

128.

# JEM

Játékos  
Emberek  
Magazinja

2023. november

# FARKASOK

Farkasok · Dog Lover · Carpe Diem · Nehéz döntések: Küzdelem a túlélésért  
Az utolsó előtti huszár · Activity kompakt · Formavarázs · Splendor - Párbaj  
Gesztenyegyűjtés · April April · Red7 · Cloud Race · A titkos ajtó · Happy Fox



A hajsza



Garum



Pesti Srácok  
1956



Vital Lacerda

# Kedves Játékosok!

“Nem mehet akárki vadászni.” – hangzik a szöveg Hobo legendás lemezén, de mostani lapszámunkban úgy tűnik, mindenki vadászik valakire vagy valamire. Mindjárt az első cikk főszereplője, a farkasok egyfelől nemes vadak, akikre sok vadász szívesen ráfogná a puskáját, másfelől ügyes ragadozók, akik maguk is zsákmányra vadásznak (*FARKASOK*). A rókok már furfangosabbak, nekik inkább a könnyű préda, a libák kellene (*HAPPY FOX*). És ne legyenek illúzióink: a ma oly kedves és egy labdáért mindent megtevő házi kedvenceink is ragadozók, tehát vadászok voltak sok ezer éve (*DOG LOVER*).

Az ember is valahol egy ragadozó, még akár ma is. Már kisgyerekként vadászunk az értékes kis dolgokat (*GESZTENYEGYŰJTÉS*), aztán a valódi kincseket és gyémántokat (*SPLENDOR: PÁRBAJ*), a tulajdonosok a rablók által otthagyt értékeket (*A TITKOS AJTÓ*). Vadászunk egymásra a háborúban a szemben álló felek (*A HAJLSZA*), esetleg a különleges osztagok a démonokra (*AZ UTOLSÓ ELŐTTI HUSZÁR*), a forradalomban a felkelők és az elnyomók (*PESTI SRÁCOK: 1956*), aztán ha beüt a krach, még az apokaliptisz után is vadászunk egymásra a túlélők (*NEHÉZ DÖNTÉSEK*).

Még játék közben is vadászunk, hol egy odailó alakzatra (*FORMAVARÁZS*), hol két egyforma képre (*CLOUD RACE*), hol pedig a megfelelő kártyára (*RED7*). Még szerencse, hogy néha le tudunk állni, mert ha minden játékot ez hatna át, egy idő után unalmassá válna. De így legalább elmondhatjuk, hogy van mostani lapszámunkban egy ókori római témájú lapkalerakós játék (*CARPE DIEM*), egy szintén római kötődésű szószkésztő játék (*GARUM*), ez utóbbi pont a világ körüli sorozatból. Plusz még két darab a könnyedebb műfajból: egy utazós Activity és egy abszolút légiessen könnyű fújkalós játék (*APRIL APRIL*).

Újra jelentkezünk játékszerző-interjúnkkal, most ugyanis a sokak által istenítt *VITAL LACERDÁT* sikerült le vadászni, bár csak egyszer: kérdéseinkre sajnos csak első körben kaptunk választ, utána már hiába is próbáltuk öt felhajtani...

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

Jó játékot!

A *JEM* Szerkesztősége

# Impresszum

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

**Főszerkesztő:** Hegedűs Csaba

**Tördelőszerkesztők:**

Árvai Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Csukás Csaba, Kiss Zsófia, Kuzma Péter és Szluka Beáta

**Olvasószerkesztők:**

Bozsik Márton, Galuska Petra, Gál József Gábor, Majoros Ágnes, Molnár Levente, Szabó Máté és Rigler László

**Korrektorok:**

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

**Jelen számunk cikkeit írták:**

Bagó Dániel (Sarruken), Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzkmc), Eperjesi Gergely (Gergely), Hegedűs Csaba (drscaba), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kóczán Attila (Attila), Körmöndi Tamás (Tamás), Nagy Sándor (winterborn), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee) és Varga Attila (maat).

**Hírszerkesztő:** Szabó Máté (Dundee)

**Programozó:** Porvay Attila

**A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!**

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

A képek a magazint készítőket, a cikkírókat és a kiadó tulajdonosokat tartalmazzák, vagy a [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, érzelmeik és készségeik játékos fejlesztésére.



# Tartalomjegyzék

- 
- 4 FARKASOK**
- 8 DOG LOVER**
- 11 CARPE DIEM**
- 14 NEHÉZ DÖNTÉSEK: KÜZDELEM A TÚLÉLÉSÉRT**
- 16 A HAJSZA**
- 20 AZ UTOLSÓ ELŐTTI HUSZÁR**
- 24 ACTIVITY KOMPAKT**
- 26 FORMAVARÁZS**
- 30 GARUM**
- 33 SPLENDOR - PÁRBAJ**
- 37 GESZTENYEGYŰJTÉS**
- 39 PESTI SRÁCOK 1956**
- 42 APRIL APRIL**
- 44 RED7**
- 47 CLOUD RACE**
- 49 A TITKOS AJTÓ**
- 51 HAPPY FOX**
- 53 VITAL LACERDA**





14+

2-5

75'

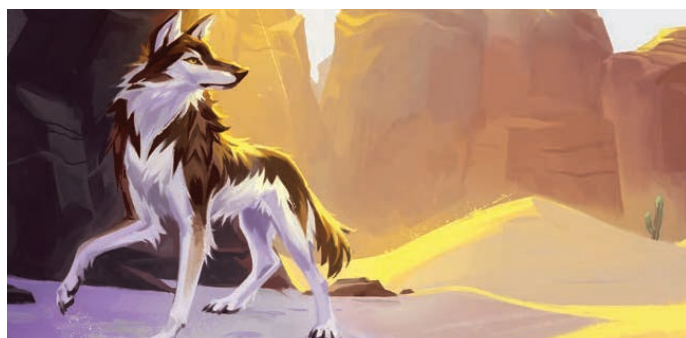
# Farkasok

„Amikor leesik a hó és fehér szelek fújnak, a magányos farkas elpusztul, de a falka életben marad. A civakodás ideje a nyár. Télen meg kell védenünk egymást, melegen kell tartanunk a másikat, egyesítenünk kell az erőinket.”  
– George R. R. Martin

Az embereket mindig is érdekelte a farkasok világa, élete. Az őket körülvevő misztérium, kíváncsiság és tisztelet megmozgatta és a mai napig megmozgatja az emberiség fantáziáját. Gondoljunk csak a rengeteg megjelent könyvre, filmre, amelyekben kulcsszerepet kaptak a farkasok. Gyermekkorom egyik meghatározó olvasmányélménye volt például Fehér Agyar története, amit azóta is szívesen olvasok el vagy nézek meg. Valahogy azonban a társasjátékok világában eddig nem botlottam bele kifejezetten farkasokkal foglalkozó játékba. Mindaddig, amíg a VAGABUND kiadó jóvoltából kézbe nem vehettem, vehettük a FARKASOKAT.

**„Bár koplal a farkas, mégsem cserélne kalmárnak ebével.” – közmondás**

Különleges, letisztult doboza azonnal felhívja magára a figyelmet. A lila árnyalatban játszó farkasszem felkelti az érdeklődést, azonban szinte semmit nem árul el magáról a játékról. Pedig nem fukarkodtak az alkatrészek mennyiségével és szerencsére a minőségével sem. Hatszögletű tereptípusokból álló moduláris táblát kapunk, amelyet játékoszámnak megfelelően kell előkészítenünk. Farkasfalkánk fa alfahímekből és falkatagokból áll, a magányos farkas- és zsákmányjelölők pedig karton



tokenek. Minden játékos saját táblát kap, ezáltal uralva az egyik tereptípust az ötből. Van itt prérifarkas, tundrafarkas, sivatagi farkas, hegyi vagy erdei farkas. Minden tereptípushoz tartozik egy-egy akcióválasztó lapka, amelyeket úgy kell lehelyezniük a játékosoknak, hogy mindegyik típus egyszer látszódjon, a saját területükből pedig kettő legyen. Nekem kifejezetten tetszik a játék asztalképe egyébként, az egyéni táblák ábrázolása pedig egyszerűen pazar. Farkasok ide vagy oda, nagyon szép, színpompás játékot kapunk.



## „Az olvasott juhok is megeszi a farkas.” – közmondás

A játék mechanikája, pontosabban az akcióválasztása meglepően újszerű és innovatív. Alapvetően öt akcióból választhatunk kettőt a körünkben, amelyek lehetnek ugyanazok is. Kiválasztani pedig úgy tudjuk őket, hogy annak a mezőnek a tereplapkáját vagy lapkáit kell átfordítanunk, ahová az akciót irányítjuk. A lapkák kétoldalúak, azzal, hogy átfordítjuk őket, más tereptípusok kerülnek felszínre, és így mindig más készletből választhatunk. Ez egy elég okos, ötletes és újító mechanika, nem nagyon találkoztam még vele más játékokban. Előre tervezést igényel menedzselni, hogy jó tereptípusok legyenek felül, ehhez pedig előre tudnunk kell, milyen akciókat szeretnénk végrehajtani és azokat pontosan hol. Ekkor jönnek azonban az ellenfelek, akik rendszeren átírhatják a taktikánkat. Nézzük meg hogyan!



Attól függ, hogy mennyi tereplapkát kell használnunk, hogy melyik akciót választjuk. Ha mozogni szeretnénk, elég lesz egy lapka, amely azt a tájat ábrázolja, ahová lépni szeretnénk. Azt, hogy mennyit léphetünk vagy hány farkast mozgathatunk meg, mindig az határozza meg, hány odút építettünk le a táblára. Azzal ugyanis, hogy az odúk helyét felszabadítjuk, egyre több lépés, farkasszám vagy hatótávolság kerül láthatóvá, ezáltal a játékkal együtt szépen fejlődik a falkánk is.

Ha a már említett építkezést szeretnénk végrehajtani, két tereplapka átfordítására lesz szükségünk abból a fajtából, ahová építkeznénk. Ennek a mezőnek vagy szomszédosnak kell lennie valamelyik alfahímünkkel, vagy azon a mezőn kell állnia az alfának. Igen, itt picit sántít a tematika, ugyanis több alfahímünk lehet egy fajtán belül, de a mechanika megköveteli, hogy több ilyen bábuval rendelkezünk ahhoz, hogy haladhassunk is a játékban. Építhetünk odút, amit három helyről vehetünk le. Vagy növeljük a lépésszámunkat, vagy növeljük a mozgatni kívánt farkasok számát, esetleg a hatótávolságot, amelyre a szaporodásnál lesz majd szükség. Ahogy fognak az odúink, egyre erősebb lesz a falkánk, sőt bónusz akció- vagy tereptokenekhez is juthatunk. Általában nem könnyű

döntés, honnan veszünk le bábut. Ha a már megépített odúnk víz mellett van, két tereplapka átfordításával az alfánk segítségével barlanggá alakíthatjuk, amely a legerősebb elem a játékban. Ezzel nem fejlődik közvetlenül a falka, de a felszabadított barlangok komoly összegű játék végi pontokat adnak, ahogy a táblára újonnan felrakott farkasaink is.

Ezzel el is érkeztünk a harmadik típusú akcióhoz, ami az üvöltés. Alapvetően két alfa és két farkatag figurával kezdünk, de a játék során gyarapszik a falkánk és újabb farkasokat rakhatunk fel a táblára. Az üvöltés akcióval a táblán lévő magányos farkas tokeneket tudjuk bevonni, helyükre saját bábut tehetünk, a levett jelölő pedig megy a pontozótáblára. Két tereplapka lefordítása szükséges az akcióhoz, mindkettőnek azt a tájat kell mutatnia, ahol a magányos farkas áll. Azt, hogy az alfánktól milyen távolságra lévő farkast üvölthetünk be a falkába, a hatótávunk értéke határozza meg, amelyet szintén odúk építésével növelhetünk.

Az üvöltéshez nagyon hasonló lehetőség a dominancia, de ezzel nem magányos farkasokat, hanem más csapatársunk farkatagját vagy odúját tudjuk magunkévá tenni három azonos tereplapka lefordításával. Ezt bónusz tereptoken nélkül alapvetően csak a fajtánkhöz tartozó saját területen tudjuk megtenni. Nos igen, mondhatjuk azt, hogy ez egy rendkívül szemét húzás a játékban, szóval akik nem bírják az ilyesféle interakciót, igen fészengeni fognak a parti alatt. Ez nem egy barátságos játék, mégiscsak farkasokról beszélünk, ugye. A levett farkatag helyére a saját farkasunkat tesszük, a levett odú helyére a saját odúkat, az ellenfél pedig végleg kiesik a játékból és megy a pontozótáblára a magányos farkasok mellé. Eltekinteni nem nagyon lehet ettől az akciótól, enélkül nem tudnánk terjeszkedni, és gyakran ez az egyetlen lehetőségünk az





ellenfél meggyengítésére is egy területen, hiszen az egész játék lényege tulajdonképpen a régiók feletti uralom, amelyről majd a pontozáskor beszélünk részletesebben.

## „A farkas minél vénebb, annál maróbb.” – közmondás

Pár apróságra kell még figyelniük, de ezek komolyan meghatározzák a játékot. Elsősorban a vándorlásnál van szerepe, de figyelembe kell vennünk építkezéskor is a bábuk erőssorrendjét. A leggyengébb figura az odú, annál erősebb a falkatag, majd az alfahím, végül a barlang. Barlangunk nem is lehet egynél több régióként.



Az alapszabály pedig az, hogy egy mezőn maximum két bábu állhat, de egy figura csak akkor tehető ellenfél által foglalt mezőre, ha azon nála kisebb rangú bábu van. Azaz odúra bárki léphet, de odú mellé másik már nem építhető, egy letett barlang mellé pedig csak saját bábu léphet. Két azonos színű figura azonban egy mezőn komoly előnyt jelent, ugyanis megvédi egymást dominancia esetén, azaz az ellenfél nem tudja egyiküket sem bevonni. Sőt,

ha nagyobb erejű figurával lépünk egy ellenséges farkas által birtokolt területre, azt a farkast el is űzzük egy legközelebbi üres vagy barátságos, általunk választott mezőre. Természetesen az ellenfél sose teszi oda a farkasunkat, ahol nekünk jó lenne. Persze miért is tenné egy terület-foglalás játékban? Ez sem valami barátságos húzás tehát.

A másik apróság pedig a vadászat bónuszakció, amely a főakciónk után automatikusan bekövetkezik, ha három farkasunkkal sikerült bekeríteniünk egy zsákmányállatot. A tokenet azonnal megkapjuk, és az azzal járó bónuszakció jelzőt is azonnali vagy későbbi felhasználásra. Farkasaink válogatósak, zsákmányokból csak különbözőeket gyűjtünk, de kifejezetten komoly pontot jelenthetnek a játék végi értékeléskor.

## „Erős télnek kell akkor lenni, mikor egyik farkas a másikat megeszi.” – közmondás

Ha már korábban emlegettem, itt az idő kifejtetem a játék lényegét, azaz a pontozást. Mert ez is ötletes és érdekes. Írtam korábban, hogy a domináns, leüvöltött bábuk tokenek a pontozótáblára kerülnek. Amint a jelzők sora elér egy játék közbeni vagy a játék végi pontozás mezőt, kiértékeljük az érintett régiókat. Ezek a területek holdsarlóval, fél- vagy teleholddal vannak jelölve, és sorrendben mindegyik értékelésre kerül a tábla szerint. Megnézzük, hogy az érintett régióban melyik játékos hány elemmel van jelen. Minden bábu egy pontot ér, kivéve a barlangot, az ugyanis hármat. Ha döntetlen alakul ki, akkor az alfahím elbillenti a döntetlent. A győztes farkas kapja a régió jelzett magasabb, a második pedig az alacsonyabb pontszámot. Ezzel a terület tulajdonképpen sok esetben el is értéktelenedik és megindul a farkasok vándorlása a következő pontozáskor értékelendő tájak felé. Érvényes tehát az erősebb kutya, azaz az erősebb farkas esete, aki gyorsabb és létszámfölényben van, viszi a zsákmányt, jelen esetben





a legtöbb pontot. Ügyesnek, gyorsnak és agyafúrtnak kell lenni, hogy időben odaérjünk a pontozásra a kellő létszámban. Ha túl hamar terjeszkedünk egy adott területen, ellenfeleink könnyen választhatják azt a megoldást, hogy leveszik a bábuinkat a tábláról még az értékelés előtt. Ha lassúak vagyunk, lekésheetünk magáról a pontozásról is. Igen, ilyen ravasz játék ez, igazi farkasélet! Amikor a játék végi pontozáshoz érkezünk, megkapjuk még a táblánkon felszabadított legmagasabb pontszámot minden terület után, amelyet hozzáadunk a játék közben megszerzetekhez, és máris kiderül, kié a legerősebb farkasfalka. Egy parti nem túl hosszú egyébként, még öt fővel is elviselhető, de gondolkodási idővel mindenképpen számoljunk. Minél többen játszunk, annál kiélezettebb a harc, készüljünk erre is!

## „A farkas csak a szőrét változtatja.” – közmondás

Általában lelkes véleményeket olvastok tőlem a cikkeim végén, mert próbálok úgy játékokat választani, hogy paszsoljanak is az ízlésemhez. A legtöbb játékban pedig mindig találok valamit, ami tetszik akkor is, ha az összkép nem teljesen. Nincs ez másképp most sem, sőt! A *FARKASOK* túlzás nélkül nekem most az év egyik kedvence lett. Negatívumokat nem is nagyon tudok említeni, talán csak azt, hogy ez tényleg egy szemét játék, de szerintem pont így jó. Az interakciót szerető játékosok megkapják a magukét. És bár a komplexitása miatt a családi kategória tetejébe is beleférhetne, mégis inkább haladó játékosoknak ajánlom. Nem biztos, hogy ez az a békés játék, amit a nagyszülők az unokáikkal játszanának esténként, mert igen hamar gyereksírás lenne a vége. Tudni kell elviselni



azt, hogy a többiek csak mások kárára tudnak vagy akarnak sokszor terjeszkedni, ezáltal tényleg igazi farkasokként viselkedünk egymással játék közben. Azonban épp ez a nagyszerű benne, mert szerintem így zseniálisan visszaadja a játék a témát. Valóban igazi farkasként kell gondolkodni, gyorsnak, ravasznak és néha kíméletlennek lenni a cél és a túlélés érdekében. Mindemellett mégis egy rendkívül szép, viszonylag jól tanulható, változatos, sokszor újrajátszható és nagyon izgalmas játékot kapunk, ami nemcsak a témája, hanem a mechanikája miatt is különleges és egyedi. Egyáltalán nem olvad bele az egyébként igen széleskörű, újonnan magyarul kiadott társasok kínálatába. Nálunk hamar nagy kedvenc lett, de mi szeretjük egymás vérért szívni. Ha ti is, ez a ti játékokot lesz, jó szívvel ajánlom nektek is. Aki nem szereti a konfrontatív játékokat, az viszont kerülje el jó messzire! Én a magam nevében nagyon szurkolok a *FARKASOK*nak, hogy kivívják az őket megillető elismerést a játékosok körében, mert megérdemlik!

nemes

**Tervező:**  
Ashwin Kamath, Clarence Simpson

---

**Megjelenés:**  
2022, 2023

---

**Kiadó:**  
Pandasaurus Games, Vagabund

---

**Kategória:**  
területfoglalás, rácson mozgó, moduláris táblás

**14+** **2-5** **75'**

**VAGABUND**

**Farkasok**

boardgamegeek  
kiadói oldal





10+



2-4



30'

# Dog Lover

A **CAT LADY** sikere után szinte borítékolható volt, hogy érkezni fog a kutyás verzió is, ami négy évvel a **CAT LADY** után meg is jelent. Nálunk nagy kedvenc lett a macskás játék, így nagyon örültem a **REFLEXSHOP** bejelentésének, miszerint hozza magyarul a **DOG LOVERT** is. De hogy a **DOG LOVER** csak a **CAT LADY** kutyás verziója-e vagy annál több is van benne, az a bemutatómból kiderül.

„Nézz a kutyád szemébe, és mondd azt, hogy az állatoknak nincsen lelkük.”

Victor Hugo

A játékmenet nagyon hasonló a **CAT LADY**éhoz: szetteket gyűjtünk, kutyákat fogadunk örökbe, ételt és játékot veszünk, de több fontos változás is van, például idomíthatjuk a kutyáinkat, hogy különböző trükkökre tanítsuk őket, vagy különböző tulajdonságokkal ruházhatjuk fel őket, de erről egy kicsit később.



Minden kutya kártyának van egy pont értéke, egy eledel költsége és egy mérete, ami majd később lesz fontos. Ha a játék végéig sikerül az adott kutyát megetetni, akkor győzelmi pont jár érte, de ha nem eteted meg, akkor 2 pontot veszítesz éhes kutyánként.

## Amelyik kutya ugat, az nem harap

Az egyik fő különbség a **CAT LADY**hez képest a trükk kártyák szerepe. A trükkök mutatják meg, hogy milyen alakzatban vehetünk el kártyákat, így akár háromnál több kártyát is elvehetünk a 3x3-as négyzethálóban kialakított táblóról. Itt is érvényesül a **CAT LADY**ben már ismerős szabály, hogy ahonnan elvettünk kártyát, oda emlékeztetőül az örkutya kerül, és ebből az oszlopból vagy sorból már nem lehet elvenni kártyát, addig, amíg az örkutya máshová nem kerül.

Mindenki egy trükk kártyával kezdi a játékot, aminek van egy alap trükk oldala és egy különleges trükk oldala. Az alap trükk mindenkinél az, hogy egy oszlopból veheti el az egymás alatti kártyákat, vagy egy sorból az egymás mellettieket. A különleges oldal mindenkinél aszimmetrikus képességet ad, ezzel is még több változatosságot adva a játékmenethez.

A játék során több trükk kártyát is szerezhetsz az idomítás kártyák segítségével. Minden trükk kártyán szerepel





a költsége, vagyis hogy hány idomítás kártya kell a megszerzéséhez. Nincs korlátozva, hány trükk kártyánk lehet, de mindig csak egyet lehet felhasználni az adott körben kártyák megszerzéséhez.



**„Ha úgy gondold, hogy a kutyák nem tudnak számolni, próbálj három kutyakekszet tenni a zsebedbe és csak kettőt adni a kutyádnak.”**

*Phil Pastoret*

Az étel kártyák segítségével juthatunk élelemhez. Ezek a maradék, a száraztáp és a konzerv. A maradék a leggyakoribb a pakliban, a konzerv pedig a legritkább, így a tervezésnél ezt is figyelembe kell venni. Nyilván a több pontot érő kutyák konzervet esznek. Van univerzális étel is, ez dzsóker, bármilyeneledelt helyettesít. Amikor megszerzünk egy vagy több étel kártyát, azt el kell dobni és a készletből magunkhoz kell venni az adott elemeket. A játék végéig ráér eldönteni, melyik kutyánkra tesszük rá, de ha rá is tettük, ezen még szintén a játék végéig lehet változtatni.

**„A kutya az egyetlen a világon, aki jobban szeret téged saját magánál.”**

*Josh Billings*

A másik nagy különbség a tulajdonság kártyák megjelenése. Ezeket a kártyákat a kártya utasításainak megfelelően egy adott méretű kutyához kell csatolni. Egy már megszerzett kutya bal oldalára kell helyezni ezt a kártyát. Amikor egy tulajdonság kártya kutyához van csatolva, érvényesül a kártya alsó részén olvasható képesség, ez pedig

felülírhatja a játék alapszabályait, illetve játék végi győzelmi pontokat adhat. Természetesen ennek a kutyának ahhoz megetetettnek kell lennie, hogy a játék végén plusz pontokat adjon a tulajdonsága.

## Hozd vissza!

A Hozd vissza! kártya a játék egy nagy dzsókere, mert egyrészt csak egy darab van belőle a pakliban, másrészt aki megszerzi, az kicserélheti ezt a kártyát

a tablón egy másik kártyával, figyelmen kívül hagyva az örkkutyát. Ezt a kártyaelvétel előtt vagy után is felhasználhatja. Természetesen a későbbi körökben bárki megszerezheti ezt a kártyát egy szabályos kártyaelvétellel.

**„Sohasem olyan kutyát kapsz, amelyet akarsz. Mindig olyan kutyát kapsz majd, amilyenre szükség van.”**

*Caesar Millan*

Örökbefogadás kártyákkal örökbe fogadhatasz kutyákat a menhely pakli felcsapott kutyái közül, amik különleges pontozást adnak a játék végén, persze csak ha megetetted őket. Üres hassal nem lehet különleges dolgokat produkálni. Két örökbefogadás kártyát kell elkölteni értük. Nagy különbség a CAT LADYhez képest, hogy amíg az utóbbiban fixen három örökbefogadható macska van a játékban, addig a DOG LOVERben rögtön töltődik a pakli, így több kutyát is örökbe lehet fogadni.





## „A kutya egy olyan gyerek, aki sosem költözik el otthonról.”

További pontokat lehet szerezni a séta kártyákból, amik a kutya kártyák alá csúsztatva plusz 2 pontot adnak a játék végén, ha azok meg vannak etetve. Egy kutya alá csak egy kártya csúsztatható.



## „Kutya nélkül lehet élni. De minek?”

Déri János

További pontokat gyűjthetünk a kedvenc tárgy kártyákból, amik a kutyusok játékaik. Minden különböző típusért kapunk pontokat, persze az egyformákból is gyűjthetsz különálló szettekkel, és a végén azok is beszámítanak a pontozásba.

A csont kártya pedig kvázi a CAT LADY macskamenta megfelelője, vagyis minél több van belőle a játék végén, annnyival több pontot ad a megettetett kutyáid után. Itt is érvényes, hogy ha csak egy kártyád van, azért mínusz pontot kapsz.

A játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontja van, ezzel ő lesz a szupergazdi.

„Az Úr mikor a kutyát  
teremtette, mosolygott  
és így szólt:  
Adok az embernek gyógy-  
szert  
minden szomorúság ellen!”

Thomson Helen

A CAT LADYhez képest a DOG LOVER komplexebb játék-élményt nyújt a tulajdonság és a trükk kártyákkal, illetve a pontozással. Az egyetlen negatívum, amit megemlítenék, hogy sok a szöveg a kártyákon, ami ráadásul elég apró betűs is, és ez az első játékoknál zavaró, amíg meg nem tanuljuk a kártyákat. Ez kicsit megakaszthatja a játékmenetet az első tanuló partik során.

Összességében nekem nagyon tetszett a játék, ami nem is olyan meglepő, hisz a CAT LADY is sokszor előkerül nálunk. Akik szintén így vannak vele, azok mindenképp tegyenek egy próbát a kutyás folytatással is.

Besty



REFLEXSHOP

Dog Lover

Tervező:  
David Short

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Alderac Entertainment Group, Reflexshop

Kategória:  
szettgyűjtős, egyedi játékos képesség

10+

2-4

30'





# CARPE DIEM



10+



2-4



45-75'

## Carpe Diem

Tervezd meg egy egész építési körzet szerkezetét, emelj villákat, gazdasági és polgári épületeket, létesíts termőföldeket az ókori Rómában. Teljesítsd a szerződéseket és az építési elvárásokat, növeld a hírnevedet és legyél te a legsikeresebb építész a Birodalomban. Talán hasonló ismertetővel lehetne forgalmazni a *CARPE DIEM* című társasjátékot, amennyiben valamelyik kiadó magyar nyelvű megjelentetésen törné a fejét.

Valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva a figyelmem mostanában a lapkahelyező játékok irányába fordult. A mechanika kapcsán sokaknak talán elsősorban a *CARCASSONNE* juthat eszébe, ami valahol teljesen természetes. Az én esetemben is ott volt ez a doboz az első tíz játék között, amit valaha kipróbáltam. Ennek ellenére kedvencemmé valahogy sosem tudott válni. Talán a pontozási szabályok vették el a kedvem, talán a kombinációs lehetőségek számával nem voltam megelégedve, így aztán sokáig nem is kerestem hasonló típusú játékokat.

Ma azonban úgy látom, hogy ez a mechanika jóval többet tartogat. Már korábban nagy kedvencemmé vált *MICHAEL KIESLING* 2007-ben megjelent *VIKINGS* című játéka, és lassan de biztosan megszerettem *ALEXANDER PFISTER* 2015-ben az Év játéka címet is elnyert *ISLE OF SKY* című munkáját. Ezért kezdtem el tudatosan is valami hasonlót keresni, de különösen fontos volt, hogy némi előretervezés igényét támassza a játékosok felé és viszonylag összetettebb pontszerzési mechanikát is fel tudjon mutatni.

Ezeknek az elvárásoknak került a metszéspontjába az ismert szerző, *STEFAN FELD* *CARPE DIEM* című játéka.

### A játék előkészítése

Az előkészületek túl sok időt nem igényelnek. Szét kell válogatni az épületlapkákat világos és sötét hátlapjuk szerint. A játéktábla jobb oldalán elhelyezkedő 28 lapkahelyre fel kell tenni egy-egy világos, a játéktábla alján futó sáv lapkahelyeire pedig egy-egy sötét hátoldalú lapkát. Utóbbiak sosem kerülnek pótlásra.

A tábla bal oldalán látható kártyahelyekre 8-12 lapot kell rakni a játékosok számának megfelelően. Ezek pozíciója

szintén nem változik a játék végéig. A hírnévsávon tegyék a nulla jelzésre a játékosok egy-egy korongját és adjunk mindenkinek tíz győzelmi pontnak megfelelő kártyát, amire azért van szükség, mert a játékban pontot is lehet veszíteni. Végül mindenki vegyen maga elé egy játékosablát, majd pattintson köré egy négy elemből álló keretet.



### Játékmenet

Kör sorrendben mindenki leteheti a játékosfiguráját a 4 lapkahelyből álló játékosmező egyikére és elvehet egyet az ott található építéslapkák közül. A lapkát azonnal be is kell építenie a játékosablája egyik mezőjére, melynek megvannak a maga szigorú szabályai.

- » Az első építéslapkát az ásóval megjelölt mezőre köteles tenni
- » A következő körtől kezdve csak úgy lehet lapkát lerakni, ha az legalább egy korábban lehelyezett lapkával élszomszédos
- » A lapkának azonos típusba kell tartoznia és mintázatában illeszkednie kell a már lent lévő lapkához



- » A lehelyezés szabályai a játékos tábla oldalfalára igazak: egy megkezdett épület nem mutathat a tábla oldalára
- » Amennyiben a játékos táblán egy olyan mezőre tesz lapkát, amelyen egy tekercs látható, akkor egyet léptethet előre a jelzőt a hirdetémsávon



A játékosoknak a következő körükben el kell mozdulniuk a figurájukkal elfoglalt játékosmezőről. Amennyiben ezért nem kívánnak költséget áldozni, akkor a két szomszédos mező egyikére tudnak lépni, onnan kell elvenni egy lapkát és beépíteni a játékos táblájukra. Ha azokon már nincs lapka, akkor az üres mezőket nem létezőnek kell tekinteni és az első, lapkát is tartalmazó mező már szomszédosnak fog számítani. Abban az esetben azonban, ha egy a játékos köre során befizet egy kenyérjelzőt, akkor bármelyik mezőre mozoghat.

A forduló addig tart, amíg mind a 28 lapka el nem fogy: így míg négy játékos esetén 7, addig például két játékos esetében 14 lapka jutna egy fordulóban mindenkinek, annak ellenére, hogy a játékos táblák mérete nem igazodik a játékos számhoz. Ez a helyzet úgy került megoldásra, hogy három játékos esetében ha egy játékosmezőről 3 építéslapkát már elvettek, akkor az ott maradt egyetlen lapka elérhetetlenné válik és vissza kell tenni a játék dobozába. Ugyanígy működik a dolog 2 játékos esetében is, csak ott az utolsó két lapkát kell eldobni.

## Az építéslapkák típusai

Az építkezés talán legfontosabb jellemvonása, hogy a befejezett épületekért azonnal jutalmat kapnak a játékosok. Befejezett épületnek természetesen minden más lapkahelyező játékoshoz hasonlóan az számít, amikor az egymáshoz illesztett azonos típusú lapkákból álló egység minden oldala lezártnak minősül.

Az azonnali jutalmak alól egyetlen kivétel van: a vörös cserepekkel ellátott villák. Ezek az épületek bármennyi lapkából állhatnak, a játék végén a kémények számának megfelelően jár értük győzelmi pont.

A négy színben pompázó lakóházak (sárga - kereskedő, fehér - hivatalnok, barna - pék, zöld

- kézműves) csak két lapkából állhatnak melyek összeillesztésével azonnal befejezett épületet kapunk. A jutalom ebben az esetben azonnal elvehető: a kereskedő háza esetében az összes addig megszerzett árut a bármely árut helyettesítő aranyra cserélheted + kapsz még egy 1 aranyat, a pék háza esetében 2 kenyér, a hivatalnok háza esetében két előrelépés a hirdetémsávon, a kézműves háza esetében pedig +1 építéslapka jár a tábla alján futó lapkasávról, amit azonnal le is kell tenni a játékos táblára.

A tájlapkák hasonló elven működnek. A halastavak, a szőlőbirtokok, gyógynövénykertek és baromfiudvarok építése annyiban tér el a fentiektől, hogy közbülső elemet (aminek mindkét vége nyitott) is tartalmazhatnak, így több lapkából álló táj is kialakítható. A befejezett táj egyszer és azonnal eggyel kevesebb árut termel, mint amennyi az azt alkotó lapkák száma.

Az egyetlen lapkából álló ingatlanok működése sem bonyolult. A pékség lehelyezése 1 kenyeret, a piac megépítése 1 aranyat, szökőkút létesítése pedig 2 szökőkút kártya húzását teszi lehetővé, melyekből a játékos egyet tarthat meg. Ezek a legkülönbözőbb játék végi célok találhatóak, melyek győzelmi pontot hozhatnak a játék végén.



## Pontozókártyák

Ha a forduló során az utolsó építéslapka is lekerül a játékos tábláról, akkor minden játékos elhelyezi egy jelölőt a játékos tábla bal oldalára rakott pontozólapok közé. Amennyiben sikerül teljesítenie a kártya közepén feltüntetett feltételt, akkor megkapja a lap aljára nyomtatott jutalmat, ami legtöbbször győzelmi pont, de egyes esetekben arany vagy kenyér is lehet. Ha a feltételt többször is teljesíteni tudja, akkor a jutalmat is többször kapja meg.

Az aranyak ebben az esetben kifejezetten jó szolgálatot tehetnek, mivel bármilyen terméket 1:1 arányban helyettesíteni tudnak. De ha még így sem sikerült a pontozókártyának megfelelni, akkor is van egy lehetőségünk. Három kenyér befizetésével teljesíthetjük a kiválasztott célt. Aki egyik módon sem tudja teljesíteni a kártya követelményeit, az 4 győzelmi ponttal lesz szegényebb.



Fontos megjegyezni, hogy a kártyákat nem cseréljük és a lehelyezett korongok sem mozdíthatók el többé a játék során, hanem végig foglalják az adott helyet.

## Egy forduló vége

Miután minden játékos lehelyezett egy korongot, a forduló azonnal véget ér. Fel kell tölteni világos hátoldalú építménylapkával a 28 helyet. A negyedik fordulóra elfognak majd a világos hátlappal rendelkező lapkák és ekkor a megmaradt sötét hátoldalúakat kell használni.

## A játék vége

A negyedik forduló befejezése után a játék véget ér és már csak a játék végi pontozás van hátra.

- » A játékosok megkapják a villák alapján járó pontjaikat. Minél több kéménnyel rendelkeznek a vörös cserepes épületeink, annál több pontot kapunk.
- » Győzelmi pontok járnak az ún. keretbónuszokért. A játék elején a birtokunk köré tett keretek megmutatják, hogy a lapunk mely területére milyen típusú épületet kell emelni ahhoz, hogy a szimbólum alatt feltüntetett győzelmi pontok járjanak a játék végén.
- » A hírnévsávon elért eredményért: minden lépésért 1 győzelmi pont vehető el.
- » A játék során megszerzett szökökút kártyák további győzelmi pontokat biztosíthatnak.
- » Végül a megmaradt játékelemek (pénz, kenyér, termék) hármassával érnek 1-1 pontot.

## Összegzés

A játék elsőként szembeszökő erénye, hogy rendkívül könnyen tanulható, de az egyszerű szabályok ellenére a játék mégis képes túlmutatni a klasszikus családi játékot keretein. A számtalan pontszerzési lehetőség olyan előretervezést igényel, melyre talán sokan nem is számítanak.

Különösen tetszett az is, hogy szinte minden helyzetre van megoldás, ha meg tudod fizetni az árát. Bár a lapkák véletlenszerűen kerülnek a játéktáblára, mégsem érzem magasnak a szerencse szerepét.

Érdekesség, hogy nincs a játéktábla peremén körbefutó pontozósáv. Győzelmi pontjainkat kizárólag kártyák segítségével tartjuk nyilván, melyet csak a játék végén fedünk fel. Bár előbb furcsa volt a módszer, de most úgy látom, hogy kiválóan alkalmas arra, hogy végig egyfajta feszültséget tartson ébren a játékosokban.

Összességében tehát egy komoly döntéseket igénylő, kellő mélységű lapkahelyezős játékról van szó, ami azonban rendkívül gyorsan tanulható és pörgős játékmennel rendelkezik. Ezáltal sem a könnyed családi, sem a nehézkes stratégiai játékok közé nem tartozik. Nyugodt szívvel ajánlom azoknak, akiket ezek a jellemzők nem riasztanak el.

winterborn



Tervező:  
Stefan Feld

Megjelenés:  
2018

Kiadó:  
alea

Kategória:  
területen mozgós, lapkalerakós

10+ 2-4 45-75'





12+



3-5



45'

# Nehéz döntések: Küzdelem a túlélésért

A partijátékokra gyakran mondjuk, hogy társaságfüggők. Kiemelten igaz ez azokra a játékokra, ahol egy kötött adminisztratív szabályrendszer helyett a beszélgetés a főszerep. A **NEHÉZ DÖNTÉSEK**re mindez maximálisan igaz, ugyanis a pár mondatos szabályokkal rendelkező váz és a dobozban található témafelvetések csupán keretet biztosítanak, a játékot izgalmas helyzetekkel viszont maguk a játékosok fogják megtölteni. Garantáltan különleges élménnyel gazdagodik, aki bizalmat szavaz ennek az elsöre ijesztőnek tűnő posztapokaliptikus politikai beszélgetős játéknak.

## Arisztokrácia a világvége után

A játék elején választunk egy jelenetet, amit az adott partiban végigvizsgálunk. Ezekben kivétel nélkül valami sanyarú majdnem-világvége helyzetben találjuk magunkat, a megmaradó kicsiny emberi kolónia tagjaként. A kilátástalan alaphelyzetet fűszerezvén rendszeresen jönnek majd fel új dilemmák, a játékosoknak pedig az a céljuk, hogy bizonyítsák vezetői képességeiket és úgy reagáljanak a kialakult helyzetre, hogy a lehető legtöbb voksot gyűjtsék be a körök közti titkos szavazáso-

kon. Ha a megmentendő fiktív kolónia berendezkedését nézzük, van egy kiváltságosokból álló kis létszámú csapat (ezek a játékosok), akik egymás között döntenek, ki lesz a legalkalmasabb a vezetésre.

A kiinduló helyzetek a sci-fi művekből ismerős zombi, űrhajó vagy különleges vírus általi fenye-

getéshez hasonló szituációk, melyekhez rögtön jár egy dilemma is, amit a kezdőjátékos felolvas, majd sorban mindenkinek meg kell azt válaszolnia. Kedvcsinálóként röviden így néz ki egy alaphelyzet: „Egy ismeretlen

sugárzás öntudatra ébresztette a bolygó növényzetét. A velük való küzdelem csak erősebbé és okosabbá tette őket. Mára a növények elfoglalták a városokat, a megmaradó 450 fős kolónia egy hegytetőre menekült.

Felfedeztük, hogy néhány növényfajt meg tudunk szelidíteni, hogy segítségünkre legyenek a túlélésben. Milyen növényfajtát választanál és milyen célra használnád?” Később pedig ilyen kérdések merülnek fel a közös ügyekkel kapcsolatban: “Hogyan kezelnéd a kolónián belüli lázadási kísérleteket?” “Hogyan tervezed megoldani a kolónia egészségügyi problémáit?”

Innentől indul a játék izgalmas része, amihez a szabálykönyv rengeteg apró tanácsot is nyújt. Például hogy érveléseink során bújjunk egy izgalmas karakter bőrébe, akinek természetesen szabadon alakítjuk a háttértörténetét. Ez kapaszkodót adhat, hogy hogyan reagáljunk le a különböző dilemmákat, akár olyan érvelésekkel, amiket a valóságban másképp gondolnánk, de jól illik az adott helyzetbe. Persze ha szeretnénk, képviselhetjük a saját véleményünket is, a cél mindkét esetben az, hogy meggyőzzük



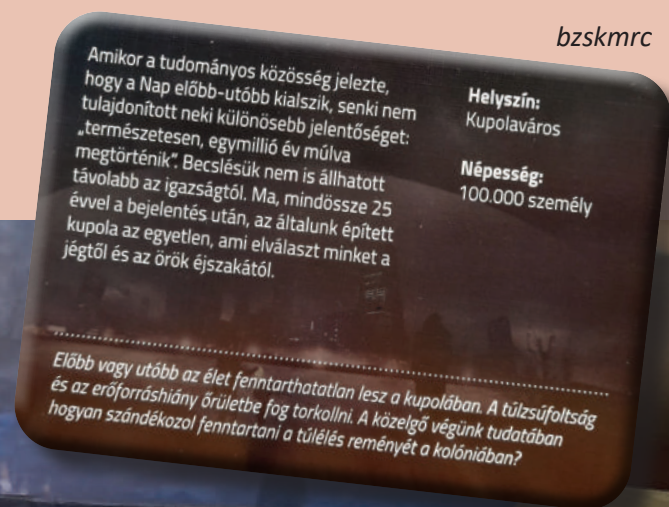


a többieket rátermetségünkről. Miután lement egy kérdéskör és mindenki vázolta az állaspontját, titokban szavazunk (természetesen magunkra is lehet), amihez jópofa konzervdoboz nyitófüleket használunk. Ezután a következő játékos újabb kérdést tesz fel, amit egy pakliból húz. Ha mindenkinek volt lehetősége kérdezni, van még egy végső szituáció, amire reagálnunk kell. Ellentétben az eddigi kérdésekkel, amik általános közügyekkel kapcsolatos felvetések, és bármely forgatókönyvre vonatkozhatnak, itt a végén egy, a választott szituációhoz kapcsolódó specifikus helyzetre kell még reagálni, a fenti példa folytatásaképp: "Felfedeztük, hogy az állatok is háborúban állnak a növényekkel. Ha segítünk nekik, talán megfordíthatjuk ezt a problémás helyzetet. Mit fogsz kezdeni ezzel az információval?". A záró indoklások után egy utolsót szavazunk a színes jelölőinkkel, ami viszont kettőt ér, és utólag majd látszani fog, ki kire voksolt.

## Jöjjenek a bátor, kreatív vezetők!

A játék végére igen sokféleképp elágazhatunk a kiinduló helyzettől, és természetesen a legtöbb szavazatot gyűjtő vezető aspiráns lesz a nyertes, de a hangsúly a beszélgetésen, a közös gondolkodáson vagy épp az egymás elleni érvelésen van. Nagyon fontos tehát, hogy csak azoknak a játékosoknak tudom ajánlani a *NEHÉZ DÖNTÉSEK*et, akik szívesen véleményeznek különböző spontán helyzeteket, nem riadnak vissza attól, hogy képviseljék állaspontjukat, amivel a pillanat hevében, hirtelen kell előállni. Szerintem ezt kifejezetten nehéz jól csinálni, de azért nem szabad a játékot túl komolyan venni, könnyen nagyon szórakoztatóvá tudnak válni az előállt helyzetek. Összesen 10 forgatókönyv van, de változatosak a kiegészítő kérdések, így elég jó az újrajátszhatóság, ha nem is végtelen. További forgatókönyveket is megálmodhatunk, sőt a chilei kiadó már előállt egy kiegészítővel is, bár ha jól tudom, az egyelőre még angolul sem elérhető. Posztapokaliptikus létére nem mondanám nagyon nyomasztónak a hangulatát, bár a borító is inkább ezt sugallja, de természetéből adódóan pont annyira lesz vidám vagy nyomasztó, amennyire a játszótársak azzá teszik. Szerintem működik laza beszélgetős partijátékként is. Tényleg nagyon társaságfüggő, mit hozunk ki belőle, így ennek fényében mérlegeljétek, de akiben van bátorság, egy különleges játékot fog felfedezni.

bzskmrc



Amikor a tudományos közösség jelezte, hogy a Nap előbb-utóbb kialszik, senki nem tulajdonított neki különösebb jelentőséget: „természetesen, egymillió év múlva megtörténik”. Becslésük nem is állhatott távolabb az igazságtól. Ma, mindössze 25 évvel a bejelentés után, az általunk épített kupola az egyetlen, ami elválaszt minket a jégtől és az örök éjszakától.

**Helyszín:**  
Kupolaváros  
**Népesség:**  
100.000 személy

Előbb vagy utóbb az élet fenntarthatatlan lesz a kupolában. A tülsűfűlttség és az erőforráshiány örületbe fog torkolni. A közelgő végünk tudatában hogyan szándékozol fenntartani a túlélés reményét a kolóniában?



**Nehéz döntések:  
Küzdelem a túlélésért**

**Tervező:**  
Diego Burgos, Margarita Pino

**Megjelenés:**  
2021

**Kiadó:**  
Fractal Juegos, Reflexshop

**Kategória:**  
beszélgetős, szavazós

**12+** **3-5** **45'**







MAGYAR PREMIER



14+

2



20-45'

# A hajsza

A nemzetközi premier után nem sokkal magyar kiadást kapott a *VAGABUND* jóvoltából *MATTHIAS CRAMER* új párbajjátéka, *A HAJLSZA*. A tervező a *WATERGATE*-ügy után ismét történelmi, ezúttal II. világháborús témához nyúlt új kétfősében (szerzőként *ENGIN CRAMER* nevét is feltüntetik a játéknál, de egy *interjú* alapján a tervezői munka orosz-lánrésze *MATTHIAS CRAMERÉ*). Gyors ki- és elpakolás, macska-egér harc az Atlanti-óceánon, egy kis blöff, némi taktikázás, és már kész is a wargame-nek öltöztetett dedukciós adok-kapok. Ellentengernagyai hadijelentés: *A HAJLSZA* szórakoztató, s néha vérpezsdítő kergetőzés a nyílt vízen, ami akkor is tisztességes sikerre ítéltetett, ha a hajóágyúkkal megélt aszimmetriának vannak garantáltan megosztó megoldásai is.



Kétfős társasjátékot készíteni hálás dolog. A társasjátékozás közösségformáló ereje elvitathatatlan, de a *statisztikák szerint* a játékosok mintegy 40 százaléka otthon (azaz családi körben) játszik a legtöbbet, ezen belül is ketten. Több főre tervezett, de két fővel is remek asztali társasokból szerencsére akad szép számmal, de számos megjelenéssel dedikáltan két játékosra gondolnak a kiadók. Ez pedig mindig öröm, különösen, ha a játék témája kifejezetten menő, mint *A HAJLSZÁÉ*.

1939-ben járunk, az egyik játékos a német nehéz-cirkáló, az Admiral Graf Spree parancsnokát alakítja, akinek az a feladata, hogy küldjön a hullámsírbá minél több teherhajót, amik az ellátmányt szállítják a világ túlsó végeiről. Ellenfele, a brit admirális irányító játékos ott veszi fel a kesztyűt, amikor a történet szerint a német hadihajó már jó pár konvojt elsüllyesztett. Három hajórajt bocsátanak rendelkezésére azért, hogy megpróbálja becserkészni a tengeri fantomot. Ha sikerül, csatára tudja kényszeríteni az Admiral Graf Spree-t, amelynek megnyerésére némileg jobb az esélyei egy több hajóból álló rajnak, mint a hatalmas, de egyedül harcoló német cirkálónak. Ám ha nem tudja megtalálni pozícióját, a német hadihajó további teherhajókat lő ki, és ha öt ilyen trófeát begyűjt, győztesen kerül ki a fogócskából.





## A bandita és a seriffek: transzatlanti western

A **Hajsza** egy részben aszimmetrikus, kártyavezérelt, akcióválasztásra épülő párbajjáték. A vízi senkiföldjén zajló összecsapásban a német oldalt irányító játékos fő fegyvereit a vízmezőkön való titkos mozgás és a blöffölés jelenti, míg a brit oldal a katonai túlerőre és az összességében erősebb kártyákra tudja építeni manővereit. Tehetik ezeket a játékosok kiváló minőségű és kivitelű komponensekkel. A játéktábla világos színei kellemesen oldják a történelmi téma egyébként komor súlyát, az **ELLENÁLLÁST** is illusztráló Albert Monteys jellegzetes stílusú kártyarajzai most is telitalálatot jelentenek, a játékhoz adott húzózsák láthatóan tartós, és a vásárlói elégedettségen sokat dob a kártyákhoz alapfelszereltségként mellékelt prémium kártyavédő csomag. De hogyan zajlik a tengeri fogócska?

A valamelyik győzelmi feltétel teljesítéséig tartó játék köreit felváltva játssza a német és a brit oldal. A cirkálót irányító játékos akkor nyer, ha öt teherhajót sikerül elsülyesztenie, vagy ha csatára kényszerítik, ám abban sikerül felülkerekednie az őt befogó brit támadórajon. A brit oldal akkor győz, ha sikerül öt teherhajójának biztonságban eljutnia célkikötőjébe (az induló és a célállomást a teherhajók lapkái mutatják), vagy ha sikerül csatában legyőznie a cirkálót. Ez utóbbin belül megjelenik egy különleges brit győzelmi feltétel: ha a német játékos a csatában utoljára játszik ki egy bizonyos lapot (az úgynevezett „Montevideo lap”) és arra a brit oldal a lap „párjával” válaszol, utóbbi automatikusan megnyeri a játékot, függetlenül minden korábbi fejleménytől. Ez a győzelmi feltétel a történelmi eseményekre reflektál.

## 18-ra lapot húzni

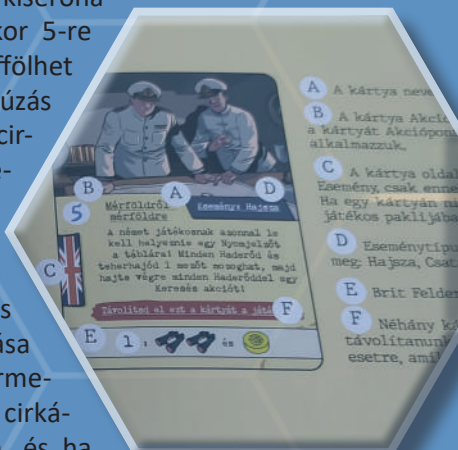
A két oldal 18-18 kártyája között vannak azonosak, és az akciólehetőségeik is részben egyeznek. A játékmenet a kártyák – lehetőleg minél taktikusabb, okosabb – felhasználása körül forog. Amikor a játékos körében kártyát játszik ki, döntenie kell arról, hogy a rajta olvasható esemény bekövetkezése miatt teszi ezt, vagy az azon szereplő pontérték erejéig akciókat hajt végre. Ha eseményként kerül játékba a kártya, a szöveges utasításokat kell követni azon. Az események egy része kötelező esemény, akár mindkét oldal számára járhatnak hatásokkal, míg a hajsza típusú események általában a kijátszó felet segítik. Van néhány csata típusú kártya, melyek akkor biztosítanak előnyöket, ha ütközetre kerül sor a felek között. Ha egy kártya eseményleírásánál válaszlépés szerepel, akkor azzal a kártyával kontrázzható az ellenfél saját körében megtett művelete. (Az események olykor több hatás vagy fejlemény bekövetkezését írják elő, a kártyák szövegezése

ezért néha meglepően hosszú – más kiadás-sal ezért tényleg csak megfelelő nyelvtudás birtokában érdemes leülni a játék mellé, ezért is öröm a magyar nyelvű megjelenés.)

Ha a kártyát akció végrehajtására használjuk, szétoszthatjuk a kártya pontértékét az elérhető akciók között, ügyelve arra, hogy bizonyos akciók csak egyszer hajthatók végre egy játékoskörben. Mozogni lényegében azonos szabályok szerint mozgathatják hajóikat a felek: 1, 2 vagy 4 pont elköltésével 1, 2 vagy 3 térség távolságra léphetnek a brit hajórajok a hatszögletű térképen, ahogy a német cirkáló (mozgását a játékos titokban hajtja végre, egy papíron vezetve a haladási útvonalat jelző mezők számait), vagy a német kísérohajó is. Utóbbi harci műveletekben nem vesz részt, de ha a cirkáló közelében vagy vele azonos mezőn van, a német játékos 3 helyett 5-re húzhatja a kezét. A teherhajók a brit kör elején kötelezően mozognak, ám míg a hadihajó rajok egyszer, addig a német cirkáló akár többször is mozoghat egy körben (ha a játékosnak van elég pontja a kártyájából adódóan, de ez azért nem túl gyakori).

A német játékos – ha a cirkálója egy teherhajó szektorában áll – végrehajthat egy keresés és támadás akciót. Ekkor a cirkálót reprezentáló hajólapka felkerül a táblára. Az eredményesség esélye egy külön felderítőgép bevetésével növelhető, ami 2 pontértékkel növeli a dobás értékét. Az akció sikerét ugyanis kockadobás határozza meg, ami 5 vagy annál nagyobb értéknél (egy d6-tal elvégezve) számít eredményesnek, és ezzel az Admiral Graf Spree elsülyeszti a megtámadott teherhajót. A német félnek van egy másik akciója arra, hogy megpróbálja megjavítani az őt támogató felderítő repülőgépet, az ugyanis minden használat után javításra szorul. A javításnál szintén kockadobáson múlik a siker: nagyobbat kell dobni, mint a játékból addig végleg eltávolított német kártyák száma, különben a repülőgép megsemmisül. A siker esélye viszont növelhető a negyedik német akcióval. Ezzel a német oldal legfeljebb kettő, fel nem használt akciópontot tartalékolhat kijátszott kártyájáról a következő körökre. Körének végén 3-ra, vagy ha az Altmark kísérohajója a közelében van, akkor 5-re húzza a kezét. Persze blöffölhet is: megállhat 3-nál a laphúzás akkor is, ha egyébként a cirkáló parancsnoka 5-re egészíthetné ki kézben tartott lapjait.

A brit fél a teherhajók és a hajóraj(ok) mozgatása mellett a játéktábla bármelyik mezőjén keresheti a cirkálót 1 akciópont ellenében, és ha







legalább 5-öt dob, megtalálta azt (amennyiben a német hajó ott tartózkodik), és kezdetét veheti a csata. Megfontolhatja ugyanakkor, hogy a keresés akciót a felderítés akcióval erősíti fel. Ez lehetőséget ad arra, hogy minden elköltött 1 akciópontért eldobjon 1 további kártyát a kezéből, melynek alján felderítés sáv látható. A sáv hatásai érvényesülnek: a német játékosnak nyomjelzőt kell feltennie a Graf helyzetével azonos vagy szomszédos tengeri mezőre, és/vagy a brit oldal (a távcső ikonok után) 1-gyel növelheti keresődobásai értékét. A brit játékos utolsó akciójával a kezdeti első hajórajja mellé 2 akciópontért utánpótlást kérhet, ilyenkor két újabb, erősebb hajóraj fokozatos tengerre hívására van lehetősége.

Ha a brit játékosnak sikerült megtalálnia a német cirkálót, csata kezdődik, mely öt körön át zajlik. A játékosok egyszerre fedik fel kiválasztott lapjaikat; ha azok csata típusú kártyák, végrehajtják a leírt hatásokat, egyébként a magasabb pontértékű lapot kijátszó játékos nyeri azt a kört. A csatát az nyeri, aki az öt találattól többet vitt be ellenfelének – kivéve az imént említett sajátos győzelmi feltételt a Montevideo lapokkal. Az ütközet győztese egyben a játék győztese is lesz – amennyiben sor kerül közvetlen összetűzésre.

## Nem vén tengeri medvéknek való vidék



**MATTHIAS CRAMER** a fentebb már hivatkozott interjúban elmondta, hogy egészen más jellegű kihívást jelent az egyensúly megteremtése egy aszimmetrikus játékban, mint amikor egy euro jellegű játékban kell azt kidolgoznia.

E téren jól vizsgáljuk *A HAJSZÁ*.

A német fél rejtőzködő mozgása nagyobb szabadságot ad a játékosának, míg az erősebb brit lapok főleg a csatában kompenzálhatják az Admiralitás parancsnokát – igaz, ettől még neki is szüksége van a szerencsés lapjára.

Magam több olyan játszmán vagyok túl, amelyben a leleplezett Admiral

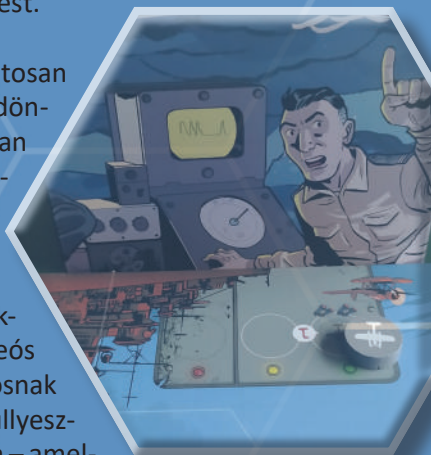
Graf Spree az egyenlőtlen esélyek ellenére porrá lőtte az elfogó hajórajt, és így nyert a játékos. Az oldalanként 18 lap forgásának figyelése (kijátszás, dobás, újrakeverés) összességében épp elég, de még vállalható agymunkát ad a taktikai döntések meghozatalához.

A másik fontos megállapítás ehhez, hogy mivel a lapok és az akciók egy része azonos (másik részük pedig közel megfeleltethető a másik oldal akcióinak), az eltérő lehetőségek mellett is ugyanazt a játékot játsszák a játékosok. Ez banálisan hangzik, de nem magától értetődő: egyes aszimmetrikus játékok az aszimmetria érdekében olyan eltérő szabályokat alkalmaznak a felekre, melyek

egyébként a témából nem következnek (erre példa az általam egyébként nagyon kedvelt Sniper Elite német oldali mozgáslehetőségei), és emiatt néha mintha két külön játékot játszanának az asztalnál ülők. Persze ebben a kérdésben nem döntő önmagában egy aszimmetrikus játéknál, hogy vannak-e azonos elemei a két eltérő oldal szabályainak és lehetőségeinek, teljes eltérés esetén is lehet ezeket jól egymásra vonatkoztatni. *A HAJSZÁ*ban viszont nem csak a tematikus indoklást érezni mindkét oldal eltérő sajátosságainál, hanem azt is, hogy a közös elemekkel (kártyák és mozgási akciók) együtt segítik a témába való behelyezkedést.

Bár a játékosoknak folyamatosan igazítani kell saját taktikai döntéseiket a másik oldalhoz, van néhány alapvetés, amit érdemes szem előtt tartaniuk.

A brit játékosnál célravezetőbbnek tűnik, ha a csatában „sima” találati fölényre törekszik (akár saját montevideós lapjával), míg a német játékosnak elsősorban a teherhajók elsüllyesztésére érdemes koncentrálnia – amellett, hogy mindkét oldalnak meg kell próbálnia követni azt, ellenfele milyen lapokat játszott ki.



A kijátszott lapok figyelése persze csak a dolog egyik része. Az igazi izgalmak a dedukciónál kezdődnek: akkor, amikor a játékosok megpróbálnak egymás fejébe látni, de legalábbis azt kitalálni, melyik hajóval hova mozoghat a másik. Nekem például nagy sikerélmény volt, amikor helyesen tippeltem meg a cirkálót irányítva, hogy egy korábbi sikeres rajtaütésem után merre menekíti a brit fél egy másik, közeli teherhajóját, és aztán azt is el tudtam süllyeszteni. Az is hasonlóan kellemes, a háborús játékok feszültségét a dedukcióba áttemelő élményt adhat, amikor brit oldalon sikerül játékba hozni mindhárom hajórajunkat, és az egyik olyannal befogni az Admiral Graf Spree-t, aminek nagyobb a harci bónusza, mint a játék elején parancsnokságunk alatt álló rajé – sokkal jobb esélyeink lesznek így a csatában.

S még mindig a kártyák: *A HAJSZÁ* az a játék, amit kétszer is felfedezhetnek a játékosok. Ennek főként az események az okai, pontosabban az, hogy amíg a kártyák masszív szövegezésű eseménytartalmi nem rögzülnek, addig a játékos kénytelen az intuícióra hagyatkozni – mint ahogy erre egyébként néhány kártya szövege reflektál is, ami illik a témához. Ha viszont már ismertek a kártyák tartalmi, emlékszünk rá, mik vannak a saját paklinkban, a taktikázás új dimenziója nyílhat meg azzal, hogy a másik lehetséges műveleteire, kártyakijátszására is gondolunk. Bár nem állítom, hogy – stílszerűen szólva – már kikötőbe értem volna a második aspektussal, de azt kijelenthetem, hogy már az ösztönös haditengerészeti parancsnokság is nagy élményt jelentett.





## Krakeni kocka

Van ugyanakkor néhány olyan mozzanat, amire érdemes kitérni, különösen azok kedvéért, akik a nagyon precíz tervek és a nagyívű stratégiák hívei. Nos, *A HAJLSZA* egyáltalán nem a stratégiáról szól, és a kártyahúzás mellett a szerencsefaktor a kockadobások miatt is jelen van. Ez talán a legriasztóbb azok számára, akik mostanra beleélték magukat a tengernagyi tökéletességbe, mert bizony a mégoly okosan kézben tartálékolt/kijátszott kártyák tervezett hatásait is boríthatja egy kárörvendő kockakracken. A megoldás védelmében ugyanakkor el kell mondani, hogy a témához a vak-, de legalábbis félszemű szerencse jól illik. Például, még ha rá is jöttünk brit oldalon, melyik mezőn van a német cirkáló, sikeres keresés akció (vagyis sikeres kockadobás) nélkül nem támadhatjuk meg – ez jól szimulálja a britek nehéz helyzetét, akik tényleg tűt kerestek a szénakazalban 1939-ben. Akit ugyanakkor lever a (tenger)víz attól, hogy egy rossz dobás miatt kicsúszhat a kezéből a cirkáló (vagy egy teherhajó), az... nos, az jobb, ha ennek tudatában ül le a játékhoz. Ugyanígy némileg furcsa – s alighanem a történelmi játékok kedvelőire tett kikacsintásként tekinthető – a már említett „Montevideo lapok” kiemelt szerepe a csata eldöntésében.

A kétfős játékok kedvelői hajlamosak lehetnek a *WATERGATE*-üggyel összevetni *A HAJLSZÁT*. Bár valóban vannak hasonlóságok a két

játék között – például az igazán erős lapok nem a dobópakliba kerülnek, hanem használat után ki a játékból -, de érzésem szerint alma és körte esete a hasonlítás: meg lehet tenni, de minek? Mindkét játék hasonló játékidéjű és összetettséjű, okos kártyagazdálkodásra és akciózásra épül, de más játékmenetet és más élményt kínál a játékosoknak.

## Visszatérő lehet belőle

Egy-egy megoldásával kissé szabálytalan benyomást keltő, de kellemes agytornával járó, helyenként izgalmas, Fortunával is kacérkodó párbajjáték lett tehát *A HAJLSZA*, melynek ugyanakkor témája, kivitele, gyors ki- és elpakolhatósága is abba az irányba mutat, hogy többször elővegyük. Bár az ember lehetőségei szerint igyekszik barátai-val és szélesebb családi körben is sokat társasjátékozni, de az én szememben minden, kifejezetten két főre tervezett játék egy állandó hiány pótlását jelenti. Így a *VAGABUND* által a magyar közönségnek is elhozott új *CRAMER*-darabot is annak tekintem – s ne higgyünk a BGG-nek, jóval 14 év alatt is játszható annak, akinek nem ez az első modern társasjátéka.

Most sokat játszunk vele, mert játszatja magát, oda-vissza irányba mindkét oldalon. Hamarosan persze félretesszük, de marad a polcon, mert időről időre vissza fog térni az asztalra. Ezt pedig nem minden kétfős játék mondhatja el magáról. Hogy ez a prognózis túlságosan személyes jellegű? Lehet, de biztosan tudom, hogy másoknál ugyanígy lesz.

Shepard



A hajsza

Tervező:

Matthias Cramer, Engin Cramer

Megjelenés:

2023

Kiadó:

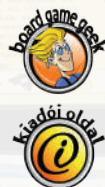
Salt & Pepper Games, Vagabund

Kategória:

kártyavezérelt, akcióválasztós, harci



20-45'







16+



2



15-30'

# Az utolsó előtti huszár

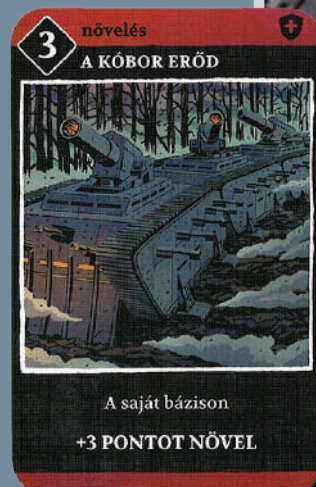
Ez az a játék, amiről nem lehet anélkül írni, hogy előtte ne tisztáznánk magának az egész "Projektnek" a mibenlétét. Adva van egy fiatal alkotógárda, akiket nem ismerek és nem is akarom eljátszani a bennfentest, hogy hogyan címbiztem össze ezzel vagy azzal a szerzővel annak érdekében, hogy ez a cikk megszülessen. Nem, szándékosan akarok megmaradni a szemlélő, az olvasó, a tartalomfogyasztó szerepében, mert ennek a kezdeményezésnek minden "tollvonását" élvezem. Ugyanis ennek köszönhetően jöttem rá, hogy a magyar hiedelemvilág nemcsak felveszi a versenyt akár egy mai horrorfilmmel is, de hogy egy részében kimondottan lovecrafti - vagy fordítva, Lovecraft rokon a magyar rémmesékkel.

## Gazdag hagyomány, rosszul tálalva

Az utolsó előtti huszár képregényt elolvasva nem lett volna szükség ekkora impulzusra és nem ért volna így az élmény, ha a magyar rémmesék világát autentikusan, tényleg rettegést keltően sikerült volna tolmácsolnia akár a népi irodalomnak, akár a képzőművészetnek - de főleg az iskolának. De mintha csak az organikus, de anno nem EU-konform pogány hagyományokkal szakító szentistváni igyekezet még ma is tovább élne, és ennek tisztítóüzében mára elégték volna a tényleg félelmetes karakterek, és a mi erdei szörnyeink már csak ártalmatlan törpék lehetnének, a boszorkányok meg fekete kendős, rakott szoknyás vénasszonyok; a lidércfényről meg megmagyarázzuk, hogy az a mocsarakban begyulladó metángáz. Hát nem!

vérből ázó ruhátlan fiatal nő, a kiscsöcs pedig nem egy kedélyes, nagyra nőtt disznósajt, aki a Magyar Népmesék skanzenutcáján görög végig, hanem talán leginkább maga Yog-Shototh, és simán elképzelhető, hogy a környező dombokról nem Dunwichbe, hanem Putnokra vagy Edelénybe gördül le...

Ezek a fiatal alkotók arra ébresztenek rá minket, hogy becsüljük meg a hagyományainkat, esetleg értelmezzük át azokat a mai kor igényeire, vagy még inkább: ne hagyjuk, hogy egyfajta lebutító értelmezés érvényesüljön rájuk nézve, hanem bontsuk ki a mesék igazi magvát, mutassuk meg a Grimm fivérek által is felfedett borzongás és rettegés igazi arcát.



Itt ez a banda, akik végre megmutatják, hogy a magyar ugaron is terem troll, ogre, zombi és vérfarkas, persze mutatis mutandis. A törpe egy vérszomjas gyilkos, a boszorkány egy

## Képregényből játék

Ebből az indíttatásból születhetett Az utolsó előtti huszár képregény, aminek a történetét nem akarom leléni, de annyit el kell mégis árulni, hogy szereplői egy olyan különleges katonai egység tagjai, akik valamikor az I. világháború második felében a természetfelettit keresik és akiket mind mentalitása, mind felszerelése leginkább a démonvadászokkal rokonít. Erre a sztorira épül tehát a társasjáték, amiben konkrétan nem



irányítjuk egyik szeretett karaktert sem, csak átfogóan az egyik vagy másik oldalt, a grafikákon mégis visszaköszön Csillagszemű, Geiszt, Fehérló vagy Gábor úr...

Ha démonvadászat, akkor ehhez leginkább egy kétfős harci játék zsánere illik, így ez is lett az Összecsapás alcímet viselő szerzemény mechanikája. Az oldalak egyértelműek: a huszárok vagy a démonok, itteni nevük alapján a bakurászok.

## BÁKÁSZ

A bákász (bakarasnyi ember, bakurász, böbös) gonosz, ijesztgető szellem, rém. A legenda szerint „összeszedi és elviszi a rossz gyerekeket, apró termetű, görbe hátú, villámgyors mozgású, karvaly orrú, gunyoros kacajú emberke”, más leírás szerint a Holdon lakik. Ezzel a lényel – a mumushoz hasonlóan – ijesztgették a rossz gyermekeket. A Magyar Néprajzi Lexikon szerint a bakarasnyi ember „bakarasnyi magas, hét sing szakállú, kapanyélf...ú emberke, törpe, rosszululatú mitikus mesealak, a hős legfőbb ellenfele, a királykisasszonyokat vagy égitesteket rabló sárkányok apja.”.



forrás: Wikipédia

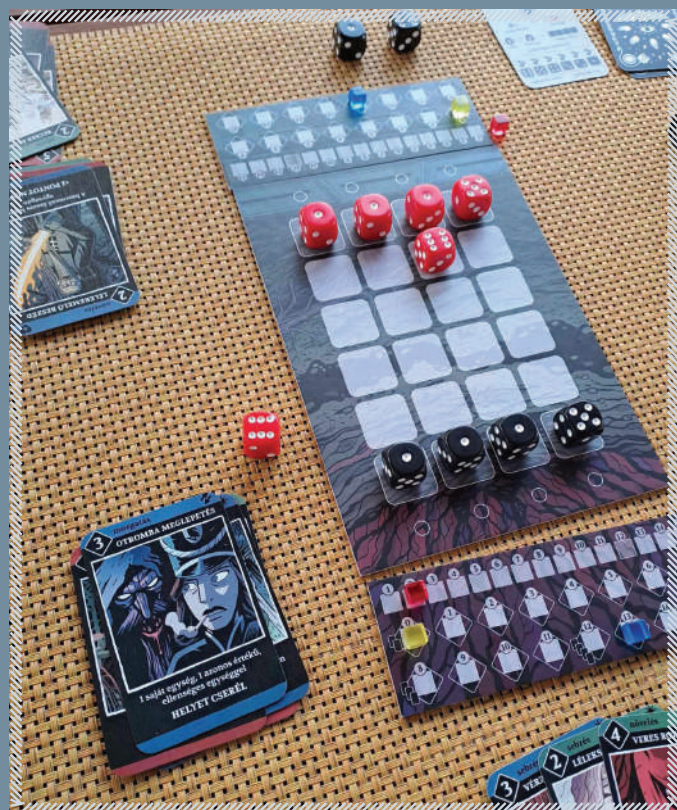
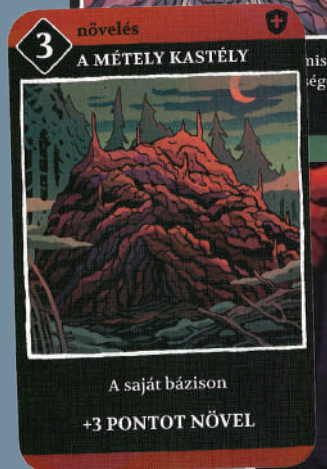
A játéktér közepére kitesszük a harcmezőt szimbolizáló négyzethálós táblát. A tábla két rövidebb oldalához helyezük a játékosok saját tábláját, ezek képezik a bázisokat, amiken egyrészt az életpontokat, másrészt az akciópontokat vezetjük. Mindenki kap egy-egy, tartalmában azonos, de grafikája szerint eltérő paklit, amiből kettő lapot húz a kezébe, illetve jár még 6-6 dobókocka is; a boszorkányoké piros, a huszároké fekete. Ezekkel a kockákkal nem fogunk dobni, helyette az ezeken beállított számértékek fogják az egységeink erejét megmutatni.

A kezdőjátékos 3 akcióponttal kezdi a játékot, ellenfele 4 akcióponttal. Ezeket mindenki a körében elköltetheti különböző akciók végrehajtására. Gyakorlatilag minden megmozdulásunk akciópontok elköltéséhez kötött.



Ezek szükségesek akár az egységeink lehelyezéséhez, akár a kártyák kijátszásához. Kezdjük az elején, amikor a harcmező még üres. A kezdőjátékos 3 akcióponttal rendelkezik tehát, így ebből gazdálkodva dönti el, hogy mit fog tenni. Egyrészt lehelyezhet a saját magához legközelebbi sorba egy egységet, egy saját színű kockát, amelynek értékét maga állítja be. Ahányas értékkel le szeretné a kockát helyezni, annyi akciópontot kell elköltenie - logikusan az első fordulóban ez maximum 3 lehet a kezdőjátékosnak,

illetve 4 az ellenfelének. Amint lehelyezésre került egy kocka, azaz egység, onnantól a rá következő kockát már ezzel egy vonalba vagy magunk felé, magunkhoz közelebb tudjuk már letenni. Így például amikor a játék egy későbbi fázisában a kockánk már előre mozgott, gyakorlatilag nem kell ugyanazt az utat megtennünk a később lehelyezett egységekkel, hanem rögtön mellé vagy mögé tehetők az újabb dobókockák. Érdekesség, hogy amikor négyes, ötös vagy hatos értékű kockát teszünk le, azok rögtön a lehelyezés helyétől indulva lépnek 1, illetve hatos érték esetén 2 mezőt. Ezt mindenképpen bele kell kalkulálnunk abba, hogy hová fog érkezni a kockánk. Abban az esetben, ha egy kártya hatására megnő a kocka értéke, akkor is lelépi ezt a kötelező 1 vagy 2 lépést, tehát ezzel is számolnunk kell.







A játék folyamán 2 érdekes automatizmus került beépítésre: az egyik az, hogy minden forduló végén plusz 1 akciópontot írunk jóvá, azaz a következő kört már eggyel több akcióponttal kezdjük. A 12 kör alatt tehát folyamatosan nő a mozgásterünk, egyre több mindent tudunk megtenni, köszönhetően ennek a szabálynak. A másik automatizmus pedig az, hogy minden forduló elején az összes lent lévő kockánk lép egyet előre értékétől függetlenül.

A másik lehetőség, amire az akciópontokat elkölthetjük, a kártyák kijátszása. A kártyák bal felső sarkában látjuk az értékét, ennyi akciópontba kerül tehát használni a hatásukat. Ezen hatások vagy a saját, vagy az ellenfél, vagy mindkettő egységeire vonatkoznak. Érdekes tehát bölcsen kihasználni az ezek által adott előnyöket, vagy úgy alkalmazni az ezek által kiváltott hátrányokat, hogy az ellenfélnek nagyobb veszteséget okozzanak.

Egy, az előzőekhez kapcsolódó automatizmus, hogy amint bizonyos akciópont számot elérünk, a kezdeti 2 helyett már 3, a játék vége felé pedig már 4 lapot tarthatunk a kezünkben egyszerre. Egyébként pedig körünkben lehetőség van lapot eldobni felhasználás nélkül és

használás nélkül és

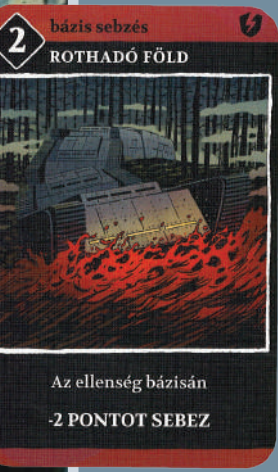
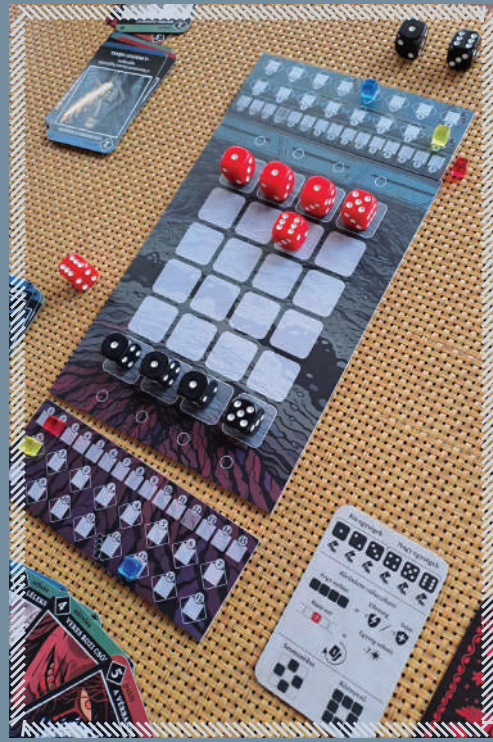
kicserélni. Így gyakorlatilag kivédhetjük azt, hogy rossz lapokkal beszoruljunk. Mivel harci játékról beszélünk, ezért nem mellékes az összecsapás módja, amit igen egyszerűen old meg a játék: amint 2 kocka ugyanarra a mezőre lépne, a kettő értéke kivonódik egymásból, a kisebb értékűt levesszük, a nagyobb értékű pedig a megmaradt értékkel felfelé fordítva kerül az összecsapás helyére. Magyarul mindig az erősebb nyer, döntetlen esetén mindkét egység

megsemmisül. A támadás elsődleges iránya az előre, de amennyiben ennek befejezésekor még marad a kockánk érték, akkor oldalra is köteles támadni. A cél természetesen az ellenfél legyőzése, ami úgy érhető el, ha az életpontjait nullára visszük le. Ez többféle módon tehető meg. Egyrészt ha sikerül a saját kockánkat bejuttatni az ellenfél kezdő vonala mögé, azaz a bázisára, akkor a bevitt értékkel csökkenthetjük az ellenfél életerejét. Másrészt ha sikerül a harcmezőn bárhol egy saját kockából álló keresztirányú vonalat képezni bármilyen értékű egységekből, ez az úgynevezett sortűz 1 pontot sebez az ellenségen. Öngyilkos módon is tudjuk az ellenfél erejét csökkenteni, azaz a saját bázisunk életerejéből levont értéket felhasználhatjuk egy táblán lévő ellenséges egység elpusztítására. Talán mondanom sem kell, hogy ez azért nem egy fenntartható módja az ellenfél legyőzésének. Végül bizonyos kártyák hatására is csökken az ellenfél életereje.

A játéknak akkor van vége, ha vagy az egyik ellenséges bázis értéke nulla csökken, vagy a kezdőjátékos is végzett a tizenkettedik fordulóval, azaz a 15 akciópontos körével. Az nyer aki vagy életben maradt vagy jobb állapotban van a bázisa. Döntetlen esetén a harcmezőn lévő egységek összege számít.

### Hétszűnyű Kapanyányimonyók

De ha nem is, hát legalább egy vérboszorkány - már úgy értem, csak a hangulat kedvéért. Na, megint elkalandoztam, mert végre autentikusan tálalja valaki a népi





rettenet, és ez "megcsinálja" a hangulatot a játékhoz. Ugyanis a játék egyfelől nagyon tematikus, másfelől meg nagyon nem. Kezdjük azzal, hogy a képregény ismerete nélkül is élvezhető, de nem érdemes, mert nem fogjuk tudni, hogy ki az a Geiszt, meg hogy miért világít halványzölden, és egyébként is, a kutyaúrstenit, hát olvassátok el a füzetet, utána játsszatok!



<p><b>1</b> mozgás TÜZET TÚZZEL</p> <p>1 egységet, bármely vele szomszédos mezőre <b>LÉPTET</b></p>	<p><b>4</b> növelés A HOLT KIRÁLY ÁLDÁSA</p> <p>Az összes saját egységen <b>+2 PONTOT NÖVEL</b></p>	<p><b>1</b> pakli VÉGSŐ VÁGTA</p> <p>1 kártyát az ellenséges dobópakliból <b>MEGSEMMISÍT</b></p>
---	---	--

A játék persze lecsupaszítva nem tematikus, hiszen egy absztrakt kockasakk, ahol az egységek értékeit mi határozzuk meg induláskor, utána már nagyon kevés hatásonk van rá, illetve mozgatni sem nagyon tudunk kockát, mert mozognak maguktól. Ennek ellenére, vagy ettől, a szó jó értelmében taktikussá válik a játék, hosszú távú és nagy ívű stratégia nélkül - illetve amiatt, hogy az úgy nagyjából kizárt. Nem tudunk ugyanis előre tervezni sok körre, mivel az ellenfélnek is minden körben eggyel nő az akciópontjai száma, a kezében tartott lapjait meg persze nem látjuk. Emiatt azt javaslom, használjatok ki minden kínálkozó lehetőséget arra, hogy odacsapjatok egyik vagy másik oldalnak, mert ha finomkodtok, a másik esetleg előhúz egy lapot, amivel az életpontjaitokat csökkenti, létrehoz egy sortüzet, majd bevisz egy hatost a bázisotokra, és máris ott vagytok, hogy loholtok az életetek után. Ha boszorkány, ha huszár, nincs kegyelem!

drkiss

**Hollóhegy kiadó**

**Tervező:**  
Imrei Szilárd

**Megjelenés:**  
2021

**Kiadó:**  
Hollóhegy kiadó

**Kategória:**  
harci, kártyavezérelt

**16+** **2** **15-30'**

Az utolsó előtti huszár





10+  
3-16  
45-60'

# Activity kompakt

Ha nagy klasszikus, a régi idők ikonikussá vált társasjátékaira gondolok, én hajlamos vagyok az ACTIVITY is ide sorolni, pedig a MONOPOLY 1935-ös, a SCRABBLE 1948-as és a RIZIKÓ 1959-es megjelenéséhez képest az Activity a maga 1990-es megjelenésével modernnek számít. Persze már így is 33 éves, de szerintem szépen öregedett, vagyis még ma is nyugodtan lehet ajánlani mint partijátékot. Nyilván jelentek meg azóta olyanok is, amelyek egyik vagy másik területen jobban működnek, mint az Activity, de egy megfelelő társaságban nagy siker lehet, ráadásul megvan az az előnye, hogy szinte mindenki ismeri.

Nyilván ez az egyik aranytojást tojó tyúkja a Piatniknak, hiszen már több, mint hatmillió példányt adtak el belőle, így nem csoda, hogy szinte évente-kétévente adnak ki belőle egy-egy újabb verziót. A most bemutatandó Activity kompakt is egy mutációja az alapjátéknak, egyszerűen a nagy dobozos Activity kis dobozos, utazós másolata.

Természetesen az alapok ugyanazok, vagyis a soron következő csapat egyik tagja húz egy kártyát, amin 6 feladvány található. Azt, hogy melyik feladatnak kell nekifeszülnie a csapatnak, az határozza meg, hogy éppen hol tartanak a táblán. Igen, még ebben a kis dobozos játékban is van egy

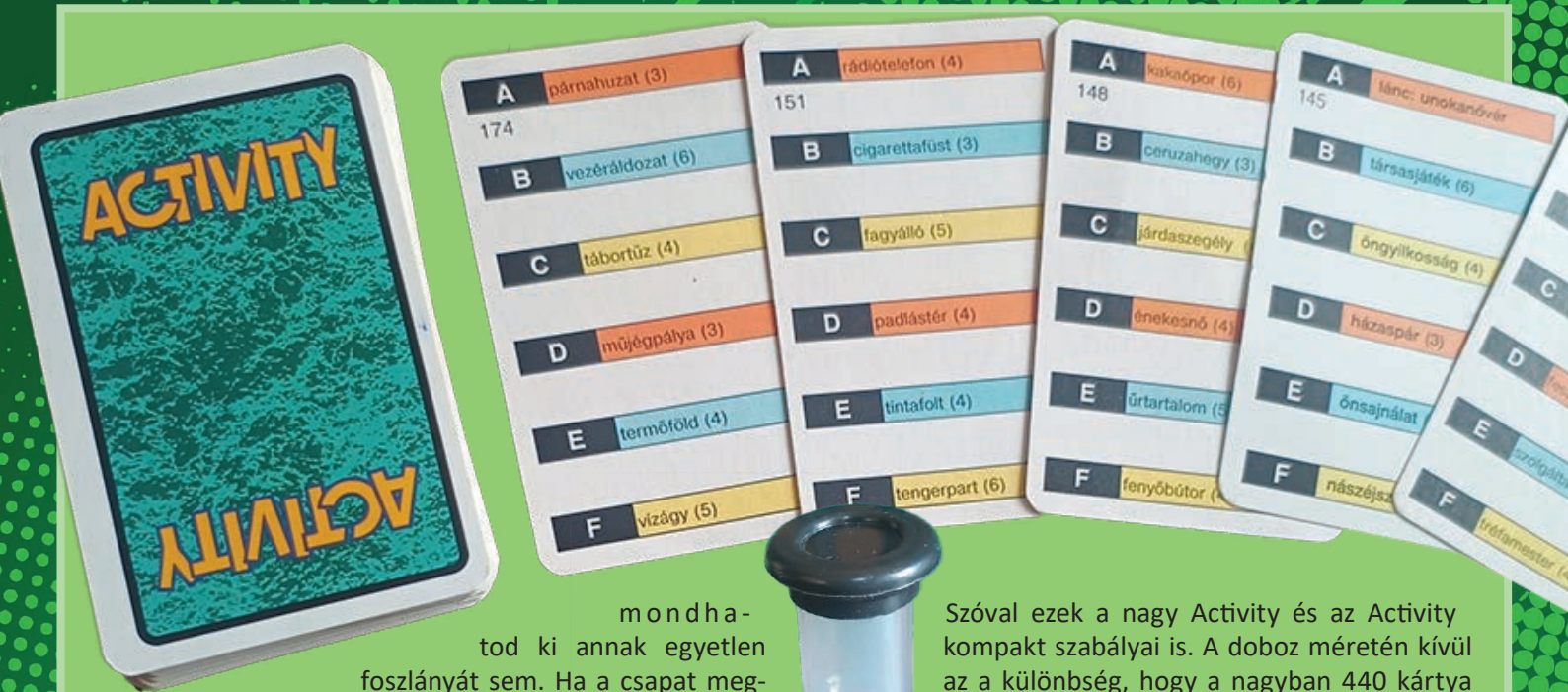
tábla, ahol lelépjük a megszerzett pontokat, és egyben mutatja, hogy a kártyán lévő 6 feladványból melyiket kell megfejteni. Miután megállapítottuk, hogy melyik is a miénk és hogyan kell prezentálni, indul



az óra és kezdődik a buli. A csapat többi tagjának az utolsó homokszem lepergése előtt meg kell fejtenie a feladványt, amit a kártyát húzó játékos társ vagy rajzzal, vagy mutogatással, vagy körülírással próbál tudomásukra hozni. Minimális szabályai vannak a cselekedeteknek: ha rajzolsz, csendben vagy; ha mutogatsz, meg se mukkanj; ha körülírsz, a feladvány tabu, és nem

A	haláshihető (6)
216	
B	örömhír (3)
C	gráfitceruza (4)
D	őszirózsa (5)
E	kopoltyúnyílás (3)
F	lánc; sütőpor



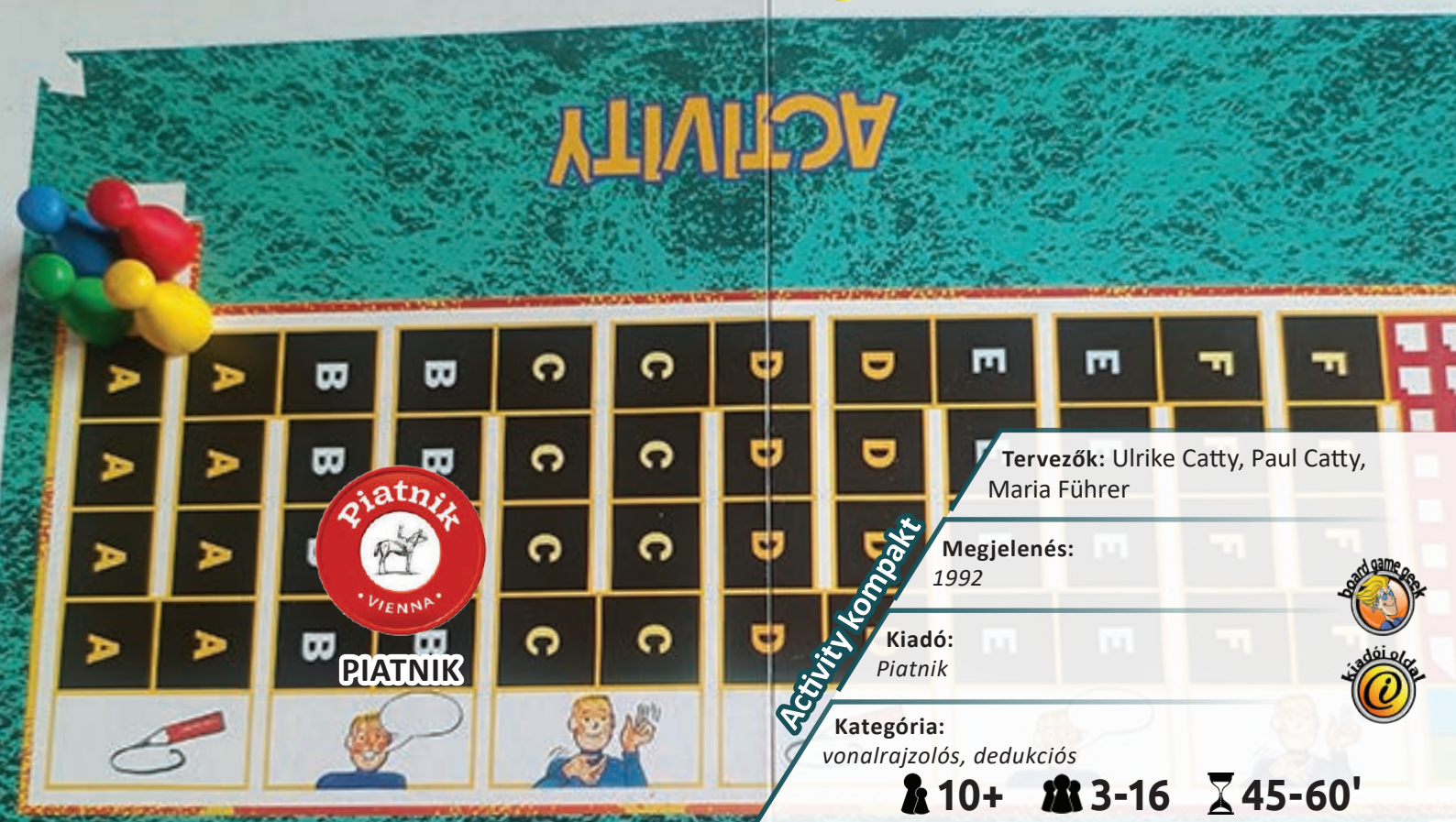


mondha-  
tad ki annak egyetlen  
foszlányát sem. Ha a csapat meg-  
fejtette a feladványt, mielőtt lejárt volna az  
idő, megkapják az érte járó pontokat, amiket lelépnek  
a táblán. Abban az esetben, ha nem találják ki időn belül,  
nem kapnak pontot, és a következő csapat folytatja  
a játékot. A legjobb rész akkor kezdődik, amikor valaki  
egy 6 pontot érő lapot húz; ilyenkor felpezsdül az élet,  
mivel mindenki kitalálhatja a feladatot,  
vagyis lehet pontot rabolni. A játék akkor  
ér véget, amikor az egyik csapat figurája  
elér a tábla utolsó mezőjére, és ezzel meg  
is nyeri a játékot.



Szóval ezek a nagy Activity és az Activity  
kompakt szabályai is. A doboz méretén kívül  
az a különbség, hogy a nagyban 440 kártya  
van, a kicsiben 110. Ez a különbség akkor  
érdekes, ha valaki sokat játszik vele, egyéb-  
ként egy átlagos családnak, akik csak alka-  
lomszerűen veszik elő a játékot, valószínűleg  
a 110 kártya is elég sokáig ad változatossá-  
got. Szóval a nagy mellé csak akkor ajánlom,  
ha valóban sokat szeretnék utaztatni a  
játékot, önmagában a kompakt  
verzió is megállja a helyét,  
hacsak nem vagyunk óriási  
Activity fanok.

maat



Tervezők: Ulrike Catty, Paul Catty,  
Maria Führer

Megjelenés:  
1992

Kiadó:  
Piatnik

Kategória:  
vonalrajzolós, dedukciós

10+ 3-16 45-60'





5+



2-4



20'

# Formavarázs

Szín, kép, forma. Annyiszor mondtam már, amikor gyerekeknek szóló játékot mutattam be vagy éppen fejlesztő foglalkozást tartottam gyerekeknek. Ez a 3 alappillér egy gyermek fejlődésében. Ha ezekkel könnyen megbirkózik a lurkó, akkor később a komplexebb feladatoknál sem fog nehézségekbe ütközni. Míg gyermekeim kicsik voltak, igyekeztem olyan játékokat begyűjteni, amik a fent említett készségeket fejlesztik, aztán felnőttek, és tovább nem volt szükség az újabb hasonló játékok megismerésére. De mint sok szülő életében, az enyémben is változott a státusz, és újra elkezdtem érdeklődést mutatni a gyerekeknek szóló játékok iránt, csak most már az unokám részére. A kérdés igen egyszerű: a megszokott és jól bevált vagy az új és merész lesz a nyerő a következő generációnál? Meglátjuk.

## Kis doboz, egyszerű feladat

“Ez egy dominó!!!”

- hangzott el a mondat, amikor a játékot kipróbáltuk, és igen, ez egy dominó játék. Azon belül is egy gyorsasági, forma-, kép- és színfelismerő változat. A szabályok igen egyszerűek: mindenki kap 14 db kártyát, felcsapunk egy alakzatkártyát az asztalra, és már mehet is a játék.

A dominók, azaz játékkártyák négy részre vannak osztva, és minden negyedben van egy szimbólum. Összesen 5 forma és 6 szín van a játékban. Ezen formák és színek mindenféle variációit rakták össze egy lapra, így nincs két egyforma kártya a játékban. Az alakzatkártya megmutatja, hogy a játékkártyákat milyen alakzatba kell rendezni ahhoz, hogy teljesítsük a feladványt. Akinek ez elsőként sikerül, elnyeri az alakzatkártyát. Igen ám, de a lapokat úgy kell letenni egymás mellé, vízszintesen vagy függőlegesen, hogy a találkozási pontoknál azonos szimbólum vagy azonos szín legyen. Így akár az is előfordulhat, hogy egy zöld és egy sárga kocka vagy két piros, de különböző szimbólum kerül szomszédságba. Elsőre igen egyszerű a feladat, de a játék során kiderül, hogy nem. Ugyanis a lapok sokfélesége miatt nem túl sok a megoldási variáció. Olykor előfordul, hogy az utolsó lap nem illik a képbe és szét kell robbantani a már megépített alakzatot, és előlről kezdeni az egészet.



Tegyük fel, hogy sikerült kiraknunk az alakzatot, és a nyomás ellenére, amit a többi játékos gerjesztett, elsőként letünk és elnyertük a jutalmunkat. Összeszedjük lapjainkat és átadjuk a bal oldali szomszédunknak, így a mi jobb oldali szomszédunktól is kapunk egy 14 lapos paklit. A következő fordulót más lapokkal játszunk, és ezt tesszük úgy, mintha a korábbi lapjainkkal olyan könnyű lett volna a korábbi feladványt teljesíteni. Erre a lépésre nem jöttünk rá, hogy miért szükséges; talán így akartak interakciót csempészni a játékba, vagy ki tudja. Mindenesetre megy a draft, és a játék végéig ez a módszer ismétlődik. Az nyer,... tudjuk, ki nyer.



## És akkor...

Sajnos gyerekekkel nem tudtam játszani a játékot, de gondolom, péppé aláztak volna, ha leülök velük egy játék erejéig. Így megkíméltem magam attól, hogy én legyek a legbénább a társaságban és rajtam élcelődjön egy rakat gyerek. E helyett megtették ugyanezt játéktársaim, akik simán levertek.

Egy biztos, ez a játék tényleg gyerekeknek szól, mivel az a koncentrációsint, ami ehhez a játékhoz kell, bennük van meg, de bennem már nincs. Egyszóval, kedves szülők, ezt a játékot vegyétek és vigyétek, mert nagyon jó tréning lesz nektek és gyerekeiteknek. Nem mellesleg mivel igen gyors a játék, akár nagyobb gyerekek számára is ajánlom, két komolyabb játék közé, felfrissülésként.

Jó játékot!

*drcsaba*



**REFLEXSHOP**

**Tervező:**  
FlexiQ Games

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
FlexiQ Games, Reflexshop

**Kategória:**  
draftolás, dominó

**5+**

**2-4**

**20'**







A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokot indítunk, amelyeknek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köti össze. A mostani számban egy több éve indult sorozatunk nyolcvankettedik darabját olvashatjátok, és reméljük, hogy a többi cikket még sok-sok hónapon keresztül megtaláljátok a lapban. Annak idején egy talán mindennél nagyobb fába vágtuk a fejszénket: világ körüli útra indultunk. Ennek során sorra vesszük azokat a társasokat, amelyek témája hangsúlyosan egy-egy földrajzi helyhez, tájhoz, régióhoz kötődik, és ezeken keresztül utazzuk körbe a bolygót. Tartsatok velünk, keljünk útra, de ne csomagoljatok be sok mindent! A szükséges holmikat mi adjuk majd.





8+



2-4



30-40'

# Garum

Mióta a világ világ, örökös vitatéma a „kié az a valami?”. Itt lehet szó földterületekről, népi hagyományokról, egy átlógó gyümölcsfa ágán ringó zamatos gyümölcscről vagy ételekről. Talán a világ egyik legvitatottabb étele a gyros, ami ugye görög, mármint a neve, de az egyszerű ember fia, anélkül, hogy tudná, ki találta ki, gyrosként illeti az összes arra hasonlító ételt. Pedig nem olyan bonyolult a kérdés, csak utána kell járni. Na, de nem is ezért gyűltünk itt össze, hanem azért, hogy tisztába tegyük a garum eredetét. A garum körül nincs akkora por, mint az előbb említett gyros körül, de érdemes egy pillanatra megállni. A garum nem más, mint tengeri halakból készült szósz, amit a Római Birodalom és annak gyarmatain készítettek. Na, de ki készíti az eredetit és a legjobbbat? Erre a kérdésre kerestük a választ, és azt egy játék fogja megadni.

## Fönícia - Görögország - Hispánia

Alapvetően a garum a Római Birodalom legkedveltebb és egyben legdrágább étke volt, ami a föníciaiakról indult hódító útjára, és csak az igazán gazdagok ehatték. Fene a gusztusukat. Föníciából egyenesen a görög városállamokba landolt, majd onnan át Itáliába, végül Hispániába. Tehát a garum föníciai, azaz Libanon, Izrael, Szíria és Palesztina az őshazája. Ennek ellenére a világ legjobb garumját nem ők készítették anno, és ezt bizonyítja a tény, hogy az amúgy igen igényes rómaiak Hispániából, azaz a mai Spanyolországból szereztek be igen borsos áron a kedvelt szószukat. Tehát ez a játék ennek okán Hispániában játszódik, és mi is lenne a cél, ha nem az, hogy mi készítsük el a legjobb halszószot, azaz garumot.

## Főzőcske, de büdösen

Mi kell a garumhoz?

Hal. Nem is kevés. Ellenben sok, mivel ezt a szószot makrelából, szardellából, szardíniából és tonhalból vagy sprot-niból készítik. Készült olyan, amiben a fent említett fajok mindegyike benne volt, és olyan is, ami csak egy féle halból készült. Az eljárás nem bonyolult, a halat sóban pácolták, majd kitétték a napra, ahol rothadásig hagyták állni, mígnem egy undi és büdi massa nem lett belőle. Miután eléggé cseppfolyós lett a massa, egy kétrétegű edénybe tették, ami szitaként szolgált, és a lecsöpögő lét keverték különféle fűszerekkel. Na, ez a garum. Jó étvágyat.







## Érlelő kád

Az egész folyamat egy kő kádban zajlik, így mi is ezt fogjuk követni. Minden játékosnak van egy szett lapkája, amin 4 hal lehet. Ezek a legkülönbözőbb variációban találhatók meg készleteinkben. 16 körből áll a játék, és minden kör elején felhúzzunk egy korongot, ami megmutatja, hogy a 16 kő kád melyikébe kell beledobnunk rohasztás céljából a halainkat. Miután letettük lapkánkat, eldönthetjük, hogy lehelyezzük-e az egyik még fel nem használt melósunkat; öt annak a sornak vagy oszlopnak a végére tehetjük, ahová éppen letettük a lapkánkat. Öt normál és egy nagy munkásunk van, akik a játék végén pontokat fognak adni tulajdonosuknak. Miután minden játékos letette az összes lapkáját, azaz 16 kör lement, kiértékeljük a melósok által

meghatározott sorokat, oszlopokat. Abban a sorban vagy oszlopban, ahol munkásunk áll, megszámloljuk a vele azonos színű halakat, és ezek sokasága adja a pontot. Ha például 4 vagy annál kevesebb halunk van, akkor az mínusz pont, e felett egyre több pont jár a halakért. A nagy munkás duplán számítja pontjainkat, így célszerű olyan helyre tenni, ahol előre láthatóan sok halunk lesz. Ami nagyon fontos, hogy munkásainkat addig tehetjük le egy sorba vagy oszlopba, míg a 4 kő kád közül 2 szabad, azaz a harmadik kő kád feltöltésekor még letehető, de utána már nem. Természetesen a játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot szerezte.

## És akkor

Ez egy letisztult absztrakt játék, így a téma vajmi keveset nyom a latba. Akár Hupikék törpikés játék is lehetne, de nem az. A grafika jól sikerült, szép a táblakép és az egész játék ízléses. A nagy munkás pontosan 1,45 mm-el nagyobb, mint a normál, így nagyon figyelni kell, hogy mit teszünk le. Mondjuk én be is néztem. A táblán minden kő kádban 4 lapkahely van, és az egyikben van egy hal is. Ha valaki erre a helyre teszi lapkáját és pont letakarja egy ugyanolyan színű hallal a táblán lévőt, akkor azért pontot kap. Ezekért a helyekért a játék elején ádáz küzdelem folyik, ami abban nyilvánul meg, hogy a kör kezdőjátékosa szinte tuti, hogy ide teszi a lapkáját. A játék vége felé ezek a helyek már nem annyira élveznek prioritást, így az is előfordul, hogy senki nem akar ide tenni. A játék alpból 2-4 játékos számára készült. Ha ketten játszanak, akkor mindkét játékos két szettel, színnel van, ha hárman játszanak, akkor a negyedik játékost a kör kezdőjátékosa személyesíti meg és utolsóként teszi le annak lapkáját. Négy játékosnál mindenki egy színnel van és nincs kérdés.





## Mennyire finom a garum?

A megszerzett tudás alapján ez a szósz förtelmes lehet, annyira, hogy igazából még megkóstolni se szeretném. A játék viszont igen intelligens, és csak azt csodálom, hogy egyik hazai kiadó sem vetette rá magát. Pedig kellett volna behozni, mivel ez tényleg jó játék. Pont elegendő a játék-  
idő, könnyű szabályok, mély stratégia és taktika jellemzi. Mivel 2019-es a játék és itthon túl nagy hype nem vette körül, bizton merem állítani, hogy itthon nem lehet kapni. Ha valahol sikerül találkozni vele, akkor érdemes beruházni, ha meg kipróbálásra adná a fejét bárki, a Társas Központ Egyesület VBH klubjában ingyenesen elérhető.

Jó játékot!

*drcsaba*

Számos római receptben említik a garumot, mint a legjobb ételízesítőt. Rómában a legkelendőbb a hispániai garum volt, de kifejezetten jónak találták a luzitániai garumot is. A garum készítése mindig egy-egy kikötőhöz kötődött; minden kikötőnek volt saját receptje. Mivel a készítése szörnyű bűzzel járt, ezért a manufaktúrák a külvárosokban, vagy a városoktól távolabb, a tengerparton feküdtek. Ezenfelül a korabeli források is figyelmeztetnek, hogy a garum erősen sós állaga miatt gyomorbántalmakat okozhat a túlzásba vitt fogyasztás esetén. Európában a 13. században szűnt meg a garum gyártása. Ma hasonló mártásokat Délkelet-Ázsiában vagy az arab gasztronómiában találni: pl. halszósz. Ugyanakkor a ketchup, vagy a közép-olaszországi colatura di alici mártás is a garum leszármazottjának tekinthető.

*forrás: Wikipédia*



**Tervező:**  
Ricardo Jorge Gomes

**Megjelenés:**  
2019

**Kiadó:**  
PYTHAGORAS

**Kategória:**  
absztrakt, területi többséges

**8+** **2-4** **30-40'**







10+



2



30'

# Splendor - Párbaj

Ha van valami, ami egyszerű és nagyszerű, akkor a *SPLENDOR* tényleg az. Legyen szó az eredetiről vagy a *MARVEL* kiadásról, a lényeg ugyanaz: a lehető legegyszerűbb szabályok mentén űzünk egy egyre gyorsuló pontversenyt. Az elődök bája az egyszerűségükben rejlik - a *SPLENDOR - PÁRBAJ* viszont már a szabálykönyv első oldalán sokat növel a komplexitáson: kérdés, hogy ezzel együtt veszít-e bármit is az elődök csillogásából.

## Egy simára csiszolt klasszikus

Mielőtt a *PÁRBAJ*ról beszélünk, röviden hadd mutassam be az eredetiket. A *SPLENDOR*ban mindig zsetonokat gyűjtünk, hogy azokból lapokat vásároljunk, amelyek bónuszokat jelentenek a későbbi vásárlásokhoz - emellett az értékesebb lapokon találjuk a győzelemhez szükséges pontokat is. Alapvetően három egyszerű és gyors akció áll a játékosok rendelkezésére, körönként egy:

- » elvehetünk három különböző színű, vagy két ugyanolyan színű zsetont,
- » a gyűjtött zsetonjainkból és bónuszainkból lapokat vásárolhatunk a közös piacról,
- » a kezünkbe vehetünk későbbi megvásárlásra egy lapot a piacról, és mellé kapunk egy dzsóker zsetont is - dzsóker csak így szerezhető.

A játékmenet röviden ennyi. Vannak még bónuszlapkák is, amik bizonyos színű és számú megvásárolt kártyákért adnak pontot annak, aki először teljesíti a feltételüket. Aki eléri a 15 pontot, azonnal nyer. A játék központi eleme tulajdonképpen az a lejtőn guruló hógolyószerű működés, hogy minden megvásárolt lap egy bónuszt ad a saját színéből a későbbi vásárlásokhoz. A lapok három sorban helyezkednek el, alulról felfelé haladva egyre drágábbak. Először mindenki az alsó sorból gyűjti a bónuszokat, majd elindul felfelé, és a dőcögős indulás villámgyorsan sprintversennyé alakul. A *SPLENDOR* tulajdonképpen egy egyszerű pontverseny gyorsuló tempóban, ahol a játék végi izgalom garantált.

Az eredeti szabályokban a mechanikák szintjén nincs interakció. Természetesen azért figyeljük a többieket, számolgatjuk egymás



pontjait, próbáljuk kitalálni, ki mire gyűjt. Meg lehet próbálni direkt kitolni a másikkal, például felvenni azt a lapot, amire szerintünk gyűjt, de erre elmegy egy körünk - a *SPLENDOR* lelke pedig nem más, mint a hatékonyság - és ezáltal a lehető legtempósabb pontgyűjtés.

A *MARVEL* kiadás egy lehetőséggel több szabállyal dolgozik, kötöttebb győzelmi feltétellel bír, pl. minden színből kell lennie legalább egy lapnak nálunk, valamint egy hármasszintű lap is szükséges a győzelemhez és 16 pontra emelkedik a küszöb. Emellett megjelenik egy olyan bónuszlapka is, ami a viszonylag kevés kártyán





található Bosszúállók szimbólumokkal szerezhető meg, és annál van, aki épp a legtöbb ilyen ikonnal rendelkezik - ez tehát elvehető a másiktól, ami egy minimális interakciót csempész a játékmenetbe. A *SPLENDOR MARVEL*ben azért továbbra is az a báj, hogy a győzelemhez nem a többiekre, hanem a lehető leghatékonyabb lépésekre kell koncentrálnunk, a játék filozófiája megegyezik az eredetivel. Fontos, hogy a *SPLENDOR*nak, bármennyire szeretné is, nincs témája - ezek teljesen absztrakt pontgyűjtős játékok, tulajdonképpen bármilyen képi világot rájuk lehetne húzni. Ez persze semmit nem vesz el az értékükből, csak fontosnak tartottam tisztázni. És ennyi talán elég is az elődökről.



## Egy újabb remekmű?

A *SPLENDOR - PÁRBAJ* legnagyobb újítása az, hogy közvetlen interakciót vezet be. Kétféleképpen teszi ezt: egyfelől különböző képességekkel ruházza fel a kártyákat, másfelől pedig megjelenik egy új erőforrás, az előjog tekercs, ami a birtokosának egy ingyen zsetont jelent a kör elején. Ezt azonban nem magunknak szerezzük meg, épp ellenkezőleg - van lehetőségünk olyan akciókra, amelyek nyomán az ellenfelünk kap egy ilyen.

Gyorsan felsorolnám még a változásokat és a *PÁRBAJ* központi elemeit:

- » Színek szerint csoportosított zsetonhalmok helyett egy tábláról szerezzük be az ékszerkártyákhoz szükséges ékköveket. Ez egy térbeli puzzle, ami teljesen új réteget jelent a játékban.

- » A tábláról felvett és elköltött zsetonok egy zsákba kerülnek, nem a táblára vissza - a tábla feltöltése egy külön akció, és ennek eredményeképp ellenfelünk a korábban említett tekercshez jut. Ez egy külön kis chicken game, hogy ki fogja előbb magára vállalni a feltöltést.
- » Megjelennek a gyöngy zsetonok, amikből összesen kettő van a játékban, és nincs hozzájuk bónusz kártya. Ritka és értékes erőforrások, az érték zajló verseny kiemelten fontos.
- » Előjog tekercs: ha valaki két gyöngyöt is felvesz a tábláról egy akció alatt, vagy három egyforma színű zsetont vesz fel, szintén előjoghoz juttatja ellenfelét. Igazán frappáns példája, hogyan lehet egyensúlyt teremteni a felek között.
- » Megjelennek olyan kártyák, amik megvásárlásukkor adnak egy újabb akciót, például elcsenhetünk egy zsetont ellenfelünktől - ez talán a legmerészebb újítás az elődökhöz képest. Emellett újabb kört, zsetont vagy tekercsot is szerezhethetünk így.
- » Feltehetőleg a *SPLENDOR MARVEL*ben található Bosszúállók ikonok nyomán megjelennek a kártyákon koronák. Ezekkel két bónuszlapot szerezhethetünk, melyek pontot és akciókat biztosítanak. Ezek kiemelten hasznosak, az akciókért külön verseny alakulhat ki a játékosok között.
- » Végül pedig a győzelmi feltételek jelentősen megváltoztak, alkalmazkodtak a kétfős játékhoz. 20-ra nő a szükséges pontok száma, de egy színből gyűjtött 10 pont is győzelmet jelent, valamint 10 koronával is nyerhetünk. Ezek egészen új utakat nyitnak meg a játékosok előtt.







## Még fényesebb csillogás

Őszintén, azt se tudom, hol kezdjem. A cikk kezdésekor megfogadtam, hogy a lényegre korlátozom magam, mert rengeteg irányból meg lehetne közelíteni, hogy mitől elképesztően jól működő játék a *SPLENDOR PÁRBA!*. Az egyértelmű, hogy két főnél teljesen lecseréli az elődöket, de ez talán nem meglepetés. Az viszont már az, hogy ennyire merész újításokkal teszi ezt, és mégis hű maradt az alapötletéhez - a győzelemhez továbbra is tervezés szükséges, megfelelő döntések, jó ütemérzék és egy csipetnyi szerencse.

Az elődök bemutatásakor a szerencsével nem akartam külön foglalkozni, mert inkább ennél a pontnál lesz releváns. Mivel mindegyik *SPLENDOR*-ban folyamatosan töltjük a megvásárolt lapok helyét, egész sokat látunk a kártyákból, és bizony előfordul az, hogy olyan lap jön föl, amit valaki rögtön meg tud venni, mert pont olyan bónuszokkal rendelkezik. Ezt nevezhetjük szerencsének. A *PÁRBA!*

sem mentes ettől, de a magasabb győzelmi pont szükséglet csökkenti ezeknek az eseteknek a jelentőségét. Továbbá a zsetonok húzásának a sorrendje is magában hordoz jobb és rosszabb lehetőségeket; előfordul, hogy valaki pont úgy tölti fel a táblát, hogy el tudja venni az éppen szükséges zsetonokat. Na bumm, egy 20-30 perces "ékszer-gyűjtős" játékról van szó, ne legyünk túl szigorúak.

Olyan újításokat kapunk viszont, amik szintekkel tornázzák feljebb a játék tervezhetőségét és a kombinációk számát. Az újabb kört vagy zsetont adó lapok ütemezése óriási jelentőséggel bírhat, a másiktól elvett zsetonok szintén, és az előjog tekercs... amikor az ember azon töri a fejét, hogy elvegye-e a hón áhitott zsetonokat azon az áron, hogy egy tekercshez juttatja a másikat... ezek bámulatosan izgalmas és mindig helyzetfüggő döntések, amik a kétfős verseny miatt különösen kritikusak lehetnek. Folyamatosan úgy gyűjtünk és tervezünk, hogy ketyeg az óra, mert a másik is ugyanezt teszi, sokszor nem is szólunk egymáshoz, csak keressük a leghatékonyabb útvonalat a 20 ponthoz... vagy a 10 koronához? Vagy rámenjünk a zöldekre? De ő is azt gyűjti... és ha elvennem előle? De most inkább vásárolni kéne...



Pazar. Ez a játék egyszerűen pazar. Mondom ezt úgy, hogy én még nem nyertem benne. Komolyan. Egyszer sem. A párom minden alkalommal megvert eddig, ráadásul mindig pont egy körrel azelőtt, hogy nekem is meglett volna az egyik győzelmi feltétel! És - csak hogy igazán fájjon



- többféle feltétellel is megcsinálta már. De nem érdekel. Még két tucat játszmat le tudnék játszani így, mert tudom, hogy nem a szerencsével, hanem az ütemérzőkkel, a kombinációkkal nyert, én pedig mindig benéztem legalább egy valamit... de egyszer még sikerülni fog.

És még valami. Témája ennek a kiadásnak sincs, de arcu-  
lata, hangulata már annál inkább. *DAVID TOSELLO* még ezt a teljesen absztrakt világot is megtöltötte egy kis élettel, az uralkodóházak csillogásával és az ékszművesség jeleneteivel. Egyetlen észrevételem van a játékkal kapcsolatban: a zsetonok a színek miatt egy kicsit lelógnak a tábláról, elütnek a kártyák színvilágától. Emellett néha elég bosszantó egyesével kipakolni a 20+ zsetont a táblára, főleg hogy többször kell egy parti alatt - de még ez is jól áll a játéknak, mert csak növeli azt a jóleső feszültséget, ahogy várjuk, milyen kombinációban érkeznek a kis drágaköveink.

Le a kalappal *MARC ANDRÉ* és *BRUNO CATHALA* előtt. Úgy tudtak megújítani egy egyébként is letisztult klasszikust, hogy megőrizték minden báját és erényét, és pont olyan ékkövekkel tették díszesebbé, hogy a kétfős játékok pia-  
cán is fényesen ragyogjon.

Gergely



GÉMKLUB

Splendor - Párbaj

Tervező:

Marc André, Bruno Cathala

Megjelenés:

2022, 2023

Kiadó:

Space Cowboys, Gémklub

Kategória:

szettgyűjtős, verseny, nyílt draftolás

10+

2

30'






  
4-8


  
2-4


  
15'

# Gesztenyegyűjtés

Itt az ősz! Mi mással lehetne eltölteni az időt az ovi udvarán, mint gyűjteni a vadgesztenyefa termését a földről. Van lapos, kerek, focizni való és olyan is, amiből tökéletes sünit lehet alkotni. Azonban ha nem vigyázunk, belenyúlhatunk egy héjas gesztenyébe, aminek fájdalma egy beleváló óvodást is meg tud ríkatni.

A vadgesztenye termésének gyűjtése és felhasználása sokunk gyerekkorában kiemelt fontossággal bírt, ezért ez egy hálás témaválasztás egy hamisítatlan gyerekjátékhoz. A KELLER & MAYER "SZERETEM AZ OVIT" sorozatának egy egészen jól működő példánya nem a kockadobásból adódó szerencsefaktorral akarja megismertetni a legkisebbeket, hanem azzal, hogy a megszerzett javainkat Fortunára bízuk-e egy további gesztenye megszerzésének érdekében.

## Aesculus hippocastanum

A játékot a doboz alsó feléből kialakított táblán fogjuk játszani, amit feldíszíthetünk kartonfákkal. Ennek a három héjas gesztenyés tisztására helyezzük a játékosbábuinkat, míg a hidacska bal első mezőjére a kockajelzőinket. Másik fontos elem a homokórát és a pörgettyűt tartalmazó tábla, ahova helyezzük fel a játékosszámhoz meghatározott „homokszemeket”. Ezután kezdődhet is a gyűjtögetés.



A soron következő játékos megpörgeti a pörgettyűt, majd a pörgetett eredmény alapján az alábbi négy lehetőség történhet:

- » Ha héjatlan gesztenyénél áll meg a mutató, akkor kapunk egy képzeletbeli gesztenyét, és eldöntjük, hogy újrápörgetünk-e vagy sem. Ha nem akarunk még egyet pörgetni, akkor leléphetjük a gesztenyéink számával megegyező lépést a hidacska, vagy két gesztenyéért a következő tisztásra léphetünk.
- » Ha tornacipőt pörgetünk, vége a gyűjtögetésnek. Leléphetjük a gesztenyéink számát a hidacska vagy előreléphetünk a tisztáson.
- » Ha a nadrágzsebre mutat a pörgettyű, biztonságba helyezzük az eddig megszerzett gesztenyéinket, ezeket már nem veszíthetjük el, és ha szeretnénk, újra pörgethetünk.
- » Ha pedig héjas gesztenyét pörgetünk, óvatlanul megmarkoltuk a szúrós termést, és ijedtünkben eldobjuk az összes ebben a körben szerzett zsákmányunk. Nem pörgethetünk tovább és még egy homokszem is leperreg az órán.

A játék akkor ér véget, ha az utolsó „homokszem” is leperreg. Ekkor megnézzük, hogy melyik tisztáson áll a bábu. A héjas gesztenyék számával megegyező számú mezőt hátra, míg a héjatlantok számával egyezőt előre mozgatjuk a kockajelzőinket a hidacska. Az így kialakult állás alapján választjuk meg a gesztenyekirályt.



## Közönséges vadgesztenye

Ahhoz, hogy meg tudjuk nyerni a játékot, egy nagy zsáknyi szerencsére biztosan szükségünk lesz. Természetesen a pörgettyű szeleteinek a felén héjatlanszerű gesztenye található, így nagy az esély a pozitív eredményű pörgetésre, de így is gyakran kialakulhat, hogy már elsőre héjas gesztenyét pörgetünk, így sem haladni nem tudunk, és még az idő fogyását is gyorsítjuk.

Azonban ha sikerül legalább egy héjatlant pörgetnünk, azonnal felmegy az adrenalin, hogy maradjunk a biztonságban, lépünk a hídon, vagy kísérsük a sorsot és pörge-sünk még egyet.

Természetesen mély taktikai lehetőségeket nem kapunk, de egy négy éves gyereknek meg tudjuk mutatni, hogy milyen az, amikor a szépen összekuporgatott javainkat egy csapásra elveszítjük, mert rábíztuk a szerencsére.



A 4-6 éves korosztálynak szívesen ajánlom, mert szépen lehet vele gyakorolni az élet és a későbbi társasjátékok keserű igazságát, hogy a szerencsejáték csak azoknak való, akik szerencsések, vagy jól tudják minimalizálni a veszteséget.

ΔμηδEE



 Keller & Mayer


KELLER & MAYER


Geszténygyűjtés

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Keller & Mayer

Kategória:  
szerencsekísértős

 4-8

 2-4

 15'







12+

1-4

60-90'



# Pesti Srácok 1956

1956. október 23-án a magyar nép kiállt a kommunista elnyomók ellen, bátorságot és ellenállást mutatva a nagyi-lágnak. A forradalmat végül szovjet tankok tudták csak levérni hosszú harcok után a fővárosban. Vajon milyen lett volna a pesti forradalmárok helyében lenni? A Pesti Srácok 1956 erre próbál nekünk választ adni, osztálytársaimmal pedig egy iskolai projekt keretében annak jártunk utána, hogy ezt mennyire teszi sikeresen.

## Nem könnyű forradalmárnak lenni

A szabály számunkra nehezen volt tanulható, mert több játékmódja is van, ráadásul elsőre elrettentő hosszúságú szabálykönyvekkel. A látszat azonban csalóka, hiszen az alap játékmód szabálykönyvének javarésze a kártyák pontos leírását és történelmi vonatkozásait taglalja. A kezdeti nehézségeken gyorsan túllendültünk, köszönhetően a szabálykönyv logikus felépítésének és átláthatóságának, ez segített a játék közben is, a felmerült kérdéseinkre könnyen ki tudtuk keresni a válaszokat. A játék nem adja könnyen magát, több meccsre is szükség van ahhoz, hogy mindent figyelembe véve, kellő precizitással megtervezhessük a lépéseinket.



Mielőtt játszánánk, választanunk kell a három játékmód egyikéből: Felkelő, Bajtárs vagy Szembenálló. A Felkelő játékmód tartalmazza a legegyszerűbb szabályokat, sok tényező még nem is játszik ebben a módban, és az eseménykártyák szövegei sem érvényesek (ezekre a kártyákra később még kitérünk). Az első meccsek alkalmával természetesen érdemes ezt a módot játszani, mert könnyen tanulható és megalapozza a Bajtárs és a Szembenálló módot. A Bajtárs játékmód kínál egyfős játékos lehetőséget is, és megjelennek olyan befolyásoló tényezők, mint a morál, támogatás, illetve több új elem is a táblán. Összességében a játék ebben a módban komplexebbé válik, több mindent kell észben tartani. Míg az előbbi

kettő mód kooperatív és a "gép" ellen játszunk, addig a Szembenálló játékmódban az egyik játékos lesz a "szovjet tábornok", és teljes mértékben ő irányítja a szovjet csapatokat. Ez jóval konfrontatívabbá teszi a játékot, bár érdekes kérdés, hogy magyarként a szovjet játékos mennyire örülhet a győzelemnek.

## A történelem ismétli önmagát?

A játék a forradalmat hét napba sűríti bele, a színtere pedig '56 Budapestje. A táblán a harcok fontosabb helyszínei láthatók, melyek között forradalmár figuráinkat mozgathatjuk. A táblára előkészületként felhelyezzük a



három kezdő eseményt (ezek meg vannak jelölve), és játékmódtól függően katonákat és mesterlövészeket (úgynevezett ÁVH-egységeket), illetve szovjet tankokat rakunk fel adott pontokra. A táblán vannak felkelők, akik kezdetben passzívak, de ha aktiváljuk őket, akkor segíteni fognak nekünk.

## Húzzunk, srácok!

A kártyákról is szeretnék szólni pár szót. Játékmódonként változik, hogy milyen kártyákat kell használni, és azokon mit kell nézni. A Felkelő játékmódban az eseménykártyáknak csak a középső részét kell nézni, és ott is csak azt, hogy mibe kerül megoldani, míg a többi játékmódban a kártya összes jelét és szövegét el kell olvasni és annak megfelelően cselekedni. Nincs kártya amire azt lehet mondani, hogy a legfontosabb, hisz majdnem mindegyik létfontosságú.

Forradalmár kártyák azok a kártyák, amelyekkel „képességeket” lehet végrehajtani és eseményeket megoldani. A kártyáknál némi egyhangúságot fedeztünk fel, ugyanis míg egyes kártyák adott problémák megoldására vannak, addig a többi kártya arra való, hogy a pakliból kihúzzuk az előbbi kártyákat.

Az eseménykártyák lesznek a forradalmár játékosok fő ellenségei. Alig tudható, hogy melyik helyszínen melyik fog megjeleni, ezzel növelik az újrajátszhatóságot és a nehézséget is. Három fő részük van, de meg kell említeni, hogy csak a másodiknak van kihatása az összes játékmódban. Az első egy egyszer megtörténő nehezítés, amikor maga az esemény megjelenik. A második leírja, hogy mi kell az esemény semlegesítéséhez, illetve hogy a semlegesítésért mi a jutalom. A harmadik egy büntető szöveg, amit az utolsó nap végéig nem kell figyelembe venni, viszont akkor nagyon veszélyes.

A krónikakártyák csak a Bajtárs játékmódban érvényesek, befolyásolják a támogatást, továbbá növelik a játék újrjátszhatóságát, mert újabb véletlen faktort hoznak a játékba. Rajtuk is van szöveg, ami hasonlít az eseménykártyákon található első részhez, ez a megjelenéskor lejátszódó nehezítés vagy könnyítés.



## De hogyan csinálhatunk forradalmat?

A három játékmód játékmenete különbözik, ezért az egyszerűség kedvéért csak az alap, a Felkelő játékmódot részletezném. Az első napon a három kezdő esemény már fent van a táblán, a játékosok pedig kapnak 5-5 forradalmárkártyát kezdésként. Utána jön a Forradalmár fázis, amiben akciókat kell végrehajtani. Játékoszámtól függetlenül mindig összesen 4 akcióból gazdálkodhatunk. Aktiválhatjuk a felkelőket, akik hasznos erőforrásokkal és képességekkel rendelkeznek. Megoldhatunk eseményeket, amikhez olyan erőforrások kellene, amit a forradalmárkártyák és a felkelők adnak. Megfelelő erőforrások birtokában eltávolíthatunk katona- és tankjelölőket a tábláról. Vannak olyan kártyák és felkelők, melyek képességei akcióval használhatók. Ha egy játékosal egy helyszínen tartózkodunk, lehet adni vagy kapni kártyákat, és legutolsó sorban egy forradalmárkártyát tudunk felhúzni akció használatával. Érdemes mindig megbeszélni csapattársainkkal, hogyan használjuk fel ezeket. A siker kulcsa ebben a társasjátékban a jó csapatmunka: felmérni, kinél mennyi erőforrás van, ki milyen pozícióban helyezkedik el a táblán, majd ezek alapján meghatározni a játékosok akciói végrehajtásának sorrendjét. Ezután az ÁVH-fázis jön, ahol megtámadnak az ÁVH-egységek és a tankok, és ha egy helyszínen vagyunk ezekkel, sérülés(eke)t kapunk.

A győzelem és a vereség feltételei különböznek játékmódonként. Mindegyik játékmódban érvényes az, hogy ha egy forradalmár 4 találatot kap, meghal és a játéknak vége. Játék végén ha négynél több esemény van a táblán, a szovjetek nyernek. Bajtárs és Szembenálló játékmódban ha a morál nullára csökken, az a szovjetek automatikus győzelmét jelenti. Ha nincs katona és tank a táblán, akkor a forradalmárok nyernek.

## Mindenki másképp csinálja

A projektünk során sok vélemény alakult ki a játékról:

„Szerintem a játék maga eseményekkel teli, viszont nem túl bonyolult; ha belejön



az ember, gyors és érdekes kihívás lesz a játékmenet. Nekem az tetszik a legjobban, hogy a véletlenszerű kártyahúzás miatt minden játék egyedi lesz, ezáltal nehezebb megunni. Nem igényel túl nagy időt a karakterek és játékelemek előkészítése, ezért akár 50 percből 45-ben a játéké lehet a főszerep.” - Krisztián

“A Pesti Srácok egy meglepő társas volt számomra. Nem gyakori, hogy egy társasban együtt küzdök a többiekkel egy végső célért, ezért kiáll a fejemben a többi társas közül, amikkel játszottam. Ez összehozza az embereket, habár néha egy-két vita is felmerülhet, de azok amúgy is felmerülnek nem kooperatív játékokban is. Tetszik, ahogy meg kell terveznünk minden tettünket, mérlegelni a kockázatokat és sikeresen átlépni az akadályokat.” - Bence

“Engem a játék kooperatív, illetve történelmi része fogott meg. Kevés kooperatív társással játszottam, de a “Pesti Srácok” az egyik kedvencem lett. Meglepődtem, hogy mekkora volt a történelmi háttér a játékon belül. Röviden, a forradalom teljes története megtalálható a szabálykönyvben.” - Máté

Zárásként, szerintünk a játék maga eseményekkel teli, viszont nem túl bonyolult, és ha belejön az ember, gyors és érdekes kihívás lesz a játékmenet.

Nekünk az tetszik benne a legjobban, hogy a véletlenszerű kártyahúzás miatt minden játék egyedi lesz, ezáltal nehéz megunni, továbbá nem igényel túl nagy időt a karakterek és játékelemek előkészítése, akár öt perc alatt is megoldható.



A mi meglátásunk szerint ez a társas azoknak való, akik szeretik a kihívásokat, érdekli őket a történelem és viszonylag gyors játékelményt szeretnének.

Körmöndi Tamás  
Petrik Lajos Technikum 10.E

**Tervező:** Nimmerfroh Katalin, Turczi Dávid, Vincze Mihály

**Megjelenés:** 2016

**Kiadó:** Kard és Korona kiadó

**Kategória:** akciópontból gazdálkodós, szettgyűjtős, kooperatív

**12+** **1-4** **60-90'**

**Pesti Srácok 1956**

**Kard és Korona kiadó**





5+



1-4



20'

# April April

Napjainkban már nem csak az április bolond, hanem akár az év minden hónapjára rásüthetjük ezt a bélyeget, tehát lehet, hogy játékunk antihőse **APRIL APRIL** manó manifesztálódott a mi világunkban és a **JUMANJI**hoz hasonló helyzetbe fogunk kerülni?! Na, de reméljük, ez mind csak összeesküvés-elmélet, ezért koncentráljunk a játékra, és hogy visszaállítsunk mindent a normális kerékvágásba.

**A nap az égen karikázik, a sok pitypang a réten ázik.**

**Eső esik és tócsa-hab, s egy gomba, mely épp most kinő, így szól:  
– Minő bolond idő!**

*Sebők Éva: Április*

## Nagy levegő...

Ehhez szükségünk lesz a tüdőnkre, a játék dobozára, pár hungarocell golyóra és korongokra. A doboz négy részre van felosztva úgy, hogy az elválasztók bal oldala ferde, míg a jobb oldala függőleges. Válasszunk nehézségi szintet és annak megfelelő mennyiségű golyót tegyünk minden színből a vászonzsákba. Innen véletlenszerűen osszuk szét a golyókat egyenlően a doboz négy szeletébe. Fordítsuk képpel lefelé az évszakkorongokat és kezdődhet is a játék.



Célunk, hogy a golyókat a színüknek megfelelő évszakukhoz juttassuk úgy, hogy egy levegővételyi tüdőkapacitást kapunk körönként. Mikor sorra kerülünk, fordítsunk fel

egy korongot, majd az annak megfelelő évszaktól próbáljunk meg átfújni golyókat a következő évszak részletbe.

A korongok között található négy darab **APRIL APRIL** koboldos, amelyek közül az utolsó felfordítása a játék végét jelenti. Azonban ha előtte sikerül az összes golyót a saját évszakába juttatni, akkor nyerünk és **APRIL APRIL** manó elhúzhat oda, ahonnan jött.



## ...és kifúj!

A bolondos kobold csínytevésének kijavítása valójában szórakoztató és emberpróbáló is egyben. A szabály lehetőségét ad a golyók helyzetgetésére a doboz jobbra-balra való billentgetésével, de csak fújva lehet átjuttatni őket



a következő negyedbe. Elsőre ez nem is hangzik olyan nehéznek, de amikor négy golyó közül kell egyetlen egyet átsüvíteni, ahhoz nagyon precízen kell a szánkat formálni, hogy az az áramlat a megfelelő golyót mozdítsa el és a többi pedig maradjon a helyén. És hangos nemtetszésünket süvölthetjük - ha marad elég cűg bennünk - , amikor egy tél golyó áthussan a tavaszba, mivel fűjdogálhatjuk újra végig az egész éven. Vissza ugyanis nincs lehetősé-  
günk huzatni őket, mivel falba ütközünk.



Mindezek tetejébe ott vannak még a korongok, amik előírják, hogy melyik negyedből kezdhethetünk szuszogni. Természetesen a szabály engedékeny, mivel abban az esetben, ha az adott évszaknegyedben az összes golyó oda tartozik, akkor szabadon választhatunk egy évszakot, ahonnan fűjni szeretnénk.

Az *APRIL APRIL* korongok persze gyorsan elfogyaszthatják körülöttünk az oxigént, ha netán korán felfordítódik az összes, de ez egy olyan rövidke játék, hogy felsóhajtunk és nekiállunk egy új partinak, ha még bírjuk szusszal.

Tehát fűvós hangszereken játszó kollégáknak és gyerekeknek tiszta tüdővel tudom ajánlani ezt a játékot. Mi kifejezetten jól szórakoztunk minden alkalommal, amikor az asztalunkra fűjta a szél. Persze nem venném elő minden nap, de amikor előkerül, tüdő nem marad tágason.

ΔμηδEE



PIATNIK

**Tervező:**  
7Bazis

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Piatnik

**Kategória:**  
ügyesség

5+

1-4

20'







# Red7



9+



2-4



5-30'

## Red7

Ha budapesti lakos vagy, akkor számodra megkerülhetetlen a BKV. A '90-es években még nem létezett sem a Futár, sem okostelefonok. Ha jó volt a memóriád, akkor igyekeztél megjegyezni egy-egy fix időpontot, hogy mikor ér oda a járatod. Meg persze szerencse is kellett, hiszen a menetidő csak egy útmutatás volt. Akkoriban „fekete” jelzést kaptak a lassabb buszok, amik minden sarkon megálltak, és „piros” jelzést a gyorsabb járatok, amikre csak a frekvenciát megállóknál lehetett felszállni. Gyerekkoromban volt egy busz, ami kb. 30 perc alatt elrepített a Bosnyák tértől egészen a Kelenföldi pályaudvarig. Nem a legsűrűbben járt, és bár akadt alternatívája, de azért inkább vártunk a következőre, mert még az is gyorsabban célhoz ért, mint a korábban induló fekete jelzésű változata. Ez az örökérvényű mementó nem kopott ki az utcákról, csak átalakult, és aki utazott vele, az sose feledi a piros 7-est.

### Bosnyák tér

A feleslegesnek tűnő kortörténeti bevezetővel a játék nevét szerettem volna kicsit kontextusba helyezni. A Red7 egy lassan 10 éve megjelent kártyajáték, ami szerintem méltatlanul kevés figyelmet kapott itthon, és számomra emiatt egy értékes hidden gem.

### Róna utca – Hungária körút

Egy kis piros dobozban érkezik az 56 db kártya és a játékszabály. A doboz közepén szép, színes feliratokkal a játék neve kiemelkedik, de persze a játék elismerései ([4 Golden Geek jelölés](#) és a [Seal of Excellence](#) pecsét

### Keleti pályaudvar - Blaha

Ez a 2-4 fő által játszható, kb. 30 perces könnyed, de mégis fífikás játék az alábbiakból áll össze:



- » Egy nem túl vastag szabályfüzet.
- » 56 db kártya, amiből 4 db kétoldalas játékos segédlet, 2 db közös játékútmutató és 1 db egyoldalas festékvászon (canvas), ami a játék kiinduló szabályát is meghatározza.
- » És persze 49 db, a szivárvány 7 színében, 1-7-ig megszámozott játékkártya. A varázslatos 7-es szám körbelengi

a játékot. 7 db kártyát kell kiosztani mindenkinek. A 7-es kártya a legerősebb minden színben. Kb. 7 perc egy kör.

### Felszab (Ferenciek tere) - Móricz

A kezdő piros kártyát, az első festékvásznat középre kell helyezni. Ahogy



a Dice Tower-tól) is feltüntetésre kerültek. Illetve a játék mottója (és egyben főszabálya) se maradhatott le: **Win or you're out!**



említettem, a játék kezdetén 7 db kártyát kell kiosztani mindenkinek, illetve egy darab kezdőkártyát kell felcsapni a játékosok elé, ami a kezdő palettájuk lesz. Az alapjátéknál a többi lapra jelenleg nincs szükség, azokat félre lehet tenni.

A festővászon, ami később a dobópakli is lesz egyben, jelenleg vöröslök a játéktér közepén és hirdeti a kezdőszabályt, hogy a legmagasabb kártya nyer.

De ez mit is jelent? Első szabály, hogy a legmagasabb értékű kártya visz mindent. Ez így egyszerű, ha van lent 4 különböző értékű lap, akkor a legnagyobb szám áll nyerésre. De mi történik, ha van lent több egyforma szám? Akkor jön be a játék első csavarja, hogy minden szín és szám kombóból csak 1-1 darab van, és a színeknek is meghatározott az erőssége. Szóval döntetlen esetén az dönt, hogy kinek milyen színű a kártyája.

Az erősrend:



Piros (RED) > Narancs (ORANGE) > Sárga (YELLOW) > Zöld (GREEN) > Világoskék (BLUE) > Sötétkék (INDIGO) > Lila (VIOLET). A színtévesztők kedvéért a lapokat feliratozták.

És ennyi a játék? Ha bedobom az aduász piros 7-est, már nyertem is? Nem. Itt jön be a játék második nagy csavarja, hogy a színek nem csak erősséget tudnak meghatározni, hanem új szabályt is tudnak érvényesíteni.

- » Piros (RED) – A legmagasabb értékű lap nyer
- » Narancs (ORANGE) – A legtöbb azonos számú lap nyer
- » Sárga (YELLOW) – A legtöbb egyszínű lap nyer
- » Zöld (GREEN) – A legtöbb páros lap nyer
- » Világoskék (BLUE) – A legtöbb különböző szín nyer
- » Sötétkék (INDIGO) – A legjobb számsor nyer
- » Lila (VIOLET) – A legtöbb 4-es lapnál kisebb értékű lap nyer

Szerencsére ez a kártyákon és a játékossegédleten is fel van tüntetve.

A játékot az nyeri, aki utoljára nyert.

## Kosztos (Kosztolányi Dezső tér) – Tétényi kórház

A játékos a körében a szabályoknak megfelelően:



1. Kijátszhat egy kártyát a saját palettájába – ha a jelenleg érvényben lévő szabály szerint nyerésre áll, akkor minden O.K. és jöhet a következő játékos.

2. Ha nem tud olyan kártyát kijátszani, amivel az aktuális szabály szerint jó lenne, akkor kijátszhat egy lapot a festővászonra, és ezzel felülírva az előzőt, új szabályt vezet be. Ha ezzel a palettájával már nyerésre áll, akkor mehet tovább a kör.

3. Ha hiába játszott ki lapot a palettára a játékos, még mindig vesztesre áll, akkor egy kártyát a festővászonhoz is kijátszhat még; ha így már jól áll a szénája, akkor jöhet a következő.

4. Ha már nincs megfelelő lapod akár a szabály megváltoztatására, akár a paletta győztes alakítására, vagy már elfogyott a lapod, de még raknod kéne, akkor egyszerűen kiestél. De ne menj messzire, kb. 2 perc és sorban jönnek utánad a többiek, míg végül csak az marad, aki utoljára nyert. Azaz vagy az érvényben lévő szabálynak megfelelően tudta a palettáját alakítani, vagy úgy módosította a szabályokat, hogy az ő palettája nyerjen.

Ennyi volt a kör, lehet keverni a lapokat és kezdeni a következőt.



## Bikás domb – Bártfai utca

Az alapjáték egyszerű, de azért mégis mutat egy kis furfangot. A szabály lehetőséget ad a tapasztaltabb játékosoknak egy haladó változatra, amiben újabb csavart és pontozást hoz be, illetve a lapok értéke sem mindegy már.

Haladó szabályok:

- » Mikor a játékos eldob egy lapot a festővászonra és annak értéke magasabb, mint a saját paletta kártyáinak a darabszáma, akkor húzhat egy lapot.
- » A kör végén pontozás következik – a nyertes szabályhoz szükséges lapokat vegye fel a győztes a palettájáról és tegye félre, ezek a további körökből kiesnek. A lapok számértéke után kapnak pontot a játékosok. A szabály meghatározza, hogy 2-3-4 játékos esetén hány pontot kell elérni a győzelemhez, illetve akkor



is vége van a játéknak, amikor már nem lehet 7-7 kártyát kiosztani a játékosoknak - ekkor meg kell nézni, hogy ki gyűjtötte a legtöbb pontot.

- » A páratlan lapokon ikonok találhatóak, ezek akciót jelentenek, ezt lehet a kezdő és a haladó szabályokkal is vegyíteni, de ha használjátok őket, akkor kötelező minden akciót végrehajtani, mikor 1, 3, 5 vagy 7 értékű lapot játszottok ki a saját palettára:
- » 7-es: a kijátszó választ egy lapot a palettájáról és azt vagy eldobja, vagy a húzópakli tetejére rakja. Ha eldobja (festővászonra teszi), akkor az a szabály lesz érvényes, és azzal is nyeresre kell állnia.
- » 5-ös: még egy lapot ki lehet játszani a palettára, és ezután még mindig lehet a festővászonra is kijátszani kártyát.
- » 3-as: aki lerakta, az húzhat még egy lapot a húzópakliból.
- » 1-es: a játékos válasszon egy másik játékost (olyat nem választhat, akinek kevesebb lapja van a palettájában, mint neki), és az egy lapot onnan a húzópaklira tesz.



**Újrajátszhatóság:** Nem azt mondom, hogy végtelen, de azért jó pár kört le lehet játszani az alapjátékból, mire megunja az ember. És persze utána már jöhetnek a haladó szabályok.

**Játékélmény:** Egy gyors, pörgős, de mégis agygalós kártyajáték. Fillerként, akár levezető, akár bevezető játékként jó szolgálatot tehet, vagy mikor lementek a strandra és már elegetek van a römből. Ha esetleg meg is unjátok, semmi gond, pár perc egy kör, mi sose pontozunk, és a haladó szabályokat se alkalmazzuk. Böven elég az alapjáték, pár kört bármikor szívesen játszom vele.

**Személyes vélemény:** Ahogy korábban írtam, számomra a játék egy hidden gem. Szeretem azokat a játékokat, amik kis készletből dolgoznak és mégis sokat adnak. Egyik személyes ilyen kedvencem a [KIRÁLYI ÁRU](#), ami szerintem

tökéletesen lefedi ezt a feltételt. A szerző korábbi játéka, a ma már kb. csak szervek eladásáért beszerezhető [DICSŐSÉG RÓMÁNAK](#) kicsit összetettebb, de szintén ezt a kevésből sokat érzést adja nekem.

Magában a műfajban nehéz egyedít alkotni. Sok játék jelent meg az utóbbi években hasonló szabályokkal; pár éve robbant be a [SCOUT](#), vagy hamarosan jön majd magyarul a [CAT IN THE BOX](#), vagy régebben a [WE DIDN'T PLAYTEST THIS AT ALL](#) hülyesége. De ezek mind-mind valami újat tudtak villantani. És számomra a Red 7 is azon játékok közé tartozik, amik a maguk terepén egyediek és bárkinek jó szívvel tudom ajánlani.

Attila



## Kelenföldi pályaudvar

**Minőség:** A kis doboz azért nem standard méret, mint pl. az Aranyásóknál, hanem eggyel nagyobb, amit így is egy inzerit tölt ki, hogy a kártyák ne lötyögjenek a dobozban. Szerintem felesleges a doboz mérete. A kártyákat sokat használjuk és gyorsan kopnak, én nem szoktam védőzni, de itt elgondolkodtató.



### TURN OPTION GUIDE

- 1 Play a card from your hand to your Palette.
- 2 Discard a card from your hand to the Canvas to change the game to its color, as long as you are winning.
- 3 Play a card from your hand to your Palette AND discard a card to the Canvas. You must play to your Palette first. You must be winning the new color's game.

### WHO'S WINNING?

Who has the most cards for the current rule? [ ] vs [ ]

↓ Tied? ↓

Who has the highest card, among those cards? [4] **Red7**

↓ Still tied?

If two cards have

### ICON REFERENCE GUIDE

**Tervező:**  
Carl Chudyk, Chris Cieslik

**Megjelenés:**  
2014

**Kiadó:**  
Asmadi Games, Lucrum Games

**Kategória:**  
kézből gazdálkodós, szettgyűjtős, játékos kiejtős

**9+** **2-4** **5-30'**





5+



1-4



20'

# Cloud Race

A kicsit felhős idő sem tántoríthatja el a versenyzőket egy igazán felemelő futamtól. Nyújtózzanak a szárnyak, bögjenek fel a motorok, és derüljön ki, melyik versenyző lesz a befutó.



Ez a verseny nem az interneten található felhőszolgáltatásokon fog folyni, hanem a jól ismert hidrometeorokon keresztül a cél felé. A tematika nem tiszta, hogy felhőről felhőre utazunk-e a különböző járművekkel, vagy mi is egy gépet vezetünk és csak a sebességet kapjuk tőlük. Talán ez nem is lényeg, mivel ez egy memória játék kis versenyzéssel kiegészítve.

**Szöke fodor felhők, hattyúi az égnek, Úsznak vala tükrén a mennyei kéknek.**

Az elég nagyra sikeredett dobozban találunk egy táblát, ember formájú figurákat, felhőket és lapkákat. A játéktáblát tegyük az asztal közepére, keverjük meg a lapkákat, és tegyük őket az üres



négyzetekre képpel lefelé. A figuráinkat tegyük a start mezőre és kezdődhet is a játék.



Ha ránk kerül a sor, fordítsunk fel két lapkát. Ha a két lapkán ugyanaz a kép van, akkor lépünk előre a figuránkkal annyi mezőnyi felhőt, amennyi a jobb felső sarokban található. Ezután fordítsuk vissza a lapkákat és tegyük az egyikre egy esőfelhőt. Amíg az esőfelhő rajta van, a lapkát nem lehet felfordítani. Azonban ha már az összes esőfelhő a táblán van, akkor vegyünk el egyet egy másik lapkáról és tegyük a most lefordítottra. Majd jöhet a következő játékos.







Amennyiben a két felfordított lapkán különböző kép van, akkor marad a figuránk a helyén, és azonnal jön a balra ülő játékos.

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos beér a célba. Ő lesz a felhők ura.



## Látom, mi felhő nyomja lelkedet.

Urak vagy hölgyek ne számítsanak sokra ettől a „gyöngyszemtől”, mivel ez csak egy memória játék. Persze beletesz egy csavart a versenyzés „izgalmával” és az esőfelhőkkel való blokkolással. Figyelnünk kell, hogy melyik lapkák a nagyobb értékűek, és ha már sikerült blokkolni a négyest, akkor később ne arról vegyük le az esőfelhőt, ezzel megkönnyítve ellenfeleink dolgát.

Természetesen gyerekeknek simán ajánlható és a dobozon található 5 éves kor tökéletesen belövi a korosztályt, akiknek igazán való. Lehet vele a memóriát fejleszteni, ismerkedni a számokkal és a számolás alapjaival.



Δμητρεε



PIATNIK

Tervező:  
Brad Ross

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Piatnik

Kategória:  
memória, versenyzős

5+ 1-4 20'







5+



1-8



15'

# A titkos ajtó

A dombtetőn álló ódon kastélyhoz hívnak titeket, mivel a múlt éjszaka rablók törtek be, kincsekre áhítozva. Mivel sikerült megzavarni őket, nem tudták magukkal vinni a szajrét, ezért elrejtették azt a kastélyban. Mielőtt éjfél ut az óra, rajtunk a sor, hogy kiderítsük, mi rejtőzik a titkos csapóajtó alatt, máskülönben a zsákmány a tolvajok enyves kezére jut.

1991-re nem úgy emlékezünk, mint a modern társasjátékozás alapjait lefektető időkre, mivel inkább a 2000-es évek eleje hozta meg a robbanást. *KLAUS TAUBER* még csak a harmadik SdJ díját zsebeli be (és nem a *CATANÉRT*), megjelenik a *TICHU*, a *QUARTO*, és a *COSMIC ENCOUNTER* is még csak a második iterációjánál jár. Persze ezek igazi klasszikusok, amik mellé a kanadai *JIM DEACOVE* egy olyan játékkal jelentkezett, amely tökéletesen tud billegni a családi és a gyerekjátékok határán, és simán megállja a helyét, akár a mai felhozatalban is.



A maradék lapkával töltjük fel a szobákban található helyeket és kezdődhet is a játék.

A körünk során – mint egy vérbeli memória játékban – fordítsunk fel két lapkát. Ha két különböző tárgy van rajtuk, akkor fordítsuk vissza őket és jöhet a következő játékos. Két azonos tárgy esetén tegyük a lapkákat a pincében meghatározott helyére. Szerencsétlen esetben egy vagy két toronyóra lapkát is felfordíthatunk, ekkor mozgassuk eggyel vagy kettővel a mutatót és dobjuk a lapkát az óra alatti tárolóba.

Ha felfordítjuk a 12. óra lapkát is, vége a játéknak és meg kell tippelnünk, milyen tárgyak találhatóak a titkos rekeszben. Jó tipp esetén közösen lubickolhatunk a sikerben, míg rossz tipp esetén közösen banksódhatunk is a szerencsétlenségünkben.

## Családi nyomozás

Szerencse vagy nem szerencse, de *A TITKOS AJTÓ* egy olyan ötletet hoz be a memória játékok óriási tengerébe, amivel ki tud emelkedni, és mindezt a '90-es évek elején. Sajnos

## Mit rejthet a titkos rekesz?!

Kezdjük a dobozzal, mivel ez nem csak egy doboz, hanem maga a kastély, ahol a közösen fogunk nyomozni. Az előkészület során a toronyórát és az emeleti szobákat rakjuk össze és állítsuk a doboz oldalába. Tegyük be a szobákat és a titkos rekeszt a helyére, képpel lefelé keverjük meg a lapkákat, véletlenszerűen válasszunk hármat, amit a rekeszbe helyezünk, úgy, hogy ne lássuk, melyik ezek.







mely tárgyak vannak a rejtkehelyen. Nem cél, hogy az összes tárgyat biztonságba helyezzük a pincében, csak rá kell jönnünk, hogy mik nincsenek a szobákban. Ehhez pedig minél több lapkát fel kell fordítanunk. A legnehezebb eset, amikor egy tárgy mindkét lapkája a titkos rekeszbe kerül, mivel ilyenkor sokkal fontosabb, hogy minden lapkáról tudjuk, merre van.

Természetesen szerencsétlen lapkafordításokkal hamar vége tud lenni a játéknak, de ez nem olyan nagy horde-rejű, mivel nyerni is lehet legfeljebb negyed óra alatt.

Úgy gondolom, hogy ennyi év távlatából is kijelenthető, hogy *A TITKOS AJTÓ* egy olyan játék, ami kisgyermekes családoknál sokszor elő tud kerülni, és egy-egy esetben még tovább is lökheti őket akár komolyabb társasjátékok irányába.

annyira nem vagyok képzett társasjáték történész, hogy mérföldkőként tekinthetünk-e rá vagy sem, de az csak jelent valamit, hogy 30 év után is megtalálható a polcon.

Az eredeti verzió nem volt ennyire dizájnos, ami szerintem előnyére vált, mert ez a falas megoldás csökkenti az átláthatóságot és a felső szintekre is kell tennünk lapkákat, amiket nehéz levenni és visszarakni. Körbeülni sem lehet a játékot, ezért is inkább csak három játékosnak ajánlott, mert ennyien lehet mindent elérni és belátni.

A játékmenet klasszikus memória, nincs benne újdonság. Az óra kellően növeli az izgalmat, miközben agyalhatunk,

ΔμηδEE



Keller & Mayer

**Tervező:**  
Jim Deacove

**Megjelenés:**  
1991, 2018

**Kiadó:**  
Sunny Games, Keller & Mayer

**Kategória:**  
memória, kooperatív

**5+** **1-8** **15'**

A titkos ajtó







6+



2-5



15'



# Happy Fox

Alapfokú angol nyelvlecke, ahogy azt a *PIATNIKTÓL* már megszokhattuk. Nincs ebben semmi rossz, a játék neve tehát nem Boldog Róka, így a kicsik is gyorsan felszednek két angol szót – ha eddig még nem ismerték ezeket bárhonnán máshonnán. És nincs ebben semmi titok sem, hiszen tudjuk, a magyar (cseh, szlovák, szlovén stb.) piacok túl kicsik ahhoz, hogy külön nyomtassanak miattunk nemzeti nyelvű változatokat, marad tehát a többnyelvű szabályfüzet és az angol cím. Mindezek pedig végképp nem befolyásolják a játék élvezhetőségét.

## Színes libák

Kis doboz, kevés féle alkatrész, egyszerű játékmenet, garantált feszültség, helyenként bosszankodás. Annál meglepőbb, hogy a mű egyik szerzője [WOLFGANG KRAMER](#). 🐾

A kis dobozfedőt leoperálva egy nagy halom kártyát találunk, melyek hátoldaluk színe szerint válogatandók külön, mivel egy azonos színű pakli jár minden játékosnak. Ötféle szín van, tehát maximum öten játszhatják a játékot. A saját pakliját megkeverve és egy húzópakliba maga elé rakva indulunk neki a partinak, amikor is mindenki felhúzza 5-5 lapot a kezébe, majd kezdőjátékost választunk és mehet is a játék az óramutató járása szerint.

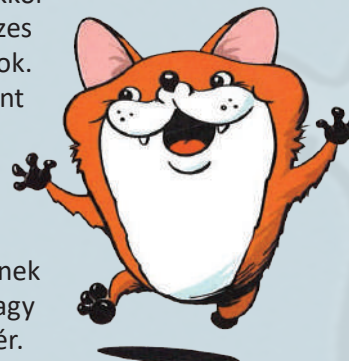


Körében minden játékos lerak maga elé egy-egy lapot a kezéből, majd köre végén kezét újra 5-re húzza. Ha libát vagy kutyát tett le, ezeket képpel lefelé, a többiek által nem láthatóan teszi le, ha pedig

rókát (ez a harmadik lehetséges kártya), akkor képpel felfelé, majd elindul vadászatra. Ekkor ugyanis a rókát rakó játékos elkezdheti felfordítani a többiek lefordítva lent lévő lapjait, sorban, órajárás szerint, egyet-egyét. Ezeket a lapokat nem veszi el, csak felfordítja azokat, és addig csinálja ezt, amíg önként meg nem áll vagy kutyát nem fordít fel. Ha megállt és csak libák vannak felfordítva, ezeket elviszi magához és a saját róka kártyájával együtt maga mellé teszi. De ha kutyát fordított fel, akkor a kutya kártya



gazdája megkapja a rókát, magához elteszi, a többi esetleg felfordítva lévő libát pedig visszaveszi magához és elteszi maga mellé. A játék akkor ér véget, amikor az összes lapot kijátszották a játékosok. Ilyenkor az esetleg még lent lévő és lefordított lapok is a saját félretett lapok közé kerülnek, majd mindenki megszámolja a nála lévő lapokat, és az nyer, akinek a legtöbb lúdja van. Nincs nagy variáció, minden lap egyet ér.





## Sok lúd rókát győz

A tematikus koncepció elég egyértelmű: a libák elbújtak, köztük bújik meg a kutya, amelyik védi őket, és amikor a ravaszdi útjára indul és egyenként elkapja áldozatait, előfordulhat, hogy egy alvó kutyát ébreszt fel. Ekkor a kutya megragadja a vörös bundáját és magával viszi, az így megvédett libák pedig a gazdájukhoz menekülnek. Vagy valami ilyesmi, a lényeg, hogy elég egyértelműek ezek a viszonyok, meg a játék által támasztott kihívás is: időben kell leállni. A push your luck, magyarul szerencsekísértős mechanika egyik szép példányával találkozunk a *HAPPY FOX*nál, és nem hagy kétséget a játék afelől sem, hogy ezt vegytisztán hozza. Nincs sallang, nincs variálás, nincs visszatáncolás: ha beleszaladtunk egy kutyába, buktuk a körünket is és a kártyánkat is. A játék kezdőknek, kicsiknek jó lehet, illetve még egy esetben: amikor nagyon nem kell koncentrálnunk, hanem csak úgy elvagyunk és játszunk egyet; nekem főleg egy strand jutott az eszembe, de arra is jó lehet, hogy egy nyughatatlan kölyökcsapatot lekössön addig, amíg a felnőttek egy kicsit beszélgetnek a másik szobában. Szóval én ilyen alkalmakra ajánlanám.

drkiss



Tervező:  
Wolfgang Kramer, Manfred Reindl

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Piatnik

Kategória:  
szerencsekísértős, kézből gazdálkodós

6+ 2-5 15'





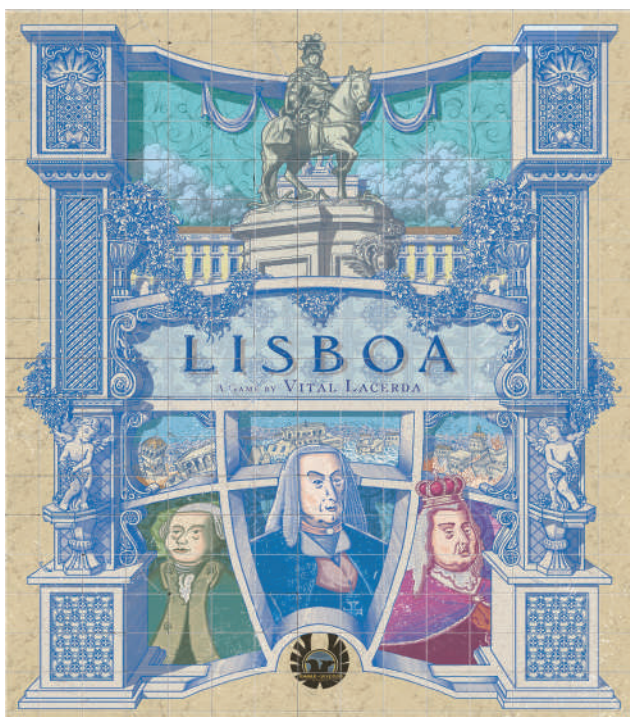


# Vital Lacerda

Az interjú során bepillantást nyerhettünk Vital Lacerda gondolataiba. Ő az a szerző, akit sokan az euro típusú játékok első számú alakjaként emlegetnek. De mi inspirálja ezen monumentális játékok alkotására? Hogyan találja meg az inspirációt az ötleteihez? Az interjúban ezekre és más izgalmas kérdésekre kerestük a választ, és megismerkedhettünk a közelgő játékával, a „Speakeasy”-vel, amely a szesztilalom korszakába repít bennünket. Vital Lacerda nem csak egy játékkervező, hanem egy történetmesélő is, és cikkünkben megtudhatjuk, milyen izgalmas világokat teremt a játékaival.

**Sokan az összetett, euro típusú játékok első számú szerzőjeként hivatkoznak rád. Mi indított el ezen az úton?**

Mindig is lenyűgöztek a bonyolult rendszerek és a stratégiai játékmenet kihívásai. A mély, összetett játékok iránti szeretetem inspirált arra, hogy olyan élményeket hozzak létre, amelyek több szinten is lekötik a játékosokat, elősegítve az elmélyülés és az elégedettség mély érzését.



**Az utóbbi időben évről évre jelennek meg olyan monumentális játékaid, amelyeket mások hosszú éveken keresztül fejlesztenek. Honnan sikerül ilyen inspirációt merítened a munkához?**

Az inspiráció különböző forrásokból származik: történelem, társadalmi kérdések vagy akár személyes tapasztalatok. A körülöttem lévő világból merítek, különböző kultúrákat, történelmi eseményeket és összetett témákat fedezek fel, hogy olyan játékokat hozzak létre, amelyek intellektuálisan stimulálóak és érzelmileg is visszhangot keltenek.



**A játékaidban az összetett játékmeneten túl a tematika is nagy hangsúlyt kap. Mennyire szükséges egy-egy témába beleásni magad, hogy jól tud integrálni a játékaidba?**

Az alapos kutatás kulcsfontosságú. Mélyen beleásom magam a témába, hogy biztosítsam a hitelességet és megragadjam a téma lényegét. Ez a részletekre fordított figyelem gazdagítja a játékelményt, és lehetővé teszi a játékosok számára, hogy teljesen elmerüljenek a játék világában.

**A játékaid mindig valamilyen új témát dolgoznak fel. Honnan jön ez a rengeteg téma ötlet?**

Az ötletek számtalan forrásból származnak, többek között könyvekből, dokumentumfilmekből és szakértőkkel folytatott beszélgetésekből. Folyamatosan kíváncsi vagyok, különféle témákat fedezek fel, és a világ összetettségéből merítek inspirációt, hogy innovatív és elgondolkodtató játékkoncepciókat alkossak.

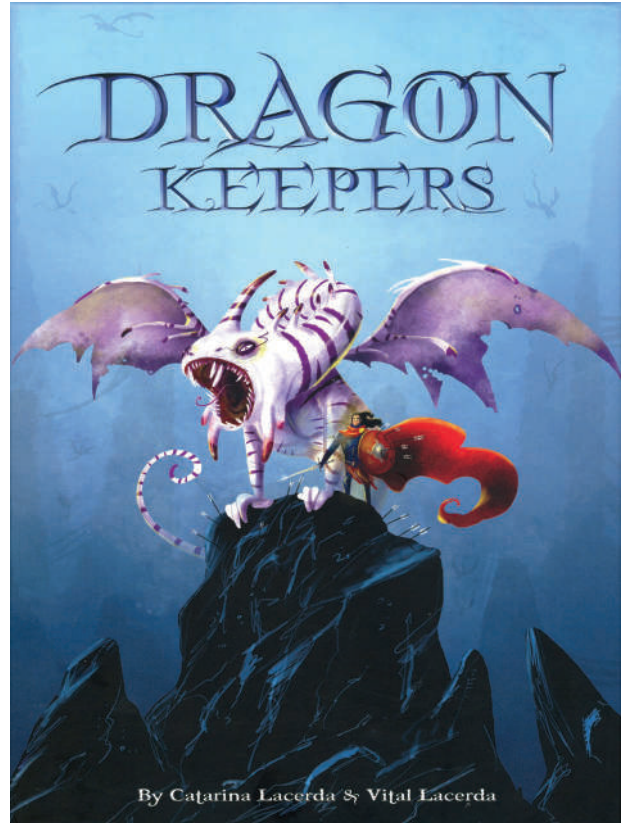


**Gyakran dolgozol együtt Ian O'Toole-al, emiatt sokan nem tudják elképzelni a játékaidat nélküle. A tervezés során együtt dolgozzátok ki a részleteket vagy csak a vége felé vonod be a munkába?**

Ian és én szorosan együttműködünk a tervezés és a fejlesztés teljes szakaszában. A vizuális tervezés terén szerzett szakértelme javítja az általános játékelményt, biztosítva, hogy a játék mechanikája és esztétikája zökkenőmentesen harmonizáljon egymással.

**Több alkalommal dolgoztál együtt más portugál szerzőkkel. Mennyire aktív a portugál társasjáték élet? Mekkora részt tudsz vállalni benne?**

A portugál társasjáték-szintér nagyon kicsi, de a nehéz játékok tekintetében egyre növekszik. Vannak helyi rendezvények, amelyek elősegítik a kapcsolatokat a tervezőtársakkal és a rajongókkal. A legnagyobb és legérdekesebb a Leiria-találkozó, amelyre általában márciusban kerül sor.



**A 2019-es Dragon Keepers tervezésében a lányod is részt vett. Ő adta az inspirációt a játékhoz? Várható esetleg további közös munka a családi társasjátékaid számának növeléséhez?**

Ami a családi együttműködéseket illeti, a lányom mostanában inkább az anime és a BD felé hajlik, az inspirációm túlmutat a családi körökön. Különböző forrásokból merítek ötleteket, különböző témákat fedezek fel, és a terület szakértőivel is kapcsolatba lépek. A más személyekkel való együttműködés lehetősége továbbra is nyitva áll, ami gazdagítja az alkotási folyamatot.

**Ha már a családi játékok kerültek szóba. Milyen családi vagy esetleg parti játékokat kedvelsz? Melyeket tartod kiemelkedően jónak?**

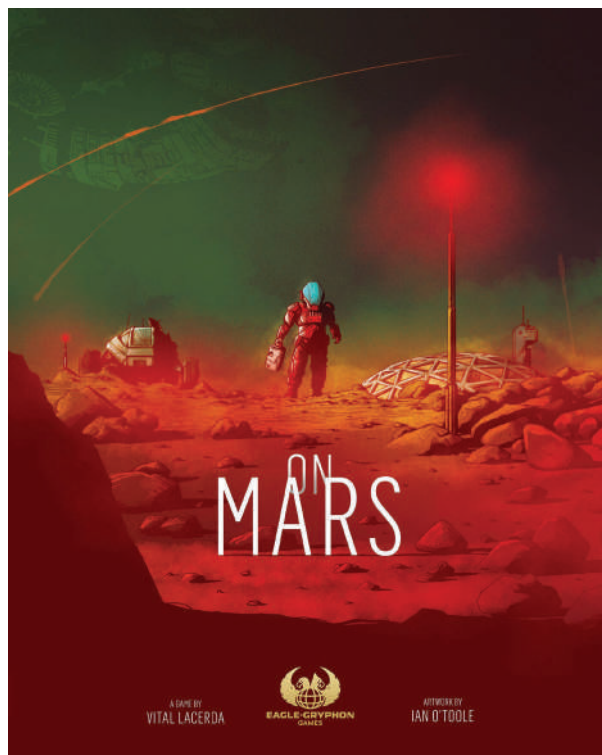
A családi játékok élvezetesebbek, mégis elsősorban a komplex euro játékok tervezése áll a középpontban számomra. Mélységre, bonyolult mechanikára és tematikus gazdag-



ságra törekszem alkotásaimban. Ezek az elemek, a magával ragadó játékmennel kombinálva, alkotják tervezéseim magját, és olyan rajongóknak szólnak, akik értékelik az elmélyült játékelményt.

**A helyi kapcsolatainktól úgy tudjuk, hogy a Mindclash Games csapatával jó kapcsolatot ápolsz, néha játszani is sikerül egymás játékaival. Sikerült már nyerniük ellened a saját játékodban?**

A játékesztelési ülések, beleértve a Mindclash Games csapatával folytatottakat is, jelentősen hozzájárulnak a terveim finomításához. Bár nincs hivatalos kapcsolat, ezek az együttműködések felbecsülhetetlen értékű meglátásokkal szolgálnak. Különböző tervezőkkel is részt veszek hasonló üléseken, elősegítve egy olyan együttműködő környezetet, amely javítja a játékaim minőségét.



**Természetesen sok rajongód kis hazánkban is akad, akik biztos kíváncsiak, hogy milyen témával fog érkezni a következő játékod. Elárulhatsz valamit a tervezés alatt álló játékaidról?**



A „Speakeasy”, a hamarosan megjelenő játékomban a játékosokat a szesztilalom korszakába helyezi. A játék az Egyesült Államokban játszódik és egy szeszkozmá-birodalom irányítása körül forog. A játékosok stratégiai döntésekkel, kártyakezeléssel, új társakkal való szövetségkötésekkel és harcoló rumfutárokkal navigálnak a kor bonyolult viszonyai között. A játék kiemelkedő jellemzője a tematikus történetmesélés és a magával ragadó munkamegosztási mechanika közötti bonyolult egyensúly, amely a játékosok számára magával ragadó élményt nyújt a titkos műveletek és maffiafőnökök világában.

**Főbb játéktervezési vonal:**

*Komplex euro játékok tervezése*

**Tervezés alatt álló következő játék:**

[Speakeasy](#)

**Kedvenc játéktípus:**

*Bonyolult rendszerek, stratégiai játékmennet*

**Vital Lacerda**

**Életkor:**

52

**Nemzetiség:**

*portugál*

**Leghíresebb játéka:**

[Vinhos](#), [Lisboa](#), [Dragon Keepers](#), [A Mars](#)

**Inspirációk:**

*történelem, társadalmi kérdések vagy akár személyes tapasztalatok*



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin  
128. számát!  
A következő szám megjelenését december 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:

