre tehető nindzsák maximális számát a kis tábla jelzi, a róninokból mindet fel kell tenni, egy különleges rónin kivételével nem kerülhet egynél több rónin egy részterületre.

HADD LÁM!

És ekkor felfedjük a titkot, felemeljük a paravánt, és mindkét játékos felpakolja a közös nagy táblára a saját táblára lerakott nindzsákat / róninokat. Ezt követően 3 fázisban játszunk le a küzdelmet.

Egyrészt végrehajtjuk a róninok különleges képességeit. Nem sorolom fel mindet, csak párat mutatóba: Yobu elkerget 2 nindzsát arról a mezőről, ahol van, és a szomszéd mezőre helyezi át őket; Hayai, ha nincs vele egy mezőn nindzsa, átvághat egy másik mezőre, ahol viszont van; Taiko gyógyíthat egy sebzést egy másik róninnál, ha nincs vele azonos mezőn nindzsa stb. Kabe az egyetlen, akinek nincs ilyen képessége, viszont baromi erős; az átlag 3-4 helyett 7 sebzés kell a megöléséhez.

Amikor ezzel végeztünk, megtörténik a sebzés: az egy azonos mezőn lévő róninok és nindzsák "megküzdenek", és a nindzsákat áttesszük a rónin lapok megadott mezőire, amelyek ha betelnek, a rónin meghal.

Ha viszont egy rónin megölése után, vagy pl. úgy, hogy az adott mezőn nem is volt rónin, nindzsa marad a falu egy adott területén, akkor végrehajtjuk a terület hatását. Na, itt lett volna jó nemcsak díszíteni a területeket, de érthető ikonokkal is ábrázolni a hatásokat. Itt sem kell felsorolni az összes terület hatását, csak pár példán keresztül illusztrálom a lehetőségeket. A Magtárat uraló támadó 2 nindzsát mozgathat a készletébe a játék elején félretett 10 nindzsa közül; a Szentélyt birtokló támadó egy rónin különleges képességét blokkolhatja egy szentélytoken ráhelyezésével a következő körre; a Kút terület birtokában a támadó egy sebzést rátehet bármelyik még élő róninra, mivel a víz mérgezett stb. Elég jó tematikus hatásokat fűztek a területekhez a szerzők.



Egy különleges terület a faluban a középső rész, neve eredetiben The Green, de szerintem inkább Piacnak néz ki. Az ide helyezett nindzsa a következő körben arra jogosítja a támadót, hogy eggyel túllépje az egy területre rakható nindzsák számát, viszont ha egy rónin itt megjelenik, akkor az összes itt lévő nindzsa buggyos gatyáját felkötve kiszalad a világból (illetve először a tábláról).

A kör végén a róninok visszatérnek a paraván mögé, az esetleg táblán lévő nindzsák maradnak, a körjelzőt toljuk, ha halálfejjel van a kör száma mellett, akkor egy nindzsa magától meghal, és indul a következő kör. A játék győztese a támadó, ha minden rónint felkoncolt vagy legalább 5 falusi területet birtokol, illetve a védő, ha minden nindzsát a pokol fenekére küldött, illetve ha a 8. kör végére a támadó még nem győzött.

ATTÓL FÜGG, HONNAN NÉZEM

Ennyi a játék, és bár elsőre úgy hangzik, mintha a védekezőnek lenne könnyebb dolga, jó taktikázással és kis gondolatolvasással a támadó dolga könnyebb. A kérdés az, hogy ki veszi át a kezdeményező szerepet, ki próbál kit utolérni és ki fut ki után. Ehhez, tehát a vezető szerephez kell az, hogy pl. a támadó kihasználja a Piac által adott plusz nindzsalerakási lehetőséget, a védő részéről meg hogy jól éljen a rónin különleges képességekkel. Én általában védőt játszom (nem tudom, miért) és volt, hogy istenesen elkalapáltak, illetve ha nyertem, akkor a támadónak csak 2 nindzsa hiányzott ahhoz, hogy az utolsó körben tutira megverjen. Olyan is volt, hogy a róninok sokáig szinte sértetlenül tartották magukat, majd a 4. vagy 5. körben kezdtek el hullani.

Ami mellett nem mehetünk el szó nélkül, az a kivitelezés. Pazar! A nindzsajelölők pici, fekete fa shurikenek (bár lehetnének nagyobbak, így szinte úgy néznek ki most, mint a szegfűszegek egy karácsonyi narancsban). A grafika nagyon szép, a saját játékos táblák ötletesek, pl. a támadó táblája egy a homokba bottal karcolt falu alaprajz - hiszen a nindzsák az erdőben a homokba rajzolva tervezik a támadást. És ami telitalálat, az a paravánok: a támadóé csak egy bambuszerdőt mutat, de a védekezőén a bambusztörzsek között felsejlenek a falu épületei, ahogy azt egy az erdőből kikukucskáló nindzsa láthatja. Igényes tervezés áll a grafika mögött, ez nem vitás.

A játék szerintem jó, bár sikerült olyan partit is játszanom, ahol egy kicsit vontatottan ment. Mégis az az érzésem maradt, hogy szívesen játszanék megint, illetve mivel nagyon ritkán szoktam én lenni a támadó, most kipróbálnám azt az oldalt is.

A BOARDGAMEGEEKEN megadott hivatalos játékidő alulbecsült, viszont az életkori határ meg túlzás, 8 évessel már simán játszható.

Kevés ilyen mechanikájú játék van tudtommal a piacon, így ha van rá esélyetek, hogy egy menetet lejátsszatok, szerintem vessétek bele magatokat, jól fogtok szórakozni.

drkiss



7 Ronin

Tervező:

Marek Mydel, Piotr Stankiewicz

Megjelenés:

2013

Kiadó:

Grey Fox Games

Kategória:

aszimmetrikus harci, szimultán akcióválasztós



14+ 2 15-30'



ISMERTETŐ

10+ 2-4 60'

AZ ARANYVÁROS

FOLYTATJUK **MICHAEL SCHACHT** ÚN. ARANY TRILÓGIÁJÁNAK ISMERTETÉSÉT, AMELY A **VALDORA**, AZ **ARANYVÁROS** ÉS A **FELINIA** JÁTEKOKBÓL ÁLL. A **FELINIA** JÁTEKBAN ÉRKEZÜNK MEG EGY KÉPZELETBELI SZIGETRE, AZ **ARANYVÁROS**BAN A KIKÖTŐBŐL MEGYÜNK A VÁROS KÜLSŐ ÉS BELSŐ RÉSZEIBE, MÍG A **VALDORA**BAN MÁR A VÁROSON BELÜL MOZGUNK. ÍGY KÉPZELETBELI UTAZÁSUNKAT IS KÍVÜLRŐL BEFELÉ HALADVA JÁRJUK VÉGIG. MIUTÁN A **FELINIA**VAL ELJUTOTTUNK A SZIGETRE, NÉZZÜK MEG, HOGY A KIKÖTŐBŐL MILYEN ÚT VEZET AZ **ARANYVÁROS**BAN. A JÁTÉK EREDETI CÍME **THE GOLDEN CITY**, DE MIUTÁN A PIATNIK KIADTA MAGYARUL **ARANYVÁROS** CÍMEN, ÍGY HAZÁNKBAN EZEN A NÉVEN VÁLT ISMERTTÉ, EZÉRT A CIKKBEN VÉGIG ÍGY EMLÍTEM A JÁTÉKOT.

LICITKEZEK ÉS TERÜLETKÁRTYÁK

Kétszer annyi területkártyát kell kirakni középre, mint amennyi játékos játszik, és a párokba rendezett területkártyákra kell a játékosoknak licitálniuk. Ezek a területkártyák lehetnek a négy területtípus kártyái, illetve kikötőkártyák. Mindenkinek van egy licitkeze, amelyet ingyenesen feltehet egy olyan kártyapárra, amely nem foglalt. Ha már foglalt kártyákra szeretné rárakni, akkor fizetnie kell egy pénzt a bankba, és az előző licitálót lecseréli a sajátjára. Ha már valaki az adott körben végrehajtott ilyen előzést, akkor ez egyre drágább lesz, hiszen a második két pénzbe, a harmadik háromba kerül és így tovább. Ha már mindenkinek ott van a keze egy kártyapáron, akkor megkapjuk azokat, és ezekkel a kártyákkal tudunk kereskedőházakat építeni.

A kikötőhöz egy kikötőkártya kell, az elővárosokhoz, kerületekhez pedig kettő, az adott területtípushoz tartozó kártya szükséges, de szerencsére két azonos típusú területkártyával helyettesíthetünk egy másik területkártyát. Ráadásul a belső kerülethez szükséges még egy kulcs is, amit egyes elővárosokban szerezhethünk meg. A kereskedőházainknak folytatólagos összeköttetéssel kell rendelkezniük a kikötőnkkel, és mindenhol, ahol az út átvezet, rendelkezünk kell egy kereskedőházzal. Miután egy körben egy vagy két kereskedőházat építhet egy játékos, ezért nem érdemes nagyon tartalékolni, illetve nem is nagyon lehet, mert maximum 5 kártya a kézlímit.

ÁRUKÁRTYÁK ÉS PONTOZÁS

A külvárosokba azért érdemes építkezni, mert jutalmakat ad (kulcs-, áru-, területkártya, pénz vagy bónuszkártya), a belső kerületekbe azért, mert pontokat ad. Aki a város külső kerületébe először épít házat, az 5 pontot kap, a második 3-at, a belső kerületnél pedig 10 jut az elsőnek és 6 a másodiknak,

ENNÉL A JÁTÉKNÁL IS A JÁTÉKTÁBLA A MEGHATÁROZÓ MIND A JÁTÉK MENETÉBEN, MIND A JÁTÉK KINÉZETÉBEN. A TÁBLÁN EGY SZIGET LÁTHATÓ, AMELY KÖRÜL 16 KIKÖTŐ VAN. A SZIGET BELSEJE NÉGY KÜLÖNBÖZŐ TERÜLETTÍPUSRA VAN OSZTVA: ERDŐ, MEZŐ, HEGYVIDÉK ÉS SIVATAG. EZEKET FOLYÓK VÁLASZTJÁK EL EGYMÁSTÓL. EZEN A NÉGY TERÜLETTÍPUSON VAN ELOSZTVA A 30 ELŐVÁROS, ILLETVE A VÁROS NÉGY KERÜLETE IS EZEN TERÜLETTÍPUSOK SZERINT VAN SZÉTSZOTVA. A JÁTEKOSOKNAK EZEKBE AZ ELŐVÁROSOKBAN ÉS KERÜLETEKBE KELL KERESKEDŐHÁZAikat LERAKNI.



de természetesen nem csak így lehet győzelmi pontokhoz jutni. Minden kör elején felfordítunk egy értékelőkártyát, és a kereskedőházak lehelyezése után értékeljük azokat. Ezek a kártyák azt mutatják, hogy akik az adott folyószakasz mellett építkeztek, vagy akiknek az adott kerületben van háza, 2 pontot kapnak, illetve ha az értékelőkártyán feltüntetett áruval rendelkeznek, akkor szintén 2 pont a jutalom. Ha valakinek egyedül van az adott kerületben, folyószakaszon háza vagy csak neki van az adott áruból, akkor többségi bónuszként még további 2 pontot kap.

Azt kell megtervezni az elején, hogy melyik kikötőből merre szeretnénk haladni, vagyis az elővárosokban való építkezés során milyen bónuszt szeretnénk elérni, különös figyelemmel a kulcsos városokra, és így juthatunk árukártyákhoz, amelyek az értékelésnél kellene, illetve így kaphatunk bónuszkártyákat, amelyekkel a játék végén szerzünk plusz pontokat. Persze terveinket erőteljesen tudják befolyásolni a licitálásra feljövő területkártyák, ezért érdemes több kikötőből is elindulnunk a játék folyamán, így a bónuszokban is nagyobb gyakorisággal tudunk részt venni, mintha csak egy területen építkezünk.

A játék addig tart, míg valaki az összes kereskedelmi házát fel nem építette, vagy mind a 16 értékelőkártya sorra nem került. Szerencsére a játék elég gyorsan lejátszható, még négy játékosnál is befér 1 órába, ami a családi játék kategóriában mindenképpen hasznos.

AMIKOR A 3-4 FŐS JÁTÉKOT KETTEN JÁTSSZÁK

A játékot 3-4 fő játszhatja, de érdekes módon maga a játék szerzője rakta fel a BOARDGAMEGEEKre a kétfős szabályverziót. Jogosan merül fel a kérdés, hogy a tesztelés során nem jöttek rá, milyen változtatással kell kétfőssé tenni a játékot, ezért nem lehetett eleve a játékba belerakni? (Engem ez az Yspahanra emlékeztet, ami szintén 3-4 fős játékként jelent meg, majd a rajongók kitaláltak egy kétfős verziót, amivel tökéletesen működik.) Mégis talán legjobban 3 fővel működik az Aranyváros, mert négy játékosnál már kicsit szűk lesz a térkép az építkezésekhez.

A játék összetevői jó minőségűek, a tábla és a kártyák is gyönyörűek. A győzelmi pontokat ún. kereskedelmi levelekben kapjuk meg, amik egyszerű papírpénz kinézetűek. Értem én, hogy ez egy kereskedelmi játék, de ilyen egyszerű papírpénzeket győzelmipont-jelzőként használni kicsit illúzióromboló, ráadásul sokkal nehezebb megállapítani, hogy ki hogyan áll játék közben.

Amit kicsit kidolgozatlannak éreztem, az a pénz szerepe, mert csak a licitálásra való, viszont sok városban lehet hozzájutni, így a játékosok elég sok pénzzel rendelkeznek, de a licitálás során mégis ritkán van elűzés. Mindenki más irányba halad, és a kártyák közül több is jó neki, ezért alig van 3-4 elűzés a játék folyamán. A megmaradt pénz meg csak akkor ér győzelmi

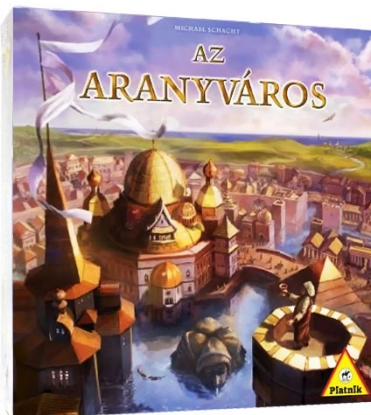
pontot, ha a hozzá tartozó bónuszkártyát megszerezzük. Talán lehetne emelni a pénz fontosságát olyan házi szabállyal, hogy minden pénz egy pontot ér a játék végén, aki megszerezte azt a bónuszkártyát, annak pedig kettőt.

Ahhoz képest, hogy családi játék, elég sok módon lehet győzelmi ponthoz jutni: árukártyák szerzésével, folyók mellé építkezéssel, belső kerületekbe építkezéssel, bónuszkártyákkal (amik maguk is mind különböző útvonalakat kínálnak a győzelmi pont szerzésére). Interakció is van a játékosok között, egyrészt a licitálás miatt, másrészt az építkezésekkel, amelyekkel vagy elfoglalhatunk jó területeket, vagy előbb kerülünk a több győzelmi pontot adó belső kerületekbe.

Az ARANYVÁROS csak lazán kapcsolódik a kereskedelmi témához, és nyilván lazán kapcsolódik csak a FELINIÁHOZ és a VALDORÁHOZ, de egy eurogame-rajongónak ez nem hiszem, hogy problémát jelent. Általában kisebb sikert arat ismerőseim körében a játék, ami azért érdekes, mert már több rendezvényen volt alkalmam megmutatni társasjátékokkal csak ismerkedőknek, és nekik nagyon tetszett.

Ma, amikor már egy nagy dobozos társasjáték 10 ezer forint fölött kezdődik, kifejezetten kedvezőnek mondható a játék 5-6 ezer forintos ára, ráadásul a magyar megjelenés miatt viszonylag könnyen be is szerezhető. Kicsit méltatlanul mellőzöttnek érzem a játékot, pedig a családi játékok kedvelőinek bátran merem ajánlani.

maat



Az Aranyváros

Tervező:
Michael Schacht

Megjelenés:
2009

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
licitálás, területi többséges



10+ 2-4 60'

INTERJÚ

CSANÁDI JÓZSEF

"MOST IS BELEVÁGNÉK, HA ÚJRAKEZDHETNÉM" – MONDJA CSANÁDI JÓZSEF, AKI 2005-BEN AZ ELSŐK KÖZÖTT ADOTT KI HAZAI FEJLESZTÉSŰ TÁRSASJÁTÉKOT, ÁM A SIKEREK ELLENÉRE JELENLEG SZÜNETELTETI A JÁTÉKTERVEZÉST. ENNEK OKAIRÓL, A KÖNYVKIADÓK SZEREPÉRŐL ÉS AZ ÁLTALA REALITYNEK NEVEZETT STÍLUSRÓL IS BESZÉLT A JEM MAGAZINNAK.



JEM: Amikor megszületett a *LOVAGKOR – ITT TE VAGY A KIRÁLY!* című játéknak az ötlete, úgy döntött, annak kiadását személyesen gondozza. Ebből nőtt ki végül az *INTEGRÁL JÁTÉK* nevű vállalkozása, amivel további játékokat adott ki. Fel sem merült az elején, hogy az ötletével felkeres kiadókat?

CsJ: A kilencvenes években nem nagyon volt történelmi stratégiai társasjáték, ezért a saját magunk szórakoztatására megterveztük a barátokkal a *LOVAGKORT*. Ennek későbbi kiadása inkább egy kalandnak, lelkes fellángolásnak indult. A kétezres évek elején még nagyon gyerekcipőben járt a hazai társasjátékipar, úgy emlékszem, egyedül a *GÉMKLUB*nak voltak saját fejlesztésű, magas színvonalú játéakai. A kezdeteknél egyáltalán nem akartam saját játékiadót, inkább csak a tervezést szerettem volna, ezért társultam egy könyvkiadóhoz, akinek volt tapasztalata, kapcsolatai, terjesztői hálózata. A *LOVAGKOR* végül 2005-ben jelent meg először.

JEM: Játékiadó híján logikus döntésnek tűnt egy könyvkiadóval szövetkezni, nekik van tapasztalatuk legalább a grafikai előkészítésben, nyomdai munkálatokban, terjesztésben.

CsJ: Teljesen kezdő voltam, ezért kerestem egy könyvkiadót, ám sajnos nem voltam velük megelégedve, ezért 2007-ben egy másik könyvkiadót kerestem. Ekkor lett megalapítva az *INTEGRÁL JÁTÉK*, mint brand is. Ez azt jelentette, hogy függetlenül attól, ki adja ki a játékot, a játék stílusa, látványvilága mindig az én kezem nyomát viselte. A munkákba hamar bele kellett tanulnom: én voltam a játékkervező, a grafikus, a nyomdai előkészítő, én koordináltam, ki hol gyártja a játékot, hova szállítják le utána, én készítettem hozzá honlapot. Az egész projekt a második játékom, az *ATTILA VAGY AETIUS?* kiadásával vett lendületet, utána sorra jelentek meg a játékaim: a *DEO GRATIA*, *CHARTA BELLICA*, és 2010-ben a *LOVAGKOR* második kiadása.

JEM: Fel voltak készülve a nyomdák ilyen jellegű megbízásra? Ezt azért kérdezem, mert olvastam véleményeket a játékaról, ahol a kidolgozás minőségét kifogásolták.

CsJ: Ezt a felvetést egyetlen játékomnál, az *ATTILA VAGY AETIUS?*-nél el tudom fogadni. 2007-ben sajnos történt egy hiba a gyártás során, aminek következtében vékonyabb – egyébként

drágább – papírra lettek nyomtatva a kártyák, mint eredetileg terveztük. 2008-ban azonban ezeket is újragyártottuk. Érdeemes megnézni a *LOVAGKOR* második kiadását, ahol a kártyák is le vannak fóliázva, a maga kategóriájában a legjobb kivitelezések egyike. Akkoriban egyébként ilyen feladatokra nem igazán volt felkészülve a nyomdaipar, vagy ha igen, akkor olyan magas összegért, ami nagyon megdrágította volna a játékot. Azóta persze sokat fejlődött a hazai játékgyártás, igaz nem olcsón, de az etalonnak számító német minőség már itthon is elérhető.

JEM: Elkészültek a játékok, utána hogyan folytatta? Gondolom nem volt nagy választék a célközönséget hatékonyan megszólítani képes, tapasztalattal rendelkező terjesztőből.

CsJ: Volt azért már jó pár társasjátékkal foglalkozó játékbolt, ezeket felkerestem és megmutattam nekik a játékomat. Nagyon komoly segítő szándékot tapasztaltam mindenki részéről, örültek a hazai fejlesztésnek, felvették a kínálatukba a játékaimat, sok segítséget nyújtottak.

JEM: Ez a jóindulat azóta is megmaradt? A boltok polcai ma roskadáig vannak külföldi és egyre több hazai játékkal. Sokkal élesebb lett a verseny, valószínűleg kiszorítanak az ilyen magánkezdeményezéseket.

CsJ: Nem gondolom, hogy megszűnt volna a jóindulat a boltok részéről. Tíz éve is volt olyan, hogy egy játékfejlesztőnek a boltok nem vették be a játékát, mert nem láttak benne fantáziát. Azóta persze sok minden változott, a társasjátékok értékesítése már inkább online történik, de ha valaki a játékához jó online felületet csinál nagy eléréssel, akkor még mindig sikerülhet egyedül is. Az is igaz, hogy az utóbbi 1-2 évben már nem vagyok napi szinten benne a közegben, jelenleg szüneteltetem a játékfejlesztést, mert magánéleti okokból nem tudom főállásban csinálni.

JEM: Ezek szerint volt olyan időszak, hogy meg tudott ebből élni?

CsJ: Igen. A játékaimból összesen legalább 10 ezer darab fogyott el, ráadásul a reklámra, médiára soha egy fillért nem költöttem. Alapvetően én tervező vagyok, nem kereskedő, ennek ellenére komoly eredményt értünk el.

JEM: Felmerült valaha a külföldi kiadás gondolata?

CsJ: Sokszor előfordult, hogy amikor egy külföldi Magyarországon járt, megtetszett neki valamelyik játékom, és utána kérdezte, mikor veheti meg az angol nyelvű változatot. Nekem azonban se energiám, se érzésem nem volt külföldi kiadókat keresni, úgyhogy itt meg is rekedt a folyamat. Így is szinte én csináltam egyedül mindent, külföldi kiadáshoz már több „szövetségesre” lett volna szükség.

JEM: Vajon tényleg versenyképes lehetett volna a játék külföldön, ahol a „magyar termék” már nem hívószó, viszont mondjuk a jó grafika az, és ott a lelkes amatőrével szemben akár egy művészekből álló teljes grafikai részleg munkája állhat?

CsJ: Ezt az utat én nem jártam be, nincs sok tapasztalatom, de jó gondozással szerintem befuthat magyar tervezésű játék is, persze hozzá kéne igazítani a külföldi trendekhez, és kell hozzá találni egy ottani kiadót. A magyar nagyon kreatív, csak hát

nem könnyű „50 évnyi társasjátékos tapasztalatot” behozni, ezért is nehéz egy nagyobb piacra kilépni.

JEM: Összességében pozitívan tekint erre az egész kalandra?

CsJ: Nem bántam meg, újra belevágnék, persze a mai tudással bizonyos dolgokat másképp csinálnék, a mai jobb technológiákhoz igazítva. Több mindenben voltunk úttörők, és ez jó érzés. Tudomásom szerint az én játékom volt az első hazai kooperatív társasjáték. De sikerült egy olyan stratégiai csatarendszert is kialakítani, amihez még hasonló sem volt előtte. A *HÉTMAGYAR* társasjátékcsatái során fakorongokat dobunk el, lemodellezve a harci egységek mennyiségét is, és a seregjelzők hátoldalán található egyéni taktikák is befolyásolják a csata végső kimenetelét. A csatarendszer így egyszerű, de nagyon sok kombináció jöhet ki belőle. De az is büszkeséggel tölt el, hogy egy szülő egyszer elmesélte, a 8 éves kislánya azt mondta neki, a *DEO GRATIA* kártyát vinné ki legelőször egy égő házból. A sok pozitív visszajelzés talán annak is köszönhető, hogy az általam realitynek elnevezett stílus keretében mindig törekedtem rá, hogy a megidézett kor formáit, látványvilágát használjam, hogy bele tudjuk élni magunkat a játékba. És bár a játékiadás most a háttérbe szorult, vannak még ötleteim, amiket egyszer szeretnék megvalósítani.

Ádám



Csanádi József

Életkor:
40 év

Nemzetiség:
magyar

**Utoljára játszott
társasjáték:**
*Smallworld, Puerto Rico,
Kard és korona*

Kedvenc játékszerző:
*Philippe Keyaerts,
Lewis Pulsipher, Uwe
Rosenberg*

Kedvenc játék:
*Smallworld, Britannia,
Agricola*

Kedvenc játéktípus:
*történelmi, stratégiai,
építőgetős*

Támogatóink



További partnereink:



**Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
53. számát!**
A következő szám megjelenését szeptember 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin
hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében.
Ha be akartok szállni, írjatok a **jemmagazin@gmail.com** címre.

impreszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők: Szógyi Attila, Geri Ádám és Porvayné Török Csilla

Olvasószerkesztők: Horváth Vilmos és Rigler László

Korrektorok: Kiss Csaba, Látrányi Réka és Porvayné Török Csilla

Jelen számunk cikkeit írták: Geri Ádám (Ádám), Hegedűs Csaba (drCsaba), Kiss Csaba (drkiss), Porvayné Török Csilla (Lanatie), Varga Attila (maat) és Wenzel Réka (mandala).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szógyi Attila

A képanyagot összeállították: Geri Ádám, Hegedűs Csaba, Kiss Csaba, Porvayné Török Csilla és Wenzel Réka

Melléklet: Szógyi Attila

A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a szerzője hozzájárulásával használható fel.

A képek a magazint készítő és a cikkírók tulajdonában vannak, vagy a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



Colordigi gyorsnyomda