

121.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2023. április



Azul: Csokoládéműhely · Meadow: Downstream · Catan: A párbaj · The Grimm Forest
 Pan Am · Akropolisz · Conspiracy · Iki · Gördülő birodalmak · Csordaszellem
 A szerepjátékok története 2. · Megemlékezés az elmúlt 10 évről



Virágvarázs



Arnak:
Expedícióvezetők



Doppelt So
Clever



Görbe Goblin

Kedves Játékosok!

Különleges nap ez a mai, bár a borítón kívül nem sok minden utal erre. A mostani címlapon ott virít egy 10-es szám, de a tartalomjegyzékben ugyanúgy sorjáznak a játékmertető, mint egy sima hónap elsején. Pedig nem kevesebb történt pontosan 10 éve, mint hogy megjelent a JEM magazin első száma 34 oldalon, benne egészen pontosan 5 darab játékmertető cikkel, illetve klubok, rendezvények bemutatásával, sőt, még egy kérdőívet is tartalmazó írással. Az akkori szerzőgárdából ma már csak két fő dolgozik az újságnál, a szerkesztőség összetétele sokat változott, a lap küldetése azonban nem: népszerűsíteni ezt a remek időtöltést.

Ehhez most az alábbi játékokat mutatjuk be nektek, szándékosan egy kicsit átrohanva a címeiken, nem úgy, mint általában a bevezetőben. Itt van tehát a legendás *CATAN TELEPESEI* kétfős változata, a *CATAN: A PÁRBAJ*. A *THE GRIMM FOREST* a jól ismert és rettegett Grimm-mesék témájában hoz elénk egy könnyedebb családi játékot. Az *ARNAK: EXPEDÍCIÓVEZETŐK* nem meglepő módon az *ARNAK* alapjáték kiegészítője – ez utóbbi nem mellesleg versenyben volt 2021-ben a legjobb gamer játékok között is a JEM Díj odaítélésénél. Érkezik egy magyarul nem elérhető játék, a legendás, de mára megszűnt amerikai légitársaság terjeszkedését újrajátszó *PAN AM*, valamint a hexákból ókori várost építő *AKROPOLISZ*, a virágokkal tablót építő *VIRÁGVARÁZS* és a magyar fejlesztésű örült partijáték, a *CONSPIRACY*. Bemutatjuk a kifinomult grafikával újra kiadott, klasszikus japán tematikájú rondellajátékot, az *IKIT*, a rendkívül népszerű *AZULT* most bonbonokkal felturbózó *AZUL: CSOKOLÁDÉMŰHELYET*, a *ZÖLDELLŐ MEZŐK* vizes kiegészítőjét, a *MEADOW*:

*DOWNSTREAM*et, a sokadik kockadobós-rajzolás *GÖRDÜLŐ BIODALMAKAT*, a *GANZ SCHÖN CLEVER* első spin-offját, a *DOPPELT SO CLEVERT* és egy olyan partijátékot, ahol a cél az, hogy a legkevesebb tűnjünk ki a tömegből: a *CSORDASZELLEMET*.

Ezen felül folytatjuk a szerepjátékok történetét bemutató cikksorozatunkat a 2. résszel, valamint bemutatkozunk lapunkban a Görbe Goblin klub szervezői.

De ha tényleg csak ennyi a megemlékezés arról, hogy 10 éve töretlenül, minden hónapban itt vagyunk, akkor mi ez a melléklet, mi ez az eltérő színű kártyalap a tartalomjegyzékben? Hát persze, hogy nem csak ennyi a megemlékezés, hiszen nem minden nap lesz 10 éves az ember: egy kicsit szentimentálisan, egy kicsit szubjektíven, egy kicsit elérékenyülve kiírtuk magunkból, hogy hogyan indultunk, miket éltünk meg, hogyan dolgozunk együtt és hogyan ünnepe-lünk, amikor erre okunk van.

És mi lenne erre jobb ok, minthogy – akárcsak egy jó kis dobj és lépj játékban – betöltöttük az első X-et!

De nem állunk meg itt, hanem csapunk egy nagy **bulit**: április 15-én mindenkit várunk a Virág Benedek Házba egy egész napos társasozásra, különleges vendégekkel, játékújdságokkal és tucatnyi nyereménnyel!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Impresszum

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:

Árvai Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Csukás Csaba és Kuzma Péter

Olvasószerkesztők:

Bozsik Márton, Gál József, Krantz Domokos, Majoros Ágnes, Molnár Levente és Rigler László

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

Jelen számunk cikkeit írták:

Bagó Dániel (Sarruken), Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzkmcrc), Hegedűs Anett (Han), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kiss Zsófia (Mona), Lombosi Andrea, Nagy Sándor (winterborn), Nemes Mónika (nemes), Porvayné Török Csilla (Lanatie), Rigler László (Főnix), Szabó Máté (Dundee), Takács Viktor (the_y) és Varga Attila (maat)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

Programozó: Porvay Attila

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

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

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

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.

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 jelenleg kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címekre kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnék", 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 gondolkodást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajáthat, 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, érzékeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Tartalomjegyzék

4 **Azul: Csokoládéműhely**



4 **Azul: Csokoládéműhely**

6 **Meadow: Downstream**




6 **Meadow: Downstream**

9 **Catan: A párbaj**



9 **Catan: A párbaj**

12 **The Grimm Forest**



12 **The Grimm Forest**

15 **Pan Am**



15 **Pan Am**

20 **Akropolisz**



20 **Akropolisz**

23 **Virágvarázs**



23 **Virágvarázs**

25 **Arnak: Expedícióvezetők**



25 **Arnak: Expedícióvezetők**

28 **Conspiracy**



28 **Conspiracy**

31 **Iki**



31 **Iki**

34 **Gördülő birodalmak**



34 **Gördülő birodalmak**

37 **Doppelt So Clever**



37 **Doppelt So Clever**

41 **Csordaszellem**



41 **Csordaszellem**

43 **A szerepjátékok története 2.**



43 **A szerepjátékok története 2.**

46 **Görbe Goblin Játsszatoki!**



46 **Görbe Goblin Játsszatoki!**

48 **Megemlékezés az elmúlt 10 évről**

10 év **JEM**



48 **Megemlékezés az elmúlt 10 évről**



8+



2-4



30-45'

Azul: Csokoládéműhely



Azt hiszem az **AZUL**t nem kell senkinek sem bemutatnom. Méltán népszerű, mert amellet, hogy nagyon szép, még nagyon jó absztrakt társasjáték is. Nem csoda, hogy már több verziója is megjelent.

Szóval adott egy szép játék, aminek kiadásra került egy különleges limitált bonbonos verziója...Na jó, nagy csokiimádóként ezt nem hagyhattam ki. Az **AZUL** első kiadása is csodaszép, de nem gondoltam volna, hogy lehet fokozni a látványt, viszont az ínycsiklandó bonbonkákkal bizony lehet, és sokszor játék közben azon gondolkodtam, hogy ezt a kis csokit letegyem-e a táblámra vagy inkább meg-e egyem?! De viccet félretéve, nem csak a dizájn változott, hanem a szabályokon is csavartak egyet. Lássuk, hogyan!

Csempézz csokival!

Ez elsőre kissé furán hangzik, de mégis erről van szó. Az **AZUL** alapszabályai nem változtak, viszont az új manufaktúrakorongok érdekes szint hoznak a játékba.

Az előkészítés során ugyanúgy annyi manufaktúrakorong kerül fel, ahány játékos ül az asztal körül. Ezek a korongok két oldalasok, és a hátoldalukon találhatóak a különböző akciók.



Minden forduló elején véletlenszerűen fel kell csapni a korongokat, és az azokon lévő akciók arra a fordulóra érvényesek. De mik is ezek az akciók?

Különleges manufaktúrák

A +1-es jelzésű korong, ami azt mondja, hogy az előkészületek után erre a helyre plusz egy bonbon kerüljön, így nem négy, hanem öt bonbon lesz az adott manufaktúrán.

A befelé mutató nyílás manufaktúrájánál az a szabály, hogy amikor csokit veszünk el róla, a többi csokit nem toljuk be középre, hanem ott maradnak a korongon.

Extra padlóvonalmezőként is használható manufaktúra is van, ami azt jelenti, amikor először veszünk el róla bonbon, az a korong hozzánk kerül. A következő bonbon, ami a padlóvonalra kerülne, erre a korongra kerül, és így nem jár pontvesztéssel.





A két nyilas korong azt tudja, hogy amikor erről veszünk le bonbont, akkor nem toljuk be a csokit középre, hanem tetszőleges elosztásban, a két szomszédos korongra átmozgatjuk őket, arra figyelve, hogy az egyező színűeket nem lehet szétválasztani.

Vannak olyan manufaktúrák, amiken 1-1 fajta bonbon látható. Ezeknél az a szabály, hogy a forduló előkészületei után át kell mozgatni erre a korongra a jelzett csokit a két szomszédos manufaktúráról, persze csak ha lehetséges.

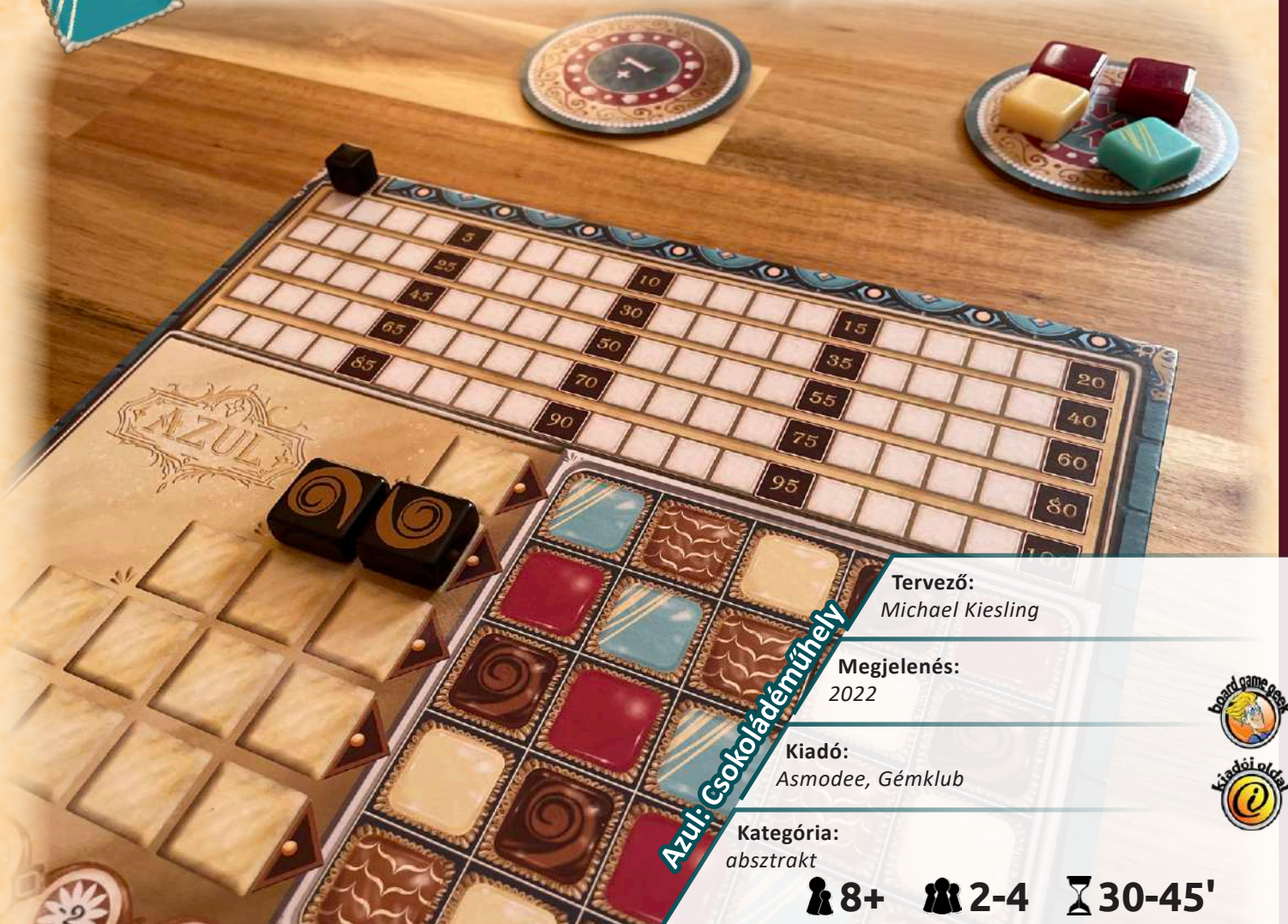


A játék az *AZUL*hoz hasonlóan akkor ér véget, amikor valakinek megtelt egy sora.

Összegzés

Sokakban felmerülhet jogosan a kérdés, hogy vajon van-e létjogosultsága egy *AZUL* „B” (mint bonbon) variánsnak a piacon. Én azt gondolom, hogy van. Ahogy a *TICKET TO RIDE* jubileumi kiadásai is, vagy akár a *PATCHWORK* számtalan témájú kiadásai is abszolút megférnek a piacon, mert van rajongói közönségük - és itt kiemelném a rajongó szót, mert alapvetően nem az újdonság varázsa a lényeg ezeknél a játékoknál, hanem a gyűjtői vénával megáldott társasjátékos réteg van megszólítva. A limitált kiadás pedig még csábítóbb egy gyűjtő szemében. Viszont az *AZUL: CSOKOLÁDÉMŰHELY* mégsem egy az egyben az első *AZUL* klónja, hisz az új manufaktúrakorongokkal hozzáad a játékhoz. Összegezve, én azt gondolom, hogy a korongokkal egy jópofa csavar került a játékba, de aki szereti az *AZUL*t, az úgyis megveszi (mint például én is) - aki pedig feleslegesnek tartja, az megelégszik az első kiadással is.

Besty

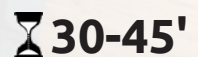
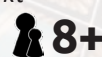


Tervező:
Michael Kiesling

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Asmodee, Gémsklub

Kategória:
absztrakt





10+



1-4



60-90'

Meadow: Downstream

A társasjáték kiegészítőkkel szinte minden esetben úgy vagyok, hogy az ár-érték arányuk miatt nem veszem meg őket, mert általában olyan árszínvonalon mozognak, hogy abból már egy új játék is majdnem kitelik. Csak abban az esetben teszek kivételt, ha az adott játék nagyon nagy kedvenc; ilyenkor nem tudok ellenállni a csábításnak. Nem történt ez másképpen a **ZÖLDELLŐ MEZŐK** esetében sem, amelynek a kiegészítője angolul jelent meg nemrég **DOWNSTREAM** címmel. Az alapjátékról már írtam egy cikket a magazinba, ha nem ismeritek a játékot, érdemes azt elolvasni, mielőtt ebbe belevágtok.

A vizuális orgia fokozódik

Már az alapjáték kinézetéről is hozsannákat zengedeztem, úgyhogy nem is tudom, hová lehet ezt még fokozni. Pedig muszáj lesz, mert megtörtént az, ami lehetetlennek látszott: a kiegészítő még szebb, mint az alapjáték. A grafikák még kifinomultabbak lettek, miközben megtartották egyedi akvarell-stílusukat. A kiegészítő táblája is szemet gyönyörködtető és ötletesen csatlakozik a tábortűztáblához.



Kajakra? Nem... De!

Amikor megjelent az alapjáték, már sejteni lehetett egy kiegészítő érkezését, hiszen feltűnően nem szerepeltek benne vízi állatok. A **DOWNSTREAM** a vizes élőhelyeket hozza be a játékba egy nagyon ötletes módon. Az alapjáték tematikája szerint ugye mi természetjárók vagyunk, és egy kirándulás közben figyeljük meg a növényeket, állatokat, tájakat. De hogy lehet ezt megvalósítani vizen? Stílusosan egy vadvízi kajakkal!

Az illusztrátor, akinek ezt a csodás képi világot köszönhetjük, Karolina Kijak, egy kétgyermekes anyuka egy kis lengyel faluból. Már 2020-ban a H&M ruházati láncnak is készített természetvel kapcsolatos **grafikákat** gyerekruhákra, de azt hiszem, eddigi karrierjének csúcspontja ez a társasjáték, amivel grafikai díjat is nyert. Aki még többre kíváncsi, és akár szívesen vásárolna a művésznőtől eredeti akvarelleket vagy nyomtatásokat, látogasson el a [honlapjára](http://honlapjara).



A játék egyik új eleme egy kétoldalú tábla, az egyik oldalán a lusta folyó variánssal, a másik oldalán pedig a vad zuhata-gok változattal. Minden játékos kap egy kajakos bábut, ezzel fog előrehaladni a pályán. Érdekes minél tovább jutni, mert annál több pontszámot gyűjthetünk be, illetve utunk során számos bónusszal gazdagodhatunk. A lusta folyó térkép az egyszerűbb változat, de csak ezen az oldalon találkozhatunk a hódvár kártyákkal, illetve új teljesítendő célokkal. A vad zuhata-gok oldalt mondja a szabály haladóbbnak, itt egyszerűen csak több bónuszlehetőségünk van, illetve több elágazás is van ezen pályán, mint a másikon. Nincs olyan nagy különbség a két pálya között, egyszerűen csak kellemes változatos-ságot ad, hogy kettőt kapunk egy helyett.

használható. Ezen nem található szám, a szabadon lévő sorból vagy oszlopból bármelyik lapot elvehetjük vele. Tekintettel arra, hogy itt jóval kevesebb kártya jelenik meg, a beragadás elkerülésére a tábortűztábla ösvényére két vízesés jelölőt is lerakunk, ami azt jelzi, hogy kétszer is cserélni fogjuk ezt a kártyakínálatot a játék során.

Mondanom sem kell, hogy az alapjátékban ismert kártya-index itt sem maradhatott el, a kiegészítő szabálykönyvé-nek végén minden kártyáról olvashatunk valami érdekes-séget. Ezen felül itt is kapunk egy borítékot, amelyet akkor nyithatunk ki, ha ténylegesen meglátogattunk egy folyót vagy egy tavat (imádom az ilyen valós életbeli feltételeket ezekhez a kis legacy elemekhez).

Vizenyősködés

A kiegészítő ad pár kártyát a korábbi paklikhoz is, azonban behoz egy új, vizes paklit, amiből csak erről a tábláról tudunk szerezni lapokat. 4 új jelöléssel találkozunk a *DOWNSTREAM* kártyáin. Egyrészt kapunk egy új talajszimbólumot, a vizes talajt, illetve két új ikont is, a természeti emlékmű és a hal szimbólumot. A halak speciálisan működnek a játékban, mert csak vizes talajszimbólum fölé lehet őket kiját-szani, de ez így teljesen tematikus, hiszen mit keresne egy hal egy erdei környezetben? Ezen felül a kiegészítő lapjain nem a már ismert győzelmi pontokat jelölő faleveleket láthatjuk, hanem evezőlapátokat. Ilyen kártyák kijátszásával tudunk előrehaladni kajakosunkkal a táblán, attól függően, hogy hány nyíl látható a lapáton.

Az új tábláról egy speciális új útlap-kával tudunk elvenni kártyákat, ezt azonban csak itt használhatjuk, se a fő táblán, se a tábortűz táblán nem



Érdekes *DOWNSTREAM*elni?

Érdekes beszerezni a kiegészítőt? Mindig ez a nagy kérdés... Ha eltekintek a saját, elfogult válaszomtól (IGEN), akkor azért jobban ki tudom bontani a kérdést. Ha csak a mechanikákat nézem, akkor bár jópofa a kajakkal haladás az új táblán, semmi forradalmi nem hoz, nem változtatja meg alapjában a játékot. No de kell-e megváltoztatni egy olyan játékot, ami már amúgy is jól működött? Amit viszont tesz a kiegészítő, hogy kicsit kibontja a lehetőségeket, az új tábla bónuszai több rugalmasságot biztosítanak, az új kártyák pedig növelik a választási spektrumot. A *ZÖLDELLŐ MEZŐK* azonban egy olyan játék, ami bár nem történetközpontú, mégis igényli a megjelenített téma szeretetét, így aki nem merül el a hangulatában, annak ez az ezeregyedik családi játék lesz a sok közül. Aki viszont odavan a játék tematikájáért, az imádni fogja a *DOWNSTREAM*et, a vizes

élőhelyek és minden hozzájuk kapcsolódó élőlény szerves részét fogják képezni az alapjátéknak már az első játék után.

Főnix



Meadow: Downstream

Tervező:
Klemens Kalicki

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Rebel

Kategória:
munkáslehelyezés, szettgyűjtős

10+

1-4

60-90'





10+



2



45-120'

Catan: A párbaj

A **CATAN: A PÁRBAJ** kártyajáték alkotója **KLAUS TEUBER** német társasjáték tervező és fejlesztő. Ő alkotta 1995-ben a jól ismert **CATAN** társasjátékot is, amely nagyon népszerűvé vált és több díjat is nyert, és amely alapján készült ez a két főnek szóló verzió. De szintén **TEUBER** nevéhez fűződik a **LÖWENHERZ** és a díjnyertes **THE SETTLERS OF CATAN: CITIES AND KNIGHTS** is.

Bevezető

A **CATAN: A PÁRBAJ** egy két fős kártyavezérelt társasjáték, amelyben a játékosoknak a kártyák segítségével kell építeniük és harcolniuk az uralomért. A játékot két pakliból játsszák. Az egyik az alappakli, a másik pedig a tematikus pakli. A játék elején mindkét játékos kap néhány kezdő kártyát az alappakliból, majd a körük végén juthatnak hozzá a tematikus pakli kártyáihoz. Ezekből három is van: *Az aranyidők*, *A zűrzavar ideje* és *A fejlődés ideje*. Mindegyiknek megvannak az egyedi lapjai, illetve erősségei. A három tematikát *A fejedelmek párbaja* szabályvariánssal egyidejűleg is lehet játszani, de előtte érdemes megismerni mind a három bővítményt külön-külön.



Játékmenet

A játékosok felváltva hajtának végre akciókat, a körük elején kockadobással nyitnak. A játék kétféle dobókockával rendelkezik, egy hagyományos pöttyös D6 kockával, ami a begyűjtendő nyersanyagot határozza meg, illetve a szimbólumkockával, aminek a kiértékelése után a játékos extra lehetőségekhez, nyersanyagokhoz juthat vagy találkozhat az alapjáték hírhedt alakjával, a Rablóval.

Minden körben a játékos két dolgot tehet: akciókártyát játszik ki vagy épít.

Építéskor a játékos nyersanyagokat használhat fel, hogy épületeket és fejlesztéseket építsen. Ezek adnak majd a játékosnak különféle előnyöket, például több nyersanyagot, több győzelmi pontot vagy szimbólumokat, amik egyes eseményekhez vagy a szimbólumkocka kiértékelése során lehetnek hasznosak. A játék során a játékosok hat féle nyersanyagot gyűjthetnek: fát, gyapjút, aranyat, téglát, ércet és gabonát.



Akciólapokat az alappakliból és a tematikus pakliból is tudnak szerezni a játékosok. Mindegyik lapra rá van írva az egyedi utasítás, és ha van, akkor a kijátszásához szükséges előfeltétel. Az akciólapok fontos játékelemek, általuk lehet előnyökre szert tenni vagy hátráltatni az ellenfelünket. Az akciólapok megvédhetik birodalmunkat a külső hatásoktól, mint például az eseménylapok negatív hatásaitól.

Az eseménykártyák a szimbólumkocka hatására kerülnek felfordításra. A következő események



lehetnek negatívak vagy pozitívak, de általánosan elmondható, hogy mind a két játékosra egyaránt hatnak, finoman befolyásolva a játékmenetet és a terveket. A speciális lapok miatt a játékosoknak alkalmazkodniuk kell a kialakult helyzethez. Ez a játékelem változatos köröket és váratlan eseményeket eredményez, tovább gazdagítva a játékbéli lehetőségeket.

A játékban a különböző kártyák kombinációi és a játékosok stratégiái miatt intenzív és kihívásokat jelentő játékmenet alakul ki. A játékot az nyeri, aki elsőként elér 12 pontot.

Vélemény

Az alapjátékkal ellentétben itt teljesen megszűnik a nyersanyag gazdálkodás és a térkép kontroll, ami nekem ropant mód hiányzik, hisz ettől volt számomra érdekes a CATAN világa. Sajnálatos módon a játékosok közötti kereskedelem is megszűnik, aminek oka – feltételezem – a fentebb említett funkciók hiánya. Viszonylag könnyen jutunk nyersanyaghoz és csak néhány alkalommal tudunk lopni ellenfelünktől, amivel sajnos nem hátrátatjuk eléggé a játékmenetét.

A játék egyik egyedi vonása a játéktábla kialakítása, ahogy a játékosok bővítik a területüket. Mindegyik játékosnak megvan a saját birodalma, amit településekkel tud bővíteni, minden bővítés után jár 2 db nyersanyagmező is, ami re aztán tovább halmozhatja a véges készleteit.

Az alapjátékból ismert nyersanyag lapok eltűnnek, itt a tájkártyákon lehet gyűjteni őket, 1-3 érték között, ami elsőre kevésnek tűnik, de nem az. Mivel megszűnt az egymás közti kereskedelem, egyáltalán nem éri meg halmozni a nyersanyagkészletet, célszerű folyamatosan költeni, mielőtt a játék eldobatja velünk. A nyersanyagköltséget a megépítendő épületek és a fel-



A CATAN TELEPESEI társasjátéknak egy jól elkészített két fős verziója ez, ahol a játékosok tényleg párbajoznak a győzelemért. A tematikus modulok és az eseménykártyák változatosá teszik a játékot, néha egy-egy váratlan fordulattal lépve meg a játékosokat. A játék grafikája és a kártyák tervezése is dicséretes, hűen visszatükrözi az alapjáték megjelenését és hangulatát.





bérelhető hősök támogatják. Nekem egyáltalán nem tetszik, hogy a tájkártyák forgatásával jelzem, hogy melyik mezőn mennyi nyersanyag található, szerintem feleslegesen zsúfoltá teszi az asztalt, amitől csak még több szabad területre van szükség. Számomra elégséges lenne az épületek és a települések/városok lerakása.

A kockadobás eredménye és a véletlenszerűen felhúzott lapok miatt nagy a játékban a szerencsefaktor, amit elenyészelt – elvileg – az az akciólehetőség, hogy kikereshetsz a pakliból egy bizonyos lapot. Ehhez viszont az kell, hogy ismerd a játék lapjait, tudd, miből mennyi van, és legyen egy jó megérzésed, hogy az általad választott pakliban tényleg benne van ez a lap és nem egy másik pakliban van, vagy nem a játékosársad kezében, esetleg nem a dobópakliban. Nekem ez az akciólehetőség egyáltalán nem tetszik és a játékaink alatt nem is éltünk vele.

A tematikus lapok témái jól érvényesülnek az akciólapokon és az eseménylapokon egyaránt; azt adják, amit a nevük is sugall. Például *A zűrzavar ideje* tematikában



több negatív hatás és támadás éri a játékosokat. Az akciólapokkal tényleg bele lehet kontárkodni a másik játékos terveibe, viszont számomra még így is kicsit ingerszegény a játék, egy két fős játéknál szerintem több egymás közötti interakcióra lenne szükség.

Számomra *A PÁRBAJ* nem egy újabb *CATAN*, hanem egy teljesen átdolgozott kártyajáték, amibe megpróbálták integrálni a *CATAN* sarkalatos pontjait, mint például a kockadobással szerzett nyersanyagokat és annak típusait, de ezen kívül senki ne várjon *CATAN* élményt. Az asztalkép visszatükrözi a nagy testvér ismert vonásait, a grafika, a leírások és a kivitelezés hozza az elvárható minőséget. A játékszabály is logikusan van felépítve, de elveszik a megszeretett *CATAN* igazi esszenciája.



Azoknak, akik bele tudtak szeretni a játékba, változatos játékelményt és többszöri végigjátszási lehetőséget biztosít. Több órányi játék kell a lapok megismeréséhez és a megfelelő kombinációkban rejlő lehetőségek kiismeréséhez. Ha a játékos egyenként már kellően kiismerte a tematikákat, akkor azok egyesítésével még további lehetőségeket és erősitéseket fedezhet fel.

Összeségében elmondható, hogy a *CATAN TELEPESEI* alapjátéknak ez egy közepesen jó 2 fős adaptációja, viszont ha csak önmagában, mint párbaj játékot nézem, akkor meg kell hogy állapítsam, hogy sokkal jobb páros játékok vannak a piacon.

Mona



Tervező:
Klaus Teuber

Megjelenés:
2010

Kiadó:
Kosmos / Piatnik

Kategória:
kockadobós, kézből gazdálkodós

10+ **2** **45-120'**





14+



2-4



45-60'

The Grimm Forest

Talán nem kell a “mindannyiunkban mélyen egy gyermek lakozik” jellegű közhelyekbe belemennie az egyszerű cikkíróknak ahhoz, hogy átadja gyermeki énje lelkesedését egy-egy játék iránt, anélkül, hogy túlzottan infantilisnek tűnjék. Főleg, ha az éppen bemutatandó játék a *THE GRIMM FOREST*, aminek központi témája éppenséggel a Három kismalac, a játékelemekről pedig mindenféle mesefigurák köszönnek vissza.

A Grimm fivérek és az ő munkásságuk

Aki volt gyerek - és feltehetőleg mindenki volt - ismeri a “Grimm fivérek” kifejezést. Kevesebben vannak azonban, akik tudják, kik is voltak ők, és egyáltalában, hányan voltak? Hárman voltak, bár fogadok, kettőre tippeltetek. Jacob és Wilhelm és hat testvérük a németországi Hessenből származtak, és 1806-10 körül kezdtek német és dán meséket és mondákat gyűjteni. Meséiket szépen kötetbe rendezve sorra ki is adták, és olyannyira sikeresek lettek, hogy még életükben tíz kiadást értek meg könyveik, azóta pedig még sokkal többet, rengeteg nyelvre lefordítva.

Mesék és mondák gyűjtése mellett dolgoztak a német nyelv első nagyszótárának összeállításán – a munka volumenét jól szemlélteti, hogy 80-90 munkatárs több mint hatszázezer szócikket gyűjtött össze és definiált. Jacob Grimm a világirodalom öt legnagyobb hatású egyénisége egyikének Petőfi Sándort tartotta. A harmadik Grimm, aki nagymértékben hozzájárult a sikerhez, a köteteket művészi rézkarcokkal illusztráló Ludwig Emil Grimm volt – korábban ilyen jellegű illusztrációkkal nem jelent meg mesegyűjtemény Európában.

Az illusztrációk és a hangulat

A fivérek erdeje - méltón a névadók könyveihez – markáns és mesés hangulatot áraszt – a négy játékos vastag kartonlapra nyomott játékosablója négy különböző téma köré épül. A komponensek illusztrációi élénk festmények, azonban kétségkívül a kártyalapok illusztrációi a legszebbek. A Lina Cosette és David Forest (sic!) alkotópáros ([SANTORINI](#), [BRASS](#), [CHARTERSTONE](#)) festményei anélkül varázsolnak el, hogy giccsesek lennének.



A játék a szokásosnál picivel nagyobb dobozban érkezik, amit először nem értettem, de kibontás után világossá vált – a hozzáadott világbajnok inzeret miatt ekkora a doboz. Ez valóban egy olyan inzeret, amiben a kifogástalan kidolgozású komponenseket – házak szintjei, főbb ellenfelek minijei – tárolhatjuk, és nagy segítség a játék előkészítésében, valamint az elpakolásban.



Játékmenet

Családi játék lévén *TIM EISNER* dizájnere nem bonyolította túl a játékmechanikát. Malackáink célja, hogy a lehető legjobb házakat építsék fel. Szalma-, fa- vagy téglaházaink lehetnek.

Játékostáblánkon építhetjük fel őket. Mindegyik épületünk három szintből áll, úgymint alap, falak és tető.

A különféle nyersanyagokat vagy egy-egy bányából, kasszálóról vagy erdőből szerezhethetjük meg, vagy a piacon nézhetünk körbe – ez utóbbi csak négy játékos esetén elérhető el.

Kezünkbe a játék elején ezen helyszínek kiválasztását jelölő kártyáinkat kapjuk, körünk elején titokban eldöntjük, hová mennénk építőanyagért. Az ennek megfelelő lapot arccal lefelé tesszük az asztalra, majd miután mindenki választott, felfedjük őket – ha szerencsénk van, egyedül megyünk egy fajta építőanyagért, és minden, az adott helyszínen található erőforrás a miénk; ha nem, akkor el kell osztanunk, amit ott találunk, lefelé kerekítve.

A döntést befolyásolni tudjuk mesekártyák ki-játszásával, illetve egy-egy mesehőst is magunk elé tehetünk (de mindig csak egyet egyszerre, a korábbiakat el kell dobunk) állandó bónuszokért vagy hatásokért. Játékostársainkat hátráltathatjuk is, ha a mesekártyák hatásaként farkast vagy más főgonoszt helyezünk egy-egy helyszínre, és akár az építőanyagokat is eldobathatjuk vele. Némi interakció, kis kiszúrások is lehetnek ezáltal.





Ezen építőanyagokat aztán házaik szintjeinek építésére használjuk majd – fontos megkötés, hogy addig nem kezdhetünk újabb ugyanolyan anyagú házat, amíg az előzőt tető alá nem hoztuk. Erre figyelve akár komolyan akadályozhatjuk is ellenfeleinket, ha elzárjuk őket a megfelelő építőanyagtól.

Három ház építése a cél. Wagner B. György szavaival élve: “az nyer, aki előbb” 😊

■ Jó, oké, végigjátszottuk – now what?

Mindig nagy kérdés az újrajátszhatóság. Nemcsak a befektetett forintok “megtérülését” várjuk, de a ráfordított idő és a mókafaktor aránya sem árt, ha rendben van.

A BGG-n 7.1 ponton 1.94-es komplexitással áll a *THE GRIMM FOREST*, nem egy *LISBOA* tehát. 😊 Az alkotók 14+ ajánlott életkorával ellentétben a közösség már a 8+ korosztálynak is ajánlja, amit abszolút helytállóan érzek, mivel se nem bonyolult, se nem összetett játék, abszolút a családi kategória egy nagyon szép és igényes darabja lehet otthon. Háiszabályként érdemes kipróbálni némi blöffölést, alkudozást a kártyák kijátszásánál, vagy éppenséggel hogy hová megyünk építőanyagért. Akár megállapodások is köthetők, ki kire mit játssz ki, vagy éppenséggel mit ne, bizonyos erőforrásokért cserébe. Személy szerint örömmel venném elő többször, főleg ha legalább négy embert össze tudnék rá toborozni, mert mindenképp négy fővel érdemes megpróbálni.

the_v



Tervező:
Tim Eisner

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Druid City Games

Kategória:
akcióválasztós, szettgyűjtős

14+ **2-4** **45-60'**






12+



2-4



60'

Pan Am



Talán nem szükséges hosszasan taglalni azt, hogy a társasjátékok hihetetlen gazdag, szó szerint és átvitt értelemben is színpompás kínálatánál a tematika az egyik (ha nem a legfontosabb) szempont a játékosok választásánál. Vajon milyen sanszsal indul egy bő három évtizede megszűnt amerikai légitársaság nevét címéül választó játék a játékosok kegyeiért vívott, egyre kiélezettebb versenyben? Nos, empirikus adatok nem állnak rendelkezésre a kérdés megválaszolásához. De a magyarországi társasjátékos színtereken, fórumokon, illetve egyes kereskedők kínálatában is felbukkanó 2020-as *PAN AM* – úgy tűnik – valóra váltotta azt az esélyt, amit megkapott. Ez a csekély mértékben nyelvfüggő, könnyen tanulható családi játék kategóriájának egyik legkellemesebb meglepetése lett az elmúlt évekből, és nekünk is hamar egyik kedvencünké vált. Most elmondom, hogy miért.

A játékot kiadó *FUNKO GAMES* neve sokaknak talán a gondozásukban megjelenő Funko-figurákról ismert, pedig a magát popkulturális életmód vállalatként aposztrofáló (és több márkát átölelő, egyébként tőzsdén jegyzett) cégnek erős és sajátos társasjáték-termékvonala van. Sok és sokféle játékot kínálnak, melyek egy része variáció népszerű társasjáték-témákra (*JURASSIC WORLD: THE LEGACY OF ISLA NUBLAR*, *GODZILLA: TOKYO CLASH*), másik részének valamelyik ismert mozikklasszikus kínál háttérrel (E.T., *The Goonies*), és vannak olyanok is, mint a *PAN AM*, ami egy ikonikus, bő 70 éven át működő cégről szól. A cég játékeinál pedig az említett sajátos, közös jellemző, hogy sokuk nem egy szerző munkája, hanem a cég által szerződötetett vagy megbízott tervezőműhelyeké. Ilyen a polgári légitársaság

felvirágzásáról szóló játék is, mely nem szerzői játék a szó klasszikus értelmében, hanem a *PROSPERO HALL* nevű kollektíva több mint tiszteséges iparos munkája.

Elsők között az első



De miért a *PAN AM*? A cég történetének néhány mozzanatát felidézve hamar érthető a választás. A vállalat sok szempontból műfajteremtő volt a polgári légitársaságokban – ráadásul több „műfajé”. Az eredetileg hidroplánok közlekedtetésére létrejött társaságnak köszönhető például a sugárhajtás elterjedése a légitársaságokban, a számítógépes jegyfoglalás bevezetése, sőt, a világ vélhetően legismertebb géptípusának számító Boeing 747-es karrierje is impozáns növekedésük miatt lendült fel. Az óriásgépek ugyanis alkalmasak sok utas nagy távolságokra történő szállítására, amihez persze az kellett, hogy a második világháborút követő évtizedekben a *PAN AM* korábban soha nem látott nemzetközi útvonalhálózatot építsen ki. A játék ez utóbbi vonatkozásról szól.

A 2, 3 vagy 4 játékos egy-egy kisebb légitársaságot irányít. Ezek a cégek kezdetben szerény tőkével és rövidebb utak megtételére alkalmas gépekkel rendelkeznek. Céljuk, hogy





saját hálózatukat úgy fejlesszék, hogy az általuk üzemeltetett útvonalakat a PAN AM megvásárolja terjeszkedése során, ezáltal bevételre tehetnek szert, a bevételből pedig minél nagyobb PAN AM részvénycsomagot tudjanak megszerezni. Aki a játék 7. köre végén a legtöbb részvénnyel bír, az lesz a győztes. Egyszerűnek hangzik? A PAN AM szabályrendszerét tekintve valóban nem túl bonyolult játék, de számos mérlegelési lehetőséget kínál, okos tervezést követel a játékosoktól, miközben nem nélkülözi a szerencsét sem, és persze a gyors alkalmazkodást is elvárja a siker érdekében.

helyeken a sorrend, más helyeken az számít majd, kinek ér meg több pénzt az adott lehetőség megkaparintása.



Az első helyen repülőtér építhető, feltéve, ha valaki megfizeti a licit költségét. A második helyen mindig négy célállomás közül választhatunk, a kártyákat beszerelve a licit díjáért tudunk repülési engedélyeket szerezni a világ városaiba a különböző útvonalakon. Míg a repülőtér állandó repülési engedélyt ad abban a városban, ahol megépül, addig a régiók szerinti különböző kártyák addig biztosítanak leszállási engedélyt, amíg nálunk vannak. Hiszen bizonyos kombinációkban eldobva olyan útvonalak kiépítéséhez is hozzásegíthetnek minket, amelyek más régióban vannak.

Történeli repülések



A PAN AM minden köre egy, a rendelkezésre állók közül korábban az adott körhöz véletlenszerűen kiválasztott eseménykártya felcsapásával kezdődik. Az események követik a repülés fejlődésének időrendjét, ám a történeli adalék mellett megadják az adott körre érvényes különös feltételeket is. Ezek többnyire minden játékosnak egyaránt kedvezők, például hamarabb válnak elérhetővé fejlettebb repülőgépek, vagy a fellendülő közlekedés miatt plusz bevételhez jutnak a játékosok cégei. Az eseménykártya megmutatja azt is, hányszor fog terjeszkedni a PAN AM a kör végén, azaz hány lehetőségük lesz a játékosoknak útjaikat értékesíteni, és az esemény tükrében jelzi, hogyan alakul a cég részvényárfolyama. Ezt követően a játékosok öt akcióhely közül választhatnak a táblán, ez jelenti legfőbb cselekvésüket. Az akcióhelyekre a játékosok mérnökeiket helyezik fel (mechanikailag munkások), ám míg egyes

nek szintén licitálni kell arra, hogy az először kettő, majd négyféle géptípusból ki melyiket szeretné éppen megvenni a flottájába. Így a játék során a kicsiny hárommotorosoktól eljutunk az óriási sugárhajtásúig, mellyel már



a leghosszabb, és ezért a PAN AM-nek legtöbbet érő nemzetközi útvonalakat is repülhetjük. A negyedik lehetőség az útvonalak létesítése – már ha repülési engedélyünk és megfelelő szabad gépünk is van hozzá –, itt csak a mérnökök lehelyezésének sorrendje számít. Csakúgy, mint az ötödik lépésnél, ahol mindig egy különleges akciókártyával gazdagodhatunk, valamint a következő körben elsőségre tehetünk szert. Az akciókártyák pedig általában előnyöket biztosítanak számunkra, pontosan megadva, hogy mikor kell kijátszanunk azokat az előny megszerzéséhez. Például némelyik ingyenes részvényeket ad a játék végén.

Az akciók végrehajtása a kör harmadik fő szakasza. Ebben a játékosok a vállalt licitköltségek befizetésével végre-



hajtják akcióikat, vagyis repülőteret építenek, célállomások kártyáit szerzik meg, repülőgépeket vásárolnak és útvonalakat építenek, illetve speciális kártyákat



– direktívákat – húznak, melyek általában előnyökhöz juttatják őket a meghatározott fázisokban.

A negyedik fázisban pedig a PAN AM lép, azaz terjeszkedik. Ehhez elsődlegesen kockát kell dobni az eseménykártyán meghatározott alkalommal, melyen a világtérkép adott régióinak jelölése látható. A PAN AM pedig megy, mint az úthenger, akarom mondani, mint egy dinamikusan fejlődő nemzetközi légitársaság, és mindig megveszi a régió kockadozás szerinti soron következő útvonalát vagy útvonalait. A játékos pedig ebből tesz szert az útvonal hosszával arányos bónusz bevételekre, illetve kapja vissza gépeit, hogy azokat újonnan megszerzett útvonalakra állíthassa be. Ekkor gyűjti be az éppen repült útvonalai alapján a bevétel jelzője szerinti "normál" működési bevételt is. S végül

a rendelkezésre álló pénze, no és persze józan belátása, következő körös terveit, valamint aktuális részvényárfolyama alapján vásárol a PAN AM részvényeiből.





A játék menetének iménti ismertetése persze korántsem minden. Az egyik legizgalmasabb, és a konfrontációt a játékba mély merítéssel beemelő megoldás az, hogy a játékosok – ha van rá pénzük – felüllicitálhatják egymást mind a repülőterek, mind a gépek, mind a célállomás-kártyák megszerzésekor. Ilyenkor pedig a konkurens játékos mérnöke visszakerül tulajdonosához, aki azt újra kiküldheti, akár azt a vetélytársát is felüllicitálva, aki előzőleg kiütötte az adott akcióhelyen. Ez igen érdekes döntési helyzeteket eredményez, különösen a célállomásoknál. Érdemes-e az utolsó dollárokat is egy adott kártya megszerzésére költeni, csak hogy az enyém legyen egy rég kinézett útvonal? Várhatok-e még a hosszabb utak repülésére képes nagyobb gépek beszerzésével, vagy muszáj becsatlakoznom a távolsági versenybe? Mennyire fontos, hogy repülőterem legyen egy olyan városban, ahol sok útvonal fut össze, és mennyi pénzt ér meg nekem ennek kizárólagossága? Esetleg kockáztassak, és az egyéb tevékenységeket hátrébb sorolva bízzak a szerencsében, és gyűjtsek be minél több direktívakártyát az általuk kínált előnyökért? Számos döntési és mérlegelési lehetőség, melyek mellett még arra is figyelni kell, hogy a PAN AM kockával kidobott terjeszkedési iránya milyen valószínűséggel esik egyik vagy másik régióra. Ez önmagában nem bonyolult, még a szabálykönyv is tartalmazza, de előre számolni és tervezni a lépéseinket már nem olyan egyszerű.



Retro, de főként modern



A PAN AM-et egyes értékelések gyakran „régivágásúnak” titulálják, de szerintem ez nem igaz állítás, pontosabban csak annyiban az, hogy a játék klasszikus asztali társasjáték, a játékosok felváltva jönnek, sehol egy applikáció vagy egyéb úri huncutság. A retróhangulat még a grafikai kivitel egyes elemeiben érhető tetten – az eseménykártyákon archív fotók részletei tűnnek fel, a tipográfia az újságok szalagcíméit idézi –, de egyébként a játék domináns és nagyon látványos kék színe mellett minden más a kinézetben visszafogott, funkcionális. Elég is pontosan így, ahogy van. Mechanikailag azonban a játék – ha nem is forradalmi – tökéletesen korszerű, elsőrangúan megtervezett, családoknak és olyan társaságoknak szánt darab, amelyek már túl vannak valamelyik kapujátékon, de nem tudnak vagy kívánnak hosszú és összetett darabokkal játszani.



A munkáslehelyezést, akcióválasztást és a licitet ügyesen kombináló játék ugyanis számos választási és kockázatkezelési lehetőséget kínál, miközben folyamatosan elvárja az előre tervezést és a konkurensekre való odafigyelést. Többen kárhozzátják a szerencsefaktor miatt, mivel egyes direktívakártyák biztosította ingyenrészvények akár a végső győzelmi sorrend alakulásába is beleszólhatnak.



Ez azonban véleményem szerint bőven megfér egy ilyen komplexitású játékban, és tapasztalataim szerint jóval kevesebbet nyom a latban, mint a kortárs eurók egyik felkapott üdvöskéjében, a *DÚNE: IMPÉRIUMBAN*, ahol kinkserszerűen összekapart pontjainkra simán rátromfolhatnak egy-egy szerencsésen húzott intrikakártyával. A terjeszkedést szimuláló kockadobás miatti méltatlankodást szintén érdemes fenntartásokkal kezelni. A dobás eredményének esélyei ugyanis ismertek, így – nem meglepő módon – feladatunk az is, hogy saját útvonalhálózatunkat úgy tervezzük, hogy az lehetőleg a PAN AM terjeszkedésének útjába essen. Ehhez viszont az kell, hogy figyeljük, hol tartanak a konkurensek. Ez pedig bőven elég, de nem megugorhatatlan kihívás ebben a kicsit komolyabb családi játékban.

Ám ha még el is fogadjuk a kritikákat, akkor is bőven vannak érvek a PAN AM oldalán. Az egyik, hogy nem

kell benne egymást tönkretenni, kiiktatni, eliminálni, a Jupiterre számúzni, de mégis, egy egészséges versengés bomlik ki a repülés eredendően izgalmas témájából a játékmenetben. A PAN AM az a játék, amely fokozatosan nyílik ki a játékosoknak, egyre több lehetőséget kínálva számukra. Az elején még olyan kevés lehetőségünk van, hogy az utolsó körben azon fogunk csodálkozni, hogyan

juthattunk piciny vállalkozásunkkal ilyen sokra ilyen rövid idő alatt – ez pedig a győzelemtől függően garantált sikerélményt jelent mindenkinek. Ugyanakkor a játék nem bünteti közvetlenül a lemaradót. A felzárkózást a játékosra bízta: egy kevésbé ügyes cégvezető még a játék végén egy sikeresen teljesített 4-es hosszúságú útvonallal és annak eladásával is tud fordítani a játékaláson, ha a bevételt részvények vásárlására költi.

Mindezek mellett a PAN AM „játszatja magát”, gyakorlottabb 10 éveseknek már bátran ajánlható, 2 és 4 fővel is remek, 3 játékosnál pedig néha parádés, hiszen itt kell a leginkább figyelni arra, hogy ne váljunk királycsinálóvá.

Két-három alkalom után mind a nem túl bonyolult előkészítés, mind a játékmenet rutinná válik, és a nagyjából 1 órás játékidő után már indulhat is a következő parti. Ez egyébként pont az az időtartam, amíg kényelmesen lehet koncentrálni a táblán zajló eseményekre, de akár előrébb, akár hátrébb végzünk a végén, megadja számunkra azt a vágyat, hogy legközelebb picit más hangsúlyokkal játsszunk, másra koncentráljunk, még úgy is, hogy a játékmenet mindig azonos marad. A minimális nyelvfüggőséget persze kalkulálni kell – a nem nyílt információjú direktívakártyák jelenthetnek gondot, az eseménykártyákat érdemes minden kör elején felolvasni –, de ha ez nem jelent megugorhatatlan kihívást, akkor a PAN AM családoknak és a modern játékokkal most ismerkedő baráti társaságoknak is kifejezetten jó választás lehet.

Shepard



Tervező:
Prospero Hall

Megjelenés:
2020

Kiadó:
Funko Games

Kategória:
licitálás, munkáslehelyezés

12+ **2-4** **60'**





8+



2-4



20-30'



Akropolisz

Az ókori Görögország építészei készen állnak, hogy megtervezzék és felépítsék a Mediterráneum leglenyűgözőbb városát. Légy te is sikeres építész, hozz létre kényelmes lakónegyedeket piacokkal, közterekkel, védj a városod katonai épületekkel és biztosítsd lakóinak nyugalmaát templomok emelésével! Ha ügyesen terjeszkedsz, városod akár a felhők fölé is magasodhat. A kőbányákról azonban ne feledkezz meg, hiszen megfelelő mennyiségű építőanyag nélkül nem épülhet impozáns város.

A külsín

Az AKROPOLISZ kompakt méretű dobozban érkezik, szép, színes, figyelemfelkeltő grafikával. A doboz eléri a célját, a design sokat segít, hogy leemeljük a polcra. Ha pedig már leemeltük, meg is tarthatjuk, ugyanis ár-érték arányban is jó játékról beszélhetünk. Kinyitva örömmel tapasztaltam, hogy nem vár rám órákig tartó nyomkodás és nincs kinyomókarton a dobozban. A lapkák szépen elrendezve vártak a papír inzerben; arra kell csak figyelni, hogy érdemes játékoszám szerint tárolnunk őket a setup gyorsítása érdekében. Találunk még a dobozban egy maréknyi fakockát, amelyek az építőanyagaink lesznek és játékosonként egy-egy segédletet, amely minden kerület egyedi pontozási sajátosságait tartalmazza.



kell majd illeszteni az első megszerzett lapkákat. Nézzük, hogyan!

A belbecs

A játékosok felváltva következnek és egyszerre két kötelező akciót hajtanak végre. Először elvesznek egy lapkát az építési kínálatból, majd azt a saját területükhöz illesztik. Lássuk ennek a szabályait részletesebben! Az oszlopoktól legtávolabbi lapka ingyenes; azonban ha másik lapkát venne el a játékos, annyi követ kell fizetnie a közös készletbe, ahány lapkát átugrott. A megszerzett területet kétféleképpen helyezheti el a városában: vagy egy már lehelyezett terület mellé élszomszédosan, vagy a lefektetett területek tetejére.



A játékban azokat a lapkákat fogjuk használni, amelyekre a játékoszám szerint szükségünk van. Ezeket tizenegy egyenlő oszlopba rendezzük. Ez azt is jelenti, hogy tizenegy fordulót fogunk lejátszani. A kimaradt lapkákat felcsapjuk, ez lesz az építési területünk. Ha jól csináltuk, az építési kínálat pontosan kettővel több lapkát tartalmaz, mint ahány játékosunk van. Minden játékos kap egy kezdő területet, ezen csak kőbányák és egy kék szorzómező található. Ehhez





Ha magasabb szintre építkezünk, arra kell figyelnie, hogy a lapka nem lóghat le és le kell takarnia három hatszöget, amelyek között legalább két tőnek másik lapkán kell

lennie. Azaz nem tornyozhatjuk egymás tetejére a területeket, kötésben kell haladnunk. Ha lefedünk egy kőbányát, kapunk egy követ érte, ez lesz tehát a módja, hogy újabb és újabb építési anyagokhoz juthassunk. Vigyáznunk kell azonban a takarással. Ha nem kőbányát, hanem kerületet takarunk le, az a kerület már nem vesz részt a pontozásban, ezért komoly mérlegelési helyzetbe kerülhetünk a játék során egy-egy építkezésnél.

Minden terület más pontozási feltételekkel bír, azaz az eltérő színű hatszögeket más-más szabályok szerint érdemes letennünk. Ám hiába a szabályos elhelyezés, ha nem található ahhoz a kerülethez az adott színű szorzóból a városunkban, pontosan nulla pont üti érte a markunkat. Ilyenkor jövünk rá, hogy bármennyire is egyszerű szabályú játékkal van dolgunk, annál inkább át kell gondolnunk minden elhelyezést. Ha már csak egy lapka található az építési területen, átadjuk a kezdőjátékos jelölőt és felcspajuk a megmaradt lapka mellé a következő oszlop elemeit. Milyen területekről beszélünk?

» Kék lakónegyedek:

ezeket a lapkákat egymást érintve kell elhelyeznünk, csak a legnagyobb egybefüggő területet pontozhatjuk majd belőle.

» Sárga piacok:

a lakóépületekkel ellentétben őket pont elszórva, egymást nem érintve kell beépítenünk.

» Piros laktanyák:

akkor érnek számunkra pontot, ha a városunk szélén maradnak.

» Lila templomok:

mint ahogy a legtöbb játékban, a templom akkor a legértékesebb, ha minden oldalról körbeveszi más lapka. Itt is akkor számíthatjuk be a játék végi értékelésnél őket, ha teljes mértékben sikerült körbeépítenünk.

» Zöld parkok:

az egyetlen területtípus, amelyre nem vonatkozik külön elhelyezési szabály, azonban a legmagasabb szorzók ehhez a színhez kötődnek.

Nézzünk is rá kicsit ezekre a szorzókra! Ezek a lapkák az épületek színeiben találhatóak, de nem számítanak az adott épületnek és nem is vonatkozik rájuk elhelyezési szabály. Bárhova illeszthetjük tehát őket, csak arra kell figyelnünk, hogy ne takarjuk le másik lapkával. A színüknek megfelelően egy, kettő vagy három csillagot tartalmaznak, azaz pontosan ennyiszor szoroznak majd rá a hozzájuk tartozó épületeinkre. Ám itt jön a legnagyobb csavar a játékban! A szorzókhoz tartozó terület ugyanis lapkánként egy-egy pontot ér, ha az első szinten van, kettő pontot, ha a második szinten van, három pontot a harmadik szinten és így tovább. Ha ebbe jobban belegondolunk, láthatjuk, hogy nagyon nem könnyű jól építkezni. Legyen elég kövünk, ne takarjunk le épületet vagy szorzót, de lehetőség szerint minden kerületet minél magasabbra építsünk. Nos, elárulom, ez eléggé lehetetlen küldetés. Már is nem annyira egyszerű ez az egyszerű szabályú játék. Mi pont ezért szerettük meg nagyon a klubban.

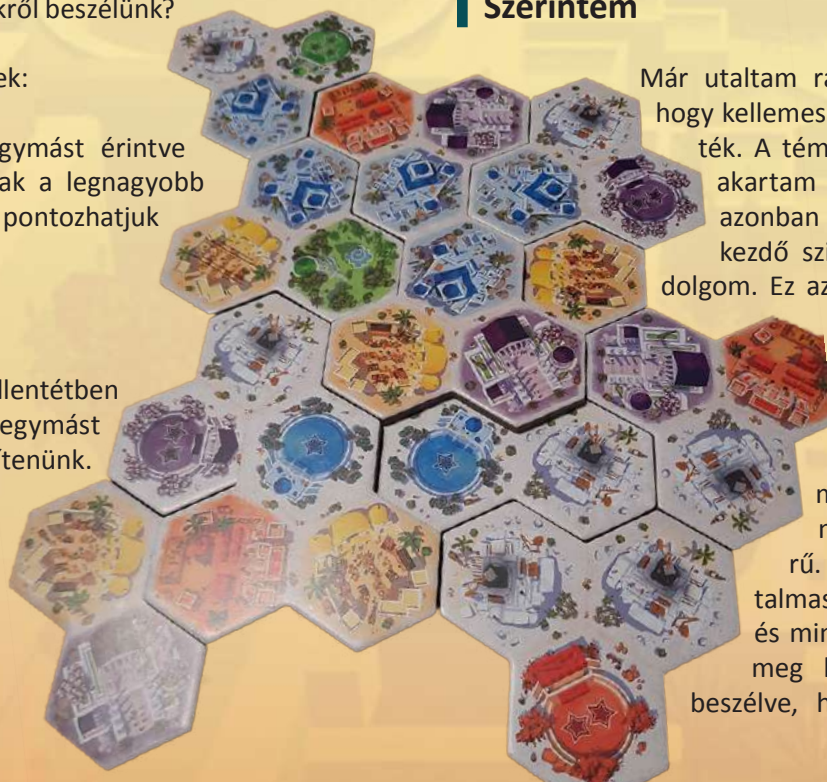


Szerintem

Már utaltam rá,

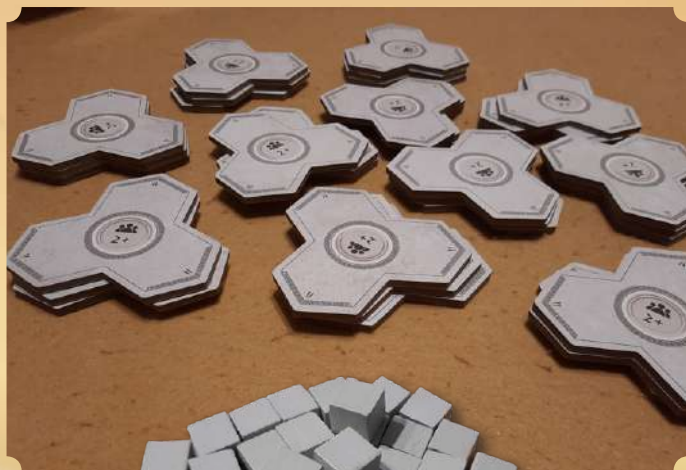
hogy kellemes meglepetést okozott a játék. A téma miatt mindenképpen ki akartam próbálni, a rövid játékidő azonban azt sejtette, hogy nagyon kezdő szintű, belépő játékkal lesz dolgom. Ez azonban csak részben igaz.

Belépő játéknak belépő játék ugyan, mert gyors setup és tényleg egyszerű szabály jellemzi, ezért mindenki hamar megérti, ám jól játszani már nem annyira egyszerű. Meglepően mély és tartalmas, minden lapkaválasztást és minden elhelyezést alaposan meg kell fontolni. Arról nem beszélve, hogy tartalmaz még egy



haladó verziót is; ha azzal játszunk, még több mindenre kell figyelniük. Mindez azonban még így is belefér fél órába; akár négy játékoskal is, amire kevés játék képes szerezni. Így aztán gyorsan kedvencé vált a klubban is, sokat kerül asztalra gyors játékideje és mély tartalma miatt, mert kezdők és haladók egyaránt szeretnek vele játszani. Jó szívvel ajánlom, ha szeretitek a gyors, okos, kompakt játékokat, ebben sem fogtok csalódní. Egyedül a témát kell elengedni, mert valljuk be, ahhoz igazából nem sok köze van, de ez mit sem von le a játék érdemeiből.

nemes



Tervező:
Jules Messaud


Megjelenés:
2022

Kiadó:
Gigamic/Gémklub

Kategória:
lapkalehelyező

 **8+**

 **2-4**

 **20-30'**

Akropolisz





14+



1-4



20-30'

Virágvarázs



A tavasz érkezével egyre jobban vágyunk ki a szabadba; kirándulni, kertészkedni, vagy csak gyönyörködni az ébredő természetben. Ám az időjárás ilyenkor még elég szeszélyes; előfordul, hogy a négy fal között ragadunk. Aki szeret társasjátékozni, tudja, hogy ez nem is olyan nagy tragédia, elő lehet venni egy-két rég nem játszott vagy kedvenc társast, és máris jól telik az idő. Ha az a játék még szép és tavaszi hangulatot is áraszt, büszkén érezheti a társasjátékos, hogy szinte olyan, mintha mozgott volna kicsit a természetben, pedig fel sem állt az asztal mellől.

Tulipánok, liliomok, százszorszépek

A VIRÁGVARÁZS pont egy ilyen borús tavaszi napon került a kezembe. Jobb játékkal nem is tölthettük volna el ezt a kis időt. Azt hihetnénk, hogy a korábbi dömping után a természeti témájú társasjátékoknak leáldozóban van a népszerűségük, mert olyan sok jelent meg belőlük. Ám az élet rácsafol erre rendesen. Sorra jelennek meg az újabb és újabb játékok. A természeti téma még mindig eladja őket, nem unalmasak, felkeltik az emberek figyelmét. Talán még a macskák képesek erre a társasjátékok világában, bár szerencsére cicás játékból nincs annyi, mint természeti témájúból. A VIRÁGVARÁZS is egy a sok közül – mondhatnánk - ha nem lenne mellé igen csavaros játékmenelete viszonylag egyszerű szabálya mellett. Szépségével párosítva ez a kombináció pedig már tulajdonképpen garancia a várt sikerre, amit a játék szerintem be is váltott.

Különösen szeretem a kis dobozát, méreténél fogva bárhova könnyen magammal vihetem, a csodás grafika pedig már a doboz külsején megmutatkozik. Színes, figyelemfelkeltő, mégis letisztult, visszafogott. A kártyák pedig – ugyanis kártyás játékról beszélünk – valóban különlegesek. Színes virágokat ábrázolnak, amelyek festmény-szerűen jelennek meg a képeken, az egészre jó ránézni. És nem csak a tél végén!

Méhecskék, katicák, lepkék és pillangók

Viszonylag gyors setuppal indul a játék, a játékosok számának megfelelő számú sort csapunk fel a kártyákból. Minden sor öt lapból áll, amelyek között vannak lefordítottak és olyanok is, amelyekre köveket kell helyeznünk. Minden oszlop alá kerül felfedve egy kisméretű célkártya is, hasonlóan szép kivitelezésben. Illetve szükségünk van még három közös célkártyára is, hogy elkezdhessük a játékot. Játékosjelölőink fából készültek, mindegyik más formában, a közös célkártyákra pedig virágjelölőink kerülnek majd fel. Játékos sorrendben állítjuk bábuinkat az első, második, harmadik, negyedik sor elé, és máris kezdetünk. Az első játékos bábuja található legfelül, hiszen ő az első sor elejére állíthatja; így ő kezdi a játékot, a többiek pedig a jelölők fentről lefele tartó sorrendjében követik egymást. Az aktív játékos elvehet egy virágkártyát a bábuja közvetlen jobb oldalán lévő oszlopból, majd figuráját arra a mezőre állítja. A kártya képpel felfelé maga elé kerül, a következő körben pedig akkor fog következni, amikor sorrendben ismét az ő bábuja kerül a sor fentről lefele. Ez különösen izgalmas döntési helyzet, ugyanis minél lentebbi sorból választunk magunknak kártyát, annál később jövünk majd a következő





fordulóban, ami nem feltétlen jelent jót. A lenti kártyák ráadásul sok esetben követ is tartalmaznak magukon, hogy csábítóbbakká váljanak. Ha úgy döntenénk, hogy a virágkártyák helyett inkább egyéni célkártyát veszünk el a legelső sorból, borítékolhatjuk, hogy az új körben utolsóként választunk majd. Ám célkártya nélkül elég szegényes pontszámra számíthatunk, nem hagyhatjuk tehát figyelmen kívül ezt az opciót sem. A gyors és egyszerű játékmenet meglepően okos döntési helyzetekkel szembesít bennünket, ami nekem kifejezetten tetszik egy játékban. Már itt szimpatikussá vált számomra ez a kis tavaszi doboz.

Ha mindenki választott kártyát magának, új kör következik, a bábuink új sorrendjében a második oszlopból választunk lapot magunknak, majd a harmadikból és így tovább. Így valójában öt kártyára teszünk szert egy fordulóban, amiből három van egy játék alatt. Azaz tizenöt kártyából kell a legtöbbet kihoznunk a parti során, kell tehát gondolkodunk előre rendesen. A második forduló jobbról balra haladva játszunk, az utolsót ismét az elsőhöz hasonlóan balról kezdjük. Amint végeztünk a harmadik fordulóval is, a játék véget ér, és megkezdődik a pontszámolás. Nézzük, mire is figyeljünk a játék során!

Fontos, hogy általában a kártyák önmagukban nem érnek pontot, csak akkor, ha azokhoz megfelelő célkártyákat is szereztünk. Ezek a célkártyák adhatnak pontot konkrét virágokért, a minél több azonos, vagy a minél több különböző virágért. Minden kártyának van színe is, a célkártya vonatkozhat egy bizonyos színre, vagy minél több azonos vagy különböző színre, akár csak a virágoknál. Hasonlóan értékeljük a virágokon lévő rovarokat is. Kaphatunk pontot egy-egy fajtaért, vagy gyűjthetünk minél több azonos vagy különböző rovar is, amely szintén csak akkor ad pontot, ha megszereztük a rájuk vonatkozó célkártyát. A közös célkártyák általában bizonyos kombinációt igényelnek

a fenti háromból: virág, szín, rovar. Amikor a játék során az előttünk lévő tabló teljesíti valamelyik közös célkártyát, rátehetjük a virágjelölőnket. Ez akkor éri a legtöbb pontot, ha már az első fordulóban lehelyezzük, a későbbi fordulóknál egyre csökken az elérhető pontérték. A virágok mellett vannak szobor kártyák is a pakliban, aki a legtöbbet gyűjti össze belőlük, öt ponttal gazdagodik, a második három, a harmadik helyezett pedig egy pontot kap. Illetve találkozhatunk csokor kártyákkal is a lapok között, ezek szintén bizonyos kártyakombinációt igényelnek. Ha csak az egyik feltételt teljesítjük, egy pontot kapunk, két feltételért hármat és mindhárom feltétel teljesülése esetén öt pontot szerzünk. Amelyik játékos a legtöbb követ gyűjtötte össze, megszerzi még a két pontot érő teakártyát is; amellelt, hogy köveink kettesével egy-egy pontot érnek. Láthatjuk, hogy a rövid játékidő ellenére a lehetőségeink elég változatosak, több irányból gyűjthetünk pontot és több stratégiát kipróbálhatunk. Meglepően gondolkodós játék tud lenni, ha kellő mennyiségű pontot is szeretnénk összegyűjteni.

Szubjektíven

A tél végén nagyon vágytam valami jó kis tavaszi játékra, amit a **VIRÁGVARÁZS** tökéletesen meg is adott. Kellemes családi kártyajáték, ami szépsége mellett egyszerű szabály, gyors játékideje és csavaros játékmenete miatt hamar kedvencé válhat. Teljesen alkalmas kezdők számára, ha szeretnénk velük megismertetni a társasjátékok világát. Sőt, jó eséllyel be is rántja őket ebbe a hobbiába. A haladók is szívesen játszanak vele, bőven van mélysége és lehet rajta gondolkodni, mégis lemegy húsz perc alatt. Grafikája csak hab a tortán, ami segít még jobban elmélyülni a játékban és tényleg tavaszt varázsolni körénk, ha máshol nem, hát a társasjáték asztalon. Talán ez az egyik oka, hogy játszunk. A játékok segítségével ugyanis bárhova eljuthatunk, és bárki vagy bármi lehet belőlünk arra a kis időre. Tegyük most egy gyors tavaszi sétát a **VIRÁGVARÁZS** segítségével! Nem bánjuk meg, abban biztos vagyok.

nemes



Virágvarázs

Tervező:
Eduardo Baraf, Steve Finn

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Pencil First Games/Vagabund

Kategória:
tablóépítő, szettgyűjtős

14+ **1-4** **20-30'**





12+



1-4



90-120'

Arnak elveszett romjai: Expedícióvezetők

Elég ideje bolyongunk a dzsungelben, Arnak kezdetben titokzatos romjai és templomai már bejáratos turistalátványosságnak számítanak. Itt az ideje új kalandok után nézni. De ezekre a felfedező utakra már nem lehet csak úgy, speciális képzettség nélkül elindulni. Mindannyian egy karizmatikus expedícióvezetőt hívunk segítségül, velük pedig sikerrel kutathatunk veszélyes, izgalmasabb templomok és romok után is. Tömören erről szól az elmúlt évek egyik legnagyobb sikerű játékanak első kiegészítője.

Az *ARNAK ELVESZETT ROMJAI* számos díjat és elismerést kapott több szakmai zsűritől, ám ami még fontosabb, a játékosok szívébe is beleszállt, a *BGG*-n egészen a legjobb 30-ig menetelt. De ha ez mind nem lett volna elég, még a jubileumi, nyomtatott kiadást kapó századik *JEM* címlapsztárja is lehetett 2021-ben. Az alapjáték az eurók táborát erősíti. Némi szerencsével, de elsősorban tudatos stratégiatervezéssel működik, a pakliépítés és a munkáslehelyezés mechanizmusokat ötvözi remekül, összetettsége pedig éppen súrolja a családi játékok felső határát. A szabályok nem bonyolultak, de annyi speciális képességű kártya van, hogy kell 1-2 parti ahhoz, hogy egy kevésbé rutinos játékos is kényelmesen barangoljon a játék adta lehetőségek között. A világ, amit teremt, mind vizuálisan, mind pedig történet szempontjából fantasztikus, és szerintem ez a népszerűségének kulcsa. A sokak számára kedves, dzsungelben kalandozást és felfedezést fűszerezi misztikus lényekkel, így adott a különleges atmoszféra. Egyedi komponenskészlete pedig rendkívül okos kiadói döntés volt, hisz a játék árát nem lőtte az egekbe (mai viszonylatban), ehhez képest a kőtáblák, kristály török és rubinok formájában olyan egyedi alkatrészeket kapunk, amitől garantáltan különleges élményt jelent egy *ARNAK* parti.



Ahogy említettem, elég komplex ahhoz, hogy bár még családi játéknak hívhatjuk, de valójában karcolja az összetett stratégiai játékok szintjét.

Nem lesz bonyolultabb

Megosztó megállapítás lehet, de azt gondolom, hogy a kiegészítő (a legtöbb karakter esetén) nem növel érdemben az alapjáték összetettségén. A legfontosabb hozzáadott értéke, hogy a játék elején mindenki választ egy expedícióvezetőt, saját táblával és kezdő paklival. Kapunk tehát egy egyedi képességet, ezzel pedig aszimmetrikussá válik a játék. Nem mondom, hogy a képességek semmi extrát nem nyújtanak, de rutinos *ARNAK* játékosoknak igazából olyan lesz, mintha a fent említett terjedelmes eszköz- és ereklyekártya választékból szerzett tudások közül lenne valami alapból náluk. Minden karakter valamilyen ötletes



és tematikus módon, de valójában az alapjáték lehetőségeit járja körül. Velük is nyersanyagokat gyűjthetünk, kártyákat vásárolhatunk, és szörnyeket győzhetünk le, csak az alaphoz képest faramuci módon. Jönnek persze új kutatási sávok, új szörnyek és felfedezés lapkák, de mindez azt az érzést erősíti, hogy ez inkább a 'more of the same', tehát a többet ugyanabból típusú kiegészítő kiegészítő közé sorolható, hatalmas csavarok helyett. Mindjárt hozzá is tenném, hogy ez nem baj, sőt aki az elmúlt 2 évben szorgalmasan tette a partikat az alapjátékba, szinte kizárt, hogy ezek után e nélkül a kiegészítő nélkül szeretné játszani az *ARNAK*ot.



Mivel a bővítmény szíve-lelke az expedícióvezetők képességeiben rejlik, nézzük meg közelebbről kik ők, és mi-
ben tudnak segíteni nekünk:

- » A kapitány adja a legegyszerűbb képességet. Amennyiben valaki kezdőnek számít a többiekhez képest, mindenképpen ezt a karaktert adnám neki. Ő ugyanis 3 munkással játszik, a megszokott 2 helyett, ráadásul van egy kártyája, ami a lent lévő munkások száma alapján ad nyersanyagot, és három munkás kihelyezése után akár táblát is lehet vele szerezni, tehát erősebb mint az alapjáték kezdőkártyái. A harmadik munkás persze nagyon hasznos, de komoly trükköket nem lehet vele végrehajtani.
- » A solymásznak van egy saját sávja, amin előre haladva egyre erősebb bónuszlehetőségeket találunk. Egy sasjelző is jár a karakterhez, ami minden forduló elején automatikusan előrelép egyet, de egyéb módokon is léptethető a kezdőkártyák segítségével. Ha a sast visszahívjuk, megkapjuk azt a bónuszt, ahol éppen áll, és a sáv elejéről indul újra. Tetszik, hogy az egyik kártya a legyőzött szörnyek után ad opcionális sas léptetést, mert az alapjátékban szerintem nem a legerősebb stratégia szörnyeket kaszabolni, így jó, hogy itt ez extrán támogatva van. Jópofa tematikus képesség, ahogy a sas kirepül, majd egy ponton visszahívjuk, és hoz nekünk valami erős bónuszt. De hogy a solymász nevű karakternél miért beszél konzekvensen sasról a játékszabály (az angol is), azt nem értem...
- » A bárónő a dzsungelben is a tőkéhez folyamodik a túlélés érdekében. Expressz küldemény nevű különleges kártyájával, ami állandóan a kezében van (a fordulók végén nem kell visszakeverni a pakliba) úgy vásárolhat eszközkártyákat, hogy azok rögtön a kezébe kerülnek a húzópakli alja helyett, ami komoly lépéselőnyt jelent, hiszen azonnal felhasználhatóvá válnak, így sokkal több a rugalmas kombinációs lehetőség, főleg a játék korai szakaszában, amikor sok eszközkártya elérhető. Emellett a bárónő a kezdőkártyáinak köszönhetően pénzhez és repülőikonhoz is könnyebben jut, ráadásul az egyik

kártyája szerint még rubint is vásárolhat pénzért, így igazi luxuséletet él. Arnak romjai között is. Akik szeretnek pénzt költeni a játékban, azoknak ez lesz az álomkarakter.

- » A professzor tulajdonképpen a bárónő társ-karakter, mivel ő is kártyavásárlásra specializálódik, de ő az ereklyét tudja könnyebben megszerezni. A játék során több iránytű és tábla bevételt kap, amelyek egy részét kizárólag ereklyekártyákra költetheti. Ezekből a játék elején húz hármat, saját készlet gyanánt, amiből csak ő tud vásárolni, neki tehát nagyobb merítési lehetősége lesz már a játék korai szakaszában is.
- » A felfedező csak egy munkással játszik, viszont az uzsonnajelezői felhasználásával visszahívhatja azt, és újra kiküldheti a fordulón belül. Az első uzsonnajelezőt költség nélkül aktiválhatja, a második egy pénzbe kerül, a harmadikat pedig csak a harmadik forduló elején kapja meg, és egy iránytűbe kerül az aktiválása. Mindez azt jelenti, hogy egy pénz és egy iránytű elköltésével a fordulóban akár négy munkást is használhat a karakter tulajdonosa. A kapitányhoz hasonlóan ez is inkább "nyilvánvaló" előnyt jelent, mint lehetséges trükkös stratégiai megközelítéseket, de az általa szerzett extra nyersanyagokból sok mindent ki lehet hozni.
- » Az utolsó karakter a misztikus, aki szerintem meszse a legösszetettebb, és az alapjáték működésétől a leginkább elrugaskodott képességgel rendelkezik. Számára a félelem nem keresetlen rossz, sokkal inkább felhasználható nyersanyag. A számúzott félelemkártyákat egy saját táblán lévő pakliba dobja, melyekből aztán bizonyos időközönként rituálét lehet végrehajtani, ami egy akciónak minősül, és erős bónuszokat ad. A misztikus gyakran jut félelemkártyához, de több lehetősége is van megszabadulni ezektől. Használata a játék haladó ismeretét kéri, de ha ez valakinek megvan, nagyon kreatívan lehet felhasználni az öreg varázslót.

Érdekeség, hogy a játék BGG oldalán van egy szavazás a leg-erősebb képességről, és jelenleg több mint 100 voks alapján rendkívül kiegyenlített a mezőny. Egyik karakter sincs nagyon lemaradva, és csak pár szavazattal vezet a misztikus, ami nagyon jó egyensúlyról árulkodik, a játék fejlesztőit és

tesztelőit dicséri. És ha már a balansz kérdésénél tartunk, nagyon tetszik, hogy az alapjátékban dominánsnak tekintett kutatássáv alternatívájaként érkező két új tábla nehezebb, míg a képességek nagy része egyéb stratégiai irányokat támogat, mint például a szörnyek legyőzése vagy a kártyavásárlás, így hosszú távon sokkal kiegyensúlyozottabbá válik, hogy mire érdemes fókuszálni egy adott partiban. Komponensből nincs hiány, partijátéktól megszokott méretű doboza csurig van töltve kartonelemekkel. Kapunk új szörnyeket, felfedezéslapkákat, segítőket, ereklye- és eszközkártyákat is.

Az *EXPEDÍCIÓVEZETŐK* méltó lett az alapjátékhoz. Szerintem ahogy az *ARNAK ELVESZETT ROMJAI*, úgy ez sem tartalmaz semmi forradalmi újdonságot, de amit tud, azt nagyon megbízhatóan tudja. Ezzel együtt a játék látványvilága - ha lehetséges - még gyönyörűbb lett. Azoknak, akik szeretik magát a kiegészítő műfajt (és különösen az *ARNAK* alapjátékot), tuti befutó lehet, de olyanoknak, akik még nem próbálták legalább 4-5 alkalommal az alap dobozban található két különböző kutatássávval a játékot, nem érdemes belekezdeni. Ha pedig az alap *ARNAK* valamiért nem tetszett, ettől sem várhatsz megváltást. Kiegészítőt magyarul kiadni mindig különleges döntés, hisz hatalmas kell legyen az alapjáték rajongótábora, hogy még a bővítémeny is sikeresen teljesítsen. Szerintem ezzel itt biztosan nem lesz gond, és nagyon kíváncsian várom, készül-e a továbbiakban bármilyen további kiegészítő az *ARNAK ELVESZETT ROMJAI*hoz.

bzskmrc



GÉMKLUB

Arnak elveszett romjai: Expedícióvezetők

Tervező:
Min & Elwen

Megjelenés:
2022

Kiadó:
CGE, Gémlub

Kategória:
pakliépítő, munkáslehelyező

12+ 1-4 90-120'





14+

2-4

60-90'

Iki

Gyerekkorom óta élénken foglalkoztat a japán Tokugava sógunátus (1603–1868) története, és akkoriban minden kezem ügyébe kerülő könyvet elolvastam, filmet megnéztem, ami a korszakkal foglalkozik. Nem csoda tehát, hogy társasjátékossá válásom idején is érdeklődni kezdtem a japán tematikával bíró játékok iránt, így kerültem szembe az *Iki* című társasjátékkal. Akkoriban még sokkal kevesebb játékhoz fértem hozzá, és talán nem is volt akkora dömping, mint manapság, amikor minden irányból szebbnél szebb illusztrációval ellátott dobozok kerülnek az ember szeme elé.



Előjáróban tehát annyit mindenképpen meg kell jegyeznünk, hogy az általam egyébként teljesen ismeretlen japán KOOTA YAMADA által tervezett *Iki* a 2021-ben megjelenő kiadása ellenére sem új játék. Valamikor 2016 környékén nyílt alkalmam első ízben kipróbálni az első kiadást,

de akkor még nem éreztem kötelező vételnek az egyébként Magyarországon nem olyan könnyen beszerezhető darabot.

Az első játékból annyira emlékszem, hogy a rövid családi társasokhoz szokott felfogásom némileg nehezen fogadta be a négy játékos esetén már relatíve hosszabb játékidőt, a több fázisból álló köröket, a számtalan különböző képességgel rendelkező karaktert és a sok pontszerzési lehetőséget. A tinédzserkoromban uralkodó samuráj-mániám ellenére a játék autentikusnak szánt külső megjelenése pedig kifejezetten tiszított minden szempontból. Összességében azonban mégsem volt kellemetlen emlék a játékelmény, így alig vártam, hogy az új kiadás is kipróbálásra kerüljön.

Van új a felkelő nap alatt



Örömmel fogadtam tehát, amikor megláttam, hogy a 2021-ben megjelenő új kiadás egészen más illusztrációkat kapott. A korabeli japán metszeteket idéző grafikák helyett új, realisztikusabb, számomra a '80-as évek képregyeinek világát idéző képi világ jelent meg a játéktáblán

és a kártyákon, amivel kifejezetten meg vagyok elégedve. Az egyéb játékkatrészek szintén figyelemre méltóak: egészen egyedinek mondható fafigurák, elég vastag kartonból készült pénzérmék és korongok egészítik ki a doboz tartalmát.

A játékmenet egy esztendőt és az újév ünnepét szimbolizálja azzal, hogy egy parti 12+1 fordulóból áll. Egy-egy forduló alapvetően három fázisra osztható:

- Az ikizama figurák lehelyezése az ikizama sávra
- Karakterek felbérlete vagy bevétel kérése
- Az oyakata léptetése és akciók végrehajtása

Amint az a fentiekből is érződik, egyedivé teszi a játékot, hogy a magyar nyelvű szabály is számos japán kifejezést használ, ami némileg rásegít arra, hogy jobban beleélhessük magunkat a sógunok korába.

Örök körforgás

Az első fázis során gyakorlatilag annyi történik, hogy elhelyezhetjük az ikizama (közepes méretű) játékguránkat az 1-től 4-ig számozott ikizama sávra, ami nagyban befolyásolja a játék érdemi részét képező akcióink végrehajtását. Mivel ez egy alapvetően rondella típusú játék, mindössze annyi történik, hogy egy önmagába visszatérő



akciósávon haladunk körbe-körbe az oyakata (a legnagyobb) játékgúrákkal, és később azt az akciót hajthatjuk végre, ahol éppen megállunk vele. Ebben az első fázisban tehát csupán arról döntünk az ikizama lehelyezésével, hogy hányat léphetünk előre ezen az egész játéktáblát be-terítő, a város főutcáját képező rondellán.

A második fázisban a felcsapott kártyák közül vásárolhatunk, nemritkán igencsak borsos áron. A lapok tulajdonképpen az árusokat, pontosabban az árusok bódéját jelképezik, amit megvásárlásuk után el kell helyezni a játéktábla erre a célra fenntartott kártyahelyein a négy nagya (üzletsor) előtt. Ezt követően a kártyát a kobun (a legkisebb) figuráid egyikével jelölöd meg oly módon, hogy a lap jobb oldalán feltüntetett tapasztalatsáv legalsó mezőjére helyezed. Amennyiben nem tudsz vagy nem akarsz kártyához jutni, akkor cserébe 4 pénzt, azaz mont kapsz a közös készletből. Erre számos alkalommal fog sor kerülni a játék alatt, mivel sem a pénzed, sem kártyára helyezhető kobunjaid, sem pedig a kártyahelyek száma nem végtelen a játékban.

Menj, az úton menj tovább



A harmadik fázis során kerülhet sor a játékosok akcióinak végrehajtására. Az első fázis során elfoglalt pozícióknak megfelelően le kell lépned az ikizama figuráddal jelzett lépéseket az oyakata bábuddal. A választott 1-4 lépést megtoldhatod azzal, ha korábban megszerzett szandálokat fizetsz be a közös készletbe, de kevesebbet sosem haladhatsz a választott lépésszámnál.



A mozgást követően egy üzlet elé érsz, melyet a játéktáblára festett állandó akció képvisel, amit végrehajthatsz a köröd során. Minden üzlet előtt két kártya számára van hely, ahova az említett módon lapok helyezhetőek le a második fázis során. Az ide érkező oyakata tulajdonosa akár két akciót is végrehajthat tetszőleges sorrendben: egyrészt az üzlet által biztosított állandó akciót, másrészt a két kártya közül választhat egyet és annak az alján található akciólehetőséget is kihasználhatja.

Amennyiben ez a saját kobun által jelzett kártya segítségével történt, akkor más már nem történik a kör során. Amennyiben azonban egy másik játékos által megvásárolt és elhelyezett lapról van szó, akkor az ellenfélnek a lapra tett kobun figurája egyfeljebb lép a korábban említett tapasztalatsávon a kártya jobb oldalán. A másik lehetőség egyébként a kártyákra helyezett kobunok léptetésére pedig az, ha az oyakata figurád körbe ér a rondellán, mert akkor minden egyes kártyára tett kobun figurád egyfeljebb lép. Ennek pedig óriási jelentősége van, mert ezeknek a jelzőknek a lapokon elfoglalt helye mutatja meg, hogy az adott karakter mekkora bevételt hoz majd a tulajdonosának a betakarítás során. Ha a kobun végighaladt a kártya jobb oldalán található tapasztalatsávon, akkor ez az árus vagy mesterember nyugdíjba vonulhat. Ez csupán annyit jelent, hogy a lap lekerül a tábláról és a saját játéktáblád fölé helyezheted. Etetned őt már nem kell többé a játék alatt, a bevételt viszont továbbra is biztosítja számodra.



A 8 üzlethelyiség állandó akciói között megtalálható például a legkülönbözőbb nyersanyagok (rizs, pénz, szandál, fa, arany) megszerzésének lehetősége, a halpiac, a pipa- és dohányvásárlás, az építés (a fa és arany kizárólag ehhez kell) és a tűzoltás területén szerzett képesség növelése.



Változnak az évszakok...

A három fázisból álló fordulókból hármat zavartalanul játszunk le egymás után. Ezt követően azonban hirtelen véget ér a tavasz, és az évszak lezárulása után számos teendőnk van. Egyrészt minden kártyánk bevételt (jellemzően győzelmi pontot, rizst, szandált vagy pénzt) hoz számunkra. Ezután győzelmi pontokat szerezhethetünk a táblára rakott kártyáink után a harmóniabónusznak nevezett pontosítás során, amennyiben jól pozicionáltuk a lapok lehelyezését; és végül meg kell etetnünk 1-1 egységnyi rizsszel a táblán lévő karaktereinket. Amennyiben erre nem vagyunk képesek, akkor ezt a lapot elveszítjük, a rajta lévő kobunt pedig visszkapjuk a saját készletünkbe.

Ha ezzel megvagyunk, akkor nincs más hátra, mint hogy további 9 fordulót játszunk le a maradék nyár, ősz és tél hónapoknak megfelelően. Ne feledkezzünk meg természetesen az évszakokat lezáró bevételszerzésről, pontbegyűjtésről és etetésről sem.



Tűz van babám!

Ezt az idilli, békés kereskedést azonban háromszor is megzavarja a játszma során a letűnt korok városi lakosságát fenyegető veszedelme: a tűzvész. A játék három meghatározott pontján ugyanis (az 5., a 8. és a 11. forduló végén)

Összeségében

Igyekeztem az eddigiekben tárgyilagos módon bemutatni a játékot, a személyes benyomások esetében azonban erre a távolságtartásra már nem biztos, hogy képes leszek. Engem persze már a téma és a jól sikerült grafika is csábít, de egyébként a játék működésébe sem nagyon tudok belekötni. A fázisok meghatározott rendben követik egymást: előre lehet számítani az évszakok végére és a tűzvész kitörésére, így a játék bizonyos szempontból előre tervezhetőnek mondható. A számos kártya és azok számtalan variációban történő lehelyezése pedig komoly újrajátszhatósági faktort biztosít a játéknak.

Egészen biztosan nem állok messze az igazságtól, ha azt mondom, hogy egy pörgős, de alapvetően mégis gondolkodásra készítő darabról van szó. Bár a szabályok könnyen tanulhatóak és az akciólehetőségeket sem bővítették a végtelenségig, mégis kellően mély ahhoz, hogy egy legfeljebb közepes nehézségű, de az én felfogásom szerint azért mégis stratégiai játék legyen, így a BoardGameGeek szerinti 3.00 körüli összetettség indokoltnak tűnik.

Kipróbálás után azonnal a vásárlás mellett döntöttem, és néhány játék után sem bántam meg a döntést. Számomra kellő mélységet biztosító, de korántsem agyégető, hanem kifejezetten élvezhető, szórakoztató játékról van szó. Külön ki szeretném emelni, hogy a játék rendkívül elegánsan biztosít némi interakciót a játékosok között, de mindent úgy teszi, hogy azért nagyon korlátozottan lehet csak igazán keresztbe tenni a többieknek. Kipróbálását mindenkinek ajánlom, aki hasonló típusú játékot keres.

winterborn

tűz üt ki a főutcai négy nagaya (üzletsor) egyikében és felégeti az oda telepített bódékat, amennyiben azok tulajdonosa a játék addigi szakaszában nem ért el a tűzoltósávon olyan magas értéket, ami lehetőséget biztosít a tűz eloltására. Ez néha igencsak fájdalmasan érinthet különösen, ha a sok győzelmi pontot jelentő bódé lesz a tűz martaléka de ügyes tervezéssel könnyen feltornázható a tűzoltás képessége, vagy esetleg olyan lapot hagyunk a tűz hatósugarában, ami kevésbé értékes számunkra.

Valami véget ért

A 12. forduló végén mindenkinek van még egy extra köre. Ennek során már nem kell lépkednünk az oyakata figurával, nincs lehetőség kártyavásárlásra sem. Csupán választanunk kell egy helyszínt és a megszokott módon használjuk az ott lévő üzlet, valamint az előtte található legfeljebb két bódé akciójának egyikét.

Ezt követően már tényleg csak a játék végi pontszámítás van hátra. Egyrészt megtartod a játék alatt szerzett győzelmi pontjaidat, majd ehhez adódik hozzá az épületek, a különböző évszakokban szerzett halak, a megvásárolt dohányzacskók és pipák által elérhető győzelmi pontok, valamint a különböző színű kártyáid által biztosított, illetve a megmaradt nyersanyagok után járó pontok.



Tervező:
Koota Yamada

Megjelenés:
2015

Kiadó:
UTSUROI, Reflexshop

Kategória:
munkáslehelyezés, szettgyűjtős

14+ **2-4** **60-90'**

REFLEXSHOP

boardgamegeek
Kiadói oldal



8+



1-6



30-60'



Gördülő birodalmak

JAMEY STEGMAIER a társasjátékosok kedvencéből az elmúlt években az egyik legmegosztóbb tervezővé vált. A 2016-ban megjelent *SCYTHE*-tal hatalmas sikert elérő kiadótulajdonos az elmúlt hat évben is nagy felhajtás közepette adott ki új játékokat, ám azok közül egyedül a *FESZTÁV* volt az, ami igazán népszerűvé vált – a *KORKÉP*, az *ŐRÜLT LAJOS KIRÁLY KÉT KASTÉLYA KÖZÖTT*, a *VÖRÖS LÁZADÁS* vagy a *PENDULUM* elismertsége finoman szólva sincs az egekben. Vajon hogy sikerült a *GÖRDÜLŐ BIRODALMAK*, amit eredetileg nem kereskedelmi céllal hozott létre, hanem ingyen letölthető, print & play játékként publikálta a koronavírus-járvány kezdetén, és csak a pozitív visszajelzések hatására adta ki normál formában is? Ebben a cikkben ennek járunk utána!

Játékmenet

Egyetlen játékesztéknél sem szoktam túl sok teret szentelni a kerettörténetnek, itt azonban végképp nincs értelme, mivel nincs is ilyen. Van viszont egy ötletes alapkoncepció: a játékban 11 birodalom, azaz 11 pálya található, amelyekből a 3 forduló mindegyikében hárommal, azaz összesen kilencsel játszunk. Mindegyik birodalom valamilyen jól ismert társasjáték egyik alapmechanikáját egyszerűsíti le és idézi meg. A *Víticulture* birodalomban pl. szőlőket szedünk, a *Korkép*ben tetrisz elemeket pakolunk le, a *Két kastély közöttben* pedig – mily meglepő – kastélyokat építünk. Ezeket azonban a lehető legkevésbé tematikus módon végezzük: dobókockák által meghatározott számokat írunk be a birodalomkártyáinkra, annak érdekében, hogy minél több csillagot, azaz győzelmi pontot szerezzünk.

A komponensek a *STONEMAIER GAMESTÓL* megszokott módon nagyon jó minőségűek; külön öröm, hogy sem kártyavédőt nem kell venni, sem papírlapokat kidobálni, mivel közvetlenül a vastag, letörölhető kártyákra írunk a filctollakkal.

Mivel ez egy klasszikus roll & write, azaz dobj és íj játék, a körben valamelyik játékos dob a két kockával, és ezeknek az eredményét használja fel mindenki. Az, hogy az egyes birodalmakban hogyan lehet beírni a számokat és mit kapunk értük, egyedileg változik, az alapszabály viszont az, hogy egy körben a 2 kockaértéket 2 külön birodalomban kell felhasználni. Bárhogy is írogatjuk be a számokat, végző soron ugyanazokért a jutalmakért küzdünk: birodalomként maximum 6 csillagért, azaz győzelmi pontért,



valamint ezeken kívül még sütitökéért, szívecskékért és pénzermékért is, amiket hasznos bónusz akciókra válthatunk be – 2 sütitökéért például módosíthatjuk (csak a saját magunk számára!) az egyik kocka értékét eggyel, 3 szívecskéért az egyik kockát nemcsak 1, hanem 2 birodalomba is beírhatjuk, X db pénzerméért pedig kapunk egy harmadik, X értékű dobókockát, aminek az eredményét beírhatjuk a 3. birodalomba.

Minden forduló 9 körből áll, azaz a bónusz akciókat nem számítva összesen 18 számot írhatunk be az adott forduló 3 birodalmába. A 9. kör után megnézzük, hogy a 3 birodalom mi után ad csillagot, és ennek megfelelően összesítjük pontjainkat. A 3. forduló után a legtöbb csillagot szerző játékos lesz a győztes.



Hogy működik egy birodalom?

Az alábbiakban 3 példát mutatok be az elérhető 11 birodalom közül.

Fesztáv: a három "madárba" balról jobbra írhatjuk be a tetszőleges értékű számokat. A madarak első két helyéért mindig kis jutalmat (azaz tököket, szívet vagy pénzt), a harmadik helyért pedig mindig győzelmi pontot kapunk. De ha csak 3 madár van, hogyan jön össze a 6 győzelmi pont? Hát úgy, hogy minden madárnak van egy számértéke, és ha az adott madárba beleírt számok összege megegyezik a madár értékével, jár a pluszpont!



Korkép: minél nagyobb számot használunk fel, annál nagyobb méretű poliominót helyezhetünk le a lapra (azaz annál több még át nem satírozott négyzetet satírozhatunk át). A 30 fehér négyzetet elméletben akár 5 db 6-os méretű tetriszelemmel is lefedhetnénk, de persze úgy van kialakítva a birodalom, hogy kettőnél több 6-os elem sem fér el egymás mellett. A győzelmi pontokat a teljesen besatírozott oszlopokért és sorokért kapjuk, a tököket, szíveket és pénzürméket pedig a hasonló módon kitöltött kisebb, 2x2-es négyzetekért.



Én kicsi kaszám: ez a birodalom elüt a többitől annyiban, hogy a győzelmi pontok mennyisége nem (csak) magán a birodalom múlik. Itt ugyanis azért kapunk 2-2-2 győzelmi pontot, ha legalább 6-6-6 tökönk, pénzünk vagy szívünk lesz a forduló végére – ezeket pedig ugye nemcsak eből, hanem a másik 2 birodalomból is beszerezhetjük.



Milyen érzés játszani?

Magányos, hiszen nincs semmi interakció a játékosok között, de akit ez nem zavar, az remekül szórakozhat a dobókockák optimális elhelyezésének feladatán. Ez a 3-as nagyon kéne ide, de jobb lenne csak akkor beírni, miután a szomszédos oszlopba már beírtam egy 6-ost – vajon fog jönni időben 6-os, és lesz még utána 3-as? Nyilvánvaló módon a **GÖRDÜLŐ BIRODALMAK** elsősorban sok-sok matekozást igényel. Ám mivel soha nem lehetsz biztos abban, hogy a fordulóban milyen értékeket fogtok még kidobni, ezért a szerencsének is jelentős szerepe van. Persze mindenki ugyanazokkal a birodalmakkal és ugyanazokkal a dobásokkal dolgozik, úgyhogy végső soron mégis az lesz valószínűleg a győztes, aki a legügyesebb - vagy az, aki a legjobban menedzselte a dobások jelentette kockázatokat.

Értékelés

» Tematika

A **GÖRDÜLŐ BIRODALMAK** a szíve mélyén egy teljesen absztrakt roll & write játék. Mégis, azáltal, hogy minden birodalom 1-1 jól ismert társasjátékra épül, azt idézi vissza többnyire elég sikeresen, nem mondanám csontszáraznak a játékot.

5/10

A pontozás szigorúan szubjektív, a szerző saját véleményére épül. Azoknál a skálánál, amelyeknek egyik vége egyértelműen jó, míg a másik vége rossz (pl. játékélmény, külső, újrajátszhatóság), a magasabb szám jobb értékelést jelent, míg ott, ahol ez nem egyértelmű (pl. játékosok közti interakció, bonyolultság), a magasabb szám azt jelenti, hogy az adott tényező nagyobb mértékben van jelen.

Annak érdekében, hogy a lenti értékelés valamennyire kontextusba kerüljön, felsorolunk néhányat a szerző kedvencei, illetve az általa nem kedvelt játékok közül.

Kedvelt játékok: [ORLEANS](#), [RACE FOR THE GALAXY](#), [GOA](#)

Nem kedvelt játékok: [SMALL WORLD](#), [SID MEIER'S CIVILIZATION](#), [ARKHAM HORROR](#)



» Külcsín

A komponensek jó minőségűek, a dobókockák óriásiak, a szabálykönyv anyaga a *STONEMAIER GAMES*től megszokott módon kiváló, ám a grafikák szinte teljesen hiányoznak a játékból. Cserébe viszont tökéletesen átlátható a játékmenet, semmi sem vonja el a figyelmet a lényegről.

6/10



» Újrajátszhatóság

Egyrészt a 11 birodalomból mindig csak 9 játszik, másrészt azok is igen sokféle hármas kombinációkban kerülnek elő, harmadrészt pedig akit nem zavar az angol nyelv, az 6 további promó birodalmat szerezhet be a játékhoz, így az újrajátszhatóság elég magas.

8/10

» Játékosok közti interakció

A roll & write játékokban megszokott módon gyakorlatilag semmi interakció sincs a játékban.

1/10

» Stratégiai/taktikai mélység

Ahhoz képest, hogy egy családi játékról beszélünk, meglepően sokat el lehet gondolkodni a stratégián, így analízis parázisra hajlamos játékosokkal simán elnyúlhat 60 perc-re is a játékidő.

5/10

A szerző az alábbiak szerint pontozza a játékokat:

9-10: gyűjteménybe vele!

7-8: alkalmanként játszhatunk, de saját példány nem kell

5-6: csak a szülinapos kedvéért!

3-4: legalább rövid?

1-2: nem játszhatnánk inkább egy Monopolyt...?

» Bonyolultság

A szabály nem bonyolult, ám az egyes birodalmak értelmezése kérdéses lehet.

7/10

» Skálázódás

A nulla játékosok közti interakció miatt jól skálázódik a játék, akárhány fővel jól játszható. A játék része egy 18-pályás szólókampány is, amivel ugyan nem játszottam, de ígéretesnek tűnik.

10/10

Megvenném vagy nem venném meg?

Meg! Utazó, bevezető és levezető játéknak egyaránt ideális, a *GÖRDÜLŐ BIRODALMAK* a *STONEMAIER GAMES* – *SZERINTEM* – legjobban sikerült játéka a *SCYTHE* óta.

Játékélmény: 8/10

Kinek ajánlom:

- » Akik könnyen hordozható, kompakt utazójátékot keresnek
- » Akik szeretik az átlagosnál eggyel mélyebb fillereket
- » Akik tudják értékelni a többi társasjátékra vonatkozó utalásokat a birodalmakban

Kinek nem ajánlom:

- » Akik nem szeretik a többjátékos pasziánszokat

Sarruken

DELTA VISION

Gördülő birodalmak

Tervező:
Jamey Stegmaier

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Delta Vision

Kategória:
dobj és írj

8+ **1-6** **30-60'**

boardgamegeek
Kiadói oldal



10+



1-4



30'

Doppelt so Clever (Duplán okos húzás!)

Egy világban, ahol a kockákat már nem látják szívesen, a meeple-ök uralnak francia várakat, kartonra nyomtatott vonatok robognak Birmingham füstös külvárosain, állatkertek és Mars terraformáló állomások épülnek fel, és marhacsordák vonulnak végig Argentínán és Új-Zélandon keresztül Kansas City-ig, egy hős emelkedik fel, hogy a kockák története ne itt érjen véget. **DUPLÁN OKOS HÚZÁS!** már a boltokban!

Remélem, mindenki úgy olvasta a bevezetőt, mintha Don LaFontaine vagy Vass Gábor mondta volna fel egy filmelőzeteshez. Most őszintén, mit írhattam volna egy ennyire letisztult, témától mentes játék bevezetőjéhez?!

Szóval **WOLFGANG WARSCH** a **GANZ SCHÖN CLEVER**rel túnt fel a porondon 2018-ban, amivel sikerült – mondhatni – nagyot durrantania. Mégis, arra az évre nem lőtte el az összes puskaport, mivel a **THE MIND** és a **KURUZSLÓK QUEDLINBURGBAN** is ekkor jutott el a boltok polcaira. Majd jött a **FUJI**, a **HULLÁMHOSSZ** és a **NAGYON T-REX**, amiről álomban sem gondoltam volna, hogy az ő játéka. Vannak igazán eredeti ötletei, de szereti a jól működő formulákat továbbgondolni, akár sorozatot csinálni belőle. Így valósult meg a **THE MIND EXTREME**, a **TAVERNÁK TIEFENTHALBAN** vagy a **KURUZSLÓ ÉS TSA.: QUEDLINBURGI FUTAM**. És ne felejtsük el a cikkünk főszereplőjét, a **DOPPELT SO CLEVERT** sem, ami hú folytatása vagy egy újabb rókabőr a **CLEVER** sorozatról?! Talán a végére kiderül.

■ Néha vaktában is szemre fordul a kocka

A játék kezdetekor mindannyian magunkhoz veszünk egy lapot a tömbből és egy írószerszámot (a dobozban lévő filceket, vagy amit akarunk). Először a véletlenszerűen választott kezdőjátékos lesz az aktív játékos, míg a többiek a passzívak. Az aktív játékos dob az összes kockával, majd kiválaszt egyet és a lapján lévő fehér négyzet egyikére helyezi a dobott érték megváltoztatása nélkül, majd behúz egy értékelő négyzetet a választott kocka színével



megegyező területen. Am ha az elvett kocka értékénél van kisebb értékű másik kocka a többi dobott között, akkor azokat azonnal fel kell helyezni a játék dobozára nyomtatott ezüsttálcára. Ezeket a kockákat már nem használhatja az aktív játékos.

A maradék kockával másodjára is dobunk, választunk, beírunk, a kisebb értékű kockákat a tálcára tesszük, majd amennyiben van még felhasználható kockánk, harmadjára is dobunk és választunk-beírunk, ezután a fel nem használt kockákat (ha van) feltesszük a tálcára.



Most jöhetnek a passzív játékosok, akik a tálcán lévő kockák közül választhatnak egyet és azt feljegyezhetik a lapjukra. Ezzel vége egy körnek, továbbadjuk az aktív játékos szerepet a baloldali szomszédunknak és minden mehet előlről. Amint mindenki volt már aktív játékos, vége a fordulónak.

A játékoszámtól függő fordulók lejátszása után megszámloljuk a pontjainkat és a legtöbb pontot szerző játékos lesz az okosabb.

Ki a kockához szokott, azt álmában is veti

De mégis, hogyan legyünk okosabbak a többiekénél és szerezzünk több pontot, vagyis nézzük, melyik kockát mire használhatjuk:

» Fehér kocka:

dzsóker, így bármilyen másik kockaként felhasználható, valamint a kék kockával kombinálva a kettejük összegét írjuk a kék területre.

» Ezüst kocka:

az ezüst területre jegyezhetjük fel az értékét bármelyik sorba, de ha az elvételekor kockák kerülnek a tálcára, akkor azok értékét is feljegyezhetjük a színüknek megfelelő sorban. A játék végén a sorokat egyenként értékeljük, és a bejelölt mezők száma után jár a pont.

» Sárga kocka:

a sárga területen karikázhatjuk vagy ikszelhetjük be az értékét. Ha egy szám be van már karikázva, csak akkor ikszelhetjük. A végelszámolásnál csak az X-szel ellátott mezők számítanak.

» Kék kocka:

ha a kék kockát választjuk, akkor össze kell adnunk az értékét a fehér kockáéval, és azt kell beírni balról az első szabad mezőbe. A következő mező értéke egyenlő vagy kisebb lehet a bal oldali szomszédjánál.

» Zöld kocka:

a zöld mezőben is balról jobbra kell töltenünk a mezőket, de amikor feljegyeznénk az értékét, az adott mezőn található módon kell felszorozni. Amint a második mezőt is kitöltjük, kivonjuk a bal oldaliból a jobb oldalit, majd fölérjük írjuk. Ezen értékeket kapjuk meg a játék végén.

» Rózsaszín kocka:

ha ezt választjuk, akkor balról jobbra haladva bármilyen számmal feltölthetjük a mezőket, de csak akkor kapjuk meg a bónuszt, ha teljesítjük a feltételt. A végén a beírt számok összegét kapjuk meg.



Kicsiny a kocka, de nagyot fordul

Ha már az utolsó mezőnél szóba kerültek a bónuszok, egy olyan mező kitöltése vagy sor/oszlop befejezése esetén, ahol egy '?' található, kapunk egy lehetőséget, hogy a megjelölt színű területen egy magunk által választott értéket jelöljünk vagy kitöltsünk.

A bónuszokon kívül rókafejeket is gyűjthetünk. Minden megszerzett rókafej annyi pontot ér, amennyit a legkevesebb pontot hozó területünk ad (ez lehet nulla is).

Továbbá extra akciókat is gyűjthetünk, amelyeket nem kell azonnal felhasználnunk, sőt, akár többet is végrehajthatunk egyszerre egy adott körben:

- » Újradozás akció esetén a most dobott kockáinkat újradozhatjuk.
- » A vissza akcióval visszavehetünk egy kockát a tálcáról.
- » Extra kocka akcióval pedig egy plusz kockát választhatunk és felhasználhatjuk.

Egynek hatot, másnak vakot vet a világ kockája

A szabályok után nézzünk bele egy kicsit a dobozba, ami nem tartogat sok mindent, mivel egy igazán kompakt darabot tarthatunk a kezünkben. A kockák fából vannak a klasszikus pöttyös megoldással. A pontozótömb elég vastag, de ha mégis kifogynánk, a BGG oldalán megtalálható



a [nyomtatható változat](#). A filceket sem felejtette el a kiadó berakni a dobozba, tehát nem kell a gyerek készletét megdézsmálnunk egy parti erejéig.

Az alapszabályok egyszerűek, ezért könnyű tanítani, de hogy miképpen kapunk pontot a különböző területekért, kicsit több magyarázást és tanulást igényel. Az első játék valószínűleg nem lesz azonnal letaglózó, akár butának is fogjuk érezni magunkat végén, de ha nem tántorodunk el nagyon, akkor érdemes belevágni a következőbe.

Ezt csak azért mondom, mert egyszerűen zseniális, ahogy össze vannak kötve a különböző mezők a bónuszok segítségével. Egy parti vége felé simán kialakulhatnak olyan helyzetek, hogy egy kocka felhasználásával 3-4 mezőt is ki fogunk tudni tölteni. Az extra akciók pedig többszörözik ezt az élményt, ezért fontos a gyűjtésük és a megfelelő pillanat megtalálása, hogy mikor löjük el őket.

Mivel ez egy kockadobálós játék, felmerülhet a kérdés, hogy a szerencse mennyiben tudja befolyásolni a végkimenetelt. Na, ez az, amiért újra használnom kell a zseniális kifejezést, mivel mindig tudunk úgy választani, hogy az valamennyi pontot fialjon. Ha odafigyelünk, hogy mindig legyen választásunk, minden körben három kockát használunk fel és jól felhasználjuk a passzív választásainkat, akkor a végén csak pár ponton fog múlni a győztes kiléte.

Hogy kiderüljön, jobb-e a *DOPPELT* mint a *GANZ*, olvassátok el a különvéleményeket. Én a *GANZ SCHÖN CLEVERT* még nem tudtam kipróbálni, de a második rész teljesítménye után duplájára nőtt az érdeklődésem az első és a többi rész iránt is.

Továbbá a játékidő tényleg rövid, ha nem kerülünk bele egy analízis paralízis spirálba. Ezért tökéletes agytornaként lehet használni egy végigdolgozott nap végén, vagy fejleszthetjük a kis és nagy tinédzserek logikáját vele. Mindenesetre készítsetek be párnázott kockatálcát, mert a kockák csörgése és gurítása mennyei hang, csak a gyerekek nehogy felébredjen.

EmődEE

Különvélemény:

WARSCH komoly potenciált látott a 2018-as GSC továbbfejlesztésében. Az alap mechanika minden részében ugyanaz, de azóta már 4 dobozos verziónál tartunk, ráadásul pontozó füzetek formájában megjelentek Challenge 1 néven a GSC-hez, a DSC-hez és a HOCH DREI-hoz is (a széria harmadik része) alternatív táblázatok, így összesen 7 teljesen különböző változatban ikszelhetnek a játékosok, nem is beszélve a rajongói lapokról. Ma már sokan tudják, hogy az első rész, a GANZ SCHÖN CLEVER "kijátszható", van egy elméleti maximum (ha jól emlékszem 345 pont), amit megfelelő koncepcióval és egy kis szerencsével stabilan meg lehet közelíteni, tehát van egy egyértelmű ideális stratégia. Ezen kívül az első rész szerintem egyszerűbb pontozási szabályokkal dolgozik, amin a DOPPELT nagyon kreatívan újít. A szürke kocka elvétele és ezzel együtt a "kockafeltámasztás" bónusz a legnagyobb változtatás, és ez a szekció felel azért is, hogy a DOPPELTben ne legyen tökéletes stratégia, sokkal többet kell alkalmazkodni az adott parti viszonyaihoz. Sokan szigorúbbnak is érzik, mert az első körökben kicsit be lehet ragadni, ugyanis a kis értékű kockákat mellékjátékosként nehezebb hatékonyan elhelyezni, de ezen egy kis rutinnal hamar át lehet lendülni, és összességében szerintem még a GANZ SCHÖNnél is gazdagabb és okosabb játékelményt kapunk. Mind a 7 létező verziót próbáltam már, és ha rangsorolni kéne, talán ezt kedvelem a legjobban.

bzskmrc



Különvélemény:

A GANZ SCHÖN CLEVERT először játszani hatalmas élmény volt, a végtelen kombólánck triggerelése rendkívül szórakoztató dolog. Amikor azonban kijött a DOPPELT SO CLEVER, úgy éreztem, hogy eddig csak a tutorialal játszottam, most kaptam meg a haladóknak való teljes játékot. A második rész szűkebb, mint az első, a kék, zöld és rózsaszín sorokon nem olyan egyszerű haladni, meg van kötve eléggé a kezünk, a szürkén és a sárgán pedig nehéz sok pontot vagy bónuszokat szerezni. Cserébe viszont kapunk egy olyan eszközt, a kockavisszavételt, amihez hasonló az elsőből hiányzik. A GANZ SCHÖN CLEVERben már kitaláltak egy nyerő taktikát, a többi rész azonban összetettebb annál, hogy legyen egy egyértelmű győztes stratégia. Aki még nem játszott roll & write típusú játékkal, annak az első részt ajánlanám, aki viszont már otthonosan mozog ezekben a játékokban, az nyugodtan kezdheti a második (vagy akár a harmadik, negyedik) résszel.

Főnix



COMPAYA

Tervező:
Wolfgang Warsch

Megjelenés:
2019

Kiadó:
Schmidt Spiele, Compaya

Kategória:
kockadobás, dobj és írb

10+

1-4

30'





Csordaszellem

“A csordaszellem arra utal, hogy az emberek hajlamosak gondolkodásukat, véleményüket és viselkedésüket hozzáigazítani egy nagyobb csoporthoz, azaz idomulnak a tömeghez.”

“A csordaszellem abban a spirálban is megnyilvánul, hogy az egyre népszerűbb véleményeket egyre többen osztják.”

[Csordaszellem \(bandwagon effect\)](#)

A játék nevét meglátva azonnal elkezdtem gondolkodni, hogy az hogyan illeszkedik a tematikába, emellett pedig az életbe is, hiszen egy partijátéknál mi is lehet fontosabb, mint a valósághű megjelenés. Igazából nem is kellett messze mennem, a szabály első mondatából ez ki is derül, miszerint “gondolkozz úgy, mint mindenki más”. És ez egy tökéletesen egyszerű leírása a csorda(szellem) mentalitásnak is.



Már maga a szabály is nagyon tetszett, mivel tele van tűzdelve jópofa megjegyzésekkel, ezen felül egyszerű, könnyen emészthető, rövid, amilyennek egy ilyen stílusú játékhoz lennie kell. A résztvevők feladata, hogy minél hamarabb feltornázzák csordájuk nagyságát, mégpedig nyolc tehenre. Ehhez nem kell mást tenniük, mint egy cetlire felírni döntéseiket az aktuális kör feladatával kapcsolatosan.

Ez utóbbiak lehetnek eldöntendő kérdések, választós kérdések vagy gondolkodós feladat, ami próbára teszi a tudást, illetve pár gondolatébresztő mondat, amit azonban



egyáltalán nem szabad túlagyalni. Itt tényleg nem az a lényeg, hogy ki a legokosabb, leggyorsabb, vagy ki mennyire kis tehen, hanem, hogy ki tud a leginkább a csorda fejével gondolkodni. Ha többen is ugyanazt a választ adták, gyarapodik a csordájuk, aki pedig egyedülként adott egy választ, ő hozzá beköltözik az Ádáz tehen, aki bár puha és rózsaszín, de ebben az esetben stresszlabdaként van jelen, hiszen aki birtokolja, nem tehet mást, mint görcsösen gyömszőli, hogy elhappolják tőle. Ugyanis akinél ott az Ádáz tehen, az nem nyerhet, hiába szerzett meg nyolc tehenet.



A játék gyors, pörgős és nem utolsó sorban vicces, néha fejfogós, mert értelmetlen döntések elé állítja a játékosokat, néha olyan kérdésekre kell válaszolni, amire talán sose gondoltak életük során.

De ez adja meg a hangulatát. Ha pedig valaki sokat cicózik a válaszolással, akkor csak le kell "múúúúúúúúúúzni", és máris tudja, hol a helye, hiszen a törvény nagy úr: ha nem tartod a csorda tempóját, akkor azt nem fogjuk szó nélkül hagyni.

Szerintem ez egy olyan játék, amit nagyon jó már meglévő baráti társasággal vagy új emberekkel is játszani. Ha ismeritek egymást, akkor talán lehet többet taktikázni, mivel ismertebb a többiek ízlése, de ennek a játéknak nem ez a lényege. A játékoszám korlátlan, bár a dobozra 20 főig van feltüntetve, véleményem szerint viszont csak papír és ceruza mennyiség kérdése, hogy mennyien játsszák, és minél több az ember, annál nagyobb a káosz, a tehenek pedig annál nehezebben gyűlnek össze.

A doboz maga is jópofa, a tehénfoltokat erőteljesen ajánlott tapizni, főleg ha az Ádáz tehén nincs a játékos kezében, viszont ahogy pakolgatjuk, a többi játék között szöszölődik, és féltő, hogy hamarabb kopik. A kártyák száma véges, de ahogyan azt a szabály is megemlíti, saját feladatokat is ki lehet találni, így a játék végtelen számban újrajátszható, főleg ha variáljuk, hogy kik játszanak vele. A tanulság tehát a játékból, hogy kövesd a csordát; ha lemaradsz, lemúúúúznak, és legyél minél inkább olyan, mint a többiek, hogy megnövedd a győzelmi esélyedet. Ha kitűnsz, akkor nem nyerhetsz, de legalább lesz egy Ádáz tehén barátod, akit nyomkodva örök a nyugalom.



Han



REFLEXSHOP

Tervező:

Rich Coombes, Dan Penn

Megjelenés:

2020, 2022

Kiadó:

Big Potato Games, Reflexshop

Kategória:

szavazós

10+

4-10

20'

Csordaszellem





A szerepjátékok története

2. rész

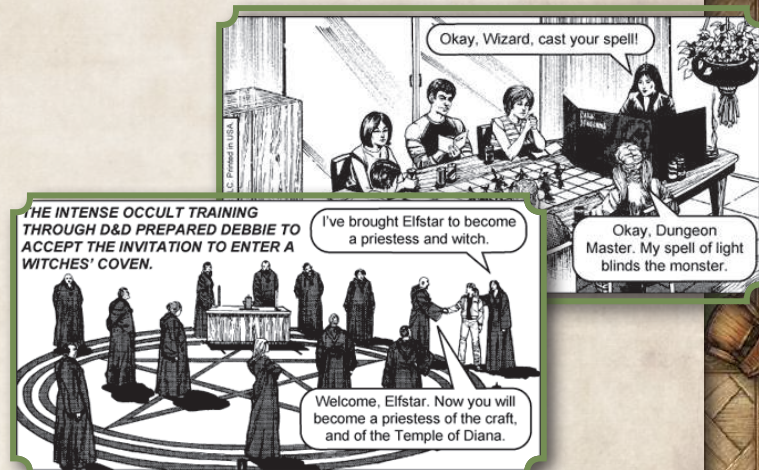
Amiről eddig szó volt

Sorozatunk előző része a modern szerepjátékok kialakulásának kalandos és valószínűleg a legtöbbünk számára meglepően régre nyúló útját követte végig: a kétezres éves gyökerektől indulva, a *COMEDIA DELL'ARTE* karaktereket improvizáló vándorszínészei, valamint az USA-ban hódító *MURDER MYSTERY* találkozókon át eljutottunk a huszadik század elején hobbivá váló háborús játékokig (wargame), majd a különféle kezdeti próbálkozásokat és szárnybontogatásokat a teljesség igénye nélkül áttekintve megérkeztünk Gary Gygax és Dave Arneson 1974-ben megjelent stílussteremtő kiadványához, a *DUNGEONS & DRAGONS*-hoz.

Feketemágia és boszorkányság

A *D&D* olyan sikeres lett az Egyesült Államok diákjainak körében, hogy a média figyelmét sem kerülte el sokáig az államokon futótűzként terjedő új hobbi: a szerepjátékokat komolyan űző fiatalok sokszor otthonülőkké váltak, különös könyveket olvastak, furcsa módon öltözködtek. Az ehhez hasonló "vészeleket" túlkombináló szülők egyre inkább aggódva figyelték ezt a különc hobbit, és teljesen érthető módon működésbe léptek náluk bizonyos védekező mechanizmusok, sajnos azonban nyitottság helyett elzárkózó álláspontra helyezkedve a tiltás eszközét érezték helyénvalónak.

Erre sok esetben rásegített a média, ami a rá jellemző felszínességgel, hangzatos szalagcímein keresztül is csak az elutasítást és a negatív felhangokat erősítette. A sajtó előszeretettel tett egyenlőségjelet a szerepjátékok és a sátánizmus, a pornográfia, a gyilkosság és az öngyilkosság közé.



Konzervatív vallási csoportok és felekezetek keltek ki hangos szavakkal a jelenség ellen, azt állítva, hogy a szerepjátékozó fiatalok elszakadva a valóságtól, morálisan instabillá válnak, sátánimádókká lesznek és az okkult tudományok felé fordulnak.



A fenti – nem melleleg teljességgel alaptalan – vádak egyik lehangosabb szócsöve a konzervatív keresztény kiadványokat megjelentető Jack Chick (Chick Tracts) volt. A rendkívül népszerű Chick Publications 24 oldalas kiadványának ajánló egysorosra mindent elmond: "Debbie úgy gondolta, jó móka *DUNGEONS & DRAGONS*-t játszani, amíg az el nem pusztította a barátját."

Megjegyzendő, hogy a kiadvány a mai napig elérhető online...¹



A '80-as évek végére a szerepjátékot a társadalomra leleselkedő egyik legnagyobb veszélynek tekintették, a megbízhatóságáról híres izraeli Védelmi Erők is beépítette minősítési rendszerébe a szerepjátékkal való kapcsolatot, mint negatív minősítő kritériumot: ha valaki játszott szerepjátékot, biztonsági besorolását lecsökkentették, mivel érvelésük szerint az ilyen egyén "külső tényezők által befolyásolható, döntéseire hatással van a valóságtól elrugaskodott világkép".

Különös esetek

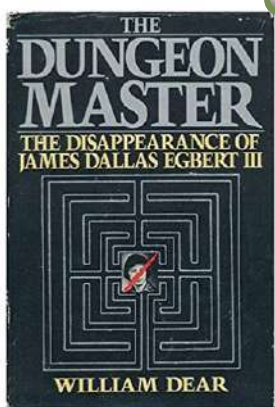
Néhány rendkívül nagy sajtóvisszhangot kapó esemény tovább rontotta a szerepjátékok megítélését.

Az egyik ilyen James Dallas Egbert (16) esete volt 1979-ben. A középiskolás fiú a városi csatornahálózat egyik alagútjában tett sikertelen öngyilkossági kísérlete után egy hónapon át a barátjánál rejtőzött. Eltűnése országos felháborodást és aggodalmat keltett, kiterjedt kutatás zajlott hollétének felderítésére.



Egy magánnyomozó olyan gyanút fogalmazott meg, hogy Egbert a szerepjáték egy élő verziójával játszva talált valamiféle nyomot, amit követve tévedt el a városi csatornahálózatban. A sajtó ezt már tényként állította.

Később kiderült, hogy Egbert öngyilkossági kísérlete semmilyen módon nem állt kapcsolatban semelyik szerepjátékkal, pusztán egy hatalmas nyomás alatt álló, egyébként tehetséges fiatal elkeseredett tette volt.



A sztoriból regény, majd tévéfilm is született Tom Hanks főszereplésével Monsters & Mazes² címmel, ami azonban a tényeket nem, csak a sajtóspekulációkat tartalmazta, vegyítve némi középszerű horror elemmel.

1982-ben pedig egy rendszeresen D&D-t játszó játékos halálesetét – szintén öngyilkosság – próbálták közvetlenül

a szerepjáték hatásának beállítani. Patricia Pulling – a játékos anyja – perbe is fogta a kiadót, ám nem járt sikerrel. Végül egy egyesületet alakított (Bothered About D&D - nagyjából: Zavar a D&D), majd ennek segítségével azon nézeteit kezdte publikálni, hogy a szerepjátékozás sátánizmusra, barbarizmusra, kannibalizmusra, okkultizmusra, erőszakra, gonoszimádatra és öngyilkosságra buzdít.

Pulling társszerzőként egy könyvet is megjelentetett a Gonosz Hálója: avagy ki leleskedik a Sátán nevében a gyermekedre³ címmel. A könyv általános színvonalára jellemző, hogy képtelen a H.P. Lovecraft művében szereplő fikciós Necronomicon és a Peter Leveda által írt grimoire, az ún. "Simon" Necronomicon között különbséget tenni; egy ponton pedig a fiatalok okkultizmusban való érintettségé ügyében eljáró rendőröknek azt az ajánlást teszi, hogy kérdezzenek rá, hogy "ismered-e a Necronomiconot?".



Elrugaskodás a valóságtól

Bár a fenti kifejezést jórészt magára a szerepjátékokra és a játékosokra szokták bélyegként rásütni, a szakmai háttérrel megtámogatott, objektív kutatások végül évek alatt arra az immár tényként elfogadott eredményre jutottak, hogy "nem mutatható ki közvetlen összefüggés a szerepjátékok és az öngyilkosságok között", így valójában az alaptalan vádaskodók rugaskodtak el a valóságtól.



A szerepjátékok pozitív hatása



Manapság számos anekdota kering a szerepjátékozás pozitív hatásairól, a pontos lélektani hatásait folyamatosan vizsgálják, a kutatók zöme azt találta, hogy a D&D-t játszó fiatalok nem különböznek számottevően a társaiktól: nem neurotikusabbak vagy zárkózottabbak. Egy 2013-as vizsgálat szerint esetükben némi emelkedés mutatható ki az intellektusban és a tapasztalatokra való nyitottságban (képzeletgazdagság, kíváncsiság), míg egy másik felmérés konklúzióként azt vonta le, hogy a szerepjátékosok éleslátóbbak és intuitívabbak, mint a nem játszó társaik: hatékonyabbak a döntéshozatalban, jobban átlátják a lehetőségeiket.

1988-ban a játékosok válaszul létrehozták saját szervezetüket, ami a publikum felé a szerepjátékok teljes nyitottságát és megismertetését tűzte ki célul. Rendszeres ismeretőkkel, interjúkkal igyekeztek a hobbit megismertetni a nagyközönséggel.

Bár még manapság is akadnak aggályok és kérdések a szerepjátékról, a nyitottság végül megtette a hatását, és általában pozitív és szórakoztató hobbiként ismerik el a szerepjátékokat.

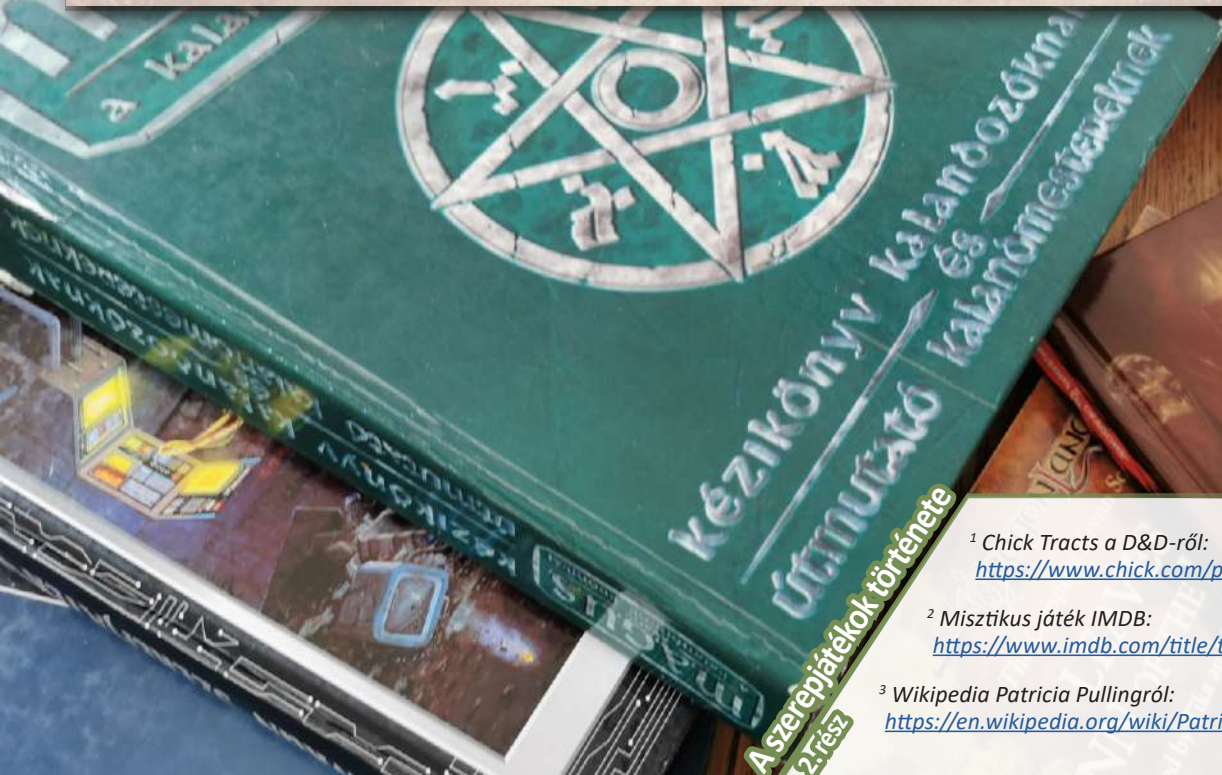


Mindez köszönhető a kiadók és a közösség erőfeszítéseinek a játék korai jegyeinek a mai kor szellemére való hangolásával is, aminek során a túlzott férficentrikuságot, bizonyos vonatkozásában rasszista és kirekesztő elemeket elhagyták, hogy a szerepjátékokat befogadóvá tegyék.

Ezzel el is jutottunk a modern asztali szerepjátékok korához – a hatalmas népszerűségnek örvendő hobbi oldalágait, a különböző témákban megjelent játékokat a következő számokban mutatom be.

the_v

Ezeneken felül a szerepjátékozás elmélyíti az empátiát pusztán azért, hogy a játékosokat valaki más helyzetébe való behelyezkedésre sarkallja, folyamatos nézőpontváltásai pedig az alkalmazkodóképességet fejlesztik.



¹ Chick Tracts a D&D-ről:
<https://www.chick.com/products/tract?stk=0046>

² Misztikus játék IMDB:
<https://www.imdb.com/title/tt0084314/>

³ Wikipedia Patricia Pullingről:
https://en.wikipedia.org/wiki/Patricia_Pulling



Görbe Goblin – Játsszatok!

A **GÖRBE GOBLIN** társasjáték és szerepjáték klubot egy játékrajongó baráti társaság hozta létre 2022 tavaszán. Azóta havi rendszerességgel tartunk eseményeket Győrben, elsősorban az Alpesi Sörözőben, de szervezünk társasjáték klubot a Széchenyi István Egyetemen, társasjáték pikniket a Barátság Parkban és a Társasjátékos Kupa Győr-Moson-Sopron vármegyei elődöntőit is. Célunk, hogy minél szélesebb körben megismertessük és megszeretessük a társasjátékozást és szerepjátékozást mint kikapcsolódási, szórakozási, ismerkedési és személyes fejlődési lehetőséget.

Kisgyerekkorom óta imádom a társasjátékokat. Emlékszem, hogy általános iskolásként még olyan játékokkal játszottunk a családommal, mint a *KI NEVEZ A VÉGÉN?*, a *GAZDÁLKODJ OKOSAN*, *POLICE 07*, *AZ EZÜST-TÓ KINCSE*, *BALATON RT.*, stb. Ezek ma már retro játékoknak számítanak. Már talán középiskolás is lehettem, mire mi is megkaptuk az *ACTIVITY* társasjátékot, ami a korábbiakhoz képest újdonság volt számukra, és sokáig a családi összejövetelek fénypontjává vált. Számomra azonban az igazi áttörést a *BANG!* hozta, ennek a játéknak köszönhetően tekintem magam igazán társasjáték rajongónak. A titkos szerepes játékok azóta is a kedvenceim közé tartoznak.

Nagy szerencsének tartom, hogy idősebb koromban is sikerült egy olyan társaság részévé válnom, akik hozzám hasonlóan imádják a társasjátékokat. Nekik köszönhetően ismerkedtem meg a szerepjáték világával is, ami szintén magával ragadott.



Innen már nem volt kérdés számunkra, hogy ezeket a fantasztikus szórakozási és kikapcsolódási lehetőségeket klub formájába öntsük, ezáltal összehozzuk azokat az embereket, akik szintén rajonganak ezekért a hobbiért, és lehetőséget biztosítsunk az új érdeklődők számára is.

Amikor megrendeztük első szerepjáték klubunkat, nagyon meglepődtünk, hogy milyen sokan érdeklődtek az esemény iránt, és ez a lelkesedés azóta is töretlen. A társasjáték klubbal kapcsolatban is több megkeresés érkezett hozzánk, többek között az egyetemről, a helyi újságtól és a Társasjátékos Kupa szervezőitől is. Az a tapasztalatom, hogy ez egy igazán összetartó közösség. Sok ember tevékenykedik lelkesen ezeken a területeken, és hisznek abban, hogy ez az egész nemcsak játék, hanem egy olyan hobbi, ami számtalan lehetőséget biztosít.

A társasjáték és a szerepjáték számomra elsősorban kapcsolódás, de ugyanakkor erősíti a játékosok között az összetartozás élményét és fejlődési lehetőséget biztosít többféle kompetencia tekintetében felnőtteknek, gyerekek egyaránt. Emiatt szeretnénk tevékenységünket továbbfejleszteni, terjeszteni, hogy minél több embert be tudjunk vonni ebbe a fantasztikus hobbiba. Társasjátékkészletünket folyamatosan bővítjük, játékmestereink új szerepjáték rendszerekkel ismerkednek, hogy mindig tudjunk újdonsággal szolgálni a régi és új érdeklődők számára. Szívesen vállalunk kitelepülést más városokba, falvakba, akár céges vagy iskolai rendezvényekre, csapatépítőkre is. A lényeg, hogy játsszatok!



Lombosi Andrea



Görbe Goblin

Helyszín:

Alpesi Söröző
9024 Győr, Déry Tibor u. 3.

Elnök:

Lombosi Andrea



Elérhetőség:

info@gorbegoblin.hu
+36706072840

Facebook:

[Görbe Goblin](#)





JEM

BEVEZETŐ A BEVEZETŐKHOZ... AVAGY HOGYAN KÉSZÜL A BEVEZETŐ

Hadd indítsam nagyon messziről, egy hasonlattal, ezt a visszatekintést. A Maroon 5 zenekar egyik nagy slágere volt a *Moves Like Jagger*. Ennek az elején és a végén is egy-egy rövid részlet látható egy Mick Jaggerrel készített interjúból, aminek bár nem tudjuk meg a dátumát, de valószínűleg 1964-66 környékén készülhetett. Ez nemcsak amiatt valószínű, mert Jagger fiatal a fekete-fehér felvételen, de amiatt is, mert úgy nyilatkozik: 2 éve úzik a zenélést, és egyáltalán nem remélte, hogy 2 évig fenn fognak maradni. A riporter kérdésére szerényen elmondja, hogy előreláthatólag még további 1 évig színpadon akarnak maradni...

Nos, ahogy az angol közmondás tartja, ez nem öregedett túl jól! Jaggerék már a hatvanadik (leírni is elképesztő) évükben járnak, már ami a zenekart illeti. Hát még a zenészek! Ehhez képest a JEM egy övodás a maga 10 évével, de nincs miért alább adnunk. Mi viszont, ha lehet mondani, ennek a komplett ellenkezőjével vágtunk neki a hosszú útnak, ugyanis már a 4. Q, a 2013 júliusi szám bevezetőjét ezekkel a mondatokkal indítottuk:

“A negyedik számunkat kezünkbe véve már mi is úgy érezzük, hogy túl kell lendülni a kezdeti időszakon, amikor még vigyorogva pacsiztunk egymással az első lapszámok megjelenése után. Most már biztosan érezzük, a JEM - a Játékos Emberek Magazinja nem csak egy kis fellángolás, egy rövid projekt, amit letudva veregethetjük egymás vállát, hanem már igenis a magyar társasjátékos élet része.”

Nos, talán ez a túlláradó önbizalom is kellett ahhoz, hogy a lendület kitarson 10 évig - és akkor hol van még a Rolling Stones-os 60 év! De vissza a témánkhoz, a bevezetőkhöz.

Az a megtiszteltetés ér hónapról hónapra, hogy én írhatom a magazin bevezetőit. Bár még csak novemberben lesz ennek 10 éve, szóval a fenti optimista idézet még nem tőlem származott, de ez a 9,5 év is elég hosszú ahhoz, hogy vonjunk egyfajta mérleget. Nos, röviden: nem könnyű műfaj. Bár nincs nagyon sok elvárás, de azoknak is néha nehéz megfelelni. Mert milyen legyen a jó bevezető? Legyen rövid, mert így talán elolvassák az olvasók, de legyen elég részletes ahhoz, hogy adjon egy átfogó képet a lapszámról. Legyen elég hosszú, hogy kitöltse a neki szánt helyet (tördelés!), de ne legyen túlzottan hosszú. És a legnehezebb: valahogy kapcsolja egybe az adott lapszámban található cikkeket, a játékok témájának vagy mechanikájának találja meg a közös nevezőjét, és fűzze fel egy képzeletbeli logikai láncra az egyes darabokat.

Nem haragszom, ha az olvasó most azt mondja, ez utóbbi csak mérsékelten sikerült, de lássuk be, vannak olyan témák, amik az istennek sem említhetők egy lapon. Mert mit tegyen az egyszeri szerző, ha egy lapszámban együtt van jelen úrben játszódo kockadobós ameri, újkori tengeri kereskedős euró, egy robbanó háziállatokkal operáló partijáték és egy állathangokat utánozó hangmodullal megáldott gyerekjáték? Mi a közös ezekben? Na ugye, hogy semmi? És mégis, hónapról hónapra megpróbálunk legalább a cikkek 80%-ánál találni valami közösöt, és ha ez megvan, örülünk, mint az a bizonyos közmondásos majom. És hogy ne szaporítsam a szót tovább, mi a JEM szerkesztőségében reméljük, hogy még sokáig, extrém esetben még 50 évig “örülhetünk” ezeknek a dilemmáknak.

drkiss

JEM nosztalgia

Társasjátékos Klubunk (azóta egyébként Társas Központ Egyesület) 10 évvel ezelőtt is már a harmadik helyén működött (azóta egyébként már a hatodik helyre költöttünk), és boldogan, gondtalanul játszottunk hétvégekre, amikor egyik nap Hegedűs Csaba félrehívott bennünket egy megbeszélésre. Akkor hallottam először az ötletéről, hogy csináljunk egy ingyenes, online társasjátékos magazint. Miután az első koncepció az volt, hogy írjunk arról, amiről szeretnénk, gondoltam, ez menni fog, szerintem szinte mindenki tudna jótrosszabbat, hosszabbat-rövidebbet írni kedvenc

társasjátékról, így nem éreztem akkora feladatnak, amit ne tudnék vállalni. Akkor már ismertem a Tabulát, amit én egy nagy elődnek tekintettem, de nem hiszem, hogy az elődvel kapcsolatos elvárás „agyonyomott” volna minket; inkább az volt bennünk, hogy szeretnénk ezt a szintet elérni. Persze így visszanezve a kezdeti számoknál nem volt meg az a szervezethez, felépítettség, mint most, de szerintem ezt minden blogger, podcast videó készítő elmondhatja, hogy az elején viszi a lelkesedés, utána pedig jön a fejlődés, a tapasztalat. Adásról-adásra, lapszámról-

lapszámról tanul valamit a csapat és megpróbálja kijavítani a kezdeti hibákat. Nem mondom, hogy vállalhatatlanok a korai írásaink, de azért lehetne bennük találni javítani valót bőven. Én magam is úgy voltam vele, mint a többség, hogy idővel úgyis kifulladás a dolog. Lásd a Tabulát, akik negyedéves megjelenéssel is két-három évig tudták csak tartani a tempót. Mi pedig havi megjelenéssel immár a tizedik évnél tartunk, ami szerintem egyértelműen Hegedűs Csaba lelkesedésének köszönhető. A JEM csapata számomra olyan, mint a focicsapatom. Már évtizedek óta focizom egy

baráti társasággal egy kis tornateremben: hol elmarad a heti foci, mert nem vagyunk elegendően, hol pedig már három csapatos körmérkőzést kell játszani, mert annyian vagyunk. Az eredeti csapatból, akikkel kezdtünk a '90-es években, már csak ketten vagyunk ott. Néha beszélgetünk arról, hogy milyen lenne, ha mindenki, aki valaha velünk játszott, eljönne, milyen sokan lennének. Hiszen a focicsapat és a JEM is olyan, mint az ember élete: időnként hol beugrik valaki egy-egy meccsre, lapszámra, hol hosszabban velünk van, akár több éven keresztül, majd másfelé sodorja az élet. Az ember saját sorsa is ilyen: hol vannak már az általános iskolás barátok, akikkel évekgig elválaszthatatlanok voltunk? Hol vannak a középiskolás szerelmek, akik akkor szinte az egész életet jelentették? Az ember életében jönnek, mennek az emberek, hol közelebb vagyunk hozzájuk, hol eltávolodunk, mint ahogy

mi is hol közelebb vagyunk más emberekhez, hol eltávolodunk, hiszen munkahelyet váltunk, elköltözünk, szakítunk, családot alapítunk stb. Nézem a JEM magazin kezdő csapatát (nem is tudtam, hogy van [wikipédia szócikkünk](#)), és látom, hogy igazából csak ketten vagyunk itt Hegedűs Csabával az alapítástól fogva. Ilyen az élet és ilyen a JEM magazin is, jönnek cikkírók, tördelők, lektorok, korrektorok, velünk vannak, együtt dolgozunk, együtt játszunk, majd jön egy változás az életükben és elköszönünk egymástól. Ha végigpörgetem, kikkel dolgoztunk együtt az újságban, mindenkire hálásan gondolok, még ha nem is ismertem mindenkit személyesen. Azért vagyok hálás, mert úgy érzem, összeköt minket az, hogy részt vettünk együtt valaminek a teremtésében, elkészítésében önzetlenül, hiszen ez mindenkinek csak hobbi, amiért nem kapunk pénzt. Szeretnénk, ha a 10 éves JEM bulin ott lenne mindenki, aki

valaha az újságon dolgozott, de tudom, hogy erre kicsi az esély; jó lenne mindenkit látni, pár szót beszélni régen látott barátokkal. *„Az ember szeretné, ha minden a régiiben maradna, de ha egyszer elmúlik valami, akkor nehéz úgy tenni, mintha semmi nem változott volna ... Ez nem szándékos, egyszerűen azért, mert továbblépünk, ezerefelé megyünk, és bár barátok maradunk, ezek az évek csupán emlékként maradnak meg.”* - Leiner Laura Ezek természetesen nem búcsúszavak, hanem csak egy erősen szubjektív, nosztalgikus hangulatú visszaemlékezés. Bár öregszünk, de a focicsapatunk sem mondja ki, hogy eddig vagy addig fogunk focizni, és bár múlnak az évek, változik a világ, a JEM sem mondja, hogy eddig vagy addig fog működni. Csináljuk, míg van hozzá elég lelkesedésünk, lendületünk, akaratunk.

maat

7 év a kulisszák mögött



Habár jelenleg inkább vagyok passzív megfigyelője az eseményeknek, a magazin 10 évéből 7-ben megadatot, hogy aktívan közreműködhettem, így illendő talán, hogy én is megemlékezzek erről valamilyen módon. 2594 mappa, 25382 fájl, 2621 levelezés. Megszámlálhatatlan mennyiségű idő, energia és persze emlék. Sok új szerkesztőségi tagot vettem fel és sok régitől köszöntem el. A magazin végigkísért három műtéten, két költözésen, egy másoddiplomán és még számtalan, az életemben fontos eseményen az elmúlt években. Szerveztem JEM-es rendezvényeket, igazgattam a szerkesztőségi tagokat, egyeztettem a kiadókkal, irányítottam a különböző projekteket, meg persze dolgoztam a magazinokon. Beszélgettem, játszottam, vitákoztam, barátokat szereztem. Esélytelen lenne megkísérelni összefoglalni mindazt, amit a JEM magazinnál átéltem, így megemlékezés gyanánt szemezgettem nektek az elmúlt hét itt töltött évemben küldött szerkesztőségi e-mailjeimből. Fogadjátok szeretettel!

Lantie

Sziasztok!

2016.04.27.

Láttam a hirdetést, miszerint lektort kerestek a magazinhoz, és ami azt illeti, szívesen megpróbálnék a feladattal. Nem írtatok, milyen információkra lennétek kíváncsiak a jelentkezés leadásakor, úgyhogy csak bedobok párat, ami talán lényeges lehet:

27 éves vagyok, foglalkozás szerint óvónő, de jelenleg itthon az 5 hónapos csemetémmel.

Idén jelentkeztem a PTE BTK Kommunikáció- és médiatudomány szakára, ahova ha felvesznek, szeretnék az újságírás felé indulni.

2009-2012-ig a Hell of Translations amatőr anime- és mangafordító csapat fordítója, lektora és időzítője voltam.

Nagyjából egy éve időszakosan besegíték a Genjutsu online magazinnál, mint rapszodikus cikkíró és egy konkrét cikkíró lektora. A magazin ugyanakkor körülbelül két hónapja parkolópályán van, így nem sok feladatom volt velem az elmúlt időszakban.

Alapvetően nagyon szeretek lektorálni - akár még főállású foglalkozásként is el tudnám képzelni egyszer -, javítottam már könyvtár-informatika szakos, műszaki informatika szakos és gépészmérnök szakdolgozatot is.

Természetesen szeretek társasjátékosítani, bár sajnos az utóbbi időben a baba miatt nem jut sok idő az igazi, hosszabb játékokra. Elég széles az általam kedvelt játékok skálája, de általánosságban elmondható, hogy a háborús játékokat kedvelem legkevésbé.

Hirtelen ennyi jutott eszembe, de ha volna még bármilyen kérdés, szívesen válaszolok.

Remélem, ezek alapján megfelelek a követelményeknek, és hatékony tagja lehetek a JEM csapatának.

Szép napot!

Porvayné Török Csilla
Lantie

2017.05.12.

Hahó, népek!

Igazán nem akarom megzavarni az **50. szám** átszellemült simogatását, de azért finoman jelezném, hogy 12-e van, lassan csordogálhatnak a júniusi cikkek. Tudom, tudom, ebben már nem lesznek kuponok, így nem is olyan jó érzés megírni őket, de azért próbáljátok meg mégis csak.

Csilla

2018.06.20.

Sziasztok!

Habár jól tudom, hogy mindenki vért izzadva dolgozik a magazinon ebben a szent pillanatban is, mégis kerestetik az a cikkíró, aki úgy érzi, jelenlegi bokros teendői mellett is szívesen és lelkesen elvállalná a 3. előolvasó szerepét. Vili előreláthatólag néhány hónapra fel kell függeszse a magazinnal kapcsolatos teendőit, szóval jó lenne Lacit nem egyedül hagyni az összes cikkel.

Aki elvállalja, annak fel tudunk ajánlani egy exkluzív helyet az impresszum

„Olvasószervezők”

részében, illetve természetesen dupla bérezést kap a dupla munkáért. Jelentkeztek, megéri!

Csilla

2019.07.17.

Én csak a hírnévért és elismerésért vagyok itt.

Kedves Mindenki!

Gyászos hónap ez számunkra, hiszen lassan itt van április közepe, és a temérdek cikkből eleddig csupán egyetlen egy készült el. Ez pedig arra enged következtetni, hogy amennyiben a helyzet rövidesen nem indul javulásnak, a májusi magazin hamvába holtan végzi, a szerkesztőség tagjai pedig kénytelenek lesznek más munka után nézni. :(Mindent megteszek annak érdekében, hogy ezt elkerüljük, szóval két sonkaszelet közt ismertetném a szomorú valóságot:

MEGÍRÁSRA VÁR:

- Attila: KHAN
- Móni: AZUL SINTRA ÜVEGCSDÁI, AZUL SUMMER PAVILON, Kecskeméti társasjáték kör (+ MARCO POLO II. talán, de inkább a következőbe)
- Joci: TICKET TO RIDE: NEW YORK
- K. Csaba: ARBORÉTUM
- Józsi: PEREMVIDÉK

- Dani: TRIAL OF THE TEMPLES, GÉPREGÉNY
- Kolos: RETTEGÉS ARKHAMBAN
- Anonymus: X-COM
- Eszti: RUNE STONES
- H. Csaba: BÜNYGI KRÓNIKÁK

LEKTORÁLÁSRA VÁR:

- Múzsza: SUGALLATOK

Kérlek, segítsetek megmenteni a magazint!!! A ti kezetekben van az egész JEM sorsa!!!

Csilla

2021.06.07.

Sziasztok!

Mint azt a legtöbben tudjátok, várhatóan nagyjából augusztus közepe tájától én egy időre kiesek a magazin körüli teendőkből. Nem tudom előre megmondani, meddig és milyen mértékben, de tény, hogy egy darabig nélkülözni kell a szolgálataimat, ennek megfelelően pedig az eddigi tevékenységeim helyettesért kiáltanak. Összeírtam egy listát azokról a dolgokról, amiket jelenleg rendszeresen csinálok a magazinnál. Van, ahova találtam már helyettest, de szerencsére vannak még szabad feladatkörök, így minden lelkes, plusz munkára áhító szerkesztőségi tag megtalálhatja bennük a számítását! De nem is szaporítom tovább a szót, beszéljen helyettem a lista:

Szövegtördelés: Értelemszerűen a fő feladatamra igyekeztem a leghamarabb találni embert. Jelenleg ez úgy néz ki, hogy a régebbi tagok közül *Sz. Máté* szövegtördel, az újak közül *Sanyi*, *Peti* és szükség esetén *Györgyi* is vállalták a szövegtördelést. Természetesen mindannyian kereshetnek továbbra is kérdésekkel, viszont mivel a válaszidőt nem fogom tudni megjósolni, a többieket arra kérném, fokozottan ügyeljenek, hogy időben hozzájuk kerülhessenek a cikkek.

Tördelőcsapat igazgatása: Mivel a tördelőkkel túlnyomórészt Slacken kommunikálunk, eddig a tördelőrészt és a magazin Slacken nem megtalálható nagy többsége (tiszteltet a kivételnek) között eddig én voltam a közvetítő. Ezt most *Niki* és *Dávid* közös erővel veszik át, tehát ha bármilyen tördeléssel kapcsolatos dolog felmerül, őket lehet keresni.

Hónap közepe tájától esedékes noszogató: Ezt nehéz szívvel egyetlen szerkesztőtársamra hagyományozom, tessék szót fogadni *K. Csabának* is!

Magazin feltöltése a tárhelyre: *Attila* vagy én megcsináljuk továbbra is, ez 1 perces dolog csak, szóval nem múlik rajta semmi, de természetesen nagyon szívesen veszem azt is, ha a következő pont leendő gazdája magára vállalja ezt is.

Magazin publikálása a honlapon: Na, ide nincs még jelöltem, szóval **szabad a vásár**. Persze megmutogatok szívesen mindent, hogy szoktam csinálni, nem egy nagy mutatvány. Wordpress bejegyzés létrehozása lesz a feladat, nincs benne semmi kreatív munka, csak ugyanazt a néhány dolgot kell beállítani minden elsején.

Honlapon archívum frissítése: *Petra* volt olyan tündérbogár, hogy elvállalta a legpepecselősebb feladatot mind közül. Áldassék a neve!

Honlapon menüpontok frissítése: Szintén **szabad pozíció**, vegyétek, vigyétek! Ez tulajdonképpen két dologból tevődik össze. Egyrészt az épp aktuális megjelenésekkel frissíteni kellene rendszeresen az új megjelenések listáját. Erre amúgy most sem igazán volt kapacitásom, szóval nagyjából 2 hónapos csúszásban vagyok vele, de még az is lehet, hogy 3. Másrészt amennyiben érkezik új infó társasklubról, értelemszerűen frissíteni kell vele a klublistát. Tulajdonképpen egyszerű bejegyzésszerkesztésekről van szó, csak előbbi esetén a kiadók facebookját is időről időre át kell nyalazni az új megjelenések után.

JEM e-mail kezelése: Ugyancsak **szabad a vásár** a feladatra! Rendszeres munka nincs vele igazából azokban az időszakokban, amikor nincs valami esemény, mint pl. a mostani **100. szám** vagy a JEM díj évente egyszer, csak időről időre ellenőrizni kell a beérkezett maileket, és ami igényli, arra reagálni. Lesznek közte olyanok, amikre csak *H. Csaba* tud válaszolni, szóval az e-mail kezelője egyben vele is kell, hogy tartsa a kapcsolatot akár e-mailben, akár telefonon. Szükség esetén itt megy a kiadókkal történő kommunikáció azon része is, amit nem *Csaba* intéz, szóval ehhez a feladatkörhöz két dolog kell igazán: némi angoltudás és végtelen türelem.

Ezen kívül ugyan már pár hónappal ezelőtt átadtam a stafétát a Facebookon, de hogy mindenkinek egyértelmű legyen, a Facebookhoz jelenleg nekem nincs hozzáférésem, a posztok megosztását ott *Móni* és *Domi* végzik, illetve *Sz. Máté* hírszerkesztőként ki szokta dobálni oda is a honlapon híreket.

Látjátok hát, égető szükség van a dolgok kezére, szóval jelentkeztek mihamarabb, fogy az időm! :")

Csilla

Sziasztok!

Május 9. van, de nem állunk még túl fényesen ezzel a **szóló számmal** készültségi szempontból. Szeretném mindenkinek felhívni a figyelmét rá, hogy ez a különszám tördelési szempontból mind a cikkek mennyisége, mind a változó tartalomelemek (borító, tartalomjegyzék, melléklet) jelentős plusz munkával jár, így különösen fontos, hogy legyen elég ideje a tördelőknek mindezt elkészíteni. Ennek megfelelően minden cikknek el kéne jutnia grafikai tördelésre legkésőbb május 22-ig, ami azt jelenti, hogy a cikkírás határideje legkésőbb most hétvége! Ebbe beletartozik a melléklet is, amiről én személy szerint semmit se tudok, szóval nem tudom megítélni, egyáltalán milyen munka lesz vele. Plusz ne felejtsetek a fotókat minden cikkhez!

Ezen kívül K. Csaba: próbáltam visszakeresni, hogy mit írtál a borítóról, hogy milyen legyen, de csak annyit találtam, hogy olyasmi, mint a **KS különszámnál**. Le tudnád írni, mire gondolsz pontosan, hogy kellene kinézzen?

Köszü!

Csilla

2023.01.29.

Sziasztok!

Nagyon érett már, hogy leírjam a nyilvánvalót, mert így korrekt és én is ezt szoktam várni mindenkitől. Ahogy az elmúlt egy-másfél hónapban észrevehettétek, nagyon limitáltan reagáltam mindenre és proaktívnak semmiképp se voltam nevezhető. Nincs mit szépíteni, túlterhelődtem, nem kicsit, nagyon, az ikrek jelen fejlődési szakaszukban iszonyatos mennyiségű időt és figyelmet igényelnek, ahogy Krisz első iskolai éve sem elhanyagolható ilyen szempontból. Sokszor csak este 9-kor jutok el odáig, hogy ebédet főzök másnapra, a háztartás és az idegrendszerem is romokban, nem tudok és így nem is akarok foglalkozni a magazin teendővel.

Szóval ezennel hivatalosan is bejelentem, hogy határozatlan időre visszavonulok, nem fogok tudni részt venni sem az aktuális lapok elkészítésében, sem egyéb szervezési feladatokban. Elérhetetlen nem vagyok, továbbra is megtaláltok e-mailben és Slacken is, de kérek titeket, ha kifejezetten felém van kérdés, inkább privátban keressetek, ne levlistán, mert nem tudom megígérni, hogy ott látom.

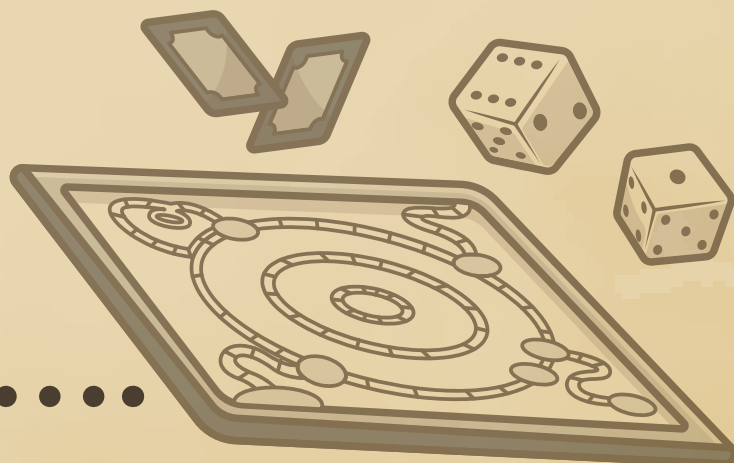
Az események közül a JEM Díj nevezési időszaka van az én nevemen, ezt egyelőre nem látom szükségesnek leadni, az első ezzel kapcsolatos feladatom májusban lesz, addig még sok víz lefolyik a Dunán, de mindenképp jelzem időben, ha úgy látom, problémákba ütközik vagy plusz segítségre van szükségem hozzá.

A JEM e-mailhez Zsófnak leírtam már, amit le kell, Petinek írtam Slacken, de még nem látta, szóval vagy ott vagy e-mailben/messengeren szívesen leírom neki is a dolgokat.

A magazin tárhelyéhez jelenleg rajtam és P. Attilán kívül jó lenne tudni, van-e valakinek hozzáférése, ha nincs, akkor ehhez is kellene valaki, akinek tudok adni, hogy a kész lapokat/promókat fel lehessen tenni, mert mostanában tényleg kiszámíthatatlan, mikor tudok gép elé kerülni, hogy ezt megtegyem.

Köszöntem a figyelmet, további kitartást és jó munkát mindenkinek addig is, míg visszatérek. :)

Csilla



CSAK MI

Írta: the_v

FADE IN

SZOBABELSŐ, ESTE HÉT. NAGYJÁBÓL.

GYŰRÖTT ARCÚ FICKÓ keres valamit lázasan a merevlemezen. Láthatóan bosszús. Valamit nem talál. Valami borzasztóan és iszonyatosan fontosat.

Ha.

Belegebéd.

Se.

Agyrém!

GYŰRÖTT ARCÚ FICKÓ

- Na ne már... ne már... ez volt a neve pedig.

A monitor nem villog. Ezek a modern, high-tech cuccok már nem villognak. A fickó azonban úgy érzi, igen - lelassult vele az idő. Veri a víz. Szédül. Viktornak hívják, amúgy. De ez talán még neki sem jutna most eszébe...

VIKTOR

- Komolyan, hát a jó édes...

Az asztalon álló SZÁMÍTÓGÉP közönyös derengéssel bámul vissza rá. Ha lenne cipője, most minden bizonnyal unottan rugdosná a földön heverő kavicsokat, amíg a 'júzer' hiába keresgél.

A nem-villódzó monitor fénye kékesen világít meg néhány (egyesekek szerint - ami főleg a gyűrött arcú fickó FELESEÉGÉT jelenti - rengeteg) társasjátékot a polcon.

SZÁMÍTÓGÉP

„Nincs ilyen állomány.”

A fickó lassan feladja. Kétszáz éve keresi azt a cikket. Vagy csak úgy érzi, hogy kétszáz éve?! Le fogja késni a határidőt. HÓTZIHER!

VIKTOR (kis híján (!) elveszítve önuralmát)

- DE VAN, BASSZUS, HÁT AZ VOLT a FÁJLNÉV,
HOGY BLOOD RAGE, ÉS a KÜLSŐ VINYÓN...

A gyűrött arcú fickó egy picit meghal legbelül. A SZÁMÍTÓGÉP kajánul felhúzott szemöldökkel, csücsörítve nézi. A nem villódzó monitor fényében fürdő TÁRSASJÁTÉKOK (Lisboa, Twilight Imperium 4 stb.) unottan várják magyar megjelenésüket.

SZÁMÍTÓGÉP - gondolati síkon, szemöldökfelhúzva, bináris nyelven, de nagygon (sic!) kajánul:

„Nos?!”

A fickó felkattintja a külső meghajtó POWER ON felratú gombját. A kék led vidáman villódzva morzézza el egy közepesen nehéz (BGG 2.3) euro alapszabályait, majd megnyílik a „FONTSO” mappa, aminek a nevét a gyűrött arcú két éve írta el, de sose vette a fáradságot, hogy átnevezze. (kinek van felesleges 30 másodperce erre, ugye...)

A mappa közepén pedig ott az állomány: „blood_rage_tv.pdf”.

A GMAIL kitörő örömmel üdvözli VIKTOR-t.

GMAIL

„Jó estét! Mit akar ma elküldeni?”

VIKTOR - lesújtó pillantással készült, de valójában izgul.

KUR.

VÁ.

RA.

Mintegy magának mormolja, miközben az állományt csatolja:

- ...max azt mondják, nem jó és nem vesznek fel...

Sosem érzett még ilyet egy email elküldésekor. Vagyis de: amikor azt a bizonyos első képet küldte egy apró emberről, aki két perce született. Meg amikor azt írta arra a matekfüzetből kitépelt papírfecnire, hogy „holnap eljössz diszkóba?”.

Majdnem (!), majdnem úgy dobog a szíve.

Majdnem...

SZÁMÍTÓGÉP - próbálna zavartan hozzáfűzni valamit, de most nem megy:
„email sent”

FELESÉG - kedves, otthonos hangon (ő kapta azt a matekfüzetből kitépelt fecnit):
- Szívem, vacsora... Mit csinálsz?

VIKTOR

- Ó, csak... tudod, ez a JEM magazin... Egész, hm... jó.
Érdekes. Jelentkeztem cikkírónak.
Talán felvesznek. Kiderül.

FELESÉG

- De jó! Mondjuk nem értem,
hogyan van neked erre IS energiád?!

A nem villódzó monitor lassan és fokozatosan beadja a derekát és elsötétül. Még nem kellene, hiszen 5 perc van beállítva az energia-profilban, de a SZÁMÍTÓGÉP úgy dönt, most ez a helyes. Mára ennyi volt...

A polcon nyugvó játékok sötétbe borulnak.

Valahol egy számítógép lejátssza a „you've got mail.wav” hangját - a jelentkezés megérkezett.

Ragyognak a csillagok, egy felhő sincs a márciusi égen.

Nincs euro, se ameri.

Csak társasjáték van.

Csak társas.

Csak játék.

Csak mi!

...

Köszönöm.

FADE OUT

MEGHÍVÓ

10
év

Idestova tíz éve ütöttük le az első karaktereket a billentyűzeten – egy évtizede született a JEM! Sok tervezés és latolgatás után a hazai társasjáték-szcéna egy azóta is egyedülálló kiadvánnyal bővült. Az akkori alapvetéseink azóta is élnek: ingyenesen, hobiból és teljes szívvel-lélekkel szerkesztett magazint teszünk le elétek minden hónapban.

Gyertek, ünnepeljük meg együtt ezt a közösen töltött tíz évet
a **jubileumi JEMborinkon!**

Boldog Születésnapot Nekünk!

Csatlakozz hozzánk és ünnepeld velünk ezt a nagyszerű alkalmat
2023. április 15-én szombaton
a **Virág Benedek Házban!** (1013 Budapest, Döbrentei utca 9.)

Ezen jeles esemény alkalmából rengeteg szórakoztató programmal készülünk számotokra. Az **egész napos társasozás** mellett lesz lehetőségetek részt venni **nyereményjátékokban** és **kerekasztal-beszélgetésekben**, továbbá készültünk számotokra egy mini **kiállítással** az elmúlt tíz évünkről.

Születésnapunk alkalmából meghívjuk a társasjátékvilág apraja-nagyját. Kerekasztalbeszélgetések keretében lesz lehetőség kérdezni és kíváncsiskodni. Vendégeink között köszönhetjük **Győri Zoltán, Lencse Máté, Lenhardt Balázs** és **Pierrot** játéktervezőket. A hazai kiadók képviselőit is lesz alkalmatok faggatni az újdonságokról és a megjelenés előtti példányokról.

Az érdeklődőket **több mint 2000 darab társasjátékkal** várjuk, beleértve az **idei újdonságokat** is, úgy mint: *SZUNNYADÓ ISTENEK, SÖR ÉS KENYÉR...* nem árulhatunk el mi sem mindent, legyen meglepetés, ajándék a torta mellé.

Reméljük, együtt töltjük a szombatot a nagyszabású jubileumi JEMborinkon!

Várunk mindenkit szeretettel!



JEM10 esemény



Jegyvásárlás

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
121. számát!

A következő szám megjelenését május 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.



Támogatóink:



Cartamundi



További partnereink:

