

2023. május

Kuruzsló & Tsa.  
Quedlinburgi Futam

Kuruzsló & Tsa. Quedlinburgi futam · Lokomoto · Karak · Less és fuss  
Mágikus erdő · Ki jut a várba? / Erdők játéka · Jonatán szállít · Hupszi  
Magyar népmesék: Kirakós társasjáték · Varázslatos krónikák: A holdkövek nyomában  
Zingo! · Csigatempó · Ganz Schön Clever (Egy okos húzás!) KIDS · Mackó kuckó



Mézlelő



Miénk a vár!



GyerekJátékok



Pásztor Emma

# Kedves Játékosok!

Mi nagyon szeretjük a tematikus számokat - reméljük, ti is. Egy kicsit mindig jobban összehozza a szerkesztőség tagjait, mert azt érezzük, hogy még a megszokottnál is jobban, egy közös cél érdekében dolgozunk. Eddig olyan próbálkozásaink voltak, mint a csak kiegekről szóló szám, a KS-ről szóló lap, egy Star Wars játékokat bemutató lap vagy legutóbb az egyszemélyes játékokat ismertető szám.

Ez a mostani is egy tematikus darab, és mivel május utolsó vasárnapja gyereknap, ezért logikusan adódott, hogy szenteljünk egy külön lapot a gyerekeknek, vagyis közvetve a gyerekeknek - úgy, hogy csak gyerekjátékokról írunk.

Igen, mostani lapszámunkban az atom gamerek nem találnak olvasnivalót... illetve várjatok csak, hiszen vannak bizonyára sokan, akiknek már van gyerekük... szóval de, mégis, lesz itt mindenkinek hasznos info. Ha másról nem, hát arról, hogy a rokonságban lévő lurkóknak mit vegyettek a 4 hét múlva elérkező ünnepre. Fussunk át gyorsan az egyébként nagyon széles kínálaton.

A borítón a KURUZSLÓK QUEDLINBURGBAN gyerek változata (KURUZSLÓ ÉS TSA. QUEDLINBURGI FUTAM), de van itt két másik játék is, ami egy játék felnőtt verzióját alakítja át: a GANZ SCHÖN CLEVER (EGY OKOS HÚZÁS!) és a BŰNÜGYI KRÓNIKÁK alakult át gyerekekkel is játszhatóvá (GANZ SCHÖN CLEVER (EGY OKOS HÚZÁS!) KIDS, VARÁZSLATOS KRÓNIKÁK: A HOLDKÖVEK NYOMÁBAN). A többi játék azonban nem ilyen, hanem eredetileg is gyerekeknek készült, már alaptól. A JEM 2022-es Gyerekjáték kategória győztese vezeti a sort (MÉZLELŐ), majd következik egy könnyed dungeon crawler (KARAK). Nem ez az egyetlen, ami a "nagyok" mechanikájába vezeti be a kicsiket, mert van itt

tower defense (MIÉNK A VÁR!) és titkos szerepes versenyjáték (CSIGATEMPŐ) is. Aki a klasszikus dobj és lépj játékokat kedveli, annak itt a LESS ÉS FUSS, de ha valaki még plusz Jonatán-rajongó is, annak a kamionos játék a jó választás (JONATÁN SZÁLLÍT), aki pedig a formafelismerésre szeretné tanítani gyermekét, az a ZINGO!-t válassza.

Még a legkisebbeknek is vannak itt játékok, és nagy örömünkre magyar fejlesztés, az egyik legjobb forrásból (MAGYAR NÉPMESÉK - KIRAKÓS TÁRSASJÁTÉK). Ha már magyar fejlesztők, akkor itt van még Győri Zoli gyerekjátéka (HUPSZI), egy draftolós játék (MÁGIKUS ERDŐ) és egy kooperatív erőforrásgyűjtős darab is (MACSKÓ KUCKÓ), valamint két játék, amelyek komolyan veszik a szórakoztatva tanítást (KI JUT A VÁRBA?, ERDŐK JÁTÉKA).

És külön ki kell emelni egy kuriózumot, a LOKOMOTÓT, ami nemcsak, hogy magyar fejlesztés, de bizonyosan ennek van a legfiatalabb játékszerzője, mivel Pásztor Emma 13 éves volt, amikor ezt a szerzeményt megalkotta. A kis hölgygel ennek apropóján egy interjút is készítettünk.

Aki mindezek után még arra is kíváncsi, hogy milyen elméleti háttere van a gyerekjátékoknak, az játékelméleti cikksorozatunkban művelődhet a kérdésről.

És hogy tetézzük ezt az impozáns összeállítást, a magazin végén egy-egy saját készítésű promót is találhattok a borítón szereplő KURUZSLÓ ÉS TSA., valamint a DRAFTOSAURUS játékokhoz.

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](http://jemmagazin.hu) oldalról.

**Főszerkesztő:** Hegedűs Csaba

**Tördelőszerkesztők:**

Arvai Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Csukás Csaba és Bak Richárd

**Olvasószerkesztők:**

Bozsik Márton, Krantz Domokos, Molnár Levente és Szabó Máté

**Korrektorok:**

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

**Jelen számunk cikkei írták:**

Bak Richárd (Ricsi), Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzskmrc), Gál József Gábor (Tzimisce), Hegedűs Csaba (drscsaba), Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee)

**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 készítő, a cikkírók és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)-ról származnak.

Elérhetőség:

[jemmagazin@gmail.com](mailto: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](mailto: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 "élnek", kattinthatók.

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



**Gamer játékok** - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb 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, érzelmeik és készségeik játékos fejlesztésére.

# Tartalomjegyzék

- 
- 4** KURUZSLÓ & TSA. QUEDLINBURGI FUTAM
- 7** LOKOMOTO
- 9** MÉZLELŐ
- 12** MIÉNK A VÁR!
- 15** KARAK
- 18** LESS ÉS FUSS
- 20** MÁGIKUS ERDŐ
- 23** KI JUT A VÁRBA? / ERDŐK JÁTÉKA
- 25** JONATÁN SZÁLLÍT
- 27** HUPSZI
- 29** MAGYAR NÉPMESÉK: KIRAKÓS TÁRSASJÁTÉK
- 31** VARÁZSLATOS KRÓNIKÁK: A HOLDKÖVEK NYOMÁBAN
- 34** ZINGO!
- 36** CSIGATEMPÓ
- 39** GANZ SCHÖN CLEVER (EGY OKOS HÚZÁS!) KIDS
- 41** MACKÓ KUCKÓ
- 43** JÁTÉKELMÉLET: GYEREKJÁTÉKOK
- 46** INTERJÚ: PÁSZTOR EMMA



6+



2-4



25'

# Kuruzsló & Tsa. Quedlinburgi Futam

Mostanában nagyon felkapottak lettek az eredetileg haladó, úgymond gamer célközönségnek szánt társasok gyerek verziói. Számomra ez friss anyukaként nagyon öröndetes, és az is, hogy ezekre a játékokra van kereslet is, hisz ki ne akarna a gyerekeivel ÉN KICSÍ KASZÁMAT, STONE AGE JUNIORT, vagy épp TICKET TO RIDE: ELSŐ UTAZÁST játszani, ha a gamer verziója is nagy kedvenc?!

...és persze nem titkolt céllal is jó ezekkel játszani, mert ha belenő a gyerek a gamer verzióba, akkor nagy eséllyel érdekelné fogja az is.

Az, hogy ezeknek a gyerek társasoknak van létjogosultsága a piacon, mi sem bizonyítja jobban, hogy számos rangos jelölést is bezsebelhettek, mint például a bemutatomban szereplő KURUZSLÓ & TSA is, hisz a méltán neves Kinderspiel Des Jahres 2022-es top 3 játéka közé került.

Meg kell, hogy valljam, nekem a KURUZSLÓK QUEDLINBURGBAN is nagy kedvencem, így nagyon vártam a gyerek verziót, és hogy tényleg annyira jó-e, mint a családi verzió, az a bemutatóból kiderül.

## Versenyzés malac háton? Naná!

A játékban olyan gyerekek bőrbe bújunk, akik a nagy quedlinburgi vásár előtti napon versenybe szállnak az aranyüstért, ami nagy elismerést hoz nekik és a családjuknak. Ez viszont nem egy szimpla verseny, hanem lovgolva kell beérni a célba. Természetesen az állatok sem hétköznapiak, amiket meg kell ülnünk, mert van szamár, tehén, bárány és malac is, akik eléggé önfejűek és csökönyösek, így megfelelő ételkombinációval tudjuk csak haladásra bírni



őket. Viszont vigyázat, ha túlhajszoljuk bármelyiket, akkor bizony ők aludni fognak, és csúnyán lemaradhatunk a többiekől, úgyhogy csak óvatosan a kombinációkkal.

## Indulhat a flúgos futam

A játék elején mindenki megkapja a választott állathoz tartozó játékosabláját, meghatározott számú és színű kezdőjelzőket, ami a saját játékosablánk hátoldalán is fel van tüntetve, és természetesen egy zsákot.

Eldönthetjük, hogy a központi játéktábla melyik oldalával szeretnénk játszani, mert van rövid és hosszú útvonal is, és végül az akciókártyákat is elhelyezzük a játéktábla mellé. Természetesen ennek is van kezdő és haladó verziója aszerint, hogy melyik oldalára fordítjuk.



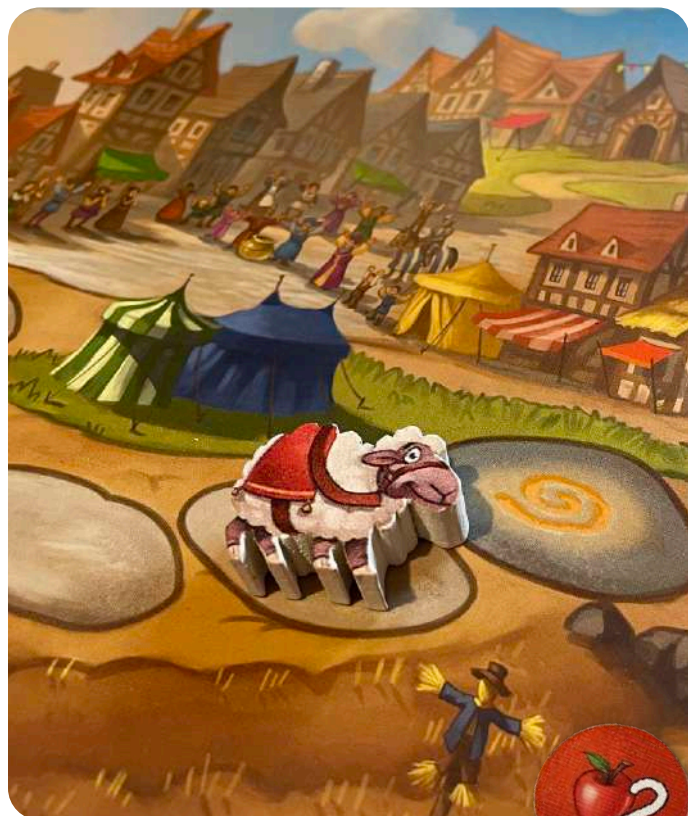
## Elkészülni, vigyázz, kész, rajt!

A játékmenet a Kuruzslók Quedlinburgbanhoz hasonlóan úgynevezett „bag-building”, magyarul zsák építés mechanikán alapul. Minden körben húzunk a zsákból jelzőt és a szerint hajtunk végre akciókat.

A jelzők közül vannak számozott eledeljelzők és vannak álmofűjelzők.

### » Eledeljelzők

Az eledeljelzők meghatározott színűek, például piros az alma, sárga a kukorica, zöld a saláta stb, és szerepel rajtuk egy szám. Miután kihúztunk egy eledeljelzőt, azt az állatkártyánkra tesszük, ezzel megetetve őt. A táblán pedig a jelzón lévő szám szerint haladunk előre. Itt fontos megemlíteni, hogy azokat a mezőket is bele kell számolni a lépésbe, ahol állnak mások, illetve egy mezőn többen is állhatunk.



### » Álmofűjelzők

Ha ilyen jelzőt húzunk ki, akkor bizony az állatunk szunyókál egyet, és nem haladunk a táblán. Ezt az álmofű jelzőt az állatkártyánk üres álmofelhőjére kell tenni. Ha betelik mind a három álmofelhő, akkor vásárolhatunk új eledeljelzőket.

## » Új eledeljelzők vásárlása

Ha a fent említett eset megtörténik, tehát betelik az álmfű helye, akkor tudunk venni új eledeljelzőket rubinok segítségével. A társasjáték doboz aljában lévő rekeszek szélén látható, hogy hány rubint kell elkölteni az egyes eledeljelzőkért. Bónuszként, ha te állsz az utolsó helyen, akkor elvehetsz még egy rubint, viszont ha egy rubint sem gyűjtöttél miután betelt az álmfű, akkor sajnos nem tudsz vásárolni.

Vásárlás után kerül vissza minden eledeljelző az állatkártyáról az álmfüvekkel és az újonnan megvásároltakkal együtt.

A játék így halad tovább, egészen addig, amíg valaki be nem ér a célba, ezzel ő lesz az aranyüst boldog tulajdonosa.

## Összegzés

Szerintem a *KURUZSLÓ & Tsa. QUEDLINBURGI FUTAM* egy jól sikerült gyerek verziója a *KURUZSLÓK QUEDLINBURGBANNAK*. Az eledelgyűjtést és az állatokkal haladást szépen szemlélteti, ahogy versenyezve haladunk a pályán a cél felé. Az illusztrációk jópofák, az állatfigurák pedig kedvesek. Nagyon jónak találok, hogy van haladó verzió is, mind a játéktábla, mind az akciótáblák tekintetében. Ilyenkor bekerülnek új eledelék is és a lóhere, amik tovább színesítik a játékmenetet. Nagy előnye még, hogy nincsenek olvasandó szövegek, minden ikonokkal van megoldva,



ami szépen átlátható, de egyébként az egész játékra igaz ez az átláthatóság. Az ikonográfia szépen kommunikál minden akciót, és nagyon praktikusnak találok, hogy a doboz alja nemcsak a rendszerezést szolgálja, hanem a játék része is, hisz arra vannak nyomtatva az eledelék költségei is. Nyilván más élményt ad, mint a *KURUZSLÓK QUEDLINBURGBAN*, de aki azt a játékot szereti, annak szerintem ez is tetszeni fog, és ami a legfontosabb, hogy együtt tudja játszani a legkisebektől kezdve az egész család.

Besty



COMPAYA

Tervező:  
Wolfgang Warsch

Megjelenés:  
2022

Kiadó:  
Schmidt Spiele, Compaya

Kategória:  
zsáképitő

6+ 2-4 25'



8+



2-5



30'

# Lokomoto

Lehet gőzmozdonyfűtty vagy a BZ motor zúgása, engem a vonatok hangjai mindig is lázban tartottak, hisz vasutas családban nőttem fel és fél gyerekkoromat a vasútállomáson töltöttem. Természetesen a legizgalmasabb elfoglaltságom a mozdonyok megcsodálása volt. Ebből kifolyólag nem nagy meglepetés, hogy minden vonatós témájú társasjáték érdekel. Lehet az gyerek, családi vagy nagyon gamer kategória is. A mostani cikkemben egy családi társasjátékot, a *LOKOMOTO*t mutatom be közelebbről, aminek még az a plusz érdekessége, hogy kis hazánk legfiatalabb társasjáték szerzője, egy 13 éves kislány, *PÁSZTOR EMMA* készítette.

## A vonat indul! Beszállás!

A *LOKOMOTO* egy flip & write típusú játék, annyi csavarral, hogy egy közös térképen rajzolunk szabadon.

Miután ezt a közös térképet elhelyeztük az asztalon és mindenki kiválasztotta a színét, fel kell csapni hat mozdonykártyát és három alakzatkártyát pontszámuk szerint szétválasztva, és kezdődhet is a játék!

## Megy a gőzös, megy a gőzös Kanizsára!

A játék során három akcióból választhatunk egyet.

### 1. Vasútvonal lefoglalása:

A saját színeddel berajzolhatsz két szakaszt a térképen szaggatott vonallal, ezzel jelezve, hogy azt már lefoglaltad. Fontos, hogy nem kell egymáshoz csatlakozónak lenniük, bármelyik két üres szakaszt be lehet rajzolni.



### 2. Vasútvonal berajzolása:

Egy saját színű szaggatott vonal átrajzolása folytonos vonallal, vagy egy még üres szakasz berajzolása folytonos vonallal.

### 3. Vonatkártyák és alakzatkártyák vásárlása:

Minden mozdony kártyán megtalálható, hogy hány egybefüggő folytonos vonallal megjelölt vasútvonalat kell berajzolni érte a térképen. Ez egyben a játék végi pontszáma is az adott mozdony kártyának. Ha ez sikerült, akkor egy fekete vonallal át kell rajzolni, ezzel jelezve, hogy ezt a vasútvonalat már nem lehet többet mozdonyvásárlásra használni. Ha ezzel sikerült egy alakzatkártyán lévő alakzattal is lemásolnod, akkor azt a kártyát is elveheted. Fontos, hogy ha több alakzatkártyát is sikerült így teljesíteni, akkor is csak egy alakzatkártyát vehetsz el.

## Végállomás! Leszállás!

A játék akkor ér véget, ha már nincs szabad vasútvonal a térképen. Pontokat az összegyűjtött mozdonykártyákért és alakzatkártyákért kapunk. Pontot veszíteni pedig a térképlapon található fel nem használt, de folytonosan berajzolt vasútvonalakért lehet. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az nyer, és ő lesz ezzel a legsikeresebb vasúthálózat-építő.

## Vélemény

Szerintem a *LOKOMOTO* kimondottan ötletes, jópofa darab, és nagyobb létszámmal igazi kihívás is. Mindemellett a szerző gondolt azokra is, akik csak ketten játszanának, mert van benne 2 személyes variáns is. A játék újrajátszhatósága nagy, mivel rengeteg alakzat és mozdonykártya található benne, illetve van plusz két játékmód is. Ezek a Titkos célok és a Nehezített pálya, amik még színesebbé teszik a játékot.

Ami még a játék érdekessége, hogy az illusztrációkat is a szerző készítette, és a játék végén akár ki is lehet színezni a jópofa rajzokat, ami bizony a vasút világában jártas családoknak sok-sok Easter egg-et tartalmaz, mint például az Vivien ásványvíz, amit csak a „vasutasok vízeként” emlegetnek a belső berkekben és hasonlók. Szóval egy nagy pacsi és elismerés a kis szerzőnek, aki ennyire utánajárt a témának.



Akit bővebben érdekelne a játék elkészítése, az a magazin lapjain olvashat *EMMÁ*val egy interjút is.

Összegezve, a *LOKOMOTO* egyszerű szabályrendszerével és rövid játékidéjével nem csak jó szórakozást nyújt az egész családnak, hanem fejleszti a gyerekek forma- és térlátását, a matematikai képességeiket és a rajzolás által a finommotorikát is.

A fotóért köszönet Szendrei Bellának.

Besty



PAGONY

Lokomoto

Tervező:  
Pásztor Emma

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
flip & write

8+

2-5

30'







6+



2-4



15-30'

# Mézlelő



Szemlesütve mutatjuk be ezt a játékot, mert már bizony jó pár hónapja meg kellett volna, hogy jelenjen ez a cikk lapunk hasábjain, de hát a nyomda ördöge hozzánk is betette a lábát. De ami késik, az a MÁV, de nem múlik, szóval itt a cikk, hogy mindenki megtudhassa, melyik játék nyerte meg – mellesleg öldöklő küzdelemben – a JEM MAGAZIN Társasjáték Díjának Gyerekjáték kategóriáját 2022-ben.

## Már megint méhek



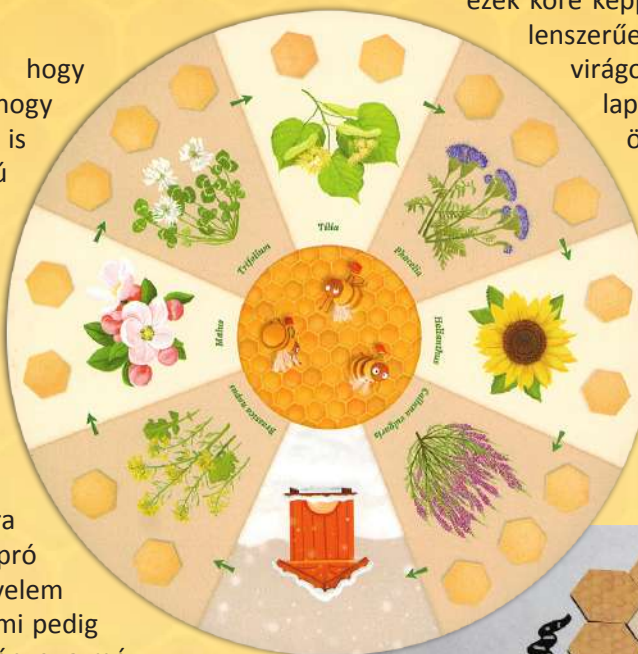
Elcsépett közhely, hogy a tavalyi – és ahogy nézem, az idei – év is a természeti témájú játékokról szól(t). Viszont a méhek még ezt a trendet is megelőzték, ők ugyanis annyiszor szerepeltek már játékok témaadóiként, illetve emiatt lapunk oldalain is, hogy azt már nem lehet a természeti témára fogni. Valami miatt ezek az apró rovarok mindig is az emberi figyelem középpontjában álltak. Ez a valami pedig a szorgalmuk – és annak eredménye, a méz.

Az eddigi ilyen témájú játékok példálózó felsorolása: [Bees: The Secret Kingdom](#), [Méz](#), [Honey Buzz](#), [Mackók és méhek](#).

Ez a játék az egyszerűbb, családi, vagy még inkább gyerekjátékok sorát bővíti, bár nem szabad lebecsülni, mivel igenis komoly kihívást tud jelenteni akár még a felnőtteknek is. A szabályai viszont nagyon egyszerűek, ez jó bevezető játékká is teszi egyúttal.

A nagy kör alakú virágzási naptárat az asztal közepére tesszük, a méhészt pedig a kaptár mező mellett első jobb oldali mezőre, azaz körcikkre. E köré az asztalra letesszünk 7 db kaptár hexát, azaz hatszögű lapkát, majd

ezek köré képpel lefelé fordítva véletlenszerűen lerakunk a 7 féle virágot ábrázoló viráglapkákból hatot-hatot, összesen tehát 42-t. Ezekon a lapkákon a virágzási naptáron is látható virágok rajza látható, némelyikén egy veszélyjelző háromszöggel együtt. A játékosok kézbe veszik 3-3 színes méhecske figurájukat, majd el is kezdődhet a játék.





## A megfelelő virág keresése

A játékos a körében legfeljebb 3 viráglapkát felfordíthat, és ha ezzel végzett, lerakhatja rájuk a méhecskefiguráit, legfeljebb 3-at persze (mivel ennyi van neki), lapkánként egyet-egyét. Viszont ha a felfordított viráglapokon egynél több veszélyjelző van, akkor nem tehet le méhecskét, és sajnos a körében nem



figuráját. Ezt követően a játékostól balra ülő személlyel folytatjuk a játékot, aki szintén lapkát fordít fel, méhecskét rak le, lépteti a méhészt, és így tovább.



istehet már más, mint visszafordítja a lapkát. Ugyanígy vissza kell fordítani azokat a lapkát is, amiken nincs veszélyjelző, de nem rakott rájuk méhecskét a játékos. Egy lapkán természetesen csak egy játékos méhecskéje lehet. Végül köre utolsó lépéseként egy mezővel előre kell léptetnie a méhészt

A méhészt léptetése azért nagyon fontos (és nem szabad elfelejteni, pedig sokszor előfordul, hogy kezdő játékosok nem teszik meg ezt a lépést), mert a virágokra lerakott méhecskéiket akkor tudjuk visszavenni, ha egy adott virág elvirágzott, azaz a méhészt leléptett arról a körcíkkről, ami az adott virágot ábrázolja. Így kapjuk vissza a figuráinkat, hogy aztán újra kiküldhessük újabb virágokra, és így kapjuk meg azokat a lapkát is, amiken addig a méhecske volt – ugyanis ezek a lapkák adják a győzelmi pontokat. Akinek a legtöbb van, az nyeri a játékot.

## Sok a méhecske, de kevés a kaptár

A játéknak akkor van vége, ha minden viráglapka elfogyott a kaptárok körül, vagy ha a méhészt kétszer körbejárt a virágzási naptáron. Ekkor pontozunk, és ahogy





mondtam, minden megszerzett viráglapka egy-egy pontot ad, illetve akinek megvan mind a 7 fajta virágból legalább egy-egy lapka, az kap még egy mézesüveg lapkát is, ami 2 pontot ér.



A játék két fő mechanikát – vagy készséget – kombinál, ezeket követeli meg: a jó emlékezőtehetséget és a jó időzítést. Emlékezni kell ugyanis arra, hogy hol vannak a nekünk szükséges virágok, és jókor kell jó virágra letenni a méhecskénket, hogy az hamar felszabaduljon, hogy aztán mehessen tovább újabb virágokra. Ja, és mindezt – a veszélyjelzőkkel – egy szerencsekísértős mechanizmussal is kombinálja a játék, így együtt viszont nyerő kombináció, ami miatt meg merjük kockáztatni, hogy felnőttek számára sem “gyerekjáték”. Nem méltatlanul lett tehát ez a darab a JEM Társasjáték Díj 2022-es győztese a gyerekeknek szánt játékok kategóriájában.



A játéknak van egy kooperatív variánsa is, ezt mi nem próbáltuk, így ennek megtapasztalását meghagytuk nektek.



drkiss



**KÉK KOBRA**

**Tervező:**  
Wojciech Grajkowski

**Megjelenés:**  
2019

**Kiadó:**  
Granna

**Kategória:**  
memória, szerencsekísértős

**6+** **2-4** **15-30'**

**Mézelelő**





4+



1-4



20'

# Miénk a vár!

Parázs vita alakult ki a szerkesztőségben a *JEM DÍJ* gyerekjáték kategória győztesének kiválasztása során, ugyanis ez a játék a *MÉZLELŐ*vel volt versenyben, de végül az utóbbi nyert – a *MÉZLELŐ*t is természetesen bemutatjuk mostani számunkban. Kevésbé heves, de szintén vita volt arról, hogy akkor a *MIÉNK A VÁR!* most egy tower defense játék-e vagy sem. Persze eldönthettünk volna könnyen a vitát, ha megnézzük a *BGG*-t, ahol a tower defense játék definíciója az alábbi: *“Olyan játék, ahol a cél a játékos területeinek vagy birtokainak védelme az ellenséges támadók akadályozásával, ami általában a támadás útvonalán vagy annak mentén védelmi célú építmények elhelyezésével valósul meg.”* De mi még vitáztunk egy kicsit, viszont amiben nem volt vita, az az, hogy ez egy nagyon jó kis játék.

## 1 szörny, 2 szörny, 3 szörny

Van egy várkastélyunk, van egy várfalunk, és van egy hozzá vezető út. Aminek a végéről indulnak a szörnyek, hogy lerombolják a kastélyt. Ennyi a sztori, és ez pont elég, hiszen a játékot 4 éves kortól lehet játszani, így nincs szükség túlcizellált bevezetőre.



tömlöc, a játéktábla közelébe kerül, ez lesz a legyőzött trollok gyűjtőhelye.

Minden játékos kap egy-egy kastélykártyát, amin egy vagy több színes szimbólum látható; ezek a szimbólumok fordulnak elő a kastélyhoz vezető út egyes kövei mellett. A többi kastélykártyát egy lefordított húzópakliba rendezzük.

A körében a játékos felhúz egy kártyát ebből a pakliból, majd a kezében lévő 2 lap ismeretében megállapítja, hogy el tud-e kapni egyet, az úton a kastély felé tartó trollt. Ehhez az kell, hogy a kártyán és a troll tartózkodási helyén legyen azonos színű és formájú ikon. Ha van ilyen, akkor a kártyát kijátszva (eldobva) levehető és a tömlöcbe vethető

az adott troll. Ha nincs, akkor kérhető segítség, ugyanis itt minden játékos együtt játszik: ha valakinek van a szükséges ikonból, akkor ő is eldobhatja a lapot, nem baj, hogy nem az ő köre van, és így elfoghatja a trollt. Ha senkinek nincs ilyen lapja, az pech, mert a fenyegetés szintje ezzel nő.



A játéktáblát az asztalra helyezzük, a megadott helyre a várkastélyt és eléje a falat, a szörnyeket (hadd hívjam most őket trolloknak, mi mindig úgy hívtuk) egy megkevert és lefordított kupacba a tábla mellé, kivéve 3 csillaggal jelöltet, akiket egyenként felteszünk a kastélyhoz vezető út első három mezőjére. A játék doboza, melynek inzertje egy szépen illusztrált sötét



A játékos ugyanis körének utolsó lépéseként egy mezővel előre mozgatja a lent lévő trollokat, majd húz egy újat az üresen maradt első mezőre. Igen ám, de ha ez nem sima troll, hanem nagy és különleges, akkor különlegesen is viselkedik. Van olyan, amelyek még

eggyel megtolja a sort előre; van, amelyek plusz még egy lapkát is húzat az így kialakult üres helyre, és van, amelyek rögtön a sor elejére ugrik.

## Tűzgyűrű ovisoknak

A játéknak akkor van vége, ha valamelyik troll lerombolja a kastélyt, amihez az kell, hogy egy korábbi troll már lerombolja a kastélyt védő várfalat (amibe sajnos az a troll bele is pusztul, tehát lekerül a tábláról); ekkor veszítettünk. De véget érhet úgy is a játék, hogy minden trollt sikerült elkapni, és mind a zárkában csücsül, ekkor nyertünk.



A játék menete  
A táblán lévő trollok sorban a következőkben húzó sorrendben:  
1. HÖZZE, a kártyák  
tűzgyűrűjével.

Ez utóbbi eredményhez a lapok jó kombinálása és a játékosok valamilyen szintű összjátéka kell. Mert hát ha látjuk, hogy az éppen soron lévő játékos lapja arra jó, hogy a sorban utolsó trollt kiiktassa, de utána a sor elején masírozó szörny pont lerombolja a falat vagy akár már a kastélyt is, akkor ennek a lépésnek nincs sok értelme. Viszont annak igen, hogy a sor elején lévő előőrst (néha szó szerint) kirepítsük a dobozfedőbe, és így lélegzetvételnyi időhöz jusson a várvédelem. Plusz még olyan kártyák is megbújnak a kastélykártyák paklijában, amivel egy kiválasztott trollt a saját húzópaklija tetejére katapultálhatunk, és van egy igazi mentsvár is: egy lap, amivel a falat (de nem a kastélyt!) újra lehet építeni.

A játékelmény tisztára mint a TŰZGYŰRŰBEN, de itt kaja helyett csak jönnek és jönnek a zöld szörnyek, egymás után, hullámokban, és a mi kastélyunkra fáj az a néhány foguk, ami odvas szájukban még megmaradt. Ocsmány népség, nem is érzünk kíméletet, amikor behajítjuk őket a dobozfedőbe. A hangulat hamar átragad a gyerekekre, de ez az agresszió – talán – nem káros, inkább





ahhoz hasonló, mint amit régebbi korok gyerekei éreztek a Piroska és a farkas hallgatása vagy egy Kemény Henrik bábjáték nézése közben: drukkolunk a jónak, haragszunk a gonoszra, de ha meghal vagy megfutamodik, felszabadultan nevetünk. A harag és agresszió itt a megszabadulás eszköze. A játék pedig beszippant, a gyerekek egymás lapjait nézegetik, neked van piros négyzeted? akkor te támadd meg a trollt, hurrá, megvan, dobd a dobozba, mi jön föl? úúú, egy nagy troll, ami megtolja a sort, gyorsan lebontották a várfalat, építsétek újra, ááá, elbuktunk... 😞... nem baj, rakd fel megint a kastélyt, a falat, a trollokat, oszd a kártyákat, jöhetnek megint –



amíg csak nem nyerünk. Márpedig nyerni nem lehetetlen, főleg nem kettőnél több fővel (mivel akkor több lapból választhatunk), de ha még így is túl nehéz az alapszint, lehet könnyítetten játszani; ilyenkor pl. minden troll sima, nincsenek különlegesek. Ellenkezőleg, ha meg túl könnyű egy parti, lehet nehezíteni, pl. úgy, hogy eleve négy alap trollal indulunk, vagy nincs várfal. Elárulom, olyankor – főleg 2 fővel – bizony nem is olyan elméleti lehetőség egy vereség. A lényeg: ez a játék összehoz, a külvilágot kizárja, mert egy rövid 20 percre csak mi vagyunk, a trollok, a kastélyunk és a fegyvereink: a színek és formák.

drkiss



GÉMKLUB

Tervező:  
Justin De Witt

Megjelenés:  
2019

Kiadó:  
Gémklub

Kategória:  
kézből gazdálkodás, kooperatív

4+ 1-4 20'

Miénka vár!





7+  
2-5  
45'

# Karak

A *Dungeon Crawler* játékok mindig is hatalmas népszerűségnek örvendtek azok körében, akiknek egy játékban fontos a felfedezés és a kalandok, az íródtó történet hősökről, szörnyekről, kincsekről. A *KARAK* készítőinek nyílt és egyértelmű szándéka, hogy ezt az élményt már kisiskolás kortól elérhetővé tegyék, és rögtön elárulom – sikerült is nekik. Irány a mély, barangoljunk be a rejtélyes *KARAK* várának kazamatáit.

## Mi is az a Dungeon Crawler?

A *JEM* hasábjain a közelmúltban sorozat indult a [szerepjátékok világá](#)nak bemutatására. Hasonló tőről fakad, nevezhetjük rész-halmaznak a 'Dungeon Crawler' típusú játékelményt, ahol a résztvevők egy (jellemzően fantasy) karakter bőrébe bújva merészkednek egy veszélyes labirintusrendszerbe, amit fokozatosan fedeznek fel, útközben értékes tárgyakat szednek össze (ezt fedi a népszerű 'loot' vagy zsákmány kifejezés), szörnyekkel találkoznak, akikkel megküzdenek, és mindeközben kincseket gyűjtenek. Az ilyen játékok közben mindig valami izgalmas és kiszámíthatatlan történet íródik. A karakterünk előbb utóbb fejlődik, egyre erősebb fegyverei és képességei lesznek, egy idő után pedig már



dobókockák határozzák meg, amiket persze jótékonyan befolyásolhatunk a fent említett tárgyakkal, képességekkel. De a lényeg, hogy ezek ízig-vérig ameri típusú játékok.



## Gyerekbárát tartalom



A fenti műfaj sajátossága, hogy sötétben tapogatózunk, az árnyékból pedig rendre szörnyek ugranak elő. A *KARAK* gyerekbárát kazamata bejárása során természetesen minden szembejövő szörny aranyos, a patkány, a múmia és a sárkány is kedves infantilis arculatot kapott, ami egyébként az egész játékra jellemző. A választott mechanikák és az ezeken keresztül adagolt szerencse mennyisége



fél kézzel csapja le a kisebb szörnyeket, ezzel bemelegítve a végső epikus küzdelemre, ami általában valamilyen főellenséggel vívott harc képében jelenik meg. Társasjátékos szempontból fontos hozzátenni, hogy az ilyen játékokban a szörnyekkel való harc vagy valamilyen más esemény kimenetelét

is azt segítik, hogy egész kicsi kortól barátságos játékelményt adjon a *KARAK* világa. A lapkák véletlenszerű felfordítása, a zsákból húzás és a kockadobás mind-mind változatosságot és izgalmakat garantál, de eliminálja a stratégiatervezés szerepét. Rendkívül egyszerű a játékmenet, de érdekes





módon egy gyerekjátékhoz képest nyögvenyelősen történő szabálytanulás során ez nem derült ki, szerintem egy kicsit "túl lett írva" a szabálykönyv, sokkal hatékonyabban is átadhatta volna azt a pár információt, ami az első játék előtt kell.

A játékosok ugyanarról a kezdőlapkáról indulnak, és egészen addig hajtanak végre köröket egymás után, míg valaki a saját körében legyőzi a főellenséget, a sárkányt. A körében mindenki maximum 4-et léphet. A lépéssel általában új lapkát fedezünk fel, ilyenkor a húzópakliból felcsapott lapkát hozzáillesztjük a meglévő kazamatarendszerhez, mely így folyamatosan bővül. A lapkák nagy részén szoba található, amire ilyenkor rögtön húzunk egy tokenet a zsákból. A tokenek egy része zárt kincsesláda, amit azonnal megkapunk, és később kinyithatunk, míg nagyobbik része szörny, akikkel ilyenkor rögtön harcolni kell. A harc során két kockával dobunk, és az így kapott eredménynek vernie kell a szörny lapkáján látható számot ahhoz, hogy a szörnyet elpáholjuk és megkapjuk az ezzel járó jutalmat (kulcs a ládához, fegyver, élet vagy tekercs). Ha a szörny győzött, fennmarad a pályán (később akár mi, akár más visszamehet verekedni vele), és veszítünk egy életpontot. Mindenki 5 élettel kezd, de nem kell aggódni: ha ki is fogynánk belőle, a legrosszabb ami történhet,

hogyan egy körből kimaradunk, ugyanakkor elég könnyű gyógyulni, bár ez némi idővesztéssel jár. Ahogy halad előre a játék, erősebbek leszünk, mert a fegyverek, amiket gyűjtöttünk automatikusan 1-2 vagy akár 3 pontot is adnak a kockákkal dobott harci erőnkhez, így előbb-utóbb belátható távolságba kerül a sárkány legyőzése, akinek az ereje 15, tehát a játék elején szerencsés dobás esetén is biztosan megverne minket. Nagyon fontos eleme a játéknak a hat különleges karakter, akik mind illusztráció, mind képesség terén nagyon változatosak, ami természetesen jótékonyan hat az újrajátszhatóságra. Számomra elsőre meglepő volt, milyen erősek ezek a karakterek; képes-



ségeik masszívan felrúgják a játék alapszabályait, ami szerintem nagyon jó döntés, szórakoztatóbbá teszi a játékot. A sárkány legyőzésével azonnal véget ér a parti, és az nyer, aki a legtöbb kincset gyűjtötte, döntetlen esetén pedig az, aki legyőzte a sárkányt.

### Egy jó adag szerencse? Kösz, kérek!



A komponenseken nincs szöveg, a csaták kimenetelének megállapításához pedig kizárólag egyjegyű számok összeadására van szükség, így azt gondolom, a célközönség az általános iskolás gyerekek, akár már első osztálytól. Minden, ami a játékban történik, a szerencsén alapszik. A kincsesládákhoz hozzájutni és a szörnyek legyőzéséhez kellően nagy számot dobni, igazából ezen a két dolgon múlik a siker, így tényleg élvezni tudják már a legkisebbek is. Az, hogy a partiban résztvevő felnőtteknek mennyire lesz izgalmas a kazamaták felfedezése, jó kérdés, de szerintem a játék elég ügyes ilyen téren is. A különleges karakterképességekkel, a különböző fegyverek és varázslatok kombinálásával limitált, de azért némi tervezgetés lehetséges, így azt mondanám, hogy gyerekekkel együtt jó élmény lesz játszani. Gyakran előfordul, hogy egy gyerekjáték csak







felnőtt társaságban is jól működik (klasszikus példa erre a memória), de itt ezt kevésbé érzem relevánsnak. Apró érdekesség még, hogy KARAK: REGENT címmel két évvel az alapjáték megjelenése után egy kiegészítő is készült, ami gyerekjátékoknál nem szokványos (még nem is láttam ilyet korábban). A kiegészítő magyarul nem jelent meg, de nyelvfüggetlen, így a rutinos kazamata járóknak érdekes lehet, ugyanis sok új karakter és egyéb apróságok mellett egy új mechanikát is behoz, ami a vesztésre álló játékost segíti, ezzel a szerencsét némileg ellensúlyozza.

Összességében tehát mindenki, aki 7-10 vagy akár 12 éveseknek szeretne társast, kalandokat keres és nem veti meg a szerencsét, az bátran fegyverkezzen fel, merészkedjen el a pókhálókkal és csontvázakkal teli játékboltba, ahol az eladónak a megfelelő összeget kidobva kincsre lephet a KARAK megszerzése által.



bzskmrc



REFLEXSHOP

Karak

**Tervező:**

Roman Hladik, Petr Miksa

**Megjelenés:**

2017

**Kiadó:**

Albi, Reflexshop

**Kategória:** kockadobós, lapkalerakós, egyedi játékos képességes

7+

2-5

45'





3+



2-4



10-15'

# Less és fuss

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer három barát, akik nagyokat szoktak játszani az erdőben, de rájuk esteledett, és szerettek volna hazajutni az ösvényen. Igen ám, de a bokor mögött a farkas leselkedett rájuk... Hogy mi a történet vége? A bemutatóból kiderül!

## Hová mész te kisnyulacska?

A játék során mindenki a saját színében három állatkát irányít, amik a nyuszi, a süni és a kaméleon. A játék lényege, hogy a hegyes, völgyes, dimbes-dombos térképen haladva az állatok el tudjanak bújni a bokrok között, a fű alján, a falevél kupacok között és a fatörzs mögött. Amikor egy játékos sorra kerül, először is dob a kockával, ami 1-3 közötti érték lehet, vagy farkasszemek.

Ha számot dob, akkor eldönti, hogy melyik állatkájával lép az ösvényen, viszont nagyon figyelnie kell, mert nem mindegy, hova bújtatjuk az állatainkat. A nyuszi csak a bokor

közé tud úgy elbújni, hogy ne lássa meg a farkas, a kaméleon csak a fű alján, a süni pedig csak a levélkupac mögött.

A fatörzs az egyetlen menedék, ahová elbújhat minden állatod. Továbbá fontos, hogy egy búvóhelyen bármennyi állat állhat, szintől és fajtától függetlenül. Ha farkasszemet dobsz, akkor a farkas felébred, és ha a nem megfelelő tárgy mögött állsz az állatoddal, akkor sajnos

a farkas meglátott és vissza kell futnod a kezdő mezőre azzal az állatoddal, amelyik nem tudott elbújni.

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos mindhárom állata túljut a térképen és elhaladt szerencsésen a farkas mellett.



## Vélemény

Amellett, hogy ez a játék nagyon aranyosan illusztrált, tényleg jó választás lehet a legkisebb korosztálynak bevezető játékként. Fejleszti a logikai gondolkodást, a forma- és térlátást, a színek gyakorlását, az állatok megnevezését és a matematikai készségeket.

Nagyon jópofa, ahogy a térképen 3D-ben megjelennek a tereptárgyak, ami mögé ténylegesen el lehet bújni, és arra is figyeltek, hogy az adott tárgy olyan legyen, mint az adott állat formája, ami mögé el tud

bújni a farkas elől. A tereptárgyakat egyébként minden alkalommal át tudjuk helyezni, így az változatosabbá tudja tenni a játékmenetet.

A farkas kalapjának megemelése is nagyon viccesen van megoldva, hisz meg kell pöccinteni, ha felébredt, és akkor felnéz.

Szerintem ez a játék abszolút befutó lehet, ha most kezditek megismertetni a legkisebbekkel a társasjátékokat.



Besty

 **Keller & Mayer**

**KELLER & MAYER**

**Tervező:**  
Danna Banki


**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
LOGIS, Granna, Keller & Mayer

**Kategória:**  
dobj és lépj, versenyjáték

 **3+**

 **2-4**

 **10-15'**

**Less és füss**





8+



2-4



30'

# Mágikus erdő

Mi a közös egy egyszerűben, egy gombában, egy tündérben, egy varázsfában és egy bosziban? Ők mind a **MÁGIKUS ERDŐ** lakói, de nagyon nem mindegy, hol élnek, kivel találkoznak, hisz – mint egy szappanoperában, akárom mondani, szappanmesében – vannak, akik jól kijönnek egymással, és már szinte szimbiózisban élnek, és vannak, akik nem, szóval ügyelni kell rá, ki kivel hogyan találkozhat.

Ebből a bevezetőből rájöhet a kedves olvasó, hogy feladatunk a **MÁGIKUS ERDŐ** benépesítése ezekkel a lényekkel, de vigyázat, ha nem figyelünk eléggé, akkor a boszi átka utolér minket, viszont ha figyelünk, kívánhatunk hármat a jótündértől. 😊

ugyanoda kell helyezni a fáit, így mindenkinek egyforma lesz a kezdő **MÁGIKUS ERDEJE**.

## Mágikus draft erdő

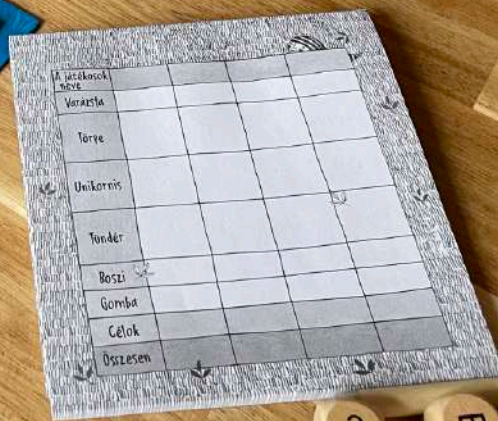
A játék során lapkákat helyezünk le az erdő-táblára, arra ügyelve, hogy ahol fenyőfa áll, oda nem lehet lapkát tenni. Mindenki 6-6 lapkát kap, és abból felváltva 2-2-t választunk ki, egyszerre felfedjük és elhelyezzük azokat a táblánkra, majd a kezünkben maradt többi lapkát továbbadjuk a tőlünk balra ülőnek, más szóval „draftoljuk”, mindaddig, amíg el nem fogynak. Ezt 5 fordulón keresztül tesszük meg, amíg be nem telik a tábla és be nem népesítjük az erdőt a lakóival.



## Ültess fákat!

A játék elején mindenki kap egy négyzetrácsos saját táblát, ami betűkre és számokra van felosztva. Dobunk a két dobókockával, amiknek az érdekessége, hogy az egyikben betűk vannak. Ezekre a táblákra helyezzük fel a fenyőfáinkat a két dobókockával dobott értékek segítségével, például az F-3 helyre. Az fontos, hogy mindenkinek





## De lássuk, kik is ezek az erdőlakók

- Varázsfák**
  - Önmagában 0 pont
  - Páronként 6 pont
  - Fenyővel érintkezve páronként 8 pont ▲
- Törpe**
  - Önmagában 0 pont
  - Gomba alatta/felette +2 pont gombánként
  - Varázsfá vagy fenyő jobbra/balra mellette +2 pont fánként/fenyőnként ▲
- Unikornis**
  - Önmagában 0 pont
  - Bal oldalon boszi +3 pont
  - Jobb oldalon tündér +3 pont
  - Fenyővel érintkezve +1 pont ▲
- Tündér**
  - Önmagában 3 pont
  - Boszi mellett 0 pont (ha több oldalsomszédos tündér is boszi mellé kerül, mind lenullázódik)
  - Fenyővel érintkezve +1 pont ▲
- Boszi**
  - Önmagában 4 pont
  - Másik boszi mellett 0 pont
- Gomba**
  - Csak összefüggő csapatban ér pontot
  - 3 gomba - 5 pont
  - 4 gomba - 10 pont
  - 5 gomba - 15 pont, stb (20, 25, 30...)

Ahogy a bevezetőben utaltam rá, ezek a lények eléggé finnyások, és nem mindegy, hova helyezjük le őket az erdőben. Most nézzük meg őket közelebbről, kik is ők!

» A varázsfák párban szeretnek lenni, így adnak pontot, de ha még fenyő mellé is le tudjuk őket párban helyezni, akkor még bónusz is üti a markunkat.

» A gombák szintén csapatban szeretnek élni, de ők hármas csoporttól érnek csak pontot.

» A törpék nagyon szeretnek a gombák alatt és felett tanyázni, de ha varázsfá vagy fenyőfa is van a közelükben, akkor még bónuszpontokat is adnak.

» A tündérek önmagukban is adnak pontot, de ha fenyővel érintkeznek, akkor még több pontot érnek.

» A boszik is adnak önmagukban pontot, de ha másik boszi mellé vagy tündér mellé kerülnek, akkor lenullázzák a pontjaikat, annyira utálják egymást.

» Az egyszarvú viszont kibékíti a tündért és a boszit, ha közöttük áll és a tündérre néz. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a bal oldalán kell lennie a boszinak, a jobb oldalán a tündérnek, és ha még fenyővel is érintkezik, akkor bónuszpontokat ad.



A játék akkor ér véget, amikor teljesen betelik a tábla és benépesítettük az erdőt a különös lényeivel. Az nyer, aki minél több feltételt tudott teljesíteni, ezzel ő lett a **MÁGIKUS ERDŐ** őre. 😊

## Összegző

Megmondom őszintén, hogy a **MÁGIKUS ERDŐ** nekem elment a radarom alatt, és a **PAGONY** kiadó februári játékbemutatóval egybekötött sajtóreggelijén lettem csak



figyelmes rá. A játék a 2022 év Országos Játék Díj nyertese lett, így a kíváncsiságom egyre nőtt, hogy kipróbáljam, és azt kell, hogy mondjam: nem csalódtam. A díjat megérdemelten zsebelte be. Hogy miért mondok ezt? A **MÁGIKUS ERDŐ** egy zseniális absztrakt játék gyönyörű köntösbe öltöztetve, ahol kulcsfontosságú az előre tervezés és hogy mit hova teszünk le. Ezzel fejleszti a gyerekek logikai képességeit, az irányokat és a térlátást is. Engem kicsit a **QUADROPOLIS**ra emlékeztetett, annak mondjuk a gyerek verziója lehetne.

Továbbá nem mehetek el szó nélkül a játék illusztrációja mellett sem, ami a játék címéhez híven tényleg mesés. A szereplők mintha egy mesekönyvből léptek volna elő, és az esztétikum nálam mindig emeli a játék értékét.

Fontos még megemlítenem, hogy a fenyőfák randomizálásával és a lapkák draftjával sosincs két egyforma játék, így nagy az újrajátszhatósága, és a játékszabály tartalmaz egy haladó verziót is, amikor nemcsak a lapkák megfelelő szomszédosságára kell figyelni, hanem vannak különböző nehézségű célkártyák is, amiket szintén lehet teljesíteni.



Összegezve, nekem a **MÁGIKUS ERDŐ** nagyon tetszik, és jó szívvel ajánlom kisgyermekes családoknak, de haladó játékosoknak is, mert ketten és többen is ugyanúgy élvezetes a játék, sőt, még akár gyerek társaság nélkül is szívesen levinném a polcra.

Besty



**PAGONY**

**Mágikus erdő**

**Tervező:**  
Csordás Krisztina

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Pagony

**Kategória:**  
lapkalehelyező, draftolás

**8+** **2-4** **30'**





6+



1-8



20'

# Ki jut a várba? / Erdők játéka

A játékok egyik speciális szegmensét képviselik a célzottan oktató jellegű játékok, ahol a játék és a felhőtlen szórakozás mellett (helyett?) a játékosok tanulnak is. Az ilyen edukatív játékok megítélése, fogadtatása mindig kétséges, hiszen játszani pont azért ülünk le, hogy ne dolgozzunk, miközben a tanulás valahol munka... Akkor most be vagyunk csapva vagy sem?

## Ki jut a várba?

A játékban kirakjuk a játéktér jobb oldalára a Start mezőt, a bal oldalára a Cél mezőt, közéjük pedig lineárisan az útvonal mezőket, akármennyit. Ezek az útvonalakon nyilak találhatóak, amelyek a haladási irányt jelölik, illetve fehér kör alakú helyek, amelyekre az útjelzőket kell letenni. Ezek az útjelzők határozzák meg, hogy merre kell, hogy haladjanak a vándorok, amennyiben megfelelnek bizonyos kritériumoknak: lány vagy fiú, kicsi vagy nagy, piros vagy kék. Minden vándor 3 feltételnek felel meg egyszerre, de nincs két egyforma: pl. van kicsi piros lány és nagy kék fiú, de mindegyik kombinációból csak egy van. A játék "játszásakor" el kell helyezni ún. célvándorokat (azaz az előbb említett vándorokat mutató, de különlegesen jelölt lapkákat) a cél mezőn vagy a várba, vagy az erdőbe, és úgy kell a cél mező és a start mező közé berakni az útvonalakat (és rájuk az útjelzőket), hogy az adott vándor az előre meghatározott célba jusson. Tehát pl. a jobbról elinduló kicsi piros lány az útelágazások és sávváltások után is, végigmenve az úton, eljusson oda, ahol az őt mutató célvándor lapka van. A játékszabály felajánl gyakorló játékokat, illetve javasol feladatokat, különböző nehézségi szinten.



## Erdők játéka

A játékhoz erdőtáblákat és ún. prizmákat, azaz két oldalukon fákat ábrázoló kis papír alkatrészeket kapunk; ezek az alkatrészek háromszög keresztmetsetű papírok, kicsit olyanok, mint a konferenciákon használt névtáblák, csak éppen pár centisek. Ezek egyik és másik oldalán is fák vannak, fenyők, tölgyek és fűzök meghatározott törvényszerűségei szerint. A bevezető, ismerkedő játékok után következő első igazi játékban az erdőtáblákból ki kell alakítani egy keresztet, a középsőre le kell helyezni egy prizmát véletlenszerűen, majd az annak két oldalán látható fák jellegzetességei alapján az erdőtáblák érintkezési pontjaira fel kell helyezni az ezeket a tulajdonságokat jelölő lapkákat, pl. nincs rajta tölgy, nincs rajta fenyő stb. Majd ez alapján az összes többi prizmát is le kell tenni az erdőtáblákra, táblánként 3-3 darabot, de úgy, hogy azok is megfeleljenek ennek a kritériumnak. Ha sikerül 3 prizmát lerakni, akkor ez egy kiserdő, ha viszont a középsővel együtt mind a 4 megfelel annak a kritériumnak, akkor az egy nagyerdő. Persze mind a négy irányban meg kell felelnie a lerakott prizmákon látható mintázatnak a kezdéskor meghatározott feltételnek. Ezeket a feladatokat variálják a későbbi játékvariációk is, az alap mechanizmust megtartva és bonyolítva.



## Értékelés

Pont gimnáziumi felvételi előtt álltunk, amikor a kezembe került ez a két játék, és nagyon meg is örültem, hogy akkor megvan a kulcs a játékos matekozáshoz; ahhoz, hogy "úgy csinálunk, mintha játszánánk, de közben meg keményen



gyakorolunk". Elolvastam a szabályt. Kiraktam a játékot. Aztán elpakoltam. És eltettem a dobozokat. Nos, biztos van, aki így akar szórakozni. Biztos van, aki szerint ezek a játékok egyszerre tanítanak és szórakoztatnak. Én nem ez vagyok. Én pont fordítva gondolom. De ezt nem írom le, inkább leírom, amit akkor is és most is, a cikk írása közben gondoltam róluk. Ami ennyi volt csak: ó jaj! ne! És nem kell, hogy rám hallgassatok, de ezeket a darabokat sajnos nem tudom ajánlani senkinek.

drkiss



PIATNIK

Tervező:  
Dienes Zoltán, Access Assessment Kft.

Tervező: Dienes Zoltán,  
Access Assessment Kft.

Megjelenés:  
2021

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Piatnik

Kiadó:  
Piatnik

Kategória:  
oktató

Kategória:  
oktató

6+ 1-8 20'

6+ 1-8 20'







5+



2-4



30'

# Jonatán szállít

Megmondom az őszintét, nem ismerem Jonatánt. És ez az én hibám, illetve van mentségem: mindhárom gyermek kinőtt már abból a korból, hogy az ennek a korosztálynak írott mesékkel szórakoztassuk el magunkat. Pedig volt idő, hogy mi is betéve ismertük az akkor épp aktuális gépjárműtársaság összes tagját, viszont akkoriban főleg Thomas, a gőzmozdony és a Verdák szereplői "futottak". Nos, a mai kicsiknek nem kell sem nélkülözni ezt a fajta képzeletbeli társaságot, sem visszakanyarodni a korábbi generációk lejárt szavatosságú géphőseihez, hiszen itt vannak nekik az újak, a frissek, köszönhetően Mechler Anna meseírónak. Az ő tollából keltek életre az olyan karakterek, mint Bartoló, a markoló, Pedró, a tűzoltóautó, Zebulon, az autódaru vagy Bernát, a mentőautó. Az már az én hibám, hogy erről az impozáns listáról nekem miért Ephraim Kishon és az ő idevágó novellája jut eszembe, de aki olvasta, érti a célzást. És végül, de nem utolsó sorban itt van nekünk Jonatán, a kamion. Aki ennek a játéknak is a hőse.

## Felbőg a motor Rajtad van a sor

A szabályokhoz képest a pofon egy bonyolult valami, szóval a legkisebekkel is meg lehet ismertetni a lényegét uszke 5 perc alatt, és mivel a setup sem hosszabb ennél, nem kell sok pepecselés a tényleges játék előtt. A cél: játékoszámtól függően adott számú rakomány felvétele a raktárban és azok visszaszállítása a kiindulási mezőre.

A játéktáblát, ami egy négysávos utat ábrázol, az asztal közepére tesszük, a játékosok pedig különböző színű fa kamionjaikat (ami inkább platós teherautónak néz ki) a kezdőmezőkre rakják. Mindenki kap még 3-3 db üzemanyag korongot, a 4 eltérő színű útkadályt pedig felrakjuk a színüknek megfelelő mezőkre, és indulhatunk is.

Az éppen soron lévő játékos dob a két kockával; az egyik számok vannak 1-től 3-ig, azaz ez egy kicsit módosított d6, a másikon színek, illetve 2 oldalán csillag. A számkocka dobott értékét a játékosnak le kell lépnie, ez kötelező, és ha nem tudja - mert előtte útkadály van vagy egy másik kamion, amit nem tud kikerülni - akkor el kell, hogy dobjon egy üzemanyag korongot. Ha kifogy a 3 korong, a játékos megtankol, azaz elvehet megint 3 korongot, de ebben a körben mást nem tehet. Lépni előre és oldalt lehet, átlósan nem, egy mezőn pedig mindig csak egy kamion állhat. A másik kocka dobott "értéke", azaz színe vagy a csillag (ami dzsóker) alapján az út mellett

várakozó, illeszkedő színű útkadályokat lehet berakni valamelyik sávba, jellemzően egy másik játékos sávjába, hadd kelljen kerülgetnie azt, illetve hadd szoruljon be. Itt látszik a legjobban, hogy a pálya valójában egy négyzet-háló, aminek a soraiban az autók haladnak, az oszlopaiban pedig az akadályok változtatják a helyüket.



A saját kocsinkkal el kell jutni a raktárig, ott fel kell venni egy rakományt (nem külön akció), majd meg kell fordulni (ez egy lépés), és már indulhat is vissza a megrakott autó a kezdőmezőre – ahol majd le kell raknia a rakományt, egészen addig ismételve ezt, amíg valaki meg nem nyeri a játékot, azaz le nem szállítja a megadott számú kis kockát.



## Dobj és gurulj... de főleg tegyél keresztbe!

Nem állítom, hogy beleszerettem a dobj és lépj játékokba, mivel úgy érzem, ez a darab egyfelől a megszokott alap szabályokat alkalmazza, ami pedig újítás benne, az kifejezetten nem gyerekbarát. Ugyanis célunk nemcsak gyorsabbnak lenni másoknál (amit persze nagyban befolyásol a dobott érték, tehát a szerencse), de azt is figyelni, hogy a másik játékosok melyik sávon haladnak, és oda lerakni egy akadályt, hadd tartsa fel a forgalmat. Sőt, egy már adott helyen lévő autó mezőjére is letehető az akadály. Én úgy érzem, ezzel a sértődés és a hiszti garantált, akár testvérek játszanak, akár idegenek, akár szülők és gyerekek. Ha ez volt a cél, akkor az teljesítve.

A kivitelezéssel sem lehetünk teljesen elégedettek, mert bár a tábla kiváló és a grafika is minőségi, valamint a műanyag alkatrészek kihagyása is előremutató és tudatos választás volt, az üzemanyag tokenek nagyon vékonyak, a rakomány pedig a legkisebb mozgásra is lecsúszik a raktérről, így sok a passzígtatás; ezt talán egy méretre bemart vájattal meg lehetett volna oldani, a mai famegmunkálás már ennél sokkal többre is képes.



Összességében a játék célközönsége szerintem nem kérdéses: a könyvsorozatot imádó 4-6 évesek, akik örömmel veszik, ha az eddig a fejükben megelevenedő történetek most kilépnek és 3D formát öltenek, ráadásul lehet egy jót "kockadobálni" apuval, anyuval, tesókkal. Csak aztán óvatosan azzal az akadályozással!

drkiss



 **Keller  
&  
Mayer**

**KELLER & MAYER**




**Jonatán szállít**

**Tervező:**  
Gróber Gabriella, Kőműves András

**Megjelenés:**  
2023

**Kiadó:**  
Keller & Mayer

**Kategória:**  
kockadobós, versenyjáték

 **5+**  **2-4**  **30'**





# Hupszi

**HUPSZI**, egy két lábon járó szőrösomó akár az Addams Family Hogyishívják kuzinjának is lehetne a másodkuzinja, de én ezt honnan is tudhatnám, csak alsós vagyok. De azt tudom, hogy **HUPSZI** mindig vevő pár csínytevésre; legutóbb gondnok Jani bácsi kulcskarikájával kezdett hulahoppkarikázni a folyosó közepén, míg egy másik alkalommal a konyhas Gizi néni kötényéből épített sátrat magának. Még szerencse, hogy időben észrevettük, különben...



A gyerekjátékok tervezése és tesztelése is nagy kihívás a felnőttek számára, mivel nehéz megtalálni és megérteni, hogy mégis mi fog tudni lekötni egy 7 évest több tíz percen keresztül vagy (urambocsá!) egy órára. **GYŐRI ZOLI** első igazán gyerekeknek szóló játéka, a **HUPSZI** is megpróbálja ezt, kisebb-nagyobb sikerrel.

- » **HUPSZI**t nem vette észre a tanár (őrség+őrség vagy (éber)őrség+(nagy)szundi), ezért visszakerül a lap a pakli aljára.
- » Annyira jól sikerült elrejteni **HUPSZI**t (őrség+(éber)őrség), hogy a húzott lap visszakerül a pakli aljára egy már lent lévővel egyetemben.
- » Észreveszi a tanár **HUPSZI**t (szundi+szundi), ezért a tanár alá kell tenni a kártyáját.
- » Ha pedig nagyon ráalszunk a **HUPSZI** csínyre ((nagy)szundi+nagy szundi), akkor még egy kártyát kell húznunk és a megfelelő tanárhoz kell tennünk.

## Hupszi, az álnok!

A játék során megpróbáljuk a tanárok figyelmét elterelni **HUPSZI**ról, úgy, hogy nem kommunikálhatunk egymással a kezünkben lévő kártyákról és a terveinkről. A közös célunk az, hogy egy tanár se vegye észre 5 alkalommal **HUPSZI** barátunkat.

Mivel ez egy két fős játék, ezért a lány paklit az egyik, míg a fiút a másik játékos veszi magához (ezeket hívjuk őrkártyáknak), majd tegyük félre a csillagos lapokat, ezekre csak később lesz szükségünk. Vegyük a kezünkbe a 9 kártyánkat, amik között lesznek őrség, éber őrség, szundi és nagy szundi lapok. Keverjük meg **HUPSZI** pakliját, valamint tegyük ki az asztalra a három tanár kártyáját.



Minden kör elején fordítsunk fel egy **HUPSZI** lapot, amin egy ikont fogunk látni. Ez meg-egyezik az egyik tanár lapján található ikonnal. Ezután ki kell játszaniuk egy-egy lapot magunk elé képpel lefelé, majd egyszerre fel kell fordítanunk. A kijátszott lapok kombinációi alapján a következők történhetnek:



A kijátszott lapjainkat tegyük a saját dobópaklinkra, majd jöhet a következő kör, mindaddig, amíg ki nem játsszuk az utolsó lapunkat. Ekkor jön a helyzet értékelése, ami alapján a korábban félretett csillagos lapokból őrség kártyákat kapunk szundi kártyák helyett, vagy pont hogy szundikat kapunk az őrség kártyáink helyére. Ezzel nehezebbé vagy könnyebbé fog válni a játék. Majd újra vegyük a kezünkbe a 9 lapot és folytatódhat a játék.

Amint egy tanárhoz kerül az 5. *HUPSZI* kártya, vesztettünk, de ha sikerül a 18 kör alatt legfeljebb 4 kártyán tartani a tanárok paklijait, akkor ügyesek voltunk és megnyertük a játékot.

## Hupszi, ami nem rossz!

A szabályok után nézzük meg, hogy az egyszerű és gyors játékmeneten kívül mit kapunk még a játéktól. A doboz mérete a *PAGONY* kiadónak a kisebb játékaikhoz rendszerezített méret, ami ehhez a játékhoz kicsit nagy. Az 52 lapos pakli kotyog a dobozban, ezért a nyaralásra vagy iskolába víve elég, ha csak bedobjuk a hátizsákba egy befőttes gumival összefogva.

Mayer Tamás grafikáit én személy szerint szeretem. Egyszerűek, kedvesek és megragadják a lényegét. Főleg a tanárok vannak jól eltalálva, de *HUPSZI* különféle csínyei is mulatságosak. Tamás rajzai visszaköszönek a *MENZACSATA* és a *VARÁZSLABOR* játékokon is, amik hamarosan a *JEM MAGAZIN* lapjain is meg fognak jelenni.



Na, de térjünk rá a játékmenetre. *GYŐRI ZOLI*hoz híven az „egymásra hangolódás” mondat ott virít a játékszabályon, ami igaz is, meg nem is. Természetesen lehet a játékot intuitívan, előre egyeztetett taktika nélkül játszani, megpróbálva kitalálni a partnerünk gondolatait. Mégis, úgy gondolom, az ilyesfajta játék is egy idő után taktikus viselkedéssé

változik, mivel tudni fogják a játékosok, hogy mikor mit érdemes kijátszani. Persze nem tudjuk pontosan meghatározni, hogy milyen lapok fognak jönni, de a memóriánk (ami tudjuk, hogy egy 7-8 évesnek hihetetlenül jól működik) és a pakli egyre jobb megismerése után egyre könnyebbé fog válni a játék. Ezért is jó ötlet a félidőben bevezetett értékelés, mivel ha jól sikerült az első etap, akkor kapunk egy kis nehezítést a másodikra, és igaz ez fordítva is.

A sikertelenség természetes velejárója a „játsszunk még egyet” érzés, ezért legtöbb esetben nem fogunk egy parti után megállni, ami a rövid játékidő miatt tényleg befér egy lyukasórába, ahogy a *PAGONY* elnevezte a sorozatot, amibe a *HUPSZI* is tartozik.

Egygyermekes családoknak csak akkor ajánlott, ha apa vagy anya hagyni tudja a gyereket játszani és gondolkodni, míg többgyermekes családokban ideális választás lehet a lurkók lekötésére legalább fél órára. Ha az én időmben lettek volna ilyen játékok, akkor nem snapszeroztuk volna végig az általánost és a gimit minden szünetben, hanem egymásra hangolódva rúgtuk volna tomporon *HUPSZI*t a csínytevéséért cserébe.



Δμητρε



PAGONY

Hupszi

Tervező:  
Győri Zoltán

Megjelenés:  
2022

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
kooperatív, kézből gazdálkodós





10-15'

# Magyar népmesék: Kirakós társasjáték

Ki ne ismerné a Magyar népmeséket? Készült belőle könyv, rajzfilm, diafilm és természetesen társasjáték is. A **KARD ÉS KORONA KIADÓ** jóvoltából egész brand épült a téma köré, készült belőle *társas-*, kártya- és memóriajáték is. És most a legkisebbeknek itt a kirakós társasjáték. Lássuk, mit rejt az ismert grafikával ellátott kisméretű doboz.

## 4 éveseknek jó választás

Hiánypótló a **MAGYAR NÉPMESÉK: KIRAKÓS TÁRSASJÁTÉK**, mivel 4 éveseknek viszonylag kevés mű készül. Nem is csoda, mivel ennek a korosztálynak a legnehezebb olyan játékot készíteni, ami leköti őket. Ebben a játékban jól el van találva annak a ritmusa, hogy mikor kell váltani ahhoz, hogy a gyerekek ne szaladjanak el az asztaltól.

Az első része a játéknak egy kép összerakásáról szól. 30 db amorf képelemet, mint egy puzzle-t kell összerakni – annyi a különbség, hogy itt nincsenek fülek, csak íves oldalak, amiknek passzolniuk kell egymáshoz és a képnek is stimmelnie kell. Az, hogy nincsenek fülek, megkönnyítik az összerakást és minimálisra



csökkenti az elemek sérülését is. Miután sikeresen kirakták a képet a vállalkozó szellemű gyerekek, jöhet a játék második része, amikor is a kép elemeit kell megszerezni. A soron lévő játékos dob a kockával és a dobás értékének megfelelően elvesz egy lapot az asztalon lévők közül. Minden számhoz 5 lap tartozik, így választhat, melyiket veszi el. Amennyiben nincs a dobott számhoz tartozó lap, újradob, és ezt mindaddig folytatja, míg nem tud lapot elvenni. A játék az utolsó lap elvételével ér véget és ekkor mindenki megfordítja a megszerzett lapjait és összeszámolja a rajtuk lévő madarakat. Aki a legtöbbet gyűjtötte, az lesz a győztes.

## Ennyi?

Igen, ennyi. Mit várunk el egy 4 éves gyerektől, tán derívaljon? Hát nem. Ez a játék nem ígér többet annál, mint amit tud, de azt üzembiztosan hozza. Mindkét feladat, a képkirakás és a lapkagyűjtögetés is pont annyira gyorsan zajlik és pont annyi ideig tart, hogy a gyerekeket lekösse. Az más kérdés, hogy a rafináltabb gyerekek megjegyezhetik, hogy melyik képelemen van a több madár és egy későbbi játékkal ezeket veszik fel. Nem mindegy, hogy 1, 2 vagy 3 pontot ér a megszerzett lapka.

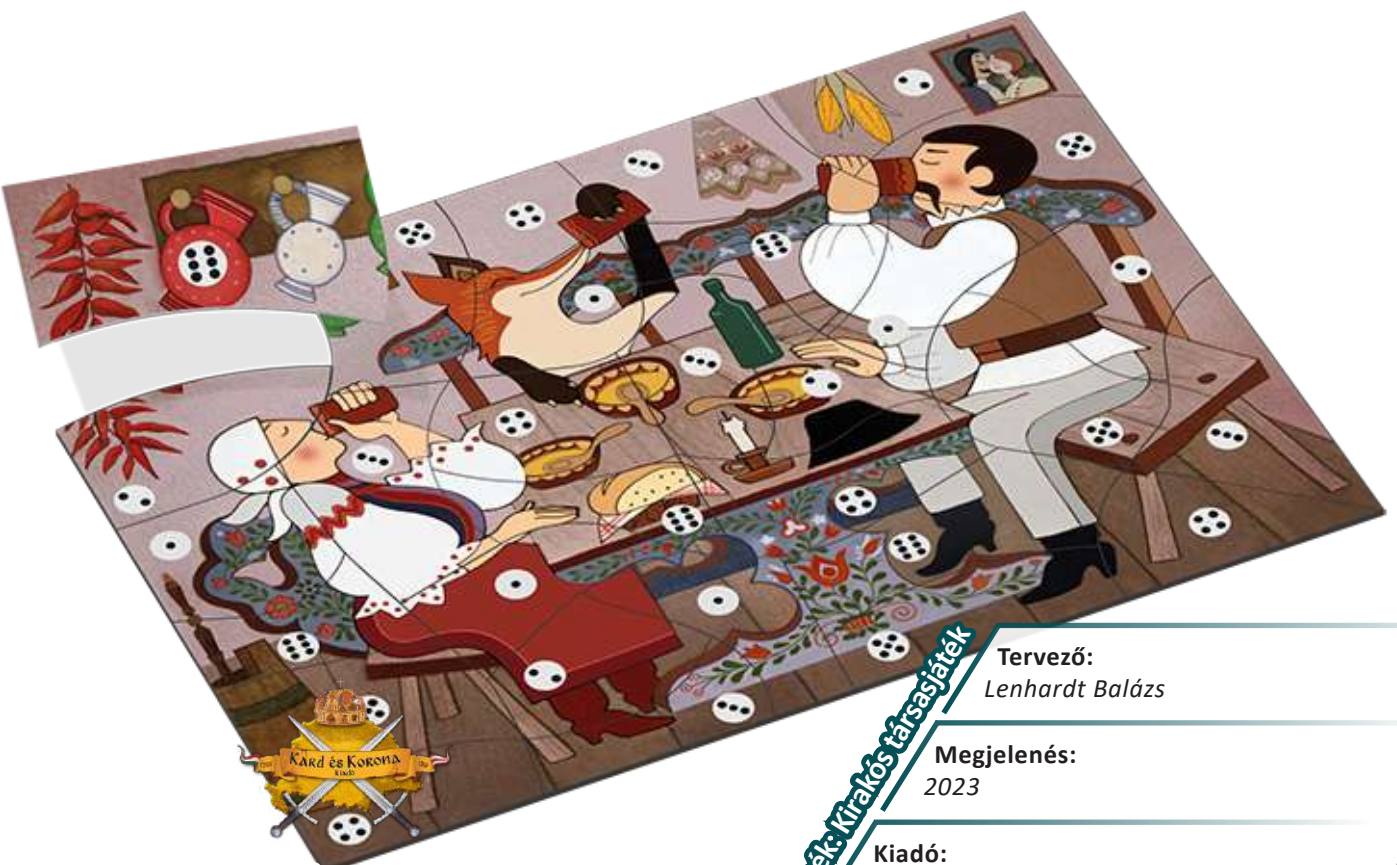
Meglátásom szerint akár 3 éves gyerekekkel is érdemes kipróbálni, mivel ők már tudják a kép- és formafelismerés minden csínját és bínját.

Még pár kép beleférhetett volna a dobozba, hogy a szép illusztrációkban gyönyörködhesünk, de ez már csak az én telhetetlenségem jele.

Ajánlom 3-6 éves korú gyerekeknek és szüleiknek, jó bevezető játék a kicsiknek.

Jó játékot!

*dracsaba*



**KARD ÉS KORONA**



**Tervező:**  
Lenhardt Balázs

**Megjelenés:**  
2023

**Kiadó:**  
Kard és Korona Kft.

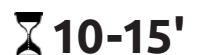
**Kategória:**  
kockadobós, kirakós



**4+**



**1-6**



**10-15'**




  
7+


  
1-4


30-45'

# Varázslatos krónikák: A holdkövek nyomában

Gyermeknapi különszámunkba mi mással is jöhetnék, mint a *BŰNÜGYI KRÓNIKÁK* sorozat gyermekeknek szóló változatával, a *VARÁZSLATOS KRÓNIKÁK*kal. Ahogy szoktam is írni, tudjátok mennyire szeretem ezt a sorozatot, nem hiába mutattam be szinte minden egyes részét lapunk hasábjain. Viszont azt is elmondom, hogy mi már nem nagyon játszunk gyerekjátékokkal. Lányom már kiskamasz, mindig azt mondja, ő már nagy ezekhez a játékokhoz. Hozzáteszem, eleve sem gyerekjátékokon tanult, vele már a könnyebb családi játékokkal indítottunk az elején is. A *VARÁZSLATOS KRÓNIKÁK* lejátszásához viszont ő maga ragaszkodott, persze ebben közrejátszott az is, hogy velem együtt imádta a felnőtteknek szóló kiadásokat is.

Ahogy már megszokhattuk, ez a társasjáték elég erősen történetvezérelt, talán ezért is működik sokkal jobban gyerekekkel, mint a hagyományos euró típusú játékok. Gazdag fantáziájuknak és képzelőerejüknek köszönhetően bele tudják élni magukat a történetbe, és ezzel a *VARÁZSLATOS KRÓNIKÁK* sem fukarkodik.

Igazán élvezetes, meseszerű kalandokat találtak ki az alkotók a játékhoz, amely minden gyermek számára különleges és könnyen emészthető. A játékban varázslótanoncokat alakítunk, akiket maga Merlin, a varázsló kezd el taníttatni. Kalandjaink során egyre tapasztaltabbak leszünk és egyre több tudással, illetve eszközzel rendelkezünk majd a varázsláshoz, aminek természetesen nagy hasznát is vesszük. A történet szerint ugyanis egyszer régen két királyság létezett egymás mellett, akik egy ideig jó kapcsolatot ápoltak egymással, aztán valami elromlott. A két ország mára nem is lehetne ellentétesebb. A Tél és a Nyár Királyságának népe már szinte ellenséggé tekint egymásra, megnehezítve ezzel minden ott lakó és minden kis varázslótanonc életét.

Korábban egyetlen varázsló látta el a szolgálatot mindkét királyságban, mostanra azonban a megszorodó problémák miatt segítséget kér tőletek, tanoncoktól.

A mesés történet mellett a tökéletes grafikai megvalósítás sem marad el szerencsére. A milleniumi sorozat megszokott méretű kompakt dobozában kapjuk a játékot, szuper inzerettel és csodás ábrázolással a doboz külsején. A doboz tartalmaz egy kétoldalas játéktáblát, amelynek egyik oldala a Nyár Királyságát, a másik a Tél Királyságát jeleníti meg. A játéktábla szuper minőségű és szemet gyönyörködtető grafikájú, a helyszínek pedig varázslatosak és kifejezőek. Két pakli kártyát is kapunk a játékhoz, a nagyobb méretű lapok tartalmazzák a játékban felbukkanó karaktereket, a kisebbekben pedig a kalandozásunk során fellelt tárgyakat találjuk. Mind a tárgyak, mind a karakterek meseszerűek, színpompásak, jó rájuk nézni. Az egész játék páratlan szerintem, igazán örömteli, hogy az ábrázolásra is ilyen nagy hangsúlyt



fektettek. Gyermeknek szóló daraboknál szerintem ez különösen fontos, sokszor találkozom leegyszerűsített grafikával a gyerekjátékokon, pedig tapasztalatom szerint könnyebben vehető rá a játékra, ha annak külseje is tetszik nekik. Klubnapokon a hozzánk érkező gyerekek például mindig a doboz kinézete és esetleg a játék témája alapján választanak magunknak a kínálatból, sokkal nehezebb őket rábeszélni egy nekik való játékra, ha annak a doboza nem tetszik nekik.

## Játékmenet

Azoknak, akik nem ismerik a felnőtt sorozatot, pár szóban el kell mondjam a játék néhány sajátosságát. Fontos tudni, hogy alapvetően egy nyomozós játékkal van dolgunk, és mint a legtöbb ilyen, egyszer játszható. Persze gyerekek esetében előfordulhat, hogy még egyszer-kétszer leülnek mellé, de azt a történetet, amit egyszer már lejátszottunk velünk, nem lesz túl nagy izgalom még egyszer játszani, hiszen ismerik a történet megoldását. A másik fontos tényező pedig, hogy ez egy applikációval segített társasjáték, azok közül azonban a legjobbak közül való szerintem. Ez azt jelenti, hogy szükségünk lesz egy telefonra, amire le kell töltenünk a *VARÁZSLATOS KRÓNIKÁK* alkalmazást, enélkül ugyanis nem fog menni. Az én gyerekeim talán ezt szerette a legjobban ebben a játékban, hogy kellett hozzá a telefon is, amely tényleg nagyon okosan van kombinálva a játékmenettel. Nézzük is meg, hogy működik, szigorúan spoiler nélkül.

Már a játék elején szükségünk lesz a telefonunkra, ugyanis az applikációban kell kiválasztanunk a játszani kívánt történetet. Mindegyik kaland önálló, ezért nem kötött a sorrendjük, én azonban

azt javasolnám, hogy mégis sorrendben haladjunk velük, elsősorban az emelkedő nehézségi szint miatt. Az első küldetés mindig bevezető, semmiképpen ne maradjon ki, itt tudjuk elsajátítani a játékszabályokat és az applikációt.

használatát.

Arról nem beszélve, hogy a történet végére máris egy segítővel gazdagabbak leszünk, aki nélkül a későbbi feladatok megoldása nehezebben menne. Mellénk szegődik ugyanis

a Holdcica, akitől majd minden küldetésünk során kérhetünk segítséget és kérdezhetünk. Hogyan tudunk kérdezni egy szereplőtől? Ha valamelyik helyszínen felbukkan egy személy vagy állat, a kártyáját ki kell keresnünk a pakliból és feltenni a játéktáblára a helyszínnél neki fenntartott helyre. Bármikor, amikor ide érkezünk, találkozunk ezzel a szereplővel és szóba elegyedhetünk vele. Ehhez nem kell mást tennünk, mint beolvasni az applikációba a karakterlapon található QR kódot, és máris olvashatjuk, mit mond nekünk. Ha valaki másról szeretnék információt kérni tőle, be kell szkennelnünk neki a másik karakter kártyájának QR kódját. Megszerzett tárgyainkat is a helyszíneken találjuk vagy a szereplőtől kapjuk, amelyeknek szintén meghatározott helye van a játéktáblán. Ezeket a tárgyakat is beolvashatjuk a szereplőknek. Ekkor vagy beszélnek nekünk arról a tárgyról, vagy esetleg elveszik, mert pont arra volt szükségük. Cserébe viszont ellátnak bennünket hasznos információkkal és egyéb tárgyakkal. Már ez is lenyűgözi a gyerekeket, sőt, nem csak a gyerekeket. Azonban a helyszínekről-helyszínekre történő vándorlás még ennél is érdekesebb és izgalmasabb. Lássuk, miért!

Minden helynek van QR kódja; ahhoz, hogy felkereshessük, a helyszín kódját kell beolvasnunk. Arról azonban nem szabad megfeledkeznünk, hogy éppen hol tartózkodunk, ugyanis csak a szomszédos, azaz egymással közvetlenül úttal összekötött helyszínre tudunk lépni. Ha távolabb utaznánk, először a közbeeső hely kódját kell beolvasnunk, majd utána a célpontunkét. Ahogy megérkezünk egy helyszínre, az applikáció máris felkínálja, hogy nézzünk ott körül. Ilyenkor a telefonunk képernyőjét mozgatva a kijelzőn jelenik meg minden, mondanom sem kell, hogy szintén pazarul ábrázolja. Itt fedezhetjük fel az új szereplőket, az új tárgyakat és nyomokat. Akit és amit itt találunk, kikeressük a lapok közül és feltesszük a táblára.







megvalósítás számukra is érdekessé teszi. A gyermekek pedig szerintem egyenesen imádják. A nyomozás izgalma, a szemet gyönyörködtető grafika, az aranyos történetek és az applikáció használata mind-mind olyan tényezők, ami miatt a gyerekek simán végigülik azt a fél-egy órát, amit egy-egy kaland megoldása követel. Sőt, ők maguk kérik a következő küldetést.

A játék nem igényel olvasni tudást, csak az applikáció használójától; és mivel kooperatív, az egészen aprókat is megpróbálhatjuk leültetni mellé, segítséggel ők is részt tudnak venni a megoldásban. A picit nagyobbak pedig már az összefüggéseket is okosan észreveszik és képesek akár maguk felgöngyöltetni egy-egy ügyet, ami sikerélménnyel tölti el őket és nem veszi el a kedvüket más játékok kipróbálásától sem a későbbiekben. Ezzel a játékkal véleményem szerint nem lehet mellényúlni, kisebb és nagyobb gyerekekkel is működik, még azokkal is, akik elzárkóznak a társasjátékoktól, ugyanis az applikáció használata őket is könnyen bevonzza. A kooperatív mód miatt pedig nincs kudarcélmény, vesztes, amit a kisebb gyerekek még nehezen kezelnek, bár véleményem szerint a társasjáték épp tökéletes megoldás arra, hogy játékosan megtanítsuk a gyerekeknek a kudarcokat kezelni és a veszteni tudást. Ebben a játékban azonban pont az a szép, hogy mindenki sikerélménnyel áll fel mellőle, ezért tökéletes akár első társasjátéknak is a picit már nagyobb gyerekek számára. Érettségtől, gyakorlattól függetlenül akár 5-6 éves kortól, annak ellenére, hogy a dobozra 7 éves kor van írva. Jó szívvel ajánlom családoknak is, nagyszülőknek, ha tartalmas órákat szeretnének eltölteni a kicsikkel.

Mostantól használhatjuk őket, a szereplőkkel beszélgethetünk, a tárgyakat pedig odaadhatjuk bárkinek vagy kérhetünk róluk információt. Minden helyszínt felkeresve, minden szereplővel beszélve pedig szépen lassan kibontakozik előttünk a történet, kutathatunk az eltűnt herceg után, találkozhatunk a boszorkánnyal, a piaci árussal, királlyal és királynnyal, tündérekkel, manókkal, beszélő állatokkal és magával a sárkánnyal is. Ha tárgyainkkal okosan gazdálkodunk, azokat a megfelelő szereplőnek adjuk át vagy a megfelelő helyszínen és pillanatban használjuk fel, hamar az ügy végére érhetünk. Az applikáció jelezni fogja, hogy melyik helyszínen kell befejeznünk a cselekményt, odalátogatva kiválaszthatjuk az ügy megoldása opciót. Ekkor kérdéseket fogunk kapni, amiket – ha végigcsináltuk a küldetést – jó eséllyel meg fogunk majd tudni válaszolni, megoldva ezzel az ügyet és szert téve egy újabb holdköre, amiből négy darabra lesz szükségünk ahhoz, hogy igazi varázslókká válhassunk.



## Vélemény

Meg kell mondjam, ez volt az a gyerekjáték, amit felnőttként is élveztem. Persze a játék nehézsége nem felnőttekhez mért, de az egész megjelenítés és

nemes



GÉMklub

Varázslatos krónikák: A holdkövek nyomában

Tervező:  
David Cicurel

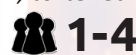
Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Lucky Duck Games, Gémklub

Kategória:  
dedukciós, kooperatív, történetmesélős



7+



1-4



30-45'





4+



2-8



5'

# Zingo!

Egy vérbeli játékosnak a gyerekvállalás lemondásokkal jár, ezért megpróbál mindent elkövetni, hogy a csemete, amilyen gyorsan csak lehet, csatlakozzon a család hobbijához: a társasozáshoz. Kezdsenek ott vannak a memória-játékok (*BRAINBOX*) és a gyorsasági játékok (*DOBBLE*), amik már a kicsiket is lekötik és egy igazán gyermeklelkű felnőtt sem unja magát. De mi van, ha összekeverjük ezeket és játszunk egy kis *ZINGO!*-t?

A *BINGÓ* története 1530-ig repít vissza minket Olaszországba, amit ott egyfajta lottóként használtak. Mégis, egészen az 1929-es észak-amerikai karneválokig kell várnunk a játék tényleges (ekkor még *BEANO*) térhódításáig, mivel egy *EDWIN S. LOWE* nevezetű játékkereskedő *CARL LEFFLERET* matematikaprofesszorral karöltve fejlesztették ki a *BINGÓ* kártyát, amivel jelentősen tudták növelni a kombinációk számát. Így nagyon kicsivé vált annak az esélye, hogy egyszerre két játékosnak is beteljen a kártyája. Később a *BINGÓ* meghódította a templomokat, a kaszinókat és a nyugdíjasotthonokat is.

A *BINGÓ* mint mechanika sok modern társasjátékban megjelenik, köztük van például a *KARTOGRÁFUSOK*, a *KÖSZÖNTÜNK...* sorozat vagy a *VASÚTVONAL*. Természetesen ezek csak nyomokban emlékeztetnek az eredeti *BINGÓ*ra, míg a *ZINGO!* teljesen megegyezik vele, csak számok nélkül.

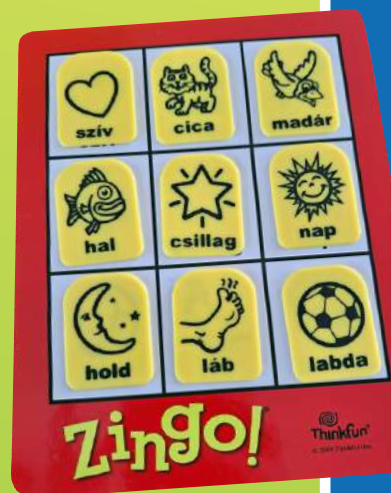
## 72 lapos *BINGÓ*

A dobozban találunk egy úgynevezett *ZINGO!* adagolót, a zingert, 72 képes műanyag-lapocskát és 8 duplaoldalas *ZINGO!* kártyát.

Először a zingerbe töltjük be a lapocskákat, majd zárjuk le és tegyük mindenki által jól látható helyre. Minden játékos válasszon egy *ZINGO!* kártyát, és kezdődhet is a játék.

Nevezünk ki egy osztót (ha lehet, legyen ez egy felnőtt), aki előre, majd hátra húzza a zinger középső mozgó toronyát, amiből fakadóan két lapocska kerül a tálcájába. Ekkor mindenki végignézi a kártyáján lévő szimbólumokat, ha pedig

van egyezés, akkor a szimbólum nevét elsőként bekiáltó játékos megkapja a lapocskát és felhelyezheti a kártyáján a megfelelő mezőre. Az esetleg fel nem használt lapocská(k)t tegyük vissza a toronyba, majd jöhet a következő kör.





Amint valakinek betelik mind a 9 mezője, bekiáltja, hogy „ZINGO!” és megnyeri a játékot. Ha folytatni szeretnénk, a nyertes legyen a következő osztó, és mehet minden előlről.

## ZINGO! a sokféle BINGÓ!

Amilyen egyszerű, annyira szórakoztató. A gyerekek onnantól tudnak vele játszani, amikortól felismerik és ki is tudják mondani a különböző dolgokat, amik a kártyákon találhatóak. Természetesen ezek nem bonyolult dolgok, van rajta labda, alma, kutya és ház is.



A zinger használata könnyű, csak azt kell megértetni a kicsikkel, hogy a lekerekített oldalát kell benyomni a nyílra, különben megszorulnak a lapkák.

A játékmenet tényleg gyors, simán 5 perc alatt lejátszható egy kör. Ez a sok kör, amit le lehet játszani vele, fejleszti a gyerekek memóriáját, a koncentrációjukat, és segíti őket a korai olvasástanulásban is. Továbbá a sportszerű viselkedés is gyakorolható, mivel a sok-sok játék alatt nyertesek és vesztesek is leszünk.

Fontos kiemelni, hogy a ZINGO!-nak sok variánsa létezik, valamint módosított szabályokkal is lehet játszani. Az alapdoboz kétoldalas kártyáin a zöld oldallal kevesebb, míg a pirossal játszva több a konfrontáció a játékosok között. És ezt még bonyolíthatjuk a további variánsokkal, amik között van olyan, amelyik a számokat és a matematikai műveleteket oktatja, vagy szavakat tanít, vagy a történetmesélést.

Szóval, a ZINGO! nagyon jó belépőjáték a kicsiknek. Az én fiam is szereti, bár még a szabály szerinti játékra nem fanyalodik rá, tehát nekem még türelemmel kell várnom a közös társasozást.

Εμψυξε



Tervező:  
Theora Design

Megjelenés:  
2002

Kiadó:  
ThinkFun

Kategória:  
formafelismerős, bingo

4+ 2-8 5'



5+



2-6



20'

# Csigatempó

Évszázadok óta tévhitben élnek az emberek a csigákkal kapcsolatban. Lomha, undi, nyálkán csúszó, csápos, házát hátán hordó lényekként aposztrofálják őket, pedig nagyon is tévednek. Erre utal a nem olyan rég bemutatott Turbó című „dokumentumfilm” is, amiben mindezeknek az ellenkezője látható. Nos, én, aki hisz a látottaknak, félre tudom tenni az évek alatt keserves munkával fejembe pumpált valóságot, és a haladás jegyében elfogadom, hogy a csiga (Gastropoda) egy szélesebb élőlény és mindennek tetejébe még cuki is.

## Einstein is megmondta

*A nagy gondolkodó és fizikus is sejthetett valamit, amikor azt merte mondani, hogy „minden relatív”. Feltételezhető, hogy amikor ezt mondta, pont a csigákról folytatott diskurzust a fizikus kollégáival. Nos, azt hiszem, hinnünk kell neki, és ez alapján vizsgáljuk is meg a szóban forgó kérdést.*

*A csiga az csiga lassú, vagy inkább csiga gyors?*

*A válasz: mihez képest.*

A CSIGATEMPÓ című játékban egy biztos: gyorsabbak, mint szeretnénk. A játék lényegében egy verseny, ahol csigákat irányítunk, és az a célunk, hogy minél lassabban haladjon előre a csigánk. Mondhatnánk úgy is, hogy csigalassan. Csakhogy ez nem rajtunk múlik, hanem a versenytársainkon is.

A feladat igen egyszerű. A játék elején véletlenszerűen kisorsoljuk, hogy ki melyik csigát fogja vezérelni, és ezt persze megpróbáljuk minél tovább titokban tartani, majd a startvonalra helyezzük izgága lényeinket és már dörren



is a startpisztoly. A csigák hanyatt-homlok elkezdenek rohanni a cél felé, szinte alig tudjuk őket visszafogni.

## Hogy rohan a csiga, ha nincs lába?

*Nos, erre is vannak elméleteim, miszerint van lábuk, mégpedig szám szerint sok. Ők olyanok, mint a kör, amelyik végtelen sokszög tudatában tengeti mindennapjait. A csiga is egy ilyen végtelen soklábú élőlény, és olyan sok van neki, hogy mi úgy látjuk, hogy nincs is lába.*

**Wiki:** A csigák (*Gastropoda*) a puhatestűek törzsének (*Mollusca*) legnagyobb fajszerű osztálya. Az ide tartozó fajok száma meghaladja a 110 ezret. Latin nevük alapján a szakirodalomban *haslábúak* néven is ismeretek, ugyanis hasuk ellaposodott, erőteljes bőrizomtömlővel ellátott testrészt, úgynevezett hasláb, aminek segítségével helyváltoztató mozgást végeznek.



Na de a lényeg, hogy amikor sorra kerülünk, kezünkbe vesszük a 4 db dobókockát, dobunk velük, aztán jön a matek.

Minden kockán ugyanaz a 6 szín található, mint amilyen színűek a csigák, azaz a versenyzők. A dobó játékos dobása után két dolgot tehet. Mozgatja azt a csigát, aminek a színét kidobta, vagy mozgat egy olyan csigát, amelyik egy olyan színű mezőn áll, mint a dobás színe. Mind a 4 kocka értékét fel kell használni, és ennek köszönhetően az is előfordulhat, hogy akár mind a 4 lépést ugyanaz a csiga fogja megtenni. Csak úgy lobog a hája az nincs. (Vagy van? Megnézem mindjárt!)

A mezők lehetnek virágok, gyümölcsdarabok, levelek és szemét is, de ezeknek csak a színe számít a verseny tekintetében. Mi a célom? Először is ne bukjak le, azaz ne derüljön ki, melyik az én csigám. Másodszor próbáljam minél hátrébb tartani a csigámat, mivel ha egy csiga befut a célba, akkor a derbinek vége, és minél hátrébb végez a csigánk, annál több pontot kapunk érte. Ja, nem is pontot, hanem szemetet (gombot, söröskupakat, üdítősdobozt, amit a sok nemtörődöm ember szórt el).

Ahhoz, hogy hitelt érdemlően kijelenthessük, hogy mi vagyunk a legjobb csigahajtók, még egy futamot kell rendezni. Csakhogy a második futamra másik csigát sorsolnak nekünk, és ezt kell minél lassabban hajtanunk.

Az a játékos, aki két futam után a legtöbb pontot, khm, szemetet gyűjtötte, az lesz a játék győztese.



Az sem véletlen, hogy a kocsikban használt Turbó olyan amilyen. Ugye senki nem gondolta, hogy véletlen egybeesés?

Mint két tojás, akarom mondani csiga.



**A világ leghíresebb csigája**, kétségkívül Jeremy, aki London környékén élte mindennapjait. Hírnevet azzal szerzett, hogy fajtársaitól eltérően az ő csigája balra tekeredett. Igen, minden más hasonló fajú csigáé jobbra. Sajnos a sztárcsiga 2017 október 11-én az örök nyálkamezőre költözött, így csak a róla fennmaradt dokumentáció bizonyítja nagyszerűségét és nem mindennapi tehetségét.



### A csiga nem tud észrevétlenül közlekedni

*Naná, hogy nem, nem is akar. Képzeld el, ha nem lenne nyomában az a nyálkás izé? Nem is tudnánk arról, hogy itt járt, olyan gyors.*

A CSIGATEMPÓCsigatempó nem hozta el a spanyolviaszt, sok hasonló mechanikájú játék van, ahol az a cél, hogy minél hátrébb végezzek, vagy bizonyos pozícióban. Ilyen a [SHIKOKU](#), vagy a [WHY FIRST?](#) is. Mindenesetre cukisága és egyszerűsége magával ragadó. Gyerekeknek pont elég, amit kínál.



Mi felnőttek is nagyon élveztük a játékot, és meg is beszéljük, hogy feltehetően a gyerekek nem csinálnának vére menő hajszát a játékból. A játék adja, hogy ha többet akarunk kihozni belőle, komoly stratégiát lehet felépíteni a véletlen kockadobások mögé.

## Ajánlhatom?

Igazából nem mennék bele egy klisés ajánlóba. A játék supercuki és nagyon egyben van. A grafika engem megfogott, a szabály egyszerű, könnyen érthető, minden korosztálynak merem ajánlani. Igen, még az atom gamereknek is, két agysorvasztó játék között igazi felüdülést hozhat ez a mű.

Gyerekek! Egy jó tanács: ha játszatok a Csigatempóval és a csigákat nagyon nyomják előre, akkor pókerarccal nézzétek végig hősies tusáját a csigátnak, mert ha elárujlatok magatokat, akkor mindenki a ti csigákat fogja tolni a cél felé.

Jó játékot!

drcsaba

U.i.: Megnéztem, a csigáknak van hajuk. Végtelen sok, ezért mi úgy látjuk, mintha nem lenne. 😊



## A LEGKISEBB ÉS LEGNAGYOBB CSIGÁK

**A legkisebb:** 2022 januárjáig egy 2015-ben felfedezett borneói csigafaj volt a rekorder, azonban azt egy észak-vietnámi barlangból nemrég előkerült *Angustopila psammonion* faj (jelentése ógörögül homokszem) maga mögé utasította. A világ legkisebbjének kijáró tróféát birtokló új faj héjának legnagyobb mérete 0,6 és 0,68 milliméter között változik, a legkisebb példány kalkulált térfogata pedig 0,036 köbmilliméter. Felfedezője az Eötvös Loránd Kutatási Hálózat Agrártudományi Kutatóközpont (ATK) Növényvédelmi Intézetének munkatársa, Páll-Gergely Barna által vezetett nemzetközi kutatócsoport volt.



**A legnagyobb:** a hatalmas termetű puhatestű egy afrikai óriáscsiga, pontosabban az *Achatina marginata* faj képviselője. A mocsári környezetet kedvelő afrikai óriáscsigák vagy achátcsigák akár 30 centiméteresre is megnőhetnek, testtömegük elérheti a fél kilogrammot, így az ide sorolt csigafajok a legnagyobbak a Földön. Ha nem válnak más állatok, például trópusi madarak táplálékává, hosszú életkort elérhetnek, akár 10-12 évet is, azonban a fogságban tartott csigák életkora a felére is csökkenhet.



Tervező:  
Eugeni Castano

Megjelenés:  
2018 / 2023

Kiadó:  
Nasza Ksiegardin / Reflexshop

Kategória:  
kockadobós, versenyjáték

5+ 2-6 20'



# Ganz Schön Clever (Egy okos húzás!) KIDS

Megszokhattuk már a sikerre ítélt játékoknál, hogy több rétegű rókabundába vannak csomagolva és orrvézisig tolja a szerző és kiadója a különböző variánsokat. Így volt ez az AZULLal vagy a DOBLÉval is, és itt van az új üdvöske, a GANZ SCHÖN CLEVER, amiről éppen a negyedik bőrt nyúzzuk. A fentebb említett játékokkal szemben a GSC (túl hosszú a címe) ki tudott szakadni a „na még egy ugyanolyat” csapdájából és tényleg húzott egy okosat, amikor megalkották és kiadták a GSC gyerek verzióját. Joggal teszi fel a kérdést az egyszerű ember legkisebb gyermeke, hogy ebből minek gyerek verzió. Nos, ennek fogok utánajárni.

## Honnan hová?

Az alapötlet önmagában az a bizonyos homlokon csapós „Hogy ez nem nekem jutott eszembe” egyszerű, de egyszerű játékot eredményezte. Dobunk egy marék kockával és x-elgetünk a játéklapunkra. Aki többet x-el, több jutalmat kap és ennek értelmében több pontot is. Minimális interakció van a játékosok között, minden nem aktív játékos a lepottyanó kockákat használhatja saját körén kívül. Ebből sikerült 3 különböző verziót összelapátolni, amik egyesek szerint nem sokban térnek el, de az ellentáboruk ezt cáfolva bizonygatja, hogy a következő sokkal nehezebb. Abban is x-elni kell, az hogy tud nehezebb lenni? Mondjuk a taktikai mélységével vagy a kombinációs lehetőségeivel. Mindenesetre nekem az a tapasztalatom, hogy a játékosok igazából nem asztaltársakkal versenyeznek, hanem saját magukkal. Ki tudja kimaxolni a játéklapját?

Na, de itt a kicsiknek redukált GSC, ami (remélem, most nem árulok el nagy titkot) a legtöbb x-elésért jutalmaz, akárcsak a nagy tesók. De akkor miben tud más lenni? Nos, a válasz igen egyszerű. Sok mindenben.

## Induljon a szülinapi parti

A játékosok egy szülinapi partin vannak és igyekeznek minél több lufit kipukkasztani, gyertyákat elfújni, ajándékokat kibontani és degeszre tömni magukat sütivel. Ehhez kockákkal kell dobni és a kidobott szimbólumokat okosan felhasználva x-elgetni a saját játéklapjukon. Viszont azt





ne feledjük, hogy ez a variáció gyerekeknek szól, ezért a játékmenet is ennek megfelelő.

Adott a parti helyszíne, ez a játéklapunk, amin 4 helyszín található. Sárga (lufi), piros (gyertya), zöld (ajándékok) és kék (sütek). Minden kockán vannak szimbólumok különböző színű háttérrel és van dzsóker is. Amikor dobtunk, az egy színhez tartozó összes kockát elvehetjük és mindet be-x-elhetjük a játéklapunkon. A maradékból változhatnak a többiek. A játék addig tart, amíg valakinek be nem telik az egyik helyszíne. Azután már csak pontokat kell számolni.

### Az extra és szivárványcsillag esete

A játéklapon vannak olyan mezők, amik színes karikával vannak bekerítve. Ha ilyen mezőt x-elünk, akkor a színnek megfelelő helyszínen lehet egy extra akciót, azaz x-elést ejteni. Az ajándékos helyszín kivételével mindenhol balról jobbra kell sorokat x-elni és egyes mezők alatt megbújik egy szivárványcsillag. Az ajándékos területen sorokat és oszlopokat kell végig x-elni, hogy extra akciót vagy szivárványcsillagot szerezzünk. Na, ezek a szivárványcsillagok lesznek a pontjaink a játék végén.

### Rókabőr?

Szerintem nem teljesen. Inkább azt mondanám, hogy a nagy tesók által keltett hullámokra ügyesen felültették a gyerek verziót és biztos sikert fog aratni, mivel pont annyi taktika van benne, amit a gyerekek könnyen megtalálhatnak benne. Arra kell ügyelni, amikor kockát veszel el, hogy minél kevesebbet tudjon a többi játékos hasznosítani a megmaradt kockákból. Ha netán a kockát dobó játékos nem tud semmit be-x-elni, addig dobhat, míg legalább egy használható szimbólumot nem talál. Nem kell agyonizgulniuk a játékot, és ha ügyesen taktikáznak, akkor mindenki előtt járhatnak. Nagy pontkülönbségek nem igazán tudnak kialakulni, mivel túl sok pontot nem is lehet gyűjteni. Amúgy 19 a maximum, amit szerintem nem is lehet elérni; ha jól számolok, 16 a max., de ha nem, akkor újrászámolom.

Ajánlom mindazoknak, akik szeretik a nagy tesókat és azoknak is, akik nem ismerik az elődöket, hátha ez által kedvet kapnak hozzájuk is.

Jó játékot!

dracsaba



COMPAYA

Ganz Schön Clever (Egy okos húzás!) KIDS

Tervező:  
Wolfgang Warsch

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Schmidt Spiele / Compaya

Kategória:  
dobj és írv

5+

2-4

15'







3+



1-8



15'

# Mackó kuckó

Mivel közismert, hogy a mackók befőtteket, lekvárokat és mézescsuprokat halmoznak fel téli álmuk előtt, ez minden bizonnyal így is van a valóságban is, legfeljebb David Attenborough mindig rosszkor járt rossz helyen, és nem látta őket, amikor éppen gyűjtögetnek. De mi ennél sokkal szerencsésebbek lehetünk, mert itt, a szemünk előtt, a mi irányításunkkal tudjuk feltölteni a maci éléskamráját, már persze ha a rossz idő ebben nem gátol meg.

## Üres a kamra

Üres, bizony, de no para, még most pont van elég időnk a tél beállta előtt, hogy megtöltsük. Először is nagyon frappáns megoldásként a doboz alját az oldaára állítjuk, ezek a spájz polcai, amik most még üresen tároganak. A 25 darab korongot képpel felfelé egy 5x5-ös négyzethálóban elrendezzük a polcok előtt, az ajtó jelölésére pedig rátesszük a macifigurát – innen indul a gyűjtés. A gyümölcsöt ábrázoló korongokra kerülnek a befőttek, a virágokra a mézek.

Ez egy kooperatív játék, tehát mindenki ugyanazt a macit fogja mozgatni, bár mindenki külön-külön lép, és akkor nyer a társaság, ha a tél beköszönte előtt legalább 10 üveg élelmet sikerül a kamrába eltenni.



Az éppen soron lévő játékos dob a két kockával, majd a barna kockával dobott értéket kötelezően lelépi. Előre, hátra vagy oldalt léphet, átlósan nem. A fát ábrázoló korongon nem történik semmi, de ha a mezőn befőttesüveg található, akkor azt elveszi és elhelyezi a kamra polcán. A mézescsuprokat leveszi a virágról és a kaptárra teszi, jelezve, hogy elkészült a virágból a méz – ezt akkor teheti a kamrába, ha majd ide is elkerül útja során. A kék kockával dobott érték pedig azt jelzi, hogy hány korongot kell a hátára fordítani; az első mindig a hópehely korong lesz. Ez után a következő lefordítandó korog mindig egy szomszédos lesz, és sajnos ezekre már nem lehet a későbbiekben lépni, a maci mozgásteret tehát lépésről lépésre szűkül, miközben az idő telik és a kamra meg még félig üres. Van pár korong, aminek a másik oldalán akciók vannak, amik nehezítenek vagy könnyítanak macink sorsán, így pl. az egyikkel oda léphet a medvének, ahová csak akar stb.



Ha megvan a 10 élelem, még vissza kell érni az ajtóval jelölt koronghoz, és csak ekkor van vége a játéknak; az oda vezető utat tehát szabadon kell hagyni. Minden más esetben a játékosok vesztek.



## Teli a kamra

Nem kertelek, ez egy nagyon jó és cuki játék lett, örülök, hogy vannak ilyenek a piacon és hogy már 3 éves kortól javasolják annak játszását. Mondjuk az, hogy egy 3 éves gyerek már tud kockával dobni és talán lépegetni is a bábuval, még nem garancia arra, hogy le is köti őt ez a játék és megérti a lényegét, de ám legyen, tegyünk egy próbát. Ugyanígy a 8 fős játékos felső határ egy kicsit túlzónak tűnik, hiszen egy nagyon szerencsés vagy nagyon szerencsétlen együttállás esetén el sem jutunk a nyolcadik játékosig, már véget ért a parti. De ezek csak a részletek, a lényeg abban rejlik, hogy nagyon jól működik a mechanika, a kockák szerencse-függő eredményeit az előre tervezés és a lapkák jó sorrendben való meglátogatása segítheti tompítani, bár persze a lényegen nem változtat: ha rossz ez az együttállás, akkor bizony benne van a pakliban a vereség is. Talán az lehet vigasz, hogy együtt nyerünk, együtt veszünk. A kooperatív játékmenet miatt egy felnőttnek azért érdemes figyelni arra, hogy a kis alfák ne kapjanak vérszemet és aztán évek múlva ne ebből az emlékből táplálkozva akarják megmondani mindenkinék, hogy hogyan kerüljünk



el egy világvárványt, már persze a játéktáblán. A grafika cuki, a játékmenet gyors, a szabályok egyszerűek, szóval minden adott, hogy a legkisebbek körében ez legyen az ideai sikerjáték.

drkiss



 **Keller & Mayer**

**KELLER & MAYER**

**Mackó kuckó**

Tervező: Gröber Gabriella,  
Kőműves András, Kőműves Anna

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Keller & Mayer

Kategória:  
kockadobós, kooperatív

 3+

 1-8

 15'





# Gyerekjátékok

A gyerekek szórakozása és szórakoztatása mindig is kiemelt fontosságú volt egy közösség életében, mivel a rengeteg energia, amivel a kicsik rendelkeznek, valahol levezethető kell, hogy legyen. A gyereknevelésnek mindig fontos eszköze volt a játék, nemcsak időtöltési, de nevelési és oktatási céllal is.

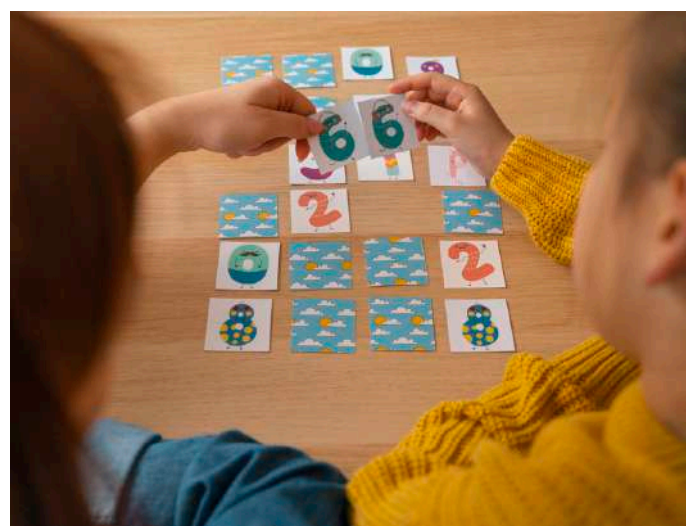
## Egy kis történelem...

A társasjátékok a papír, mint alapanyag költségessége miatt egészen a XIX. század közepéig nem nagyon készülhettek a ma már megszokott alapanyagokból. Ez fokozottan igaz a mostani témánk esetében, hiszen a gyerekek még kevésbé vigyáztak a játékaikra, ahogy ez manapság is tapasztalható. Ezért a legtöbb gyerekjáték az angolul ún. toy kategóriába esett, és fából, kőből, csontokból vagy más hasonlóan tartós anyagokból készültek, annak ellenére, hogy a mai értelemben vett társasjátékok ugyanakkor már az ókortól ismertek voltak.

Viszont a gyerekek számára nem túl szórakoztató egy komplexebb absztrakt játék, mint a *GO* vagy a *DÁMA*, így a részükre más megoldást kellett találni.

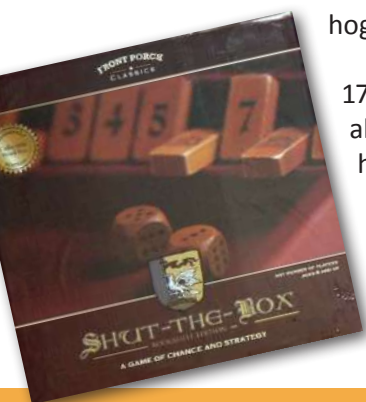
A legelső gyerek társasjátékok a ma már jól ismert dobosz és lépsz mechanikát követték, ilyen volt az indiai eredetű *KI NEVEZ A VÉGÉN*, ami 2000 éve velünk van már, vagy a *LIBAJÁTÉK*, amiről az első írásos feljegyzések 1480 környékére datálhatóak. Bár ez sokakat meglephet, hogy miért tartanának gyerekek szórakoztatónak egy ilyen játékot, ugyanakkor nem szabad elfeledni, hogy egy gyerek számára nem a gondolkodás vagy a mély interakció a fontos, hanem a fizikai kontaktus és a hatás, hogy valami történik, amit ő okozott.

1750 körül elkészült a *SHUT THE BOX*, ahol már döntéseket is kellett hozni, hiszen nem volt mindegy, hogy a 2 kocka összértékének megfelelő számot, vagy külön-külön a 2 számot fordítja le a játékos. Ez volt az egyik első nem dobosz és lépsz gyerek társasjáték.



Az ügyességi játékok is népszerűek voltak a gyerekek körében, pl. a *NINE PINKÉNT* is ismert *SKITTLE-BOWL*, ami a bowling ősének is tekinthető, szintén a XVIII. század óta létezik. Kutatásom során meglepődve tapasztaltam, hogy a *MAROKKÓ*, melyet a többi országban jellemzően *MIKÁDÓ*ként ismernek, csak a múlt században lett ismert, 1936-ban épp tőlünk, Magyarországról került az Egyesült Államokba. A mágnes feltalálása után népszerűek lettek a mágneses ügyességi játékok is, mint az *AQUARIUM* nevű horgászós játék 1890-ből.

A kooperatív gyerekjátékok azonban csak a XX. században jelentek meg a gyerekjátékok piacán, ilyen volt például az 1986-os *ORCHARD*, ahol a varjú elől kellett felszednünk a gyümölcsöket.



A kilencvenes évektől kezdve aztán beindult a nagyüzem, a BGG alapján 1990-ig nagyjából 1400 gyerekjáték létezett, azóta ennek a dupláját készítették el a tervezők. Főként azután, hogy a nagy, jellemzően családi játékok gyerekverziói is elkezdtek megjelenni. Pár példa a teljesség igénye nélkül: [ÉN KICSI KASZÁM](#), [MY LIL' EVERDELL](#), [KURUZSLÓ & TSA](#), [MIÉNK A VÁR!](#), [STONE AGE JUNIOR](#), [TICKET TO RIDE: AZ ELSŐ UTAZÁS](#).



## A gyerekjátékok fajtái

A gyerekek számára a legfontosabb, hogy egy játék egyszerű, könnyen megérthető és figyelmet lekötő legyen. Fontos a szép grafika, de nem a kidolgozottságon van számukra a hangsúly, hanem a könnyen felismerhető karakterek, ábrák, szimbólumok a lényegesek. A véletlen szerepe, ahogy fent is említettem, kevésbé fontos, és a döntéshozatal is elhanyagolható számukra a legtöbb esetben.



### » Klasszikus táblás

Ide tartoznak például az egyszerű versenyjátékok. A fent ismertetett [LIBAJÁTEKON](#) kívül ilyen a [LÓVERSENY](#), a [NE ÉBRESZD FEL A PAPÁT!](#) vagy a modernebb játékok közül az ebben a számban ismertetett [KURUZSLÓ & TSA](#) vagy [CSIGATEMPŐ](#).



Ebbe a kategóriába tartoznak a kooperatív játékok is, mint az [ORCHARD](#), a [MIÉNK A VÁR!](#) vagy a [LEO](#).

### » Kártyajátékok

A kártyákkal játszott játékok is rendkívül népszerűek, mint az [UNO](#), a [SET](#), vagy a [HALLI GALLI](#). Gyerekkorunk nagy kedvencei voltak a különböző [AUTÓS KÁRTYÁK](#), én személy szerint a mai napig vadászom a [VONTATÓK](#) nevezetűt, amiben kamionok szerepeltek, és balga módon nem vettem meg, amikor még megtehettem volna.



A modernebbek közül érdemes megemlíteni a [SWEET & SPICY](#)-t vagy a [BIEBERBANDÉT](#).



### » Ügyességi

A klasszikus ügyességi játékokon túl, mint a [MIKÁDÓ](#) vagy az [AQUARIUM](#), ide sorolhatóak az olyan partijátékok is, mint az [AVOCADO SMASH](#), a [PANIC LAB](#) vagy a [BOLDOG LAZAC](#). Itt kézügyességre, gyors helyzetfelismerésre vagy egyéb fizikai képességekre van szükség a sikerhez.



» Oktató/fejlesztő

Ezek a jellemzően egyszemélyes játékok kifejezetten azt a célt szolgálják, hogy tanítsanak vagy valamilyen logikai vagy esetleg ügyességi képességet fejlesszenek. A *SMART GAMES SOROZAT* számos verziója direkt gyerekeket céloz meg, változatos témákkal, és a magasabb szinteken már a felnőtt játékosoknak is komoly kihívásokkal.



» Memória



A fejlesztő játékok alcsoportja a memória játékok, a legegyszerűbb párosító játékoktól kezdve, de akadnak picit komplexebbek is, mint a *MEMOARRR!* vagy a *MÉZLELŐ*. A modern világban, ahol az emberek koncentrációképessége rohamosan csökken a közösségi médiának köszönhetően, kifejezetten hasznosak tudnak lenni ezek a játékok.

## ■ Miért jó gyerekjátékokkal játszani?

A modern gyerekjátékok tervezésekor sokszor már cél az, hogy ne csak a gyerekek, hanem a felnőttek is tudjanak velük szórakozni. A gyermekeinkkel eltöltött minőségi idő olyan áldás, amit nem szabad elszalasztani, így a játékos kedvű szülőknek mindenképpen ajánlom, hogy sokat játsszanak gyermekeikkel.



A gyerekjátékok közben ki lehet kapcsolni a problémáinkat, az agyunknak sem kell teljes fordulatszámot pörögnie, mégis remek szórakozást tudnak nyújtani. Az ügyességi játékok meglepően nehéz feladat elé állíthatják a felnőtteket, míg a gyerekek játszi könnyedséggel oldják meg a feladatokat. A memória játékok pedig segíthetnek visszaépíteni a koncentráció képességünket. Merjünk játszani alkalmanként ezekkel a játékokkal is, a könnyed, de sokszor mégis tartalmas szórakozás jegyében!

*Tzimisce*





# Pásztor Emma

A gyereknapi szám apropóján kis hazánk legfiatalabb társasjátékszerzőjét, PÁSZTOR EMMÁT kérdeztük. Nemrég jelent meg az első játéka, a *LOKOMOTO*, aminek a bemutatója szintén ebben a számban olvasható.

## Mikor kezdtél el társasjátékozni és mik voltak az első komolyabb játékaid, amikkel játszottál?

Amikor 5 éves voltam és a tesóm meg 3, anyukám kitalált nekünk egy játékot, amivel nélküle is tudtunk játszani (*TITKOK SZIGETE*, később *KUFLINYOMOZÓ*ként jelent meg). Anyukám sok játékot lemásolt nekünk, mint például a *KIS GYÜMÖLCSÖSKERT*et, később pedig az ügynököt (*HEIMLICH & CO.*) és a *RED NOVEMBER*T. Mikor iskolás lettem, az egyik osztálytársamnak volt egy kígyós kártyája, ahol a kígyó-fajták tojásszámát és élettartamát kellett összehasonlítani, és ezt lemásoltam magunknak otthonra. Később ki is találtunk játékokat a tesómmal.

## Melyik a kedvenc társasjátékod és miért?

A *MUNCHKIN* a legkedvencebb, mert nagyon jó játszani vele, mivel olyasmi, mint egy szerepjáték és van benne isteni beavatkozás, bár én nem szoktam pap lenni, inkább tolvaj. A másik kedvencem a *CITADELLA*, amit általában a Tátrában a Téli hócsatában (Téryho chata, vagyis Téry menedékház) szoktunk játszani, és a tesóm mindig orgyilkos benne. Szeretem még a sztori-kitalálós játékot, amit a családdal teszteltünk (*ABSZOLÚT KÉPTELEN SZTORIK*).

## Az osztálytársaid, tanáraid mit szólnak hozzá, hogy társasjátékozol és emellett fejlesztesz is?

Az osztályfőnököm tudja, hogy lett egy játékom, és emiatt sajnos rögtön el is küldött egy társasjátékfejlesztő versenyre. Ha valaki megkér, nem biztos, hogy tudok csinálni játékot, az csak úgy magától jött. Az osztálytársaim nem nagyon szólnak bele, tudomásul veszik.



## Kikkel tesztelted a *LOKOMOTÓ*t?

A kitalálás után leteszteltem a családommal, meg néhány barátunkkal. Később, miután bekerült a kiadóba, ők is leteszteltették emberekkel, meg iskolásokkal is, azt hiszem. Ezen kívül a gyerekvasutas csoportommal is teszteltük a téli túrán.

## Miért a vonatos témát választottad?

Mert imádom a vasutat, és gyerekvasutas vagyok. Egyébként nem külön választottam a témát, hanem csak úgy jött, mert minden gondolatom a vasút körül forog.

## Vannak még társasjáték ötleteid és fejlesztés alatt álló játékaid?

A *LOKOMOTO* előtt csináltam egy bárányos játékot, ahol báránycsaládokat kellett összerakni a színük alapján. Ezt szintén beadtuk a *PAGONY*ba, de nem érte el azt a szintet, hogy kiadják. Korábban volt több más ötletem is, most találtam meg őket a fiókomban. Anyukám társasjáték szerkesztő a *PAGONY*ban, és én gyakran meg szoktam rajzolni más szerzők tesztjátékának a grafikáját is.

## A jövőben mivel szeretnél foglalkozni? Esetleg társasjáték tervezői ambícióid is vannak?

Mozdonyt szeretnék vezetni mindenekelőtt, és melleleg rajzolgatni egy kicsit, írni csak magamnak. Sok dolog van a fejemben, és sosem gondolom ki előre, mit csinállok. Korábban sem akartam tudatosan társasjátékot tervezni, csak úgy jött az ötlet. Lehet, hogy véletlenül fogok tervezni még egy játékot.

## Van olyan társasjátéktervező, akire felnézel? Ha igen, miért pont ő?

Amikor társasjátékozom, nem érdekel a szerzője, csak a játék. Szeretném, hogy a *LOKOMOTO*nál is a játékon legyen a hangsúly, és nem azon, hogy ki vagyok és hány éves.



## Mit mondanál azoknak a gyerekeknek, akik szerint jobb elektronikusan játszani, mint társasjátékozni?

Hogy ha szerintük jobb, akkor játsszanak úgy. Például a *Wizard of Wor* szerintem lehet olyan jó, mint egy társasjáték, ketten kell játszani. Szoktam számítógépes játékokat is programozni Scratch-ben, azok is kétszemélyesek általában.

## A *LOKOMOTO* grafikáját is te készítetted. Ezek szerint a rajzolás a másik hobbid? Esetleg ezzel is szeretnél foglalkozni a jövőben?

Elvileg. A Kisképzőbe megyek, szóval lesz egy alapom, de most más érdekel. De azért szerintem egész életemben rajzolni fogok.

(Emma rajzai itt láthatók: <https://www.instagram.com/emma.pasztor>)

### Pásztor Emma

Életkor:  
14

Leghíresebb játéka:  
*LOKOMOTO*

Kedvenc társasjáték tervezője:  
STEVE JACKSON

Kedvenc játék mechanizmusa:  
kártyajáték

Nemzetiség:  
magyar

Az utolsó játék, amivel játszott:  
*TIME STORIES: THE MARCY CASE*

Kedvenc játéka:  
*MUNCHKIN*

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

A következő szám megjelenését június 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](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

### Támogatóink:



Cartamundi



### További partnereink:





## KÜLÖNLEGES LÁTNIVALÓK

Egy hosszú, sikeres időszak után az állatkert látogatói unatkozni kezdtek és egyre többet követelnek. Itt az ideje, hogy különleges látnivalókat mutass be a dinóparkodban! Ebben a kiegészítőben a játékosoknak lehetőségük lesz olyan kártyák közül választani, melyekkel további módokon szerezhetnek győzelmi pontokat a játék végén.



15'



2-5



kor

## KOCKAELKERÜLŐ VARIÁNS

1. Minden forduló elején minden játékos kap egy-egy kockaelkerülő jelzőt (ez lehet bármi, amit jelzőként tudtok használni, maximum 10 db-ra van szükség).
2. MINDEN játékosnak minden körben teljesítenie kell a kocka követelményeit (tehát mindegy, melyik játékos dobja a kockát).
3. A játékosok bármikor elkölthetnek egy kockaelkerülő jelzőt, hogy figyelmen kívül hagyassák a kocka által előírt követelményt.
4. Az első fordulóban fel nem használt jelzőket a második fordulóba is átvihetitek (így tehát maximum két jelző lehet a birtokotokban). A fel nem használt jelzők a játék végén egy-egy pontot érnek.

## PONTOZÁS

A második forduló a szokásos módon zajlik. A második forduló vagy a szezon végén (ha a nyári/téli változatot játsszuk) számsítuk ki az állatkerttáblánk normál pontszámát és adjunk hozzá további pontokat a bónuszkártyánk alapján. Ne feledjétek, hogy az azonnali jelzővel (piros felkiáltójel) jelölt kártyák csak az első forduló végén, a kártya elvételekor adnak pontot. (Az azonnali bónuszkártyák pontszámát mindenképpen jegyezzétek fel, hogy megkönnyítsétek a játék végi pontozást.) Minden egyes fel nem használt kockaelkerülő jelző egy-egy pontot ér (a bónuszkártyák pontjain felül).

## KÜLÖNLEGES LÁTNIVALÓK



4



**Azonnal** kapsz 4 győzelmi pontot minden piros dinoszauruszod után az állatkertedben.



## KÜLÖNLEGES LÁTNIVALÓK



?



**Azonnal** kapsz annyi győzelmi pontot, amennyi az állatkerted jelenlegi pontszáma.



## KÜLÖNLEGES LÁTNIVALÓK



3



**Azonnal** kapsz 3 győzelmi pontot minden üres karámod után az állatkertedben.



## KÜLÖNLEGES LÁTNIVALÓK



2



**Azonnal** kapsz 2 győzelmi pontot minden különböző színű dinoszauruszod után az állatkertedben.



## KÜLÖNLEGES LÁTNIVALÓK



2



Kapsz 2 győzelmi pontot minden sárga dinoszauruszod után az állatkertedben.



## KÜLÖNLEGES LÁTNIVALÓK



2



Kapsz 2 győzelmi pontot minden narancs dinoszauruszod után az állatkertedben.



**Javaslat:** Nyomtasd ki ezt a négy oldalt két 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára a hátlapokkal párosítva, majd vágd ki a lapokon lévő kártyákat a segédvonalak mentén. Ha van lehetőség, le is kerekítheted a sarkokat.

Döntetlen esetén a döntetlenező játékosok először összehasonlítják a megmaradt felfedett pontozókártyák után kapott pontjaikat. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az a játékos nyer, akinek a legkevesebb T-Rexe van az állatkertjében. Ha a játékosok még mindig döntetlenre állnak, a játékosok osztoznak a győzelmen.

## KÉTJÁTÉKOS VÁLTOZAT

Ha az alapjáték kétjátékos változatára vonatkozó szabályokat használjátok, akkor a második forduló végén (azaz a játék felénél) válasszatok a pontozókártyák közül.

## JÁTÉKMENET

1. Az első forduló végén minden játékos a szokásos szabályok szerint számolja össze az állatkerttáblája pontszámát (ez az átmeneti pontszáma).

2. A legalacsonyabb átmeneti pontszámmal rendelkező játékosal kezdve és növekvő sorrendben folytatva minden játékos elvesz egy felfordított bónusz pontozókártyát. Ha egy játékos olyan kártyát választ, amely azonnali pontokat ad (1-4-es lapok), akkor az adott játékosnak azonnal fel kell jegyeznie a bónuszpontjait, amelyeket majd hozzáad a végső pontszámához. Döntetlen átmeneti pontszám esetén az alábbi szempontok döntenek:

- A legtöbb fel nem használt kockaelkerülő jelző.
- A legtöbb T-Rex az állatkertetekben.
- A legtöbb dinoszaurusz az állatkertetek egyik karámban.
- Véletlenszerű választás.

## KÉSZÍTŐK

A kiegészítőt tervezte: Justin Schroeder

A kockaelkerülő variánst tervezte: P. D. Magnus

A kártyák ötleteit adta: Heath Washburn

A kártyák grafikáit megszerkesztette: Samuel Moreno

A kiegészítőt tesztelte: Lauren Schroeder & Andrea Harmer

A magyar változatot fordította

és szerkesztette: Bak Richárd

## ELŐKÉSZÜLETEK

Ha a Kockaelkerülő variánssal játszotok, osszatok ki minden játékosnak egy-egy jelzőt (kristályt). Ha nem szeretnétek használni ezt a játékváltozatot, akkor egyszerűen vegyétek ki a 15-ös számú kártyát, mielőtt a következő lépéssel folytatnátok. A játék elején keverjétek meg a bónusz pontozókártyák pakliját és csapjatok fel képpel felfelé a játékosok számánál eggyel több kártyát.

DRAFTOSAURUS

DRAFTOSAURUS

DRAFTOSAURUS

DRAFTOSAURUS

DRAFTOSAURUS

DRAFTOSAURUS

Ez a fordítás a Reflexshop és az Ankana kiadó, illetve a rajongói kiegészítő készítőjének engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Reflexshop © és az Ankana © által. A rajongói kiegészítőt tervezte: Justin Schroeder (boardgamegeek.com - @jschroeder24)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd

KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 13 győzelmi pontot, ha az ételudvar oldali karámjaidban mindegyik színű dinoszauruszból összesen legalább egy található.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 4 győzelmi pontot minden három azonos színű dinoszauruszod után az állatkertedben.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 2 győzelmi pontot minden kék dinoszauruszod után az állatkertedben.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 13 győzelmi pontot, ha a mellékhelyiség oldali karámjaidban mindegyik színű dinoszauruszból összesen legalább egy található.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 11 győzelmi pontot, ha legalább 5 karámokban hűsevő (piros vagy narancs) dinoszaurusz található.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 2 győzelmi pontot minden rózsaszín dinoszauruszod után az állatkertedben.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 6 győzelmi pontot minden egyes fel nem használt kockaelkerülő jelző után, ami a játék végén nálad marad.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 9 győzelmi pontot, ha valamelyik karámokban mindegyik növényevő (kék, zöld, rózsaszín és sárga) dinoszauruszból legalább egy található.



KÜLÖNLEGES  
**LÁTNIVALÓK**



Kapsz 2 győzelmi pontot minden zöld dinoszauruszod után az állatkertedben.





Ez a fordítás a Reflexshop és az Ankana kiadó, illetve a rajongói kiegészítő készítőjének engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Reflexshop © és az Ankana © által. A rajongói kiegészítőt tervezte: Justin Schroeder (boardgamegeek.com - @jschroeder24)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd

# Kuruzsló & Tsa.

Quedlinburgi Futam

## Rajongói akciókártyák

Ez a nem hivatalos kiegészítő 2-2 új narancs és lila akciókártyát tartalmaz, melyeket a gyakorlott játékosok tetszőleges módon kombinálhatnak az alapjáték akciókártyáival.



### Bagolykészlet



Lépj előre annyi mezőt az állatoddal, ahány különböző színű jelző van az állatkártyádon, az éppen kihúzott lila jelzőt is beleszámítva.



Vegyél el annyi négylevelű lóherét, mint ahányadik helyen áll az állatod jelenleg a versenyben. Azokkal az állatokkal, amikkel egy mezőn állsz, osztozkodsz a helyezésben.



### Hollókészlet



Vegyél el egy legfeljebb akkora értékű jelzőt a doboz aljában lévő készletből, ahány különböző színű jelző van az állatkártyádon, az éppen kihúzott lila jelzőt is beleszámítva. Ezután tedd a kiválasztott jelzőt a zsákodba.



Húzz ki egy jelzőt a zsákodból és nézd meg a színét. Ha van már olyan színű jelződ az állatkártyádon, akkor kapsz 2 négylevelű lóherét. Ha viszont nincsen, akkor csak egyet kapsz. Ezután tedd vissza a kihúzott jelzőt a zsákodba.

A kiegészítő elkészítését és közzétételét a Compaya.hu engedélyezte.

Minden jog fenntartva a Compaya.hu © által.

A kiegészítőt saját ötlet alapján tervezte és a grafikai munkákat végezte: Bak Richárd

**Javaslat:** Nyomtasd ki ezt a két oldalt egy 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a lap alján lévő két könyvet a segédvonalak mentén.



