

130.

JEM

Játékos
Ember
Magazinja

2024. január

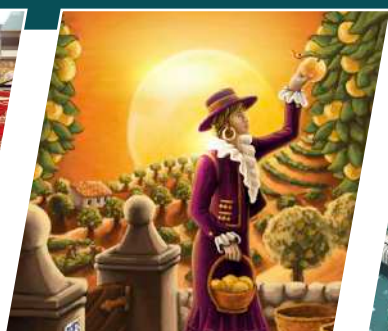
Foxy



Foxy · Everdell: A legkisebb erdőlakók · BrainBox · Trio · Utazás a múltba
Fogadó foglaló · Mein erstes Mitmach-Spiel · Tick... Tack... Bumm Pocket
Activity Pocket · Grabolo · Haramiau szelencéje · Támad a Kraken! · Sweet & Spicy



Bruxelles 1897



Citrus



Lássuk és játszunk!
Társasjáték klub



Yoann Levet

BGS 2024

**2024-ben ismét BG12 az
A-gameshoppal.**

**Csapatok jelentkezését várjuk, hogy
12 óra alatt megalkossátok
2024 legjobb játékát!**

**Gyertek el 2024.02.17-én 9-21-ig a
KMO-ba és töltsünk együtt egy
Kreatív napot!**

**Részletek és jelentkezés az
A-gameshop facebook oldalán.**



A-GAMESHOP

kmo

Kedves Játékosok!

Higgyétek el, nekünk sem könnyű! A december még a többi hónaphoz képest is hajtósabbra sikeredett, és akik végigkövették a magazin Facebook oldalán az adventi kalendáriumot (és annak nagy-nagy sikerét és népszerűségét, no meg a tucatnyi ajándék kisorsolását), azok tanúsíthatják, hogy apait-anyait beleadtunk. Elfáradtunk, kivettük a jól megérdemelt téli szabadságunkat, és tegnap, Szilveszter napján kirúgtunk a hámból. Játékaink ennek a görbe estének a történetét mesélik el.

Az úgy volt, hogy külföldön töltjük a karácsonyi ünnepeket, sőt, még az újév is ott köszönt ránk, és mi ki is választottuk a szecesszió egyik szülővárosát (*BRUXELLES 1897*). De mostanában annyi rosszat hallani Brüsszselről, meg aztán szállást sem tudtunk foglalni időben (*FOGADÓ FOGLALÓ*), így itt maradtunk a pesti éjszakában.

Meghívtak egy értelmiségi házbuliba, ahol csupa okos ember volt jelen, tudásuk szerteágazó volt és minden kérdésre másodpercek alatt vágták a választ (*BRAINBOX*). Mi sem maradtunk alul, mert a játékok révén ha másról nem, hát a történelemlről és a civilizációkról sok tudást összeszedtünk (*UTAZÁS A MÚLTBA*).

De aztán előkerült egy üveg, amiben valami citromos, borsos és csilis lé volt, egy kicsit édes, egy kicsit csípős, és mi belekortyoltunk (*SWEET & SPICY*). Bár nem tequila volt, mellé járt egy jó nagy citrom (*CITRUS*). És onnantól nem volt megállás. Az elején még kapásból fel tudtunk sorolni egy tucat labdajátékot, de aztán vita keveredett abból, hogy a "tyúk"-ra rimel-e az, hogy "meglátjuk" (*TICK... TACK... BUMM POCKET*). Rögtön kitaláltunk minden feladványt, erre jöttek a többiek, hogy elkapkodtuk és csak később kellett volna beordítani a megfajtást (*HARAMIAU SZELENCÉJE*). Döntsük el szavak nélkül, csak mutogatással (*ACTIVITY POCKET*) – ajánlottuk fel, de ekkor már nem vettek minket komolyan.

Pedig isten bizony mi találtuk meg először a három azonos szimbólumot (*TRIO*), és mi csaptunk rá leggyorsabban a megfelelő kártyára (*GRABOLO*). Mondjuk nem is a kártyára akartunk rácsapni, hanem azokra a fránya kis egerekre, amik a fene tudja honnan, de felmászta az asztalra (*EVERDELL - A LEGKISEBB ERDŐLAKÓK*). Könyörögtünk a többieknek, hogy legalább egy macskát hozzanak be a szobába, erre bedobtak vagy ötöt, de hogy pontosan mennyit, azt nem tudtuk megszámolni, hát még emlékezni rá (*FOXY*). De sajnos macskával már mit sem értünk volna, mert mire éjfél ütött az óra, nem tudni, honnan, de egy tengeri szörny jelent meg a nappali közepén (*TÁMAD A KRAKEN!*).

Eddig emlékszünk a történetekre, most pedig már hajnalodik és szétmegy a fejünk, semmi nem jut az eszünkbe, és már annak is örülnénk, ha az öt kölcsön pokrócból egy sátrat tudnánk építeni, amiben jól kialhatnánk magunkat... (*MEIN ERSTES MITMACH-SPIEL*).

Ennyi kaland mellett még arra is maradt időnk, hogy eljussunk Dunaalmásra, ahol nagy örömmre belebotlottunk egy lelkes csapatba: olvassátok el a klubjuk (*LÁSSUK ÉS JÁTSSZUNK! TÁRSASJÁTÉK KLUB*) bemutatkozóját!

És még az is sikerült, hogy virtuális mikrofonvégre kapjunk egy igen hangyás játékszerzőt, aki nem más, mint *YOANN LEVET* – de nyugalom, a hangyák csak a játékaiban jelennek meg, pl. talán legismertebb, korai darabjában, a *MYRMES*-ben.

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 és Kiss Zsófia

Olvasószerkesztők:

Bozsik Márton, Galuska Petra, Majoros Ágnes, Molnár Levente és Szabó Máté

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

Jelen számunk cikkeit írták:

Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzskmrc), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kiss Gábor, Kóczán Attila (Attila), Nagy Sándor (winterborn), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee) és Varga Attila (maat)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

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 kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](#)-ról származnak.

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

- 
- 5** FOXY
- 8** EVERDELL: A LEGKISEBB ERDŐLAKÓK
- 13** BRAINBOX
- 15** TRIO
- 18** UTAZÁS A MÚLTBA
- 21** BRUXELLES 1897
- 24** FOGADÓ FOGLALÓ
- 27** MEIN ERSTES MITMACH-SPIEL
- 32** CITRUS
- 35** TICK... TACK... BUMM POCKET
- 37** ACTIVITY POCKET
- 39** GRABOLO
- 41** HARAMIAU SZELENCÉJE
- 43** TÁMAD A KRAKEN!
- 45** SWEET & SPICY
- 48** LÁSSUK ÉS JÁTSZUNK! TÁRSASJÁTÉK KLUB
- 49** YOANN LEVET



8+



1-5



15'

Foxy

Ha én róka volnék, nem csak tyúkot lopnék
Minden héten kétszer polipot üldöznék
Nyúlnak vagy zebrának se szeri se száma
Macskát is láttam már, ki tudja, hogy hányat

Nehéz az agg rókát törbe ejteni. – régi magyar közmondás

Remélem, senkit nem sért a kis átköltésem, de úgy érzem, ez a négy sor szinte minden szegmensét lefedi ennek a kedves és egyszerű memóriajátéknak.

Pár héttel ezelőtt volt szerencsém részt venni a *JEM DÍJ* döntőseinek próbajátékán, aminek zárásaként tisztelt főszerkesztőnk rókázott egyet. Természetesen nem gyomorrontásra gondolok, hanem bemutatta nekünk ezt az első ránézésre is bájos és sok jóval kecsgetető játékot, ami engem már a grafikával megvett.

A *FOXYBAN* adott egy nem szokványos méretű fehér doboz, aminek a tetején egy kíváncsi róka kandikál a játékos felé. A dobozban található a játékszabály (a forgalmazó jóvoltából magyar nyelven is), 48 db kép- és 1 db Foxy kártya, amiknek a hátlapja azonos, illetve 5-5 db játékos-tábla és filctoll, 1 darab játék végi pontozási segédlet, valamint 1 db kis képregénykártya.



Alvó róka nem fog csirkét, nyulat. – régi magyar közmondás

A játék menete: minden játékos ragadjon 1-1 tollat és játékos-táblát. A 48 képkártyát összekeverjük és véletlenszerűen kihúzzunk közülük 19 kártyát, amihez hozzáteszünk a Foxy kártyát, és alaposan megkeverjük a 20 lapos paklit. Ezután indulhat az emlékvadászat.

A játékos-táblán 1-től 20-ig megszámozott rubrikák vannak, ahova mindig az adott kártyán megjelenő állatokat kell summázva felírni, de ez mit is jelent valójában?

A *FOXYBAN* 4 különböző terület szerepel, ahol kettő-kettő fajta állat él otthonosan, meg persze a macska...

- » adott a farm, ahol a malac és a tyúk tengeti a napjait
- » elmerülhetünk egy jó kis tengeri (nem kukorica) élettérben is, ahol a polip és a kardszárnyú delfin (de hívhatod orkának vagy gyilkos bálnának is) lubickol





- » zöld erdőben is járhatunk, itt a medve és a nyúl várja rókakomát egy kis memóriabővítésre
- » és végül persze a szavanna is elterül, zsiráf és zebra állománnyal



A fenti felsorolásban szereplő állatok közül egyik sem sérült meg a képek készítése során, és nem is járkálnak át egymás életterébe, kivéve a macskát. Az a fránya cirmos még a vízbe is képes bemászni, csak hogy csavarjon egyet a történeten.

A játék 20 körből áll: a lapokat egyesével, egymás után felfedjük. A kártyákon 1-3 darab állat látható, aminek alapján mindenki a saját játékosablájára a soron következő négyzetbe beírja, hogy emlékei szerint a képen látható állatból vagy állatokból (a most felfedettekkel együtt) eddig hány darab bújt már elő a pakliból.

Óvatosan a számokkal, a játék végén csak az ér pontot, ha kevesebbet vagy pontosan annyit írnak a játékosok, amennyinél tartanak, de ha többet írnak, mint az addigi valós mennyiség, akkor egy nagy kövér 0 jár.

Kicsit érthetőbben: az adott körben felfordításra került kártyán például egy malac, egy tyúk és egy macska van. Korábban már előjött egy lap, amin egy tyúk és egy malac volt. Akkor a tyúkok és a malacok eddigi összege 4 db, és ahhoz hozzácsapódik az eddig még nem látott macska is, tehát 5-öt kell írni, de elfogadható, ha valaki 4-3-2-1-et ír - de ha nagyobb szám kerül beírásra, mint 5, akkor azért az elszámolásnál nem jár pont.

És ez így megy szépen 20 körön keresztül, a végére már igazi kavalkád indul meg az ember fejében, ahogy próbálja felidézni, hogy miből hány darabot is látott már.

A játékban két csavar is van; az egyik a Foxy kártya: mikor a ravaszdi előkerül, akkor abban a körben azt kell megbecsülni, hogy eddig összesen a lehetséges 9 különböző fajtájú állatból mennyi mutatta már meg magát a közönségnek. A másik kis fűszerezés: a party során egyszer az egyik számot be lehet karikázni és a játék végi pontozásnál ez duplán fog beszámítani. De ezt érdemes jól megfontolni, mert ebben az esetben csak akkor jár a duplázás, ha pontosan el lett találva a szám.

A 20. kör végén visszafordítjuk a kártyákat és az eredeti sorrendben ellenőrizzük, hogy hányadán is állunk. A kapott segédleten lehet jelölni, hogy melyik állatból mennyi is került terítékre. Amikor pontos szám került felvezetésre vagy kevesebb, akkor azért jár a pipa, de ha magasabb szám, akkor sajnos azért az adott kör pontszáma 0. Ahogy korábban írtam, a duplázás csak akkor érvényes, ha pontosan eltalálta az illető a számot.

Össze kell adni a beírt és leellenőrzött számokat, és (tudom, sokkoló) az nyer, akinek több pontja lett,



egyenlőség esetén pedig az, aki magasabb számot tudott megduplázni; ha még így is döntetlen van, akkor az, aki kevesebbet hibázott.



Egy rókaról nem lehet két bőrt lenyúzni. – régi magyar közmondás

- » **Minőség:** A doboz mérete viszonylag kicsi, bár nem az a "felkapod és bárhol mehet a játék" kategória. A kártyák és a táblák jó minőségűek, a filcekről majd az idő dönt.
- » **Újrajátszhatóság:** Mivel minden játék során csak 19 képkártya kerül bevetésre, így minden kör más és más. Persze az alap felvetés nem változik, de a memóriát mindig kihívás elé lehet állítani.
- » **Játékélmény:** Egy kellemes 15 perc és utána még egy, majd még egy. Ez az a játék, ahol simán el tudom képzelni, hogy az egész család, a kisebbektől kezdve (akik már stabilan tudnak összeadni) az idősebbekig (akik még stabilan tudnak összeadni) egyszerre tud az asztalhoz ülni és közösen megtornáztatják azt a bizonyos RAM-ot, sőt megkockáztatom, még edzik és fejlesztik is a memóriát. Illetve a kiadó elérhetővé tette a [tábla grafikáját](#), így azt bárki kinyomtathatja magának - ezzel a játékoszámot is lehet növelni, valamint mivel minden szimultán történik, így a játék-
idő teljesen független a játékoszámtól.
- » **Személyes vélemény:** Az idei év végére - számomra - ez a játék volt az a bizonyos memóriahab a tortán. Ahogy korábban már lelőttem a poént, maga a játék instant vétel lett, amint be lehetett szerezni. A grafika nagyon találó és szórakoztató. Egy húzós nap végén is simán Foxolnék. Bátran merem ajánlani szinte bárkinek, még ha úgy is véli, hogy gyenge a memóriája, ő is jól tudja magát érezni abban a 15 percben, míg számolja a zsiráfokat. Szóval ragadjon mindenki Cavintont, akarom mondani filcet, és járjon egy Foxytrottot.

Attila

Különvélemény:

Attila már elsütött jó pár rókas poént a bemutatójában, de azért én is megtoldanám párral. :) A **FOXYVAL** a Társasjátékok Ünnepeén játszottam először, amikor Csaba (szerk.: **HEGEDŰS CSABA**, az **A-GAMES KIADÓ** igazgatója és a **JEM Magazin** főszerkesztője) szó szerint berántott egy partyba, hogy ezt ki kell próbálnom! Én meg gondoltam magamban: "Mi? Egy újabb memória játék, erről vajon még hány rókabőrt akarnak lenyúzni?!" :) De aztán kipróbáltam, és Attilához hasonlóan instant buy lett. Azóta a 70-hez közelítő szüleimmel is próbáltuk, és nekik is nagyon tetszett. Ötletes, jópofa, és sok vidám percet okoz, így simán elmehet partijáték kategóriában is. Gyerekekkel játszva pedig fejlesztő hatású, hisz a memórián kívül a térbeli elhelyezkedést, a formákat, a színeket, az állatok neveit és az élőhelyeit is lehet tanulni vele, bár a bűváruhás macska némi magyarázatot igényel. :) Nem tudtam még nyerni benne, szóval Attila, ide azt a Cavintont, de nem is ez a lényeg! Annyira jól össze van rakva, hogy bármikor szívesen leülök vele játszani. Nálunk karácsonykor biztos elő fog kerülni még sokszor. Bátran ajánlom mindenkinek kipróbálásra!



A-GAMES

A-GAMES

Tervező:

David Spada

Megjelenés:

2022, 2023

Kiadó:

GateOnGames, A-Games

Kategória:

memória, tippelős





8+



1-4



30-60'

Everdell: A legkisebb erdőlakók

Egerek, pillangók, gyíkok és rókák: nem, ez nem valamiféle erőltetett rendszertani felsorolás, hanem az *EVERDELL: A LEGKISEBB ERDŐLAKÓK* állatkáinak fajtái. Őket, pontosabban ezeknek a meeple-jeit irányíthatják azok a gyerekek, akik leülnek a grandiózus sikerű *EVERDELL - AZ ÖRÖKFA ÁRNYÉKÁBAN* magyarul frissen megjelent, teljes értékű játékot jelentő változata mellé. Várjunk csak! Gyerekek? Ha igen, hány évesek? S mi lesz a felnőttekkel, úgymint szülők? Egyáltalán, gyerekváltozat-e A legkisebb erdőlakók a monstre sikerű játékszalagon belül vagy valami egészen más?

Megvan az emlék a kommentekről, melyek az *EVERDELL – AZ ÖRÖKFA ÁRNYÉKÁBAN* magyar nyelvű megjelenésekor csalódott édesanyáktól jelentek meg társasjátékos csoportokban? Ezekben értetlenül álltak az előtt, hogy a lehangoló vizuális élményt kínáló, cucci erdei kisállatokat felvonultató játékkal nem tudnak játszani 5-7 éves csemetéik. Volt némi felháborodás is: miért nem érkezett arról erőteljes jelzés, hogy a játék a megjelenése ellenére bizony nem kisgyerekeknek készült, hanem kamaszoknak és felnőtteknek? Utóbbi kapcsán persze a doboz oldalán ott az ajánlott korosztályra vonatkozó információ a 14. évről, bár igazságtalan lenne pálcát törni azon szülők felett, akik abból a lendületből vették meg gyermeküknek az *EVERDELLT*, hogy az egy békés témájú és vonzó megjelenésű asztali játék mellé üljön le pajtásaival – ugye addig se a képernyőt nyüstöli.



erdőlakók azonban így sem lesz minden gyerek kedvence, és ez nem azon múlik, hogy a munkásainkat reprezentáló állatkákat itt barátoknak hívják, a kártyák rajzai pedig afféle kölyökmódban ábrázolják az erdei élőlényeket. Mondjuk a részleteket azoknak is, akik nem ismerik az alapjátékot!

Árnyas erdőben szeretnék élni nyáron át

Az *EVERDELL* tabló- és motorépítő játék, melyben négy fordulóban kell munkásainkat nyersanyaggyűjtő helyekre vezényelnünk, hogy az így megszerzett bogyókkal, fával



és gyantával a lehető legmagasabb pontszámot biztosító erdei városkát építhessük meg, épületekkel és lakóikkal. Nem csak a városba tett kártyák pontértéke számít önmagában, hanem képességeik is, például az építések során életbe lépő kedvező hatásai vagy a játék végi pontozáskor pluszokat biztosító előnyeik. Így nem pusztán egy tábló épül az asztalon, hanem egy termelőmotor is, aminek optimalizálásával sok értékes nyersanyaghoz juthatunk vagy spórolhatunk meg, illetve erősíthetjük fel más kártyák hatásait.

Az iménti összefoglaló igaz mind az alapjáték, mind a most megjelent „kistesó” koncepciójára. Sőt, még a kártyákon előforduló, az épületek illetve erdőlakók képességeire utaló ikonok is azonosak a két változatban, ahogy az erdei nyersanyagok és a győzelmi pont jelölők is. Számos ott megismert kártyának itt van a juniorváltozata. A játékmenet struktúrája is azonos: itt is négy forduló alatt kell a maximumot kihozniuk a játékosoknak erdei városkájukból, miközben a játék fokozatosan nyílik ki. Persze azért eltérések is akadnak jócskán.

Sim City-k az avarban

A legkisebb erdőlakókat is legfeljebb négyen játszhatják (és van szóló mód is), de itt az alapjátéktól eltérően mindenki egyszerre fejezi be fordulóját (a játék terminológiájában nincs is szó évszakváltásról). Itt fixen 3 munkása (barátja) van mindenkinek a négy fordulóra, és bár ugyanúgy különböző képességű épületeket húzunk fel, illetve állatokat hívunk be a málnásba, nincs beköltöztetés, másik játékos épületének használata. Kikerültek a negatív hatások is: nem lehet dutyiba zárással megszabadulni a helyet foglaló nullás értékű erdőlakóktól, és a hasznot már nem

hozó épületeket sem lehet eliminálni. Igaz, nincs is miért, itt ugyanis nincs korlátja a város nagyságának.

Teljesíthető célokként pedig négyféle került a játékba: 5 épülettel, 5 letett erdőlakóval, minden típusú kártyából eggyel, vagy egy bizonyos típusú kártyából legalább 3-mal rendelkezve elvehetjük a megfelelő bónuszlapkát értékes játék végi pontokért. A csavar az, hogy mind a négy típusból csak egyet gyűjthetünk be, hiába teljesülnek városunkban a feltételek esetleg többször is. Mivel a legmagasabb értékűek vannak a kupacok tetején, ezért érdemes időben ráfordulni a bónuszok megszerzésére.

Eltérés viszont, hogy a három nyersanyag begyűjtését jelölő helyszínekre a központi játéktáblán bárki bármennyi munkást küldhet egy fordulón belül. Igaz, mindig csak 1-et lehet szerezni így az adott nyersanyagból. Ennél nagyobb lehet szakítani a nyersanyagkockákkal, melyeket minden forduló elején a fordulót kezdő játékos gurít el





(a játékosok számára val megegyező kockát kell használni). A kockák oldaltól függően néha kettőt biztosítanak egy-egy nyersanyagból, vagy kétfélet, esetleg szabadon választhatóan vehető el a háromból a kívánt. Figyelni kell viszont a jó ütemezésre, mert a kockához csak egy barát állítható egy fordulóban, ezt itt is a körbezárt tappancs mutatja.

A fordulókban a kockák gurítása után mindig begyűjtjük a már letett termelőkártyáink szerinti nyersanyagokat, majd következik az akciózás. A játékosok felváltva kiküldik egyik barátjukat nyersanyagért (vagy egy már letett kártyájukra helyezik annak hatásáért), majd ha tudnak, a tábla alatti nyolc felcsapott kártyából leépítenek egyet saját városukba a költség megfizetésével (kártya nem is kerül a játékosok kezébe). Eközben érvényesítik a már letett kártyáik hatásait, ha rendelkeznek megfelelővel. S ha teljesítették valamelyik bónuszlapka feltételét, maguk elé veszik azt. Játékosrend szerint ezt ismétlik minden fordulóban háromszor, majd a forduló végén visszaveszik munkásaikat, a holdjelölőt mozgatva új fázist kezdenek, a napjelölővel pedig a kezdőjátékos szerepe a jobb oldali pajtásra száll. A negyedik fordulót követően a játékot a végső pontozás zárja.

Kisebb, rövidebb, vágottabb

Most pedig próbáljuk meg megválaszolni a bevezetőben feltett kérdéseket. Az imént nagy vonalakban össze is hasonlítottuk A legkisebb erdőlakókat az alapjátékkal, de nem azért, hogy az új jövevényt a nagy változathoz mérten értékeljük. A legkisebb erdőlakók, ahogy láttuk, sok mindent megőriz az alapjátékból, de sokat egyszerűsítve a játékmeneten, a lehetséges stratégiai elágazáso-



kat lezárva (már amennyiben egy jelentős véletlenfaktorú játéknál van értelme erről beszélni). Szűkebbé, rövidebbé, ugyanakkor támogatóbbá is válik ezáltal a játékmenet, különösen azért, mert nincsenek negatív játékos-interakciók benne - ami viszont a koncepció párhuzamos pasziánsz jellegét erősíti. A szűkösség amúgy nem feltétlenül hátrány, hanem (különösen a felnőtt játékosoknál) ösztönzés arra, hogy a játékosok megpróbálják a maximumra csavarni pontjaikat, hiszen a játék magja ugyanaz maradt, mint az alapváltozatban. A játék alkatrészei minőségi kivitelűek, és ezúttal korongok formájában még tartalékot is kapunk a műanyag nyersanyagok mellé - igaz, ezek lehetnének talán egy picit vastagabbak.

Vitatkozni persze lehet vele, de számomra mindebből következik a szerintem legfontosabb megállapítás: A legkisebb erdőlakók elsősorban egy karcsúsított, egyszerűsített *EVERDELL*, és csak másodsorban gyerekváltozat. De mindjárt árnyalom ez utóbbi állítást is. Érthető, hogy – a már korábban megjelent, más nyelvi kiadásokról olvasható értékelésekből szemezgetve – sok felnőtt miért ezt veszi elő fáradt estéken a nagy változat helyett, ahogy az is, hogy másoknak viszont ez a változat nem jelent kihívást. A motorépítés, a kártyák ikonjai, ezek egymásra vonatkoztatása, a szűkösség és az, hogy a játék közben csak nagyjából lehet becsülni, ki hol tart pontjaival, azaz ki vezet épp: ha csak ezt a részét tekintjük a szereshető impresszióknak, az élmény kulcselemei ugyanazok, mint *AZ ŐRÖKFA ÁRNYÉKÁBAN*. A keretek viszont - nem tévedés - bizonyos tekintetben szigorúbbak: a játék utolsó fordulójában nem lehet pontokat kasszírozni felesleges kártyák eldobásával, a helyet hiába foglaló épületeket ledózerolni (igaz, nincs is kártyalimit). S persze nem lehet elégedetten nézni játékosársunk irigy arckifejezését sem azért, mert ő már a játék végére ért, míg mi két évszakkal korábban emeljük sztratoszférikus magasságokba a kártyák hatásainak kombójását.

Kijelenthető az is, hogy sok gyerek (főként az ajánlott korosztályból) örömet fogja majd benne találni, különösen, ha szereti az itt nyilvánvalóan kognitívan, de legalábbis a legózáshoz képest mindenképp elvontabb formában megvalósuló építkezést, a maga által megvalósított gyarapodást. (A fiatalabb játékosoknak opcionális kezdőkártyák nyújthatnak segítséget.) Az első alkalmak a játékban, amikor sikerül egy-egy kártya- vagy munkáslehelyezési pont hatását felerősíteni, meghatározó sikerélményt jelenthetnek. Ez némi veszélyt is magában hordoz: azokkal a pajtásokkal nem lesz élvezet a játék, akiket nem szippant be a gyermeki korúra rajzolt állatok világa. Mindenesetre



érezni a törekvést arra, hogy egyetlen játékos se tudjon nagyon elhúzni a másik mellett, és a kezdőjátékos szerepének forgása miatt már csak szerencsés kockadobás kell, hogy mindenki legalább 3 alkalommal (azaz egy fordulón belül) a neki tetsző helyre küldje ki barátját. A játék egyébként két fővel ajánlott első nekifutásra, és a pasziánsz



jelleg, valamint a kevesebb nyersanyagkocka-hely miatt jól is működik így. Ha már nagyjából mindenki felvette az alapokat, akkor érdemes a fiatalabb erdőjáróknak négyesben nekiállni.

Ám persze azok a lurkók – és itt jön a beígért árnyalás –, akiknek a társasjáték mint műfaj hiányzik az életéből, esetleg kizárólag képernyőn, videójátékokon szocializálnak, már a felénél unalmasnak találhatják a játékmenetet. Ez nem a játék hiátusa, de akiknek 6-10 évesen az erdőről nem a mókusok és fára épített cucci kalyibák, hanem a Rambo I. jut az eszébe, vélhetően a gyantáért teperő pillangók világával sem tudnak azonosulni, különösen nem négyfős partiban (ezt azért említettem, mert láttam már ilyet a környezetemben). A szülők kedvéért el kell mondani azt is: A legkisebb erdőlakókra inkább a családi kategória illik, ezt tükrözi egyébként a magyar kiadó 8+ életkori ajánlása is. Ez magasabb életkor az anyakiadó és a BGG adatlapján szereplő 6+-os ajánlástól; utóbbin egyébként a közösségi ajánlás is a 8+-ot jelöli meg, és ha választanom kellene, magam is emellett tenném le a voksomat. Persze fiatalabbakkal is lehet próbát tenni, ilyenkor stílszerűen szólva, olvasópróba javasolt vásárlás előtt – némelyik kártya ugyanis tartalmaz egyszerű mondatokat is.

Milyen játék akkor az *EVERDELL: A LEGKISEBB ERDŐLAKÓK*? Leginkább a családi euró skatulyába lehetne behelyezni, amelynél kimondva-kimondatlanul, de magas volt a mérce azzal kapcsolatban, hogyan sikerül egy kortárs sokak kedvence játékot (amitől egyébként sokan tartják távol magukat) gyerekeknek adaptálni. Lehetetlen és nem

is kell minden ilyen elvárásnak megfelelni, így a bogycsók, fából, gyantából épített stratégia a családok megszólításáról, vélhetően az egyik legjobb lehetett a lehetségesből. Akinek ennyi kell, vagy ennyi még/már elég, az bátran teheti tablójába, akarom mondani, polcára az erdei nyersanyaggyűjtögetés legújabb mini-sagáját.

Shepard



Nálunk hatalmas kedvenc az Everdell, így nagyon kíváncsi voltam A legkisebb erdőlakókra is. A játék az Everdell miniatűr változata, és tényleg így van! Teljesen hozza az alapjáték élményét 30 percben, és nemcsak a gyerekeknek nyújt remek minőségi időt, hanem a felnőtteknek is. Ami számomra meglepő volt, hogy van egyszemélyes verziója is, hisz családi játék lévén pont az lenne a célja, hogy minőségi időt töltsön el együtt a család a kutyuk nyomkodása helyett, de aztán rájöttem, hogy mégis jó a szóló mód; ha a család nem tud együtt játszani, akkor a gyerkőc magát is el tudja szórakoztatni vele. ;)

Úgy gondolom, hogy kisgyermekes Everdell rajongó családoknak kötelező darab és simán mehet karácsonykor desszertként a bejgli mellé. ;)

Besty



GÉMKLUB

Everdell: A legkisebb erdőlakók

Tervező:

James A. Wilson, Clarissa A. Wilson

Megjelenés:

2023

Kiadó: Starling Games,

Gémklub (a magyar kiadói ajánlás 8+)

Kategória:

munkáslehelyező, motorépítő



6+



1-4



30-60'





8+



1-99



10'

Brainbox

A műveltségi vetélkedők már hosszú ideje láthatóak a képernyőn. Sokan emlékezhetünk Vágó István sárgás bajszára, amint megkérdezi, hogy „Megjelöljük?”. Bár azóta kicsit átalakult ez a zsáner a tévében, és Majkával vagy Kasza Tibivel találkozhatunk olyan kérdéseket feltéve, amit csak a bulvársajtóban járatosak tudnak, vagy kérdések helyett agyalágyult feladatokat kell végrehajtaniuk a résztvevőknek. Szerencsére ez a hullám még nem érte el az asztalainkat, így bőven találunk figyelemre méltó triviákat a boltok polcain.

A **BRAINBOX** is erre a piacra érkezett 2007-ben a **BEZZERWIZZER STUDIO** és a **GREEN BOARD GAME CO.** koprodukciójában. Miért is Zöld társasjáték? Mert az összes társasjáték, amit forgalomba hoznak legalább 70%-ban újrahasznosított anyagokból készül, már 1991 óta – marketing szöveg vége.

Talán legnagyobb sikerük a **BRAINBOX** lett, amit világszerte több, mint nyolc millió példányban adtak el, és jelenleg legalább 38 ezer kérdés található bennük. Az eredeti kiadás angol nyelvű, de kishazánk nyelvén is elérhető 22 változat.

Hozzám az állatos verzió jutott el, de szabály szempontjából nincs különbség a többiben, mivel csak tematikában térnek el egymástól.

10 másodperc

A játékot egy kocka alakú dobozban találjuk, benne 70 kártyával, egy homokórával és egy nyolcoldalú dobókockával. A szabályt egy lapka két oldalán és a dobozon is megtaláljuk, vagyis ne készüljünk egy orosz romantikus regényre.



Több játékos esetén kezdésként a legfiatalabb játékos húz egy kártyát a dobozból, fordítsuk meg a homokórát, és 10 másodpercünk van tanulmányozni a kártyát (kisebb gyereknél dupla idő engedélyezett). Amint lejárt a homokóra, adjuk át a kártyát egy másik játékosnak és dobunk a dobókockával. A dobott értéknek megfelelő kérdésre kell válaszolnunk, ami a lap hátulján található. Ha helyes a válasz, tartsuk meg a kártyát, ha pedig hibás, tegyük félre. Ezután jöhet a következő játékos.

Tíz perc után nézzük meg, kinél van a legtöbb kártya, ő lesz a kvíz legokosabbja.



10 perc

Azt, hogy ki a legokosabb, nem csak a lexikális tudás határozza meg. Persze számít, hogy ki tud a legtöbbet az adott témáról, ő nagyobb valószínűséggel fog tarolni a játékban, de a kérdések úgy vannak összeállítva, hogy nem csak a lexikális tudásunkra épít, hanem a megfigyelőképességünkre is. Hány szelet sajt van a képen? Milyen színű a képen látható kecske? És még sok, ehhez hasonló kérdés is található a kártyákon, amikre nem tudjuk a választ, ha nem memorizáltuk rendesen az egész lapot.

És pont ezért van esélye egy kisebb gyereknek is a játékban, mivel mindent megtalálunk a kártyákon, amire szükségünk lesz a kérdéseknél. Továbbá tanítani is fog, mivel újra és újra elő fognak kerülni bizonyos állatok, így megtanulható, hogy az Indri egy Madagaszkáron élő makiféle, és hogy a jegesmedve miért nem eszik pingvint.

Tehát, a **BRAINBOX** egy igazi agyserkentő és tudásközpont fejlesztő játék, amit minden 8-10 éves korú gyermeknek szívesen tudok ajánlani, mivel ösztönöz a stabil, értő olvasásra, és ők nyitottak az új információkra. Szerezze be a kedvenc témákkal operáló darabot, hogy töltődjön az agy mindenféle jóval.

Δμηδεια

Indri

- Mi a másik nevük?
- Melyik szigeten élnek?
- Tagjai a makik családjának?
- Hosszú farka van?
- Milyen szint látsz az indri fején?
- Kis csoportokban élnek?
- Láthatóak a füleik?
- Növényevők?

ADATOK

- ⚠ Nem fenyegetett
- ❤ Legfeljebb 15 évig
- 🍌 Végül eszik
- 📏 5 méter

Impala

Ellenség láttán ugrálva menekül. 2.5 méter magasra képes ugrani.

Az anyajuhnak (nösténynek) nincsen szarva

A kos (him) szarva akár az 1 métert is elérheti

AFRIKA

Kaliforniai szamárnyúl

- Milyen sebességgel tudnak futni?
- Őshonosak Észak- és Dél-Amerikában?
- Hány nyúl ugrál a képen?
- Milyen növény látható a képen?
- Igaz, hogy a kaliforniai szamárnyúlak vadnyulak?
- Van bajszuk?
- Magányosan élnek?
- Hány állat van a képen?

Kétujjú lajhár

Szinte egész életüket fejjel lefelé töltik

A talajon nem tudnak rendszeresen járni

Akár napi 18 órát alszanak

ADATOK

- ⚠ Nem veszélyeztetett
- ❤ Legfeljebb 20 évig
- 🍌 Magányosan élnek
- 📏 Legfeljebb 60 cm
- 🌿 Mindenevő

Grizzly medve

Az állat a legnagyobb veszélyeztetett állat a világon

Tasmán ördög

Mindenhol jelen van a szigeteken

Rőt vérszopó denevér

A denevérek az egyetlen is faj, akik vérrrel táplálkoznak

ADATOK

- ⚠ Nem veszélyeztetett
- ❤ Legfeljebb 9 évig
- 🌍 Kolóniákban élnek
- 📏 Legfeljebb 9 cm

Zebra

A csodálatos állat, amelynek a kancsaja (nöstény) hátrében hordja a kölyköt

Földimacskák

- A földimalac balra vagy jobbra néz a kártyán?
- A világ melyik részén él?
- Hány faj van a képen?



KENSHO

Tervező:
Gary Wyatt

Megjelenés:
2007

Kiadó:
The Green Board Games Co., Kensho

Kategória:
memória, kvíz





6+



3-6



15'

Trio

Ki ne szeretné a jó fillereket? Esszenciális elemei egy társasgyűjteménynek azok a 15 perc alatt lejátszható, gondolkodást és szórakozást egyszerre kínáló játékok, amiknek a *TRIO* egy kiemelkedő képviselője. A klasszikus memóriajáték alapjaihoz nyúl, ami tapasztalataim szerint egy kifejezetten megosztó műfaj, de sikerül azt újragondolni és egy kis dedukcióval fűszerezni úgy, hogy azok számára is szerethetőbb legyen, akiknek az egyforma kártyák keresése kellemetlen terep.

Hol is hagytam a párom? Ja, meg azt a harmadikat...

A *TRIO* csinos mexikói hangulatú grafikát kapott, de a kis doboz tartalma valójában mindössze 36 kártya, 1-12-ig számozott lapokkal, mindegyik szám háromszor fordul elő. A játék ára ennek megfelelően szerencsére nem borsos, de aki szeretné, simán tudja játszani egy pakli francia kártyával is, legalábbis az alap verziót. A pikáns módhoz kell a lapok alján látható egymásra utalás, de erről később. A 36 kártyát a 3-6 játékos közt úgy osztjuk szét, hogy az asztalra is kerül néhány, képpel lefelé. Például 5 játékos esetén mindenki 6 lapot kap és középre is ennyi kerül. Ezután mindenki növekvő sorba rendezi a saját kezét, és kezdődhet is az információvadászat.



A játékosok a körükben lapokat fordítanak fel egészen addig, amíg az egymás után felfordított lapokon látható számok megegyeznek. Ha két lap különbözik, máris a következő játékoson a sor. Ha sikerült mindhárom ugyanolyan számot megtalálni, azt a triót a játékos maga elé teszi, és aki először gyűjt három ilyet, megnyeri a játékot. Mindent visz a 7-es trio; aki azt megszerzi, rögtön nyer. Egy sikeres trio után ugyancsak a következő játékos jön, nincs tehát lehetőség arra a sortűzre, amit a klasszikus memória megengedett, hogy a végén egy ügyes játékos az összes párt felkapkodja. Ha egy közepén fekvő lapra vagyunk kíváncsiak, csak felfordítjuk azt úgy, hogy mindenki jól lássa. És itt jön a csavar: ha valaki más kezéből, vagy akár a saját kezünkből akarunk kártyát felfordítani, arra meg kell kérnünk az illetőt, de csak azt kérhetjük tőle, hogy a kezében lévő legkisebb vagy legnagyobb

Vélemény

A három játékmód nem szignifikánsan különbözik egymástól, de mindegyik remekül működik, jótékonyan hatnak az újrajátszhatóságra. Látszik, hogy a készítők nem akarták megúszni a 36 kártyával való zsonglőrködést, sokat kihoztak ebből az aranyos kis pakliból. A *TRIO* hangulatában egy nagyon rövid családi játék és egy partijáték keveréke, nekem az interakció mértéke és villámgyors játékmenete miatt inkább az utóbbi, de nem is fontos ez a típusú besorolás, egyszerűen tökéletes filler. Nagyon könnyű függővé válni, 4-5 parti lazán lecsúszik egymás után. A játékosok lehetséges száma elvileg 3-6, de szerintem 4-5 fővel csillog igazán. Csodát ne várjatok tőle, de aki nem borzong a gondolatától, hogy egy kicsit megtornáztassa a memóriáját, adjon neki egy esélyt. Én ritka kincsnek tartom azért az instant, univerzális játékélményért, amit kínál, és érdeklődve figyelem majd, hogy alakul a sorsa a játékos közösségben.

bzskmrc

lapot mutassa meg. Ez sokszor nem az általunk vágyott kártya, de minden ilyen információmorzsa sokat sejtet a lapok kiosztásáról, így nem csak a memórián és a szerencsén, hanem a logikánkon is múlik majd, ki a leggyorsabb trio vadász. Szerencse ettől még van a játékban, de pont annyi, amennyi a *TRIO* összetettsége mellett lazán el is fér.



A pikáns módban a célunk picit más, ilyenkor összekapcsolt triókat igyekszünk gyűjteni. Ehhez a lapok alján látjuk, melyik szám melyikkel van összekapcsolva. Ez a verzió picit nehezebb, talán mondhatom, hogy okosabb, mert konkrét lapokhoz hozzájutni nagyobb kihívás, mint learatni egy magát olykor könnyen adó hármast. Tapasztaltabbaknak ott a csapatjáték verzió is, ilyenkor az egymással szemben ülő csapatársak a játék elején egy lapot kicserélnek, ezzel extra információkhoz juttatva egymást, és amikor valamelyik csapat talál egy triót, a másik ismét cserélhet lapot, így szorosabbá téve a küzdelmet.



REFLEXSHOP

Trio

Tervező:
Kaya Miyano

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Cocktail Games, Reflexshop

Kategória:
memória, dedukciós

6+

3-6

15'





TKE Játékestek

több mint 2000 társas



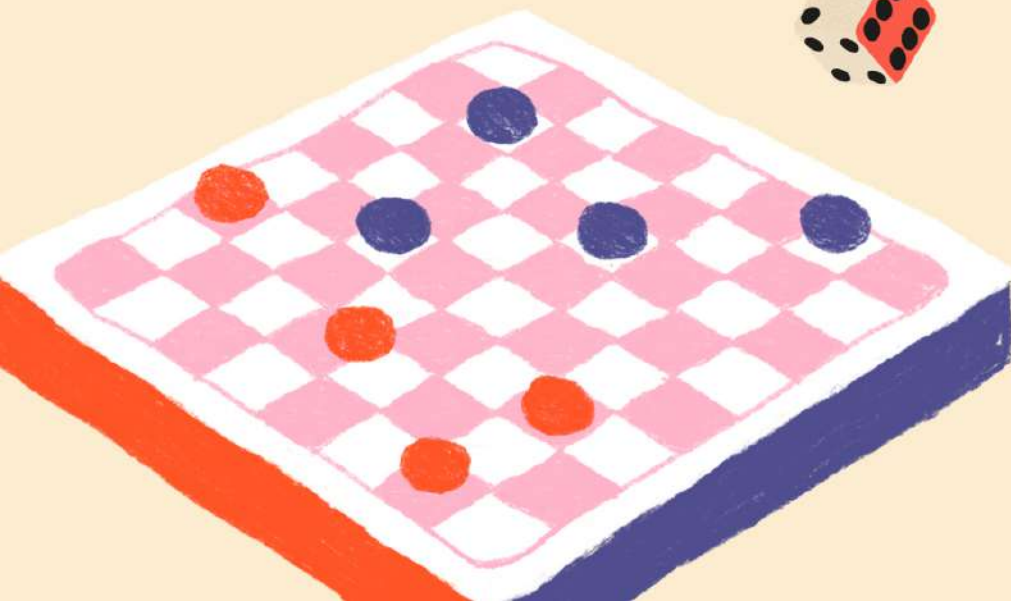
**Minden szerdán klubnap
a Virág Benedek Házban**

17:00-21:00-IG

Belépés ingyenes

**Minden hónap első péntekjén
klubnap a KMO-ban**

17:00-22:00-IG



**TÁRSAS
KÖZPONT
EGYESÜLET**



10+

2-4



30-60'

Utazás a múltba

„Üdvözlünk a História Utazási Irodánál! A következő három napban több ezer évet fogsz utazni az időben, hogy személyesen élhesd át a történelem legfontosabb pillanatait. Utazásaid során ne felejtse el követni az útitervedet és kronológiai sorrendben meglátogatni a történelem nagy pillanatait! Jó utazást kívánunk!”

Hajózz át a rodoszi kolosszus alatt!

Az *UTAZÁS A MÚLTBA* társasjáték már a Kickstarter kampánya óta mozgatta a fantáziámat, mert nagyon szeretem a történelmi játékokat. Azonban nem vehetek meg minden játékot, így ez is kimaradt mindaddig, amíg meg nem kaptam kipróbálni. Utána pedig megvettem...

Nagyon érdekes élmény volt ugyanis játszani. Amikor elolvastam a szabályt, kicsit elszomorodtam, hogy tényleg csupán ennyi van ebben a gyönyörű játékban. Idővonalat építünk kártyákból és kész? A játék valóban minőségi és gyönyörű. Nagyméretű, gazdagon illusztrált kártyák, tökéletes insert, szövet játéktábla, műanyag tokenek és játékosjelölők, és még időkristályok is találhatóak a dobozban.

A szabály azonban olyan egyszerűnek mutatta, hogy egy kicsit a kedvemet is szegte, hogy a kulcsin a belbecs rovására ment. Ám mivel nagyon gyorsan megtanulható és előkészíthető, azonnal nekiálltunk vele játszani. Azt vetjük csak észre, hogy nem tudjuk abbahagyni. Nézzük, miért!

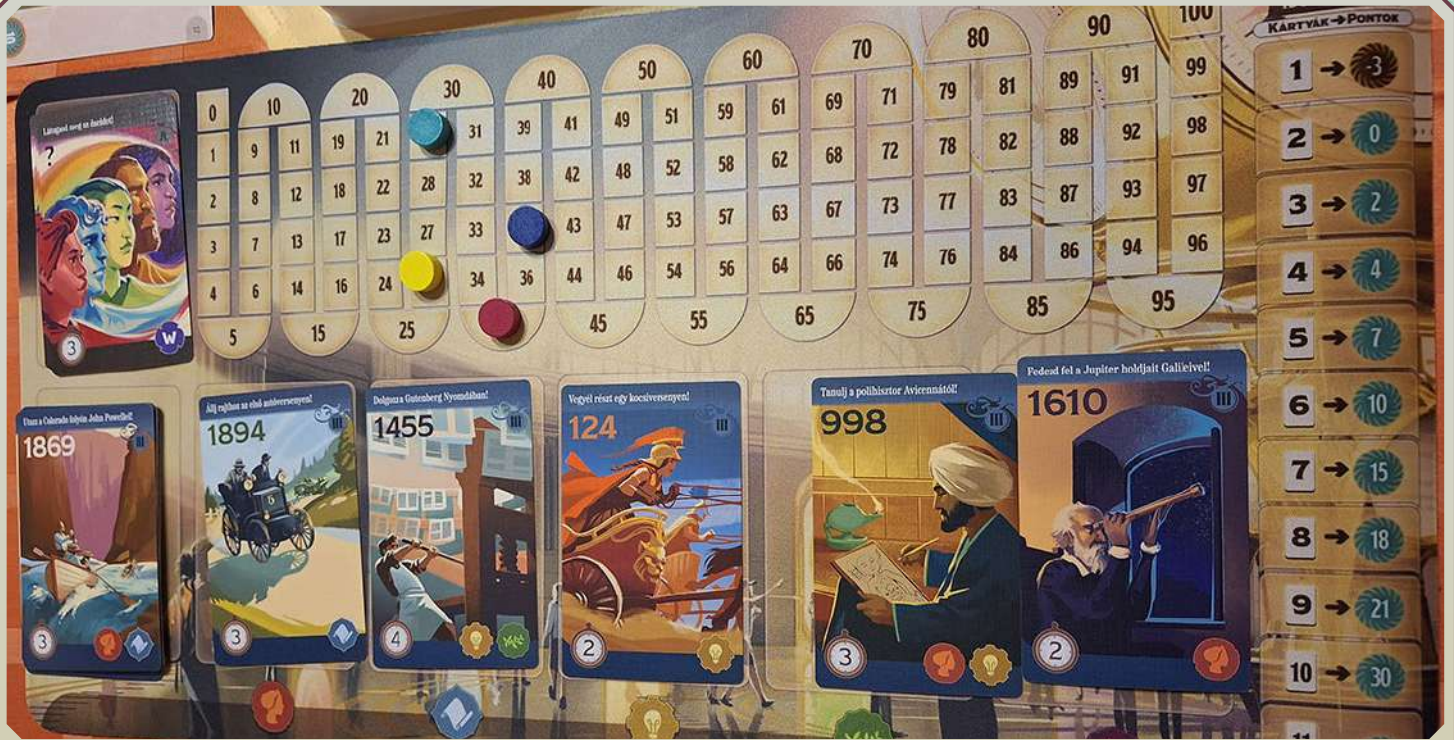
Utazz Marco Poloval a selyemúton!

Nagyon gyorsan pörgő játékról van szó. Az aktív játékos a körében a következőt teheti:

- » elvesz a kínálatból és beépít egy eseménykártyát az időfolyamába;
- » vagy elvesz és beépít egy óskártyát.

Minden kártyán található egy évszám és egy esemény, amely a lap hátulján részletesen ki is van fejtve, ráérő időnkben olvashatjuk. Kifejezetten érdekes és izgalmas történetekkel találkozhatunk. A kártyát csak akkor tudjuk beépíteni az aktuális időfolyamunkba, ha a lap évszáma későbbi, mint az idővonalunk utolsó kártyájé. Ellenkező esetben az előző sorozatunkat be kell fejezzük és az újonnan szerzett lappal egy újat kell indítanunk. Az óskártyák dzsókernek számítanak, bármilyen évszám után letehetőek. Igen, eddig tényleg ennyire egyszerű. A csavar itt jön a képbe. Minden lapon találunk néhány jutalmat, amelyeket a játék tapasztalati tokeneknek hív. A kártya elvételével megkapjuk ezeket is, sőt annak a helynek a jutalmát is, ahonnan a lapot elvettük – persze, ha volt neki. Ezek a tokenek nem raktározhatóak, rögtön le kell tennünk őket az útitervünkre a nekik megfelelő színre sorban, fentről lefelé. Az általuk letakart jutalmakat, amelyek lehetnek időkristályok vagy győzelmi pontok, azonnal megkapjuk. Ha okosan vásároljuk a lapjainkat, akkor





az útiterveinkkel több pontot írhatunk, mint a játék végi pontozásnál a sorozataink értékelésével. Szóval mégsem csak annyi a játék, hogy idővonalat építünk, ez számomra is itt derült ki.

Látogass el Tesla laborjába!

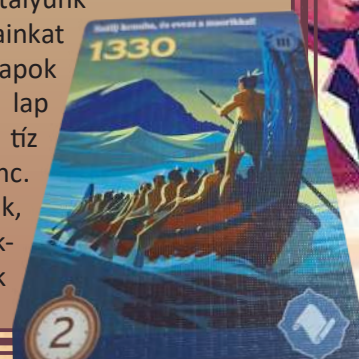
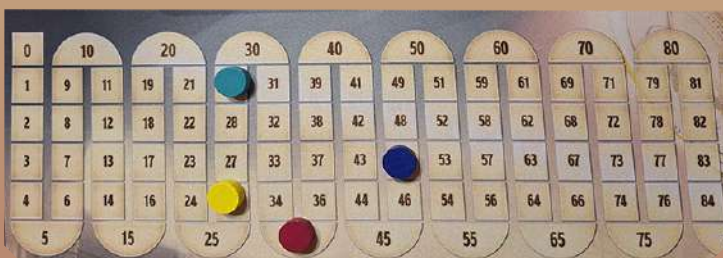
A lapok a jutalmak mellett tartalmaznak bizonyos időegységet is, amit a kártya elvételekor kell lelépnünk a zsebóránkkal az óratáblán. Időkristályok felhasználásával csökkenthető a lépéseink mennyisége, amit érdemes is megtennünk, mert minél kisebbeket lépünk, annál több laphoz juthatunk egy forduló alatt. Egy nap tizenkét órából áll, azaz, ha elérjük az óratábla tizenkettes mezőjét, abban a fordulóban több kártyát már nem vehetünk el. Ezen a mezőn megállunk és bevárjuk a többieket. Ha pontosan sikerült belépnünk, három győzelmi ponttal is gazdagodhatunk. A játékosrend meghatározása is rendkívül ötletes, bár nem újdonság, a **NOVA LUNÁ**ból például jól ismerjük, és abban is nagyon szerettük. Mindig az a játékos jön, aki az időtáblán leghátul áll, azaz kisebb értékű lapok elvételeivel többször lépünk, de persze



a kevesebb időegységet tartalmazó kártyák általában értéktelenebbek is. A játékosok tehát egyesével követik egymást, mindenki mindig hat lapból választ magának egyet és azt építi be.

Állj rajthoz az első autóversenyen!

Amint minden játékos beért az óratábla tizenkettes mezőjére, felkészülünk a következő napra. Eldobjuk az eddig használt útitervünket, hiszen az új nappal új kihívások is jönnek, és felcsapunk magunknak egy következőt. Haladó játékosok ki is választhatják a kezdetben kapott négyből. Kicseréljük az első kor pakliját a második, majd a harmadik korra, és a zsebóráinknak megfelelő sorrendben a szokásos módon indítjuk a következő fordulót. Időkristályainkat és megkezdett időfolyamunkat átvihetjük a következő napra. A játék menete sem a második, sem a harmadik napon nem változik, akkor van vége, ha a harmadik napon minden játékos zsebórája eléri a tizenkettes mezőt. Eddig már elég sokat léphettünk a pontozósávon, ha ügyesen töltögettük az útiterveinket, most pedig hozzáadunk egy-egy pontot az eddigi eredményünkhöz minden megmaradt kristályunk után, majd értékeljük a sorozatainkat is. Értékük a bennük található lapok darabszámától függ, mely egy lap esetén még mínusz három pont, tíz lap esetén viszont már harminc. Azaz itt lódulhat meg a pontjelzőnk, de a hosszú sorozatok önmagukban kevesek lehetnek, ha a játék



közben nem használtuk ki megfelelően az útitervünk által kínált pontszerzési lehetőségeket. És ez teszi ezt a játékot a maga egyszerűségében mégis nagyszerűvé! Játék közben gyakran nehéz döntéseket kell hoznunk, mikor áldozunk fel egy hosszabb sorozatot a megszerzhető jutalmak oltárán. Ha nem jól egyensúlyozunk, elveszíthetjük a partit, és az sem mindegy, hogy egy lapot mikor és honnan veszünk el a megszerzendő jutalmak miatt. Minden kártyahely más bónuszt ad, a lapok pedig mindig eggyel jobbra csúsznak, így ugyanaz a lap egy másik körben már kicsit más bónuszt biztosít. A szabályból tényleg nem derül ki, milyen okos és furfangos kis játékról van szó, több játékosársamat érte ugyanúgy kellemes meglepetés, mint engem, amikor elkezdte játszani a játékot.



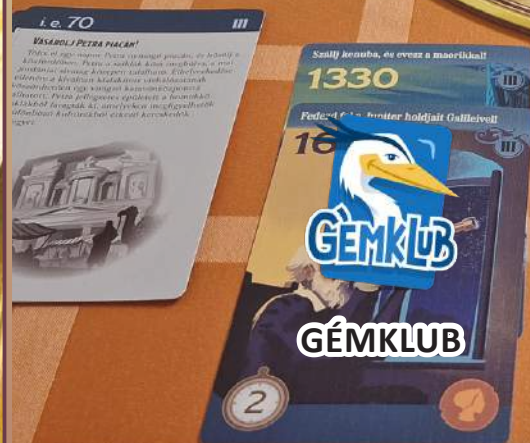
Végezz kutatásokat Marie Curie-vel!

Az előző bekezdésem végén már el is árultam, miért szerettem meg ezt a játékot ennyire, és nemcsak én. Klubunkban azonnal osztatlan sikert aratott, rögtön vándorolt az egyesületi készletünkbe. Néhányan felrótták ugyan a szerencsefaktor magas szerepét neki, de körülbelül ennyi negatívumot tudnék említeni. Igen, a pakli mérete miatt valóban nem jön fel minden lap, bár minél többen játsszuk, annál nagyobb rá az esély. Ketten kicsit



kevésnek éreztem a választékot én is. Azonban az útitervünk okos felhasználásával kompenzálni tudjuk sorozataink hosszát, és dzsókert is vehetünk el addig, amíg van – mely ugyan kevesebb jutalmat ad, de mindig beépíthető a sorozatunkba. Az egyszerű szabálya ellenére tehát egy igencsak okos és szórakoztató családi játékról van szó, mely rendkívül jól tanítható, gyorsan lepörög, mégis komplex élményt nyújt. Kezdők is leültethetők mellé, de a haladó játékosok sem unják halálra magukat közben. Sőt! A szépsége és minősége, ahogy szoktam mondani, csak hab a tortán. Ez a játék kevesebb dizájnnal is megállná a helyét, de most ennek van divatja. Már nem az egyszerű fakockák és stilizált játéktáblák korát éljük. Szerencsére itt a kulcsín mellett belbecs is került bőven a dobozba, jó szívvel ajánlom tehát családi játéknak.

nemes



Tervező:
Charlie Bink

Megjelenés:
2022, 2023

Kiadó:
Underdog Games, Gémlklub

Kategória:
szettgyűjtős, tablóépítő

10+ **2-4** **30-60'**





10+



2-4



40-60'

Bruxelles 1897

Az idő- és helyhiány, valamint a kényelmes szállítási lehetőségek miatt évek óta keresem a kis dobozos, de összetett élményt adó társasjátékokat. A kis dobozban komplex játék műfajának eme kiemelkedő képviselőjében egyszerre találunk munkáslehelyezést, gazdálkodást, területfoglalást, többségszerzést, fejlődési sávokat, némi nyersanyagmenedzsmentet és építkezést.

A történet szerint befolyásos mecénásként azzal igyekszünk nevünket beírni a művészettörténetbe, hogy műtárgyakat veszünk, állítunk ki és adunk el, valamint pazar épületek kivitelezéséről gondoskodunk ügynökeink segítségével. Persze mindez csak akkor van így, ha képesek vagyunk a kártyákba belelátni a fenti tevékenységeket. Ebben a játékban ugyanis lapok helyettesítik a munkásokat, a nemeseket, a műtárgyakat, a nyersanyagokat, az épületeket, de még a pénzt is.

A játék előkészítése

A játéktér alapvetően két helyszínből tevődik össze, amit szintén kártyalapokból kell felépíteni. Az egyik mindössze három lapból, azaz három akcióhelyszínből áll, ez jelképezi Brüsszel városát. A másik pedig az Art Nouveau, egy – játékoszámtól függően – 4x3 vagy 4x4 db lapból álló mátrix. Az így kialakított, lapokból álló oszlopok alá egy-egy bónuszkártyát kell tenni.



Helyezzük az asztalra a játéktáblát és tegyük a játékosjelölőket a három sáv alsó mezőjére, adjuk oda minden játékosnak a saját színeit viselő munkásait, egy Georges Brugmannt ábrázoló nemeskártyát, 5-7 belga frankot körsorrendtől függően és már kezdődhet is a játék.

Akciólehetőségek

Körünkben alapvetően egyetlen dolgot tudunk csinálni: a munkásainkat képező, saját színünkkel jelzett lapokat tudjuk lehelyezni a fent említett két játéktér egyikére.

Az Art Nouveau területén egyik munkásunkat az egyik 4x3-as, illetve 4x4-es alakzatba rendezett lap helyére rakjuk, a helyéről elvett lapot pedig magunk elé tesszük. Ennek azonban komoly költsége van. Ki kell fizetnünk a munkásunkon jelzett számot attól függően, hogy melyik oldalával felfelé tesszük le. Különösen a játék elején inkább spórolnak a játékosok a pénzüikkel, de később már egyre gyakoribb, hogy a lapok magasabb számot tartalmazó oldala kerül felfelé – természetesen magasabb összegért cserébe – nagyobb befolyást biztosítva az érintett oszlopban, ami a forduló végén egy többségszerzési mechanizmus révén bónuszt is ad.





Az így megszerzett lapokat a játékosok maguk elé helyezik az asztalra és azok a típusuktól függően az alábbi lehetőségeket biztosítják:

- » Nyersanyag (fa, acél, tégl) megszerzése (egy lapon mindig két nyersanyag szerepel).
- » Műtárgyak megszerzése.
- » Nemesek szerzése és befolyásának használata: a játékos tábla sávjain történő haladást és a börtönből kiváltást teszik lehetővé.
- » Épületek megépítése: a munkás értéke szerinti pénzen felül a játékosnak annyi nyersanyagot is fizetnie kell, ahányadik épületét építi. Cserébe annyi győzelmi pontot kap azonnal, ahány különböző típusú nyersanyaggal fizetett.
- » Eladás: 3 frank megszerzése (a munkás értéke szerinti pénzen felül egy műtárgyat is vissza kell tenni a készletbe).
- » Műtárgyak bemutatása: amennyiben az Expo kártya is a játéktéren van, akkor az azt megszerző játékosal kezdve körsorrendben mindenki bemutathatja műtárgyait 2 győzelmi pontért. Egy típusú műtárgy azonban csak egyszer kerülhet bemutatásra, tehát ha azt valaki már bemutatta, akkor a többi játékos ezt nem teheti meg.

Brüsszel területén három akciótípus végrehajtására nyílik lehetőség:

- » Végrehajtunk egyet a fenti öt akció egyikéből. Ilyenkor nem az Art Nouveau területéről veszünk el lapot, hanem a húzópakliból húzunk két kártyát, melyek közül egyet tarthatunk meg. Építés esetén az épületet nem ingyen kapjuk, a szükséges nyersanyagot ugyanúgy be kell fizetnünk, ahogy eladás akció esetén is el kell dobunk egy műtárgyat, ha pénzhez akarunk jutni.
- » Kérünk 5 frankot.
- » Használjuk a nemesek képességét (legfeljebb annyit, amilyen értéken állunk a nemes sávon).

A fenti három akció nincs ingyen: a választott akcióhelyszín lapja alá kell helyeznünk egy munkásunkat. Amennyiben azonban bármely játékos (akár mi magunk) használta már a helyszínt, akkor az eggyel több munkásba fog kerülni. Így a helyszín első használata esetén egy, a második esetén kettő, a harmadik esetén három... stb. lapot kell a helyszínhez tenni. Pénzt azonban nem kell fizetni.



Egy forduló vége

A fordulónak akkor van vége, amikor már az összes játékos úgy döntött, hogy nem tud vagy nem akar több akciót végrehajtani. Ekkor a fordulóvégi értékelési fázisra kerül sor. Aki a legtöbb munkását tette Brüsszel területére, az köteles az egyik lapját betenni a börtönt jelképező fekete kártya alá, melyet nem kaphat vissza, amíg ki nem tudja váltani. Az összes többi kártyájukat a játékosok visszaveszik a kezükbe.



Az Art Nouveau területén elsőként a lehelyezett munkások által alkotott oszlopokban többséget szerző játékos kapja meg a oszlop alá tett bónuszkártyán lévő bevételt: egy-egy lépést a játéktábla nemes-, épület-, illetve tekintélyáján, vagy egy saját munkás kiszabadítását a börtönből. A második értékelés során csak azokat a munkáskártyákat vesszük figyelembe, melyeknek a négy összeérő sarka Brüsszel piros címerét kiadja. Ekkor a munkások darabszáma számít. Az alakzatokban többséget szerző játékos annyi győzelmi pontot kap, amilyen értéken áll a jelölője a tekintélyáján.

A játék vége

A negyedik forduló végén minden játékosnak 2-2 frankot kell fizetnie a nemeseiért. Ha ezt nem tudja megtenni,

akkor el kell dobnia, és 3 győzelmi pontot is veszít darabjáért (kivéve, ha megszerzésük után csak egyszer használta a képességét, majd eldobta azt a lapot).

Ezt követően a játékosok a következőkért kapnak győzelmi pontokat:

- » Minden épületed annyi győzelmi pontot ér, amilyen értéken áll a jelölőd az épületsávon.
- » Minden fel nem használt nyersanyagkártya 1 győzelmi pontot ér.
- » Az a játékos kap 2 győzelmi pontot, aki az utolsó fordulóban megszerezte az Expo kártyát.
- » További győzelmi pontok járhatnak az utolsó forduló során az oszlopokban megszerzett többség esetén a különböző épületekért, nemesekért, műtárgyakért, illetve megmaradt pénzéért.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos megnyeri a játékot.

Értékelés

A *BRUXELLES 1897* egy viszonylag komplex élményt nyújtó kártyajáték. Típusából eredően ugyan némi szerencsefaktorral fűszerezve, de mégis egy olyan játékot kapunk, amely bőven hagy teret a komoly döntésekre, sőt a taktikai jellegén túlmenően némi stratégia építésére is. A játékosok közötti magas fokú interakció miatt azonban az egész játékot átívelő előre tervezésre nem feltétlenül kell számítani. Ugyanakkor elfogultság nélkül kijelenthető, hogy az akciólehetőségek sokfélesége és a számos győzelmi pontszerzési lehetőség olyan összetettséget rejt, melyet nem feltétlenül várnánk egy kis dobozos kártyajátéktól. Nyilván a komplexitás nem összevethető egy nagy dobozos heavy euro szintjével, de ha valaki egy családi és egy stratégiai játék közötti átmenetben gondolkodik, akkor a *BRUXELLES 1897* akár jó választás is lehet.

winterborn



Tervező:
Etienne Espreman

Megjelenés:
2019

Kiadó:
Geek Attitude Games

Kategória:
munkáslehelyező, területi többséges

10+ **2-4** **40-60'**





10+



2-4



30'

Fogadó foglalo

Ezek szerint már a középkorban is kevés volt a szálláshely, pedig akkor még nem is idegesített a booking.com és a szállás.hu, hogy már csak 1 szoba maradt, foglalj le gyorsan most akciós áron. A fogadók tömve, mi viszont meg szeretnénk szállni, és ez még nem is a teljes sztori, mert nem egyedül vagyunk, velünk van egy csomó furakarakter, akik mind szobát szeretnének. És nagyon nem mindegy, hogy melyiküknek jut éjszakára ágy.

Fogadós! Nyissa ki!

A játék setupja rendkívül egyszerű: a játéktér közepére a játékoszámoknak megfelelő számú fogadólapkát teszünk ki. Mindenki megkapja a saját színű pakliját, amit megkever; ebből lesz a húzópakli, amiből 9 kártya kerül a játékosok kezébe. A fogadólapkák bal oldalára teszünk 1-1 aranypénzt, kiválasztjuk a kezdőjátékost és el is kezdődhet a játék.

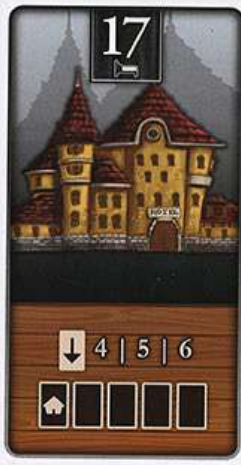


Ahogy már mondtam, a játék célja az, hogy vendégek jussanak be a fogadóba. A vendégek két helyről közelíthetik meg a fogadót. Egyrészt jöhetnek a hátsó bejárat felől, azaz a fogadólapka bal oldaláról, másrészt a főbejárat felől, a jobb oldalról. Nagy különbség van abban, hogy milyen hatást vált ki a bal vagy a jobb oldalra lerakott kártya.

A játékos a körében a kezéből egy lapot játszik ki képpel lefelé a megadott helyekre, majd az óramutató járásának megfelelően mellette lévő játékos következik. Ez addig zajlik, amíg a játékosok le nem raktak 5-5 kártyát, tehát 4-4 lap marad a kezükben. A teljes pakli el fog fogyni a játék végére, ugyanis a következő fordulóra újabb 5 lapot húznak majd a kezükbe a játékosok, tehát megint 9 kártyával kezdik a fordulót.

Majdnem minden egyes fogadónak van valamilyen különleges szabálya. Bár van olyan is, amelyik semmilyen eltérő előírást nem kényszerít ránk, de van például olyan, ahol a első lapot képpel felfelé kell letennünk, vagy ahová csak négyes, ötös vagy hatos értékű lapot tehetünk, esetleg fordítva, egyes, kettes vagy hármas értékűt. De van olyan is, ahová például katonák, azaz az ötös értékű lapok nem rakhatók le és így tovább. A fogadólapka bal oldalára lerakott kártyáknak az a jelentősége, hogy a kártyán lévő karakter különleges hatása fog érvényesülni. Erre az oldalra maximum 2-2 lap tehető. A jobb oldalra maximum 4-4 lap tehető, viszont ezeknek a különleges hatása nem





érvényesül, ellenben ezek közül a kártyák közül kerülnek ki azok, amelyek bejuthatnak a fogadóba. Ezt mindig úgy számoljuk ki, hogy a fogadó kapacitását vesszük alapul. Ez a kapacitás az a szám, ami a fogadólapka felső részén található.

Amikor a fordulónak vége, tehát minden játékos lerakott 5 lapot, akkor az összes lefordítva lévő lapot felfordítjuk és elkezdjük azokat végrehajtani. Először a bal oldali lapokkal kezdjük a fogadótól indulva, attól távolodva. Itt jön képbe az egyes karakterek hatása. Ezek a karakterek az alábbiak:

- » a szerzetes azonnal a jobb oldalra, a sor végére ugrik;
- » a kereskedő megnöveli a fogadó kapacitását 3 ágygal;
- » a munkás lecsökkenti ugyanezt a kapacitást 3 ágygal;
- » a szobalány helyet cserélhet az egyik saját színű vendéggel;
- » a nemes pedig eldöntheti, hogy ki az, aki először foglaljon szállást;
- » a katonák különleges képessége, hogy ők helyet cserélnek a jobb oldalon lévő munkásokkal, magyarul kitűrják azokat.

Amikor ezeket a bal oldali lapokat végrehajtottuk, megnézzük, hogy az így módosított ágyszám alapján ki fér be a fogadóba. A jobb oldali lapoknál balról jobbra indulunk,

és addig adogatjuk össze a kártyák tetején lévő számokat, amíg az összeg belefér a fogadó kapacitásába. Amelyik kártya már túllógna ezen, az nem juthat be. A kártyákat, amik bejutottak, minden játékos visszakapja és maga mellett gyűjti, ugyanis ezek fognak pontot hozni, még-hozzá annyi pontot, ahány aranypénz a kártya legtetején látható.



A forduló végén a következő forduló előkészítésére kerül a sor. Ekkor a másik oldalra fordítunk minden fogadólapkat, majd azok bal oldalára újabb 1-1 aranypénzt teszünk. A kezdőjátékos jelölő továbbvándorol, és ahogy már említettem, mindenki plusz 5 kártyát húz a kezébe a meglévő 4 mellé. A 3. forduló előtt lecseréljük a fogadólapkákat, majd ezek az új lapok fognak átfordulni túlsó oldalukra az utolsó fordulóban. Fixen 4 forduló-ból áll a játék, aminek a végén pontozunk.



A pontozáshoz sajnos nem kapunk pontozófüzetet, így fejben kell számolnunk, de azért nem olyan nagyon bonyolult a művelet. Bár a pontok száma a nagyon gyenge 20 és a nagyon erős 50 között bárhol lehet. Megkapjuk tehát a fogadóba bejuttatott vendégek kártyáján lévő aranypénzeket pontként. A fordulók elején a fogadólapkat





folyamatosan agyalunk, de sok befolyásunk a másik játékosra nincs. Interakció valójában akkor kapcsol be, amikor a lapok felfordítása után kiderül, hogy ki kit tőr ki az éppen aktuális fogadóból.

Ha tudjuk, hogy mit szeretnénk elérni, és nagyjából sejtjük, hogy a többiek mire törekcszenek, főleg figyelembe véve a fogadók különleges szabályait, és már eléggé jól ismerjük a játékszabályt, nagyon gyorsan, nagyon pörgősen kerülhetnek le a kártyák, így megkockáztatom, hogy egy parti 4 fővel is akár lemeget fél óra alatt. A gyors setup és a gyors játékmenet után az elpakolás még gyorsabb.

bal oldalára helyezett 1-1 aranypénzt mindig az viszi el, aki elsőnek tesz oda lapot, ez is a végső pontjainkba fog majd beszámítani. Végül a sorozatokat is pontozzuk: megnézzük, hogy hány egyforma címert viselő lapot sikerült magunk mellé gyűjteni: 4 egyformától már jár a pont, 5 és 6 egyforma után pedig még több pontot kapunk. A haladó verzióban annyira a különbség, hogy ezekért a sorozatokért még több pont jár. Természetesen a játék nyertese a legtöbb ponttal rendelkező játékos.

Ennyiből is látszik, hogy ez a játék nem kíván a gamer kategóriában indulni. Hiszen sem rövid setupja, sem nagyon egyszerű szabályai nem teszik őt erre alkalmassá. Viszont tökéletesen megfelel egy rövid, könnyű társasparti kívánalmainak. 2, 3 és 4 játékosal is nagyon jól játszható, tökéletesen skálázódik, pont amiatt, hogy a fogadók száma is alkalmazkodik a játékosok számához. Gyakorlatilag a lefordítva, titkosan letett lapok miatt



A játékot tehát azoknak tudjuk ajánlani, akik időszükében szenvednek, vagy mert nem sok idejük van a játékra, vagy mert egy nagyobb játékra készülnek és még van egy kis idejük. Az akció programozás sokszor szívesen alkalmazott mechanika, mert rövid távon is meghálálja magát. A felfedett kártyák hatásának kiváltódása garantáltan reakciót vált ki a játékosokból, és fenntartja a kellő szintű, kellemes feszültséget. Legyen az gyerekjáték, mint [A HERCEG NYER](#) vagy családi játék, mint a [COLT EXPRESS](#), a meglepetés és a heves válasz nem marad el.

A játék életkori besorolásával nem értünk egyet, véleményünk szerint nem kell 10 éves korig várni, amíg valaki ezeket a lapokat a kezébe fogva megpróbál befurakodni egy középkori fogadó még szabad ágyaiba.

drkiss



REFLEXSHOP

Tervező:
Filippo Landini

Megjelenés:
2022, 2023

Kiadó:
HUCH!, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodós, akció programozós

10+ 2-4 30'

Fogadó foglalo





2+



2-3



10-15'

Mein erstes Mitmach-Spiel

Amikor egy gamer gyereket vár, már azon gondolkodik, mikor fog tudni vele *TERRA MYSTICÁT* vagy *A MARS TERAFORMÁLÁSÁT* játszani, de mivel addig azért sokáig kell várni, ezért első körben a gyerekjátékok kerülnek sorra. Csakhogy a türelmetlen szülő már születés előtt elkezd beszerezni a játékokat, majd egyre halmozza, miközben még arra vár, hogy egyáltalán ülni tudjon az a csöppség. Így aztán jó pár olyan játék van már nálunk is a gyűjteményünkben, amellyel csak sok év múlva tudunk majd játszani.

Társasjáték 18 hónaposnak?

De hát nem lehet éveket várni arra, hogy a gamer szülő együtt társosozzon a gyerekkel, viszont mi lehet az a játék, amelyet egy másfél éves gyerek is élvezettel játszik? Ezen töprengve bukkantam rá a *MEIN ERSTES MITMACH-SPIEL* játéokra. Ezt is csak 30 hónapos kortól ajánlják, de persze én nem tudok olyan sokáig várni, úgyhogy a 18-20 hónapos fiammal már megpróbáltam játszani.

Természetesen a játék nagyon egyszerű: az egérke szeretne igazi, vidám, tarka sátrat, ahol álomra hunyhatja szemét. A nyuszi, a kacsa, a maci és a bárány kisegítik a megfelelő anyagdarabokkal, amelyből meg tudja építeni a sátrat, előtte azonban nagyokat játszanak és nevetgélnek. A játék célja körbemenni a pályán, közben megoldani a feladatokat és összegyűjteni az 5 sátordarabot, majd együtt megépíteni a sátrat.

A plüss egérkét a kezdő lila mezőre tesszük, majd dobunk a színes kockával és az óramutató járásával ellentétes irányban a dobásnak megfelelő mezőre lépünk. Na, itt kezdődött az első bonyodalomunk, ugyanis kisfiam a dobást szó szerint értette, és úgy dobta, mint a kis műanyaglabdát, így a kockát rögtön halászhattuk ki a kanapé alól. Lehet, hogy elrontottuk a dobás szó használatával, ami nekünk azonnal a szánkra jön a kockához kapcsolódóan, így azóta már azt mondjuk neki, gurítson a kockával a játék dobozába, így már kicsit kevesebb az esélye, hogy a kocka messzire repül.



Éneklés, tánc, hempergés

Ha az egér egy mezőre lép, akkor az ott látható feladatkártyát végrehajtjuk. A három színes mezőn három fajta feladatkártya van:

- » A kék kártyákon lévő állatok hangját kell utánozni: kutya, malac, cica, tehén, béka.
- » A piros kártyákon cselekvések vannak: körtáncot kell járni, át kell egymást ölelni, grimaszokat kell vágni, el kell mondani egy ujjas mondókát (pl. Ez elment vadászni, Hüvelykujjam almafa stb.), énekelni kell.
- » A sárga kártyákon mozgások vannak: ugrani kell, hempergni a földön, négykézláb járni, átbújni a másik lába alatt, a lábunkat az orrunkhoz érinteni.

Minden kártyából 5-5 darab van; amit végrehajtottunk, az a pakli aljára kerül. Minden sikeres feladatért kapunk 1-1 sátordarabot, így 5 feladat után már tépőzárashatjuk is össze az egérke sátrát. Ez egy olyan kooperatív játék, amelyben nem lehet veszteni, hiszen az 5 darabot úgymint össze tudjuk gyűjteni, nem véletlenül készült ilyen szabállyal a játék a legkisebbeknek.



Értékelés

Nem meglepő módon nem sikerült szabályosan játszani, ahhoz nagyon kicsi volt még a gyerek, hanem csak a kártyákat vettük elő és az azokon lévő feladatokat hajtottuk végre közösen, mert ebben az a lényeg, hogy a szülő és a gyermek együtt játszik és nevet, különösen apán, aki a lábujjával próbálja megérinteni az orrát. Patrik kedvencei közé tartozik az ölelés, a dal éneklése, a körtánc, a láb alatt átbújás, a hempergés és természetesen az orr megérintése a lábunkkal. Ennek köszönhetően viszont minden kártyát végigveszünk a játék során.

Persze ilyen kártyákat otthon is lehet csinálni vagy hasonlókat letölteni, mondjuk a Pinterestről, de mégis azt kell mondjam, ez az első társasjáték, amit a fiammal tudtam játszani, és nagyon jó volt látni, mennyire élvezte ezt. Valószínűleg négy éves kora körül már unalmas lesz neki ez a játék, de addig még jókat fogunk táncolni és hempergőzni a nappali padlóján.

maat

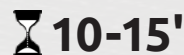
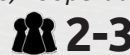


Tervező:
Ismeretlen

Megjelenés:
2006

Kiadó:
Ravensburger

Kategória:
mozgásos, kockadobós, kooperatív



Mein erstes Mitmach-Spiel



**SZIASZTOK FARKASOK!
PETI VAGYOK, HOZTAM NEKTEK NÉHÁNY
ŐRÜLT JÓ TÁRSASJÁTÉKOT! BESZÁLLTOK?**



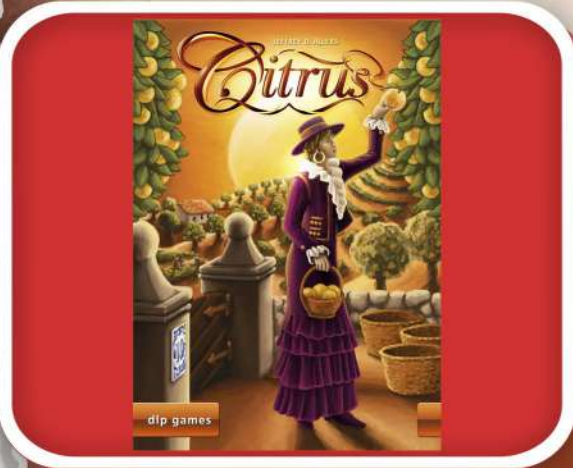
VAGABUND



WWW.JOJATEKJOARON.HU



...EGY JÓ KIS FARKASÜVÖLTÉSBE?



A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokat indítunk, amelyeknek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köti össze. A mostani számban egy több éve indult sorozatunk nyolcvannegyedik 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+



2-5



45-60'

Citrus

A *CITRUS*ban a játékosok citrustermesztőkké válnak és megpróbálják a legtöbb és legnagyobb ültetvényt felépíteni különféle citrusfélékből: citromból, limeből, narancsból, vérnarancsból és grépfrútból. Az ültetvényeket a fincák (spanyol szó, farmot, gazdaságot jelent) körül telepítik, amely majd győzelmi pontokat hoz. Nem a téma a játék erőssége, de erre fogva szép színes lapkákat lehetett a játékba belerakni. A sárga, zöld, narancs, sötétnarancs ültetvény lapkákat még tudom párosítani a citrusfajtákhoz, de hogy a lila melyik gyümölcsöt akarja jelezni, arról fogalmam sincs. Ez inkább egy absztrakt játék, aminél érdemes a témát elengedni.



Színes lapkák kavalkádja

A játék fő mechanizmusa a lapkalehelyezés, amely számos játékban jelenik meg, van ahol hangsúlyos pl. a *KINGDOMINON*nál, a *BETWEEN TWO CITIES*-nél vagy a nagy klasszikus *CARCASSONE*-nél, van ahol pedig másodlagos hangsúlyt kap, pl. *A MARS TERRAFORMÁLÁSÁ*nál, a *PRAGA CAPUT REGNI*-nél. A *CITRUS*ban a lapkalehelyezés a hangsúlyos mechanizmus.

Miután a játékot az kezdi, aki legjobban táncol flamencot, egy rögtönzött táncpartit követően neki is állhatunk játszani. A játék egyszerű: a játékosnak pontosan két lehetősége van a körében.

1. Felépítheti gazdaságát, vagyis ültetvényeket vásárol a közös piacról, és a játéktáblára helyezi, hogy meghosszabbítsa a már elhelyezett ültetvényeit, vagy egy teljesen új ültetvényt indítson.
2. Betakaríthatja az ültetvényeit, és pontokat szerezhet ezért.



Természetesen vannak elhelyezési szabályok, ahogy egy lapkalehelyezési játéktól elvárható. Először is ott vannak a fincák a táblán, vagyis a kis parasztházak földdel, amelyek készen állnak a lédús gyümölcsmagok elültetésére. A lapkákat mindig egy finca mellé kell lerakni és minden finca mellé 4 lapka tehető le. Vagyis, vagy egy új ültetvényt kezdesz el és azt egy saját munkás elhelyezésével jelzed, vagy már egy saját azonos színű ültetvényt tudod bővíteni. Fontos szabály, hogy egy fincához csak különböző fajtájú gyümölcsültetvény kapcsolódhat. Továbbá nem lehet ültetvényeket elhelyezni sziklás helyekre, illetve nem kapcsolódhatsz össze másik játékos azonos színű ültetvényeivel sem. Saját azonos színű ültetvényeidet lapkalehelyezéssel egyesítheted, illetve semleges ültetvényekkel is összekapcsolódhatsz (olyan ültetvényekkel, amelyeket már korábban kiértékeltek, lásd később a kiértékelést) feltéve, ha a saját ültetvényed nagyobb, mint a semleges ültetvény.

12 ültetvény lapka van a táblán és amikor vásárolsz, minden ültetvény lapkát meg kell vened az adott sorból





(maximum három van egy sorban) és azokat rögtön le is kell építened. Az ültetvények ára egységes, a pénzt a játékos táblán tartjuk nyilván, ahogy a munkásokat is.

Ha egy olyan mezőre építesz egy ültetvény lapkát, ahol már van egy tájlapka, vedd le a tájlapkát a játéktábláról, és tedd azt magad elé. A vadlovas lapkák annyi pontot érnek a játék végén, amennyi ló van a lapkán, az akciólapkával speciális akciókat lehet végrehajtani, például pénzt ad, el lehet venni és le lehet építeni ingyen egy ültetvényt, azonnali pontozást lehet valahol kiváltani, stb.

Gyümölcsszüret

Ha egy kör végén egy finca körül mind a 8 mező foglalttá válik (ültetvény lapkával, tájlapkával, pálya szélével, vagy kövekkel), akkor le kell pontozni. A finca körül lévő két legnagyobb ültetvény kap annyi pontot, amennyi fel van tüntetve a finca lapkán. 15 finca lapka van a játékban, de kezdésként csak négyet helyezünk fel. Amikor az ültetvény lapkák vásárlása után a piac tábláján 3, vagy kevesebb ültetvény lapka maradt, azonnal fel kell építened egy új fincát, vagyis a játéktáblán lévő 3 építési telek lapka közül az egyiket le kell cserélni finca lapkára, majd egy új építési telek lapkát kell elhelyezni a betűjelének megfelelő játéktábla mezőre. Ezt követően lehelyezed az ismert szabályok szerint az ültetvény lapkát és utána lesz újból feltöltve a piac, a zsákból

húzott ültetvény lapkával a táblán megadott sorrendnek megfelelően.

A másik lehetséges akció a betakarítás, vagyis lapkavásárlás és építés helyett visszavesszük egy vagy több ültetvényről a munkásainkat. Ilyenkor minden ültetvény lapka egy pontot ér, illetve a kúttal rendelkező lapok 2 pontot érnek. Ezek az ültetvények ezek után semleges ültetvényekké válnak. A táblánkra visszahelyezett munkások után pedig pénzt kapunk, attól függően, hogy mennyi munkásunk van a táblán.



A játék akkor ér véget, ha minden ültetvény megépült. Ekkor a fennmaradó fincákat pontozzuk, és csak az a játékos kapja meg a fincán ábrázolt alacsonyabb pontértéket, akinek a legnagyobb ültetvénye van az egyes fincák körül, tehát érdemesebb a játék közben elérni, hogy pontozzuk a fincákat.

Lerakom-felveszem ütemezve

A *CITRUS* nem váltotta meg a világot, nem lett népszerű, pedig azért van pár előnyös tulajdonsága. Például az, hogy többféle szabálya van, így lehet rövidebb, hosszabb módon vagy családi verzióban játszani, akár kisebb gyerekekkel is játszható. Nagyon színes, tehát hiába absztrakt a játék, azért közben szép tarka asztalképet kapunk; ami ma már alap, de most egy tíz éves játékról beszélünk.

A játék közben az ember egy kényes egyensúly fenntartására törekszik, ugyanis a lapkák megvásárlása pénzbe kerül és a rendelkezésünkre álló 5 munkás is gyorsan



elfogy. Ha viszont már képtelenek vagyunk vásárolni, muszáj lesz munkást visszavennünk, ami igen fájdalmas tud lenni, mert nem tudjuk tovább bővíteni az ültetvényt, pontokat bukunk el, ráadásul valaki még el is foglalhatja azokat. Tehát próbálunk egyensúlyt találni a lerakom-fel-veszem ütemben, hasonlóan mint a *TZOLK'IN* játék során, hiszen ha minden munkásom a játéktáblán van, akkor egy visszavételével kevesebb pénzt kapok, mintha a negyedik vagy ötödik munkást venném vissza, márpedig pénz nélkül nincs lapkavásárlás. Folyamatosan figyelni kell a többiekre, hiszen terjeszkedünk, próbálunk többséget kialakítani egy finca körül. A lapkavásárlás üteménél is figyelni kell, hiszen nem mindegy, hogy néhány vagy több lapkából választhatunk, vagy éppen nálunk tűnik fel egy nagy pontszámú finca, amire rögtön rá is hajthatunk.

Összességében a *CITRUS* egy színes, lapkalehelyezős, kellemes játék, amely a lapkavásárlás és munkás visszavétel ütemezésével egy jó rendszert alkot. Gyorsan elmagyarázható a szabálya, az egyszerűsített verzió miatt családi játéknak is tökéletes. Nem egy világmegváltó játék, nem olyan játék, amely új mechanizmusával, témájával kilóg a sorból, hanem egy sajátos hangulatú absztrakt játék, amelyben azért bőven van stratégiai lehetőség, mert kevés benne a szerencse szerepe, így mind a kezdők, mind a gyakorlott játékosok megtalálhatják benne a saját verziójukat.

maat






Tervező:
Jeffrey D. Allers

Megjelenés:
2013

Kiadó:
dlp games

Kategória:
lapkalehelyezős, területi többséges

 **8+**  **2-5**  **45-60'**





12+

3-8

15'

Tick... Tack... Bumm Pocket

Míg az élőlények genetikai módosítását szigorú törvények szabályozzák, addig semmi sem szab határt annak, hogy egy alapjátéknak hány mutációja jelenhet meg. Még szerencse, különben szegényebbek lennénk sok, jó ötletből született szerzeménnyel. Hogy hogyan lehet egy alapvetően egy ketyegő műanyag alkatrésze épülő játék lényegét megőrizni úgy, hogy közben a fő alkatrészt kivesszük belőle, arra a legjobb példa a *TICK... TACK... BUMM POCKET*.

Tick...

Ha ismeritek az alapjátékot, akkor tudjátok, miről van szó. De azon keveseknek, akik még sosem játszottak vele, elmondom, hogy kártyákat fordítunk fel, amelyeken kihívások, feladatok szerepelnek, miközben a játékosok kézről kézre adnak egy fekete műanyag gömböt, amiben egy hangmodul ketyeg (tik-tak), és teljesen véletlenszerű időközönként halk robbanás hangot ad. Maga a műanyag alkatrész, a bomba kevésbé hasonlít a ma ismert bombák formáira, sokkal inkább a Gyalogkakukk rajzfilmsorozatból megszokott, talán legutoljára a XVII. században alkalmazott dizájnt követi. Az alapjátékban a kihívás lényege az, hogy fogalmunk sincs, kinek a kezében fog "felrobbanni" a bomba, aki aztán a kör vesztese lesz.

Tack...

A most bemutatandó játék egy izig-vérig partijáték, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy legkevesebb 3 fővel játszható, de akár 8 személy is körbeülheti az asztalt, amikor előkerül ez a kis doboz. A dobozban 112 kártya található. A kártyák 4 színben, egyenlő számban töltik meg a rendelkezésre álló helyet, a kártyákon pedig a színén kívül két nagyon fontos információ van: egy szám 1-től 7-ig és egy szimbólum középen. A szimbólum háromféle lehet: egy nagyító, egy bomba vagy egy fül.



A játék kezdetén jól megkeverjük az összes kártyát tartalmazó paklit. Mindenkinek osztunk 7-7 lapot, a maradékból pedig húzópaklit képezünk a játéktér közepén.

A játék célja, hogy megszabaduljunk a kezünkben lévő lapoktól. Az nyer tehát, akinek először kiürül a keze. Választunk egy kezdőjátékost, ő kezdi az első fordulót: felcsapja a húzópakli legfelső lapját úgy, hogy mindenki jól láthassa. Ettől fogva mindenki egyszerre játszik, kivéve azt a játékost, aki éppen a lapot felfordította. Ő ugyanis az ellenőr szerepét tölti be. A játékosoknak egymást megelőzve kell mondaniuk egy szót, méghozzá attól függően, hogy milyen szimbólumot mutat a kártya. A nagyítónál a kategóriába illő választ kell adni, a bombánál egy olyan szót, amiben a kártyán lévő betűk szerepelnek bárhol,





a fülnél pedig egy olyan szót, amelyik rímel a kártyán olvasható szóra. Aki először mondott megfelelő választ, ráteheti egyik kártyáját a felfordított lapra, de csak olyan lapot tehet le, amelynek a színe vagy a száma meg egyezik a már felfordított lappal. Ha sikerül, ettől a pillanattól fogva ő

Bumm!

Maximálisan könnyed, szuper egyszerű partijátékkal van dolgunk. A szókeresés ősidők óta ismert mechanizmusát alakítja át és teszi a számkártyák révén egy kicsit taktikusabbá. Az idei Társasjátékok Ünnepeén, a Millenárison volt szerencsém ezt a játékot is tanítani, és az asztalhoz néha lassan, kételkedve közeledő társaságokat általában még fél-egy óra után is ugyanott láttam, ahová leültek, az obligát kártyacsapkodás közepette. Sőt, mi több, előfordult, hogy annak ellenére, hogy sajnos kénytelen voltam elküldeni olyan érdeklődőket, akik ketten szerettek volna leülni a játékhoz, egy fiatal pár ragaszkodott hozzá, hogy ők maradnak és általam nem ismert módon, valamilyen házi szabállyal megoldották a kérdést és nem zavartatták magukat, játszottak tovább ketten.

lesz az ellenőr, és az általa lerakott lap meg is határozza a következő feladványt. Az ellenőr szerepe kulcsfontosságú, hiszen egyfelől ő dönti el, hogy ki volt az, aki először mondott jó választ, másfelől ő határozhatja meg, hogy a megadott válasz jó-e. Abban az esetben, ha valaki rossz választ adott, de abban az esetben is, ha jó választ adott, de nem tud megfelelő kártyát letenni a lent lévőre, büntetésből

2 lapot húz. Értelemszerűen ezzel is kísérletezve a lapjai fogyását, azaz a saját győzelmét.

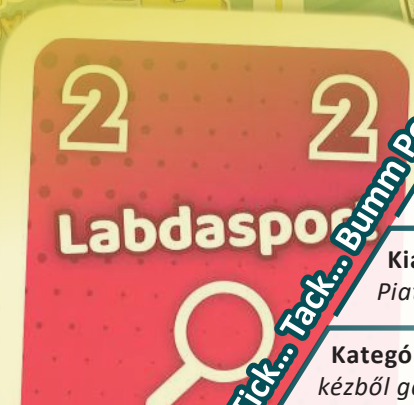
Csak halkan jegyezzük meg, hogy természetesen előfordulhat olyan, hogy valaki tudja a helyes választ, mégsem mond semmit, hiszen tudja, hogy nincs nála megfelelő lap és nem akar büntetésből 2 lapot húzni. Ad absurdum még az is előfordulhat, hogy senki nem mond semmit, ekkor a csöndet az ellenőr bal oldalán ülő játékos kell, hogy megtörje, aki a húzópakliból új lapot fordít fel, ő válik ellenőrré és indul az új kör. A játéknak akkor van vége, ha valaki a kezéből az utolsó lapot is leteszi és ezáltal a játék győztesével válik.

Ettől az extrém esettől eltekintve nemcsak azért sürgöztetik több ember a játék játszásához, mert a szabály ezt írja elő, hanem mert valóban így élvezetes. Ebben a felállásban viszont korosztálytól függetlenül mindenki megtalálhatja a rövid, könnyed szórakozását ebben a szándékolatlan utazó méretűre tervezett darabban.

A 12 éves életkori kategória talán csak a tájékozottság és a szókincs igénye miatt került a dobozra, de természetesen nyugodtan 10 vagy akár 8 évesekkel is játszható már a játék. A dobozra írt 15 perces játékidő nem hazugság, ha tehát valaki szereti a TICK... TACK... BUMMOT,



de nem szeretné, hogy a reptéren a biztonsági ellenőrzésen elvegyék tőle ezt a fegyverre hasonlító tárgyat, akkor mindenképpen a Pocket változatot vigye magával a következő nyaralásra.



Tervező:
Michael Hirtle, Brad Ross

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
kézből gazdálkodós, gyorsasági

12+ 3-8 15'





12+

3-16

60'

Activity Pocket

Nem hiszem, hogy az *ACTIVITY*t bárkinek is be kellene mutatni. Szerintem ez az a játék, amit már akkor játszottunk, amikor még nem is létezett, illetve úgy is játszottuk – főként házibulikon – hogy meg sem volt nekünk a játék. Azóta is töretlen ennek a szerzeménynek a népszerűsége, egészen egyszerűen letaszíthatatlan a partijátékok trónjáról. És az, hogy a BGG hivatalos partijáték ranglistáján csak az 598. helyet foglalja el, ne tévesszen meg senkit. Mi tudjuk jól, hogy kik azok, akik ezeket a BGG listákat összeállítják. Ugyan mit tudnak ők a diáktáborok, a házibulik vagy a céges karácsonyi rendezvények fénypontjairól? Vajon azokat az alkalmakat is bekegorgolják és nyilvántartják, amikor egy társaság spontán elkezd activityzni? Ugye, hogy nem?

Ez az alap

És amennyire a játék népszerű, annyira a kiadó is tartja a lépést az igényekkel, folyton újabb és újabb változatokat jelentet meg, melyekből mi is mutattunk már be egyet-kettőt ([ACTIVITY IRKAFIRKA](#), [ACTIVITY KOMPAKT](#)). Ez a mostani a zsebbe való változat, azaz a *POCKET*.

A komponensek nagy részét természetesen itt is a kártyák adják. Ötvenöt lapon találunk egyenként 6-6 kihívást. Jár viszont a játékhoz egy különleges dobókocka is, amelynek az oldalain betűk találhatók. Kezdeként legalább 2 fős csapatokat alkotunk, a kártyákat pedig a hátlapon lévő számok szerint szétválogatjuk, majd megkeverjük. A csapatok az óramutató járása szerint követik egymást.

Az első csapat egyik tagja felhúzza egy kártyát valamelyik pakliból (3-as, 4-es vagy 5-ös közül lehet választani), dobja a dobókockával, majd a kockának megfelelő feladványra megpróbálja a csapattársát vagy -társait a már jól ismert előadásmóddal rávezetni. Ez történhet rajzolással, magyarázással vagy néma mutogatással. Ezekre az akciókra, mondhatnánk úgy is, hogy aktivitásra, 1 perce van a csapattagnak. Ha ez alatt az idő alatt megfejtik a feladványt, akkor a csapat megkapja a kártyát és a következő csapat folytathatja a játékot.

Minden kártyán található egy különleges, pirossal nyomtatott feladvány,

amelyet bárki kitalálhat, nem csak az aktív játékos csapattársai. A játék 8 kör után ér véget, a csapatok összeadják az összegyűjtött kártyák hátlapján álló értékeket, és az a győz, akinek a legnagyobb értékben sikerült lapokat gyűjtenie. A kártyák hátoldalán lévő számok tehát nehézségi fokozatokat is jelentenek egyúttal, de több pontot is adnak.



Ez a POCKET

A játék jól kitaposott ösvényen halad, nem hoz be semmilyen újdonságot. A kockadobás csak a kiválasztást segíti, a feladványokra való rávezetés módszerei sem változtak. Miért is változnának? Hiszen győztes csapaton ne változtass – mondja az edzői aranyköpés. Amiért mégis beszélünk erről a darabról, az egyfelől az ideji megjelenés, másfelől pedig a nyaralásra, utazásra alkalmas, valóban zsebbe való méret. Ha tehát úgy érzitek, hogy nem bírtok megenni *ACTIVITY* nélkül egy pillanatig sem, és tudjátok, hogy jó társasággal fogtok kimozdulni otthonról, vágjátok zsebre, hogy bármikor, amikor leül a hangulat, előhúzhassátok.

drkiss



PIATNIK



Activity Pocket

Tervező:
Paul Catty, Ernst Führer

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
asszociációs, gyorsasági

12+

3-16

60'





Grabolo

Kétféleképpen lehet társasjátékot sokféle verzióban kiadni. Ha van egy bejáratott franchise, amire gyakorlatilag bármilyen mechanikával készíthetünk játékokat (például Harry Potter), vagy ha van egy egyszerű társasjáték, aminek szinte végtelen változatát lehet kiadni, különböző korosztályoknak, rajongóknak vagy gyűjtőknek.

Ennek a kategóriának a koronázatlan királya a *DOBBLE* (vagyis a *SPOT IT!*), aminek csak angol nyelven 81 különböző verziója jelent már meg. Nagyjából mindegy, hogy Babócat, Darth Vadert vagy éppen a Louvre múzeumban

található művészeti alkotásokat kell beazonosítani két kártyán. Ennek

a ligának a másik versenyzője a *GRABOLO*, amelyből itt-

hon már ötféle verzió is elérhető. A tematika szerint megjelent Bogyó és Babócsás és Kisvakondos, míg alkatrészbeli eltérésekkel a *3D* és a *JUNIOR* változat is elérhető.

Nálam az utóbbi kettő változat járt, szóval nézzük meg, mik is az alapszabályok.



Fogd és fuss

A dobozban találunk két kockát és színes kör alakú lapokat, amelyeken számok találhatóak. Az előkészítés során terítsük ki az összes lapot az asztalra, majd adjuk a kezdő játékosnak a két kockát.

Minden körben gurítanunk kell a kockákkal és a dobott színű és értékű lapot kell minél hamarabb megkeresni és lecsapni rá. Akinek először sikerül, az maga elé helyezi képpel lefelé a lapot és jöhet a következő kör. Abban az esetben, ha a dobott kombinációval rendelkező lap már nincs az asztalon, akkor megtippelhetjük, kinél van. Fennhangon megjelölünk valakit, leellenőrizzük az igazunkat, és ha bejött, akkor megkapjuk a kártyát. Persze meg is védhetjük magunkat, ha mindenkinél gyorsabban

magunkat jelöljük meg és be is bizonyítjuk. A játék akkor ér véget, ha valakinek sikerül a játékoszámhoz előírt mennyiségű lapot összegyűjteni és ő lesz a piros kézfejek királya.

A természet sokszínűsége

Az eredeti verzióban tényleg sajogni fog a kézfejük, mivel az áhított lap szemmel való megtalálása után mindenki le akar csapni rá, és ez gyakran tizedmásodperceken múlik, hogy kinek lesz legalul a keze. A *JUNIOR* változat úgyszintén kártyákat tartalmaz, csak számok helyett állatok találhatóak rajtuk, különböző színű hátterekkel. Persze az egyik kocka is módosul, mivel arra a hat különböző állat került.

Az állatokban nincs hiány a *GRABOLO 3D*-ben sem, mivel a kockára 3 állat és 3 tárgy (ha az embert és a fát nevezhetjük annak) került, és a kártyák helyett színes fa figurákkal van teleszórva a doboz.

Kicsiknek. És nagyoknak?

A különböző verziókban egy valami azonos: az egyszerű játékmélet. Mindegy, hogy mikre kell lecsapni az asztalon, ugyanazt az élményt fogja nyújtani. A játék dobozán 4 éves kortól van az ajánlás, de szerintem a *JUNIOR* simán játszható 3 évesekkel is, ha nem akarják a szájukba



tömni a kis kockákat, alkatrészeket. Természetesen én is kiprobáltam a háromévesemmel, aki valójában élvezte, bár teljesen szabályszerűen nem tudott játszani.

Tehát végre megvolt az első élményem a gyermekemmel, hogy társasjátékozhattunk, ezért szívből tudom ajánlani azon kisgyermekes családoknak, akik unják, vagy nem ismerik a DOBBLE-t vagy meg akarják venni az első játékot a béta (már tartunk ott?!) generációnak.

Emilia



Tervező:
Maureen Hiron

Megjelenés:
2014

Kiadó:
Stragoo Games, Kensho

Kategória:
memória, mintázatfelismerős

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



Tervező:
Maureen Hiron

Megjelenés:
2014

Kiadó:
Stragoo Games, Kensho

Kategória:
memória, mintázatfelismerős

4+ **3-5** **10'**

Tervező:
Maureen Hiron

Megjelenés:
2012

Kiadó:
Stragoo Games, Kensho

Kategória:
memória, mintázatfelismerős

4+ **3-5** **20'**





12+



3-6



30'

Haramiau szelencéje

Próbáltam megtalálni a kapcsolatot, hogyan landolt ez az absztrakt szóasszociációs játék egy macska titokzatos varázsszelencéjében, de erre nem sikerült választ kapnom, pontosabban az a válasz, hogy a játéknak semmi köze a trendi macskás témához – így nem a cicafanatikusok lesznek a célközönség. Annak érdemes belenézni a titokzatos szelencébe, aki szerette a *FEDŐNEVEKET*, unásig játszotta a *CSAK EGYET*, és tett már egy próbát a *SZÓKAPOCCSAL* is, de mindvégig érezte, hogy valami hiányzik... kell még lennie további megfejtéseknek ebben a műfajban.

Jöhet a helyes válasz, de csak a maga idejében!

Egy pofonegyszerű, de szuper ötletet bont ki a játék: ez pedig az, hogy egy szót a kitaláltatónak úgy kell átadnia, hogy a kitaláló játszótársak minden elhangzott segítség után tippelnek, de csak abban a körben találják meg a helyes megfejtést, ami a kártyán meg van adva. Egyszerű példa – krokodil, 3. Ez itt azt jelenti, hogy a krokodilt kell kitaláltatnom a többiekkel, de akkor kapok pontot, ha pontosan a harmadik segítségem után találják el. Fontos, hogy minden segítség, amit adok, egy szabályos szó kell legyen, ami jelentésében – ha lazán is – de kapcsolódik a megfejtéshez. Így elsőre azt mondom: Afrika. Erre minden játékos leadhat egy tippet, de maximum három tipp érkezhetsz, például: szavanna, oroszlán, sivatag. Eddig jó vagyok, elsőre senki nem trafált bele, de vigyáznom kell, mert ha nagyon tág teret hagyok az asszociációra, talán harmadikra sem találják el, ezért második segítségképp azt mondom: Nílus. Erre érkeznek a tippek: piramis, Egyiptom, krokodil. Baj van, a második szavam után kitalálta valaki, ilyenkor ő 1 pontot kap, én pedig továbbadom a szelencét a következő játékosnak. Ha sikerült volna harmadikra kitaláltatnom, mindketten kapunk egy-egy pontot, ha pedig egyáltalán nem sikerül, senki nem kap semmit.

A pontokat egyébként a néhány félretett

szókértve jelképezi, és partijátékhoz híven nem nagyon kell velük foglalkozni.

A szavak mellett 1-5-ig láthatóak a kitalálás ritmusát meghatározó számok. Ha egyből kitaláltatja az illető, újra jöhet, ha pedig sikerül pontosan 4 vagy 5 szóból, akkor jutalmul oszthat egy mínusz pontot valamelyik ellenfelének. Azt, hogy ne lehessen sumákolni és az elején olyan szavakat mondani, aminek semmi köze a krokodilhoz, úgy oldották meg, hogy ha a játékosok ezt kiszimatolják, egymás közt megszavazhatják, hogy egy 4 mínuszért ő büntető token szózzanak az illetőre. Ötletes, ahogy a kétoldalas kártyákat (egyik oldalon szavak, másikon pedig az adott kör feladványát meghatározó jelzés) ebben a kis felnyitható mágneses szelence-dobozban körbe tudjuk adni, így gyakorlatilag nulla asztali helyigényű, jól működhet például tábori játékként is.



Vélemény

Ahhoz képest, hogy a francia *COCKTAIL GAMES* olyan parádés partijátékokat jelentetett meg korábban, mint az általam már sokszor magasztalt [TOP 10](#), a *HARAMIAU* picit szerényebb élményt kínál. Egy jó ötletre alapul, és nagyjából ennyi van benne. Én szívesen játszom, mert szeretem a szóasszociációt, látok az ötletben fantáziát, és nem áll tőlem távol, hogy gyorsan bekiabáljam a tippjeimet. De csendesebb játékosoknak, vagy azoknak, akik izgalmasabb, csavaros játékmenetre vágnak, nem tartogat annyit ez az egyszerű kis darab. Örülök, hogy kipróbáltam és kellemes perceket adott nekünk, de féltő, hogy a sok szuper asszociációs és egyéb partijáték között előbb-utóbb a feledés homályába merül majd.

bzskmrc



Tervező: Laurent Prin, Nathalie Saunier, Rémi Saunier

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Cocktail Games, Reflexshop

Kategória:
asszociációs, dedukciós

12+ 3+6 30'

Haramiau szelencéje





7+

1-4

25'

Támad a Kraken!

Vigyázat! Csipet kalóz csapatunk kellemesen ringatózott a tenger lágy hullámaiban, amikor a távolban egyszer csak undi csápok jelentek meg és hirtelen közeledni kezdtek, most pedig teljesen körbevesznek minket és rettenetes csapásokat mér a hajótestre mind a 8 kar. Ez bizony a veszedelmes Kétszín Kraken! Két választásunk van: lepuffantjuk a bestiát, vagy léket üt a hajóra, és akkor már csak reménykedni tudunk majd, hogy nem túl hideg a tengervíz.



Dobok, lépek - rombolok, tépek

A *TÁMAD A KRAKEN!* hét éves kortól ajánlott kooperatív gyerekjáték, amit még kisebbekkel is nyugodtan ki lehet próbálni. Igazán látványos az asztalkép, a gyerekeket biztosan lenyűgözi ez a szép színes és a hasonló korosztályt célzó társasokhoz képest grandiózus kivitelezés. Kétszín Krakennek saját minifigurája van, de jópofa műanyag csápok jelképezik azt is, ahogy a tengeri szörny körről körre közelít a hajónkhoz, aminek a korlátai is igényes műanyag elemek. Minden játékos egy gyerkőc karaktert irányít, akinek saját képessége van - ők a hajó legénysége. Az előkészületek során mindenki 10 kártyát kap, amit egy húzópakliba rendez, majd kettőt felcsap

belőle. Minden kártyán több akciólehetőség látható, amiket a körünkben végrehajthatunk. Ezen felül némely kártyákon

a karakterünk grimasza is visszaköszön, ezzel hergeljük a Krakent, hogy gyorsabban közelítsen a hajónk felé.



A körökben a játékosok dobnak a kockákkal - eleinte csak kettővel, de ez az idő múlásával hatra nő - és a megfelelő színű és megfelelő állatkával jelölt sorban úszó csapot eggyel közelebb mozgatják a hajóhoz. Tulajdonképpen az egész központi játéktábla egy nagy táblázat: a hajó két oldalán vannak a piros és kék csápok, a sorok 4 tengerlakó rajzocskájával vannak jelölve - ezek a rajzok szerepelnek a dobókockákon - az oszlopok pedig fegyvernek.

Miután megtettük a kockákkal kidobott csápok lépéseit a hajó felé, végrehajthatjuk az egyik felcsapott kártyánk összes akcióját. Ez lehet lépés a négy mezőre tagolt hajótest szegmensei közt, vagy egy fegyver használata, esetleg egy már lerombolt hajókorlát helyreállítása. Ezek közül a legfontosabb a fegyver



használata. Ha a hajótest megfelelő mezőjén állunk, lekardozhatunk vagy -lőhetünk minden olyan csápot, ami a megfelelő fegyvernem oszlopában tartózkodik. Ilyenkor a megsebzett csáp visszahúzódik a kezdőmezőjére, és majd egy következő körben, mások kockadobásai által fog ismét közelebb úszni. A körünk végén pedig még a Krakent is közelebb léptetjük a hajóhoz egy külön táblán, ha ebben a körben grimaszos kártyát használtunk. Ha az egyik kar már a korlát mellett van, és még egyet lépne, az adott korlátot lerombolja, és újra elindul a saját startmezőjéről. Ha ismét betörne, de már nincs ott korlát, Kétszín Kraken egy léket üt a hajóra,



négyszer után pedig elveszítjük a játékot. Nem kell aggodni, idáig nagyon nehéz eljutni. A korlátjavítás akcióval és a fegyvereink ügyes használatával szinte minden esetben k i h ú z z u k

a végéig, amíg egyszer csak a Kraken is lőtávolon belülré kerül, és az egyik csápjá helyén felbukkan a központi táblán. Ilyenkor még háromszor meg kell őt sebezni, és ha idáig túléljük, a kalóz banda győzelmet arat.

Pofonegyszerű a játékmenet, tényleg bátran játszhatjuk a kisebbekkel együtt is. A kooperáció lehetővé teszi, hogy segítsünk, mit érdemes a két lehetőség közül választania a soron következő kalózpálcának. A kockadobás dönt arról, mely csápok mozognak, és ez olyan szinten

határozza meg a játék állását, hogy ezután nem is nagyon lesz kérdés, milyen akciót érdemes használni. Még ha nem is a klasszikus értelemben vett, önálló döntéseket mellőző doboklépek mechanizmusról van szó, nagyon közel áll hozzá a *KRAKEN* működése, mert a kockadobások eredményei alapján reaktívan cselekszünk, és egy szűk terünk van a döntésre, mindig két kártyából választhatunk.

Vélemény

ANTOINE BAUZA az egyszerű szabályokból építkező könnyed, de izgalmas döntéseket rejtő családi játékok egyik nagymestere (*7 CSODA*, *DRAFTOSAURUS*, *TAKENOKO*, *HANABI*). Érdekesség, hogy a játékaiknak nagy része simán játszható 7-8 éves kortól, mégis először jelent meg magyarul kifejezetten gyerekeknek készült játéka.

A lényegi különbség az egyszerű családi és a deklaráltan gyerekeknek szánt társasok között általában a döntéshelyzetek limitálása. Itt ez tökéletesen tetten érhető: tudatos arányban van jelen a dobókockából adódó szerencse, és ahogy a kártyákon lévő akciókból megtervezük a körünk cselekedeteit. Gyerekeknek ideális kottél ez, a látványos kivitelezéssel és a növekvő veszélyhelyzet izgalmaival együtt. Ugyanakkor felső korlátai is vannak a kínált játékelménynek, érzésem szerint 10-11 éves kortól már sok egyéb játék van, ami érdekesebb lehet, ideértve például Bauza imént említett címeit. Aki tehát 6-10 éves kor között szeretne izgalmas kooperatív kalózelményt gyönyörű kivitelezésben, grimaszokat elő és irány a tenger, mutassuk meg a Krakennek, hogy velünk nem érdemes csápot húzni.

bzskmrc



REFLEXSHOP

Támad a Kraken!

Tervező:

Antoine Bauza, Esteban Bauza

Megjelenés:

2020

Kiadó:

Loki, Reflexshop

Kategória:

akcióválasztós, kooperatív

7+

1-4

25'





8+



2-6



15'

Sweet & Spicy

Napjainkban nagy népszerűségnek örvend családi – sőt, számos esetben gamer – társasjátékok gyerek verzióját kiadni. Vannak igazán jól eltalált darabok, hogy csak párat említsek: ÉN KICSI KASZÁM, STONE AGE JUNIOR vagy KURUZSLÓ ÉS TSA: QUEDLINBURGI FUTAM. Sok esetben a játékmenet hasonló az eredeti verzióhoz, de van, hogy teljesen más az egész játék. A SWEET & SPICY is ezt a trendet követi, mert a SPICY gyerekverziója, de hogy mitől csíp kevésbé ez a változat, az a bemutatómból kiderül.

Kicsi a bors, de erős?!

Nálunk a családban nagy kedvenc a SPICY, ami minden nagyobb családi alkalomkor előkerül és okoz igazán vidám perceket a legkisebbektől egészen a legidősebbekig. Ezek után kíváncsi voltam, hogy a gyerek verzió mennyiben ad más játékelményt.

A SWEET & SPICYban ugyanúgy 3 féle színű kártya van, mint a SPICYban. Ezek a csili, a bors, de a wasabi helyett bejön a citrom, ami igaz, hogy nem fűszer, mégsem szabad túl nagyot harapni belőle, mert az is ugyanolyan kellemetlen tud lenni. Ezek a kártyák ugyanúgy 1-10 közötti értékűek. Ezekon kívül vannak az érték és szín nélküli szám kártyák. Ami újdonság, hogy vannak szuperdzsóker kártyák, amiből mindenki kap egyet a kezdő paklijába.

Igazából ezen kívül a játékmenet nem nagyon tér el, tehát ugyanúgy három akció közül választhatunk:

1. Fűszer kártya kijátszása

A kezünkben lévő kártyák közül egyet ki kell választani és képpel lefelé az asztal közepére kell tenni. Ez fogja képezni a fűszerhalom paklit. Meg kell mondani, hogy milyen színű és értékű kártyát tettünk le, például "bors kettő". Fontos, hogy a kezdőjátékosnak mindig 1-3 közötti értéket kell mondania, de természetesen füllenthet is a kártya színét és értékét illetően. A továbbiakban a többi játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban ugyanolyan színű kártyát kell kijátszania, csak nagyobb értékkel. Természetesen blöffölni itt is ér, sőt! Ez így megy tovább, amíg valaki nem hívja ki a kijátszott lapot.



2. A kijátszott lap kihívása

A kijátszott lapot bármikor bárki kihívhatja. Ekkor a kihívó ráteszi a kezét a fűszerhalom paklira, és megmondja, hogy szerinte miben nem egyezik az adott kártya az azt kijátszó bemondásával. Ez lehet a szín vagy az érték. Például az utolsó képpel lefelé helyezett kártya egy csili 7 volt, de a kihívó ezt kétségbe vonja, és azt mondja, hogy ez nem csili; ekkor meg kell nézni a legfelső lapot. Ha kiderül, hogy ez tényleg nem csili volt, akkor a kihívó győzött, és maga mellé teszi a fűszerhalomot. Ha ez csili kártya volt, akkor viszont a kihívott győzött, és ő teszi maga mellé a kártyákat. Ezek lesznek a játék végén a pontjaink. A kihívott dzsóker kártyáknál picit érdekesebb a helyzet, mert a szín dzsóker kártya esetében csak az értéke kérdőjelezhető meg sikeresen. Az érték dzsóker esetében pedig csak a színe.



Például egy szín dzsóker kártyánál ha a kihívó azt mondja, hogy nem bors, akkor vesztett, hisz a szín dzsóker minden színnek megfelel. Ha az értékét vonja kétségbe, akkor viszont nyert, hisz ezek a kártyák érték nélküliek.

Szuperdzsóker, avagy az aduász

Itt jön egy kis csavar a játékba a *SPICY*hoz képest. Ebből a kártyából mindenkinek csak egy van, így jól eltalált időben kell kijátszanod, mert több nem jön belőle; viszont ha elvesztetted a kihívást, akkor húzhatsz egyet, de egynél több sosem lehet a kezekben. Ezek a kártyák az összes fűszert ÉS számot is helyettesítik. Amikor kijátszod, meg kell nevezned ugyanúgy egy fűszert vagy számot, de nem lehet kihívást intézni ellenük, így biztosan megmenekülsz még egy körre. Mivel ez a játék aduásza, ezért nem lehet trófeát szerezni vele. Ráadásul, ha utolsó kártyaként teszed le, akkor 5 lapot kell húzni a kezébe. Ha kifogy a szuperdzsóker húzópakli, akkor már nem lehet többet szerezni. Vigyázat, hamar elfogynak!

3. Passzolás

Ha nem akarunk, esetleg nem tudunk kártyát kijátszani (hirtelen nem ugrik be, mit is blöffölhetnénk), akkor passzolhatunk is. Ekkor egy kártyát a kezünkbe kell venni, és a tőlünk balra ülő játékos folytatja a kört.

A játék vége ugyanúgy következik be, mint a *SPICY*nál, tehát ha valaki megszerezte a második trófeáját, vagy



ha mindhárom trófea gazdára talált, vagy ha a húzópakli tetején megjelenik a játék vége kártya.

A pontozás ugyanúgy zajlik, annyi különbséggel, hogy a szuperdzsóker kártyák 5 pontot érnek.

Vélemény

A gyerekeknek szánt *SWEET & SPICY* és a *SPICY* között nincs túl sok különbség. Igazából a szabályban is benne van, hogy ha kivesszük a szuperdzsóker kártyákat, akkor a *SPICY*val játszhatunk az alap szabályok szerint, így kvázi 2 kártyajáték van egy dobozban. Úgy gondolom, itt maximum a dizájn dönthet, kinek milyen az ízlése, mert a játékmenetben nincs túl nagy különbség. Szerintem mindkét játékot felesleges megvenni, bár mérete miatt nem foglalnak sok helyet a polcon, mégis kvázi ugyanaz a két játék. Ez a része nekem kifejezetten csalódás, mert többet vártam, viszont a játékmény ugyanúgy szórakoztató és sok kacagásra ad okot. Igazából csak egy apró kritikát fogalmaznék meg: kicsit szerencsésebb lett volna a bors kártyákon látható forma megváltoztatása... Persze rossz az, aki rosszra gondol? Ohh... igen.

Besty

Tervező:
Győri Zoltán Gábor

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Gémklub

Kategória:
kézből gazdálkodós, blöffölős

8+ **2-6** **15'**

GÉMKLUB

Sweet & Spicy

board game geek

Kiadói oldal

TÁRSASJÁTÉK FIESZTA



2024. január 27.

szombat 10.00-21.00

📍 **KMO Művelődési Központ**

Társasjáték csoporttalálkozó

A JEM díjnyertes játékaiknak bemutatója
a Társas Központ Egyesülettel

10 éves a
Társasjáték
csoport



Bővebb információért keresse fel
a **KMO** honlapját!
www.kmo.hu

jegy.hu



kmo Művelődési Központ
és Könyvtár



Minősített
Közművelődési
Intézmény

XIX KISPEST
ÖNKORMÁNYZATA

☎ Tel.: 282-9826 | 📍 1191 Bp., Teleki u. 50. | 🌐 www.kmo.hu

10
ÉVES

**TÁRSASJÁTÉK
CSOPORTTALÁLKOZÓ
2024.01.27.
10:00-21:00**

KMO MŰVELŐDÉSI KÖZPONT – 1191 BUDAPEST, TELEKI U. 50.

Lássuk És Játsszunk!

Lássuk és játsszunk! Társasjáték Klub

2022 őszén alakult a klubunk Dunaalmáson, ahol az elején együtt működött a dunaalmási kölyöklubbal a Csokonai Művelődési Házban. Majd 1 hónap után különváltunk a kölyöklubtól – ettől függetlenül a kölyöklubbban is folyik a társasjátékozás, de ott inkább a kisebbeknek tanítunk játékokat. Mellette most már külön zajlik a **LÁSSUK ÉS JÁTSZUNK! TÁRSASJÁTÉK KLUB**, oda azonban már csak szülői felügyelettel jöhetnek a kicsik. Természetesen mindenkit sok szeretettel várunk.

Kéthetente szerdán szoktunk lemenni a Csokonai Művelődési Házba megtartani a klubnapot délután fél 5-től. Eddig mindig megbeszélés alapján voltak játékok terítéken, a családi játékoktól kezdve a partijátékokon át a gamer euróig bezárólag minden. Szívesen játszik az eddig kevés főből álló kis csapatunk. Többnyire mindegyik doboz saját gyűjteményből volt eddig.

A célunk, hogy itt Komárom-Esztergom Vármegyében minél jobban el tudjuk terjeszteni a társasjátékozást, s hogy minél többen jöjjenek játszani. Szoktunk promotálni is rendezvényeken, iskolákban – ha valaki szeretné, hogy bemutassunk vagy játsszunk egy játékot vagy hogy beszéljünk róla, szívesen várjuk a megkereséseket.

A klubot a Facebook [LÁSSUK ÉS JÁTSZUNK!](#) csoportjában találjátok. Ez egy zárt csoport, de mindenkit sok szeretettel várunk oda is. Itt szoktunk megosztani, hogy mikor vannak a klubnapok és itt is beszéljük meg, mikkel fogunk játszani. Lehetőség van új játékok megtanulására, több játékosunk gyakorlott gamer játékos, és van játékmester is a csapatban.



Elérhetőségeink:

Dunaalmási Csokonai Művelődési Ház

2545 Dunaalmás, Almási u. 86.

E-mail: kissgabor851229@gmail.com

Telefonszám: +36303847390



Yoann Levet

Ehavi interjúalanyunkra talán mondhatjuk azt, hogy a legjobb értelemben egy kissé hangyas, de legalábbis a játékaival – valós vagy átvitt értelemben – biztosan.

Nem sok információt lehet rólad találni a neten. Mondanál néhány szót magadról? Hol élsz, mivel foglalkozol és hogyan talákoztál a társasjátékokkal?

Egy számítógép szaküzletem és szervizem van immár 25 éve. Szóval egy boltom volt, mielőtt játéktervező lettem volna. A társasjátékozás 2003 óta a szenvedélyem, amikor a [CATAN TELEPESE](#)vel először találkoztam, és csupán 7 évnek kellett eltelnie, hogy próbára tegyem magam a társasjáték tervezésben. A [MYRMES](#) volt az első játék, és szerencsémre hamar kiadóra is találtam hozzá, sőt több díjat (As d'Or, Tric Trac d'Or) is nyertem vele Franciaországban. Hosszú évekig álmództam arról, hogy játéktervező legyek, és végül a Covid járvány alatt döntöttem úgy, hogy több időt szentelek ennek az álomnak. Ebben az időszakban született meg az összes – az idén megjelenő [HUMANITY](#), [TURING MACHINE](#), [ARCHEOLOGIC](#) –, az összes szoliter típusú játék.



A legelső játékod, a MYRMES egy összetett játék. Miért akartál társasjátékot tervezni és hogyhogy a hangyák kerültek ennek a középpontjába?

Imádom az erőforrás menedzsment játékokat. Az [ANTIQUITY](#) az egyik kedvencem, és hasonló, de jóval tömörebb játékelményt akartam alkotni. A hangyák kézenfekvő választásnak tűntek, mert egy hangyaboly felépítése tökéletesen passzol az erőforrás menedzsmenthez. Rengeteg módja van egy játék megalkotásának, lehet kezdeni a mechanikával vagy akár a témával. A [MYRMES](#)nél számomra a téma volt adott.

A hangyák sikert arattak, majd jött a TALES & GAMES sorozat. A THE GRASSHOPPER AND THE ANT (A tücsök és a hangya – ford.) meg sem közelíti komplexitásában a MYRMEST, de a rovarok maradtak a téma. Nehéz volt váltani egy családi játéokra?

A [THE GRASSHOPPER AND THE ANT](#)t megrendelésre készítettem. A [PURPLE BRAIN](#) kiadó, ami tündérmeséken alapuló



játékokat készített, arra gondolt, hogy vicces lenne engem felkérni, hogy tervezek egy játékot, amiben hangyák vannak. Családi játékokat készíteni egészen más feladat, mert úgy kell mélységet adnod az adott játéknak, hogy nem bonyolítasz a szabályokon, ami egy komplex játék esetében gyakori.



Kevesebb hangyát, de annál több matematikát találhatunk a *TURING MACHINE*-ban, ami idén jelent meg Magyarországon, és rengeteg jelölést és díjat zsebelt be. A dedukció új terület számodra a társasjátékok világában. Honnan jött az ötlet és miért a leghíresebb kódelemzőt választottad a játék címének?

Az erőforrás menedzsment után a dedukció a második legkedveltebb mechanikám. Esszenben minden évben új dedukciós játékokat keresek. És *FABIEN*nel, a *TURING MACHINE*-beli szerzőtársammal minden évben imádjuk kielemezni ezeket. A *CRYPTID*del való játék közben fogant meg bennünk a *TURING MACHINE* ötlete. Elsőként *FABIEN* alkotott egy algoritmust, ami olyan állítások listáját állította elő, amelyek csak egyetlen kódot adtak. Ekkor a játék még kooperatív volt, de én kerestem a megoldásokat, hogy kompetitívvé tegyem, és hosszú idő után jutottam

el arra a megoldásra, hogy a játék adja meg a válaszokat a játékosoknak. Néhány nappal később, az éjszaka közepén hirtelen belém villant az egymásra helyezhető lyuk-kártyák ötlete, és néhány hét munka után formát öltött a mai *TURING MACHINE*. Már az elején merítettünk ötleteket Alan Turingtól, sőt a játék első prototípusát Turing Logicnak neveztük. A tervezés során még az Enigma gép (német gyártmányú gép, amelyet titkosításra és kódok visszafejtésére fejlesztettek ki) is szóba került egy időre.

Az idei újdonságok közül a *PUZZLEGEND* még ismeretlen a számunkra. Bemutatnád nekünk egy kicsit?

Idén készítettem néhány szóló logikai játékot. Sokat a *DJECO* adott ki, néhányat a *BANKIII EDITIONS*, a *BLUE ORANGE* pedig a *PUZZLEGENDS*-et. Ezek a játékok mind az algoritmusokkal való munkánkából nőttek ki, amikor a *TURING MACHINE*-on dolgoztunk. Érdekel, hogy mi mindent lehet kezdeni az algoritmusokkal. A *PUZZLEGENDS*-et az teszi egyedivé, hogy igen kevés komponensből áll, csupán 22 kártyából. Ez egy egyszerű, szóló, logikai-dedukciós játék, de a *BLUE ORANGE*-nak igazán az tetszett meg benne, hogy a játék a különböző szinteken keresztül egy történeten vezet végig, és a kártyák, amikor felcsapod őket, segítenek megoldani a következő rejtvényt.

A *HUMANITY* kissé ismertebb számunkra, mert a *BGA*-n (*BOARDGAMEARENA* – ford.) is elérhető. Itt ismét új mechanizmusokhoz nyúltál és visszatértél a rovarok. Mindig új utakat keresel a játéktervezésben?

Időrendben a *HUMANITY* a harmadik játékom. Akárcsak a *MYRMES*, ez is a tervezésről és az erőforrás menedzsmentről szól. A *BOMBYX*-szel sok éven át dolgoztunk, hogy megalkossuk a világát, bár végül is ez egy tisztán euró játék. De minél több idő telik el, annál jobban igyekszem, hogy a játékaim eredetiek legyenek. Ha olyan ötlet jut eszembe, ami klasszikusnak számít vagy ismerősnek tűnik, simán el tudom engedni.





Az utolsó kérdésünk, hogy mondanál-e néhány szót a közelgő játékaidról?

Jelenleg rengeteg olyan játékon dolgozom, amit a feleségemmel, CÉLINE-nel tervezünk. Ő mindig is segített a játékaim tesztelésében, és a segítsége kulcsfontosságúvá vált. Tesztelőként indult, de most már rengeteg mechanika mögött ő áll. Ezért a következő három játékomat már együtt készítjük.

Ezek nem dedukciós játékok lesznek, lesz egy farm menedzselős játék, egy retró kirakós játék és egy, a hangyák világában játszódó lapkalehelyezős játék. Továbbá dolgozom egy játékon, ami a TURING MACHINE és a WORDLE keresztezése lenne, amely azonban túlságosan összetettnek tűnik ahhoz, hogy valaha is kiadják. És dolgozom a MYRMES továbbfejlesztett változatán is és a HUMANITY szóló verzióján. Dolgos napjaim vannak.

Az általunk ismert legutóbbi játékaid az ARCHEOLOGIC és a KRONOLOGIC, ahol ismét visszatértél a dedukciós játékokhoz. Ezekkel új sorozat indul és megtaláltad a játéktervezés neked legjobban tetsző módját?

Igen! A dedukciós játékok lenyűgöznek, és rengeteg ötletet forog körülöttük. Persze ezek a játékok mind egészen különböző hangulatúak, és még ezeken kívül is rengeteg ötletet őrzök a fiókomban, amiket még nem mutattam meg kiadóknak, hogy időt adjak a már megjelent játékoknak.

A tervezés mellett a programozás is érdekel, és ezek a játékok lehetőséget biztosítanak, hogy ötvözzem a két szenvedélyemet, az algoritmusokat és a tervezést.

De hogy ne kössem le magam egyetlen műfajnál, még hagyok egy kis időt, mielőtt kiadóhoz fordulnék velük. Azonban jövő nyáron új játékom fog megjelenni, egy minimalista dedukciós játék, amelyben csak 35 kártyalap lesz. A BANKIIIZ EDITIONS fogja kiadni, és a címe TEMPLE CODE lesz.

FABIENNEL kiadunk egy haladóbb, CLUEDO-szerű dedukciós játékot 2024 elején, és most írtunk alá egy szerződés a SPACE COWS kiadóval egy gyerek/családi dedukciós játékra. Akárcsak a TURING MACHINE-ban, mindkét játékban a komponensek fognak választ adni a játékosok kérdéseire.

Ez rengeteg dedukciós játék egy olyan embernek, aki nem akarja magát elkötelezni a műfaj iránt.



Yoann Levet

Életkor:
47

Leghíresebb játéka:
TURING MACHINE

Kedvenc játéktervezője:
REINER KNIZIA

Kedvenc játék mechanizmusa:
erőforrás menedzsment

Nemzetiség:
francia

Legutoljára játszott játék:
DORFROMANTIK

Kedvenc játéka:
(lehetetlen csak egyet kiemelni): TIGRIS & EUPHRATES, ANTIQUITY, KOROKON ÁT, SLEUTH, SZÁGULDÓ ROBOTOK

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

A következő szám megjelenését február 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin
hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében.

Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

Támogatóink:



Cartamundi



WWW.DELTAVISION.HU

További partnereink:

