

123.

# JEM

Játékos  
Emberek  
Magazinja

2023. június

## Sör és kenyér

Kuruzslók Quedlinburgban  
Extra Loco rajongói kiegészítő



Sör és kenyér · Nomad · Frogs · Kereszt és Félhold · Kutypark  
Monasterium · Bullshit · Drink, Drank, Drunk · Szorgos hangyák  
Color Addict · Catan: Az emberiség hajnala



Coimbra



D&D: Adventure  
Begins



Bicskei Társasjáték  
Klub



Mac Gerdts

## Kedves Játékosok!

Állati jó lett a mostani lap. Szó szerint állati. Fejtsük ezt ki részletesebben!

A magazinban vannak rovarok, amiket kártyalapok személyesítenek meg (*SZORGOS HANGYÁK*), illetve kételtűek, amiket szintén kártyák személyesítenek meg (*FROGS*). Az ennél magasabb, a hagyományos besorolás szerint az emlősök osztályába tartozók viszont már tisztességes ábrázolást, fa vagy műanyag figurákat kaptak. Az egyik leglátványosabb a vándorlás témájára épülő új magyar szerzemény, amelyben fantasylény-szerű hátasokon járnak vadászni figuráink (*NOMAD*). A másik, szintén a vándorlást és a vadászatot tematizáló játékban viszont itt, a Földön maradunk, csak éppen több tízezer évvel ezelőtt, a kardfogú tigris korában (*CATAN: AZ EMBERISÉG HAJNALA*). Ehhez képest a házi-sított ragadozó, a kutya tartása már nem is kihívás, vándorlás és vadászat helyett pedig marad nekünk egy hosszú séta a parkban (*KUTYAPARK*). Legvégül a monostorokról szóló játékban már "csak" csacsikat kapunk, amik a kordét húzzák, hogy elvigyék szerzeteseinket a megadott helyre (*MONASTERIUM*).

Egyes szerzetesrendek igen jó söröket főztek, talán rájuk is emlékeznek egy új kétfős játék (*SÖR ÉS KENYÉR*). De mértékkel igyatok, mert nem kizárt, hogy a sokadik pohár már megárt (*DRINK, DRANK, DRUNK*), és akkor baromságokat fogtok beszélni (*BULLSHIT*). És kinek jó az?

Maradt még a végére három játék. Az egyikben akár valós történelmi csatákat is meg tudunk eleveníteni a török megszállás korából (*KERESZT ÉS FÉLHOLD*), a másikban a kazamaták és a sárkányok birodalmába ruccanunk ki (*DUNGEONS & DRAGONS: ADVENTURE BEGINS*), végül egy absztrakt játék mozgatja meg az agyunkat és a színérzékelésünket (*COLOR ADDICT*).

A magazinunkat jól ismerők talán már hiányoltak egyes rovatokat, de semmi vész, visszatértünk, így megtalálható a mostani lapszámunkban a világ körüli sorozat következő darabja Portugáliából (*COIMBRA*), egy klub bemutató (*BICSKEI TÁRSASJÁTÉK KLUB*) és a játékszerző interjú, most a Concordia szerzőjével, *MAC GERDTS*-szel.

Végül még egy promó csomagot is belepakoltunk a lapba, és ha már múltkor a gyerek változatra készítettünk egy kinyomtatható kiegészítőt, akkor jöjjön most az alapjáték: a *KURUZZLÓK QUEDLINBURGBAN* játszását tudjátok változatosabbá tenni az utolsó oldalakon található rajongói kiegészél.

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:**

Árva Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Csukás Csaba, Kiss Zsófia, Porvayné Török Csilla és Szluca Beáta

**Olvasószerkesztők:**

Bozsik Márton, Krantz Domokos, Majoros Ágnes, Molnár Levente és Szabó Máté

**Korrektorok:**

Andics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

**Jelen számunk cikkeit írták:**

Bozsik Márton (bzksmrc), Eperjesi Gergely (Gergely), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kiss Zsófia (Mona), Nagy Sándor (winterborn), Nemes Mónika (nemes) és Takács Viktor (the\_v).

**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 elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



**Gyerekjátékok** - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

# Tartalomjegyzék

- 
- 4 SÖR ÉS KENYÉR**
- 8 NOMAD**
- 12 FROGS**
- 14 KERESZT ÉS FÉLHOLD**
- 17 KUTYAPARK**
- 20 MONASTERIUM**
- 26 COIMBRA**
- 30 BULLSHIT**
- 32 DRINK, DRANK, DRUNK**
- 35 SZORGOS HANGYÁK**
- 38 COLOR ADDICT**
- 40 CATAN: AZ EMBERISÉG HAJNALA**
- 43 DUNGEONS & DRAGONS: ADVENTURE BEGINS**
- 45 BICSKEI TÁRSASJÁTÉK KLUB**
- 47 INTERJÚ: MAC GERDTS**



10+



2



30-45'

# Sör és kenyér

Ismét rendkívül hálás feladatot kaptam. Ilyenkor mindig megállapítom, milyen jó is a JEM-nél "dolgozni". Az országban elsők között próbálhattam ki a *SÖR ÉS KENYÉR* magyar kiadását, még a megjelenés előtt, hogy a premierrel szinte egy időben olvashassátok is a játék bemutatóját. Ezzel a címmel alapvetően könnyű dolgom van, hiszen önmagában eladja magát, ahogy a játék magyar kiadója is mondta, eddigi legnagyobb előrendeléssel bíró játéka lett. Vajon a címe miatt van, vagy a társasjátékosok kiszimatolták már idő előtt, hogy többről van itt szó, mint egy szuper tematikáról és az ahhoz választott, mindenki számára szerethető névről?



A sárgás-barnás színek szinte felidézik a frissen sült kenyér vagy egy korsó habzó, hideg sör színét és ízét. Szerencsére a kompakt dobozméret nem csorbítja a minőséget, nagyon klassz játéktáblát és 60 db kártyát kapunk, a színes erőforrás tokenekről nem is beszélve, amik öröndetes módon mind fából készültek. Ennél már csak az az örömtelibb, hogy minimális előkészületet igényel, a kártyák megkeverése és kiosztása mellett a nyersanyagokat kell elrendeznünk és máris kezdetjük a játékot.

## „Lökd ide a sört!”

Amint a kezembe fogtam a magyar dobozt, máris ismerősnek tűnt. Virít róla ugyanis a designer kézjegye, aki - engedjétek meg, hogy szubjektíven megjegyezzem - a kedvenc grafikusom. Nem kellett látnom a nevét sem a dobozon, hogy tudjam, az ábrázolást *MICHAEL MENZEL* készítette, akinek munkásságát az első *ANDOR LEGENDÁI* partim óta követem. A kis doboz és a kétszemélyes mód ellenére is beletett mindent ebbe a játékba. A színek, a személyek ábrázolása a dobozon, a tábla és a kártyák grafikája mind-mind szemet gyönyörködtető és meglepően jól illik a játék hangulatához.



## „A sör folyékony kenyér, a kenyér meg akkor kemény, morzsáló sör?”

Hat fordulót fogunk játszani, váltakoztatva a termékeny és a száraz éveket. Már ez is izgalmas újdonságot hoz a játékba, melyet a kártyacserék csak tovább fűszereznek. Nézzük is meg, hogyan! Mindkét játékos öt lapot kap, amelyek között van sör és kenyér kártya is, ezek összekeverve találhatóak a pakliban. Ha bőséges évünk van, akkor több nyersanyagot készíthetünk fel a játéktáblára, mert az elérhető mennyiség mindig korlátozott. A játékosoknak nincs külön táblájuk,



a központi játéktábla felőlük eső oldalát használják majd. Felváltva következnek, azaz egyesével játsszák ki a kezükből mind az öt lapot. A termékeny évben, ha már mindkettőn kijátszottak egy-egy kártyát, kicserélik a kezükben lévőket a társukéval, és abból játszanak ki újra felváltva egy lapot, majd ismét csere következik. Ahogy utaltam rá, ez egy nagyon izgalmas döntési helyzet. Mivel csak egy kártyát játszhatunk ki egyszerre a kezükből, azzal szembesülünk, hogy a többit át kell adjuk a játékpartnerünknek, amelyek között olyan lap is lehet, amit semmiképp sem szeretnénk. Tényleg rendkívül kellemes fűszere ez a játéknak, ha már sörről és kenyérről beszélünk.

Száraz évben kevésbé éles a helyzet. Itt ugyan kevesebb nyersanyagot kapunk a közös készletbe, de egy-egy lapkijátszás után nem cseréljük ki a kezünket, hanem ismét a saját paklinkból játszunk majd ki, ha ránk kerül a sor. Annyi lehetőségünk van cserére, hogy letehetünk kártyát a három, erre az évre felcsapott cserelapból is, ha a kezünkben lévő egyik lapot kijátsszuk a helyére. Ez a három kártya mindig csak a száraz évben áll rendelkezésünkre. A kezünkbe nem kerülhet onnan lap, csak rögtön kijátszásra, és egy saját kártyánkat fel kell kínálnunk helyette a közös készletbe, azaz ellenfelünk mégis megkaparinthat olyat lapot, amit nem szeretnénk.

A kártyák használata is tartogat érdekes döntési helyzeteket, ugyanis háromféle módon is használhatjuk őket:

»Betakarítás és raktározás:

Ilyenkor a lapnak a felső részét vesszük figyelembe. Lehelyezzük magunk elé és elveszük a felkészített készletből a lap tetején lévő nyersanyagokat. Ha újabb kártyát játszunk ki betakarítás céljából, azt az előző lapunk fölé helyezzük elcsúsztatva, és kumulálva, azaz az előzővel összeadva vesszük el a kijátszott erőforrásokat. Arra kell csak figyelni, hogy a raktárunk



véges, ha oda nem tudunk több nyersanyagot elhelyezni, az általunk választott felesleget át kell adnunk a társunknak. Nos, igen, ez is vicces tud lenni a játék során!

» Kenyér vagy sör készítése és eladása:

Ha a kártyánk középső részét szeretnénk használni, a gyártás akciót kell választanunk. Kifizetve az azon szereplő nyersanyagokat sört vagy kenyeret készíthetünk magunknak. A kijátszott lap a játéktáblán a saját területünkre kerül lefordítva attól függően, hogy sör vagy kenyér készült-e belőle. Mindkét hely csak egyegy kártyát tud fogadni; ha újra szeretnénk ide lapot kijátszani, akkor el kell tennünk innen a kijátszott kártyát, amit a harmadik akciólehetőség biztosít számunkra.

» Fejlesztés és söprés:

Már csak a kártya alsó szekciója maradt, aminek a használatáról nem beszéltem. Itt különböző fejlesztések vannak. A lapok a játéktáblán a számukra megjelölt helyek alá csúsztathatók be, figyelve arra, melyik kártya melyik akcióhelyre vonatkozik. Folyamatos, játék közbeni állandó képességet kaphatunk így, vagy játék végi plusz győzelmi pontokat. Ha kijátszottuk a lapot, letisztíthatjuk a táblánkat, az ott elkészített sör és/vagy kenyér lapokat lefordítva a tábla mellé helyezhetjük a végső pontozáshoz.

Ha mindkét játékos kijátszotta az ötödik lapját, véget ér a forduló és kezdhetünk a következőbe. A kezdő játékos mindig az lesz, aki kevesebb nyersanyagot raktároz.



A következő forduló előkészítése kicsit más a termékeny és a száraz években. Már említettem, hogy eltérő mennyiségű nyersanyagot kapunk a közös készletbe, de a lapjainkra is hatással van, milyen évben járunk. Termékeny évben mindkét játékos a húzópakliból kap 5-5 kártyát, míg száraz évben felvesszük az előző évben betakarításra kijátszott lapokat és azokat egészítjük ki a kezünkben ötre. Ilyenkor csapunk fel három cserelapot is a közös készletbe. Száraz év végén a cserekártyák és a szüretelésre kijátszott lapok eldobásra kerülnek, azokat nem vehetjük fel a következő forduló elején.





## „Az vagy nekem, mi testnek a kenyér...”

Nos, be kell valljam, ez a játék engem nagyon gyorsan megvett, annak ellenére is, hogy - tudom - jellemhiba, de sört nem igazán fogyasztok, a kenyérrrel meg a korom és a súlyom :) előrehaladtával egyre óvatosabban kell bánnom. Sőt, a kétszemélyes játékokat sem szeretem igazán, jobban élvezem a három-, négyfős partikat. De ebben a játékban minden benne van, ami a nagyokban. Sőt! A kis doboz könnyen szállítható, a kulcsin és a minőség szuper, a setup és a szabály egyszerű, mégis komoly mélységet, interakciót, stratégiát tartogat számunkra. Viszonylag gyors, de annál ötletesebb és frappánsabb, nem szűkölködik újításokban sem, pedig a mai társasjáték dömpingben ez már nagyon nehezen teljesíthető elvárás. A tematika is jó választás, teljesen átjön a játék során szerintem. Nem kételkedem benne, hogy nemcsak előrendelésben mutat ilyen szép számokat a játék, hanem majd később is. Igazi családi darab, amelyet azonban a haladók sem unnak meg változatossága és mélysége miatt. Ha csak ketten játszanátok, ha egy rövidebbet játszanátok, ha egy igazán jót játszanátok, bátran próbáljátok ki!

## „A jó sör olyan, mint az élet. Az élet olyan, mint a jó sör: habzik, habzik, aztán elfogy.”

Már eddig is nyilvánvalóvá tettem, milyen sok izgalmas új ötlet, érdekes döntési lehetőség és stratégia rejlik ebben a kis játékban, és erre nem cáfol rá a pontozás sem. A játék vége a hatodik év végén következik be, tulajdonképpen a teljesített lapjainkért fogunk pontokat kapni. Külön kell válogatnunk az elkészült sör és kenyér kártyákat, majd külön-külön összeadni a pontértéküket. Kijátszott fejlesztéseink adhatnak plusz pontot mindkét kategóriához. Ha ezzel megvagyunk, akkor hirdethetjük ki a győztest, méghozzá úgy, hogy a kevesebb pontot érő késztermékünk adja a játék végi pontjainkat. Azaz hiába gyűjtöttünk összesen nagyon sok pontot a két termékből, ha nem tudtuk azokat egyensúlyban tartani, és az egyik alulmaradt a másikkal szemben.



nemes



VAGABUND

Sör és kenyér

Tervező:  
Scott Almes

Megjelenés:  
2022, 2023

Kiadó:  
Deep Print Games, Vagabund

Kategória:  
kártyadraftolás, szettgyűjtős

10+

2

30-45'





# Nomad

Ígérem, írásomból nem fognak hiányozni a független-objektív szempontok, de előljáróban hadd lelkesedjek egy kicsit: egyszerűen jó érzés egy nagy dobozos, magyar játékkal játszani, amit nem csak azért lehet szeretni, mert magyar, hanem azért is, mert jó. Igen, itt gyorsan el is mondom, hogy a *NOMAD*ot egy figyelemre érdemes, jól összerakott családi játéknak tartom. Akinek ennyi is elég, az nyugodtan lapozzon tovább fegyelmezettebb szerzőtársaim cikkeire, akik nem lövik le ilyen hamar a poént. Persze érdemes maradni, mert attól még, hogy a *NOMAD* jó, bőven van miről beszélünk a termék kapcsán, és persze azt is kifejtem majd, hogy szerintem miért jó.



A *NOMAD*ban tehát mindenki a saját törzsével indul útnak, hogy felfedezze a ködbe burkolózó tájat és jurtájával minél közelebb költözzön a szent földhöz. Ehhez vadászokat küldünk előre, akik a felfedezett területeken elejtik az állatokat, hiszen törzsünket el kell látnunk az út során. Ezek a rétegek mechanikailag a következőképpen festenek: először is lapkákat helyezünk az üres táblákra, melyeken ötféle tereptípus látható. Ezekre a lapkára tudjuk lehelyezni a tereptípusnak megfelelő állatokat, ebben külön ikonográfia segít. A játék erőforrásait ezek az állatok jelentik, ugyanis a jurta mozgatásához a vadászunkkal elejtett állatokat kell felhasználnunk. A jurtával 5x5-ös táblánk bal felső sarkából a jobb alsó sarkába igyekszünk eljutni. Sietni azonban nem éri meg, az üresen maradt mezők ugyanis mínuszpontot érnek, tehát a játék során meg kell próbálnunk minél nagyobb területet bejárva, minél több vadat elejtve eljutni jurtánkkal a szent földig. Minderre tizenkét forduló áll rendelkezésünkre.



## Szedjük a sátorfánkat

Kezdjük az elején: *PIERROT* (MAROSI Z. TAMÁS) nemrég megjelent játéka egy igazi nagy dobozos, családi kikapcsolódást ígérő darab, ami a gamereknek is csemege lehet. Az asztalkép látványos: kapunk színes miniket, egy kis ügyeskedés után egy 3D-s sámándombot, 122 lapkát, két húzózsákot tele állatokkal, fejenként tíz szem szőlőcukrot és rögtön két darab nagy, egyéni játéktáblát. Az alkatrészekeken végigtekintve és a szabálykönyvbe belelapozva hamar kiderül, hogy itt leginkább egy multiplayer solitaire (többszemélyes egyszemélyes) euró élmény vár ránk, amit a játék háttértörténete is megerősít: "A nomád törzs elhagyja a táborhelyét és a hallomásból ismert régi szent helyhez közel szeretne letelepedni."

## Ima és vadászat

A *NOMAD* fordulói három viszonylag egyszerű fázisból állnak: imádkozás, felfedezés, akciók. A sámándomb jelentősége abban rejlik, hogy minden forduló első fázisában az áldozati kosarat helyezzük el rajta: egy lépcsőfokra





csak egy kosár kerülhet, ami kulcsfontosságú, ugyanis ez a pozíció több dolgot is meghatároz. Ezen múlik, hogy hány alkatrészhez (lapkához és állathoz) jutunk hozzá és hány akciót hajthatunk végre. Ez határozza meg továbbá a következő forduló imádkozásának sorrendjét is: aki most utolsó, a következőben elsőként választ. Kétfős játék esetén két-két kosarat használunk, és mivel az első forduló után fennmaradnak a kosarak, így a második fordulóban már kettővel kevesebb hely marad választani. Ketten játszva tehát a sámandomb picit nagyobb hangsúlyt kap a páros-páratlan fordulók váltakozásai miatt. A sámandomb akciói nem lineárisan jobbak vagy rosszabbak felfelé haladva, hanem az alkatrész/akció arány változik. A széleken vagy csak alkatrész vagy csak akció található, középen kiegyensúlyozottabbak a fokok.

A felfedezés során a közös készletből választunk annyi játékelemet, amennyit a kosarunk pozíciója enged – itt mi döntjük el, hogy lapkákat és/vagy állatokat veszünk-e magunkhoz. A készlet mindig 8 lapkáról és 3 állatról indul, aki később kerül sorra, az már csak a maradékból válogathat. Az is előfordulhat, hogy a tartalék lapkákból vakon kell felhúznunk a szükséges mennyiséget, ha elkapkodnak előlünk mindent. Az állatok jelentőségét jól mutatja, hogy az ő esetükben ez nem megengedett; ha elfogytak, elfogytak.

Ezután jönnek az akciók. Mindenki annyit hajthat végre, amennyi a sámandomb lépcsőjén a kosara mellett látható. Ilyenkor helyezhetjük le a kezünkéből a lapkákat a táblára vagy mozoghatunk a vadászunkkal és a jurtánkkal.



A lapkahelyezés szabályai megegyeznek a CARCASSONNE-ból ismertekkel, tehát minden oldalon egyeznie kell az érintkező lapkák tereptípusainak. Fontos, hogy a bónuszokat biztosító színes körökre ez nem érvényes, azok opcionálisak. Ha sikerül két lapkából összehoznunk egy teljes egyszínű kört, akkor bónuszként állatokat vagy extra akciókat kapunk. Ezekhez az értékes extra akciókhoz akkor is hozzájutunk, ha lefedünk egyet a táblánkon található rózsaszín körökből.

A vadász mozgatása egyszerű és a vadászat nem is külön akció: ha átmozgunk egy állat mezőjére, automatikusan elejtjük. Ragadozó mezőjére viszont csak törzsünkkel együttműködve léphetünk, tehát a jurtánknak a ragadozóval szomszédos valamelyik mezőn kell lennie. Ez az egyik legtöbb tervezést igénylő része a játéknak, de potenciálisan három pontot érnek az elejtett ragadozók, így megéri jól kalkulálni.

A jurta mozgatásához egy elejtett állatot kell befizetnünk, ami lehet prédaállat és ragadozó is, azonban előbbit érdemes erre költeni, hiszen ezek csak egy pontot érnek a játék végén. A harmadik és a hatodik jurtamozgatás oldja fel a további vadászainkat, ami a játék egyik fénypontja, mert számos új lehetőséget nyitnak meg az így megkapott vadászok. Ezeket az akciókat szimultán is végrehajthatjuk, hiszen nem kell egymásra várni, itt semmilyen interakció nincs a játékosok között. Amikor mindenki végzett, új forduló kezdődik az imádkozással.



## Ködbe vesző győzelmi pontok

Mindezek után a játék végén az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti. Pontot kapunk a jurtánk pozíciójára, minél közelebb van a szent földhöz, annál többet. Pontot érnek a levadászott és jurtamozgatásra el nem költött állatok, és különböző mennyiségű pontot ér külön-külön minden tereptípus. A típusok nem egyenértékűek, a tavak, hegyek és erdők már két egybefüggő területért is adnak pontot, a rét és a sivatag viszont csak legalább négy lapkányi terület után. A területek pontozása nem igazán intuitív, és azt gondolom, hogy az első 1-2 játék alatt nem is érdemes túl nagy jelentőséget biztosítani ennek a résznek, elég annyit tudni, hogy a víz, az erdő és a hegyek többet érnek, mint a rét és a sivatag. Később persze rá lehet feküdni a játék ezen részére, de túlságosan nem érdemes benne elveszni, mert a vadászat és a jurta nem elhanyagolható pontszerzés szempontjából.

A játék végi pontozás nekem összességében a CONCORDIÁT idézi: szempontról szempontra haladva számolgatunk, és így szépen fokozatosan bontakozik ki, hogy tulajdonképpen ki is volt épp a legügyesebb, amiben aztán lehetnek meglepetések. Vannak persze nyomon követhető szempontok, például hogy ki hol tart a sátrával, hány elejtett állata van, de ezt nem hiszem, hogy sokan számolgatják, miközben a saját akcióikat tervezgetik. A lapkákból származó pontok számítása pedig tényleg külön történet, szerintem legfeljebb azt érdemes nyomon követni játék közben, ha valaki nagyon gyúr egy területtípusra, mert ennek a nyílt draftnál lehet jelentősége.

Bízom benne, hogy mindezekkel nem keltettem azt az érzést, hogy elégedetlen vagyok a játéknak ezen aspektusával: ez csupán egy műfaji sajátosság, amivel jó tisztában lenni.

Számomra egyébként ez az alacsony interakciós multiplayer solitaire dolog kimondottan kedves, sokszor van, hogy erre vágyom, és ilyen szempontból a *NOMAD* pazarul teljesíti az aktuális állás elrejtésének kritériumát.



## Úrstruccok és színes körök

Ezek után adja magát a kérdés, hogy milyen érzés is a *NOMAD*dal játszani. Korábban rétegeként hivatkoztam a különböző mechanikákra, ami fizikailag is megjelenik a táblán: az első rétegen mi magunk alakítjuk a lapkákkal a tájat, majd ezen a tájon igyekszünk jól, hatékonyan helyezkedni és mozogni. Ráadásul a cél adott, de az út nem egyértelmű: ha túl gyorsan haladunk jurtánkkal, az elhagyott területeken már nem tudunk ragadozókat elejteni, hiszen arra nincs idő, hogy oda-vissza terelgesük törzsünket. Így a vándorlás tempójába és útvonalába kell ütemeznünk a nagyobb vadászatokat, a távolabbi vidékeken pedig célszerű a prédaállatokra összpontosítani a többi vadással. Ez az egész kirakós jól működik, egyszerű szabályokkal kínál hosszú- és rövidtávú döntéseket. Ennek a tervezésnek az izgalma mindhárom fázist áthatja. Összességében kevesebb akcióból kell gazdálkodnunk a játék során, mint azt elsőre gondoltam, ezért a melléktáblánkon található 16 extra akció mindig egy újabb nagyszerű lehetőséget biztosít, amikor sikerül letakarnunk vagy kiegészítenünk egy rózsaszín kört.

A játék témája és képi világa nekem kimondottan tetszik, a földöntúli külsővel rendelkező állatok kicsit mesészerűvé teszik az összképet. Nem hiszem, hogy egy realisztikus törzsi arculat jobban állna a játéknak, de ez ízlés kérdése. Azzal kapcsolatban, hogy maga a játékmenet mennyire tematikus, vegyes érzéseim vannak. A mechanikákon



keresztül érzem a történet azon részét, hogy mennyire sietünk a cél felé, mit hagyunk hátra (főleg amikor pontokat áldozunk be a haladás érdekében) és merre indulunk az ismeretlenbe. De ha a lapkák területeinek pontozása eszembe jut, az nagyon gyorsan visszaránt a puzzle-be – amit egyébként kimondottan élvezek, szóval ez nem gond, de meg szerettem volna említeni.

## Holmik a jurtában

Természetesen az alkatrészekről is szót kell ejtenem, és itt már vegyesebb a kép, mint a játékmenetnél. A minikről diplomatikusan azt lehet elmondani, hogy látványosra sikerült a színük, ez egyaránt igaz a vadászokra, a jurtákra és a kosarakra is. Úgy is fogalmazhatok, hogy sajnos kicsit lelőgnak a táblákról és a tájat alkotó lapkákról, amik a maguk nemében szintén nem sikerültek a legjobban. Előre szeretném leszögezni, hogy amiket ebben a bekezdésben írok, azok mind figyelemfelhívások szeretnének lenni, olyan észrevételek, amiket érdemes észben tartani, amikor a *NOMAD* jelenlegi kiadásához ülünk le játszani. Korábban a *CARCASSONNE*-hoz hasonlítottam a lapkalehelyezés szabályait, ami mechanikailag helytálló, viszont sajnos a különböző tereptípusok nem különülnek el annyira, mint a jól ismert előd-nél. Nem is csak a színekről van itt szó, a lapkák sarkainál és éleinél sokszor nem olyan határozott a határsáv, mint amennyire ideális lenne. Ez persze nyomtatási kérdés, ami főleg a lapkaszéleken található félköröknél mutatkozik meg (amik színben szintén lelőgnak a tájról), itt sajnos látványos csúszások is előfordulhatnak. Mechanikailag ezek a dolgok nem zavarják a játékmenetet, de a játékostól egy kis extra odafigyelést igényelnek, hogy biztosan szabályosan helyezzük le őket a táblára. Ugyanez igaz az állatokra vonatkozó ikonográfiánál is: lehetnének egy picit nagyobbak, hogy könnyebben össze tudjuk kapcsolni az állatokat az élőhelyükkel – bár ebben a terepszínek is segítenek, tehát idővel meg is tanuljuk, mi hova helyezhető le.

A sámándomb egy különleges alkatrész, ami jól mutat az asztalon, megfelelően funkcionál, de sajnos nem fér bele a dobozba összerakva. Az összerakás-szétszedés pedig eléggé megnöveli a ki- és bepakolási időt, így szerintem érdemes összerakva tárolni, ha megoldható, és nem hosszabb időre rakjuk félre a játékot.



PIATNIK

## Végszó

Összességében semmi olyat nem találtam a termékben, ami egy második kiadással ne lenne könnyűszerrel orvosolható, és nem is gondolom azt, hogy akit érdekel a játék, annak meg kellene várnia egy esetleges következő kiadást. Az észrevételeket azért tartottam fontosnak kiemelni, mert a játék költségvetése megkívánja az alapos vizsgálatot a termék szempontjából is. Akit a játékmenet ismertetése után megfogott a *NOMAD*, nyugodtan tegyen vele próbát, számomra nem kérdés, hogy ajánlásra érdemes darab. Természetéből fakadóan kiválóan működik két fővel, és ilyenkor a sámándomb a speciális szabályok miatt még nagyobb jelentőséget kap, több körre előre is tervezhetünk. Négy főnél pedig már számolnunk kell azzal, hogy néha kevesebb alkatrészből kell választanunk a felfedezés során. Kicsit sajnálom, hogy nem érkezett szóló mód a játékhoz, ennek a műfajnak kimondottan jól állna a csendes, háborítatlan, egyszemélyes elmélkedés. A 10+-os korosztályi ajánlással rutinos játékos gyerekeknél egyetértek, a korosztálynak talán nem is a komplexitás, hanem a hossz lehet kérdéses: az első játékaljak el tudnak húzódni, ha nem szimultán végezzük az akciókat, hanem szorosabban odafigyelünk egymásra.

Nem ajánlom a játékot azoknak, akik közös, interaktív élményt keresnek, és akik nem szeretik a fordulatos játék végi pontozásokat, ahol kiderülhet, hogy nem is ők a legjobbak, pedig azt hitték. Akik viszont kedvet kaptak a ködösen sejtelmes, többretegű puzzle-ben való elmélyüléshez, azoknak jó költözést és sikeres vadászatot kívánok!

Gergely



Tervező:

Pierrot

Megjelenés:

2023

Kiadó:

Piatnik

Kategória:

lapkalehelyező, rácson mozgós, nyílt draftolás

10+

2-4

60'



Nomad



5+



2-4



20'

# Frogs

Mit csinál egy béka? Így van, ugrál. Mekkoraikat ugrik? Hát, mikor mekkoraikat, az attól függ. Mitől függ? Esetünkben a kártyán lévő értékektől, bár nem egészen, szóval ezt majd még finomítanám, de a lényeg: számkártyákkal játszunk, néha feljön egy-egy béka kártya, aminek nagyon örülünk, de mivel ez a játék 21. századi, nem tudjuk elfelejteni, hogy mit tettünk a bolygóval – ezért néha vízben úszó PET palack, bakancs vagy konzervdoboz a húzásunk jutalma. És ez bizony nem jó, sem nekünk, sem a természetnek.

## Fenn a falon, fenn a falon Van 8 kártyalap...

...juthat eszünkbe a (szó szerint) unásig ismételt dalocska, igaz, ott bolha van a falon. Itt meg kártyalap az asztalon. De ne ugorjunk (!) ennyire előre. Először a szabályok.

Minden játékos kap 8-8 lapot, amit nem nézhet meg, és amiket lefordítva maga elé tesz egy sorba. A maradék lapokból egy húzópaklit képzünk a játéktér közepén.

A kezdőjátékos felhúz egy lapot ebből a pakliból, majd megpróbálja képpel felfelé beilleszteni a lent lévő kártya-sorba, annak számértéke szerint, az annak megfelelő sor-számú helyre. Az egyes kártyahelyeket, azok helyiértékét balról jobbra haladva számoljuk ki. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ha mondjuk valaki felhúzza a 3-as kártyát, akkor azt balról a harmadik helyre teszi le képpel felfelé egy ott lévő másik, még képpel lefelé lévő lap helyére. A játékos ezt a lefordított lapot megnézi, és ha az is beilleszthető a sorba (mert olyan számú lap még nincs a sorban lefordítva), akkor oda leteszi, és így tovább, újabb lapokat felvéve, láncolatszerűen. Ha békát húz fel, az dzsóker, az bárhová beilleszthető. Egészen addig megy ez, amíg fel nem jön egy már lefordított számot mutató lap vagy egy vízben úszó szemét, mert akkor a játékos köre véget ér és ez a lap a dobópaklira kerül. Jön a következő játékos, aki az óramutató járása szerint kerül sorra, húz a húzópakliból, illetve ha már van ott lap, a dobópakliból is húzhat, és ezeket a lépéseket ismétéljük, egészen addig, amíg valakinek el nem készül a teljes, most már lefordított számsora 1-től 8-ig. A kört még végigjátsszuk.



Azok lesznek a forduló győztesei (igen, előfordulhat, hogy egyszerre többen is teljesítik), akiknek meglett a teljes sor, de a játéknak itt még nincs vége, kezdődik a következő forduló – amikor is mindenki, akinek nem sikerült kirakni egy teljes sort, újra kap az újrakevert lapokból 8-at, akik viszont az előző fordulóban nyertek, már eggyel kevesebb lapot kapnak maguk elé lefordítva. Ez egészen addig megy, amíg valaki előtt már csak egy lefordított lap van a sokadik fordulóban, és az lesz a játék nyertese, aki ezt (ami értelemszerűen vagy egy 1-es, vagy egy béka lap lesz) szabályosan le tudja tenni felfordítva.

## Nem is olyan könnyű

Nem is olyan könnyű, mint amilyennek látszik, mert bár ugye fordulóról fordulóra kevesebb lapot kell felfordítva sorrendben leraknia annak, aki nyert az előző fordulóban, de hát mindig eggyel kevesebb lapot is tud lerakni maga elé – hiszen ha már megvolt neki a 8 lapos teljes sorozat, a következőben, ha 8-as lapot húz, már nem tudja letenni (csak 7 lap van előtte), azt is dobni kell. Ami viszont nagyon jól fog jönni annak, aki még mindig 8 lappal szenved az előző fordulóhoz hasonlóan, ergo minden nekünk nem jó, a dobópaklira kerülő lap potenciálisan a többi versenytársat segíti. Ez is a játék lényege.

A játék egyfelől full random, mivel az, hogy mi jön föl és az hová illik majd a lefordított kártyasorban, továbbá hogy minek a helyére megy – és az a lap illeni fog-e bárhová máshová – teljesen véletlenszerű. Az viszont nem az, hogy hogyan élek az adódó lehetőségekkel, hogy pl. egy breki lapot hová teszek, esetleg honnan húzok lapot.

Még mielőtt valaki azt mondaná, hogy nem lehet behozni annak az előnyét, aki előtt már csak kevesebb lap van, hosszas kifejtés nélkül csak annyit mondanék, hogy: nem igaz. Gondoljunk bele, aki előtt 1 lap van, gyakorlatilag folyton csak kétféle lapot vár, hogy végre nyerhessen; így annak a valószínűsége, hogy rögtön vagy akár gyorsan nyer, alacsonyabb, mint annak, hogy végül a többiek behozzák a lemaradást. De persze valójában erről semmit nem tudunk mondani, mert ami ebben a játékban végül mégis dönt, az a szerencse!

drkiss



Tervező:  
Haim Shafir

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Amigo, Piatnik

Kategória:  
sorozatgyűjtős

5+

2-4

20'



12+



2/4



120'

# Kereszt és Félhold

“Minden új magyar társasjátékos megjelenés egy öröm, bla, bla, bla...” – fogom majd írni, gondoltam, amikor a kezemben landolt a *KERESZT ÉS FÉLHOLD* egy példánya – és térdeim megroggyantak az egyébként is nagy méretű doboz súlya alatt. Állítólag jópofa és ötletes kétszemélyes harci játék a török korból. Nekem ezt mondták. Na, gondoltam, max. játszunk vele párat, aztán ha lesz rá időm, lesz belőle cikk is. De aztán az élet közbeszólt. És milyen jól tette.

## Ismerjük egymást valahonnan?

Egy időben rengeteget játszottam *MEMOIR '44*-et, ami ugyebár a D-Day és a partraszállás utáni események témájára épülő kétfős harci játék 2004-ből. Harcrendszerét alapvetően már az 1999-es *BATTLE CRY* is így tartalmazta, és jellegzetes hexáival ikonikus darabja a wargame-eket kedvelők gyűjteményének. Az alapjáték azóta kismillió kiegészítőt kapott, és olyan élénk közösséget teremtett, amely folyamatosan újabb és újabb térképekkel és hadszínterekkel látja el a rajongókat.

Na most, ha valaki játszott *MEMOIRT*, annak eléggé beleégnek a tudatába a mozgás és a harc rövid, velős és igen tematikus szabályai (“egyét lép és harcol vagy kettőt lép és nem harcol”). Ha pedig az a valaki egy másik olyan játékkal találkozik, ahol ez a rendszer visszaköszön, akkor hajlamos azt mondani, hogy “halihó, hát ezt ismerem, ez egy *MEMOIR*-klón!”. Nem is tévedhetnénk nagyobbat, de türelem, mindjárt rátérek a lényegre, csak előbb jöjjön a szabály.

## Memoir '64... azaz 1664!

Akár ízlés szerint, akár a szabálykönyv utolsó oldalainak instrukciói szerint a nagy lapkákból létrehozunk egy terepet (én nem szeretem a scenárió szót, szerintem megtalálható minden szövegkörnyezetben az a magyar szó, amivel helyettesíthető). Ez a terep többféle típusból állhat: mező, erdő, hegy, település. Ezekre a nagy lapkákra felrakjuk a kis folyó lapkákat, ezzel kész is a terep maga. Erre kerülnek a seregek, azaz az egyes harci egységeket jelölő és általában 3-3, felmatriázott korongból álló



egységek. Sajnos a scenárió (!) nem mondja meg, hogy pontosan hová tegyük az egységeinket (ennyiben nagyon eltér a *MEMOIRT*tól), sőt, nekem többszöri olvasásra sem volt világos, hogy pl. a Szentgotthárdi Csatában a Rába



melyik oldalán kellene helyet foglalnia a magyar és melyiken a török erőknek. Sokat segítene, ha a térképen lenne egy északi irányt mutató nyíl, így egyértelmű lenne, hogy a törökök délről támadnak.

Az egységeink hatfélék lehetnek, van köztük gyalogos, könnyűlovasság, nehézlovasság, tüzérség stb. Ezek tehát kis korong-tornyokként felkerülnek a négyzethálós táblára, a nekik megfelelő kis kártyák pedig arra az alkotóelemre, ami az egész terepet szó szerint keretbe fogja. Ez egy kartonsáv, amiben puzzle megoldással kapcsolódnak az egyes elemek és nemcsak a kártyáinknak ad helyet, hanem itt vezetjük – a már lassan védjeggyé váló *PIERROT*-megoldással, az egyesek és a tízesek külön számolásával – a játékbeli pontjainkat is.

A játékosok kapnak még kezdő parancskártyákat, illetve 7-7 erőköckét és 1-1 paravánt. A többi parancskártyából minden játékos egy-egy saját húzópaklit képez.

A játékszabály azt a megoldást választja, hogy nagyon részletesen írja le a statikus elemeket, részletezi az egyes alkatrészeket, majd rövidebben a dinamikus részt, a játékmenetet, de mi itt most ezt átugorjuk, rögtön a játékmenettel folytatjuk.



Először is mindegyik játékos a paraván takarásában lerak egy-egy szürke parancskártyát amellé a kártya mellé, amelyik egységével akciózni akar később a táblán. A szürke lapok parancsok, a lila színűek speciális parancsok, a zöldek egyszeri módosítók, de sajnos ez utóbbiak felhasználás után kidobandók. A parancsok összértéke legfeljebb 6 lehet, az egyes lapok értékét a jobb felső sarokban találjuk. Rákerülnek még az egységek lapjaira az erőköcskák, amik majd a harci erőt határozzák meg. Ha mindenki kész ezzel, akkor felemeljük a paravánokat és megindul a csata, amiben a játékosok egymás után, de A-B-B-A rendszerben következnek. Aktiválják az egységüket vagy az összes azonos egységet (attól függ, mit mond a kártya), tehát mozgatják azokat, harcoltatják azokat, esetleg hidat építenek velük stb.

A legérdekesebb persze az összecsapás, hiszen ez egy harci játék. Ez úgy dől el, hogy maguknak az egységeknek nincs harci értéke, rájuk kellett (még a rejtett fázisban) helyezni annyi erőköcskát, amennyit akartunk, de max. annyit, amennyit a lap enged, és akkor ez lesz az ereje az egységnek. Maximálisan egyetértek a szabállyal, miszerint "a KERESZT ÉS FÉLHOLD harcrendszere nagyon egyszerű". Az egymással csatázó egységek egyszerűen összehasonlítják az erejüket, és amelyiknek több az ereje, az annyi korongot elvesz a másiktól, amennyivel erősebb, majd a megtámadott még egyet hátra is lép. Döntetlen esetén csak hátralép a megtámadott (mint a MEMOIRban, ha a terep vagy a tábla széle miatt nem tud hátralépni, korongot veszít), kisebb erővel pedig nem indítható támadás. Amennyiben közelharc történt, akkor a megtámadott helyére belép a támadó; az egységek hatótávolsága természetesen a kártyájukon fel van tüntetve. Az az egység, amelyik támadott, kap egy kimerültség jelzőt, ami majd csak a következő forduló végén kerül le az róla (azzal tehát a következő fordulóban nem lehet számolni).



Ha lement a forduló, azaz egyik játékos sem tud már egységével akciózni, pontokat számítunk: ha a másik csapat korongot veszített, korongoként 2 pont jár; ha csak hátrált, akkor 1 pont, és minden, a tábla felezővonalán túl lévő saját egység az adott oldalnak 2-2 pontot ad. A következő fordulóban levesszük a kettővel korábbi kimerültségjelzőket, visszakerül a paraván, a húzópakliból kiválasztunk 1 vagy 2 lapot, majd a kezünket 7-re töltjük úgy, hogy a további szükséges lapokat a dobópakliból, a mostani és a korábbi fordulóban elhasznált lapokból válogatjuk össze. A játéknak akkor van vége, ha valaki eléri az 50 pontot, de a nyertes az, akinek több pontja van.

## Sz-Day... azaz Szentgotthárd Day

Önkritikát kellett gyakorolnom, mert az elején nem hittem abban, hogy élvezeteset fogunk játszani, de röviden összefoglalva: ez egy baromi jó játék! Nagyon ötletesen sikerült szerintem ötvözni a korábbi harcrendszereket pár újítással, és az eredmény pont megfelelő lett.

Telitalát a valós történelmi kontextusba helyezés, ami mégsem poros, unalmas, nem tankönyvívő. Nagy gratula, hogy az egyes egységeknek a török oldalon török nevek vannak, ami bár megnehezíti kicsit a játékot, de csak amíg meg nem tanuljuk, hogy a baltacsi minnek felel meg a mi oldalunkon. Meg különben is, az ikonok egyformák. Érdekes megoldás, hogy a dobópakliból



nem új húzópakli lesz, amiből csak úgy felhúzzunk lapokat (tehát nem pakliépítő a játék), hanem válogathatunk, de ez egyúttal azt is jelenti, hogy ha megadott lapkészletünk van, akkor abból nagy valószínűséggel végig szinte ugyanazt fogjuk használni, amit viszont ellensúlyoz az, hogy a húzópakliból mindig kell legalább egy új lapot tenni a kezünkbe. Jó ötlet pontot adni azért, ha az egységünk átmegy a felezővonalon, ez a támadó játékot erősíti. Végül meg kell dicsérni a kivitelezést is, az is minőségi, a grafika igényes és átgondolt; már csak az a kérdés, hogy a szabvány méretű polcra befér-e a játék doboza, mert az a szokásosnál nagyobb, hogy beleférjen minden, így viszont egy impozáns méretű darab lett belőle. A BGG-n eddig egy szavazat alapján 4.00-ás a komplexitása, ami eleve nem elégséges számú vélemény, de én még ezzel is egy kicsit vitatkoznék, azonban ez semmit nem von le a játék értékéből, szóval csak javasolni tudom, hogy akik ezt a játéktípust szeretik, ne hagyják ki.

drkiss

## A Szentgotthárdi Csata

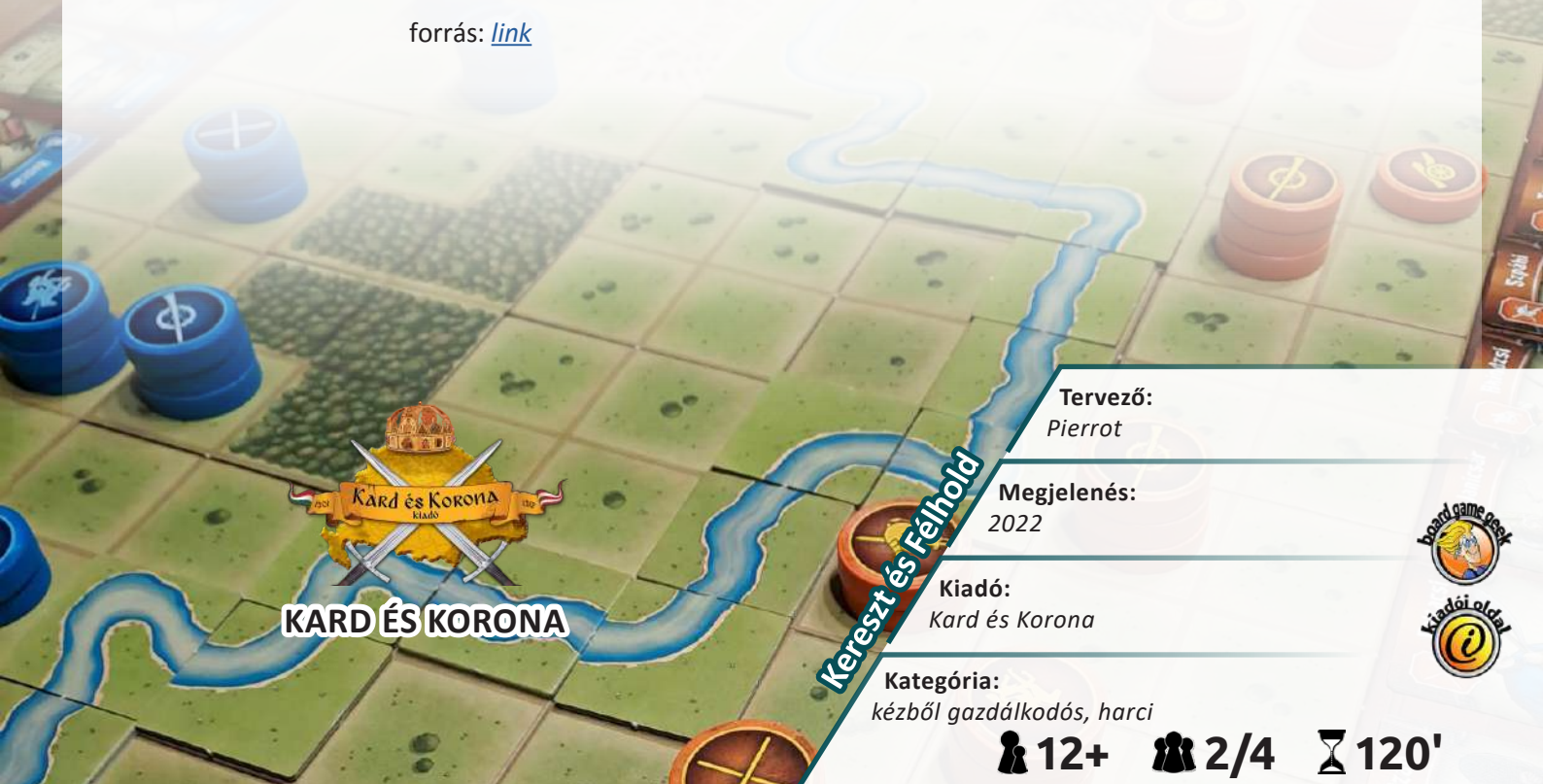
1664. augusztus 1-jén csaptak össze Szentgotthárd határában a Montecuccoli tábornok által vezetett keresztény császári csapatok és a török seregek, élükön Köprülü Ahmed nagyvezírral. A magyar területeken zajló török háborúk során ez volt az első jelentős nyílt ütközet, melyben az európaiak győzelmet arattak a törökök ellen.

A hadjárat körülményei ekkorra már mindkét hadvezért rákényszerítették az ütközetre, főleg azért, mert mind a nagyvezír, mind Montecuccoli seregeinek ellátmánya fogyatkozóban volt. A Rába-parti ütközetet végül a törökök kezdeményezték, akik a környező falvak elpusztítása után, július 31-én a Rába egy hurkánál hídfőt létesítettek, és ott mintegy 12.000 szpáhit dobtak át a folyó túlsó partjára. Bár Badeni Vilmos herceg vakmerően kitámadó csapatai jelentős veszteségeket szenvedtek, Hohenlohe és Jean de Coligny-Saligny francia hadvezér egy újabb rohammal befoltozták az állásokon támadt lyukakat. Lotharingiai Károly és Montecuccoli beavatkozásával az oszmánokat végül egészen a hídfőig visszaszorították. A nagyvezír a következő napon katonái nagy részét átküldte a folyón, Montecuccoli pedig – Hohenlohe tanácsára – augusztus 1-jén délután 1 órakor frontális támadást indított a török erők ellen.

A két meggyötört sereg küzdelme végül a keresztények javára dőlt el, miután a török nehézlovak, a szpáhik az agyagos talajon és a szűk terepen képtelenek voltak eredményesen rohamozni, a janicsárok pedig alulmaradtak a fegyelmezett európai – főleg francia – muskétásokkal szemben. Az öldöklő küzdelem Köprülü Ahmed legértékesebb egységeit gyengítette meg, ami az egész sereg harci kedvét megtörte, ráadásul a török fővezér komoly hibát is vétett. Ahmed meg akarta óvni a janicsárokat a következő roham előkészítéséig, ezért visszavonta őket a folyó partján álló sáncokba; az elit egységek hátrálását azonban a janicsárok mellett küzdő aszabok félreértették, és hamarosan fejvesztett menekülésbe kezdtek.

A nagyvezír parancsát követően az oszmán seregek összezavarodtak, és a kibontakozó keresztény roham előtt sokan a híd túlsó oldalán, vagy a folyóban kerestek menedéket. Mivel az előző napok esőzése miatt a Rába vize megáradt, sokan vízbe fulladtak menekülés közben, ráadásul a tolongó katonák alatt a nagyvezír által építtetett fahíd is leszakadt, ami ismét százak – talán ezrek – halálát okozta. Ezzel együtt a támadó sereg vesztesége körülbelül 20.000 fő volt, míg a keresztények – főleg az előző nap balul sikerült hadmozdulataik nyomán – összesen 6.000 katonát vesztek.

forrás: [link](#)



**Tervező:**  
Pierrot

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Kard és Korona

**Kategória:**  
kézből gazdálkodás, harci

12+ 2/4 120'







10+



1-4



40-80'

# Kutyapark

Már a rómaiak is tudták, de ha ők nem, akkor a hollywoodi producerek biztos, hogy kutyával és gyerekekkel mindent el lehet adni. Ez szerencsére vagy sajnos (még) nem terjedt el annyira a társasjáték szerzők között, így nincs dömping ebből a témából. Na, persze azért van itt is egy-két darab, pl. a nálunk is bemutatott **KUTYAVILÁG** vagy annak kevésbé jól sikerült **kártyás változata**, és nem olyan rég jelent meg a **DOG LOVER** is. Akárhogy is, a tervezők és a kiadók joggal számíthatnak arra, hogy a vevőket rögtön leveszi a lábáról egy, a borítóról rájuk meredő hűségesség szempár és az, hogy a gyerek közben a karunkat rángatja és azt kiabálja: nézd, anya/apa, mennyire cukiiiiiiiiiii...!

## Ez nem is az én kutyám

A szabálykönyv első mondata rögtön tisztába teszi, hogy itt nem arról van szó, hogy elvisszük egy nagy futkározásra a család kedvencét, hanem bizony profi kutyasétáltatók vagyunk, akiknek ez a munkája. Ez így sok mindent megmagyaráz, ami a szabályban nem volt annyira tematikus, de így, hogy tudjuk, hogy ez csak egy munka, már nem húzzuk fel a szemöldökünket azon, hogy a játék egy adott pontján kicserélhetjük a sétáltatott kutyát.

Mert ilyen, ugyebár, a saját ebbel nem tennénk meg soha. Ez egyúttal jó tanács is azoknak, akik – mint én az elején – a fedősztori olvasása nélkül szoktak beleugrani egy-egy játék kipróbálásába, főleg, ha nem annyira sztori-gazdag játékkal játszanak (mert ugyebár milyen története lehet egy kutyasétáltatásnak...?).

Most viszont, hogy tudjuk, hogy hányadán állunk, lássuk a szabályt. Fontos előre tudni, hogy 4 nagy forduló lesz, ezeken belül

3-3 fázis. Középre kerül a nagy parttábla, amire kikerülnek a 4 fordulóra vonatkozó különleges szabályok, lehet tehát tervezni (pl. a forduló végén minden nálunk lévő kopóért kapunk egy hírnevet és egy erőforrást). Meghatározzuk, hogy a sétaútvonalon felvehető



erőforrásokhoz milyen bónuszok járnak még, illetve kirakjuk a 7 féle fajtaszaktekercet egy-egy lapját egy olyan oszlopba, amelyek majd a játék végén a birtokolt kutyák többségéért adnak majd hírnevet, az oszlop alja felé haladva egyre

kevesebbet. Ez tehát egy random lista, amit érdemes szemmel tartani akkor, amikor majd kutyát veszünk el, mivel az itt szerzett többség sok hírnevet adhat a játék végi eredményünkhöz. Ja, és hogy el ne felejtünk, kirakunk a játékosok számának megfelelően kutyakártyákat a kínálatba.

Minden játékos kap még egy-egy póráz-táblát, licitkorongot, kutyafigurát a hírnév követésére (az 5-ösről indulunk), sétáltatófigurát (a licitekhez és a sétákhoz) és kezdésként pár előre meghatározott erőforrást, azaz labdát, botot, játékot és jutifalit. Megállapítjuk a kezdőjátékos személyét és kezdődhet a játék.

## Lábhoz!

Először is licitálunk az elérhető kutyákra. Mindenki titokban beállít egy értéket a licitárcsáján 1 és 5 között, majd kör sorrendben lerakjuk a sétáltató figurákat az a kutya alá, amelyiket választottuk. Egyszerre felfedjük a liciteket, és egy adott blokit az visz el, aki többet ajánlott vagy döntelennél, aki előbb rakta oda a figuráját. A liciten megadott értéket a hírnevünkből kell levonni. Ezt még egyszer megcsináljuk, természetesen a kínálat töltése után.

Ezt követi a sétára való kiválasztás. Minden kutya mellett ott van a költség (labda, játék, jutifali vagy bot formájában), amit be kell adni a közös készletbe ahhoz, hogy a kutya kártyája felkerüljön a póráz táblára. Ezek a kutyák sétálnak

ugyanis; ezt úgy jelöljük, hogy rakunk rájuk egy nyakörv jelölőt. Ezt a fázist nyugodtan lehet szimultán végezni. Aztán jön maga a séta. Már minden kutyus nagyon izgatott, feszülnek a pórázok, nyüszítenek az ebek, de mi szép lassan akarunk végigmenni a parkon, mert minden helyen, ahol megállunk 1-től 4 mezőig terjedő lépéseink után, megkapjuk az oda felrajzolt és még bónuszként odatett erőforrást (labdát, játékot, jutifalit, botot); márpedig ezekre nagy szükségünk lesz a további 3 fordulóban, itt töltjük tehát a készletünket. Az a játékos, aki kilép a parkból, választhat a bónuszok közül (pl. instant 2 hírnév), de aki utoljára marad, azt a játék azonnal kilépteti és el is vesz tőle 1 hírnevet. Magyarul



nem lehet azt csinálni, hogy valaki utolsónak marad és letarolja az összes erőforrást, egyenként lépkedve.

De a leghosszabb séta is véget ér egyszer, és amikor hazatérünk, jön a jutalom. Minden megsétáltatott kutyáért 2 pont, a kutyák képességei is adhatnak pontot, ha épp az van a kártyára írva, illetve sajnos a szomorú kutyaszemekért 1 pont levonás jár – amelyik eben nincs nyakörv jelző a forduló végén, az 1 pont mínusz. Az összes kutya lejön a póráz tábláról, az új fordulóra új kiegészítő szabályok vonatkoznak, de a lépések azonosak.

## Üi! Fekszik! Kulturáltan szórakozik!

Négy nagy forduló megy le ugyanígy (amelyek során bizony újra ki kell fizetni majd a sétáltatás költségét a már korábban megsétáltatott kutyákra is, de ezért viszont kapunk még egy nyakörvet a kutyára), majd amikor a negyediknek is vége, még egy játék végi pontozást végrehajtottunk. Hírnevet kapunk azokért a kutyáért, amiknek a kártyája játék végi pontot rejt, a megmaradt erőforrásokért, továbbá egy adott fajtájú kutya többségi birtoklásáért is. A győztes természetesen az, aki a legtöbbet gyűjtötte.



A játék angol alapkiadásához készült két kiegészítő, az **“EURÓPAI KUTYÁK”** (ennek a megkülönböztetésnek van egy kis Brexit-íze) és a **“HÍRES KUTYÁK”** (ezt meg nem tudtam értelmezni, hogy itt egy bernáthegeyi vagy egyenesen Snoopy lesz a társunk) – aztán a végén kiderült, hogy csak a híresebb fajtákat tartalmazza, pl. a magyar vizslát is. Nagyon helyes!

A játékban ami jó, az egyértelmű: a téma-választás (telitalát), a kivitelezés (bár a képek lehetnének egy fokkal realiztikusabbak, ezáltal cukibbak, de látszik, hogy ez volt a grafikus stílusa), az erőforrás-menedzsment, a nagy újrajátszhatóság (az összes kutya töredéke kerül játékba egy parti során), az egy fővel is játszhatóság, a lépkedéssel erőforrás szerzés és az a finom nyomás, hogy lassan sétáljunk a sok erőforrásért, miközben gyorsan rohanjunk át a parkon a 2 győzelmi pontért.

Ami nem jó, az csak pár részlet. Ilyen a tematikusság megbicsaklása néha (nem szoktunk egy kutyára 2 nyakörvet tenni, a mező közepéről nem megyünk haza kutyát cserélni, nem a fizetett kutyasétáltató dönti el, hogy milyen kutyákat akar megsétáltatni, a jutifalit és társait nem dobjuk ki a sétáltatás előtt, a réten nem szoktuk összeszedni az ott talált labdát és játékot, max. egy botot, de hogy jutifalit nem, az tuti. De, ha realistább lenne a játék, akkor azt kutyasétáltatásnak hívnánk és kint történe a szabadban, nem társasjátéknak, ami a szobában zajlik. Ja, meg kellene foglalkozni a végterméssel is, ami ebben a játékban nincs, szerencsére. 😊



Egyébként a játék során sokkal több mindenre kell figyelni, mint elsőre gondoltuk, így ha nagyon könnyed, nagyon családi módon játszunk, akkor elnézhetünk pár helyzetet és pontszerzési lehetőséget. Mert eleve kutyát úgy kell elvenni, hogy a játék végén többségünk legyen a legtöbb hírnevet adó fajtából. Aztán ott vannak a kutyán lévő szövegek, amik lehet, hogy játék közben, de lehet, hogy játék végi bónuszt, sőt, pontot is adnak. Minden fordulóra van külön szabály (más játékokban ennek neve esemény), és van saját célunk is, ami szintén ad hírnevet. Több játékkal több ideig tart a játék, és a sok apró szabály miatt megvan a veszélye, hogy az utolsó fordulóban túlgondolkodják magukat a játékosok. Szóval nagyon kezdőknek nem ajánlom, bár a kinézete alapján biztos, hogy lesznek olyanok, akik egyfajta gyűjthető kártyás darabnak nézik. Alapvetően azonban mindenképpen kipróbálásra ajánlom, és nemcsak kutyablondoknak.

drkiss



**Tervező:**  
Lottie Hazell, Jack Hazell

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Birdwood Games, Gémklub

**Kategória:**  
licitálás, szettgyűjtős

**10+** **1-4** **40-80'**



12+



2-4



60-120'

# Monasterium

Bár a püspökök, papok és más vallási vezetők számos játékban megjelennek, nekem nem biztos, hogy eszembe jutna egyházi téma köré építeni egy egész társasjátékot. Szerencsére nem mindenki gondolkodik úgy, ahogy én, így aztán bőven akadnak, akik ezt mégis megteszik. A néhány évvel ezelőtt kiadásra került *MONASTERIUM* című társasjátékban például egy-egy egyházi iskola vezetőjének szerepét öltjük magunkra és igyekszünk minél több növendékünket a lehető legbefolyásosabb pozícióba juttatni.

A játéktábla egy főút mentén elhelyezkedő öt monostort ábrázol, melyek maguk is több épületre oszlanak. Bevallom, némileg utána kellett nézmem, hogy mi a különbség a játékszabályban lépten-nyomon szóba kerülő monostor, kolostor, kápolna és egyéb egyházi célt szolgáló épület között, de végül összeállt a kép. Ezek ismerete egyébként egyáltalán nem szükséges a játék megértéséhez, de némileg segíti a játékelményt, mert a tematika – mint számos más euro game esetében – nem feltétlenül a legerősebb része a játéknak.

## A kezdet kezdetén

A központi játéktábla asztalra helyezését követően mindenki kap egy játékosablát, melyen a grafikának megfelelően el kell helyeznie mind a 24 figuráját. Ezek a bábuk szimbolizálják azokat az ifjú szerzeteseket, akiket be kell juttatnunk a monostorokba, hogy minél több győzelmi pontot kaphassunk a játék végére.

A játékosablánkhoz illesszünk hozzá egy ólomüvegablakot, melynek segítségével a játék folyamán további győzelmi pontokat és kisebb bónuszokat kaphatunk. Ezen felül minden játékos kap egy dobókockát a saját színében, valamint a játékosok számának függvényében további fehér színű – tehát egyik játékoshoz sem tartozó – dobókockákat is. A játék további alkatrészeit a leves-, a szerző- és a kódjelölők, valamint a befolyás- és rózsafüzérlapok alkotják, melyek fontos erőforrások lesznek a játékban.

## Imádkozzál és dolgozzál!

A *MONASTERIUM* egy tipikus kockadraft jellegű társasjáték, melyben minden játékos azonos számú fehér és egy saját színű dobókockával indul.

A játék három „évre” tagozódik, ami esetünkben nyilván három nagyobb szerkezeti egységet jelent. Ezeken belül mindig annyi forduló lesz, ahányan játszanak (három játékos esetén tehát például összesen kilenc fordulót játszhatunk le). Ennek minden bizonnyal az lehet az oka, hogy mindenki ugyanannyi alkalommal legyen kezdőjátékos egy-egy „évben”, mert a kockadraft miatt a sorrend kiemelkedően fontos lesz a játékban. A mechanizmus természetéből adódóan talán tényleg ez tűnik a leginkább igazságos megoldásnak.





Minden forduló azzal kezdődik, hogy a játékosok egyszerre dobhatnak a fehér és a saját színű dobókockákkal. A dobott értékek (1-6) közül minden játékos választhat egyet és az összes, egy adott értéket mutató dobókockát felteszi a központi játéktábla erre a célra fenntartott területére (tehát például az egyik játékos az összes általa dobott 4-es értékű kockát, egy másik játékos mondjuk az összes általa dobott 2-es értékű kockát stb.). A megmaradt kockáival mindenki újra dobhat, és addig folytatják mindezt, amíg fel nem tette mindenki az összes dobókockáját a táblára. Mivel a játékban semmilyen formában nem lehet manipulálni a dobott értékeket, ezért a szabály annyit megenged, hogy fordulónként egy alkalommal újradozhatod a kockákat, ha nagyon nem vagy megelégedve a dobásod értékével.

Ez a kockadobálás és táblára helyezés minden forduló elején megismétlődik. Így a játékosok számával megegyező fordulónak köszönhetően minden játékosnak lesz lehetősége egyszer a teljes kockakínálatból választani, mielőtt a többiek elvinnék előle a legfontosabb akciókat.

A játék gerince ugyanis abból áll, hogy a játékosok az óra járásának megfelelően választanak az értékük (1-6) szerint csoportosított dobókockákból legfeljebb három darabot (például ha van a táblán 4 db hármas értéket mutató dobókocka, akkor akcióként abból legfeljebb hármat

elvehetsz). Kivételt képeznek a dzsókernek számító 6-os értékű kockák, mert ezekből mindig maximum egy vihető el. Szintén kivételt képez a saját színű dobókockánk, melynek elvétele esetén nem vehetünk magunkhoz további fehér kockákat, hiába állnak még rendelkezésre abban az értékben.

A játékot tovább szűkíti az is, hogy amikor olyan kockamezőt választasz, amely tartalmaz legalább egy saját színű kockát, akkor először mindig a saját színű kockádat kell elvinned onnan (cserébe ezt más nem viheti el). Tehát hiába van a táblán egyszerre 4 db kettes értékű kocka, ha a sajátod is köztük van, akkor csak azt viheted el önmagában, a fehér színűeket ott kell hagynod.

Minden kockaértékhez tartozik tehát egy-egy akció, melyek az alábbiak szerint oszlanak meg:

- » 1-es értékű dobókocka: egy növendék beküldése egy monostorba
- » 2-es értékű dobókocka: kapsz egy levesjelzőt
- » 3-as értékű dobókocka: kapsz egy befolyásjelzőt
- » 4-es értékű dobókocka: kapsz egy rózsafüzérjelzőt
- » 5-ös értékű dobókocka: egy lépéssel előremozgathatod a szekeredet
- » 6-os értékű dobókocka: bármelyik fenti akcióra jogosít

A fentiek közül leginkább az első, tehát a szerzetestanoncnak a monostorok egyikébe történő elhelyezése igényel bővebb magyarázatot. A játék lényegét képező akció végrehajtásához ugyanis számos feltételt kell előzetesen teljesítened attól függően, hogy milyen típusú egyházi épületbe (konyha, műhely, könyvtár, kolostor, kápolna) akarsz szerzetest küldeni. Ezek között szerepel, hogy csak abba a monostorba küldhetsz embert, ahol a szekered áll (vagy már van szerzetesed a kápolnájában), a szükséges erőforrások befizetése, valamint egyes esetekben még az is, hogy az adott monostoron belül hova sikerült már embert bejuttatnod.

**Monostor:** a szerzetesrendek templommal egybeépített, kötött rendszerű telepét jelenti – az ilyen telepek a rend tagjainak minden élet-, hit- és gazdasági funkcióját (szállás, étkezés, ima, önellátó ipar, gazdálkodás) kiszolgálják

**Kolostor:** szerzetesek szállásépülete, amihez bár templom is csatlakozhat, de nincs komplett kiszolgáló egysége.

**Kápolna:** kisebb templom vagy egy nagy templomnak többé-kevésbé elkülönített része, illetve istentiszteletra használt (kisebbségi) helyiség egy épületben.

*Forrás: Wikipedia*

## A szorgos munka jutalma

Győzelmi pontokat több módon is lehet gyűjteni, de a játék mégsem válik lebutított pontsalátává. Bár a legtöbb pontot a szerzetesek monostorba küldése eredményezi, de ez számos rétegből tevődik össze. A játék végén megkapod

- » az egyes monostorokban elért többségekért járó pontokat (5-5 pont),
- » a kolostorokba és a kápolnába helyezett embereid szorzatának a dupláját,
- » a játék elején felcsapott 3 célkártya teljesítése esetén járó pontokat és
- » szokás szerint a megmaradt nyersanyagaid után is csorog némi győzelmi pont a játék végén.



Ezeken felül a játék ideje alatt győzelmi pontokat kapsz magáért a szerzetes beküldéséért, a színes üveglablak megszerzése esetén, sőt a ha a szekereddel a főút végére érsz, akkor is vár 5 választható pont, hacsak nem kérsz helyette még egy saját színű dobókockát.

## Nyugtával dicsérd a napot

Nagyon leegyszerűsítve tulajdonképpen ennyi is a játék, de persze az ördög most is a részletekben rejlik. A további szabályok több olyan apró részlettel gazdagítják a játékot, melyek – legalábbis az én megítélésem szerint – bőven kiemelik ezt a darabot a hasonló típusú darabok sorából.

Itt elsősorban a játék előrehaladtával egyre bővülő lehetőségekre gondolok. Azonnal felcsillant a szemem, amikor megtudtam, hogy a szerzetestanoncok monostorba

küldésével a játékosablakon felszabaduló helyek egy-egy új akciólehetőséget nyitnak meg előttünk. Attól persze nem kell tartani, hogy a játék nagyon összetetté válik ezáltal, mert csupán arról van szó, hogy a fenti akciók lehetőségének sokkal erősebb formáját kapod meg (például nem egy lépést tehet meg a szekered, hanem kettőt, eggyel kevesebb erőforrást kell fizetned egy adott akcióért stb.).

A másik különlegesség az erőforrásszerzés módja. Sok más társával ellentétben ebben a játékban nincs egy-egy helyszín a különböző nyersanyagoknak dedikálva, ahova csak oda kell menni egy-egy munkással és máris dől ránk a játékalatrészek tömege. Érdekes módon itt költeni kell ahhoz, hogy hozzájuss valamihez. Ha például levesjelzőt költesz egy figurád beküldése érdekében, akkor az ilyenkor járó győzelmi pontok mellé kapsz egy szerszámjelzőt; amennyiben szerszámot költesz el, akkor egy kódexjelzőt; amennyiben kódexet, akkor színes ólomüvegtáblát fogsz kapni, amit azonnal el kell helyezned az ablakkereteden.

Külön tetszett a szekér szerepe a játékban. Ezt az elemet ugyanis folyamatosan mozgatni kell a játék ideje alatt. Egyrészt azért, hogy más és más monostorba is tudj szerzetest küldeni, másrészt pedig azért, hogy az útra felfestett bónuszokat minél többször megkaphasd. Ezek között pedig bizony elég értékesek is akadnak, mint például a szabadon választott akció (ami különösen akkor válik fontossá, ha nincs olyan elérhető dobókocka, ami a számodra szükséges akciótípust biztosítani tudná), vagy a további saját színű dobókocka megszerzése, ami további akciót biztosíthat részedre. Ráadásul ennek az akciónak a jelentősége arra motivál, hogy eggyel több fajta akció legyen szinte kötelező jellegű, ha boldogulni akarsz a játékban.



Végül, de nem utolsósorban ki kell térnünk a játékosablához csatlakoztatott ólomüvegablakra is. Ennek a játékelemnek az a lényege, hogy amennyiben meg tudsz szerezni egy-egy ablakot, akkor annak lehelyezésével a győzelmi pontok mellett valamilyen nyersanyaghoz is jutsz, amelyet később fel tudsz használni. Így ennek az akciónak kiemelt jelentősége van, és a megszerezhető pontok miatt szintén kötelezőnek tűnik kimeríteni az ebben rejlő lehetőségeket.

## Más szemében a szálkát

Mielőtt azonban még az égis emelném a játék fényét, szólaljon meg azért az ördög ügyvédje is. Hibátlan volna a játék? Bizonyosan nem.

Az egyik leggyakrabban előforduló panasz az volt játékosársaim részéről, hogy nem maradt számukra igazán értékes akciót biztosító dobókocka, amennyiben utolsók voltak a körsorrendben. Hiába érveltem azzal, hogy majd nyilván ők is kezdenek fordulót és a többiek is lesznek utolsók a körben. Mindez nem hatott vigasztalóan és el tudom képzelni, hogy mindez a játékelmény rovására mehetett.

Mindez persze a játék tervezhetőségére is hatással van. Ha elvitték már a számodra létfontosságú akciót biztosító dobókockát, akkor az nagyon bosszantó tud lenni. A dobókockák értékét ugyanis sem erőforrás befizetésével, sem más módon nem tudod manipulálni, ahogy ez egyébként a hasonló játékokban lenni szokott. Egy fordulóban egyszer újradobhatod ugyan a kockáidat, de másra nincs lehetőséged. Szerencsére a 6-os értékű kockák dzsókernek számítanak, a főút során pedig szintén akad egy dzsóker akciót biztosító mező, ami azért enyhít ezen a problémán.

Nekem első perctől fogva furcsa volt az is, hogy az azonos értékű kockákból egyszerre többet is el lehet venni (kivétel, ha a saját színű kockád is ott van ebben az értékben, illetve az említett 6-os értékű kockák). Egyszer lehet, megéri kipróbálni úgy is, hogy ezt a szabályt mellőzi az ember, és egy körben egyetlen kocka vehető csak el, teret engedve ezzel a körsorrendben hátrébb szorult játékosoknak is.



## Bizony mondom néktek...

Összességében viszont mégis azt tudom mondani, hogy az eddigi fenntartásaim ellenére is alapvetően elégedett vagyok azzal az élménnyel, amit ez a játék adni tudott. És nemcsak azért van ez így, mert a fenti problémák jelentős része a két fővel játszott partiban kevésbé ütközött ki. Hanem azért is, mert még ha esetleg bosszankodott is valaki egyszer-egyszer a játék folyamán, a parti végére mégis helyreállt a dolgok menete: valahogy mégis mindenki hozzájutott a számára fontos akciókhoz és végre tudta hajtani azt, amit eredetileg eltervezett.

Az volt a benyomásom, hogy végül senkiben nem maradt tüske és mindenki meg tudott barátkozni a játék természetével, így a *MONASTERIUM* igazán kellemes kikapcsolódást tudott nyújtani.

winterborn



**Tervező:**  
Arve D. Fühler

**Megjelenés:**  
2020

**Kiadó:**  
dlp games

**Kategória:**  
munkáslehelyező, draftolás

**12+**

**2-4**

**60-120'**







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





14+

2-5



60-120'

# Coimbra

A Portugália szívében fekvő Coimbra városképe (már ha valakinek a város jut róla eszébe, és nem a Nincs kettő négy nélkül című klasszikus) ma is gyönyörű, a játék viszont egészen a gyarmatosítások idejére repít minket vissza, amikor kereskedelmi és kulturális központnak számított. Nemesi családokként törünk minél nagyobb vagyona és befolyásra, de mivel ízig-vérig euró játékról van szó, valójában ezeknek mind semmi jelentősége nem lesz, mert a gyakorlatban sávokon igyekszünk haladni, megtalálva a lehető leghatékonyabb ritmust és kombinációkat.

## “Ki a következő?”

Valami hasonló jelentést rejt az olasz *ACCHITocca* fantázianév (“A chi tocca?”), ami a *FLAMINIA BRASINI*, *VIRGINIO GIGLI* szerzőpáros fémjelezte olasz játékfejlesztői kollektíva neve (kiegészülve *ANTONIO TINTO* és *STEFANO LUPERTO* szerzőkkel). Remek játékok kerültek ki a kezeik alól (*EGIZIA*, *TERRAMARA* vagy a *COIMBRA* folytatásának tekinthető *ALMA MATER*), ráadásul *FLAMINIA* és *VIRGINIO* a leghíresebb olasz játéktervezővel, *SIMONE LUCIANI*val is rengeteget dolgoztak együtt (*GRAND AUSTRIA HOTEL*, *LORENZO IL MAGNIFICO*, *GOLEM*). Elképesztően erős lista ez, pláne azoknak, akik az euró típusú játékokat kedvelik. A *COIMBRA* dobozán csak kettejük neve van feltüntetve (bár biztosra veszem, hogy a tesztelésben a többiek is részt vettek), és 2018-as megjelenésekor várható volt, hogy hordozza majd a tőlük megszokott stílusjegyeket, és mégis tartalmaz valami egyedi fűszert, innovatív mechanikát, mint az összes fent említett játék. Jelenleg valahol az előkelő 200. hely környékén található a BGG rangsorában, a rajongóknál tehát betalált; nézzük, mi a különlegessége.



## Két dimenziós kockadraft

A dobókocka draftolást alkalmazó eurók pár éve nagyon divatosak voltak. Ezek esszenciája, hogy a dobókockák immár nem a cselekedeteink véletlenszerű következményeit eredményezik, csupán egy előre ki nem számolható kiinduló helyzetet biztosítanak, amire viszont már stratégiát alapozhatunk. Mára picit kevesebb ilyen játék jelenik meg, de nem csoda, hisz már rengeteg oldalról körbejárták ezt a mechanikát. A *GRAND AUSTRIA HOTEL*, vagy a *PULSAR 2849* remek címek, amikben a kockák kiválasztásakor a játékosoknak csak az értéket kell figyelembe venni ahhoz, hogy a megfelelő akciókat





hajthassák végre. A *COIMBRA* különlegessége, hogy az elvett kockáknak nem csak az értéke, hanem a színe is számít, így tehát minden döntést rögtön két aspektus mérlegelése előz meg. A négy fordulón át tartó játék menete egész egyszerű. A kezdőjátékos dob egy csomó színes kockával, kiválaszt egyet, amit az egyik saját színű tartójába illeszt, majd lehelyezi a 4 akcióhely (a kastély, a felső-, középső- és alsóváros) egyikére, és ezt egymás után addig ismétlik a játékosok, míg mindenki háromszor választott. Az, hogy ki milyen sorrendben következik majd az egyes akcióhelyeken, az értéktől függ. A kastélyban az alacsony kocka élvez előnyt a sorban, míg a városi helyszíneken a nagyobb. Előbbi helyen egyébként olyan kiegészítő akciókat hajthatunk végre, mint kedvezményes befekte-



tés egy utazásba, némi bevétel szerzése vagy egy kocka értékét növelő lapka megszerzése (mellyel előrébb kerülhetünk valamelyik sorban). A városban mindhárom helyen kártyákat lehet vásárolni. A lehelyezéskor az kerül előbbre, akinek nagyobb kockája van, így bizonyos szempontból előnyös az erős érték, de a kártyák ára ennyi pénz vagy őr (a játék két ekvivalens fizetőeszköze) lesz, így aki korán jön, drágábban juthat nemesekhez. A lapokon ugyanis különféle korabeli nemesek szerepelnek, kereskedők, egyházi személyek, vagy épp a királyi tanács tagjai, de persze itt sem a tematikán, csak a képességeken van a hangsúly. Sokan azonnali bónuszt biztosítanak, de van, aki minden körben vagy akár a játék végén ad jutalmat. Ha a 3-3 akciót mindenki végrehajtotta (és a kockáit a táblájára visszavette), jön egy bevétel fázis, mely során a másik aspektus, a szín fog számítani. A narancssárga kockák pénzt, a szürkék őrseget bevételként adnak, a lilával a szerzetesünket léptethetjük egy térképen, ahol monostorok között barangolva gyűjt értékes

bónuszokat, a zöldért pedig egyszerűen pontokat kapunk, és van egy fehér is, amit bármire használhatunk. Ezután mindenkinek lehetősége van be szállni egy utazás finanszírozásába, ami különböző dolgok gyűjtéséért garantál nekünk játék végi pontokat. Némi előkészület után már jöhet is a következő forduló.

A *COIMBRA* első és legfontosabb erénye szerintem az egyszerűsége. Félreértés ne essék, zseniális mélységei vannak, de a játékmenet váza tiszta, könnyen átlátható és követhető. Apróbb ikonok, kiegészítő szabályok persze vannak, de ezekben nem akarok részletesen belemenni, bár hozzátartozik a játékhoz, hogy miután viszonylag gyors áttekintést követően fejest ugorhatunk az első partiba, azért a szabály végén található ikonmagyarázatokra minden bizonnyal szükség lesz.

Annyi helyről gyűjthető győzelmi pont a játékban, hogy igazi pontsalátáról beszélünk, és az ember érzése helyenként az, hogy bizonyos elemek már csak feleslegesen lettek ráaggatva a játékra, mint például a kis színes diploma ikonok, amiket különböző kártyákról vagy monostor bónuszlapkákról gyűjthetünk és szettenként adnak



pontokat a végén. De a játéktábla nagyját kitevő térkép is érdekes addíció, működését tekintve valójában olyan, mintha az is egy sáv lenne, ahol megpróbálunk egyre előrébb jutni erős bónuszokért, csak már így is annyi sáv volt a játékban, hogy igyekeztek változatosabbá tenni ezzel, hogy egy szerzetes barangol monostorok között.

Az tehát szerintem megosztó tulajdonsága a *COIMBRÁ*nak, hogy totálisan témátlan száraz pontgyűjtögetés zajlik, az egész egy óriási döntésháló, amiben az eurós lelkeletűek imádják, ha elveszhetnek, de aki várja, hogy a játék legalább egy apró mechanikán keresztül némi történetet, tematikus hangulatot adjon át, itt semmi ilyesmit nem talál. Ezen hamar túl is lendülhetünk, én például jó barátságban vagyok az ilyen játékokkal, mert a döntések valóban annyira mélyek, szerzeágazóak és többféle stratégiát tesznek lehetővé, hogy nagyon sok partin keresztül marad szórakoztató és változatos a *COIMBRA*. Nekem a grafikája is tetszik, vibrálóan színes, mégis tökéletesen átlátható minden komponens. Pontsaláta, ennek ellenére kifejezetten magas a játékosok közti interakció, de nem tudunk végletesen kibabrálni a másikkal, például ha a városban valaki az ötödik helyre csúszik vissza a kockájával, és emiatt nem jut kártyához (minden sorban csak

négy van), akkor is kaphat mentsvárként 2 aranyat és 2 őrt, ami jól jön a játék szinte bármely pontján. A játékidő is nagyon baráti, ketten egy óra alatt lazán lemegy egy parti, ha rutinos játékosok ülnek az asztalnál, bár ehhez hozzá kell adni a némi pepecseléssel járó előkészületek idejét. Négyen is beférünk 2 órába, ami komplexebb euróknál jónak számít; én preferálom, ha nem nyúlik túl hosszúra egy parti. AP lehetőség viszont van bőven, hisz mindössze 12 akciónk lesz a játékban, viszont ha ügyesen kombináljuk a kártyákat és a kockák színeiből eredő bevételeket, akkor szuper kombókat hozhatunk össze (a végére akár 150-200 pont körüli eredmény is kijöhet), így minden döntésnek komoly súlya van.

Portugália mesés szép ország gazdag kultúrával és eseményektől hemzseggő történelemmel, de ez nem a *COIMBRÁ*ból fog kiderülni a játékosok számára. Mégis, amit a játék közben átélnek, az Portugáliához méltón színes, változatos, izgalmas, már ami a stratégiai döntéseket illeti.

*bzskmrc*



**Tervező:**  
Flamina Brasini, Virginio Gigli

**Megjelenés:**  
2018

**Kiadó:**  
Eggertspiele

**Kategória:**  
kockadraftolás, munkáslehelyező

**14+** **2-4** **60-120'**





18+



3+



30'

# Bullshit

A partijátékok egy fantasztikus, színes, változatos alkategória a társasok világában. A partijátékoknak is sok alkategóriája van – hogy kinek melyik tetszik, természetesen már ízlés dolga. Elfogult vagyok, mert általában imádom őket, de kifejezetten ódzkodom azoktól a köegyszerű, obszcén, “piálás mellé tökéletes” változatoktól, amilyen a jelen cikk tárgya is. Nem gamer elitizmusról, elefántcsonttoronyról vagy bármi ilyesmiről van szó (ez, remélem, kiderül a későbbi indokolásban). Szuper, ha egy játék egyszerű. Természetes, hogy egy iszogatós baráti összejevetelen illet veszünk elő a *TERRA MYSTICA* helyett. Az is szuper, ha a *BULLSHIT* bármilyen környezetben segít népszerűsíteni a modern társasjátékozást. Én viszont nem fogom népszerűsíteni a *BULLSHIT*et, de igyekszem körüljárni, hogy mi az, amiben jó, és mi az, ami miatt számomra más játékok jobbak.

## 8 másodperc... indul!

A fekete doboz remekül kommunikálja, miről fog szólni a játék, így mielőtt elkezdeném bemutatni, íme pár mondat, ami rögtön arcon csapja a vásárlót, mikor leemeli a *BULLSHIT*et a polcról: “A cenzúrázatlan mellébeszélés válalhatatlan partijátéka.”, “A legnagyobb marhaságok összehordásának művészete.”, “Mondj 3 módot, ahogy egy zebra magáévá tehetne egy zsiráfot!”, “Mondj 3 dolgot,

amit a nyelveddel csinálsz!”. A játékot a legkisebb IQ-val rendelkező játékos kezdi. El tudom képzelni, hogy egy kelőn ittas társaságban már ennek az eldöntése is szórazkóztató pillanatokot tartogat. Az illető a balján ülőnek szegezi a dobozban található 400 kérdés egyikét. Nem néztük át az összes lapot, de amit láttam, azok alapján a kártyák 95 százaléka hasonló felépítésű: “Mondj 3 dolgot...!”. Egy kis ikon jelzi a kártya alján, hogy milyen természetű a kérdés. Kétféle van, Einstein (agy ikon) és kéjenc (teknőcök szexpózbán). A különbséget mostanra kitalálhattatok, no persze ez nem azt jelenti, hogy az “Einstein típusú” felvetések komoly agyi kapacitást igényelnek, csak annyit, hogy ezekben nem szex a téma. “Mondj 3 olyan dolgot, amit megcsinálnál részegen, de józanul soha!”. A kérdészettnek 8 másodperce van, hogy bullshiteljen, azaz összehordjon valami marhaságot, aminek nem feltétlenül kell értelmesnek lennie – a lényeg, hogy gyorsan válaszoljon a kérdésre. Ha megtörtént, a kérdező vagy a többi játékos eldöntik, kielégítő volt-e a válasz (ilyenkor megkapja a kártyát, ami 1 pontot ér). Addig tart a játék, míg valaki összegyűjt 7 pontot. A 400 kérdés mellett 80 különleges kártyát is tartalmaz a pakli, amiket bárki bármikor kijátszhat, és némi fűszert adnak az alapszabályok mellé.

480 lap elsőre rengetegnek tűnik. Ha szigorúan utánaszámolunk, a feladatonként 8 másodperces limittel összesen 3200 másodpercnyi, azaz kevesebb, mint egy órányi játékidőt tartalmaz a doboz, ráadásul a kérdések nem túl kreatívak – ahogy említettem, egy kaptafára készültek. Így összességében szerintem kifejezetten gyenge az újrajátszhatóság, pörgős partijátékokhoz képest is.



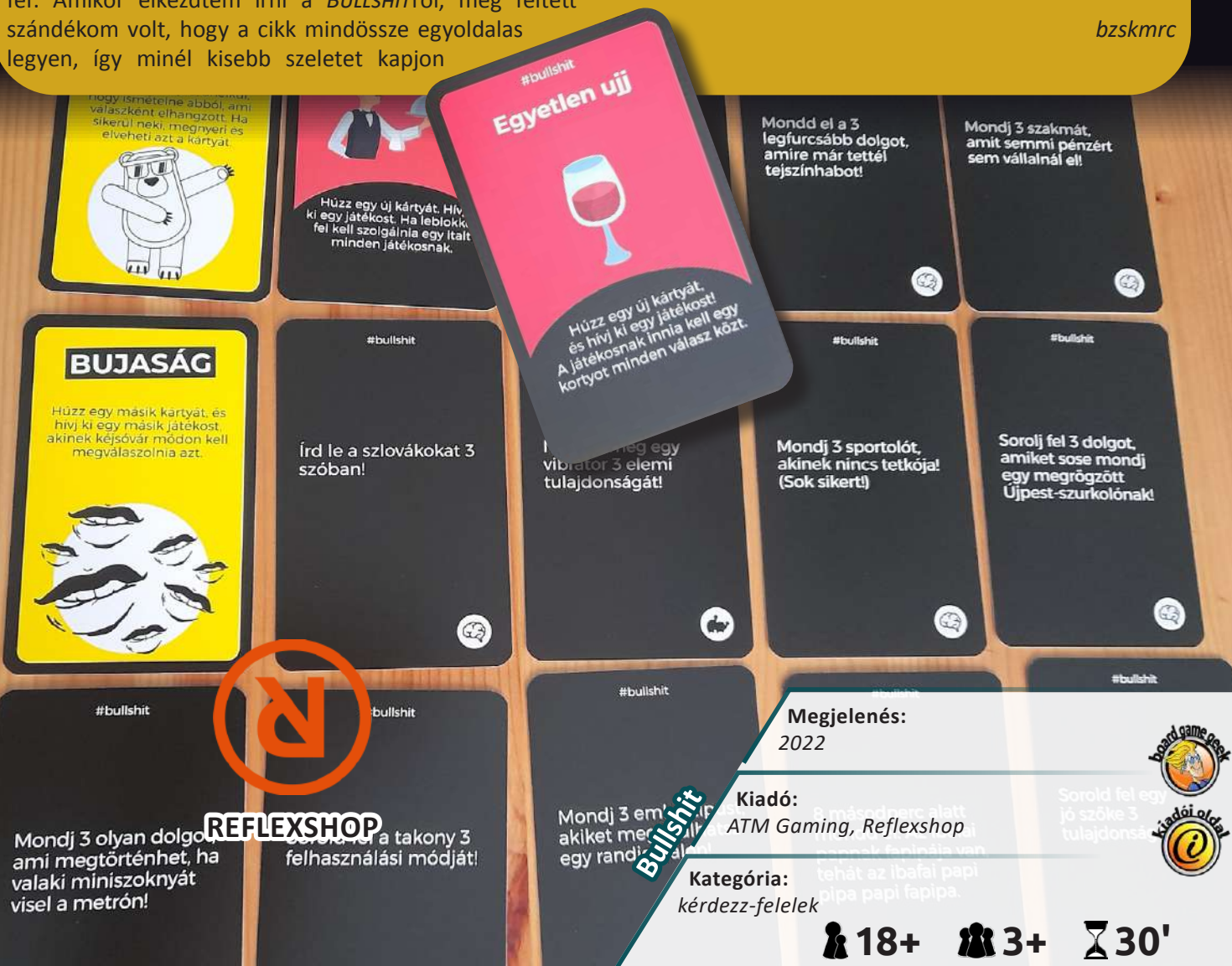
## Nem mindenkinek

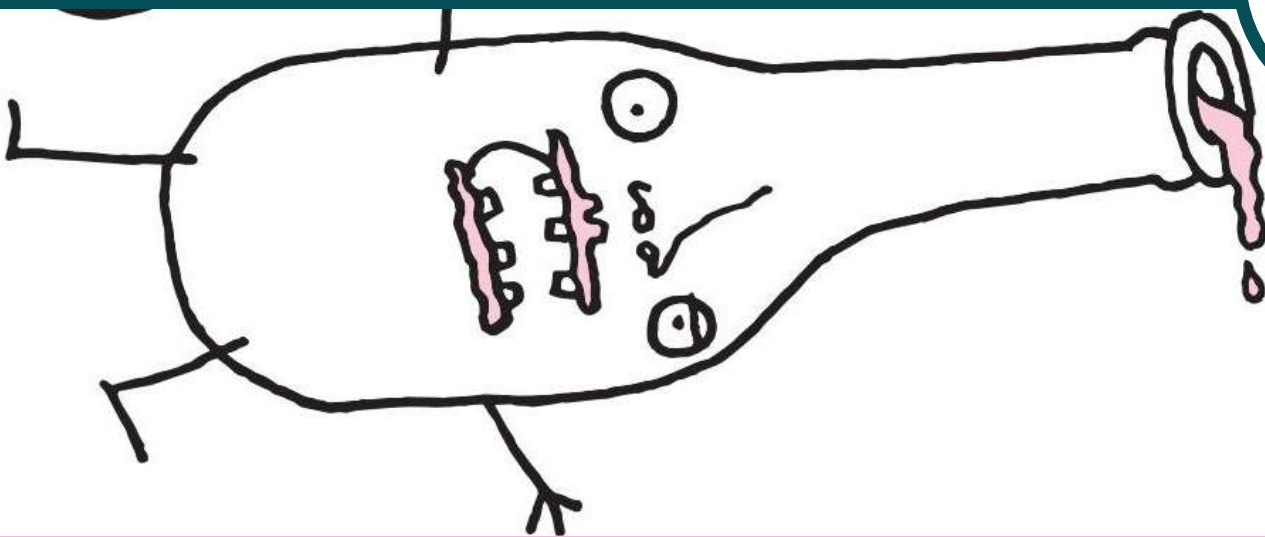
Kinek szól a **BULLSHIT**? Masszívan 18+-os játék lévén családok természetesen kizárva. Azoknak fog tetszeni, akik egy izogatós összejövételre szeretnének egy játékot alacsony belépési küszöbvel, szeretik az egyszerű, obszcén humort, a szexszel való alpári poénkodást. Ez idáig tök jó, a **BULLSHIT** egyértelműen definiálható célközönségével látszólag megállja a helyét... igen ám, de ott vannak azok a fránya konkurens játékok, amik mindent tudnak, amit a **BULLSHIT**, csak sokkal jobban (de ez már a totál szubjektív véleményem). Az általam már sokszor dicsért **TOP 10** például szintén több, mint 400 feladványt tartalmaz, de azok egyenként sokkal színesebbek, kreatívabbak, ráadásul ott egy lapot nem 8 másodperc alatt égetünk el, sokkal nagyobb a tér a játékosoknak a humoruk kifejezésére, a szabályok pedig ott se bonyolultabbak. Na, de mi a helyzet a vulgaritással és a szexszel? Könnyed, releváns humorforrás tud lenni mindkettő, teljesen érthető, ha valaki ezt keresi egy izogatós parti szituációban, de erre is tökéletes megoldás a nemrég megjelent **18+-OS TOP 10**. Higgyétek el, mindent tud, amit a **BULLSHIT**, csak mindenben sokkal jobb nála.

Ez a bemutató szubjektívebb lett az átlagosnál, de mivel provokatív játékról beszélünk, szerintem ez bőven befér. Amikor elkezdtem írni a **BULLSHIT**ről, még feltett szándékom volt, hogy a cikk mindössze egyoldalas legyen, így minél kisebb szeletet kapjon

a magazinból, de már látom, hogy ez nem jön össze, és ha már elengedtem, be is hoznék még egy szempontot, mi a bajom a játék felvetésével. Ez pedig pont a túlzott kompaktságra való törekvés, a 8 másodperces villámválaszok kényszere. Mondhatjuk, hogy csak könnyed szórakozásra vagyunk, hagyjanak minket békén az önjelölt konyhafilozófusok; de igenis, a **BULLSHIT** rengeteg olyan kérdést tartalmaz, aminek mélységei vannak (lennének), és ha azt erőltetjük, hogy 8 másodpercen belül érkezzenek válaszok rájuk, az eredmény leegyszerűsítés, alkalmasint bántás lesz. Rohanó világunkban, ahol mindenhol a villámimpulzusok, a kompakt élmények illúziói kapkodnak utánunk, szerintem kifejezetten fontos, hogy egy olyan kérdésre, mint a "Mondj 3 dolgot, amiket csak egy nő tud elvégezni!" vagy "Mondj 3 dolgot, amik egy nőt szexivé tesznek!" ne 8 másodperc alatt felbőgött válaszokat várjunk. Ez is jellemző egyébként a játékra, hogy sokkal több a nőkre vonatkozó kérdés – nyilvánvaló, hogy elsősorban a fiatalabb srácokat tűzték ki, mint célközönség. Személyes konklúzióm tehát: ne **BULLSHIT**et játssz, hanem valami jobbat; s ennek margójára még a két **TOP 10** változaton kívül megemlíteném a szintén nemrég megjelent **OHH...IGEN?**-t is, ami kiemelkedő, hiánypótló érzékenységgel nyúl a szex témaköréhez. Így aki szívesen beszélget ilyenekről a barátaival, szerintem ott is megtalálja a számítását, sokkal jobb beszélgetésekkel.

bzskmrc





18+

3-99

15-120'

# Drink, Drank, Drunk

EN: *DRINK, DRANK, DRUNK*

DE: *TRINKEN, GETRUNKEN, BETRUNKEN*

ES: *BEBER, BEBIDO, BORRACHO*

HU: *IGYUNK, ITTUNK, BEB...TUNK*

## Aperitif

Ahogy azt a játék neve – vagy a mellékelt fordítások – is sugallják, ez egy alkoholfogyasztáson alapuló partijáték. A játék célja a szórakoztatás, a party hangulat megteremtése, a csapatépítés és a barátságok megerősítése. Fő eleme a humor és a szarkazmus, amiket akciólapokkal, kérdésekkel, feladatokkal és kihívásokkal színesít. A partijáték kategóriához híven rövid játékidőt és több játékos bevonását teszi lehetővé.

## Mixológia

A játék során 200 lappal ismerkedhetnek meg a játékosok, amik öt kategóriába vannak sorolva. A játékszabályok nagyon egyszerűek, maga a szabályfüzet is 5 perc alatt végigolvasható (a játékvariánsokkal együtt). A játék előkészületéhez nincs másra szükségünk, mint egy játszani vágyó csapatra és némi alkoholos nedűre, hogy ne csak a játék oldja a gátlásokat.

Miután megalakult az anonim alkoholista kör, bele is kezdhetünk a játékba: húzzunk fel egy lapot, hajtsuk végre az azon látható leírást, majd mehet is tovább a kör. Pont olyan egyszerű, mint lehajítani egy felest. (Már persze, ha nem a szomszéd gumicsizmából készült kerítésszagotójáról van szó.)

A kártyák öt különböző kategóriába vannak besorolva, melyeknek céljuk az egyéni játékosok erősítése, gyengítése, más játékosok vagy az egész csapat szivatása.



### » Akciólapok:

Az akciókártya hatása azonnal érvényesül. A játékos vagy a játékosok feladata a rajta található utasítás azonnali végrehajtása. A kártya a kijátszás után a dobópakliba kerül... vagy Hörpihez, ha azt a játékmódot választjátok.

### » Különleges lapok:

Ezen lapok utasításait titokban kell tartani és a játék bármely szakaszában a lapot birtokló játékos egyéni döntése alapján felhasználhatja. A lapokkal jellemzően csínyeket tudunk végrehajtani, ezzel megzavarva játékosársunk nyugalmát és poharának tartalmát.

### » Képesség lapok:

A képesség lapok feladata, hogy speciális erővel ruházza fel az öt birtokló játékos. Ezek a lapok segítenek megúszeni egy-egy feladatot vagy kikaput nyújtanak bizonyos szabályok ellen, de ha még ez sem lenne elég, akkor segítségükkel még diktátor is teremthető.

### » Gyengeség lapok:

Jellemzően valamilyen negatív hatással sújtják a birtokosukat, akinek ezentúl feladata figyelni a rá vonatkozó extra szabályokra. A szemfülesek és a szerencsések azonban a képesség lapok segítségével megszabadulhatnak a károsító laptól, sőt akár egyik





játékos társukra is rászóthatják azt. A májakon kívül a barátságokban is kárt lehet tenni egy-egy jól célzott gyengeség lap átadásával valamelyik ivócímborának.

» Törvény lapok:

Céljuk a teljes csapat koordinálása, szabályok közé szorítása, tömeges büntetések kiosztása és jaj annak, aki megszegi a törvényt, a poharakon kívül a véralkoholszintek is emelkedni fognak.



A játék közben megismerkedhettek a játék 4 kabalafigurájával Szeszivel, Hörpível, Pityóval és Duhajjal, akiknek a játékvariánsoknál lesz nagyobb szerepe vagy a csapat is felruházhatja őket szuperképességekkel.

## Itallap

A játékvariánsok által új játékszabályok kerülnek az asztalra, hogy további kihívások elé állítsák a játékosokat vagy éppen csapatba rendezzék őket. A szabályfüzet három különböző játékmódot tartalmaz, viszont a játék készítőinek a weboldalán további ötleteket találhatunk. A tematika nyitott az egyediségre, a házi szabályokra, sőt kimondottan buzdítanak is az alkotók, hogy alkossuk meg saját parti módunkat és osszuk meg velük zseniális ötletünket.

A módzatoknál megjelenik a "Gyűjts össze 3 gyengeség/képesség lapot" a játék elvesztéséhez/megnyeréséhez.

Össze lehet állni csapatba, ahol cél az ellenfelek leitatása, a poharuk aljának mielőbbi felderítése. Egyes módzatokban a dzsóker lapok kapnak hangsúlyt, amik megtalálásával extra felesek lehet önteni a lúzer serlegbe, hogy egy borzalmas keverékkel büntessük a játék vesztesét.

## Digestif

A *DRINK, DRANK, DRUNK* egy remek és szórakoztató parti játék. Kreatívan és változatosan teremti meg a bulik alaphangulatát, egy poénos, kötetlen atmoszférát hozva létre. Szerintem ez egy remek darab olyan társaságok számára

is, ahol még senki nem ismeri a másikat vagy ha új személyeket szeretnénk bevonni egy már kialakult baráti körbe.

A társaságot bevonó vagy csapatépítő játékoknál elő szokott fordulni, hogy a feladatok tolatkodóak, erőltettek vagy agresszívan itatni akarják a játékosokat. Mivel ez egy ivós játék, ezért vannak itató lapok, de a kártyák szármosságát tekintve nem sok, így ezen feladatok nem nyomják rá a bélyegét az alkotásra. Szerencsére a kényszeredettségek és a kéretlenség sem jellemző rá, a feladatok nagyrésztben egyszerűek és viccesek. Nincsenek benne magánszférát pedzegető kérdések, mint: „Meséld el a legkínosabb emléked”, helyette pörgős szócsatározások vagy suttyomban elkövetett csínyek vannak. Nem a régi emlékek révén akar csapatot kovácsolni, hanem a játék által nyújtott élménnyel, baráti és vicces hangulattal.



A játék rengeteg lappal operál, sok játékorát zárva ezzel a kicsiny dobozba. A lapok szármossága garantálja a változatosságot. A sokszínűséget erősíti, hogy a lapok öt kategóriába vannak sorolva, így a feladat típusok is kellő gyakorisággal váltják egymást.

Egyaránt tudom ajánlani új és régi társaságoknak. Az új, épülő csapatoknál a feladatok egyszerű humora könnyen oldja a hangulatot; támogatja, hogy a játékosok komfortosan alkalmazkodjanak az új légkörhöz, hisz alaptudásukkal és lényegi személyiségi jegyek nélkül tudnak beszállni a játékba, ahol mindenki bolondozik anélkül, hogy hülyét csinálna magából.

Én évekig voltam kollégista, ahol mindig kihívás volt az új diákokat bevonni a kollégiumi életbe, mert mi szeretünk volna, ha jól is érzik magukat a közösségben és nem csak bejárnak az épületbe. Nálunk szokás volt a gólyákat kis csoportokra felosztani, hogy ők is megismerhessék egymást és a rókákat, akik segíteni fogják őket a beilleszkedésben. A játékkalkalmak során újra és újra felöltött bennem, hogy ez a játék akkor milyen nagyszerű szolgálatot tett volna nekünk.

Összeszokott baráti társaságoknál is működőképes a játék, bár szerintem az



új csapatoknál erősebben működik a játék mechanikája. A bennfentes poénok itt is tudnak ülni, főleg az akciólapoknál és a törvényeknél, ahol egy-egy közös vicces alapra lehet ráépíteni a következő marhaságot. Az üres lapok lehetővé teszik, hogy a csapat maga találja ki a saját feladványát, személyre szabott kihívás elé állítva a bandatagokat.

## Sommelier ajánlata

Szerintem ez egy remek partijáték és az ivós játékoknak is egy kulturált, rendkívül kreatív változata. A játék célja a szórakoztatás és a hangulatteremtés, amit remekül sikerült formába önteniük az alkotóknak. A feladatok változatosak és a sok lapszámnak köszönhetően rengetegféleképpen kombinálhatóak, ezzel erős alapot adva az újrajátszásnak.

Ha még ennél is jobban meg szeretnél győződni arról, hogy ez a játék neked és a csapatodnak való, akkor a játék eredeti kiadójának a weboldalán lehetőség van kipróbálni az online verzióját.

[www.drinkdrankdrunkthegame.com](http://www.drinkdrankdrunkthegame.com)

Mona

## Intermezzo

Ezúton szeretném megköszönni a magyar fordítók alapos és kreatív munkáját. Hatalmas odafigyeléssel és a helyi kultúrára való kikacsintással készültek a lapok és az átiratok. Mindannyian tudjuk, milyen nehéz az angol szöveceket átírni. Örök hálám a csapatnak a munkáért és a magyar mémvilág alapos ismeretéért.



**Drink Drank Drunk**

**Tervező:**  
Felix Mulder

**Megjelenés:**  
2018

**Kiadó:**  
Comapony 74 / Reflexshop

**Kategória:**  
kártyajáték

**18+** **3-99** **15-120'**





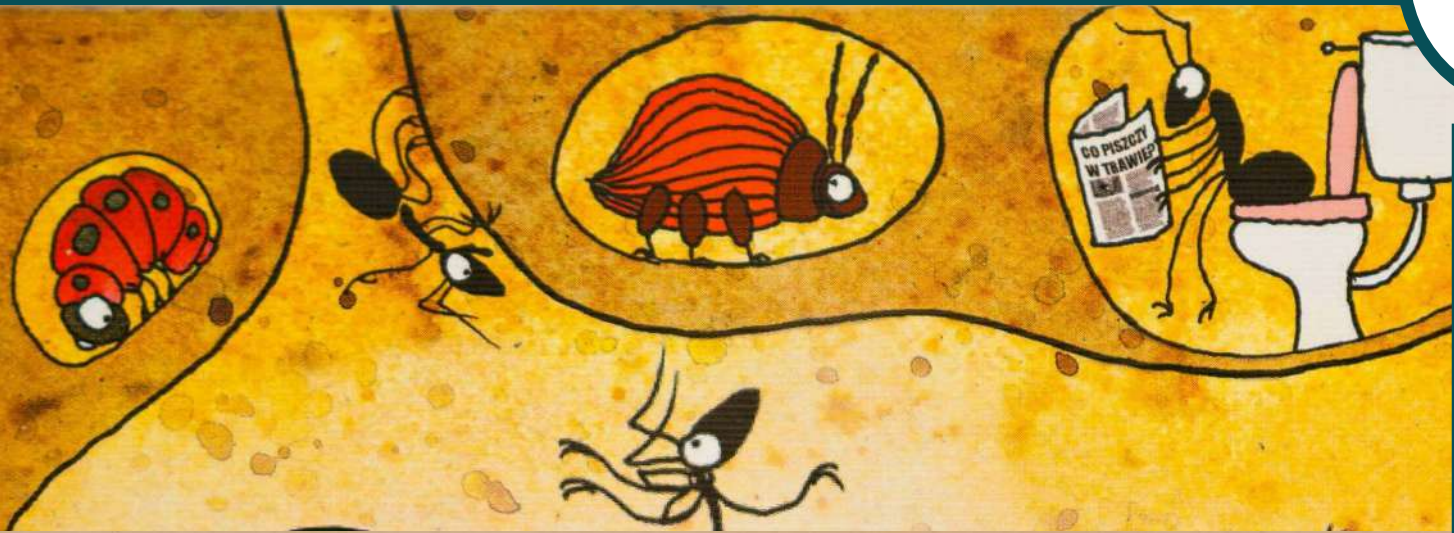
7+



2-6



20'



# Szorgos hangyák

LA FONTAINE: A TÜCSÖK ÉS A HANGYA

*“Mit csinált a tücsök nyáron?  
Csak muzsikált hét határon.  
Aztán jött a tél a nyárra,  
s fölkopott a koma álla.”*



Akár a gyermeknapi különszámunkba is kerülhetett volna a mostani bemutatóm, de akkor még nem tudtam, vajon mennyire esik a *SZORGOS HANGYÁK* a gyerekjáték kategóriába. Kicsit bajban is vagyok a cikkel most, ugyanis egy vicces, gyorsasági partijátékról van szó, amelynek a szabálya meglehetősen nyúlfarknyi, ezért túl hosszú bemutatót nem tudok írni belőle. Ez tipikusan az a játék egyébként is, amit elmondani nagyon könnyű, ám olvasva/hallgatva nem mutatja meg igazán magát, játszva teljesen más élményt ad. Annyi viszont mindenképpen igaz, hogy a gyerekek mellett a felnőttek is jól szórakoznak a játékon, ha kedvelik az ilyen jellegű gyorsasági játékokat.

*“Szomszédjában élt a hangya:  
éhen ahhoz ment panaszra,  
s arra kérte, egy kevéske  
búzáat adjon neki télre.”*

A doboz egyébként nagyon kedves grafikát kapott; annak ellenére, hogy a játék hangyákról szól, egyáltalán nem riasztó az ábrázolása. Kellemes földszínek, aranyos kis hangyák, színes rovarok a dobozon, még a gyerekek is hajlandóak levenni a polcra. A humornak pedig a felnőttek is kifejezetten örülnek a rajzokban. Bár tulajdonképpen kártyajátékról beszélünk, a megszokotthoz képest kicsivel nagyobb dobozban érkezik, ami egyébként kifejezetten jó minőségű. Két pakli kártyát kapunk a játékhoz, 35 hangyakártyát egytől harmincötig számozva, hét különböző színben. Azaz minden színből öt kártyát találunk a pakliban. Emellett 39 négyzetes alakú hangyaboly lap is található a dobozban, amelyek mind szürkés színűek, apró rovarokkal, hangyákkal tarkítva, értékük pedig egytől harminckilencig terjed.



*„Búzáat? - szólt a hangya sógor. -  
Már ez aztán sok a jóból!  
él elején sincs búzáad már?  
Hát a nyáron mit csináltál?”*

Az előkészülettel nem kell sokat vesződnünk, mindössze a négyzetes hangyaboly lapokat kell felcsapnunk és elhelyezni mindegyiket az asztalon valamilyen koncepció szerint. A lényeg, hogy

minden kártya jól látszódjon és minden játékos könnyen elérje őket. Ez lesz a hangyabolyunk. A hangyakártyákat alaposan megkeverjük és egy húzópaklit készítünk belőlük. Egyet fogunk felcsapni mindig, amivel az lesz a feladatunk, hogy megkeressük a párját a hangyabolyban. Azaz, ha a 14-est

az összevissza csapkodás rendesen az asztalon. A játék egyébként addig tart, amíg az egyik játékos meg nem szerez öt egyforma színű kártyát vagy hét különbözőt. Aki először megoldja a feladatot, elnyeri a hangyák ura címet és a játék megnyeréséért járó dicsőséget. Van, hogy ezt a játék hevében egyébként észre sem vesszük.



csaptuk fel, akkor a 14-es hangyaboly lapot kell keressük a szemünkkel, majd lehetőleg a leggyorsabban rácsapnunk a kiválasztott kártyára. Itt jön aztán a nagy csapkodás, egymás kezének mérsékelt ütlegelése és a hangos nevetés, ami a játék savát-borsát adja. Aki a leggyorsabb volt, megkapja a hangyakártyát, a hangyabolyt pedig érintetlenül hagyjuk. Újabb lapot fordítunk fel és folytatódik a játék. A csavar azonban csak most jön, sőt, a játék az idő előrehaladtával egyre nehezebb lesz, ugyanis most már nem biztos, hogy arra a számra kell rácsapnunk, amelyiket felfordítottuk. Meg kell nézzük, hogy az adott színből mennyi lap van a játékosok előtt összesen felfordítva és a kártyák darabszámát hozzá kell adnunk a felcsapott lap értékéhez. Így például a piros 22-est felfordítva lehet,

**„Mit csináltam? Kérem szépen muzsikáltam - szólt szerényen tücsök mester. - Aki kérte, nótát húztam a fülébe.”**

Ez az a gyerekjáték, amit szerintem gyermeki lelkű felnőttek is kifejezetten élveznek, ha szeretik az ilyen jellegű hangosan nevetős gyorsasági játékokat. A SZORGOS HANGYÁK egyébként Amerikában elnyerte a legjobb családi játék díját, a legjobb matekos játék kategóriában pedig második lett tavaly. A számolni tudó kicsik gyakorolhatják vele az összeadást, mindamelllett a figyelmük és a memóriájuk is fejlődik. Mi felnőttek pedig igyekszünk tartani velük a lépést, de a mi memóriánk sajnos már a másik irányba fejlődik. Az enyém például biztosan, mert épp a következő körre felejttem el, hogy az előző körben hol is volt a keresett számú kártya. Könnyen lehet ugyanis, hogy ugyanarra az értékre többször kell lecsapnunk a játék során, ezért nem árt, ha egy-két lap helyére jól emlékszünk. Valójában nem egy világot megváltó játék, de könnyed és vidám családi szórakozás,



hogy a 25-re kell lecsapnunk, mert már három piros kártya hever a játékosok előtt. Így már egyáltalán nem könnyű egy gyorsasági partijátékban még arra is figyelni, hogy milyen színű a lap és mennyi van belőle felfedve, és azok darabszámát még adjuk is össze a felcsapott kártya értékével. Bizony, felnőtteknek sem szokott elsőre sikerülni, meg



amit a gyerkőcök egymás között vagy a kicsit nagyobb gyerekek a felnőttekkel együtt is játszhatnak, észre sem véve közben, hogy még matekot is gyakorolnak. Hosszabb játékok mellett pedig a felnőtteknek is kiváló kikapcsolódás, úgynevezett filler, ami pár perc alatt lejátszható és kellemesen kikapcsolja az agyat egy nehezebb stratégiai játék előtt vagy után.

„Nótát húztál, ebugatta?  
No hát akkor - szólt a hangya -  
járd el hozzá most a táncot!  
Jó mulatságot kívánok.”

nemes



REFLEXSHOP

Szorgos hangyák

Tervező:  
Kang Chulku, Kim Sehee

Megjelenés:  
2022

Kiadó:  
HUCH!, Reflexshop

Kategória:  
gyorsasági, szettgyűjtős





7+



2-6



10-15'

# Color Addict

A játék komplexitásáról mindent elmond, hogy a szabály a borító belsejébe van nyomtatva, és ezt abszolút nem rosszindulattal mondom. Ez a játék újra bebizonyította számomra, hogy bármilyen szempont alapján is válogatom össze a cipelendő játékokat egy-egy alkalomra, mindig elfér egy ennyire egyszerű darab a táskában. A **COLOR ADDICT** olcsóbban beszerezhető, mint egy komolyabb McDonald's menü, cserébe tökéletesen ellátja a feladatát, fél perc szabálymagyarázat után csupa pörgős móka és kacagás.

## Lehet zöld a kék és lehet kék a... kék?

A játék minden lapjára egy színt látunk betűkkel írva, de a betűk színe nem feltétlenül egyezik meg a szó által jelölt színnel. Minden lap tehát két információt tartalmaz: egy szín nevét és egy konkrét színt. A játék során a középben lévő lapra kell olyat raknunk a kezünkbe, mely bármilyen módon egyezik a lent lévővel, tehát lehet ugyanaz a szín szavakkal, megegyezhet a betűszín, vagy olyan szó, ami a középben lévő lap szavának színével egyezik meg... ah, ezt sokkal nehezebb elmagyarázni, mint megmutatni, sajnálom. Mutatom képen:



Ezekon felül vannak még a pakliban dzsóker lapok, amik bármire kijátszhatók, és meg kell mondanunk, hogy milyen szín jön utánuk.

A játék előkészületek az egész paklit szétosztjuk a játékosok között, majd mindenki húz hármat a kezébe. Ezután az osztó felcsap egy lapot középre és kezdődik a móka. Az nyer, aki előbb szabadul meg az összes lapjától, és itt jön a lényeg: körsorrend nincs, mindenki kijátszhatja a lapjait olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudja, de csak egyesével. Újabb lapot csak akkor lehet húzni, ha nincs a kezünkben olyan lap, amit ki tudunk játszani. Ilyenkor addig húzhatunk, amíg nem jön egy ilyen, ekkor viszont meg kell állnunk.

## Szinesztézia a köbön

Eleinte nehéz lehet ráérezni, hogy mi is a feladat, mert valóban becsapós a szavak és színek eltérése. Ha azonban rááll a játékosok agya a feladatra, elképesztő gyorsasággal tud haladni a játék, és hamar beindul a röhögés, kapkodás, hangos bosszankodás. Az első társasággal rögtön három kört játszottunk belőle, és így sem volt több 15 percnél



is. Mindezek miatt én inkább a családi kategóriába sorolom, egyetértve a 7+ korosztályi javaslattal. Olvasni tudni kell hozzá, illetve a színeket ismerni.

A játékot strukturáltan, körökre osztva is játszhatjuk, van erre vonatkozó szabály, de nem látom magam előtt, hogy ez miért lenne jó. Talán ha valaki nagyon lassan érez rá a dologra, akkor rávezetőnek jó lehet, de különálló játékként nem tudom értelmezni, nem is húznám ezzel az időt.

A kártyák a játék árához képest nem rossz minőségűek, bár nyilván el tudnának viselni egy kártyavédőt, de két csomag prémium védő már megközelíti a játék árát, szóval nem tudom... Mivel nincs semmiféle titkos információ a kártyákon, amibe a kopás bekavarhatna, én a védetlen használat felé hajlok, de ha nagyon kártyacsapkodós a társaság, talán érdemes lehet megelőzni a bajokat.

az egész, szóval tényleg bemelegítő/levezető játékról beszélünk. Bár 2-6 főre írja a doboz a játékot, és

elsőre nagyon party hangulatúnak tűnik, én kicsit buligyilkos leszek: szerintem 3-4 fővel a legjobb, értelemszerűen a szimultán játékmenet miatt.

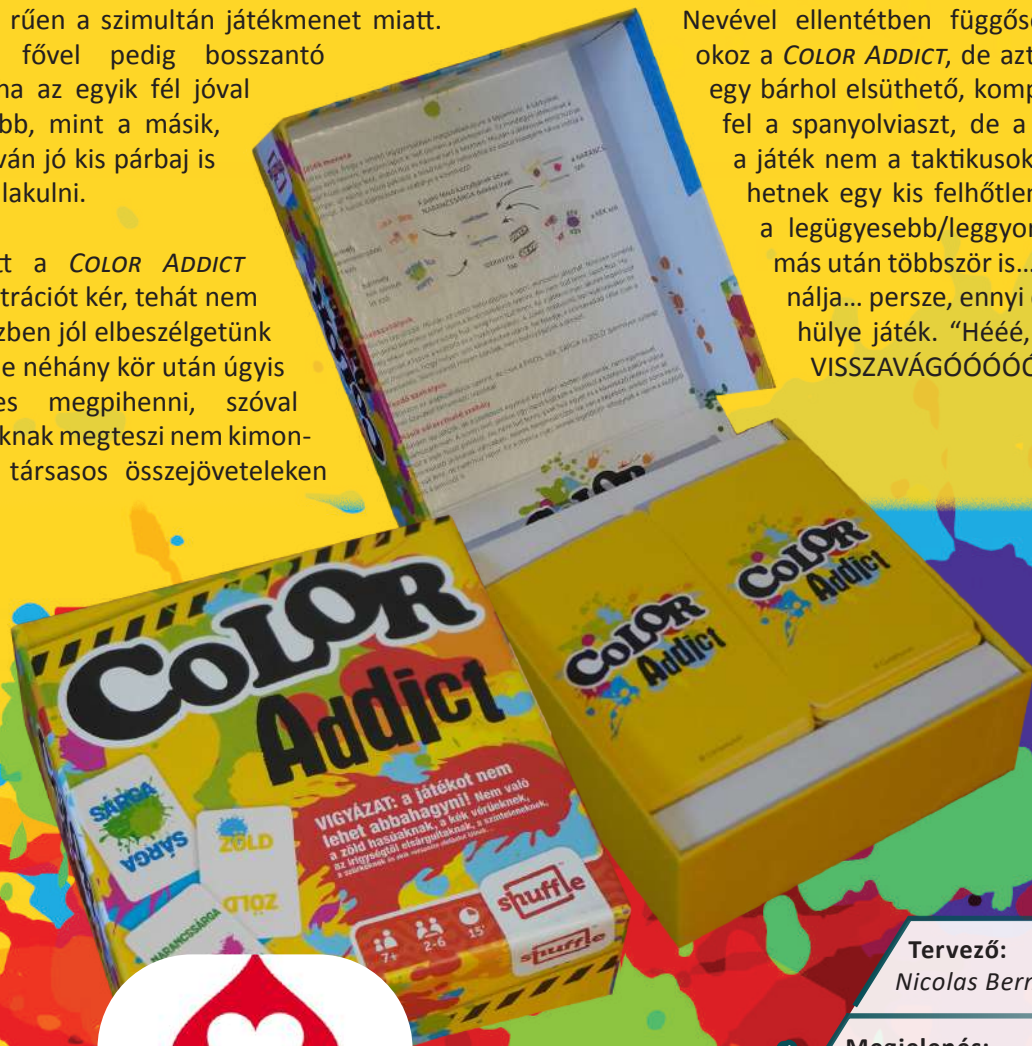
Két fővel pedig bosszantó lehet, ha az egyik fél jóval ügyesebb, mint a másik, de nyilván jó kis párbaj is ki tud alakulni.

Emellett a COLOR ADDICT koncentrációt kér, tehát nem az a közben jól elbeszélgetünk játék, de néhány kör után úgyis érdemes megpihenni, szóval közjátéknak megteszi nem kimondottan társasos összejöveteleken

### Orvosi javallat

Nevével ellentétben függőséget azért talán nem okoz a COLOR ADDICT, de azt meg kell hagyni, hogy egy bárhol elsüthető, kompakt darab. Nem találja fel a spanyolviaszt, de a vállalását teljesíti. Bár a játék nem a taktikusok terepe, ők is rápöröghetnek egy kis felhőtlen mókára, ahol tényleg a legügyesebb/leggyorsabb fog nyerni, egymás után többször is... csak tudnám, hogy csinálja... persze, ennyi dzsókerrel könnyű... ah, hülye játék. "Hééé, ne pakolj! Visszavágó! VISSZAVÁGÓÓÓÓÓ!"

Gergely



CARTAMUNDI

Tervező:  
Nicolas Bernard

Megjelenés:  
2009/2019

Kiadó:  
France Cartes/Cartamundi

Kategória:  
kézből gazdálkodós, párkeresős

7+ 2-6 10-15'





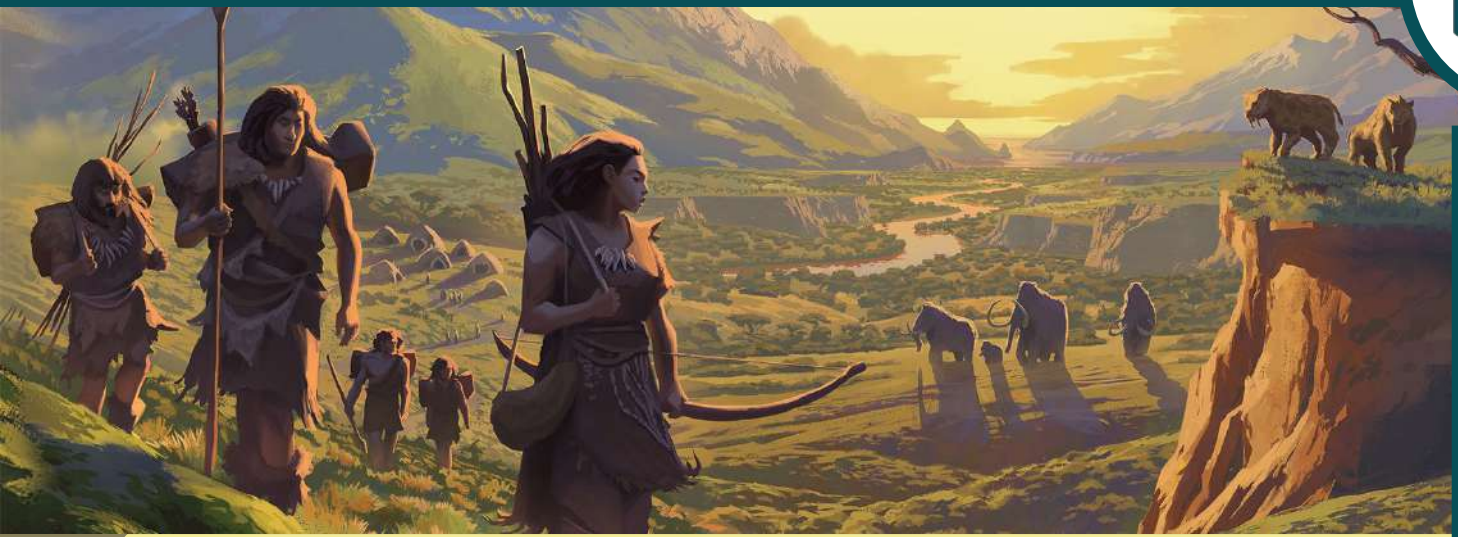
10+



3-4



90-120'



# Catan: Az emberiség hajnala

Nehéz vitatkozni azzal az állítással, hogy nyerő koncepción nem érdemes változtatni – még akkor is, ha egyesek szerint a „biztosra menés” nem más, mint a kreativitás és az innováció közös koporsójába vert utolsó szögek egyike. Nézzük meg Hollywoodot és nézzük meg a modern társasjátékok dömpingjét! – kiáltanak fel sokan. Legyen hát: megnéztük – pontosabban kipróbáltuk – a kortárs táblás játékok egyik legismertebb brandjének, a napjainkig a belépőszintű játékok között emlegetett **CATAN** egyik legutolsó tematikus változatát, amiben röpké másfél óra alatt megalapozhatjuk őskori törzsközösségünk jövőjét. De mire megyünk a nyersanyagcsencseléssel a neandervölgyi kőbunkója ellen?



Azoknak, akik már jó ideje megfertőződtek a modern társasjátékok iránti vonzalom nehezen legyőzhető vírusával, a **CATAN**-szériát aligha kell bemutatni. A játékcsalád része a játékosok afféle közös szókészletének. A nemondjuk-ki-nevű játék (nem is, de leírni azért leírjuk: **MONOPOLY**), az „OOP” misztikus rövidítése, a KS-exkluzív „stretch goal”-ok mellett a **CATAN** is a közös referenciális keret, a közös nyelv része. Sok hobbitársat az eredeti **CATAN** szippantott be a játékok világába. De akik a család egyetlen tagjával sem játszottak soha, azok is álmukból felkelve felmondják a kötelezőt: a **CATAN** illik ismerni, mint amely sokaknak a belépőt (vagy az egyik kapujátékot) jelentette ehhez a hobbihoz. Vannak azóta jobbak,

vannak szebbek, vannak magasabbra értékelték a bevezetőnek tekinthető darabok között, de akár szeretjük, akár nem, a széria játék-történeti jelentősége vitathatatlan.

A gyorstalpaló után (lásd még: kötelező tisztelgés a nagy név előtt) fel lehet tenni a kérdést: van-e létjogosultsága a 2022-ben megjelent, őskori témára hangszerelt változatnak? Nos, fel lehet, de teljesen felesleges, mert amíg játékként elérhető valami, addig esélye van annak, hogy megtalálja a maga közönségét.

Mi a **JEM**-nél nagyjából biztosak vagyunk abban, hogy Az emberiség hajnala alcímű darabbal sem lesz másképp, amit nem más, mint az eredeti szerzője, **KLAUS TEUBER** jegyez, fiával közösen. A kérdés inkább az lehet, mennyiben járhatunk ősközösségi „főnik” bőrébe bújva játékosként **TEUBER** eredeti, jól kitaposott ösvényén, és mennyi lehetőséget kapunk a felfedezésre, az ismeretlen bozótban való kalandozásra? Nem véletlenül használjuk ezeket a párhuzamokat.





## A nagy ide-oda vándorlás

AZ *EMBERISÉG HAJNALÁ*ban ugyanis kis őskori közösségünket irányítva, Afrika kontinenséről indulva kell optimális nyersanyag-gazdálkodással és minimális krízismenedzsmenttel, 10 győzelmi pontot elérve sikeresen megvettünk a lábunkat a világ más részein. A történelem előtti idők mint témaválasztás meglehetősen népszerű a mostani években. Ott az euró-típusú *VÉGTELEN TÉL*, de – például – hamarosan érkezik az ígéretesnek tűnő kooperatív *STONE SAGA*. Családbarát kőpattintásból is láttunk jól sikerült darabot – *TRIBES* –, de a *CATAN* frédibénis átirata nem kerékfeltalálósdi és nem is túlélőtúra, hanem varáció, nos, inkább az eredeti játékra, mintsem a témára.



A játéktábla kétoldalas, a játékoszámtól függően ajánlott oldalt választani, de mindkét oldal a kontinenseket idéző elrendezésben mutatja a világot, melyben őskori felderítőinkkel kalandozhatunk.

Ez a *CATAN* sem hagyja ki az edukációs ziccet, ami – szerintem – minden ilyen játékhoz sokat tesz hozzá, és a szabályfüzetben olvasható kis összefoglalókkal ismereteket is próbál átadni a kissé absztrakt kontinens-belakáshoz. A legfontosabb utalás viszont szerintem az, hogy a 3 vagy 4 játékos Afrikából indul a többi kontinens felé, egyezően azzal, amit a jelenlegi tudományos konszenzus állít az emberi faj eredetének helyéről. A játékosok irányította kis csapatok innen rajzanak ki a világ többi részére, és az itt indulásként álló 3-3 táborhelyet bizony jó eséllyel le kell majd bontaniuk és máshol felállítaniuk. Egy játékosnak ugyanis csak maximum 6 táborhelye lehet, de egyrészt a tartalékban lévő 3 vélhetően nem lesz elég a játék végéig, másrészt az öreg bölcső – Afrika – elkezd sivatagosodni. Az ott felállított 3-3 táborhelyet előbb-utóbb át kell telepíteni.

Az emberiség hajnala főbb strukturális elemeit tekintve hasonul az alapjátékhoz. Azaz az első fázisban nyersanyagokat termelünk, melyek itt területtípustól függően kova, bőr, hús (élelem) és csontok lehetnek. Ehhez – most is – két kockával kell dobni, a dobott érték határozza meg, hogy

mely mezőkről származnak bevételek, melyekből mindig részesül minden játékos, akinek legalább egy táborhelye a mezők kereszteződésénél van. A második fázisban lehet akciózni, az akciók száma egyébként viszonylag nagy választási szabadságot kínál a játék családi jellegéhez képest. A rendelkezésünkre álló nyersanyagokból kereskedhetünk a bankkal vagy más játékosársunkkal. Továbbá mozgathatjuk a játék elején indulásként kapott 1 felfedzőnket vagy új felfedzőt állíthatunk, illetve a táblán lévő egyik felfedzőt táborhelyé fejleszthetjük. Persze tűzről pattintott ősemerként minden elég kinkserves lenne, ezért muszáj mindezek közben fejlődünk. Erre négy sávon – a ruházat, az élelemszerzés, a vadászat és az építkezés – terén van lehetőségünk. Plusz győzelmi pontra tehet szert az a játékos, aki először ér az egyik, vagy akár az összes fejlődéssáv végére.

## Homo kőbunkó és a tigris, aminek kardból volt a foga

Talán kimondatlanul is egyértelmű, de azért mondjuk ki, hogy a fenti akciók kihasználása alapvetően függ attól, mennyi nyersanyaggal rendelkezünk azok kifizetéséhez. Ez viszont meg attól függ, meg tudtuk-e cinkelni a dobókockákat... illetve dehogy, attól, hogy mi, illetve játékosársaink mit dobnak ki a megfelelő fázisban. Igen, *AZ EMBERISÉG HAJNALA* sem tér el ettől az alapmechanikától, így bár a fő feladat továbbra is a nyersanyagok optimális(nak vélt) felhasználása marad az akciókhoz, ezt igen véletlenszerű keretek között kell kiügyeskednünk. A szerencsére alapuló bevételyszerzés egyébként szerintem illik az őskori felfedezés témájához – szegény ük-ük-ükapáink nyilván nem tudták előre, a frissen megalapított táborhely mellett vadgabona terem-e a következő szezonban is –, de akik nem szeretnek zsákbamacska-módon építkezni, azok bizony lehet, sokszor malmozni fognak, amíg a megfelelő gurítás sikerül.



Különösen, hogy a messzi, jeges északról két veszélyforrás is fenyegeti felfedezőnket: a neandervölgyi embertípus mint konkurens jelenik meg a világon és blokkolja a nyersanyagtermelést azon a mezőn, ahol tartózkodik. Érdemes tehát őt és a másik veszélyforrást, a kardfogú tigrist arrébb mozgatni. E feladatra szintén készülni kell, ahogy arra is,



sőt, a neandervölgyi és a kardfogú tigris minijének kivitele bármelyik minifigurás játékban megállná a helyét.

A széria ezen darabja úgy mer újítani, hogy közben megmarad CATAN-játéknak, ebből viszont az is következik, hogy Az emberiség hajnala sem bolygatja fel az alapvetéseket. Aki azokkal ki van békülve, vélhetően ősemberi szerepben is ki fog, akit viszont az eddigi tematikus átiratok sem győztek meg, úgy a mostani sem fogja. Mechanikailag ez is játszható két fővel, igaz, így még nagyobb szerep jut a számunkra kedvező dobásoknak, és ezért várhatóan az amúgy is nagy tétlenségi idő növekedik, amíg a szerencsésen gurított kockákra várunk (ezért ez valójában nem is várakozási idő, hanem üres, elveszett, játékon kívüli). Az ideális létszám inkább 4 fő, a játék ennél a játékoszámmal izgalmasabbá, kiélezettebbé válik.

Az persze megint más kérdés, hányszor fog lekerülni a polcra. Ugyanazzal a társasággal játszva néhány parti után – még a haladó változattal is – a játék egyre inkább arról szól majd, hogy döntéseinket a többi játékos döntéséhez igazítsuk, és ez nem kedvez a kockadobásba ágyazott saját taktikai döntéseinknek. Így az a saját helyzet állhat elő, hogy a CATAN: AZ EMBERISÉG HAJNALA akkor a legizgalmasabb, amikor más és más társasággal, sőt, kezdő játékosokkal játszunk. A saját kategóriájában és mint CATAN-játék is hozza a tőle elvárhatókat, de haladóbb játékosok, illetve családoknál a rutinosabb gyerekek vélhetően más játékcímek után fognak nézelődni néhány parti, néhány alkalommal megtett afrikai kirajzás után. Különösen, hogy a játékidő akár két óra is elnyúlhat, ennyi időtartamra viszont nem nyújt elég változatosságot.

Shepard

hogy a messzi északra eljussunk. Oda bizony melegen fel kell öltözni, ami viszont csak az előzetes fejlesztések megtételével valósulhat meg. Cserébe viszont az ismeretlen jégvilágok bejárásával számos plusz lehetőséghez vagy akár győzelmi ponthoz juthatunk. További mellékküldetések jelenthet az egyes kontinensekhez kapcsolódó őskori nyavadak – mamut, őslajhár és társaik – elejtése.

Ezekből áll össze ősközösségi vezetőként a feladatkörünk, hogy sajátjainkat sikerre vezessük, és a mi törzsünk legyen az, amelyik 10 győzelmi pont elérésével a legsikeresebben népesíti be a kontinenseket a boldog békeidőkben.

## Hányszor hasad a hajnal?

A CATAN: AZ EMBERISÉG HAJNALA kivitele nem túl hivalkodó, viszont ízléses, a doboz kékes árnyalata pedig kifejezetten vonzóvá teszi: sugallja, hogy itt bizony a témaválasztás komoly, de a CATAN-név miatt azért nem kell sok órásgyégetésre számítani. A beltartalomra sem lehet panasz,



**Tervező:**  
Klaus Teuber, Benjamin Teuber

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Catan Studio / KOSMOS / Piatnik

**Kategória:**  
kockadobós, erőforrás gazdálkodós

**10+** **3-4** **90-120'**



10+



2-4



60'

# Dungeons & Dragons: Adventure Begins

Mostanában rászoktam, hogy minden társasjátékot igyekszem elhelyezni egy képzeletbeli tengelyen, aminek az egyik végén a legegyszerűbb játékok, az abszolút casual kategória szerepel, a másikon pedig az összetett és robusztus darabok, valahol a LISBOA környékén. Ezzel a szemüveggel igyekszem ezt a mostani, kicsit "crossover" játékot is szemügyre venni. Talán sejthető, melyik végére kerül a tengelynek.

## Szerep Társas... ööö... játék

Nos, rögtön az elején szeretném leszögezni, hogy nem szeretem ezt a játékot, és csak azért nem adom el, hogy másokat megkíméljek tőle – nem javaslom senkinek, hogy akár a kooperatív játékokkal, akár a D&D-vel így kezdjen ismerkedni.

Kifejtem, miért.

Ez a kis doboz azt ígéri, hogy egy könnyed bevezetője lesz az asztali szerepjátékoknak: mivel a szerepjátékok zömmel kooperatív játékok, így akár ez még sikerülhetne is neki, azonban ez az ígéret a viszonylag egyszerű setup után, az első körben szertefoszlik, amikor kiderül, hogy valójában egymással is versengünk. Négyen vagyunk, úgy mint tolvaj, varázsló, harcos és bárd. Oké, sablonos, de végülis a WIZARDS ezt kapudrognak szánja.



Neverwinter körül járunk, tehát a D&D jelenlegi zászlóshajója adná a háttérrel a "kalandjainkhoz", ami kecsegtető, lévén jól kidolgozott, izgalmas fantasy környezet. Sajnos, ebből semmi sem jelenik meg a játékban. Karaktereinket műanyag figurák és színüknek megfelelő D20 kocka (pfff... dobótest) reprezentálja, valamint egy karakterlap. Ezen látjuk alapértékeinket,

illetve a lapot megfordítva egy szintet fejlődhetünk is, képességeink és harcértékeink jobbak lesznek picivel.

Küldetéseink során – 4 főszörny elé kell végül megérkeznünk – különféle mellékküldetéseket kapunk, bár ezeket inkább egyszerű, sablonos epizódok-

nak hívnám, ahol nem is maguk a karakterek (lásd szerepjáték), hanem saját magunk cselekszünk, kicsit mint egy partijátékban.



Komolyan izgatni kezdett, hogy a végén vajon az egyik főszörny (4 van) beholderrel (magyarul szemzsarnok) mit is kell majd kezdenünk. Csalódnom kellett, kockadobálással degradálódott le a dolog.

A térképlapokon előre és oldalágon lévő mezőkön mozoghatunk, a fősodor alapküldetéseket, míg az oldalágak biztos szörnyhentelést rejt, így nyugodtan menjünk arra, ha vérpistikék akarunk lenni. Már amennyiben minél több időt el akarunk Téltelen körül tölteni. (Pro tipp: ne akarjunk!)

Először bosszantott, hogy csak a második szintig húzhatjuk a kis elfet, de aztán már örültem, hogy ezek szerint sokat nem kell majd játszaniunk vele. Hála Tyr kegyelmének!

A DM szerepét mindig tovább kell adnunk, így a következő körben egy másik játékos olvassa fel a találkozókártyát, amiket haladáskor húzunk, illetve értelemszerűen ő maga ki is esik a kalandokból és a játékból erre a körre.

A szörnyekkel szemben saját karakterünk harci képességeit használhatjuk. Azaz: dobunk, sebzünk, dob, sebződünk, meghalt, juhéj! Vicces, hogy egyszer D20-at is dobtam, de az konkrétan semmit nem jelent – D&D-ben ezt nevezik kritikus találatnak... nos, itt nem, mindössze +1 sebzést kapunk. Ilyen kalandokon keresztül aztán eljutunk a boss-ig, szerencsére lenyomjuk általában és eltehetjük ezt a “csodát”.

## Kooperatív bevezetés a szerepjátékok világába

Igen, hát a tördelők valószínűleg engem is valami távoli világba kívánnak az összevissza javított főtémák miatt, de sajnos ez van: lépten nyomon szegi meg a játék nem csak az általa ígért dolgokat, de magát a *DUNGEONS AND DRAGONS* alapvetéseit is, úgymint karakterfejlődés, lore stb.

A játékosok csapata ugyanis, bár egész szép térképlapokon keresztül igyekszik a küldetésük főgonosza felé, és közben különféle találkozásokat hajt végre egy meglehetősen egysíkú pakli lapjai segítségével, minduntalan olyan feladatokat kap, amik a kooperatív élménytől – ami a szerepjátékok egyik nagy fegyverténye –, olyan messze van, mint a troll a napfelkeltétől.



Hogy példát is hozzak: az egyik feladat során inzultálni kell egy lényt, akivel összefutunk. A DM feladata eldönteni, kinek a szájából elhangzó sértegetés volt a legfantáziadúsabb/legotrombább stb., majd

a győztes kap egy aranyat. A baj ezzel csak az, hogy egyrészt egy megadott mondat kipontozott helyére (A te jó édes anyád volt egy ..., az apádnak meg ... szaga volt.) kell kitalálnunk valami cudarul vicceset, vagy viccesen cudart, másrészt hát hol is van a közös feladatmegoldás?



Ja, hogy az sehol.

## Ha nagyon jóindulatú akarnék lenni...

...most azt írnám, hogy nyilván egy ilyen aprócska dobozból, főleg ezzel a céllal (már hogy “bevezetés”) nem is igen lehetne jobbat kihozni, de... de lehetne. Külön bosszantó, hogy mekkora sikere van újabban az asztali szerepjátékoknak, majdhogynem a csapból is az ömlik, mégis egy ilyen könnyedén megoldható lehetőség egy akkora cégtől, mint a *WIZARDS*, ennyire súlytalan és üres játékot eredményez.

Némi kreativitás, némi humor, lélek segítségével egy jó iparismunkaként össze lehetett volna rakni egy kalandfüzetkét, pár bekezdésnyi valódi *D&D* hangulatú szöveget. Felkérni pár házi festőt, vagy csak elövenni némi cuccot a fiókokból, leporolni pár illusztrációt és csinálni egy frankó kalandpaklit. Ja, és persze keresni egy tisztességes nyomdát, mert ez a kalandpakli így egy rakás ork ürülék.

Egyszóval, a *WIZARDS* kijöhetett volna egy frankó kis könynyed darabbal.

Már csak a betyárbecsület is ezt kívánta volna. ;)

the\_v



**Tervező:**  
Allie Jennings

**Megjelenés:**  
2020

**Kiadó:**  
Hasbro (Wizards of the Coast)

**Kategória:**  
kaland, felfedezés, fantasy

**10+** **2-4** **60'**





# Bicskei Társasjáték Klub

Középsuliban kezdődött minden: rengeteget kártyáztunk, társasjátékoztunk és asztali szerepjátékoztunk a baráti körrel. Szereztem egy olasz nyelvű *BANG!*-et (ami a mai napig megvan), majd jött a *MUNCHKIN* világa, és utána nem volt megállás. A legnagyobb változást az *Agricola* hozta magával, ami a mai napig személyes kedvencem. Majd jöttek a kooperatív játékok, amik egy új arcát mutatták meg a társasjátékok világának. A rengeteg élmény, a sok jó ember, akiket megismertem a játékasztalok mellett arra ösztönöztek, hogy másoknak is megmutassam, mit is jelent valójában a játék. Így 2020-ban a Bicskei Művelődési Központban megnyitottuk a Bicskei Társasjáték Klub kapuit.

Az első társasjátékos összejövetel alkalmával a helyi művelődési házban gyorsan összegyűlt 35-40 résztvevő. A Covid idején is sikerült megtartani a klub életét, néha kevesebb, néha több résztvevővel, illetve még ez idő alatt is érkeztek új játékos lelkű emberek. Azóta is töretlen az érdeklődés. Ez időben ismerkedtünk meg Krisztiánnal és párjával, Kittivel. Azóta együtt szervezzük a klub életét.

A klub összetétele nagyon változó: fiataloktól (10 éves kortól) kezdve, egészen a szépkorú játékosokig, akik mind-mind együtt játszanak. Külön öröm számomra, hogy régi, retró játékok is előkerülnek hétről hétre napjaink legismertebb és komplexebb



játékai mellett. A környező településekről is rendszeresen érkeznek hozzánk vendégek. Kezdetben havonta egy alkalommal rendeztük meg az összejöveteleket, mostanra már kéthetente ülünk össze péntekenként játszani. Vannak törzsjátékosok és mindig örülünk az újaknak is. Sokan szeretik, hogy számukra addig nem ismert játékokat próbálhatnak ki vagy új társasággal is tesztelhetik már meglévő játékaikat.

Múlt évben meghívást kaptunk a Bicskei Szent Mihály Napi Sokadalom programjára is, ahol egy sátrat biztosítottak kis csapatunk számára, ahol bárki betekintést nyerhetett klubunk életébe, illetve néhány kültéri játékban is kipróbálhatták magukat az érdeklődők. Idén pedig a Bicskei Napok programját színesítettük játékosainkkal. A legjobb és legmotiválóbbról az egész klub életében, hogy új barátságok, ismeretségek jöttek létre a játékasztalok mellett.

Mindenkinek jó játékot kívánunk a Bicskei Társasjáték Klub játékosai nevében és továbbra is várunk mindenkit, aki kipróbálná, hogy milyen örömmel jár egy kicsit kikapcsolódni a játékasztalok mellett!

*Bicskei Társasjáték Klub*



#### Információk:

Bicskei Társasjáték Klub

Helyszín: BEMKK Petőfi Művelődési Ház, Bicske

Rendszeresség: kéthetente pénteken

Szervezők: Földesi Benjamin és Németh Krisztián

Elérhetőség: +36-20/506-5554

Facebook:

<https://www.facebook.com/groups/tarsasjatekklubbicske/>





# Mac Gerdts interjú

**WALTHER M. GERDTS** német társasjáték-szerző, aki kevésbé alkotói munkásságának termékenységevel, mint inkább művei időtállóságával szerzett magának hírnevet. A BGG "csak" *27 játékot és kiegészítőt* tart nyilván a neve mellett, viszont ezek között olyanok szerepelnek, mint a *CONCORDIA* vagy a *NAVEGADOR*, és a többi játéka sem az a könnyed partijáték. Mi újság veled, mire készülsz mostanában és járt-e már Magyarországon?



**Dolgozol most valami komolyabb, összetett stratégiai játékon? Számíthatunk egy hasonlóan termékeny időszakra, mint 10-15 évvel ezelőtt vagy máshova került a hangsúly az életedben?**

Jelenleg a *CONCORDIÁ*n dolgozom, mert idén lesz 10 éves a játék.

**A legismertebb játékaidban a kereskedelemnek mindig központi szerepe van. Rendelkezel közgazdaságtani ismeretekkel vagy ez csak egy érdekes téma számodra mint játéktervező?**

Az egyetemen közgazdaságtant hallgattam és 1989 óta a hamburgi Gazdasági Minisztériumban dolgozom.

**Amikor kezdő játékosok találkoznak a *CONCORDIÁ*val, sokak első benyomása az, hogy ez a *CATAN TELEPESEI*nek egy összetettebb változata. Ez egy kissé naiv kijelentés, de valóban van néhány hasonlóság a kettő között. Mely társasjátékok jelentették számodra a legnagyobb inspirációt játéktervezőként?**

A '70-es években, amikor a saját játékaimon kezdtem el dolgozni, a legnagyobb hatást rám a *CIVILIZATION* és a *DIPLOMACY* tették.

## A **CONCORDIÁ**ban melyik térkép a legjobb 2-3-4-5 játékos számára? Mely térképek lettek ezekre a játékoszámokra optimalizálva?

Ez mindenkinek az egyéni ízlésétől függ. Én akár 5 játékosal is élvezem **KORZIKÁ**t. De, ha csak ketten vagy hárman játszunk én nem szeretem az akkora térképeket, mint az **IMPERIUM**. Számomra minél többen játszunk, annál jobb.

## A **CONCORDIA** majdnem annyi idős, mint a **JEM MAGAZIN**, ami 2013-ban jelent meg. Mi lehet a hatalmas sikerének a titka? Alig vesztett a fényéből és megállja a helyét a hasonló, új megjelenésű játékok között is. Mi lehet ennek az oka?

Úgy érzem, a **CONCORDIA** a sikerét az egyszerű szabályoknak és a játék mélységének köszönheti. A **CONCORDIÁ**val minden játékkalkalom más, a változatos setup és a rengeteg érdekes kiegészítő miatt.

## A **CONCORDIA: SOLITARIA** szóló módban játszható. Miért készült ez a kiegészítő, a te ötleted volt, hogy meglovagolva a trendeket egy szoliter változat is piacra kerüljön vagy a kiadó kérését teljesítetted?

Évekkel ezelőtt felmerült bennem ez az ötlet. A Covid-járvány idején nehéz volt nagyobb csoportokkal játékokat tesztelni, ezért megragadtam a kínálkozó alkalmat, hogy elkészítsem ezt a kiegészítőt.

## A **NAVEGADOR** szintén egy örök klasszikus. Min változtatnál, ha a kiadó megkérne, hogy áramvonalasítsd a játékot a játékosok új generációjának? Mit tartanál meg és mit alakítanál át?

Nem tudom, hogy kell-e bármin is változtatni, ezért semmit.



## Vannak kapcsolataid magyarországi kiadókkal? A közeljövőben vannak tervek magyarországi megjelenésekre?

Peter Dörsam (**PD-VERLAG**) régi jó barátom és a kiadóm a kezdetek óta. A '80-as évek óta játszunk együtt. Peterrel ismerjük Magyarországot, mert 2002-ben átbringáztunk rajta a Fekete-tenger felé, de ez egy másik [történet](#). Magyarország gyönyörű, és ha ott játszanak a játékaimmel, az örömmel tölt el.

## Mit gondolsz, egy játék ki lehet tesztelve alaposan akkor is, ha közösségi finanszírozásban valósul meg a Kickstarteren keresztül vagy ez csak a kiadók által lehetséges, ahol profik dolgoznak? Mit gondolsz arról, hogy néha nagy cégek is mennek a Kickstarterre?

Sajnos nem tudom, nem sokat tudok a Kickstarterről.

### MacGerds

Életkor:  
nem ismert

Leghíresebb játéka:  
**CONCORDIA, IMPERIAL, NAVEGADOR**

Kedvenc játék mechanizmusa:  
stratégiai

Nemzetiség:  
német

Az utolsó játék, amivel játszott:  
**GWT ARGENTINA**

Kedvenc játéka:  
**IMPERIAL**



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

A következő szám megjelenését július 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:



### További partnereink:



# Extra Loco

A Fan Expansion for Quacks of Quedlinburg

A quedinburgi gyógyítók körében egyre nagyobb teret nyernek a baktövis alternatív felhasználási módjai. Korábban úgy vélték, hogy ez a páfrányféle nem több egy bosszantó gaznál, amely ott bukkan fel, ahol a legkevésbé kívánatos, és több kárt okoz, mint hasznot. Viszont a legutóbbi vizsgálatok bebizonyították, hogy a baktövis számos gyógynövény hatásos és olcsó helyettesítőjeként is felhasználható. Quedlinburg legnevesebb orvosai közül sokan, akik korábban jelentéktelennek vagy akár veszélyesnek is tartották eme növényt, felismerték a gyorsan növekvő faj emberi fogyasztásra való hasznosításának gazdasági lehetőségeit. Az elkövetkező napok bizonytalanok a baktövis jövőjét illetően, és csak az idő a megmondhatója, hogy csodaszer-e vagy csupán egy villanás a fazékban.

Az **Extra Loco** egy rajongói kiegészítő a *Kuruzslók Quedlinburgban* alapjátékhoz, illetve annak első kiegészítőjéhez, *A javasasszonyokhoz*. Nem tartalmaz új szabályokat vagy modulokat, helyette számos új összetevőkönnyvet kaptatok, amelyeket te és játékostársaid felfedezhettek. A kiegészítőben 2 új fekete könyv, 4 kék/zöld/piros/lila/sárga könyv és 7 baktövis könyv található. Ez a játékszabály tartalmazza az újdonságok almanachját, valamint a végén egy 8 oldalas kinyomtatható függelék az egyes könyvek teljes méretű képeivel.

## Afrikai halálfejes lepke



Minden egyes kihúzott fekete összetevő után kapsz 1 rubint. Ha az adott fordulóban legalább egy játékos húzott fekete összetevőt, akkor minden olyan játékos kap 1 rubint, aki nem húzott ki fekete összetevőt.

*A forduló végén annyi rubint kapsz, amennyi fekete összetevő van az üstödben. Ha egy sincs, de egy vagy több másik játékosnak van, akkor emiatt kapsz 1 rubint.*



Amikor fekete összetevőt veszel, **azonnal** rakj még további 2 fekete összetevőt a zsákodba. Ha a forduló végén pontosan 1 fekete összetevő van az üstödben, kapsz 1 rubint és 1 mezőt előreléphetesz a cseppjelződdel.

*Csupán 18 db fekete összetevő korong van a játékban, emiatt összesen legfeljebb 6-szor lehet megvenni ezt az összetevőt. A forduló végén minden játékos, akinek pontosan 1 fekete összetevője van az üstjében, kap 1 rubint.*

## Varjúkoponya



Ha egy kék összetevőt húzol, akkor azt lerakás helyett félre is teheted. Ilyenkor **azonnal** kapsz 1 rubint. A forduló végén tedd vissza az összes félretett kék összetevőt a zsákodba.

*Ahelyett, hogy a kék összetevőt az üstödre tennéd, félre is teheted és kaphatsz érte 1 rubint. Ezt többször is megteheted egy fordulón belül. Az összes félretett kék összetevőt vissza kell tenned a zsákodba a forduló végén.*



Ha ez az összetevő az **első** 1/2/4 összetevő között van az üstödben, **azonnal** kapsz 1 rubint.

*Az 1-es értékű összetevő az elsőnek kell lennie, a 2-es értékűnek az első kettőn belül, a 4-es értékűnek pedig az első négyen belül. Ebben az esetben az összetevők számát kell nézni, nem az üst mezőinek számát. Minden olyan kék összetevő után, amely teljesíti a feltételt, kapsz 1 rubint.*



Ha ez az **első** kék összetevő az üstödben, akkor kétszer annyi mezőt léphetsz vele előre, mint amennyi az értéke.

*Ez a bónusz minden fordulóban csupán a legelső kihúzott kék összetevőre vonatkozik, az értékétől függetlenül.*



Amikor **megveszel** egy kék összetevőt, vedd ki a 1/2/4 fehér 1-es értékű összetevőt, és tedd félre azokat. Amikor leteszel egy kék összetevőt az üstödre, **azonnal** helyezd le az összes ily módon félretett fehér összetevőt is az üstödre.

*Csak olyan fehér 1-es összetevőket vehetsz le és tehetsz félre, amelyek éppen az üstödben vannak, a zsákodból nem tehetsz félre. Amikor leteszel egy bármilyen értékű kék összetevőt, az összes ily módon félretett fehér összetevőt helyezd az üstödre bármilyen sorrendben. A fehér összetevők lehelyezése után, ha az üstödben lévő fehér összetevők összértéke meghaladja a robbanási határértéket, az üstöd felrobban és nem húzhatsz további összetevőket.*

## Keresztespók



Minden olyan zöld összetevőd után, amelyik az üstődben az **utolsó** vagy az **utolsó előtti** helyen áll, 1-gyel több pénzt költhetsz el az adott forduló vásárlási fázisában.

*A zöld összetevők értékétől függetlenül mindig csak +1 pénzt kapsz utánuk a fordulóban. Ahogy más esetben is, ha mindkét utolsó helyen zöld összetevő van, kétszer kapod meg a bónuszt.*



Minden olyan zöld összetevőd után, amelyik az üstődben az **utolsó** vagy az **utolsó előtti** helyen áll, kapsz egy zöld 1-es összetevőt.

*A zöld összetevők értékétől függetlenül mindig 1-es értékű zöld összetevőt kell elvenned. Ha már nincs több zöld 1-es összetevő a készletben, akkor nem kapsz semmit.*



Minden olyan zöld összetevőd után, amelyik az üstődben az **utolsó** vagy az **utolsó előtti** helyen áll, dönthetsz úgy, hogy minden játékos kapjon 1 rubint.

*Ha így döntesz, akkor minden játékosnak el kell vennie 1 rubint. Ellenkező esetben egyik játékos sem kap rubint.*



Minden olyan zöld összetevőd után, amelyik az üstődben az **utolsó** vagy az **utolsó előtti** helyen áll, lecserélheted azt az összetevőt 1/2/4 rubinra és egy narancs 1-es összetevőre.

*Ha így döntesz, távolítsd el végleg a zöld összetevőt az üstődből, vedyél el egy narancs 1-es összetevőt és tedd a zsákodba, majd annyi rubint kapsz, amennyi a levett zöld összetevő értéke.*

## Szellem szufla



Ha van legalább 3 lila és 5 narancs összetevőd az üstödben, vegyél el egy narancs 6-os összetevőt.

*Fordulónként legfeljebb 1 narancs 6-os összetevőt vehetsz el ily módon. Ha már nincs több narancs 6-os összetevő a készletben, akkor nem kapsz semmit.*



Minden olyan lila összetevőért, ami **előtt** és **után** nem fehér vagy narancs összetevő áll az üstödben, kapsz 1 győzelmi pontot.

*Minden lila összetevőt külön kell megvizsgálni. Ha a lila összetevő mindkét oldalán kék, zöld, piros, sárga, lila, fekete vagy baktövis összetevő található csak, kapsz 1 győzelmi pontot azért a lila összetevőért. Ha az üstödben a legelső vagy a legutolsó összetevő lila, akkor csak egy szomszédos összetevőt kell megvizsgálni.*



Ha 2 vagy több lila összetevő áll egymással **szomszédosan** az üstödben, vegyél el egy sárga 2-es összetevőt VAGY kapsz 2 győzelmi pontot.

*Ha 3 vagy több lila összetevő szomszédos egymással, vagy több ilyen csoport is található az üstödben, akkor is csak egyszer kapod meg a bónuszt az adott fordulóra.*



Számold meg, hány különböző színű összetevő van az üstödben (beleértve a fehéret és a baktövet). Add össze azon mezők győzelmi pontjait, amiket lila összetevők takarnak le.

**Oszd el** a győzelmi pontok **összegét** a különböző színű összetevők **számával**, lefelé kerekítve. Az eredményt győzelmi pontban megkapod.

*Példa: Az üstödben 3 lila összetevő található, amelyek a 0, a 4 és az 5 GyP-os mezőket takarják le. Az üstödben találhatóak fehér, narancs, lila és kék összetevők. Ha elosztjuk a győzelmi pontok összegét (9) a különböző színű összetevők számával (4), az eredmény 2,25, ami lefelé kerekítve 2 GyP-ot jelent a fordulóra.*

## Légyölő galóca



Amikor leteszel egy piros összetevőt az üstödre, ha a piros összetevők értékeinek **összege** 10 vagy több, **azonnal** kapsz egy rubint.

*Minden egyes piros összetevő lehelyezésekor össze kell számolni az értéküket, beleszámítva az éppen lerakott piros összetevőt. Ha az összegük eléri a tízet, akkor minden további piros összetevő lehelyezésénél is azonnal jár 1 rubin.*



Számold össze, hány darab piros és baktövis összetevőd van összesen az üstödben. Ha az **összeg páros**, léptesd 1 mezővel tovább az éppen lerakott piros összetevőt.

*Minden egyes piros összetevő lehelyezésekor össze kell számolni a darabszámot. Ekkor nem a piros összetevők értékeit kell összeadni, hanem a piros és baktövis összetevők darabszámát az üstödben (beleszámolva az éppen lerakott piros összetevőt). Ha az összeg páros, az éppen lerakott piros összetevőt léptesd 1 mezővel tovább.*



A vásárlás fázis során **vond le** az üstödben található piros összetevők értékeinek **összegét** az ebben a fordulóban szerzett pénzedből.

*A vásárlás fázis során össze kell adnod a piros összetevőid értékét, és le kell vonnod az összeget a megszerzett pénzedből. Ez a hátrány ellensúlyozza a piros összetevők alacsony árát.*



A forduló végén, ha az üstödben lévő piros összetevők értékeinek **összege** legalább 10, vegyél el egy tetszőleges 1-es vagy 2-es összetevőt.

A forduló végén, ha az üstödben lévő piros összetevők értékeinek **összege** legalább 20, vegyél el egy narancs 6-os összetevőt.

*A forduló végén kell kiértékelni a piros összetevőket. Ha a piros összetevők összértéke 10 vagy több, vedd el bármelyik 1-es vagy 2-es összetevőt. Ha a piros összetevők összértéke 20 vagy több, elvehetsz egy további narancs 6-os összetevőt is. Ha már nincs több a készletben, nem kapsz helyette mást.*

## Mandragóra



Ha az előzőleg letett összetevő **színes 1-es** volt (nem fehér vagy baktövis), visszateheted azt a zsákodba.

*Ha a sárga összetevő előtt egy színes 1-es összetevő van, akkor az éppen lerakott sárga összetevőt visszateheted a zsákodba. Fehér 1-es és baktövis összetevők esetén nem történik semmi.*



Ha már van kék, zöld, piros, lila és fekete összetevő az üstödben, akkor kétszer annyi mezőt léphetsz a sárga összetevővel előre, mint amennyi az értéke.

*Ha már van legalább egy kék, zöld, piros, lila és fekete összetevő az üstödben at éppen lerakott sárga összetevőd előtt, akkor léptesd kétszer annyi mezővel előre ezt az összetevőt, mint amennyi az értéke. Ellenkező esetben nem történik semmi.*



Ha ez az első sárga összetevő az üstödben, akkor most **megállhatsz**. Ha így döntesz, 4-gyel több pénzt és 2-vel több győzelmi pontot kapsz ebben a fordulóban.

*Miután lehelyeztél egy sárga összetevőt az üstödre, dönthetsz úgy, hogy megállsz, és nem húzol többet a fordulóban. Ha így teszel, 4-gyel több pénzt és 2-vel több győzelmi pontot kapsz a fordulóban. Ezek a bónuszok nem számítanak további mezőknek a bónuszkočka gurításának szempontjából.*



Ha a lombikod üres, átfordíthatod a teli oldalára.

*Miután lehelyeztél egy sárga összetevőt az üstödre, ha a lombikod éppen üres, feltöltheted (a teli oldalára fordítva). Ezt minden egyes sárga összetevő lerakásánál megteheted, így többször is feltöltheted a lombikodat egy fordulón belül.*

## Baktövis



Dobj a **bónuszkockával**. Ha az eredmény győzelmi pont, nem kapsz semmit, **egyéb** esetben megkapod a kidobott bónuszt. A baktövis összetevők értéke 1.

*Minden egyes baktövis lerakása után dobj a bónuszkockával. Ha az eredmény 1 vagy 2 GyP, nem kapsz semmit. Ha az eredmény rubin, csepp vagy tők, megkapod a kidobott bónuszt.*



**Tedd félre** a kihúzott baktövis összetevőt. Tegyéél vissza egy **fehér 1-es** összetevőt az üstödből a zsákodba. A forduló végén minden ilyen módon félretett baktövist tegyéél vissza a zsákodba.

*Ahelyett, hogy a baktövist az üstödre tennéd, félre is teheted, hogy egy fehér 1-es összetevőt visszategyéél az üstödből a zsákodba. Ezt többször is megteheted egy fordulón belül. A forduló végén az összes félretett baktövist vissza kell tenned a zsákodba.*



Léptesd a kihúzott baktövis összetevőt annyi mezővel **tovább**, ahány másik baktövis összetevő **már van** az üstödben. A baktövis összetevők értéke 1.

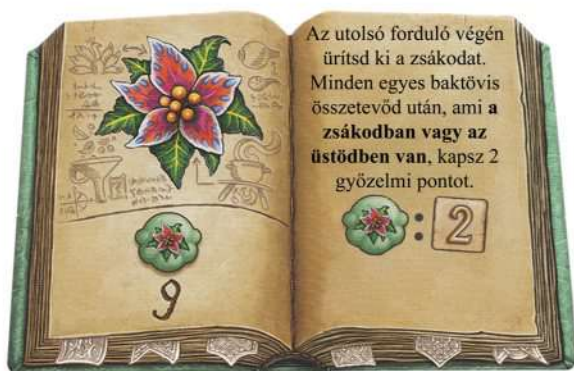
*Az első baktövis összetevőt még nem fogod továbbléptetni. A másodikat 1 mezővel léptetheted tovább, a harmadikat már 2 mezővel, és így tovább.*



Ha **pontosan** egy baktövis összetevő van az üstödben, akkor a robbanási határértéked **1-gyel nő**. A baktövis összetevők értéke 1.

*Amíg pontosan 1 baktövis összetevő van az üstödben, addig az üstöd felrobbanásához szükséges fehér összetevők összértéke 1-gyel nő. Ha egy második baktövist is leraksz az üstödre, elveszted ezt a bónuszt. Ha a második baktövis lehelyezésével a fehér összetevők összértéke meghaladná a robbanási határértéket, az üstöd felrobban és nem húzhatsz több összetevőt.*





Az utolsó forduló végén ürítsd ki a zsákosodat. Minden egyes baktövis összetevőd után, ami a **zsákosdban vagy az üstödben van**, kapsz 2 győzelmi pontot. A baktövis összetevők értéke 1.

*Az utolsó forduló végén, a győzelmi pont fázis során ürítsd ki a zsákosodat. Minden baktövis után, ami a zsákosdban volt, illetve ami épp az üstödben van, 2 győzelmi pontot kapsz.*



A kihúzott baktövis összetevővel **másold le** bármelyik kék, piros, sárga vagy zöld 1-es összetevő bónuszakcióját. A baktövis összetevők értéke 1.

*Amikor kihúzol egy baktövist, dönts el, melyik összetevő bónuszát másolod le, mielőtt lehelyeznéd az üstödre. Ha piros, kék vagy sárga összetevőt választasz, azonnal hajtsd végre a bónuszát. Ha zöld összetevőt választasz, akkor érvényesítsd csak a bónuszát, miután már megálltál (feltéve, hogy a baktövis az utolsó vagy az utolsó előtti helyen áll).*



Amikor veszel egy baktövis összetevőt, **helyette** rakj 1-1 baktövis összetevőt a téled balra és jobbra ülő játékos zsákjába.

Ha van **legalább 1** baktövis az üstödben, akkor a robbanási határértéked **1-gyel csökken**. A baktövis összetevők értéke 1.

*Ahelyett, hogy a saját zsákosdba vennél baktövist, a veled szomszédos játékosoknak fogsz adni egyet-egyet. Amíg egy vagy több baktövis található az üstödben, addig az üstöd felrobbanásához szükséges fehér összetevők összértéke 1-gyel csökken. Egynél több baktövis kihúzása nem csökkenti tovább ezt az értéket. Ha egy baktövis lehelyezésével a fehér összetevők összértéke meghaladná a robbanási határértéket, az üstöd felrobban és nem húzhatsz több összetevőt.*

Ez a fordítás a Compaya kiadó, illetve a rajongói kiegészítő készítőjének engedélyével készült. Minden jog fenntartva a Compaya.hu © és a Schmidt Spiele © által.

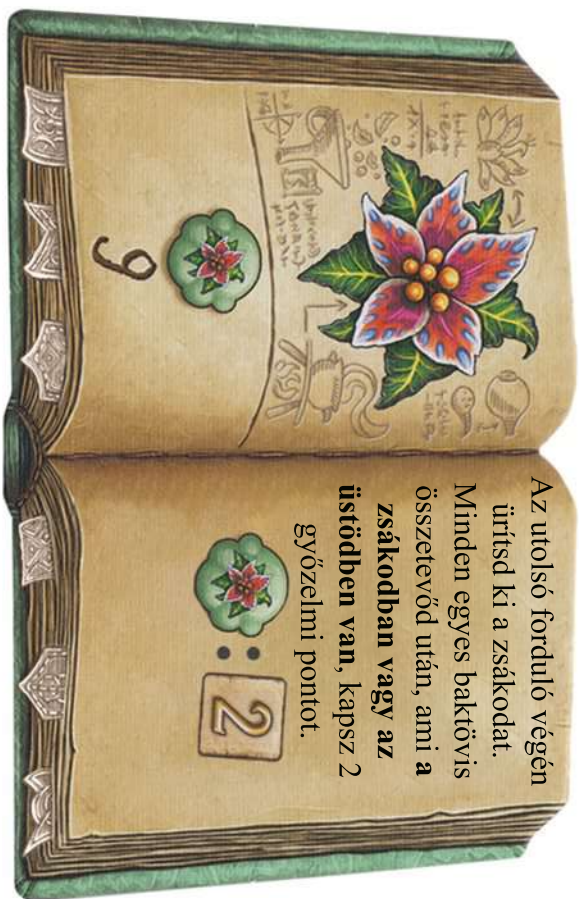
A rajongói kiegészítőt tervezte: polonius monk (boardgamegeek.com - @poloniusmonk)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd



Minden egyes kihúzott fekete összetevő után 1 rubint kapsz.

Ha ebben a fordulóban legalább 1 játékos húzott ki fekete összetevőt, minden olyan játékos, aki nem húzott ki fekete összetevőt, kap 1 rubint.



Az utolsó forduló végén ürtsd ki a zsákodat. Minden egyes baktövis összetevőd után, ami a zsákodban vagy az üstödben van, kapsz 2 győzelmi pontot.



Amikor vessez egy baktövis összetevőt, helyette rakj 1-1 baktövis összetevőt a veled szomszédos játékosok zsákjába.

Ha van legalább 1 baktövis az üstödben, akkor a robbanási határértéked 1-gyel csökken.

**Javaslat:** Nyomtasd ki az alábbi nyolc oldalt négy 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a lapokon lévő könyveket a segédvonalak mentén. Ha van lehetőséged, le is kerekítheted a sarkokat.

Ez a fordítás a Compaya kiadó, illetve a rajongói kiegészítő készítőjének engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Compaya.hu © és a Schmidt Spiele © által.

A rajongói kiegészítőt tervezte: polonius monk (boardgamegeek.com - @poloniusmonk)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd



**Javaslat:** Nyomtasd ki az alábbi nyolc oldalt négy 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a lapokon lévő könyveket a segédvonalak mentén. Ha van lehetőséged, le is kerekítheted a sarkokat.

Ez a fordítás a Compaya kiadó, illetve a rajongói kiegészítő készítőjének engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Compaya.hu © és a Schmidt Spiele © által.

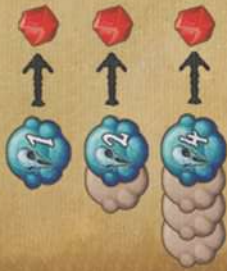
A rajongói kiegészítőt tervezte:  
polonius monk (boardgamegeek.com - @poloniusmonk)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd

**Extra Loco**  
A Fan Expansion for Quacks  
Quackery



Ha ez az összetevő az üstöd **első** 1/2/4 összetevője között van, **azonnal** kapsz 1 rubint.



1	4
2	9
4	19

Amikor **megveszel** egy kék összetevőt, azonnal vegyél le az üstödből 1/2/4 fehér 1-es összetevőt, és tedd félre azokat. Amikor egy kék összetevőt raksz le az üstödre, **azonnal** helyezd le az összes félretett fehér összetevőt az üstödre.



Léptesd a kihúzott baktóvis összetevőt annyi mezővel **tovább**, ahány másik baktóvis összetevő **már van** az üstödben.



10
----

Ha **pontosan** egy baktóvis összetevő van az üstödben, akkor a robbanási határértéked **1-gyel nő**.



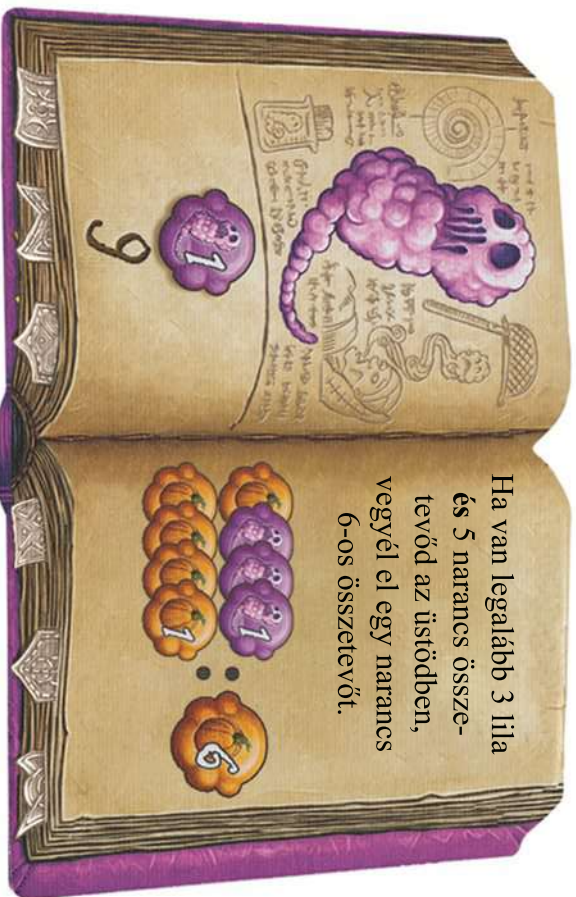
9
---



Ha az előzőleg leletti összetevő **színes 1-es** volt (*nem fehér vagy baktövis*), visszatárhatsz azt a zsákodba.



Ha ez az első sárga összetevő az üstödben, akkor most dönthetsz úgy, hogy **megállsz**. Ha így döntesz, 4-gyel több pénzt és 2-vel több győzelmi pontot kapsz ebben a fordulóban.

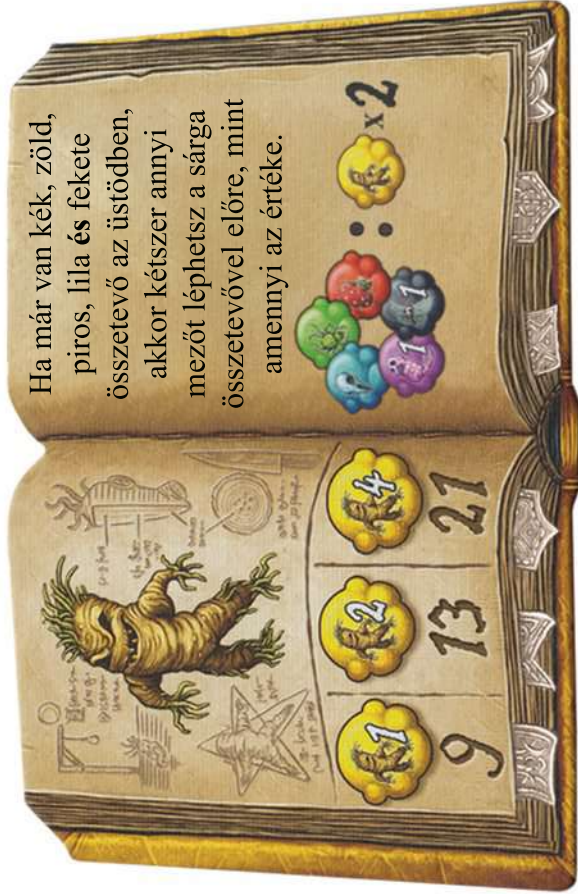


Ha van legalább 3 lila és 5 narancs összetevőd az üstödben, **vegyél el egy narancs 6-os összetevőt**.

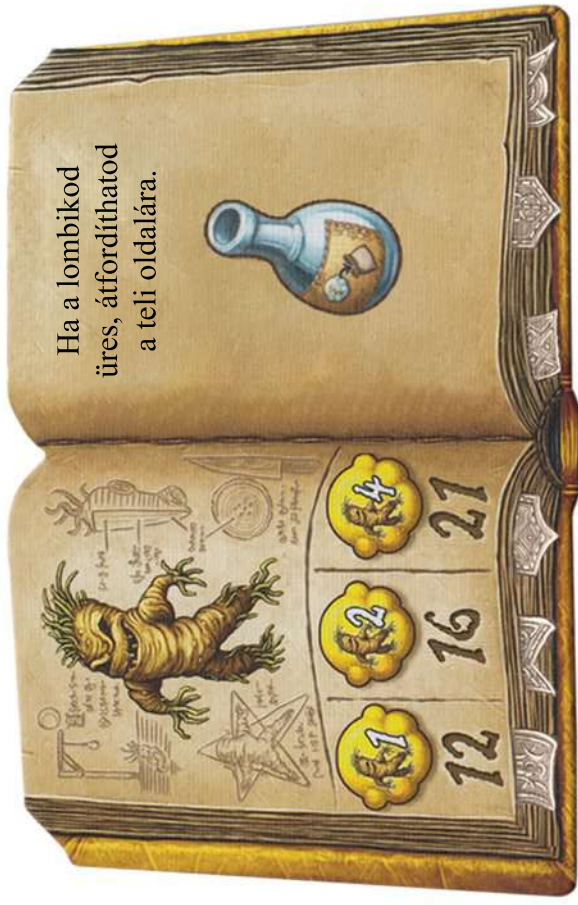


Számlold meg, hány különböző színű összetevő van az üstödben (*beleértve a fehérét és a baktöviszt.*)  
Add össze azon mezők győzelmi pontjait, amiket lila összetevők takarnak le.  
**Oszd el** a győzelmi pontok **összegét** a különböző színű összetevők **számával**, lefelé kerekítve. Az eredményt győzelmi pontban megkapod.

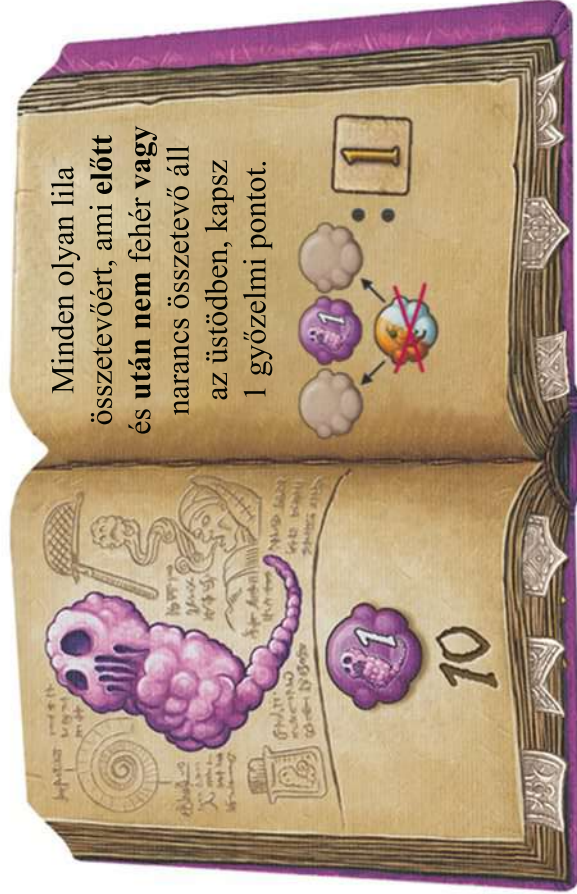
Ha már van kék, zöld, piros, lila és fekete összetevő az üstödben, akkor kétszer annyi mezőt léphetsz a sárga összetevővel előre, mint amennyi az értéke.



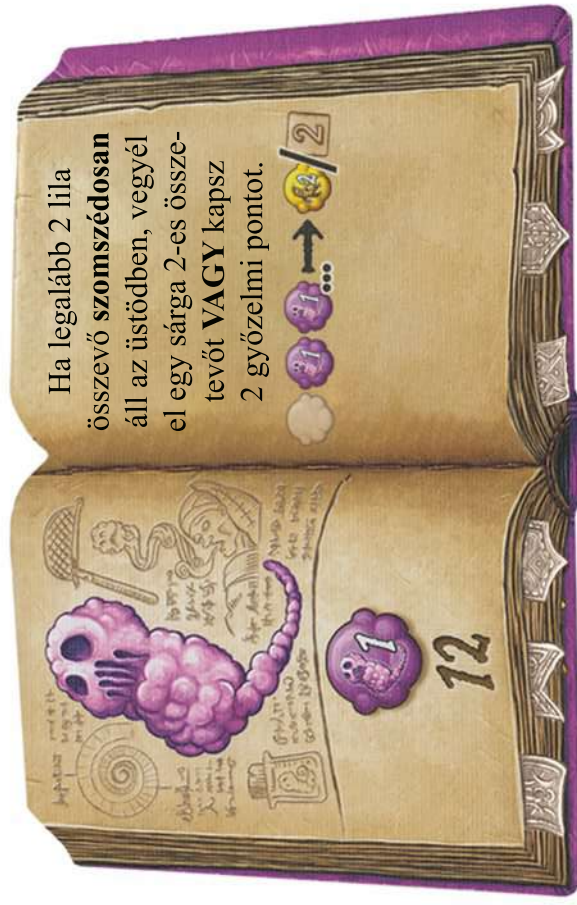
Ha a lombikod üres, átfordíthatod a teli oldalára.

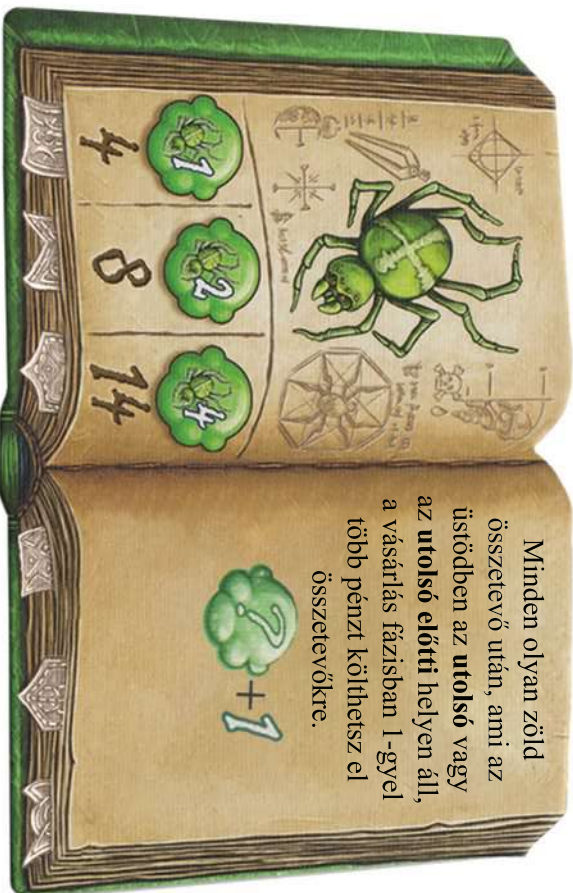


Minden olyan lila összetevőért, ami **előtt** és **után nem fehér vagy narancs** összetevő áll az üstödben, kapsz 1 győzelmi pontot.

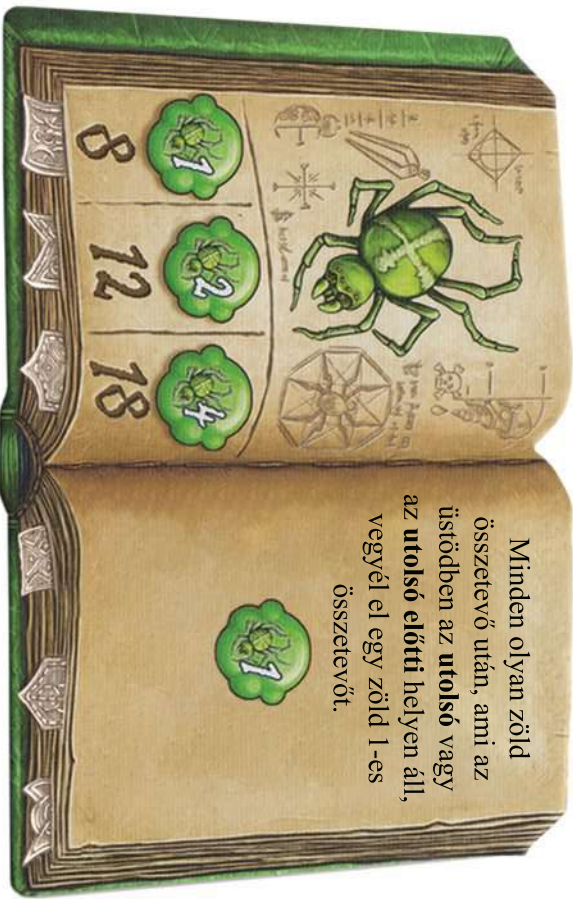


Ha legalább 2 lila összetevő **szomszédosan** áll az üstödben, vegyél el egy sárga 2-es összetevőt **VAGY** kapsz 2 győzelmi pontot.

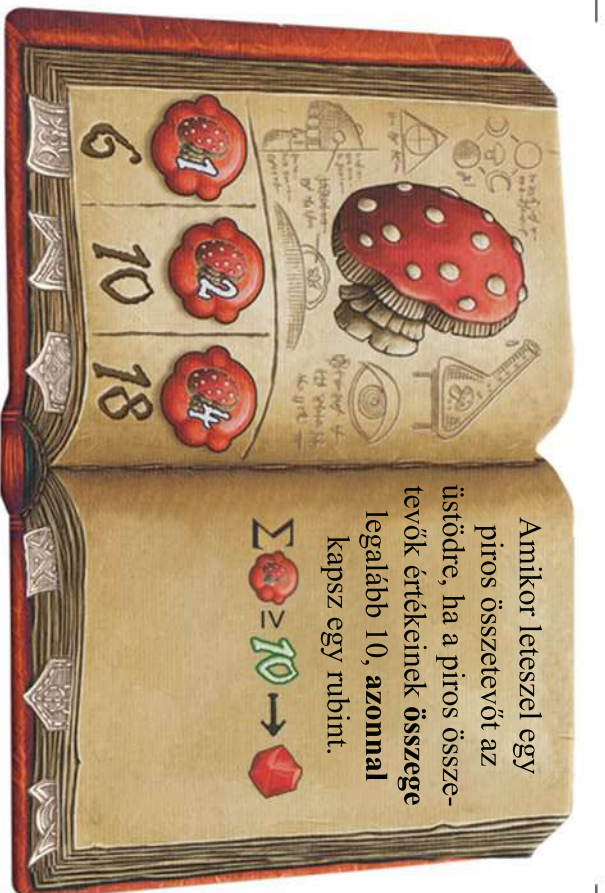




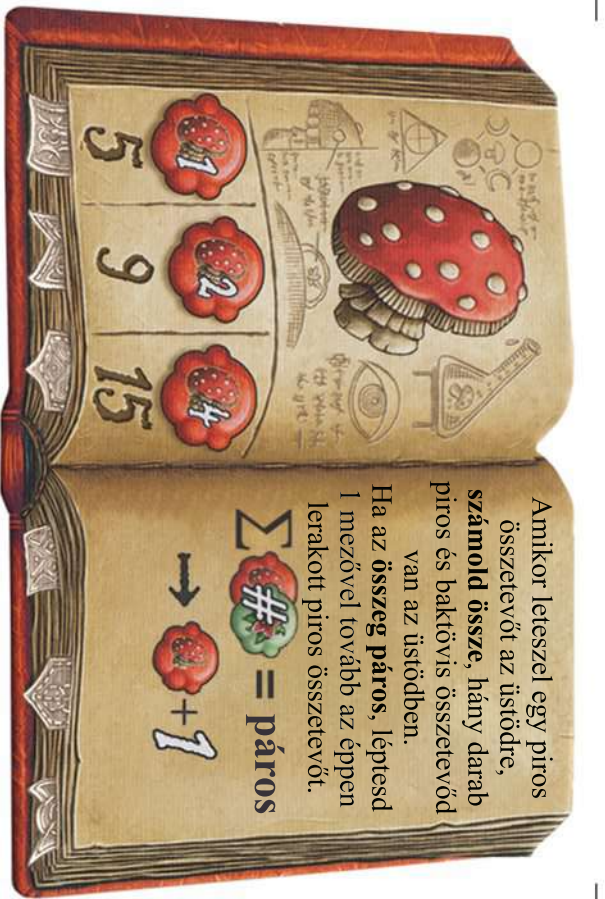
Minden olyan zöld összetevő után, ami az üstödben az **utolsó** vagy az **utolsó előtti** helyen áll, a vásárlás fázisban 1-gyel több pénzt költhetsz el összetevőkre.



Minden olyan zöld összetevő után, ami az üstödben az **utolsó** vagy az **utolsó előtti** helyen áll, vegyél el egy zöld 1-es összetevőt.



Amikor leteszel egy piros összetevőt az üstödre, ha a piros összetevők értékeinek **összege** legalább 10, **azonnal** kapsz egy rubint.



Amikor leteszel egy piros összetevőt az üstödre, **számold össze**, hány darab piros és baktövis összetevőd van az üstödben.

Ha az **összeg páros**, léptesd 1 mezővel tovább az éppen lerakott piros összetevőt.





Minden olyan zöld  
összetevő után, ami az  
üstödben az **utolsó** vagy  
az **utolsó előtti** helyen áll,  
dönthetsz úgy, hogy  
minden játékos  
kapjon 1 rubint.



	4
	8
	14

Minden olyan zöld  
összetevő után, ami az  
üstödben az **utolsó** vagy  
az **utolsó előtti** helyen áll,  
lecserélheted azt az adott  
zöld összetevőt 1/2/4 rubinra  
és egy narancs 1-es  
összetevőre.



	4
	8
	14

A vásárlás fázis során  
**vond le** az üstödben  
található piros összetevők  
értékeinek **összegét**  
az ebben a fordulóban  
szerzett pénzedből.



	2
	5
	10

A forduló végén, ha az  
üstödben lévő piros összetevők  
értékeinek **összege** legalább  
10, vegyél el egy tetszőleges  
1-es vagy 2-es összetevőt.



A forduló végén, ha az üstödben  
lévő piros összetevők értékeinek  
**összege** legalább 20, vegyél el  
egy narancs 6-os összetevőt.



	5
	9
	17