

134.

# JEM

Játékos  
Emberek  
Magazinja

2024. május

## PAPAYA BOATS

Plüssmesék, Karak és  
Zombi Teenz Evolúció  
promóciós kiegészítők

Piatnik klasszikusok • Papaya Boats • Ronny Roller • Zoknifogócska Szofival • Mu csacsi  
Erster Obstgarten • Activity Playmobil • Mysterium Kids: Kipkop kapitány kincse  
Fedőnevek Disney • Ennivaló szörnyecskék • Pizamaparti Babarókánál • Csigafutam • Kiwi  
Szimat nyomozó • Lidérc nyomás! • Bubbles • Sneak Peek • Figolo • Pin Pon! • Pixelino • Yunka

PIATNIK  
200

Piatnik 200



A klasszikus kártya-  
játékok története



Technikai játékok  
vs. társasjátékok



Gáspár Merse Előd  
interjú

# Kedves Játékosok!

Mi itt a JEM-nél könnyen számoljuk az időt, mert ha tudjuk, hogy a tavaly májusi szám egy gyereknapi tematikus szám volt, akkor most, 12 lapszámmal később ismét tudjuk, hogy illik valami olyannal előrukkolni, ami a gyerekek ízlésének megfelelő. Hogy használhatnánk az időszámításra a jó öreg naptárat is? Ez még nem jutott az eszünkbe...

Szóval most megint egy gyereknapi számot készítettünk, mert szerkesztőségünk számos tagja gyakorló szülő – mit szülő? Nagyszülő! – és így tökéletesen tisztában vagyunk azzal, hogy mekkora dilemma a gyereknapi ajándékválasztás. Nosza, könyvínyítuk meg a szülőktársak dolgát, itt egy csomó szuper játék, amiket érdemes kipróbálni. A tavalyi májusi kiadványban 16 játék ismertetője szerepelt? Akkor idén felülmúljuk, és egészen pontosan 20 ismertetőt olvashattok alább.

Szóval, ami megnehezíti a játékválasztást, az az, hogy minden gyerek más. Különböző a habitusuk, az érdeklődési körük, az érettségük és a türelmük. Meglátjuk, tudunk-e mindenkinek javasolni valamit.

Rögtön a borítón egy olyan játék, ahol sokáig titkolnunk kell, hogy melyik is a mi hajónk a táblán (PAPAYA BOATS); vajon mindenkinek sikerül? Kicsit olyan ez, mint amikor színes csigáknak szurkolunk, itt is mindenki mozgathat minden bábut (SIGAFUTAM). Meg egy kicsit blöffölni is kell tudni, azt pedig nem minden gyereknek megy (még szerencse!), de fejleszhető, talán egy barátságosan lidérces játékkal (LIDÉRC NYOMÁS!).

Az élet néha kegyetlen, talán jobb ezt gyermekkorban megtanulni, szóval itt egy játék, ami arra nevel, hogy hiába értük el majdnem a célunkat, ha jön az a bizonyos úthenger, akkor nincs menekvés (RONNY ROLLER). Sőt, ideje tisztába kerülni a szerencse szerepével is az életben, és tudni, hogy ha nem jön ki jól a lépés, biz' az a fránya holló megeszi előlünk a finom érett gyümölcsöt (ERSTER OBSTGARTEN). De nyugalom, van ennél rosszabb is, ha leég a ház, mert nem érnek oda időben a tűzoltók (PIN PON!).

Vannak gyerekek, akik szeretik kreatívan kifejezni magukat. Ha szavakkal, akkor számukra az asszociációs játékok valók (FEDŐNEVEK DISNEY). De, ha nemcsak a szavak emberei, akkor nekik való az Activity-nek egy másik játékgyártóval készült koprodukciós változata (ACTIVITY PLAYMOBIL), vagy még inkább egy olyan játék, ahol csak dobolással tud az egyik játékos kommunikálni (MYSTERIUM KIDS: KIPKOP KAPITÁNY KINCSE). A megszokottól igencsak eltérő aktivitást vár el tőlünk az a játék is, ahol fújással kell lapokat feldönteni és kártyalapok sorrendjét kell megjegyezni (ZOKNIFOGÓCSKA SZOFIVAL).

A kicsik még az ujjajkon mutatják a számokat, nekik készült az a játék, amiben minél gyorsabban kell megtalálni az asztalra rakott lapkákon a játékosok által mutatott kombinációkat (FIGOLO). Párokat is lehet keresni a felfordított kártyalapok között, és itt sem utolsó, ha valaki elég gyors (SNEAK PEEK). Ha már fejben is

jól mennek a számok, itt az agyat megmozgató és a színekkel is valami nagyon egyedi módon operáló formafelismerős darab (BUBBLES). Apropó, színek! Hallottatok már a szörnyekről, amik mindent megesznek, és nekünk kell kitalálni, hogy milyen színük lesz bőftentés után (ENNIVALÓ SZÖRNYECSKÉK)? A jó (vagy rossz?) hír, hogy ennek a játszásához okostelefon szükséges. Ha pedig nem színek, hanem formák, akkor az egyik kedvencünk az új magyar fejlesztésű íkszelgetős játék, ahol az állatalakzatok minél nagyobbak és bonyolultabbak, annál több pontot érnek (PIXELINO).

Vajon tényleg tacót evő és színeset kakiló szamarakkal fejleszhető a legjobban a memória? Nem tudjuk, de egy próbát megér (MU CSACS!). Vagy egy mesefigurás pizsamaparti alatt (PIZSAMAPARTI BABARÓKÁNÁL)? A logikus következtetésekre való rávezetést a legjobb, ha egy nagyorrú kalapos kutya végzi (SZIMAT NYOMOZÓ)? Vagy az osztályteremben guruló kiwivel lehet a téri tájékozódást edzeni? Ez sem tuti, de ha mégis, akkor erre is megvan a válaszunk (KIWI).

De persze nemcsak a kicsikre gondoltunk, hiszen van itt olyan, a téri irányérzékét trenírozó darab is, aminek a megnyerése bizony még a felnőtteknek is becsületére válik, a kellemes dzsungelhangulat pedig csak extra (YUNKA).

A PIATNIK KIADÓ egyike azon magyar kiadóknak, amelyek gyerekjátékokban nagyon erős felhozattal rendelkezik. És ez még nem minden, az anyacég idén ünnepli 200. születésnapját, aminek apropóján egy kicsit visszatekintünk: nemcsak egy rövid PIATNIK történelem olvasható lapunkban, de egy visszaemlékezés három olyan PIATNIK játékra is (BOHNAZZA, CARCASSONNE, ALHAMBRA), melyek még ma is megtalálhatók a kiadó kínálatában, és amelyekről már mi is írtunk. Ezt a cikkszerűt megtartva hónapról hónapra fogunk régi szerzeményekről írni. A PIATNIK segítségünkre volt abban, hogy egy gondolatébresztő cikk erejéig áttekintsük a társasjátékoknak a technikai játékokhoz való viszonyát, mi pedig úgy gondoltuk, hogy mivel a PIATNIK sokaknak a kártyajátékairól híres, összefoglaltuk a klasszikus kártyajátékok történetét.

Promóciós anyagaink is stílszerűen gyerekjátékokhoz kapcsolódnak, úgy mint a PLÜSSMESÉK, a KARAK és a ZOMBIE TEENZ: EVOLÚCIÓ.

És persze, hogy játékszerző interjúnk is gyerekjáték-szerzővel készült: az elsőjátékos GÁSPÁR MERSE ELŐDTŐL tudjuk meg, hogy mi ihlette a PIXELINŐT és hány további játéktérven van fejben és előkészületben.

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, Hellman Vivien és Kiss Zsófia

**Olvasószerkesztők:**

Gál József, Krantz Domokos, Molnár Levente és Szabó Máté

**Korrektorok:**

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

**Jelen számunk cikkei írták:**

Bak Richárd (Ricsi), Barkóczy Edit (PIATNIK), Bozsik Márton (bzskmrc), Gál József (Tzimisce), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kóczán Attila (Attila), Krantz Domokos (Domi), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee), Varga Attila (maat) és Wenzel Réka (mandala)

**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 készítőik, a cikkírók és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség:  
jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület  
Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve:  
Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve:  
Hegedűs Csaba  
ISSN 2786-1546

## Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsétek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a [jemmagazin@gmail.com](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

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

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

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



**Gamer játékok** – Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkodást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



**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.



**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.



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



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



**Fejlesztőjátékok** – Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.



# Tartalomjegyzék

- 4** PIATNIK KLASSZIKUSOK
- 5** PIATNIK 200
- 8** PAPAYA BOATS
- 11** RONNY ROLLER
- 14** ZOKNIFOGÓCSKA SZOFIVAL
- 17** MU CSACSI
- 21** ERSTER OBSTGARTEN
- 23** ACTIVITY PLAYMOBIL
- 25** MYSTERIUM KIDS: KIPKOP KAPITÁNY KINCSE
- 27** FEDŐNEVEK DISNEY
- 30** ENNIVALÓ SZÖRNYECSKÉK
- ★ 33** PIZSAMAPARTI BABARÓKÁNÁL
- 35** CSIGAFUTAM
- 37** KIWI
- 39** SZIMAT NYOMOZÓ
- 41** LIDÉRC NYOMÁS!
- 43** BUBBLES
- 46** SNEAK PEEK
- 48** FIGOLO
- 50** PIN PON!
- 52** PIXELINO
- 54** YUNKA
- 57** TECHNIKAI JÁTÉKOK VS. TÁRSASJÁTÉKOK
- 59** A KLASSZIKUS KÁRTYAJÁTÉKOK TÖRTÉNETE
- 62** GÁSPÁR MERSE ELŐD INTERJÚ

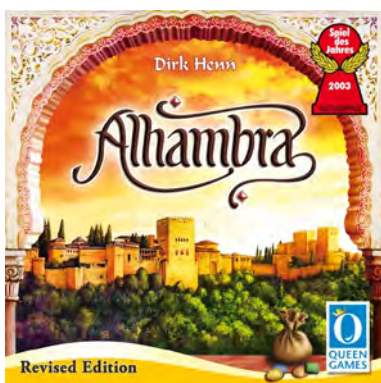


# 200



## Piatnik klasszikusok

A PIATNIK idén ünnepli fennállásának 200. évfordulóját, így ennek alkalmából mi is megemlékezünk néhány régebbi PIATNIK kiadásról, amellyel, hogy természetesen folyamatosan mutatjuk be a kiadó új szerzeményeit. Mostani lapszámunkban az ALHAMBRA, a BOHMANZA és a CARCASSONNE játékok kerülnek terítékre.

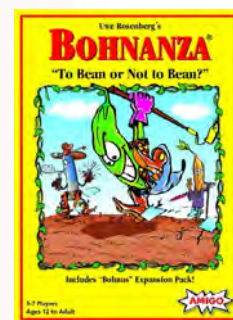


### ALHAMBRA

2003-ban, tehát több, mint 20 éve jelent meg ez a klasszikus, lapkalerakós mechanikára épülő QUEEN GAMES darab, amit Magyarországra a PIATNIK hozott el annak idején. Mivel akkoriban még nem volt JEM MAGAZIN, mi is csak 10 évvel később írtunk az [alapjáték](#)ról, de a korábbi méltató mondatokat még ma is meg tudnánk ismételni, hiszen a játék semmit nem öregedett, még ma is megállja a helyét, és így egy időtlen klasszikusnak számít. A kiadás évében megnyerte a SPIEL DES JAHRES DÍJAT, azóta számos változata és kiegészítője jelent meg (pl. a [kockadobós](#) vagy a [roll & write](#) verzió), de 2009-ben BIG BOX és 2014-ben BIG BOX SPECIAL EDITION kiadást is kapott, valamint 2021-ben megjelent a Big Box újrakiadása.

### BOHMANZA

Nevét egy szójátéknak köszönheti, és ez meg is magyarázza, hogy miért megszemélyesített babok szerepelnek a kártyákon (mivel a die Bohne jelentése németül: bab). A kereskedős kártyajátékok egyik legismertebb képviselője a maga 1997-es eredeti megjelenésével kifejezetten veterán darab, így nem kis teljesítmény, hogy még ma is aktívan játszik rengetegen. A BGG 42 változatát vagy kiegészítőjét tartja nyilván, mi a JEM hasábjain eddig csak az [alapjáték](#)ról írtunk 9 évvel ezelőtt, illetve idén, a [25. évfordulós verzió](#)ról. Kiadása évében versenyben volt a SPIEL DES JAHRES DÍJA, de abban az évben a MISSISSIPPI QUEEN vitte el a pálmát.



### CARCASSONNE

Egyszerűen nem lehet röviden írni erről a játékról, olyan sikeres és népszerű, talán csak annyit, hogy 20 különböző változata és kiegészítője, illetve a témájára készített rengeteg termék magáért beszél. Ha lapkalerakás, akkor ez a mű megkerülhetetlen – és ha valaki rákap az ízére, utána számátalan verzióval szórakoztathatja magát. Az [alapjáték](#) mellett mi eddig az [Amazonas](#), a [vadnyugati](#), az [afrikai](#), a [dél-tengeri](#), a [Star Wars](#), a [cirkuszi](#) és a [kooperatív](#) verziókról írtunk, de természetesen megemlégtünk az [új kiadást](#) is 2015-ben. Mi többet kell elmondanunk erről a darabról, mint azt, hogy 2006 és 2021 között a Big Box verzió 7 különböző kiadást élt meg.



# 200



## Piatnik 200

Aki elmélyül a társasjátékozás világában, hamar észreveszi, hogy maguk a játékok csupán a jéghegy csúcsa. A szcénának csupa érdekes aspektusa és kulcsszereplője van, utóbbiak közül a legfontosabbak közé tartoznak a kiadók. Ők azok, akik a társasjáték piac jelenlegi működése alapján meghatározzák, hogy a játszani vágyó nép milyen kínálatból válogathat.

Az egyik legnagyobb Magyarországon működő kiadó a PIATNIK. Róluk legtöbbszörnek szerintem a konzisztens minőségű modern családi, gyerek- és partijátékok széles spektruma jut eszünkbe. Olyan fontos német kiadók játékeit lokalizálták az évek során, mint a KOSMOS (CATAN TELEPESEI) széria, THE CREW: A MÉLYTENGERI KÜLDETÉS), a HANS IM GLÜCK (CARCASSONNE, STONE AGE, MARCO POLO) vagy a QUEEN GAMES (ALHAMBRA, FRESCO, MERLIN). Persze ezeken túl még rengeteg – 100-as nagyságrendű – említésre méltó kisebb-nagyobb játékot lehet a nevükhöz kötni, melyek között több saját megjelenésű sikersztori is van, ezekről nemsokára bővebben.

Egy kis pontosítás. A cég, aki magyar nyelven hozza nekünk a fent említett játékokat – a PIATNIK BUDAPEST KFT. – idén ünnepli 30. születésnapját.

Az anyacég viszont osztrák, ők a WIENER SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE, akik – nem olvasod rosszul – idén 200 évesek. Mindkettő igen tekintélyes jubileum, a méltó ünneplésből pedig a JEM is szeretné kivenni a részét, így egész évben foglalkozunk majd a témával, különböző bemutatók, visszaemlékezések és nyereményjátékok formájában.



A társasjátékozás hívószavai közt az egyik legfontosabb a megújulás. Ebben a PIATNIK is élen jár, ám ilyen szép kerek születésnapok alkalmából érdemes visszarepülni és nosztalgiázni kicsit, honnan indult ez a vállalkozás. Az alábbi informatív történelmi gyorstalpalót BARKÓCZI EDITTől, a PIATNIK BUDAPEST termékfejlesztő és marketing vezetőjétől kaptuk.

### 1824 – Ahogy minden elkezdődött

Ha Ausztriában a szenvedélyes kártyajátékos jó lapban reménykedik, akkor egy különleges védőszenetet hív segítségül: „Szent Piatnik, nézz le rám!” Nem is csoda, hiszen a cég neve elválaszthatatlanul összekapcsolódott a szó szerint kiemelkedő, kezdetben kézzel festett játékkártyával. A PIATNIK cég története 1824. május 14-én kezdődött, amikor is Anton Moser Neubau bei Wienben megalapította kártyafestő üzemét. Az alapító halálát követően az üzemben alkalmazott kártyafestő segéd, Ferdinand Piatnik beleszeretett Moser özvegyébe, majd meg is kérte szíve hölgyének a kezét. Végül 1843-ban feleségével együtt átvette az üzem vezetését.

**TUJTAD?** A PIATNIK igazi nagypapa az 1990-ben kifejlesztett és 13 nyelvre lefordított, világon több, mint 11 millió példányban eladott kommunikációs-asszociációs partijáték, az ACTIVITY. Születéséhez éppen az unalom adta a kezdő lökést. Két baráti házaspár, ULRIKE és PAUL CATTY, valamint MARIA és JOSEF ERNST FÜHRER kitalált magának egy saját játékot, miután az ausztriai Seckau üdülőhelyen játszott többi, meglévő társasjátékot már nem találták elég érdekesnek. A PIATNIK számos ACTIVITY-verziót dobott a piacra, gyerekeknek, csak felnőtteknek vagy épp a „SPLASH!” nevű újdonsült – úti – változatot, amely vízhatlan kártyákkal játszható.





Ferdinand Piatnik

Piatnik ötletgazdagsága – kézműves jártasságával és kiváló üzleti érzékével együtt – sikerre vezette a feltörekvő vállalkozást. Az volt az alapelve, hogy sohasem szabad csupán a szerencsére hagyatkozni, hanem bátran és előre tervezve kell a dolgoknak nekilátni, ennek megfelelően Ferdinand Piatnik három fiával együtt, akik az évek során szintén beléptek a vállalkozásba, számos olyan játékkártya-motívumot dolgozott ki, melyek még ma is ismerősek.

Ide tartozik a „kettős német”, az egymással tükörképként szembefordított félalakjaival Schiller „Tell Vilmos” színdarabjából, valamint az osztrák tarokk-lap és számos dzsöcker- és rómi-kártya. A rendkívüli mesterségbeli tudásról árulkodó termékeket az 1873-as bécsi és az 1878-as párizsi világkiállításon egyaránt aranyéremmel tüntették ki. A PIATNIK-féle játékkártyák messze az akkori Duna-menti monarchia határain túl, Monte Carlóban, Mongóliában vagy éppen Hawaiiin is keresettek voltak, és tartós kivitelüknek köszönhetően nagy megbecsülésnek örvendtek.



műszaki színvonal és a modern irodák mintegy 100 munkavállalónak biztosítanak munkahelyet. Csakúgy, mint a kezdetekben, ma is nagyrészt Bécsben történik a gazdag választék gyártása. A modern, kerek céglogó Bécs városának színeiben, vörös-fehérben pompázik, a játékkidói hagyományok és az Európa szívében található, saját gyáregység melletti elköteleződés jeleként.



## A modern játékkidóvá válás felé vezető úton



A kemény konkurenciaharc során új gyártóegységek felépítésével és Prágában és Budapesten további játékkártya gyárak, valamint egy papírgyár átvételével a bécsi családi vállalkozás kezébe került az ütőkártya.

Ugyanakkor a két világháború folyamán a PIATNIK cég minden Ausztrián kívüli gyárat elveszítette.

Ferdinand Piatnik 1885-

ben bekövetkezett halálát követően a fiai vitték tovább az üzemet. A cég

igyekezett növelni a – többek között Skandináviába,

Észak-Afrikába és az Egyesült

Államokba irányuló – export

arányát és a gyártást modern

nyomtatási eljárásokra átál-

lítani, és ez ismét meghozta a sikert.

A cég 1939 óta a ma is használatos „WIENER

SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE” név alatt

működik.



## 1891 – Korszakalkotó újítások

A játékkártyák iránti szenvedélyük mellett a Piatnik család több tagja a lóversenyekért is rajongott. Ez a lelkesedés odáig fokozódott, hogy a PIATNIK 1891-ben kidolgozott céglogója egy lóháton ülő zsokét ábrázol. A hagyományos bécsi játékkidónak a mai napig ez a márkajelzése.



Egy másik, jóval nagyobb volumenű beruházás is megvan a mai napig, ez a cégnek a bécsi Hütteldorfer Straßén található székhelye. 1891 óta itt található a termelés és az ügyvezetés is. A többször kibővített és modernizált bécsi központ fénytől átjárt gyártócsarnokai, a legkorszerűbb

**TUJTAD?** A Tick-Tack BUMM 1993-ban jelent meg Los Rodriguez ötletéből, azóta több, mint 10 millió példányt adtak el belőle. Ominózus komponense a fekete bomba. Az állandó „tikk-takk, tikk-takk” komoly nyomás alá helyezi a játékosokat, de ez benne az igazán szórakoztató is, ahogy körbeadogatva igyekszünk gyorsan teljesíteni a feladványokat és tovább passzolni azt, de jaj annak, aki leblokkol, mert hamar robbanhat a bomba.



## TUDDAD?

A **SPEEDY ROLL** 2020-ban az év gyerekjátékának választotta a **SPIEL DES JAHRES** zsűrije, ami hatalmas elismerés. **URTIS ŠULINSKAS** ultra cuki süngurítás játékában a sünöknek természetesen nincsenek valódi tüskéik, azonban a különleges bolyhos labdát kell ügyességgel elgurítva fennakadhat rajta néhány dolog az erdőből. A begyűjtött formák (alma, levél, gomba) könnyen érthető szabályok szerint szabják meg, hogy hogyan is mozoghatnak a játékosok az erdőn keresztül.

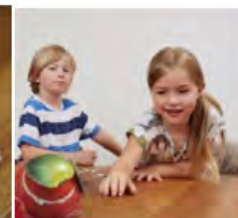


## Játsszunk PIATNIKKal!

Döntő jelentőségű volt, amikor a termékpalletta 1956-ban táblajátékokkal, 1966-ban pedig részletgazdag puzzle-okkal bővült. Ezt követően saját fejlesztésű táblajátékok és társasjátékok következtek, melyek közül nemzetközi szinten is az **ACTIVITY** és a **TICK TACK BUMM** a legismertebb. Mindkettő igazi klasszikusnak számít a partyjátékok között.

A **SPEEDY ROLL**al 2020-ban először nyerte el egy **PIATNIK** játék a zsűri által odaítélt és sokak által áhított „ÉV GYEREKJÁTÉKA” (**KINDERSPIEL DES JAHRES**) díjat. Az utóbbi időben pedig a merően újszerű **SMART 10** kvízzjáték iratkozott fel a legsikeresebb **PIATNIK** bestsellerek közé. A 21. században stratégiai jelentőségű lépésnek bizonyult a sikeres licenc-ügyletek kialakítása és az egyre növekvő játékelexport, melyeknek köszönhetően értékesítési leányvállalatok jöttek létre Mönchengladbachban, Prágában és Budapesten. Ma a **PIATNIK** Európa legjelentősebb táblajáték- és játékkártya-kiadói közé tartozik, Ausztriában pedig a legnagyobbak számít.

Barkóczi Edit  
Piatnik



## Boldog születésnapot, PIATNIK!

Sok hasonlóan szép jubileumot és sok száz további sikeres társasjáték megjelenést kívánunk még a **PIATNIK**knak. A szerkesztőség számára legkedvesebb általuk kiadott játékokról a továbbiakban mi is kedvükre nosztalgizunk majd, hiszen egy igazi klasszikus sosem tűnik el a társasjátékos asztalról.

bzskmrc

## TUDDAD?

Az **ARNO STEINWENDER** és **CHRISTOPH REISER** által kifejlesztett **SMART 10** viszonylag friss, pár éve megjelent ötletes kvízzjáték. A klasszikus műveltségi szempontok mellett némi kockázatvállalás is kell a sikerhez. Valószínűleg ennek is köszönhető, hogy a társas alapján az osztrák ORF televízióban napi showműsor is fut. Több tematikus verzió is megjelent, mint például az „Ételek és italok”, „Történelem”, „Rock és pop”, de van elmaradhatatlan „Harry Potter” változat is.



Fotók: PIATNIK





6+



2-5



15-30'

# Papaya Boats



Mangó, papaya, avokádó, maracuja, licsi, rambután, tüskés annóna, kiwano, karambola. Bevallom őszintén, amikor én voltam gyerek, még csak nem is hallottunk ezekről, ma pedig már – bár nem minden sarki közértben, de – ha valaki nagyon akarja, beszerezhetők ezek az egzotikus gyümölcsök. És most itt egy játék, amiben ilyen gyümit, papayát szállíthatunk, és mindezt a legnagyobb titokban kell tennünk. Miért, talán tilos? Nem, de ha a többiek megtudják, hogy melyik a mi hajónk, akkor elcsenhetik előlünk az érett és a fáról épp a csónakba pottyanó gyümölcsöt. A *PIATNIK* új szerzeménye egy igazán jó titkos szerepes játék, amiben a győzelem a jó időzítésen és a szerencsén (is) múlik.

## Csak szépen sorban



Az első játék előtt nemcsak a karton elemeket kell a kinyomóból ki-passzírozni – persze óvatosan –, de az öt kis csónakot is össze kell állítanunk. Szerencsére erre részletes instrukciókat kapunk, hogy hogyan nem fogjuk megtörni az alkatrészeket. Tulajdonképpen

ez az előkészületek legnehezebb része (még jó, hogy csak egyszer kell megtenni, mert utána elférnek az inzerben), a többi már percek kérdése. Mindenki húz egy színt és titokban tartja (ez lesz az ő csónakja), középre kerülnek a körkártyák, legalulra mindig az amelyiken a kockás célzászló van, majd rá véletlenszerűen 3 másik, végül az 5 kis csónakot a híd utáni 5 mezőre felrakjuk

egyenként szép libasorban, és már tényleg csak az maradt, hogy a vízlapkákat egy húzópakliba – ami inkább húzókupac – rendezzük.

Rögtön az elején le is lövöm a poént: a játék célja, hogy a mi – remélhetőleg minél tovább titokban tartott – csónakunk gyűjtse be a legtöbb papayát, és ehhez az kell, hogy minden fordulóban az a hajócska álljon azon a helyen, amelyikhez a legtöbb papaya tartozik.

Hogy érhetjük ezt el? Először is az éppen soron lévő játékos felfordít egy vízlapkát, ami gyakorlatilag egy színt ad meg a háromból: kék, sárga vagy rózsaszín. Majd kiválaszt egy hajócskát, mindegy melyiket, és

azt elmozgatja – akár a többi hajó feje felett is, azokat átlépve – arra az első olyan mezőre, aminek a színe megegyezik a felfordított vízlapka színével. Tehát ha a kis hajó útjába egy ilyen mező kerül, nem lépheti át, nem választhatja a második olyan színű mezőt. Egy mezőn csak egy hajó állhat, és vannak mezők, amiknek kettős színe van, ezek értelemszerűen mindkét színnek számítanak.







annak megfelelően leléptük a lépést, akkor ő kapja a legtöbb gyümit. Azt, hogy melyik hajóba mennyi mennyei manna pottyán, azt pedig nem más mondja meg, mint a tábla közepén látható körkártya. De vigyázat: nem a hídtól számított mezők, hanem a hajók sorrendje számít!

Amikor kiosztottuk a kis fa papaya jelölőket, felfedjük a következő fordulóra szóló körkártyát, a hajók a helyükön maradnak, a vízlapkákat visszafordítjuk képpel lefelé és megkeverjük, és a sorrendben következő játékos jön. A játék fix 4 fordulóig tart, amikor is a legjobban megrakott hajó tulajdonosa lesz a győztes.

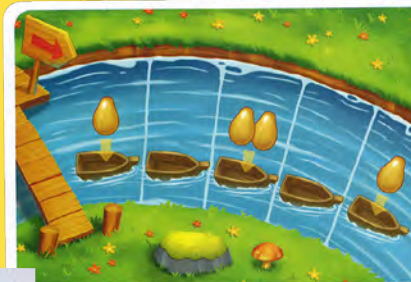
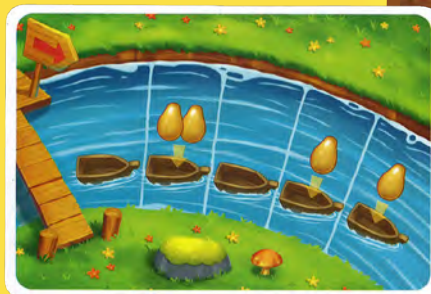
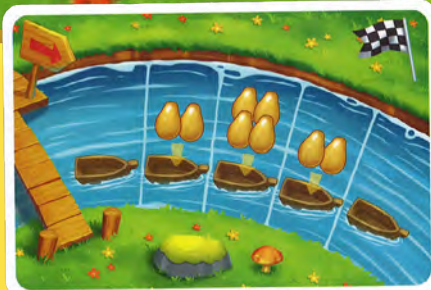


## Papaya! Mi a (pa)pálya?

Ellentétben ezzel a zsidbasztó szóviccel, a játék jó. Csak sajnos mint gyerekjáték, egy nagyon neuralgikus kérdésre is rávilágít: hagyjuk-e nyerni a kicsiket vagy sem. Mert hogy amellet, hogy a szerencsének is van szerepe (pl. túl gyorsan véget ér egy forduló, mivel az elméleti maximum,

Miután leléptük ezt, következik az óramutató járása szerinti következő játékos, aki felfordít, léptet és reménykedik. Miben? Hogy amikor felfordításra kerül a negyedik azonos színű vízlapka és

a 10 kör helyett akár 4 körön belül vége is lehet) és a jó tervezésnek is (be tudom-e tenni a csónakomat egy olyan helyre, hogy onnan nehéz kimozdítani), a szándékos gonoszkodás is szóhoz jut. Juthat, ha úgy játszunk. Márpedig bármennyire is titkoljuk és bármennyire is fegyelmezzük testbeszédünket és mimikánkat, azért a harmadik, de főleg a negyedik fordulóra már mindenki tudja, hogy melyik hajó a miénk. Kétfős játéknál a leglátványosabb ez, amikor a másik 3 hajó szinte üresen köröz, mi meg kiguvadt



szemmel lessük, hogy hány papaya kell még a győzelemhez.

Apropó, győzelem – az utolsó kör kimondottan bőkezű, szóval ott érdemes megnyomni a dolgot, és ebben a tekintetben nagyon okos a játék. Egyrészt addigra már kialakultak a hozzávetőleges erőviszonyok, már talán mindenki gyűjtött pár gyümölcsöt, így ideje, hogy eldöntsük a vitát. Aztán addigra már mindenkinek világos a játék működése, ideje egygel magasabb

fokozatba kapcsolni. Végül ekkorra esetleg páran már döntetlenre állnak, de nyerni csak egy tud, szóval pont indokolt, hogy az utolsó fordulóban a győztes jutalma 4 (értitek, emberek, négy egész!!!) papaya. Ja, ha valaki aggódna, tökéletesen van kiszámolva az alkatrészek mennyisége







– mindig elfogy mind, és pont annyi van, amennyi kell. Varázslat – vagy matek. Egyikhez sem értek.

Ajánlom-e? Jó szívvel, lelkesen, igen. A nagyon picikkel vagy a sértődősékekkel előtte egy kicsit beszélni kell, hogy nem velük akarunk kitolni, de hát ha mi akarjuk a legtöbb trófeát begyűjteni, akkor muszáj vagyunk eltolni az útból azokat, akik szintén erre törnek. Javaslom, hogy ha egy-egy parti után még sértődés van, vigasztaljuk meg az illetőt egy igazi papaya boattal, ami – én is csak most tudtam meg rövid netes keresés után – valójában egy [gyümölcstál](#), amit egy félbevágott papayában szolgálunk fel, joghurttal, egyéb más gyümölcsökkel. Talán ennek elfogyasztása után újra kedve lesz még egy partihoz.

drkiss



A papaya vagy dinnyefa (*Carica papaya*) a keresztesvirágúak rendjébe és a dinnyefafélék családjába tartozó faj. Gyümölcse szintén papaya néven ismert. Pálmaszerű, el nem ágazó törzse 8–10 m magas. Ránézésre a sárgadinnyéhez hasonló, érett állapotban narancssárga 20–30 cm-es bogyótermései a törzs felső részén, a levélkórna alatt fejlődnek ki. Egy-egy papaya gyümölcs akár 5 kg-ot is nyomhat. Rózsaszín vagy narancssárga gyümölcshúsa mintegy 3 cm vastag. Fekete, borsónyi magvai a termés központi üregét töltik meg.

A trópusi területeken termesztik; Mexikóban már évszázadokkal a klasszikus közép-amerikai kultúrák előtt művelésbe vonták. Sok helyen kedvelt gyümölcs. Salátákhoz, süteményekhez, ivólevelekhez is felhasználják. Leve savanykás, üdítő ital.

forrás: Wikipédia



PIATNIK

**Tervező:**

Tanja Malinowski, Marcus Meigel

**Megjelenés:**

2024

**Kiadó:**

Piatnik

**Kategória:**

titkos szerepes

6+

2-5

15-30'







5+



2-4



10'

# Ronny Roller

Az ősi Indiából két „nagyszerű” játékot is származtatunk, ezeket már én is gyerekkorom óta ismerem, ezek a mai napig időtálló klasszikusok: a *KI NEVET A VÉGÉN?* és a *KÍGYÓK ÉS LÉTRÁK*. Érdekesség, a *KI NEVET A VÉGÉN?* *ősi verzióját* a 400 körüli időkből eredeztetik, a *KÍGYÓK ÉS LÉTRÁK* ősi verzióját a *Wikipedia* meg a BGG is a 2. századra datálja, csak a BGG szerint i.e. 200-ra, a *Wikipedia* pedig i.sz. 200-ra jelöli a keletkezést. Mindegy is, a lényeg, hogy ősrégi játékokról van szó, amiknél azóta csak sikerült már jobbat alkotni, ugye?

„Aszfaltoznak házunk előtt,  
Zúg a nagy gép, füstölög,  
Forró masszát önt az útra,  
Nézem, ahogy gőzölög.”

A *PIATNIK* nem a marketingről és a játékok magyar elnevezéséről híres mostanában. A *RONNY ROLLER* esetében sem ültek sokat a névadók az ötlet felett. És van egy sanda gyanúm, hogy a játéktervezők sem agyalták túl a játékot.

Persze most egy 2-4 fős gyerekjátékról van szó, amit akár már egy 5 évessel is lehet játszani.

„Szétterül a keskeny úton,  
Csillogó és fekete,  
Kukucskál az útszélén az  
Utca összes gyereke.”

Kapunk egy szép, nagy dobozt, aminek kb. 80 %-át a játékhoz összerakható úthenger tesz ki. Azon felül egy nagy játéktábla, 2 db dobókocka, 16 db bábú/közlekedési bója és egy matrica készlet található a dobozban.

A tábla 3 részből áll: start terület, színes útszakaszok/sávok és célterület.

Ha szépen felmatricáztuk a bábukat és összeszereltük az úthengert, akkor tegyük az asztal közepére a táblát, helyezzük valamelyik színes sávhoz, a tábla mellé az úthengert. Minden játékos válasszon egy szintet és vegye el a hozzájuk tartozó bábukat.







**„Az úthenger megérkezik,  
Rágurul az aszfaltra,  
Ide-oda gurul rajta,  
Így lapítja laposra.”**

A kezdőjátékos dobjon a kockákkal és az alábbi sorrendben hajtsa végre az akciót.

» Lépés

Lép az egyik bábujaival: az egyik kockán 1-2-2-3-4 és egy csillag eloszlásban találhatóak jelölések. Ha van még bábuja a start területen, akkor a kidobott számnak megfelelő mennyiségű mezőt kell lépni az egyik bójával az úton. Csillag esetén a játékos dönthet, hogy az egyik bábujaival 1-4-ig, mennyit lép.

Belép az egyik bábujaival a célterületre: amennyiben a játékos minden bábuja elhagyta már a start területet és az egyik bójával pont be tud lépni a célterületre, akkor ezt megteheti, de a dobásnak pont annyinak kell lennie, amennyivel be tud mozogni.



A célba ért bábukkal a játék során többet már nem történhet baj.

» Átmozgatás vagy hengerelés

A másik kocka dobott jelzésétől függően vagy a kockán kidobott sávnak megfelelő útszakasz mellé kell tenni az úthengert, vagy ha kettős színt dob a játékos, akkor kiválaszthatja, hogy a két szín közül melyik mellé teszi a gépet.

Ha a kockán Ronny jelzését dobta ki a játékos, akkor bizony hengerelni kell. Azon a sávon, ahol áll az úthenger, ott elindul és minden útjába eső bóját lesodor és visszaküldi a start mezőre.

Az a játékos nyer, aki elsőként juttatja át mind a négy bábuját a célterületre.

**„Úthengerre, úthengerre,  
De jó lenne felülni!  
Ha nagy leszek, megtanulok  
Úthengert is vezetni!”**

**Minőség:** Nagy doboz, jópofa úthenger szivacs hengerrel. Sajnos a szivacsok kb. az első használat után behorpadtak, így többet nem is használtuk rendeltetésszerűen. A tábla szép nagy, átlátható, a kockák és bábuk átlagosak.







**Újrajátszhatóság:** Hát, ha a gyerek otthon úthenger- vagy gépmániás, akkor lehet, sokszor akar majd játszani a játékkal, de szerintem max. két kör elegendő belőle, és már mehetünk is tovább egy másik játékra.

**Játékélmény:** Egy gyors, pörgős, viszonylag agyalósabb játék. A játékosok kockáztathatnak, kiszúrhatnak egymással, de minden a szerencsén múlik, hiába rakom át az úthengert máshova, ha mire újra én jövök, addigra a többiek dobása miatt a bábum visszakerült a start mezőre. Gyakran előfordulhat, hogy körökön át nem lehet lépni, mert dobhatok pont úgy, hogy a dobott értéket nem tudom lelépni, vagy nem dobok pontosan annyit, hogy be tudjak lépni a célterületre. Ilyenkor mintha kimaradtam volna a körből. Amúgy látom benne a potenciált, hogy lehetett volna még csiszolni a játékon, és így élvezetesebb lehetett volna tenni. Akár házi szabállyal fel lehet dobni a társast, például [SZELEMLÉPCSŐS](#) csavarral: titkos, hogy ki melyik bábut irányítja, vagy meg lehet osztani a lépéseket a bóják között, vagy esetleg titokban van egy megjelölt bábuja mindenkinek, és mint a [HEIMLICH AND CO.](#) esetében, valami plusz pontot ér, ha pont átmegy az úthenger az ember bábuján. De jelen verziójában ez a játék nem több mint egy egyszerű *KI NEVET A VÉGÉN?* és egy *KÍGYÓK ÉS LÉTRÁK* játék. Nem véletlen, hogy a bevezetőben ezeket említettem.



**Személyes vélemény:** A játékról sokat elmond szerintem, hogy nincs BGG oldala (pedig nagyon kerestem), és még a dobozra se került fel, hogy ki tervezte a játékot. Persze ezektől függetlenül még lehetne egy örök klasszikus darab.

Ár-érték arányban nem a legjobb választás, de persze manapság már mindennek meg kell fizetni az árát. A társas arra jó lehet, hogy a gyerekekkel megismertessük a kicsit csavarosabb gondolkodást, az érzést, hogy milyen, mikor az úthenger átmegy rajtunk, vagy mikor lehetőség van kiszúrni apával, de alapvetően szerintem pár játék után polcra kerül, és ha csak nem instant szerelem az úthenger a játékban, kevésbé tartom valószínűnek, hogy gyakran előkerülne. Amúgy ha a gyerkőc gépmániás, akkor tuti van az otthoni készletben már egy ilyen gépe.

Összességében a játékot ajánlom olyanoknak, akiket a téma meg tud fogni. Esetleg pont az úthengerrel lehet elrángatni a TV elől a gyermekeket. Én azért kívánom, hogy a társas találja meg a maga rajongóit és azokat hengerelje le.

(A cikkben Bartos Erika: *Útépitők* c. versét idéztem.)

Attila



PIATNIK

RONNYR

Ronny Roller

**Tervező:**  
ismeretlen

**Megjelenés:**  
2024

**Kiadó:**  
Piatnik

**Kategória:**  
dobj és lépj



5+ 2-4 10'





2+



2-3



15'

# Zoknifogócska Szofival

Harcos Bálint Szofi meséinek főhőse egy Szofi nevű kislány, akit joggal hívhatunk az engedetlenség királynőjének. Olvastam róla korábban, így beszereztem a könyveket a két és fél éves fiamnak. Az eleven és akaratos kislányról szóló mesék számomra túl abszurdak voltak, ráadásul Cristina Quiles illusztrációi sem nyerték el a tetszésemet, nem úgy a kisfiamét, aki hangosan kacagott a mesék olvasása közben. A [moly.hu olvasói szavazatai és hozzászólásai](http://moly.hu/olvasoi-szavazatai-es-hozzaszolasai) alapján úgy látom, hogy a szeleburdi, önféjű, de vicces kislányról szóló történetek a felnőtteknek kevésbé, a gyerekeknek viszont sokkal inkább bejönnek. A PAGONY kiadó nagyon ügyesen építi fel szerzői köré a marketinget és készít társasjátékokat a sikeres mesekönyvek témáira. Így készült el a ZOKNIFOGÓCSKA játék a Szofi tüsszent mese alapján.

## Máté tervez

Ebben a mesében Szofi nem hajlandó felvenni a zokniját, és emiatt megfázik és tüsszent. A mamája (ami érdekes módon a társasjátékban anya szóra változik) kéri, hogy vegye fel a zokniját, de erre Szofi – aki úgy látszik, éppen



dackorszakát éli – nem hajlandó és elfut. A mamája utána fut és útközben Szofi mindenhol tüsszent egy nagyot, ezzel egyre nagyobb és nagyobb bonyodalmakat okozva. Emiatt egyre többen kezdik el kergetni, így kialakul egy helyes kis láncmese, amelynek a végén Szofit már a fél világ kergeti (szó szerint), de a mamája utoléri, ráadja a zokniját, és így a tüsszögés is abbamarad.







Erre a témára a rutinos társastervező, **LENCSE MÁTÉ** fejlesztett játékot, aki már egy tucat játékot csinált 2016 óta. **LENCSE MÁTÉ** játékaik közül már többet is bemutatunk, így például a **RUMINIT**, az **ÚRCSEMPÉSZEKET**, az **ABSZOLÚT MEGVADULT BETŰKET**, a **VARÁZSLABORT**, a **TÖKMAGOK – KINCSVADÁSZATOT** és a **LAJKÁT**. **MÁTÉ** már nyilatkozott nekünk arról, hogy ő főleg a mechanikákra koncentrál és a témát később rakják köré, amiben nem is mindig vesz részt. Ez esetben a **MÁTÉ** által kitalált ötlet és a **PAGONY** kiadó által adott tematika nagyon is összecseng, de nézzük meg, miért is.

## Szofi tüsszent

A játékban a gyerekek a mezítláb szaladgáló Szofi bőrébe tudnak bújni, míg a szülő kergetheti őt (kicsit hasonlóan a valósághoz, amint ezt minden gyakorló szülő tudja). A játék elején a jópofa színes zoknilapkákból kell kialakítani az útvonalat, ahol Szofi tud menekülni anyukája elől. A 36 lapkát úgy kell letenni, hogy mindig 6 darab azonos körvonalú kerüljön egymás után, tehát a teljes út 6 szakaszra oszlik. Ezen az útvonalon fogjuk léptetni a Szofi és az anya figurákat. Attól függően, hogy ennek a pályának melyik szakaszán vagyunk, az anya szerepében lévő játékos összekeveri a 12 darab zoknikártyát, majd a 12 tartóba helyezve kirakja a Szofit alakító játékos elé, akinek az a feladata, hogy minél kevesebb fújással feldöntse azokat. Minél kevesebb fújással dönti le a lapokat, annál nagyobbab tud előre haladni. Ahogy Szofi halad a pálya vége felé, egyre több lapot kell feldöntenie ahhoz,



hogy előre mozoghasson. Az anyuka pedig úgy tud utána szaladni, ha az útvonalán lévő zoknilapkákat sorrendjében tudja visszaállítani a szétfújt kártyalapokat.

Ezt persze jelentősen megkönnyíti, ha úgy fújják el a lapokat, hogy azok felfordulnak, ami elég gyakran előfordul. Ezzel a helyzettel a szabály sem tud mit kezdeni, inkább a szülőnek kell ezt bölcsen kezelnie. Ugyanis a játék addig tart, míg Szofi végig nem ér a pályán vagy az anyuka utol nem éri őt. Mivel 4-5-6 lap sorrendjének megjegyzése nem nagy kihívás a szülőknek, ezért én azt javaslom, hagyjuk a gyereket, hadd haladjon, és ne



egy háromévesssel szemben próbáljuk megmutatni, milyen okosak vagyunk.

Persze mindenki úgy játszik ahogy akar, de ha állandóan elcsúszunk Szofit, ne csodálkozzunk, ha gyerekünk nem akarja majd elővenni többet a **ZOKNIFOGÓCSKÁT**.



## A gyerekek fújkál

A 2-6 éves gyerekek egyik kedvenc szórakozása a fújkálás, legyen szó születési tortáról, sípról vagy buborékfújóról. A fújkálás vicces és izgalmas, ebben a játékban pedig a színes zoknilapokat kell elfújni. A kicsiknek szóló játékok általában memória vagy





ügyességi játékok, a ZOKNIFOGÓCSKA ez utóbbi kategóriába tartozik. Bár nem gyakori mechanizmus a fújkalás, de LENCSE MÁTÉnak a szabadban történő játékokra tervezett **MANÓVÁROS** játékaik közül az **ÉJJELEI LABIRINTUS**ban is visszaköszön a fújkalás, ahol bogyókat kell kavicsok között átfújni a táblán.

A fújás nem bonyolult tevékenység, ezért a fújás távolságát úgy határozzuk meg, hogy az folyamatos kihívást jelentsen a gyerekek számára, de ne okozzon kudarcot. Ha gyerekünk pedig szerepcserét szeretne, akkor a szabálykönyvben arra is van ötlet, hogy a memória részt hogy könyvítsuk meg számára.

A ZOKNIFOGÓCSKA pár perces játék, ami ebben a korosztályban még bőven elegendő. Számomra sem a memória, sem a fújkalás nem okozott nehézséget, én inkább azt élveztem, hogy a gyermekemnek tetszik a játék. Ebben a korban a mozgásos, aktív játék fontos, a játék némileg ezt az igényt is kielégíti, kicsit számolni is tanít, és nagyon fontos, hogy az a világ köszön vissza a játékban, amit a gyerek a könyvben is megszeretett.

maat



PAGONY



Zoknifogócska Szofival

Tervező:  
Lencse Máté

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
ügyességi, memória

2+

2-3

15'



20% kedvezmény erre és minden más Pagony játékra  
Érvényes a Pagony boltjaiban és a webboltban: 2024. május 31-ig  
www.pagony.hu

Kuponkód: JEM







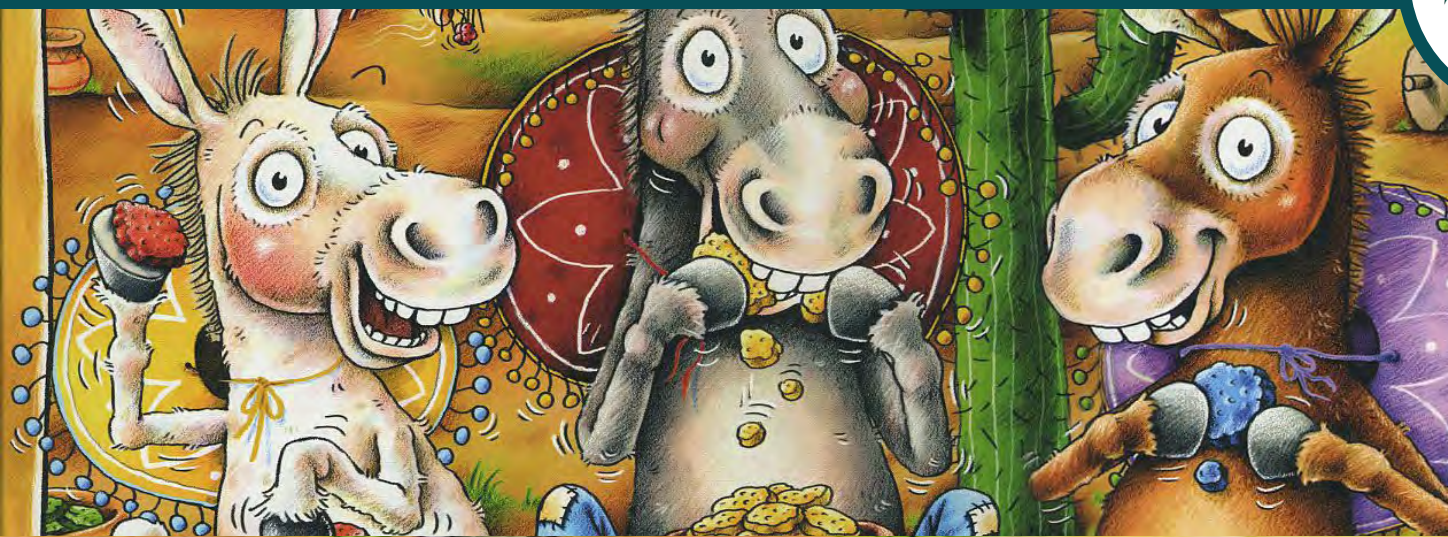
5+



2-5



20'



# Mu csacsi

**MU CSACSI** névvel szerintem nem könnyű egy játékot eladni – legalábbis azok, akiknek mutattam, mind megijedtek az idétlen címtől. Eredetileg **LOS MAMPFOS** volt a címe és nem tudom, hogy az mit jelent, de szerintem a **MU CSA-CSI** elég zagyva név ahhoz, hogy sok potenciális játékost elveszítsenek. Pedig a játék pedigréje nem rossz, hiszen 2006-ban jelölték **Kinderspiel des Jahres** (Év Gyermejképe) díjra, a játék szerzői pedig **RÜDIGER DORN** és felesége. **RÜDIGER DORN** nevéhez olyan neves játékok fűződnek, mint a 2014-ben **Kenner Spiel des Jahres** győztes **ISTANBUL**, a 2016-ban **Spiel des Jahres** jelölésig jutó **KARUBA**, a 2004-ben a **Deutscher Spiele Preis** harmadik helyezett **GOA**, a 2012-ben szintén **Spiel des Jahres** jelölésig jutó **LAS VEGAS** és a 2005-ben szintén **Spiel des Jahres** jelölt **JAMBO**.

## Egy kupac taco tallér

Nyolc éven aluli gyerekeknek társasjátékokat kitalálni nem könnyű feladat: az alapvető összetevők

szükségszerűen eltérnek a klasszikus társasjátékokétól, és gyakran két lehetséges nagy kategória valamelyikébe sorolhatók: memóriajátékok vagy ügyességi játékok (ezek vagy a finommotorikát vagy a gyors reflexeket használják). Még nehezebb olyan játékokat tervezni, amelyek lehetővé teszik, hogy a gyerekek és a felnőttek egyenlő feltételekkel szálljanak küzdelembe, ráadásul úgy, hogy mind a gyerek, mind a felnőtt élvezze. A **MU CSACSI**nak

félig-meddig sikerül is ez, és a bizarr témának köszönhetően bizonyos mértékű vidámságot is sikerül generálnia.

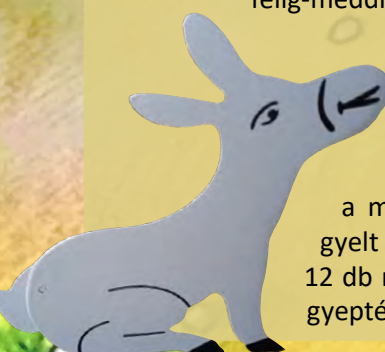
Az eredeti kiadó, a **ZOCH**, illetve a magyar kiadó, a **PIATNIK** is odafigyelt a játék kivitelezésére. Kapunk 12 db nyolcszögletű kartonlapkát, amik gyeptéglákat szimbolizálnak, amiken

a csacsik tudnak közlekedni, 5 forgatókorongot, 40 akciókártyát, több, mint száz fakorongot 5 színben, de a játék fénypontja a 3 db nagy méretű, különböző színű szamar.

A szamarak üreges fabábuk, a száj helyén hasítókkal és egy kis ajtóval, közvetlenül a farok alatt, bizony, mert a játék témája, hogy a csacsik színes taco tallérokat eszegetnek, és amikor megtelnek, akkor kipotyogtatják azokat. Én mondtam, hogy bizarr a téma.

Az előkészítés során kör alakba rendezzük a hatszögletű lapkákat, a szamarakat egymástól egyenlő távolságra helyezük el ezekre a lapkákra, majd az akciókártya-paklit előre meghatározott módon összeállítjuk. Az aktív

játékos felhúzza a pakli legfelső kártyáját és végrehajtja a hozzá tartozó akciót.







## Két lehetőség van:

- » A kártya egy evő szamarat ábrázol: a szamár színe jelzi, hogy melyik állat eszik; ha a szamár sokszínű csíkos, a kártyát felfedő játékos dönti el, melyik szamár fog enni. A papíron az is szerepel, hogy hány tacót kell az állat gyomrába juttatni; a szín vagy színnek megválasztását a játékosra bizzuk. A kör befejezéseként az etetett szamár annyi lépést halad előre az óramutató járásával megegyező irányba, ahány kecszet evett, és mozgás közben esetleg „kihagyja” a többi szamarat, akivel találkozik.
- » A másik lehetőség, hogy a kártya egy szamarat ábrázol, aki éppen kakil. Ha a kártyán szereplő állat a három szín egyike, akkor az lesz az a szamár, aki potyogtat, de ha sokszínű csíkos, akkor az aktív játékosra bizzuk ismét a választást. Miután kiderült, hogy melyik állat terméke lesz a vita tárgya, minden játékos titokban és egyszerre választ egy színt a forgatókorongján, majd felfedik azt. Felemeljük a szamár farkát és megnézzük a végeredményt. Ha csak egy játékos választott egy színt, akkor az összes ilyen színű tacót megnyeri; ha több játékos ugyanazt a színt választja, az egyenlően oszlik el a játékosok között; minden maradékot a senki által nem választott színű tacókkal együtt visszajuttatjuk a szamár gyomrába (egyre bizarrabb ez a téma).

A játék addig tart, amíg egy játékos fel nem húzza a „STOP” kártyát: ekkor a játék mindhárom szamár végső potyogtatásával ér véget. Az a játékos lesz a nyerő, aki a legtöbb kakit (bocsi, taco-tallért) gyűjtötte össze.

## Memorizálni a szamár kupacokat

A *MU CSACSI* egy gyerekeknek készült memória játék, amely a fiatal játékosok egyik „természetes” képességére épít. Egyidejűleg kell színt választani, de nem mindig azt a színt érdemes választani, amelyikből a legtöbb van az adott csacsi gyomrában, mert ha azt többen jelölik, azon osztozkodni kell; lehet, hogy érdemes a második vagy harmadik színt választani, hogy az mind a miénk legyen. Persze így viszont lehet, hogy valakinek pont otthagyjuk a legtöbb korongot, vagyis a memória mellé egy csavaros gondolkodást is bevisz a játék, amely így már a felnőttek számára is vonzó lehet. Valószínűleg ez az oka annak, hogy 2006-ban jelölték a „Kinderspiel des Jahres” díjra.







A szamarak mozgásának nincs túlzott jelentősége, inkább csak nehezíti azt, hogy az elfogyasztott taco tallérokot a szamarak színéhez párosítsuk. Sok felnőttet kiráz a hideg a memória

játékoktól, már csak azért is, mert abban a gyerekek sokszor nagyon jók, ráadásul a téma se igazán „felnőttbarát”, de a gyerekeknek (főleg a fiúknak) nagyon tetszik, nagyon tudnak röhögni, ahogy a csacsik kakilnak. A játék kivitelezése szép, de az etetés miatt a taco hengerek méretét le kellett csökkenteni, hogy beférjenek a szamarak gyomrában, így viszont kis tabletták lettek, ami nem túl szerencsés méret egy gyerekjátéknál.

Ez a kb. 20 perces játék mindenki számára szórakoztató tud lenni, és már 5-6 éves gyerekek is tudnak játszani a kis kupacokat „gyártó” szamarakkal.



maat



**Tervező:**  
Rüdiger Dorn, Maja Dorn

**Megjelenés:**  
2006

**Kiadó:**  
Zoch, Piatnik

**Kategória:**  
memória

5+ 2-5 20'



# TUDSZ JÁTSZANI?

HA NEM CSAK TUDSZ, HANEM MÉG SZERETSZ IS,  
AKKOR REMEK HÍRÜNK VAN - A REFLEXSHOP BUDAI  
SZAKÜZLETÉBEN UGYANIS HETENTE KÉTSZER EZT  
INGYEN ÉS BÉRMENTVE MEGTEHETED!

tematikus társas délutánok  
exkluzív bemutatók  
házi versenyek  
szinte minden Reflexshop kiadású  
társasjáték kipróbálható  
a részvétel ingyenes, de regisztrációhoz kötött

1027 BUDAPEST, HORVÁT UTCA 1-3.

rendszeres társasjáték klubok:  
péntekenként 17.00 - 20.00 | szombatonként 14.00 - 20.00

[KLUBOK.REFLEXSHOP.HU](http://KLUBOK.REFLEXSHOP.HU)



# Társasjáték Klub

...ahol a játék  
élménnyé válik!



**Társasjáték klub a KMO-ban  
a Társas Központ Egyesülettel!**

**Időpontja(i):**

**04.12.** péntek 17.00-22.00

**05.10.** péntek 17.00-22.00

**Helyszín:**

**KMO (1191 Bp., Teleki u. 50.)**

Gyere el, ha szeretsz játszani és egy jó hangulatú közösséghez tartozni, vagy csak kipróbálnál egy-egy újdonságot!

**Előzetes regisztráció** esetén több mint **2000 stratégiai, party- és kártyajátékból** válogathatsz! Ha van kedvenc társasod, hozd magaddal!

**Várunk, játssz velünk!**

**Belépődíj: 500,- Ft/fő, családi jegy 800,- Ft**

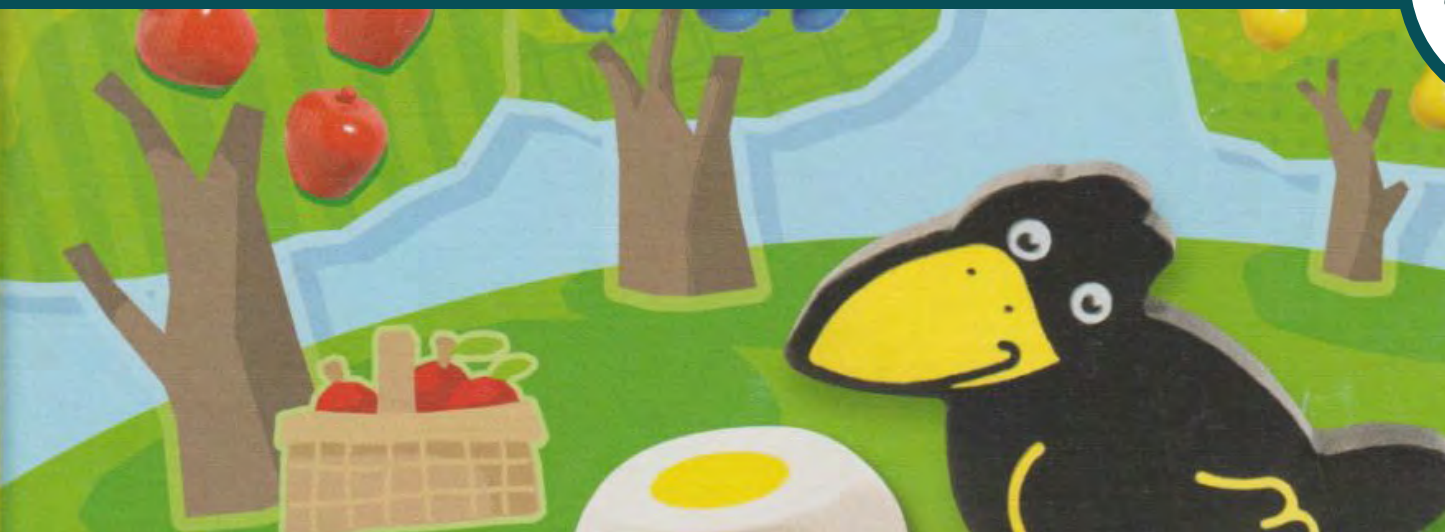
**Regisztráció és bővebb információ:**

Sz. Urbán Szilvia, tel.: 282-9752/0106 m.

email: [urban.szilvia@kmo.kispest.hu](mailto:urban.szilvia@kmo.kispest.hu)

[www.kmo.hu](http://www.kmo.hu)





2-4



1-4



10'

# Erster Obstgarten



Az **OBSTGARTEN** (Gyümölcsöskert) a **HABA** kiadó egyik legnépszerűbb társasjátéka, többféle verzió is készült már belőle. Mi a fiunk kora miatt az **ERSTER OBSTGARTEN**nel játszunk mostanában, így erről a játékról szeretnék néhány gondolatot megosztani.

## Jegenyefa ingó-bingó, odaül az ázott holló,



Az **ERSTER OBSTGARTEN** (**FIRST ORCHARD**) játékban egy gyümölcsöskertben lévő fáról kell a gyümölcsöket leszüretelni, mielőtt a holló elérné a kertet és megenné az összes gyümölcsöt. Kooperatív játék, vagyis mindenki közösen törekszik arra, hogy minél előbb leszüreteljünk minden termést.

A játék kezdetén kirakjuk a négy kartonlapot, ami a négy gyümölcsfát ábrázolja, majd mindegyikre kiteszünk 4-4 gyümölcsöt (zöld almát, piros almát, szilvát és körtét). A kertkapu elé kirakjuk az utat, ami elé lehelyezzük a holló figuráját. A soron lévő játékos dob a kockával. Ha gyümölcsöt dob, akkor a dobott gyümölcs fajtájából egyet leszedhet és beteheti a kosárba, ha kosár szimbólumot dobott, akkor bármelyik gyümölcsből leszedhet egyet, ha pedig hollót, akkor a hollóval kell lépni egyet előre.

A játék akkor ér véget, ha leszedtük az összes gyümölcsöt – ez azt jelenti, győztünk, vagy a holló eléri a kertkaput és megeszi a maradék gyümölcsöt, akkor viszont veszítettünk. Miután a hat lehetséges dobásból egy rossz van, így kicsi az esélye, hogy veszítsünk, de ha akarjuk, izgalmasabbá tehetjük a játékot azzal, hogy rövidebbre vesszük az utat, azaz a holló kevesebb dobás után elérheti a kertet.

## teregeti csapzott tollát, keserüli holló-voltát.



Egyszerű játék a legkisebbeknek, amit már érdemes két éves kor körül elővenni. A játék nagyon szép, nagyon minőségiek az alkatrészek. Jól kidolgozott a hollófigura és szuperek a gyümölcsös figurák, annyira szépek és nagyok ezek a fa gyümölcsök, hogy azokkal a gyerek külön is tud játszani, például piacosat.





Miután a társasjáték kooperatív és közösen játszunk, így könnyebb a szabályokat betartatni a legkisebbekkel is. Nálunk az okozott kicsi nehézséget, hogy ha gyümölcs szimbólumot dobott, akkor nem egyet, hanem az össze-  
set le akarta venni a fáról. Ritkán volt olyan, hogy a holló elérte a kertet és vesztettünk, és amikor először fordult elő ilyen, féltem, hogy mit szól hozzá a fiam, de csak nevetett. Egy idő után azt vettük észre, hogy minden áron hollót szeretett volna dobni, mert az olyan vicces, hogy a holló megeszi a gyümölcsöket. 😊 Szóval egyáltalán nem érdekelte, hogy győzünk vagy veszítünk, az számított neki, hogy jól szórakozzunk, és talán ez megszívlelendő filozófia minden játékos számára.

*maat*

Az alcímek részletek a Jön a kocs, most érkezünk című mondókából.



**Tervező:**  
Anneliese Farkaschovsky

**Megjelenés:**  
2009

**Kiadó:**  
Haba

**Kategória:**  
kooperatív, kockadobós

2-4

1-4

10'

**Erster Obstgarten**







7+



3-12



45'

# Activity Playmobil

Két jónevű márka összevonására a társasjátékok világában is találunk példákat, ilyen a *SMALL WORLD OF WARCRAFT*, a *PANDEMIC* rendszerére ráültetett Star Wars-os világ, *A KLÓNOK HÁBORÚJA* vagy a *FEDŐNEVEK: DISNEY* társasjáték. A recept egyszerű: egy sikeres társasjátéknak adnak egy új témát, és ezzel növelik az eladást, hiszen az ismert márkákkal esetleg olyanokat is be tudnak vonni a társasjátékok világába, akik egyébként nem figyelnének fel a játékra. Az *ACTIVITY PLAYMOBIL* is ilyen, hiszen könnyebben megveszi a szülő azt az *ACTIVITY* variánst, amelynek borítóján ott virít gyermeke egyik kedvenc játéka.

## ACTIVITY gyerekeknek

Mit tud az *ACTIVITY PLAYMOBIL*? Semmi különösebbet, gyakorlatilag ez egy gyerek *ACTIVITY*. Vagyis ugyanazok a szabályok, mint az eredeti *ACTIVITY*-ben, tehát a játékosoknak mutogatással, rajzolással, szavakkal kell előadni a feladványt, úgy, hogy azt a csapat 60 másodpercen belül megfejtse. Itt is vannak 6 pontos feladványok, amiket – ahogy az alapjátékban is – szintén el lehet rabolni.



Miután gyerekeknek szól a játék, így természetesen ennek megfelelően gyerekbarátok a feladványok, amelyekből csak 3 van kártyánként. A dobozon a 7+-os korhatár található és ez tartható is, bár van pár 6 pontos feladat, amelyek akár még egy felnőtt is megszenvedne (pl. atmoszféra,

műveleti központ elmagyarázása, vagy a légbuborék elmutogatása), persze ez nem igazi probléma, hiszen ha ilyen feladványba ütközünk, egyszerűen húzzunk egy új kártyát, amit könnyedén meg lehet tenni, hiszen a három fajtából összesen 330 darab található a játékban.

Most már tudjuk, mitől *ACTIVITY*, de mitől Playmobil? Egyszerű: a csapatok a táblán nem sima bábokkal lépkednek, hanem „4 különleges Playmobil figurával”. Ami tényleg különleges, legalábbis abban az értelemben, hogy a négy bábunak négy bőrszíne van: van köztük szőke, fehér bőrű kislány, néger kislány, ázsiai kislány és barna bőrű, barna hajú, valószínűleg latin kislány.





## Képességfejlesztés játékosan

Szerintem az *ACTIVITY* a gyerekeknek kifejezetten hasznos játék. Valószínűleg mindenki, aki már játszott *ACTIVITY*vel, találkozott azzal a jelenséggel, hogy a játékos tanácstalanul áll a rejtvény előtt, és nem tudja, hogy kezdjen neki a magyarázatnak, mutogatásnak, rajznak. Nem azért, mert nem ismeri a szót, hanem azért, mert el kell először helyezni egy fogalmi rendszerbe, majd át kell gondolnia, hogyan tudja ezt átadni a többieknek. A gyerekek-nél különösen hasznos, hogy a szavakat el tudják helyezni, pl. ez állat, ez gyümölcs, ez jármű, ez fogalom, ez esemény stb., vagy rájönni arra, hogy ez összetett szó vagy



szóösszetétel, és a mosómedvét két részletben könnyebb elmutogatni vagy a lombkorona házat három részletben lerajzolni.

Az *ACTIVITY PLAYMOBIL* kifejezetten jó arra, hogy gyerekek felnőttekkel együtt játszanak vagy a gyerekek magukban. A Playmobil figurák

csak egy a játékhoz nyújtott extra kiegészítő, ahogy mostanában mondják, "felpimpeli" a játékot (vagyis a játék kinézetét javítja).

maat



**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Piatnik

**Kategória:**  
kommunikációs, rajzolás

**7+** **3-12** **45'**





25'

# Mysterium Kids: Kipkop kapitány kincse

OLEKSANDR NEVSKIY és OLEG SIDORENKO ukrán szerzőpáros nevét akkor ismerhettük meg, amikor a lengyel PORTAL GAMES kiadta *TAJEMNICZE DOMOSTWO* című játékukat 2013-ban, majd jött a DIXIT kiadója, a LIBELLUD, majd pár apró módosítás és némi ráncfelvarrás után 2015-ben *MYSTERIUM* néven csináltak belőle világsikert, amelyből több mint 2 millió példányt adtak már el. 2020-ban bővült a család a *MYSTERIUM PARK*kal, ami a *MYSTERIUM* rövidebb, családi verziója lett.

## Eladástechnikai eszköz vagy tényleges fejlesztés?

Időközben a LIBELLUDot felvásárolta az ASMODEE kiadó. Sok mindent gondolhatunk az ASMODEE-ről, de tény, hogy nagyon profin kezelik és fejlesztik a hozzájuk került játékokat, gondoljunk csak például a PANDEMIC játékok LEGACY verzióira (1, 2) vagy a TICKET TO RIDE kompakt verziójára, a TICKET TO RIDE: NEW YORKra. Ennek a mintapéldája a MYSTERIUM KIDS is, hiszen ebben már nem is vettek részt az eredeti játék szerzői, gyakorlatilag csak a téma és a kiadó alapján lehet a társast a MYSTERIUM gyerek verziójának tartani.



A játék háttértörténete szerint a város szélén található régi kastély káprázatos kincset rejt, ezért a játékosok egy éjszakát töltenek ott, remélve, hogy megtalálják az elrejtett kincset. Ebben Kipkop kapitány szelleme nyújt nekik segítséget. Szóval a story, melyben egy szellem siet a segítségünkre, megvan, továbbá az is, hogy a szellemet alakító játékos ad jeleket a többi játékosnak a rejtvény megoldásához. Ez itt úgy történik, hogy 5 kártyát kirakunk, majd a szellem húz egy számot titokban, és míg a többi játékos becsukja a szemét, addig a játékban található dob segítségével a szellem megpróbálja megmutatni, hogy melyik zajkártyát húzta.





## Dobbal nem lehet verebet fogni, na de kincset lehet-e találni?

Bizony, van a játékban egy kis kézidob (a szabály következetesen csörgődobot ír, mert az eredeti szabály is a „tambourin” szót használja, viszont ebben a dobban nincsenek kis csörgők), és a szellemet alakító játékos ezen dob segítségével próbálja meg bemutatni, milyen, amikor a kígyó siklik, a macska a falat kaparja, öntözzük a virágokat, dörren az ágyú, dőlnek a dominók, zümmög a méh, kapirgál a tyúk. A többi játékos ezután kinyitja a szemét és megpróbálják kitalálni, melyik kártyát akarta a szellem megmutatni; ha nem tudnak megegyezni a kártyáról, akkor a szellem balján ülő játékos dönt. Ha eltalálták, kapnak egy kincskártyát, ezt követően mozgatják a holdjelzőt, és a következő játékos lesz a szellem, majd ő is 5 új zajkártyából próbálja megmutatni azt, amit véletlenszerűen kihúzott. Hat körig tart egy játék és a megtalált kincslapok számának megfelelően lehet értékelni az elért eredményt.

Amikor először találkoztam a játékkal, volt bennem félsz, hogy vajon egy dob segítségével hogyan tudunk ennyiféle hangot kiadni. De a gyakorlatban egyszerűen működik



a dolog, elég jól el lehet találni, mire gondolt a szellem. Kisebb gyerekek nem mindig tudják tökéletesen azt a hangot adni, amit szeretnének, de a 8-10 éves gyerekeknek szinte mindig sikerül. Nem véletlenül nyerte el a játék a Kinderspiel des Jahres, vagyis az Év Gyerekjátéka díjat 2023-ban.

## És a dobszóló

Valószínűleg a két tervező, *ANTONIN BOCCARA* (*FIESTA DE LOS MUERTOS*) és *YVES HIRSCHFELD* játéktervét a *LIBELLUD* és a *SPACE COW* (akik szintén az *ASMODEE* család tagjai) csapata ültette át a *MYSTERIUM* világába. Egy bejáratott márkanév és egy jó játék, ezzel csak nyert a társasjátékos közösség. Hiszen eleve kevés játék van, amelyik a hallásra épít, nekem a *MORD IM AROSA* jutott még eszembe, ahol kockákat ejtünk egy hét szintes toronyba, és meg kell hallanunk, melyik kocka melyik szintre esett le. A hangokra építő játékok ritkák, a *MYSTERIUM KIDS* ennek egy nagyon jól sikerült verziója, bátran merem ajánlani kisgyerekes családok részére.

maat

### Tervező:

Antonin Boccara, Yves Hirschfeld

### Megjelenés:

2022, 2023

### Kiadó:

Libellud és Space Cow, Gémklub

### Kategória:

korlátozott kommunikációs, kooperatív

6+ 2-6 25'





8+



2-5



15'

# Fedőnevek Disney

*„Nem számít, mennyire erősen gyászol a szíved, ha képes vagy továbbra is hinni, akkor előbb-utóbb valóra válnak az álmaid.” (Hamupipóke)*

A **FEDŐNEVEK** sorozat több tagját bemutattuk már nektek lapunk hasábjain:

**FEDŐNEVEK – FEDŐNEVEK KÉPEKKEL – FEDŐNEVEK NÉGYSZEMKÖZT**

A játék első kiadása 2015-ben jelent meg annak a **VLAADA CHVÁTIL** szerzőnek a „tollából”, akinek a **KOROKON ÁT** újrarendelt változatát is köszönhetjük. Valóban nem áll közel egymáshoz a két játék, sikerük azonban vitathatatlan. Sokáig tartotta magát az a nézet társasjátékos körökben, hogy az asszociációs játékok királyát, a **DIXIT**et nem lehet letaszítani a trónról, a **FEDŐNEVEK** azonban rekordidő alatt top játék lett a partyjátékok között. Jelenleg a BGG ranglista 132. helyén áll a **DIXIT** 375. helyével szemben. Nálunk a klubban is rengetegszer kerül elő, bárkinek bevethető, még a **DIXIT**től idegenkedő, matematikai aggyal megáldott játékosok is hajlandóak vele játszani.

## „Ha nem tudsz valami kedveset mondani, inkább ne is mondj semmit.” (Bambi)

Kevés olyan társasjátékos van, aki ne ismerné szerintem a **FEDŐNEVEK** valamelyik kiadását, de azért cikkem teljessége miatt pár szóban bemutatnám. Csapatjátékról beszélünk, amely véleményem szerint 6 vagy 8 fővel az igazi, és érdemes figyelni arra is, hogy a tapasztaltabb játékosok vagy a jó asszociációs képességgel megáldottak vállalják magukra először a kémfőnökök szerepét. Mint a legtöbb partijáték, ez is akkor jó igazán, ha jó társasággal játszunk. A játékban kémek vagyunk, akik kódszavakkal próbálnak meg kapcsolatba lépni társaikkal, azonban van, hogy néha egyszerű járókelőre vagy bérgyilkosra esik a választásuk. Igen nehéz partyjátékba tematikát hozni, **CHVÁTIL**nak azonban még ez is sikerült. Nem ragyogja ugyan túl a téma, de mégis el tudjuk hinni játék közben, hogy kémek vagyunk, akik **FEDŐNEVEK**kel kommunikálnak egymással.

## „Az a bimbó, amely a legzordabb körülmények között nyílik ki, a legszebb valamennyi közül.” (Mulan)

A két főnök egymás mellett ül és ugyanazt a kulcskártyát nézi, amelyet a csapatuk tagjai nem láthatnak. Ezen látják, mely szavak, azaz mely ügynökök tartoznak a csapatukba.

A szavakat tartalmazó lapok egy négyzetárcsós táblázatba kiterítve jelennek meg előttük az asztalon ugyanabban a pozícióban, ahogy a kulcskártyán látják. A két kém felváltva következik, egyetlen szóval kell megpróbálniuk minél több ügynököt, azaz asztalon fekvő fedőnevet összekötni a saját színükből, majd elmondani a csapatuknak a kulcsszót és egy számot, hogy pontosan mennyi ügynököt sikerült összekapcsolniuk. Igen, nagyon izgalmas és élvezetes fejtörő, én például kifejezetten szeretek kémfőnök lenni. Arra kell figyelnünk, hogy csak egy szót mondhatunk,



amelynek a jelentésével kell kapcsolódnia a lapokhoz, nem utalhatunk hangalakra, kezdőbetűre, pozícióra stb. Nem **mutogathatunk**, nem **énekelhetünk**, ez nem **ACTIVITY**. Ténylegesen csak szóasszociáció. Egyszerű ötlet, nagyszerű játék.





Ezután az aktív főnök csapatán a sor. A játékosok nyíltan megbeszélhetik egymással, mely kártyákra gondolnak. A játék legnehezebb része talán ez, ugyanis a kémfőnöknek pókerarcra kell végighallgatni csapata eszmeftartását, és nem szólhat, nem adhat semmilyen segítséget. Sőt, néha tehetetlenül végignézi, ahogy a csapattagok lebeszélnek egymást a jó megoldásokról! Vagy akár a másik csapat is bevetheti magát, mi ugyanis zavaró tényezőként be szoktunk avatkozni az ellenfél gondolatmenetébe, hátha sikerül összezavarni őket. Ha döntésre jutottak, rámutatnak az első szóra, amelyet a legbiztosabbnak vélnék, a kémfőnök pedig megjelöli a saját, az ellenfél vagy egy járókelő színével. Addig folytathatják a tippelést, amíg saját ügynökre bukkannak vagy meg nem állnak. Maximum az utalásban kimondott számnál eggyel több tippjük lehet, mely jól jön előző fordulókból visszamaradt kulcsszavakhoz. Ha azonban az ellenfél csapattagjára vagy járókelőre akadnak, nem folytathatják a tippelést, a másik csapat jön. Ha a bérgyilkost sikerül megtalálni, azonnal elveszítik a játékot. Egyébként az a csapat nyer, aki hamarabb leteszi az összes ügynökjelölőjét a kártyákra. A kezdő csapat előnyét azzal kompenzáljuk, hogy nekik eggyel több kitalálható lapjuk/ügynökük van.

**„A múlt is fájhat, de az én filozófiám szerint vagy elugrasz előle, vagy tanulsz belőle.” (Oroszlánkirály)**

Miben más vajon a *DISNEY* kiadás az eredeti játékhoz képest? Nos, valójában semmiben. Az alapjáték szabályai is annyira egyszerűek, hogy tulajdonképpen gyerekekkel is játszható. Olvasni tudókkal a *FEDŐNEVEK*, olvasni nem tudókkal a *FEDŐNEVEK* képes verziója. A *DISNEY* kiadás szabályai szinte teljesen megegyeznek a *FEDŐNEVEK* és a *FEDŐNEVEK* képekkel kiadások szabályaival. Ami azonban a nagyon jó benne, hogy ezzel az egy dobozzal a sima *FEDŐNEVEK* és a *FEDŐNEVEK* képekkel is játszható, azaz valójában kettő az egyben kiadás. A Disney tematika csak hab

a tortán, pontosan arra jó, hogy gyerekeinket ne tudjuk rábeszélteni valamelyik sima verzióra, hanem ragaszkodjanak a *DISNEY* változathoz! Ezt ismerhetjük már az élet számos más területéről is, nem csak a társasjátékok világából. Disneyvel minden könnyebben eladható. Azonban meg kell mondjam, meseszerető felnőttként én például szívesen játszom a *DISNEY* kiadással, szeretem benne nézegetni a karakterek képeit, ráismerni gyermekkorom kedvenc mesefiguráira vagy később a gyermekem kedvenceire. Nézzük is meg részletesebben, mit tartalmaz a *DISNEY* kiadás.



**„Meg ne tévesszen a rút külső, mert a szépség a belsőben lakozik.” (A szépség és a szörnyeteg)**

Ebben a verzióban elhagyjuk a kémekeket és kincseket keresünk, amelyekhez 200 kincskártya jár. Egyik oldalukon képek vannak híres Disney karakterekkel, a másik oldalukon szavak, általában a karakterek megnevezései. Ezzel az oldallal szerintem kifejezetten nehéz játszani annak, aki nem ismeri a Disney meséket, mert egy-egy szereplő neve néha teljesen ismeretlen, nehéz jó utalást tenni rá, még úgy is, hogy segítségként szerepel a mese címe. A képes oldal látványosabb, és az is tud hozzá kapcsolódni, aki nem ismer fel mindenkit a kártyákról. Ezért nekem ez a kiadás a *FEDŐNEVEK* képes változatára hasonlít inkább, amely talán kicsit szabadabb asszociációt enged meg a szavas verzióhoz képest. A játék nehézsége állítható, ugyanis vannak 4x4-es kulcskártyák, amelyeken nincs fekete mező, és vannak 5x5-ös kulcskártyák a képes kiadáshoz hasonlóan egy bérgyilkossal, akit itt a szabály csak „Játék vége” kártyaként emleget. Gyerekkoromban mégsem tehetünk bérgyilkost, ugye?! A kulcskártya tartója természetesen Mickey egeres, ahogy a dobozon is az ikonikus figura tűnik fel Minnie társaságában.





## „Nem az a fontos, hogy milyen erős a karod, hanem hogy milyen erős a szíved.” (Herkules)

Ahogy már utaltam rá, a **FEDŐNEVEK** szerintem zseniális játék, méltán érdemelte ki a sikert, jó szívvel ajánlom mindenkinek, gyermeknek, felnőttnek, kezdőnek, haladónak. Sok változata van, szerintem mindegyikre nincs szükség a polcon, azonban a vásárlás előtt érdemes kipróbálni több verziót. Van, akinek a szavas, van, akinek a képes asszociáció jön be jobban.

Ha nem tudtok dönteni, vagy gyerekekkel játszanátok, esetleg ti magatok is szeretitek a meséket és a Walt Disney által megálmodott varázslatos világot, amely nélkül az életünk és a gyermekeink élete is sokkal sivárabb lenne

és kevesebb csodát tartalmazna, akkor itt a **DISNEY** kiadás. Hiszen „A mese olyan, mint a zene: az ember lelke mélyére hatol.” – ahogy Hans Christian Andersen mondta nagyon találóan. Engedjétek hát játszani a lelketek húrjain és merüljete el a gyerekek csodálatos világában, mert gyerekeknek lenni jó. Ne felejtünk el azok maradni kicsit felnőttként is, tanítsuk gyermekeinket játszani az offline világban, a mi felelősségünk, milyen útra lépnek. Játsszunk velük minél többet!

nemes

A The Walt Disney Company (röviden “Disney”) a világ egyik legnagyobb média és szórakoztató-ipari társasága. 1923. október 16-án alapította Walt Disney és a bátyja, Roy Oliver Disney Disney Brothers Cartoon Studio néven; ma a második legnagyobb médiatársaság az Amerikai Egyesült Államokban. A társaság székhelye a Kalifornia állam-beli Burbank.

Maga Walt Disney a világ egyik legismertebb rajzfilmkészítője és producere.

Ő és csoportja alkotta meg a világ legismertebb rajzfilmfiguráinak jelentős részét, köztük Disney saját figuráját, Mickey egeret. Alakja nyílt antiszemita-musa miatt ellentmondásos, szakmai sikeréhez azonban nem fér kétség. Élete során ő kapta a legtöbb Oscar-díjat. 59 alkalommal jelölték, amelyből 26 alkalommal nyerte el (23-at a film-jéért és 3 emlékdíjat). Az egyik díjátadó rendhagyó volt: 1939-ben a Hófehérke és a hét törpe című rajzfilmjéért egy nagy és hét kisebb méretű Oscar-díjat vehetett át.

(Wikipedia)

A cég részvénye egyike annak a harminc részvényből álló kosárnak, amelyből a Dow Jones Ipari Átlagot számítják. Egészen a 21. század elejéig a Walt Disney cég volt a világon a vezető rajzfilmgyártó. Azóta az egyeduralmát megtörték a számítógépes grafikával készült rajzfilmek, mint a Shrek vagy a Jégkorszak, ennek ellenére még mindig versenyképes.



Tervező:  
Vlaada Chvátil

Megjelenés:  
2017, 2021

Kiadó:  
Czech Games Edition, Gémklub

Kategória:  
asszociációs

8+ 2-8 15'







6+  
 2-4  
 20'

# Ennivaló szörnyecskék

Játszottál már esetleg a *KONYEC KONYHA* című játékkal? Ha igen, akkor elég a játék ismeretéhez annyi, hogy ez a játék annak az újragondolása, gyerekköntösbe öltöztetve. Ha még nem, akkor viszont olvasd végig a cikkünket, mert különben lemaradsz róla és bánni fogod, de főleg a gyerekek fogják bánni! Sőt, ha ismered a *KONYEC KONYHÁT*, akkor is inkább olvasd el!

A legfontosabb tudnivaló a játékról előzetesen, hogy akár csak az elődje, ez is csak telefonos applikációval játszható! Ez sok esetben meghatározhatja a hozzáállásunkat a játékhoz, de ha ez nem elrettentő tényező, vagy esetleg szerettek ilyen hibrid játékokkal játszani, amiben jól működik együtt az app és a fizikai játék, akkor nem lesz gond.

A történet arról szól, hogy felmentek a nagypapa padlására, és ott mindenféle kis cuki szörnyeket találtak. Ezek nagyon éhesek és mindent megesznek, csak az számít, hogy a színe jó legyen. A vitamint viszont nem szeretik. Ennyi! Az appot le kell tölteni egy olyan eszközre, aminek van előlapi kamerája. A kezdőpaklit meg kell keverni, kiosztani



mindenkinek 6 lapot, és már indulhat is a játék.

A doboz megfelelő méretű, pont jól elfér benne a tartalma. Valójában nem is sok minden ez, de mivel ez egy gyerekjáték, nem is kell, hogy sok mindent tartalmazzon. Van benne 4 pakli kártya külön rekeszekben

és egy játékszabály, a többit a telefon intézi majd. A paklik külön vannak szedve, ugyanis a játékot több szinten keresztül fogjátok játszani. Ha sikerült a kezdő szintű küldetéseket lejátszani, akkor megnyílnak új helyszínek és kinyithattok majd újabb paklikat. Ezek új szabályokat és lehetőségeket hoznak a játékba, de ne ugorjunk túlságosan előre.

A játék kooperatív: az a cél, hogy minden körben meg tudjátok etetni a felbukkanó éhező szörnyecskét. De hogy is megy ez?







A kezünkben lévő kártyák különféle tárgyakat tartalmaznak, ezek mindegyike más-más színű. Mikor megjelenik egy szörnyecske a képernyőn, annak is van egy egyedi színe; a sikerek nyitja az, hogy az etetésre összeadott tárgyak színeinek egyvelege minél közelebb legyen a szörnyecske színéhez. Ettől lesznek boldogok, bizony! Tehát a feladat az, hogy a játékosok agyaljanak, összebe-széljenek, majd kiválasszanak a kezükből egy-egy kártyát, amit a szörnyeknek ebédre ajánlanak. A szörnyek mindent megesznek, amit adtok nekik, de nem mindet bírja a pocijuk.

Az etetés úgy működik, hogy minden kártya hátlapján található egy egyedi QR kód, ami a szín pontos árnyalatát tartalmazza. Amikor etetünk, a kártyát odatartjuk a kamera elé, hogy az érzékelje a QR kódot, és amennyiben ez sikerült, ezt a tárgyat elnyammogja a szörnyecske. Miután minden játékos beadott egy tárgyat, a szörnyecske böffent egyet (fontos), majd az app összesíti a beadott tárgyak színét, vagyis kike-ver belőlük egy ételszint.



Egyből látjuk is, hogy mennyire voltunk sikeresek, hány százalékban sikerült megközelítenünk a szörny színét a keveréssel. Ha elég sikeresek voltunk, jöhet a következő lény, már tátja is a száját. A sikerünket videójátékoknál is megszokott módon az app csillagokkal is díjazza; ha nagyon ügyesek voltunk, akkor a szintet akár

3 csillagra is teljesíthetjük. Ha nem tudtunk összehozni elég jó színeket, akkor a szörnynek megfájdul a pocija, és bizony újra kell kezdeni az adott szintet.

A színeken kívül a másik dolog, ami fontos a játékban, az a vitamin. De a jó gyerekektől eltérően ezek a lények nem szeretik a vitamint. Ha adtunk neki egy zöldséget vagy gyümölcsöt, akkor beindul a vitaminriasztó, és a következő 3 tárgy nem lehet vitaminos, különben ugyancsak veszítünk. Tehát ezt mindig figyelni kell, de megéri néha amúgy is tartalékolni, mert időnként előkerül egy nyuszi, aki viszont csak a vitamint szereti, neki azt kell adnunk. Könnyítésként van a játékban néhány nyalóka is, ami joker, tehát mindig olyan színű, mint az épp aktuális szörny.

Ha a szint elvárásának megfelelő számú szörnyet meg-etettük, akkor haladunk tovább a történetben, időnként újabb helyszínek nyílnak meg, és ha eljutunk egy ilyenre, akkor kapunk egy eddig titkos újabb paklit is, amit belekeverünk a többi lap közé, ezzel bővítve a játékot. Ilyenkor az app elmagyarázza az új szabályokat, illetve azt is, hogy az új fajta lények mit fognak kérni, mert bizony ez is változik.







## HINTALÓ

lehet előny vagy hátrány, de ez jellemzően csak a szülőnek lesz így, a gyereket nem fogja zavarni. A szín keverése érdekes, és az is vicces lehet a gyerekeknek, hogy miféle dolgokat képesek a szörnyecské megemészteni, a régi lemeztől a nagy zoknijáig. A titkos kártyák hozzáadása, a kooperatív játékmód, a küldetések teljesítésével a fejlődés, a szabályok fokozatos adagolása, ezek mind-mind olyan elemek, amik egy



## WC-PUMPA



## TÁVIRÁNYTÓ

Ez a játék azok közé a gyerekjátékok közé tartozik, amik a szülőknek is élvezetesek, és ez nem kis dolog. Sok olyan gyerekjáték van, amit a gyerekeink szeretnek, de a szülőknek kínszenvedés vele játszani, ezt viszont akár felnőttek is játszhatják gyerek nélkül. A telefonhasználat modern és sikeres játék is mérve lehetnek, és izgalmassá tehetik az egész családot számára a játékot. A BGG gyerek ranglista első helyén lévő ZOMBIE KIDZ: EVOLÚCIÓ is adja ezeket a szempon-



tokat, és az ENNIVALÓ SZÖRNYECSKÉK is szép sikereket ért már el, a cikkünk idejének megjelenésekor a gyereklista 14. helyén találjuk, ami nem lebecsülendő. Tehát összességében ez egy rendkívül jól sikerült játék, ajánljuk mindenkinek, akit nem zavar az app használata.

Domi



REFLEXSHOP

Tervező:  
Andreas Wilde

Megjelenés:  
2021, 2023

Kiadó:  
Lucky Duck Games, Reflexshop

Kategória:  
színkeverős, telefonos applikációs, kooperatív

6+ 2-4 20'

Ennivaló szörnyecskek







# Pizsamaparti Babarókánál

Nagyon szeretem az olyan memóriajátékokat, amelyek nem az unalomig elcsépeelt mechanikára építenek, miszerint kiteszünk lefordítva x kártyát, majd kettesével felhúzva párokat keresünk. Nos, *GYŐRI HANNA* játéka ennél sokkal izgalmasabb.



BABARÓKA

Kiss Judit Ágnes már több kötetet megírt Babaróka kalandjaiból, ezek kedves, könnyen érthető történetek az óvodások számára. A könyvekben és így természetesen a játékokban is Egri Mónika bájos grafikája varázsol el gyereket, felnőttest egyaránt. A játék sztorija is ismerős kisgyerekes körökben: az állatgyerekek nem akarnak este lefeküdni, inkább bújósckáznának vagy párnacsatát játszanának.

Mivel bújósckáról van szó, így a kis lapkákon az állatkák csak egy részlete látszódik, tehát az első feladat az állat azonosítása (rész-egész összekapcsolás, de jó kis fejlesztés), majd ez alapján emlékezés (vagyis memóriafejlesztés), hogy hová is bújt ez az állatka.



A gyakorlatban ez így néz ki: három kupacban három-három állatrészlet lapkát kiteszünk az asztalra, ezt mindenki jól megfigyeli, majd letakarjuk szép színes takarókkal (pokrócnak is hívja a szabály): piros alapon autós, bézs alapon cseresznyés vagy kék alapon gombamintás takaróink vannak, amik végszükség esetén akár szemüveg-törlésre is alkalmasak.

A játékos a körében kukucska vagy kártyát csap fel. Aki kukucska, benézhet egy takaró alá, hogy ott milyen lapkák bújnak. Ezután a következő játékos jön. Aki kártyát csap fel,



TIGIRIGI



felfordítja a húzópakli legfelső lapját, majd dönt: ha szorint van ilyen állatka valamelyik takaró alatt, akkor magához veszi, ha nincs, középen hagyja, még egyet húzhat, és erről is dönt. Ezután a következő játékos jön. Ő a dobópakli tetején lévő állatról is dönthet, ha más a véleménye, mint az előtte lévő játékosnak. Amikor elfogy a húzópakli, felfedjük a takarókat és mindenki ellenőrzi a kártyáit. Aki rosszul tippelt, egy párnácskát kap, ami mínusz pontot ér, a jó tippek pedig plusz pontot. Ebből három forduló van elméletileg, ezt persze a gyerekek majd alakítják, felülírják igény szerint.



Ügyesebbek és gyakorlottabbak a játék elején kap(hat)nak 3 takarókártyát is. Az állatkártyákat ezek alá kell gyűjteniük, így nekik arra is kell emlékezni, melyik takaró alatt bújnak az adott állat. Ez a differenciálás

lehetővé teszi különböző életkorú/képességű gyerekek együtt játszását, ami külön piros pont a tervezőnek.



KISCICA

A legkisebbségekkel a legjobb kooperatív játékmódban játszani, hisz ők még nehezebben tűrik a vereséget. Ebben a játékban erre is van lehetőség. Ilyenkor a gyerekek közösen döntenek a felhúzott kártyákról, majd befektetik őket a doboz belsejébe megrajzolt ágyikókba. Ellenőrzésnél a jól kiválasztott állatokat betakarogatják a takarókártyákkal, és minél többet sikerült elaltatni, annál ügyesebb volt a csapat.

Kedves, szellemes, észrevétlenül fejlesztő, gyönyörű gyerekjáték. Csak ajánlani tudom!

mandala



APRÓKA



BAKKE



MÓKUS



KISMALAC



PAGONY

Piszaparti Babarókanál

Tervező:  
Győri Hanna

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
memória

4+ 2-4 20'



20% kedvezmény erre és minden más Pagony játékra  
Érvényes a Pagony boltjaiban és a webboltban: 2024. május 31-ig  
www.pagony.hu

Kuponszó: JEM  
JEM logo





# Csigafutam



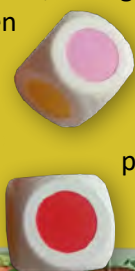
A **CSIGAFUTAM** a világ egyik legegyszerűbb játéka, és ezért is kerülhet szóba, amikor a legelső társasjátékot keressük a gyerekeknek. Maga a borító sem árul „zsákbacsigát”, amikor a doboz sarkán ott virít a felirat: Első társasjátékom. És valóban, ez a klasszikus dobj és lépj mechanizmussal működő játék a legkisebbek számára sem okoz kihívást.

A **CSIGAFUTAM**ban van egy hosszúkás pálya, ahol a 6 különböző színű (piros, sárga, kék, zöld, narancs, rózsaszín) csiga versenyez. A csigákat felhelyezzük a start helyre, és megtippeljük, melyik csiga ér be leghamarabb a célba és melyik a legkésőbb, ugyanis a futamnak így két győztese lesz.

Tényleg nagyon egyszerű játék, amellyel még egy másfél-két éves is tud játszani, ha van türelme egy kicsit üldögelni a játék mellett. Jó gondolat az, hogy itt a játékosok nem színekkel vannak, hanem csak tippelnek a győztesekre, vagyis a leggyorsabb és a leglassabb csigára, és így akár egy csigára többen is tippelhetnek. Így, hogy a játékosoknak nincs saját színük, könnyebben tudják elviselni még a kisebbek is, ha nem az a csiga nyer, amelyiknek drukkolnak, pedig egy ilyen kiskorú gyerek kudarctűrő képessége még elég csekély. Szentén a verseny élet veszi el, hogy



Amikor sorra kerülünk, dobunk a két kockával, amik természetesen a csigák színei vannak feltüntetve, majd amilyen színeket dobunk, azokkal a csigákkal lépünk; ha mindkét kockán ugyanazt a színt dobtuk, akkor azzal a csigával kettőt lépünk. A játék addig tart, amíg minden csiga célba nem ér.





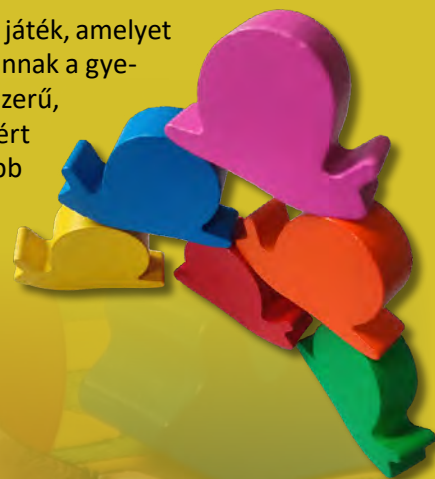
nem csak a leggyorsabb számít, hanem stílszerűen a leglassabb csigát is győztesnek lehet nyilvánítani.

Akinek ilyen korú kisgyereke van, az megérti, hogy miért jó ez a játék. Először is megtanítja a színeket, amit per-se sok más játék is tanít, de ilyen kis korban sokat számít a gyakorlás. Segít a szabályok elsajátításában, vagyis hol kezdenek a csigák, segíthet felhelyezni a csigákat a megfelelő helyekre, hol a cél, megérti a kapcsolatot a kockadobás és a lépés között. A csigák nagyon szép fafigurák, amikkel simán lehet a társasjáték nélkül is játszani.



A CSIGAFUTAM is olyan játék, amelyet hamar kinőnek, megunnak a gyerekek, mert túl egyszerű, viszont éppen ezért tökéletes a legkisebb gyerekek részére.

maat



Tervező: Dick Bruna, Hans-Günther Döring, Horst Laupheimer, Alex Randolph, Wolfgang Scheit

Megjelenés:  
1985

Kiadó:  
Ravensburger

Kategória:  
dobj és lépj, versenyjáték

2+ 2-6 10'

Csigafutam







# Kiwi

Ez a kiwi vajon ugyanaz a kiwi? Neeem, az nagyon régen volt már, azóta ez biztosan valamilyen új kiwi. Ahogy rávetjük pillantásunkat, valami ismerős, de valami mégsem. Ez tuti, hogy egy új kiwi lesz. Külseje megújult, de vajon a belseje ugyanolyan? Lássuk!



## Itt a kiwi, hol a kiwi?

Nem tévedés, mi is tudjuk, hogy erről a játékról már írtunk egyszer egy cikket, azt [itt](#) találjátok. És mivel nem szokásunk egy játékról kétszer írni, egy kis magyarázattal tartozunk. Egyfelől a szabályok egy kicsit finomodtak, másfelől a grafika nagyságrendekkel magasabb szintre emelkedett, harmadrészt új kiadója van a játéknak, szóval ezek így együtt már arra jogosítják a *Kiwi*t, hogy igenis írjunk róla pár szót különleges gyerek-napi számunkba.



Nos, ahogy mondtuk, a szabályok nem változtak, csak finomodtak, így ugyanúgy az a feladat, hogy a játékoszántól függően kiosztott mozgáskártyákat egymásra téve és fejben, gondolatban követve a középéről induló kis kiwi útját, a forduló végére megmondjuk, hogy hová került a gyümölcs (korábbi cikkünkben tévesen kivi-madárnak tituláltuk a főszereplőt, ezúton kérünk elnézést mind a szerzőtől, mind a gyümölcstől, mind pedig a madártól). A terep ugyanaz, egy 5x5-ös pálya, és még a mozgáskártyák is ugyanazok.

Ami változott, hogy átkerült a haladó játékverzióba az, hogy két teljesen egyforma mozgáskártya lerakásakor csak az első számít, a másodikat nem vesszük figyelembe. Illetve további haladó szabályokat kapott a játék, miszerint van a táblának egy nehezebb(en áttekinthető) oldala, és alternatív szabályként játszható úgy is egy parti, hogy a falnál nem megáll a kiwi (mint az alapjátékban), hanem viszszaugrik, tehát a maradék





magára, a korábbi nagyon absztrakt mozgáskártyák pedig szuper kinézetet kaptak, ráadásul annyira igényesen, hogy az egyes mozgásirányoknak megfelelően látjuk a vándorló kiwit. A tábla grafikája is nagyot javult, találó kis poénok bújnak el a kicsit kaotikus osztályterem rajzai között.

Összességében ítéletünk a játékról nem változott, továbbra is egy szuper jó titkos mozgás-programozós játéknak tartjuk, és mint ilyen, közeli rokonságban van a *JEM DÍJAS A HERCEG NYER!* vagy akár a nagy klasszikus *COLT EXPRESS* játékokkal. Közös örömünk, hogy végre újra kapható!

drkiss



lépéseket ellenkező irányban kell lelépni. Minden más a korábbi verzióval azonos, a meglátásunk szerint.

## Kiwiszem? Kiviszem!



De, hogy mégis szót és helyet szántunk ennek a játéknak, az nemcsak azért van, mert a korábbi verzió már nem kapható, és nagy örömünkre ez az újrakiadás sokak keresgélésére tesz pontot. Hanem azért is, mert nagyon vagány és a témához tökéletesen illő új grafikát kapott, a korábbi kicsit absztrakt főhős most egy über cool iskolás képét öltötte



PAGONY

Kiwi

Tervező:  
Lencse Máté

Megjelenés:  
2024

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
memória, mozgás programozós

7+

1-6

15'



20% kedvezmény erre és minden más Pagony játékra  
Érvényes a Pagony boltjaiban és a webboltban: 2024. május 31-ig  
www.pagony.hu

Kuponkód: JEM



JEM  
Játékok, Emberek, Magazán





# Szimat nyomozó

A dedukciós játékok olyan nyomozós, rejtvényes, feladványmegfejtős játékok, amelyekben logikai következtetés alapján kell eljutni a helyes megoldásig. Ide sorolható például a BŰNJELEK: GYLKOSSÁG HONGKONGBAN, a CRYPTID, az X BOLYGÓ NYOMÁBAN, a BŰNÜGYI KRÓNIKÁK sorozata vagy a MYSTERIUM.

## Dedukció gyerekeknek

Ezek a játékok inkább családi játékok a témáik miatt, gyerekeknek kevesebb dedukciós játék létezik, mint például a SIMILO CSALÁD. A SZIMAT NYOMOZÓ viszont a kisebb gyerekeket próbálja bevezetni az ilyen játékok világába. Reinhard Staupe (HAVANNA, DON QUIXOTE) játéka egy dedukciós játék gyerekeknek, amely még a felnőtteknek is szórakoztató.

Ahhoz, hogy egy ilyen játék gyerekeknek szóljon, az kell hozzá, hogy ne legyen félelmetes a témája, ne legyen benne hazugság és kiesés, és segít, ha a játékosok együtt vannak. A SZIMAT NYOMOZÓ ezt teljesíti, így a játék közben 2-5 játékos együtt játszva megpróbálja a kártyákon lévő képeket és a kockákon lévő

szimbólumokat összetársítani, hogy minél több pontot gyűjtsenek össze.

54 db kétoldalú kártya van a játékban, amelyeken különböző képek vannak (pl. majom, világítótorony, király, árnyék, kukorica stb.). Ezekből 25-re van szükség egy játéknál. A játék 5 fordulón keresztül zajlik, minden fordulóban 5 kártyát kell kihelyezni az asztal közepére a nyomkártya mellé, azért, hogy legyen a kártyáknak egy sorrendje egytől ötig - ugyanis a nyomozót alakító játékos titokban húz egy számot, amely azt mutatja meg, hogy az 5 kártya közül melyik az a kártya, amelyre rá kell vezetnie a többieket.







Az 5 forduló után összeszámoljuk a pontjainkat és megtudjuk, hogy a mesterdetektívtől (20 pont) a tudatlan szaglászóig (0-11 pont) melyik értékelés a miénk.

## Gyors dobások, egyszerű megoldások



Gyors, pörgős játék, kis dobozos, így nyaraláshoz is kiváló vagy akár egy étteremben, amíg az ételre várakozunk. A dobások és egy szimbólum kiválasztása nagyon gyorsítja a játékot a hasonló mechanikájú *MYSTERIUM*hoz képest. Az pedig, hogy nem a célkártyát kell kitalálni, hanem a többit kizárni, ad egy ívet a játéknak, hasonlóan mint a *SIMILÓNÁL*.

Ezután magához vesz 5 kockát véletlenszerűen (ugyanis minden kockán más szimbólumok vannak) és dob velük. A feladata az, hogy sorra zárja ki a kártyákat, hogy a végén csak a kiválasztott kártya maradjon. Tehát kiválaszt egy kockát és felhelyezi azt a nyomkártyára, ekkor a többi játékos a kockán lévő szimbólum alapján megpróbálja kitalálni, melyik kártyára gondolhatott a nyomozó, vagyis melyik kártyát lehet kizárni. Miután végigbeszélték a játékosok az ötleteiket, kiválasztják az egyik kártyát. Ha az a kártya nem az, amit végül ki kell találniuk, úgy folytatódik a forduló: a nyomozó a kockái számát kiegészíti ötre, dob velük és megpróbál a maradék négy kártyából egyet kizárni. Ha végig tudják vinni, akkor minden jó kártya után kapnak 1 pontot, azaz 4 pont a maximum egy fordulóban.



Az új fordulóban 5 újabb kártyát csapunk fel, egy új nyomozót választunk, aki majd megint megpróbálja rávezetni a többieket a helyes megoldásra.

Nyilván a dobások nem mindig tökéletesek és a nyomozót alakító játékos néha kétségbe tud esni, de semmi baj, kiderül, hogy a többiek mennyire tudnak ráhangolódni, átvenni a gondolatait. Az is fontos, hogy melyik szimbólumot nem választja, hiszen, ha úgy látjuk, hogy az egyik kártyára nagyon illene egy szimbólum, az lehet, hogy pont a megoldás, ezért nem választja ki. Ha helyesen gondolkodtunk, az nagy segítség, persze lehet, hogy túlgondoltuk és tévúton járunk. De semmi baj, ilyen előfordulhat a dedukciós játékoknál, legközelebb majd még jobbak leszünk és még jobban olvasunk egymás gondolataiban.

maat



GÉMKLUB



Szimat nyomozó

Tervező:  
Reinhard Staupe

Megjelenés:  
2021

Kiadó: Nürnberger-Spielkarten-Verlag,  
Gémklub

Kategória:  
kockadobós, dedukciós, kooperatív







7+



2-4



15-20'

# Lidérc nyomás!

A **LIDÉRC NYOMÁS! (MOGEL MONSTER)** olyan, mintha a **KÍGYÓK ÉS LÉTRÁK** játékot a svindli nevű kártyajátékkal ötvöztük volna. Ezek nem túl erős brandek, és bizony az ötvözetük sem lett túl acélos.

## Ezt tudja a svindli

A svindliben a játékosoknak a lapokat növekvő számsorrendben kell letenniük az asztalra képpel lefelé és bemondani az adott számot, ami következik, a színeknek nincs jelentősége. Ez ismétlődik mindvégig, míg valakinek el nem fogy a lapja a kezéből. Ha egy játékosnak nincs a kezében az éppen soron lévő kártyából, blöffölhet úgy, hogy nem a szabályosan következő és bemondott lapot teszi a dobóhalomba, hanem bármely másikat. El kell hitetni a játékosársakkal, hogy ő a megnevezett lapot tette le. Ha valaki csalásra gyanakszik, ezt „svindli” felkiáltással jelezheti. Amennyiben a lerakó játékos nem a bemondott lapot tette le, akkor fel kell vennie a dobóhalomban összegyűlt kártyákat. Ha mégis a bemondott lap került az asztalra, a svindlit mondó kénytelen minden dobott kártyát a kezébe venni.

## Ezt tudja a **LIDÉRC NYOMÁS!**

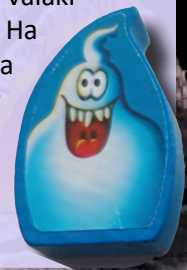
A játék háttértörténete szerint a Lidérc vár szörnyei versenyt tartanak, ki ér be elsőnek a várba, de megállapodnak, hogy nem használják ki természetfeletti képességeiket, vagyis nem repülnek, nem válnak láthatatlanná, de valójában egyik szörny sem tartja magát ehhez a megállapodáshoz. Kérdés, hogy melyik szörny csal a legjobban és

ér először célba. Na, ennyit a háttértörténetről, amit egy plüss szörnyfigurával próbálnak alátámasztani, úgy, hogy annak a játékhoz az égadta világon semmi köze sincs. De van olyan vonzó, hogy ahány **LIDÉRC NYOMÁS!** társasjátékkal találkoztam, mindegyikből hiányzott. Nem tudom, hol gyűlnek ezek a plüss szörnyek, de tényleg semmi szerepük sincs a játékban, így bátran nekivághatunk a játéknak enélkül is.

Minden játékos kap egy kis színes szellemet, amivel végig kell menni a pályán. A pályán úgy haladhat, hogy annyit mozoghat, amennyit az általunk kijátszott saját színű kártya mutat.



Ha trambulinnon ér véget a mozgása, akkor automatikusan 3 mezőt előre lép, ha tüzes csapdába sétál, visszakerül a start mezőre, ha rövidített útnál ér véget a mozgása, akkor a következő lépéskor mehet a rövidített úton, ha a színének megfelelő 0 értékű lapot tud kijátszani. És itt jön a svindli, ugyanis a játékosok a kezükből a lapokat képpel lefelé játsszák ki, és csak bemondják a színt és a számot. Ha mindenki elhiszi, akkor lelépi az adott számot, ha viszont valaki csalást kiált, akkor megnézzük, hazudott-e. Ha nem, akkor a csalást kiáltó játékos lép vissza 3 mezőt. Ha a lap színe nem stimmel, akkor a lapot kijátszó játékos lép vissza hármat, ha a szín jó, de a számában füllentett, akkor annyit lép vissza, amennyi a kijátszott lap értéke.





## Füllentés, blöffölés, hazugság?

Szóval így kellene eljutni a játék végére. Szerencsére a pálya nem hosszú, viszont tele van tüzes csapdával, azaz könnyen vissza lehet jutni a start mezőre, ahonnan büntetlenül kiabálhatunk mindenkire csalást, hiszen nem lehet visszább lépni. Én azt tapasztaltam, hogy a blöffölős játékok sokszor még felnőtteknek sem mennek, a gyerekeknek meg pláne nem. Sokszor már a kártya felhúzásánál látszik, hogy nincs jó lapja, nem hogy a kijátszásánál. Aki viszont nagyon ügyesen blöfföl már kisiskolás korban, arra a gyerekekre én odafigyelnék, mert ő nagy svihák lehet.

Szerencsére sokszor van megfelelő kártya a kezünkben, hiszen saját színünk mellett joker lapok is vannak a játékban. Így viszont néha sima – kinek sikerült jobban kártyát húznia – szerencsejátékká válik az egész.

## Ezt tudja a SPICY, a CSÓTÁNYPÓKER, a LIDÉRC NYOMÁS?

GYŐRI ZOLI *SPICY* játékánál is egyértelműen látszik, hogy a svindlire épül (azt egyébként egész ötletesen fejlesztette tovább), így a *LIDÉRC NYOMÁS!*-nál sem lehet letagadni

a svindli alapokat. Csak ez egyértelműen gyerekeknek készült *GYŐRI ZOLI* játékaival szemben, aki családi játékot készített blöffölős mechanikával.

De van más blöffölős játék gyerekek részére, ilyen a *CSÓTÁNYPÓKER* is, ami azért szintén megosztó, mert jogosan merül fel a kérdés, miért kell a kicsiket füllenteni tanítani, ráadásul sokak számára visszás érzéseket keltő 8-féle állat játssza a főszerepet (patkány, pók, légy, skorpió, denevér, varangy, poloska, csótány). Ott a játék lényege, hogy valamelyik játékosnál összegyűljön egy állatból 4 (5) lap, és akinél ez bekövetkezik, az sajnos veszített. Ott mindenki más örülhet, itt viszont csak egy győztes lehet, akinek a kísértete előbb ér be a célba.

Tapasztalatom szerint 8-10 éves kor előtt sokaknak nem megy a blöffölés, így a dobozra írt 7+-os határt alacsony-nak érzem. Megfelelő társaságban működhet is a játék, és a témája barátságosabb, mint a *CSÓTÁNYPÓKERÉ*.

maat



PIATNIK

Tervező:  
John Ede

Megjelenés:  
2005

Kiadó:  
Piatnik

Kategória:  
Blöffölős

7+ 2-4 15-20'







6+



2-4



15'

# Bubbles



A **BUBBLES** társasjáték egy gyorsasági játék, ami mintafelismerésen alapul, hasonlóan mint a **DOBBLE** vagy a **JUNGLE SPEED**, de itt nem azonos mintákat kell keresni, hanem a kidobott számoknak megfelelő mintázatú kártyát, kicsit hasonlóan, mint a **PANIC LAB** játék esetében. A játék szerzője **WOLFGANG DIRSCHERL**, akinek több, mint 90 gyerekjátéka jelent már meg, de amikor más kategóriában próbálkozott a **LUPOS** játékkal, az nem vált a kedvencünké. De a **BUBBLES** egy igazi gyerekjáték, amelynek világában **WOLFGANG DIRSCHERL** otthonosan mozog.

A játék kezdetekor az asztalra kiteszük mind a 24 kártyát (ehhez a játékhoz kell egy kis helyigény), melyek mindegyikén négy különböző színű (piros, zöld, kék, sárga) és különböző méretű buborék látható. A kártyák kétoldalúak, a sárga oldalon a méret fentről lefelé változik, a kék (nehezebb) oldalán a méretek



össze-vissza vannak. Van négy (piros, zöld, kék, sárga) kocka, amelyen 1-24-ig tartó számok vannak elosztva.

Pl. a piros kockán van a 2-8-11-16-20-24, a zöldön a 4-7-9-15-19-23 érték. Dobunk a kockával és a játékosok egyszerre próbálják megtalálni azt a kártyát, amelyen a buborékok mérete megegyezik a kockadobással.



Például ha a piros kocka mutatja a legnagyobb értéket, a kék a második legnagyobbat, a zöld a harmadikat és a sárga a legkisebbet, a játékosoknak meg kell találniuk azt a kártyát, amelyiken a piros buborék a legnagyobb, a kék a második, a zöld a harmadik, a sárga pedig a legkisebb buborék. Az a játékos, aki elsőként találja meg a szín- és számsorrendnek megfelelő helyes kártyát, ráteszi a kezét; ha a megoldása jó, megtarthatja és maga elé rakja azt.



A játék addig tart, amíg egy játékos előtt négy kártya nem lesz. Viszont figyelni kell, mert ha újból olyan kombinációt dobunk, ami korábban is volt, akkor el lehet lopni a kártyát a másik elől, ha azt mi vesszük észre hamarabb.



A játék egy gyorsasági gyerekjátéktól elvárható módon egyszerű, gyors és könnyen tanítható. Kevés összetevőből áll, annyira, hogy még a nem túl nagy méretű doboz egy részét is helykitöltő karton foglalja el. Elsősorban kiskorúaknak ajánlom, mert jól tanítja 24-ig a számfelismerést és soralkotást, emellett

a színfelismerést és a reakciót fejleszti. A **BUBBLES** tipikusan olyan játék, amelyben a gyerekek ugyanolyan esélyesek a győzelemre, mint a felnőttek.

*maat*



**PIATNIK**

**Tervező:**  
Wolfgang Dirscherl

**Megjelenés:**  
2015

**Kiadó:**  
Piatnik

**Kategória:**  
gyorsasági, mintafelismerős

**6+**

**2-4**

**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



A minőségi

**kekjatek.hu**

Játékélmény





5+



2-4



10'

# Sneak Peek

Miért is gondolhatják a társasjátékszerzők, hogy ha gyerekjáték, akkor az memória játék?! Többünkben is felmerülhet ez a kérdés, amikor egy kicsit is komolyabban kezdünk el foglalkozni a társasjátékokkal, és azon belül is a gyerekjátékokkal. Pedig milyen jó játékok szólnak a megfigyelésről, a szerencse kísértéséről vagy a versenyről! A **SNEAK PEEK** mégis egy memóriajáték, egy kicsinyke csavarral, és valójában nem is egy játék, és nem is csak memória.

## Sneak Peek

Az előkészületek során keverjük meg a kártyákat és alkossunk belőlük egy húzópaklit. A kezdőjátékos húzza fel három lapot és tegye az asztalra képpel felfelé. Ha a lapok színe vagy képei azonosak vagy két pár van (vagyis egy színpár és egy képpár), akkor elvehetjük a lapokat és magunk elé helyezhetjük. Ha nem, akkor pár másodpercig maradjanak az asztalon, hogy mindenki memorizálja őket, majd fordítsuk le őket és csúsztassuk egy kicsit félre. A következő játékos innentől felfordíthat lapot a húzópakliról, de a felfordított lapok közül is. Amint sikerül a korábban említett kombinációk közül egyet összehoznunk, akkor azt a három lapot szerezzük meg. Ez addig folytatódik, amíg a pakli elfogy és az összes kártya képpel felfelé fekszik az asztalon. Aki a legtöbb kártyát gyűjti, az nyer.

egy kártyát fogunk húzni és letenni az asztalra. Addig rakosgatjuk a lapokat az asztalra, amíg a **SNEAK PEEK**ből ismert kombináció ki nem kerül. Aki a leggyorsabban észreveszi, kiáltson **Seek!**-et és vegye magához az adott három lapot. Ha többen egyszerre kiáltanak, akkor a három lapot tegyük félre, ezeket már nem szerezheti meg senki. Addig folytatjuk, amíg el nem fogy a pakli és a felfordított lapok között már nem találunk kombinációt. Az nyer, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.

## Sleek Seek

A doboz tartalmaz egy másik szabályt is, amelyben a húzópakli megkeverése után a körünkben csak

## Sneak Seek

A két játék nem is lehetne eltérőbb, pedig ugyanazokal a kártyákkal és feltételekkel lehet játszani. A **SNEAK PEEK** egy vérbeli memóriajáték, ami nyomokban a **TRIO**hoz vagy a **SET**hez hasonlatos. A **SLEEK SEEK** pedig egy **DOBBLE**, csak nem párokat, hanem kombinációkat kell találnunk. És talán mind a kettőnek ez az egyetlen nehézsége. A szín vagy forma egyezések egyszerűek, de a két pár kombinációt elsőre nehéz felfogni és megtalálni is. De ha mindenki megértett mindent, egész jó kikapcsolódás tud lenni mind a két játék.

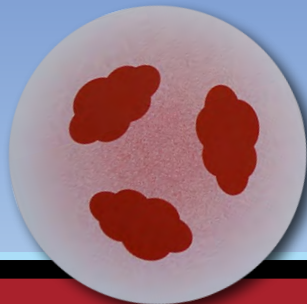


Még egy dolog van, amit érdemes megemlíteni, és az nem más, mint a kártyák színei. Sajnos olyan árnyalatokat választott a kiadó, amik nem különülnek el egyértelműen. Ha már sok kártya van az asztalon, könnyen összekeverhetőek.

S mégis, tény, hogy ebben a kis dobozban két játék is megtalálható, ezért bátran lehet ajánlani nagyjából mindenkinek, aki szereti ezeket a típusú játékokat. Sajnos nem a legkönnyebben beszerezhető termék, de érdemes keresni.



Διημε



KENSHO

Sneak Peek

Tervező:

Sheyla Bonnick, Maureen Hiron

Megjelenés:

2018

Kiadó:

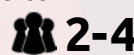
Stragoo Games, Kensho

Kategória:

gyorsasági, mintázatfelismerős



5+



2-4



10'



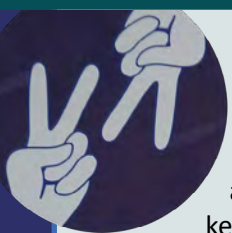




# Figolo



A gyerekjátékok egy külön válfaja az egyezések keresése, amivel fejleszthetjük gyermekeink megfigyelőképességét és memóriáját. Persze a memória fejlesztését nem úgy kell érteni, mint egy klasszikus memóriakártyánál, hanem úgy, hogy a kint lévő lapokat kell megjegyezni, hogy minél gyorsabban megtaláljuk azt, amelyikre az adott körben szükségünk van.



Cikkünk témája, a Figolo érdekesen nyúl hozzá a **DOBBLÉ**val csúcsra járatot recepthoz, mivel nem csak a kártyákon lévő szimbólumok fognak számítani, hanem a kezünkkel mutatott értékek is.

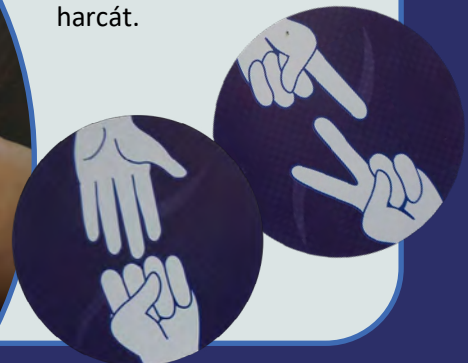
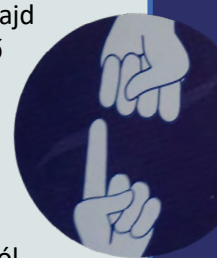
## Kevés ujjak

Az előkészületek során keverjük meg a dobozban található lapokat, helyezünk 10 lapot két sorban az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyen elérje őket, a többit tegyük félre.

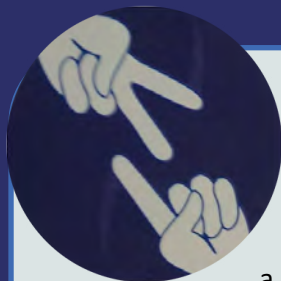
A lapokon két kezet látunk, mindegyik kézen 0 és 5 közötti kinyújtott ujj látható. A kör elején minden játékos

az asztal alá teszi az egyik kezét, amivel egytől ötig mutatni kezd egy számot. Ha mindenki kész, a „Figolo” jelzőre az asztalra teszik ezt a kezüket, majd a másik kezükkel megpróbálnak egy olyan lapot keresni és megszerezni, amely megegyezik bármelyik két játékos által mutatott kéz-kombinációval. Minden játékos több kártyát is begyűjthet mindaddig, amíg van megfelelő kártya az asztalon. A kezek maradjanak az asztalon a kör végéig, hogy ellenőrizni lehessen az elvett kártyák helyességét, majd töltsük fel tízre az asztalon lévő lapok számát és kezdődhet a következő kör.

A játék akkor ér véget, amikor már a pakliból nem tudjuk feltölteni tízre az asztalon lévő lapok számát. Aki a legtöbb kártyát gyűjtötte, az nyeri meg az ujjak harcát.



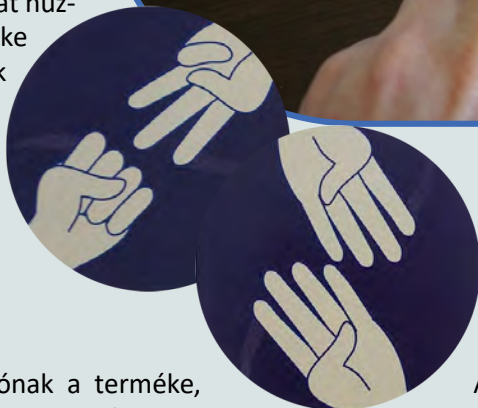




Lehetőség van a játékot úgy játszani, hogy a számlást gyakoroljuk. Ilyenkor a felfedezett kezen lévő értékeket össze kell adnunk és azokat a lapokat húzhatjuk el, amelyek értéke önmagában megegyezik ezzel a számmal, vagy két kártya kombinálásával is összehozhatjuk ezt az értéket.



mutassak, hogy a hozzám legközelebb lévő lapra tudjak minél előbb lecsapni. Persze lutri, mivel nem lehetünk biztosak benne, ki fog olyan számot mutatni, ami nekünk jó, de reménykedni persze lehet.



Jellemző az ujjak megmutatása utáni pár másodperc síri csend, amikor mindenki csak vadul tekintget a kezekre, majd a lapokra, de utána elindul a haddelhadd, hogy megszerezzük a hönáhitott lapokat.



## Fingo!

A FIGOLO egy cseh kiadónak a terméke, de eredetileg a FOXMIND adta ki és MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN fejlesztette, akinek a nevét a BANDIDO vagy a TUBYRINTH dobozáról ismerhetjük. A címe

valahogy nem illett a magyar polcokra, ezért kapta a FIGOLO nevet (amúgy a fingo a dán és északi nyelvekben a fã, vagyis a "kevés" egy módosult alakja).

A játékra visszatérve, a FIGOLO egy érdekes darabja a piacnak.

Persze gyorsasági játék, szóval csapkodással és fájó kezekkel van kikövezve a játékelmény, de kis taktikázás is van benne. Az asztalra előbb kerülnek ki a lapok, mint elkezdenénk számot mutatni a kezünkkel, ezért lehet gondolkodni, hogy ebben a körben mit is

A KENSHO ezt is vízálló kártyákkal forgalmazza, tehát egy igazi strandolás játéknak is megfelelő, mivel a doboz is simán befér egy hátizsákba. A kisgyerekek is élvezni fogják, akár 4 éves kortól, mivel nem kell ismerni

a számokat, csak meg kell tudni feleltetni a lent lévő lapokat a kezünkkel mutatottakkal. Az én négyévesemnek ez már megy, szóval ő már tudta élvezni és a kártyákat sem gyúrta össze.

ΔμηδEE



KENSHO

Tervező:  
Martin Nedergaard Andersen

Megjelenés:  
2014

Kiadó:  
Foxmind Games, Stragoo Games, Kensho

Kategória:  
gyorsasági, mintázatfelismerős

4+ 2-5 10'







3+

2-4

15'

# Pin Pon!



**Figyelem! Éppen most szólalt meg a sziréna a tűzoltóságon, mert tűz ütött ki. Induljon a rohamkocsi! De jaj, csúcsidő van a városban és dugóban áll a sok autó. Segítsünk a tűzoltóknak átverekedni magukat a forgalmon, hogy eloltsák az égő házat!**

Ki ne akart volna tűzoltó lenni gyerekként, nagy piros autót vezetni és végignézni az utcákon, hogy eloltsuk a tüzet és megmentjük a bajba jutottakat. Bár kürtöt húzni és fecskendőt kezelni nem fogunk tudni a *PIN PON!* című társasjátékban, de végigszágulhatunk a sztrádán egy menő tűzoltóautóval, amit melleleg egy kutya vezet.

kerüljön a házlapka, amire rakjunk egy tűzjelzőt. A többi tűzjelzőt tegyük jól elérhető távolságra az asztalra és guruljon a tűzoltóautó a tűzoltóságra.



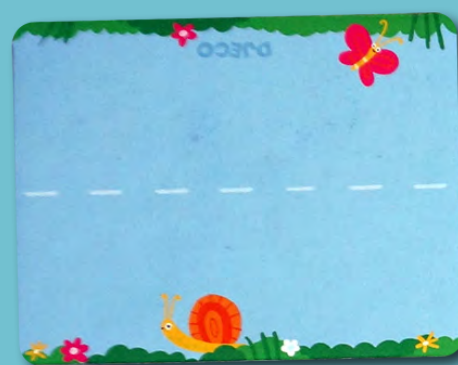
## Adj utat a segítségnek!

És nem csak a tűzoltót, hanem a többi autót is állatok vezetik, akik a 12 darab kétoldalas kártyalapon rostokolnak a dugóban. Az előkészületek során tegyük a tűzoltóság lapkát az asztal egyik felére, helyezzük fel az autós lapokat tetszőleges sorrendben. Rendezzük őket két sorba feles eltolással, a végére pedig



Legyen a legfiatalabb játékos a kezdő, aki dobjon a kockával. Ha a dobás:

- » **szín:** válasszunk egy, a dobott színnek megfelelő színű autót és fordítsuk meg, így azon a kártyán már egy üres útrészlet lesz;
- » **láng:** helyezzünk egy tűzjelzőt a házra;
- » **harang:** válasszunk egy tetszőleges autót, amit megfordítunk.



Ha a körünk befejeztével felszabadult egy útszakasz a tűzoltóautó előtt, előrébb gurulhatunk a járgánnyal. Akár sávot is válthatunk vele egy akadály kikerülése érdekében, ha arra szabad kártya van.





Ezután jöhet a következő játékos, mindaddig, amíg fel nem kerül az épületre a hetedik láng, mivel ilyenkor már nincs mit tenni, hagyni kell égni a fenébe, mivel vesztettünk. Persze ha a tűzoltóautó eléri a lángokban álló házat, hősiesszáguldozásunk gyümölcsét learathatjuk és még el is olthatjuk a házat.

A dobozon hároméves kortól ajánlják, ami érdekes, mivel az én négyévesem sem tudja még igazán játszani. Dob a kockával, átfordítja a színnek megfelelő autót, de két-három dobás után már nem érdekli, inkább csak rakosgatja a tüzeket a házra, vagy vijjogva tolja a tűzoltóautót. Pedig egy RÓKANYOMONt simán végig ül, ami jóval hosszabb.

## A bajban segítünk

A tűz oltása csak hab a tortán, mégis a játék veleje a dugólanítás. A játékmenet nem kíván sok magyarázatot, de érdekes figyelni a gyerekek logikáját, hogy melyik autót érdemes átfordítani, mivel vannak olyanok, amik kétszínűek. Felnőtt fejjel persze tudjuk, hogy ha színt dobunk, akkor jobban járunk, ha az egyszínű autókat fordítjuk meg először, mivel a kétszínűek kidobására nagyobb az esélyünk.

Tűz szimbólum dobása ritka, mivel csak egy található a kockán, ezért nem tűnik túl nehéznek, de persze ez egy gyerekjáték, szóval nem érdemes elvenni korán a gyerekek kedvét.



A PIN PON! egy egyszerű játék, amivel be lehet vezetni a legkisebbeket a társasjátékozás világába, és talán a szülők sem fognak tőle megörülni, mivel közösen próbálják eloltani az égő ingatlant. Tőlem megkapja az "Ajánlott" plecsnit.

Διημέρι



**Tervező:**  
Julie Bregeot

**Megjelenés:**  
2021

**Kiadó:**  
Djeco

**Kategória:**  
kooperatív, kockadobós

3+

2-4

15'







8+



1-5



30'

# Pixelino



A társasjátékok világában is időről időre kialakulnak népszerű trendek, mind játékkervezői oldalon, mind a játékosok elvárásai szerint. Azt persze nem állítjuk, hogy az egyik legfrissebb megjelenésű magyar társasjátékkal aktuális divathullámokra ülne fel a szerző (hogy mi lehetett *GÁSPÁR MERSE ELŐD* motivációja, az az e számunkban vele megjelent interjúból kiderül), de a rajzolgató, állatos tematikájú, szettgyűjtős *PIXELINO* illeszkedik a játékok némely mostani tematikus, illetve mechanikai (flip & write) vonulatába. S szerencsére egy másikba is: a szó legjobb értelmében lehetőleg könnyű gyerek-, illetve családi játék lett, mely pixeles állat alakzataival annyira ártalmatlan, hogy mellette az Én kicsi pónim vérengzésnek tűnik.

A *PIXELINO* 1-5 játékos Föld körüli útra indul, hogy felfedezze a különböző állatokat. Tanyától a dzsungelen át a sivatagig bezárólag találkozunk állatokkal, egész pontosan 38 állatkártya formájában (vagy némileg kevesebbel, ha kevesebben játszanak). Ezek mindegyikén az állat formáját idéző alakzat található. Mindenki három állatkártyát kap induláskor, és a folyamatosan felcsapott firkakártyák két szélén lévő alakzat vagy alakzatok alapján kell besatírozni (ikszelni) filctollal az állatkártyák négyzeteit. Lehetőleg persze a többieket megelőzve, minél előbb minél több állatot, hogy ha készen vagyunk valamelyikkel, azt félretéve a kínálati pakli három felcsapott kártyájából egy új berajzolásába kezdünk. Ha végképp nem tudjuk az aktuális firkakártya alakzatát valamelyik állatkártyára rajzolni, sem forgatva, sem tükrözve, passzolhatunk vagy segédkártyánkon lehúzva elhasználhatjuk egyik vagy akár több segítőnket is, például 1 vagy 2 négyzet berajzolását a hézagokra.

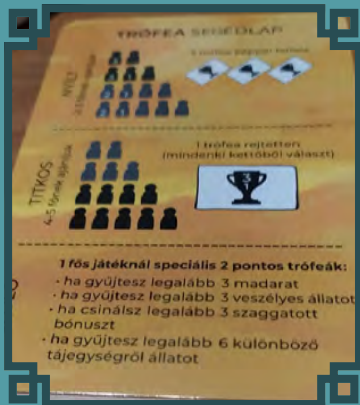
A játékkártyák változó mennyiségű pontot adnak a játék végén, ha az összes négyzetüket berajzoltuk. Akkor is érnek 1 pontot, ha nem sikerült őket befejezni. Ha pedig élőhelyeik szerint párokba is tudjuk elkészült kártyáinkat rendezni, további pontokat írhatunk fel magunknak. Szintén bónusz jár a fel nem használt segítségünkért. Ahogy komoly mennyiségű ponthoz juthatunk akkor is, ha a játékot valamelyik haladó szabállyal bővítjük. Például tróféákat próbálunk teljesíteni (egy nagy halom célkártyából előzőleg néhányat választunk, és az azokon olvasható feltételeket próbáljuk elérni), vagy az állatkártyán megpróbáljuk először az állat megjelölt felének négyzeteit besatírozni, amivel még értékesebbé tehetjük az állatkártyákat.

Lényegében ennyi a *PIXELINO* játékmenete, és ezt még leírni is üdítő a sok (és néha indokolatlanul bonyolított) összetett játék után. Mégis, rövidsége (kb. 30-40 perc a játékidő a rajzolást szimultán végezve) és egyszerűsége az, amit sokan (s talán kiváltképp a gyerekes szülők) keresnek a társasjátékokban. A *PIXELINO* emellett pedig tankönyvi példája a lényegében konfrontációmentes játékoknak (még az [EVERDELL gyerekváltozata](#) is több ütközési pontot tartalmaz). Az egyetlen mód, ahogy a játékosok „árthatnak” egymásnak, ha gyorsabban visznek el egy-egy, mások által is kinézett állatkártyát a kínálatból.





Mindezek a jellemzők azonban nem valaminek a hiányára, hanem egy egyszerű, letisztult, okos koncepció kiteljesedésére utalnak. A **PIXELINO** kifejezetten nyugis játék, de mivel ugyanakkor verseny is, igénybe veszi a figyelmet, és mivel az aktuális firkalap mellett látjuk a soron következőt is, előre is kell terveznünk. De épp csak akkora erőfeszítést kíván, hogy kellemesen érezzük magunkat tőle, miközben épp az elérhető pontszámok mutatják, hogy ha már leülünk mellé, nem érdemes félvállról venni. Játszottam olyan partiban, amelyben a legmagasabb pontszámot elérőnek 60+, a legkisebbet szerzőnek 30+ pontja volt.



és családok számára készített **PIXELINO**ban benne van a potenciál, hogy kapujátékká váljon a társasjátékok irányába, ezért 7, de akár már 6 évesekkel is tehetünk vele próbát. De szeniorok polcán is ott lehet a helye, mind át-és levezető, mind fáradt napok végére kiváló választás lehet (akár egyedül játszva is). Bár újrajátszhatósága nem végtelen, viszont épp egyszerűsége az, amiért hosszabb idő után is újra és újra elő lehet majd venni.

Shepard



### Különvélemény:

Csak megerősíteni tudom, amit Shepard leírt, és annyit tennék hozzá, hogy pár forduló alatt nagyon szépen kialakul (vagy aktiválódik a meglévő) formalítás (tényleg, van ilyen szó?), azaz az a képesség, hogy rögtön meglátjuk, hogy a felcsapott forma melyik alakzatba lenne jó most vagy később. Az, hogy egyszerre több állatalakzat van előttünk, egy ideig lehetővé tesz egy kicsit felelőtlen ikszelgetést, azaz hogy bármi jön fel, mindig a többet és nagyobbat válasszuk, de aztán egy idő után beszorulhatunk, azaz eljöhethet az a pont, amikor három majdnem-kész állat van előttünk, de mindegyikhez csak azok a fránya 1-es X-ek hiányoznak. Ezt érdemes elkerülni egy kis előre tervezéssel. És azt is aláírom, hogy valóban nagyon kellemes hangulata van a játéknak, kifejezetten nyugtató és baráti tud lenni egy-egy parti.



A játék alkatrészeinek minőségére nem lehet panasz, ahogy arra sem, hogy a letörölhető játékkártyákhoz rögtön a mellékelt filctollakat használhatjuk, nem kell azokat külön beszerezni. Mint a tervező egy korábban készült videóban elmondta, bár a kiadói javaslat 8 éves kortól ajánlja a játékot, ennél fiatalabbakkal is kipróbálták, és remekül működött. A **JEM**-nél osztjuk ezt az ajánlást. Mivel az elsősorban gyerekek

drkiss



**Tervező:**  
Gáspár Merse Előd

**Megjelenés:**  
2024

**Kiadó:**  
Pagony

**Kategória:**  
szettgyűjtős, flip & write

**8+**

**1-5**

**30'**



**PAGONY**



20% kedvezmény erre és minden más Pagony játékra  
Érvényes a Pagony boltjaiban és a webboltban: 2024. május 31-ig  
[www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)

Kuponkód: **JEM**



**JEM**





7+



2-4



30'

# Yunka

Vár a dzsungel! Eredj különleges állatok nyomába, figyeld a terepet, kövesd a jeleket, jutalmad nem marad el!

## Építsd a dzsungelt

A *YUNKA* a lapkalehelyezős játékok sorát gyarapítja, mégis üdítően újszerű és fondorlatos játék, amelynek során közösen építkezve kell felfedezni a dzsungelt, úgy, hogy a saját célokat követve lelj rá a nyomokra. A megszokottól eltérően itt nem a lapka felhúzása után döntünk a helyezéséről, hanem előre kell megmondani, hogy az eddig felfedezett terepen merre kívánunk haladni és utána húzzuk fel a lapkákat, amikkel a terepek szabályait követve bővíthetjük az őserdőt. Ilyen szabály, hogy a sziklán állva megszobb látunk, így két lapkát is letehetünk egymás után, továbbá vízről csak akkor indulhatunk, ha van ott hajó, illetve a dzsungel lapka felülépíthető.

jeleskedőknek. Ha sikerül, akkor ahová a 3x3-as térképünk közepe esik, helyezhetünk egy nyomot. Érdekes figyelni ellenfeleink lépéseit is, hiszen lehetséges, hogy merő véletlenségből ők alakítják ki a mi formánkat, vagyis körük befejeztével így is szert tehetünk egy új nyomra.



A játék elején mindenki kap egy 3x3-as átlátszó térképet, amelyre a szomszéd játékos felrajzol két tavat és egy sziklát. A cél az, hogy próbáljunk meg olyan térformát létrehozni, ami a saját átlátszó térképünknek megfelelő, azaz a tavak és a szikla a megfelelő helyen vannak. Ez nem könnyű, de az átlátszó kereső sokat segít a térlátásban nem annyira



Ha a lerakott lapkán bromélia található, visszavehetünk egy (ha egymáson vannak, több) lapkát a már lerakottak közül, ha éppen nekünk rossz helyen van. A többiek persze nem biztos, hogy örülni fognak.









## Különvélemény:

De miért kellene átlátszó játékelemek? – töprengtem folyamatosan, miközben ezt a játékot játszottuk 11 éves lányommal. Hiszen egy kartonlapon is simán tudnánk vezetni, hogy hol vannak a tereptárgyak. Nekem ez nem okozhat gondot – és nem is lehettem volna elbizakodottabb. Nagyon kell az, hogy időről időre odapasszítsa az ember a saját térképét a játéktérre, hogy mikor alakulnak ki a kívánt formák, és bizony úgy megmozgatja, úgy megtornáztatja ez a játék az agy nem használt részeit, hogy csak na! Olyankor jövünk csak rá, hogy az átlátszó lap életmentő, főleg azoknak, akiknek nem annyira jó a téri tájékozódása, és bár én nem tartom magam sem a legrosszabbak, sem a legjobbak közé tartozónak – mondjuk úgy, közepes a szintem – ez a játék igenis komoly kihívás, még a felnőtteknek is. Szuper lett, ne is szaporítsuk a szót!

drkiss



Tervező:  
Kruppa Gergely

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
lapkalerakós, mintázatfelismerős

7+ 2-4 30'



20% kedvezmény erre és minden más Pagony játékra  
Érvényes a Pagony boltjaiban és a webboltban: 2024. május 31-ig  
www.pagony.hu

Kuponkód: JEM



JEM





# Technikai játékok vs. társasjátékok – gondolatébresztő –

Kicsit ijesztő kimondani azt, hogy a játékkeret sok esetben egy monitor vagy kijelző adja – gyerekeink gépekkel játszanak, mégsem vagyok teljesen ellene ezeknek az eszközöknek, mert a technikai eszközöknek is megvan a maguk helye és szerepe az életünkben, csak meg kell találni a megfelelő egyensúlyt.

A gépeken játszott játékok kiválóan **fejlesztik a logikus gondolkodást, a szem-kéz koordinációt és a megfigyelőkészséget**. Az ilyen eszközök kezeléséhez technikai intelligencia szükséges, ami fontos lesz felnövekvő gyerekeink életében is.

Viszont ha nem találjuk meg az egyensúlyt, ha nem állítunk időkorlátot, akkor az a legrosszabb esetekben a következőkhöz is vezethet:

## » A gyerekeink elmagányosodásához

A számítógépen játszott játékok nagyon addiktívak, könnyedén játékszenvedéllyé alakulhat – az egy-egy átjátszott órából egyre több kell majd. A képlet egyszerű: az a gyermek, aki egy gép előtt tölti a szabadidejét, az egyedül van és fel sem fogja, hogy magányos lett. Hiszen folyamatosan kommunikál vele a gép – de ez egy egyoldalú kommunikáció, amit a gyermek hibásan „kölcsonösnek” érzékel – pedig egy előre megírt program válaszol neki. Az egyoldalú kommunikáció következtében a gyermek „passzív befogadóvá” válik. Kommunikációs készsége, kifejezőképessége nem fejlődik.



Azt meg sem említem, hogy a mondanivalónk 70%-át az előtt közöljük a környezetünkkel testbeszédünk, arcmimikánk által, mielőtt megszólalnánk. A gépekkel játszó gyerekek ezeket a jeleket nem tudják értelmezni, hiszen kész karakterekhez szoktak, amiknek előre megírt sematikus viselkedési jegyeik vannak.

## » Testi fejletlenséghez, túlsúlyhoz

Ez is egy egyszerű folyamat: a kevés mozgás következtében az izmok nem fejlődnek megfelelően. Az élelmiszerrel, üdítőkkel bevitt energiából elenyészően kevés kerül felhasználásra. Itt még megemlíteném, hogy a térbeli tájékozódást és a mozgáskoordinációt mennyire megnehezíti az, ha a gyermek csak kétdimenziós monitoron érzékeli a dolgokat.



## » Hibás valóságérzethez

A gyermek egy idő után nem tud megfelelően különbséget tenni a valóság és a monitoron „eljátszott valóság” között. Nehezen érti meg azt, hogy amit a játékban megtehet, azt nem teheti meg a valós életben. Ennek egyik fő oka az, hogy számára a monitoron „eljátszott élmény” nagyon is valóságos, valós érzelmeket: izgalmat, szorongást,





félelmet, örömet él át. *Mivel átéli, valóságosnak érzi.* A sikerélmény viszonylag kevés energiárfordítással elérhető, aminek megélése olyan részeit stimulálja az agynak, ami boldogságérzetet vált ki.

Ez egy ördögi kör lesz, a gyermek a való- ságban átélt nehézségek, kudarcok elől a géphez, egy virtuális valóságba menekül, mert ott sikeres lehet, de minél több időt tölt a virtuális valóságban, annál jobban megnehezedik számára a valóságban történő eligazodás, a társas kapcsolatok kialakítása, a problémák megoldása.



A **PIATNIK BUDAPEST KFT.** termékfejlesztési és marketing vezetőjeként több, mint 22 éve fáradozom kollégáimmal együtt a társasjáték-kultúra népszerűsítésén. Számtalan rendezvényen, játszóházban a legkülönbözőbb kör-

nyezetben, különböző gyerekekkel játszottunk, és sokszor megdöbbszünk például olyan dolgokon, hogy tizenévesek nem tudnak 5-6 kártyalapot megtartani legyezőben a kezükben, vagy azon, hogy milyen nehéz túllépni azon a sztereotípián, hogy „a társasjáték = dobok-lépek dolog, ami gyerekeknek való”.

A társasjátékokról nehéz összefoglalót írni, hiszen egészen másképp lehet bemutatni:

- » az óvodás korosztálynak fejlesztőpedagógusok által kidolgozott **készségfejlesztő** játékokat;
- » a **kvíz** játékokat – amikkel játékos formában eleveníthetjük fel tudásunkat és új ismereteket szerezhethetünk;
- » az absztrakt környezetre kidolgozott **logikai** játékokat – amikkel logikai készségünket fejleszthetjük és megőrizhetjük velük az agyunk frissességét;
- » a **tudományos** játékokat – amik a játékos tanulást és a világ örömteli felfedezését szolgálják;
- » az **oktató** játékok közt találunk a szép magyar nyelvre kidolgozott **betűjátékokat** is – amikkel megőrizhetjük nyelvi kincseinket és fejleszthetjük kommunikációs készségünket;
- » a **családi** társasjátékokat – amik a közösen, egymásra figyelve eltöltött időt, közös játékélményt biztosítják;
- » a felnőtteknek szóló **stratégiai** játékokat – amik térben és időben kiterjedő gondolkodásmódot igényelnek, egymásra épülő lépések kigondolásából áll össze a győzelemhez vezető stratégia;
- » vagy az egész estés **parti** játékokat – amikkel felhőtlen szórakozás és számtalan kihívás élhető át.

A felsorolást lehetne folytatnom, mégis inkább megpróbálok egy rövid összefoglalást írni arról, hogy mit jelent a társasjátékozás, mitől jó egy társasjáték.

Ahogy látjuk, a társasjátékoknak megvan a maguk szerepe az életünkben, megvan a szerepük gyermekünk fejlesztésében, a tanulásban... és ezek mellett azt gondolom, akkor jó egy játék, ha a játékosok együtt izgulnak, nevetnek és közben átélnék egy közös élményt. Egy jó játék szórakoztat és a játékosok örömeiket lelik a játékban. Fontos, hogy a játék közben folyamatos legyen a kommunikáció és az interakció a résztvevők között, így a játékosok egymásra figyelnek... és persze a játék közben egészséges versengés zajlik, aminek a végeredménye a győzelem, amit ugyanolyan méltóan kell fogadni, mint a vereséget.



Akinek sikerült felkeltenem az érdeklődését a társasjátékok iránt, annak ajánlom figyelmébe a [piatnik.hu](http://piatnik.hu) oldalról letölthető katalógusunkat, amihez jó böngészést kívánok.

Barkóczi Edit



**PIATNIK**







# A klasszikus kártyajátékok története

A FERDINAND PIATNIK & SÖHNE kártyagyár idén alapításának 200. évfordulóját ünnepli. Ennek tiszteletére itt, a JEM MAGAZINban megemlékezünk a klasszikus kártyajátékok történetéről.

A kártyajátékok eredete bizonytalan. Léteznek feljegyzések, hogy már i. sz. 1000 körül játszottak Kínában kártyajátékokat, illetve a számunkra is ismert mahjong “dominókkal” játékot kártyajáték-szerűen játszották – sőt, a mai napig nincs éles határvonal a mahjong és a kártya között a távol-keleti országban játéktechnikailag, inkább csak a gyártási eljárás különbözteti meg őket.

## Hogyan készül?

Európába 1370 körül érkeztek meg a kártyák, azonban nem Kínából, hanem a Mamlúk Birodalomból, ami a mai Egyiptom és részben a Közel-Kelet területén helyezkedett el (kairói központtal). Vélhetően Olaszország vagy Spanyolország volt az első célország, azonban Franciaországban nagyon hamar felfigyeltek rá, és VI. Károly saját paklit készíttetett 1377 körül. Ekkoriban a kártyákat kézzel festették, és emiatt csak a leggazdagabbak kiváltsága volt egy kártyapakli birtoklása. 1453 és Gutenberg találmánya, a táblanyomtatás a kártyagyártást is jelentősen megkönnyítette.

A magasnyomásnak nevezett eljárás első változatában fatáblákat faragtak ki, melyeket festékbe mártottak és ezzel nyomták meg a papírt, majd előtte vagy utána kivágták a kész nyomatot, és kész is voltak a kártyalapok. Nem sokkal később, még mindig a 15. században megszületett a réznyomat, amikor is vékony rézlapokat domborítottak

ki rézmetszők direkt gravírozással vagy savas eljárással. E.S. Mester neve egyeseknek ismerős lehet (Gutenberg kortársa volt, szintén aranyműves), őt tekintik a Játékkártya Mesterének is, mert ő fejlesztette ki a réznyomattal történő játékkártya gyártást (a legtöbb állam papírpénzeit a mai napig ezzel az eljárással (is) készítik, például a forintot is).

A 18. század végén Alois Senefelder feltalálta a litográfiát, a könyvnyomtatást (érdekesség, hogy az első magyar bélyegek is ezzel az eljárással készültek 1867-ben). Ebben az eljárásban mészformákat alakítottak ki olaj segítségével, ezek a formák felszívták a festéket, és ennek a segítségével nyomtatták a kártyalapokat. Ennek az eljárásnak az a különlegessége, hogy színes nyomtatokat is tudtak vele készíteni (kromolitográfia), ráadásul lényegesen olcsóbb volt, mint a réznyomat.



Altenburger kártyák



A 19. században jelentek meg a lekerekített sarkok és a tükrözött kártyák, hogy a játékosoknak ne kelljen azokat forgatniuk.

A legmodernebb kártyajátékokat már digitális módszerrel, ofsetgépek készítik. A módszer hasonló maradt, mint a litográfiánál, annyi változott, hogy a festéket egy alumínium lemezről egy gumihengerre viszik fel, ami tisztább és részletgazdagabb képet készít, így még szebb kártya lesz a végeredmény. Mivel a digitális ofset technológia még relatíve újnak számít (a '90-es évek óta létezik egyáltalán digitális nyomtatás, az ofsetgépek azonban csak a 21. században váltak digitálissá), számos analóg ofsetgép dolgozik még a világban, végtelen mennyiségű kártyát, rölapot és hasonló terméket gyártva nekünk, fogyasztóknak.

## A klasszikus kártyák típusai

Három fajta klasszikus kártyapakli létezik: a német, a francia és a tarokk.

### » Német típusú kártya

Bár a franciákhoz előbb jutott el a játékkártya, a németek beelőztek, és már 1450 környékére kikristályosodott a 4 fő szín, a Makk, a Levelek (Zöld), a Harang (Tök) és a Szív (Piros). Ezek lettek a későbbi francia kártya 4 színének alapjai is.

Ez a kártyafajta a mai napig népszerű az egykor német befolyással bíró területeken, vagyis Közép-Kelet Európában.

A paklik 32 laposak, 7, 8, 9, 10, alsót, felsőt, királyt és ászt tartalmaznak a 4 színből, kivéve a dél-német változatok, amik 36 laposak (6-ost is tartalmaznak). Az ászok eleinte kettesek voltak (ezért van rajtuk 2 szín ikon), majd eltűntek a pakliból a század végére, végül a 16. században, amikor a francia kártyákban az ász a király fölé került, a két lapot összevonták és visszavezették, de a 2 ikon megmaradt rajtuk a mai napig.



Schneider és Piatnik verzió

Számos grafikával léteznek a német változatok, az alsót U, a felsőt O betűvel jelölik, illetve a szín ikonja alul és felül található a lapokon.

Az általunk jól ismert magyar kártya is a német változatköből fejlődött ki, az ún. Tell mintával (ezért ráragadt a svájci kártya név, de ezzel a változattal soha nem játszottak Svájcban). Friedrich Schiller Tell Vilmos nevű 1804-es drámája ihlette, amit 1827-ben mutattak be itthon először Kolozsváron. Schneider József 1835-ben készítette az első paklikat, ekkor még 36 lappal. A Habsburg cenzorok miatt választotta a svájci karaktereket a kártyákra, hasonlóképpen mint Arany János Walesi bárdok című verse esetében. A forradalom után a hatalom elkobozta a kártyákat, azonban a PIATNIK 1865-ben újakezdte a gyártást, és mind a mai napig gyártja a magyar kártyát. Ennek a verzióknak egész Kelet-Európában immáron magyar kártya a neve.



Francia kártyalapok

### » Francia kártya

A francia kártya kialakulására mind a spanyol tarot kártyák, mind a német kártyák hatással voltak. A francia kártya színei 1480 körül alakultak ki a német színekből, a treff (Trefle) a makkból, a káró (Carreau) a harangokból, a kőr (Coeur) a szívekből, a pikk (Pique) pedig a levelekből.

A legfőbb különbség a német és az eredeti Mamluk változathoz képest a hölgyek megjelenése: a paklikban megtalálhatóak a Dámák (a britek kivételével szinte mindenki D-vel jelöli őket). Ezt a spanyol, illetve olasz tarot kártyákból emelték át. Szintén spanyol jövevény az álló király ábrázolás, a német verziókban a királyok ülnek.



A paklik 52 laposak, 2-től ászig (eredetileg ásztól királyig) minden színben, a jokerek csak a 20. század elején jelentek meg a paklikban, amerikai hatásra.

#### » Tarokk kártya

A tarokk kártyát 1420 körül alkották meg Észak-Itáliában, de hamar elterjedt Spanyolországban, majd Franciaországban, sőt Németországban is. Az eredeti neve Tarocchi. Itt szeretném elválasztani a tarot kártyát a tarokktól. Az előbbi 78 lapos, minden színből 14 lapot tartalmaz (ásztól 10-ig, apród, lovag, királynő, király), és elsősorban kártyavetésre használják; az utóbbi ritkán 42 (nincs benne 2-9-ig a színekből, illetve csak a fekete 10-eseket és a piros ászokat tartalmazza), gyakrabban 54 lapos (feketében 10-7-ig terjed, pirosban 1-4-ig), és elsősorban kártyajátékokra használják.

Érdekes és kicsit bonyolítja a helyzetet, hogy eredetileg a 78 lapos tarot paklit használták a tarokk játékokra, sőt a mai napig vannak olyan verziói a játéknak, amik ezt a változatot használják.

Az eredeti színek a Kelyhek/Serleg (megfelel a Körnek), az Érmék (Káró), a Botok (Treff) és a Kardok (Pikk). Ennek a játéknak a fejlődése teljes mértékben eltér a másik két kártyafajtától. Ott a fix lapkészlethez találtak ki új és új játékokat, itt azonban régiók szerint különböző paklimérettel, de egyfajta játékot játszanak. Létezik, 2, 3 és 4 fős tarokk. Magyarországon a 4 fős ún. magyar tarokkot játsszák 42 lappal. Azonban a kártyagyártók nem készítettek 42 lapos paklikat (a *PIATNIK* sem), hanem az 54 lapos paklikból a játékosok az első játék előtt eltávolítják a számukra felesleges lapokat.

A két legfőbb különbség a tarokk és más kártyajátékok között, hogy ezt az óramutató járásával ellenkezőleg játsszák, illetve ez volt az egyik első kártyajáték, ami bevezette az adu fogalmát, ráadásul külön adu lapokkal. A 22 különleges kártya, a tarokkok (a jóskártyában ez a Nagy Arkánus) mindig ütötték a színes lapokat. Több változat is kialakult: van, ahol a Bolond vagy Skíz egyfajta passzolási lehetőséget biztosít és nem üt, máshol, például nálunk, ez a legnagyobb ütőkártya.



Spanyol kártyalapok

Beszéljünk egy kicsit a magyar tarokról! Itthon ez a játék a 19. század közepén honosodott meg és hamar rendkívül népszerű lett az értelmiségi középosztály körében. Mikszáth Kálmán és Móricz Zsigmond is nagy tarokkosok voltak. A magyar tarokkjátékot tartják a világon az egyik legkomplexebbnek, az alap 6 bemondásos Paskievics tarokkot az 1920-as években követte a 12 bemondásos illusztrált vagy Palatinusz tarokk, végül 1960-ban a 22 figurás magas tarokk. A legnépszerűbb változat

azonban az illusztrált tarokk maradt, tudomásom szerint a legtöbb játékos ezt a változatot játssza itthon.

A bemondások nevei a francia nyelvből származnak, ahogy a kártya színei is a francia és nem az eredeti olasz kártyából jönnek.

A magyar tarokk úgynevezett 20-hívásos, vagyis a játékosok nem fix párokban játszanak, és a licit nyertesének alapesetben a XX-es tarokkot kell meghívnia, aki a partnere lesz a leosztás során. Licitálni az tud, akinél a 3 ún. Honőr egyike van, a Skíz, a XXI-es vagy az I-es tarokk (Pagát).

Mint látható, a klasszikus kártyajátékok már 650 éve velünk vannak, kb. 600 éve lettek könnyen hozzáférhetőek, és a *PIATNIK*nek köszönhetően 200 éve játszhatunk velük mi is.

Aki még nem tette, próbáljon ki pár klasszikus kártyajátékot, legyen az magyar, francia vagy tarokk kártyás játék, ígérem, nem fog csalódnia bennük!

Tzimisce



Honőrök

#### Források:

- Zsoldos Benő: *A játékkártya és története* (1980, Gondolat zsebkönyvek)
- Dr. Kovács Endre: *Tarokk kódex* (1989, Kráter Kiadó)
- [The History of Playing Card Printing](#)
- [Britannica: Playing cards](#)
- [Wikipedia: German-suited playing cards](#)
- [Wikipedia: French-suited playing cards](#)
- [Wikipedia: Tarot card games](#)





# Gáspár Merse Előd interjú

**GÁSPÁR MERSE ELŐD** asztrofizikus szakirányon végzett az ELTE TTK-n, doktori disszertációját az általános relativitáselmélet témakörében írta. Részt vett a gravitációshullám-detektorok LIGO-Virgo nemzetközi együttműködésében, majd poszt-doktori ösztöndíjasként fehérjékkel kapcsolatos hálózattudományi projekteken dolgozott Csermely Péter LINK-csoportjában. Ezt követően az elméleti idegtudomány területén végzett kutatómunkát az Orbán Gergő vezette Komputációs Rendszerszintű Idegtudományi Csoportban, jelenleg pedig Lengyel Mátéval közösen babák szemmozgásának modellezésével foglalkozik a CEU Kognitív Tanszéken.



**Bárhol is keresünk rá a nevére, nagyon komoly dolgokat találunk. Nem komolytalan egy kicsit ehhez képest egy társasjáték?**

A tudomány alapvető emberi kíváncsiságunkat elégíti ki, és szerintem a kutatók többségét, ahogy engem is, a problémamegoldás flow élménye hajtja a hétköznapokban, nem feltétlenül a komoly távlati célok szerepelnek az első helyen. Ebben a tekintetben a tudomány nagyon hasonló a játékhoz, vagyis önmagáért végezzük ezt a tevékenységet, nem külső motivációk miatt. Másrészt fogalmazhatunk úgy, hogy a tudomány egy nagy kirakójáték valójában, de számos más párhuzam is vonható még a játék és a tudomány közé. A tudomány a világ leírására szolgáló modelleket alkot, a játék pedig szintén egy kitalált modellvilág. A tudományban

ötletelünk, gondolkodunk és kísérletezünk, ami a játéknak is fontos eleme, mert ha kísérletezés vagy agytorna nélkül rögtön látnánk a megfelelő stratégiát, akkor az egy unalmas játék lenne. A játék tehát viszonylag egyszerű szabályokkal alkot egy elegendően komplex világot, a tudományban pedig egy igazán komplex világot próbálunk minél egyszerűbb szabályokkal leírni. Közös pont tehát ez a sűrítés, ha pedig valami egyszerű és nagyszerű, annak szépsége van, de egy ilyen játék készítése komoly fejtörést is igényelhet.

**„A festő, aki eltünteti a vásznonról a zajt” című előadásában a mesterséges intelligenciáról beszélt. Rábízná az AI-ra egy társasjáték tervezését?**

Én azt hiszem, ha a technológiai civilizáció nem omlik össze a közeljövőben, akkor a gépi tanuló módszerekkel nagyon gyorsan képesek leszünk számos egészen megdöbbentő és újszerű intelligens funkció megvalósítására, sőt idővel az univerzális ún. erős mesterséges intelligencia elérésének sem lesz különösebb technikai akadálya. A játékok különféle formában pedig a gazdaság egyre nagyobb részét teszik ki, beleértve a különböző számítógépes játékokat és játékosított folyamatokat különféle területeken, amiket az AI most forradalmasítani fog. Szóval biztos vagyok benne, hogy a játékiparban kiemelten gyors lesz a fejlődés. Szerintem számos területen, így a játékok esetében is az elmúlt évtizedekben tapasztalható exponenciális fejlődés lényegében ahhoz volt





köthető, hogy az internet által kinyílt a világ, és a glóbusz bármely pontjáról beszálhatott, aki akart, volt lehetősége az ötletét sikerre vinni, továbbá az ötletek evolúciója is felgyorsult az internet által. Mármost gondoljunk bele, hogy a mesterséges intelligencia révén ez a hozzáférés még szélesebbre fog nyílni, és a beszálási küszöb még alacsonyabb lesz, hiszen a mesterséges intelligencia segíteni tud majd sokkal szélesebb rétegeknek az ötleteik kidolgozásában. Jómagamat a társasjátékfejlesztés szórakoztat, de azzal küzdök, hogy túl sok ötletem van, amiket nem tudok mind megvalósítani, ezért nem zárkozom el az elől, hogy ha fel tudja gyorsítani a folyamatokat, akkor használjam a mesterséges intelligenciát. Egyébként én már több játékomban is használtam generatív mesterséges intelligenciát, mégpedig szerves módon, azaz nem csak illusztrációhoz. Természetesen hosszú távon felvetődik a kérdés, hogy mit fogunk csinálni mi a gépek árnyékában. Sokan azt gondolják, hogy egy tudós vagy kreatív iparban dolgozó ember munkája a legkevésbé veszélyeztetett, de ez szerintem nagyon nem így van. Az ún. gépi tanulás ugyanis pont abban kiváló, hogy olyan reprezentációját, azaz lényegében nézőpontjait találja meg az adatoknak, amit korábban esetleg nem is láttunk, és éppen ez a kreativitás lényege. Adat pedig van bőven, ne felejtjük el, hogy hatalmas mennyiségű adat gyűlt össze az utóbbi évtizedekben mindenről, így a játékokról is (BGG adatbázis, szabálykönyvek, játékszerverek naplózása), és ez rendkívül értékes információ lehet specializált gépi tanuló rendszerek számára. Könnyen lehet, hogy a közeljövőben az AI képes lesz majd személyre szabott játékokat generálni.

## Lehet a kreativitást tanulni? Vagy ez egy olyan adottság, ami vagy van, vagy nincs valakinek?

A Wikipédia szerint a kreativitás alkotóképesség, de ez így önmagában picit félrevezető, és a hétköznapiakban sokszor összekeverik a kezűességgel. A kézműves tevékenységek jó terepei lehetnek a kreativitás gyakorlásának és fejlesztésének, de ha valaki mondjuk egy leírás alapján meghajtogat egy origamit, azt én nem tekintem kreatív tevékenységnek, annak ellenére, hogy létrejön egy alkotás. Szerintem a kreativitásban alapvető tényező az agy asszociációs képessége, de előismeret is szükséges, amire ezzel építeni lehet, és a legfontosabb talán az az érdeklődés, kíváncsiság és kísérletező kedv, amivel lépten-nyomon keressük az új ötleteket. Tudnunk kell ugyanakkor szelektálni is az ötleteink között,

hogy meglássuk a lehetőséget az arra érdemes ötletekben. Ezen kívül vannak technikák, amikkel egy kreatív folyamat akár segíthető. Sokszor például a túl nagy szabadság nem jó, és akár egy időkorlát vagy más korlátozó tényező olyan megoldásokra sarkallhat, ami másképp nem jutott volna senkinek az eszébe. Ezért is imádom például a *BOARD GAME 12 (BG12)* társasjáték-fejlesztő versenyeket, ahol megvan ez a korlátozás, ami különleges feladat elé állítja a csapatokat, másrészt nagyon izgalmas számomra a csoportmunkában megjelenő kreativitás kibontakozása is. Én keresem ezeket az élményeket, részt vettem például közös játékfejlesztésben is egy workshopon, amit *KRUPPA GERGELY* szervezett, és én magam is szeretnék hasonlókat szervezni az általam alapított *TÁRSASJÁTÉK-FEJLESZTŐK KLUBJÁBAN*, amihez keresem a helyszínt. Bűvészként is vettem részt hasonló eseményen, Tom Stone workshopján Svédországban, ahol csapatban kellett improvizálnunk. Szeretem ezeket a kihívásokat.

## Sokan játékosból válnak játéktervezővé, az esetekben mi volt a motiváció arra, hogy társasjátékot tervezz, amely végül *PIXELINO* néven jelent meg?

Már középiskolában sokat játszottunk és találtunk ki mindenféle játékokat, de akkor fel sem merült, hogy egy saját játékot el lehet vinni a kiadásig. A társasjátékozás újrafelfedezése azzal jött, hogy az [Ész Ventura](#) fejtörő rovatot támogatva a *REFLEXSHOP* ajándékokkal, és akkor jött az ötlet, hogy legyen egy társasjátékos rovat is a *QUBIT*-nél, ahol játékokat tesztelünk. Innen rovatvezetőként hívtak 2019-ben az akkor először megrendezésre kerülő *BG12* sajtózsűrijébe, és ezzel rálátásom nyílt a fejlesztők világára, ami nekem is meghozta a kedvemet a tervezéshez, így a következő években már inkább indulóként vettem részt a versenyen, ahogy azt már említettem. Ezzel párhuzamosan szerettem volna minél többet tenni nem csak a társasjátékozás, de a fejlesztés népszerűsítéséért is, ezért én is elkezdtem versenyeket szervezni, amiket most már negyedik éve hirdetünk meg a *QUBIT*-en, illetve megalapítottam a *TÁRSASJÁTÉK-FEJLESZTŐK KLUBJÁT*, amihez tartozik egy [Facebook csoport](#) is. A játéktervezés, a fejtörők és a bűvészkedés nap mint nap lekötik a gondolataimat, ezért könnyen jönnek az új ötletek kívülről. Adhat inspirációt egy új játék, egy film, egy kiállítás, egy könyv, egy tudományos cikk, egy érdekes tárgy vagy bármi más, amivel találkozom a hétköznapiakban. A *PIXELINO* például onnan indult, hogy egy Flying Tigerből származó fa kirakójáték kapcsán (lásd az ábrát) láttam az akkor még csak három éves kisfiamat, hogy milyen ügyes a poliominó alakzatok pakolgatásában, csak abban nem állatokat kellett kirakni, mint a *PIXELINO*-ban, hanem a poliominó állatokat kellett a négyzet alakú tokba viszapakolni. Ez éppen akkor tájt volt, amikor szerettem volna bevezetni a gyerekeimet a modern társasjátékok





világába. Azt hiszem, sok gamer szülő számára dilemma, hogy milyen játékok alkalmasak erre. Ezért gondoltam arra, hogy tervezni kéne egy olyan játékot, amit egészen kicsi gyerekek is élvezettel tudnak játszani, amiben egy olyan tevékenységé a főszerep (jelen esetben a kirakózás), amiben jók, de közben egy felnőtt is megtalálja a játékban a kihívást, ha sok pontot szeretne szerezni. Az egészen kis gyerekek még többnyire a szülővel ülnek le játszani, ha a szülő egyáltalán hajlandó erre. Éppen ezért véleményem szerint egy gyerekjáték akkor igazán jó, ha a szülő is szívesen játszik vele, nem csak kényszerűségből, és kevés ilyen játék van, pedig szerintem ez fontos tényező abban, hogy a társasjátékozás kultúrája megteremtődjék, és át is adódjék a következő generációnak.

## Mi volt előbb: a mechanika vagy a téma első saját tervezésű játéknál?

Számomra egy játékban a játékosokat érdekes és újszerű döntések elé állítani az egyik legfontosabb tényező. Ezért inkább a játékmekanika szokott lenni az első, de az is előfordul, hogy egy különleges képlekben látok fantáziát, és azt szeretném a játékasztalon látni. A *PIXELINO* esetében a poliominó alakzatokkal történő kirakózásból indultam ki, de azonnal adott volt az állatos tematika, és már rögtön az elején kialakult a játék lényege is, hogy olyan döntési situációt teremtsék, amiben a játék két opciót kínál, amiből az egyik sokkal jobbnak tűnik, miközben tudjuk, hogy néha rá fogunk kényszerülni a rosszabbik választásra, de fontos döntéssé válik, hogy ezt mikor tesszük meg.



## Nehéz soha nem látott dolgot alkotni a társasjátékok világában, a flip & write mechanikájú *PIXELINO*-ban a működési elv azonossága mellett is jól felismerhetők, hogy mik szolgálhattak esetleg ihletül. Mik voltak a végeredményre leginkább hatással lévő játékok a tervezéskor?

Az irogatós játékoknak nagy divatja van, és ezeken belül is gyakori ma már, hogy papír helyett laminált kelleket adnak, de az ilyen játékok többségében játékosként egy játékoslap szokott lenni. Nem sok olyan játékot ismerek, amiben a laminált lapok, amikre írunk, úgymond pörögnek a játékosok előtt, tehát valódi kártyaként funkcionálnak. Két ilyen játék ismert számomra: a *SILVER & GOLD* és a *GÖRDÜLŐ BIRODALMAK*, ez utóbbi még nem jelent meg akkor, amikor elkezdtem a fejlesztést. Viszont az ötlet nem innen jött, hanem ahogy említettem, a kisfiamat láttam kirakózni, és ezért eredetileg kézzel megfogható elemekkel terveztem a játékot, csak annak a megvalósítása túl nagy falat lett volna egy hazai kiadónak. Azóta persze kijött a *PROJECT L*, ami megmutatta, hogy ez is lehetséges, csak ők Kickstarteren szedték össze rá a pénzt. Szóval az első verziót visszautasították, és akkor

alakítottam át irogatósra kényszerűségből, de valójában nagyon jól alakult így, mert az élmény hasonló, viszont többen játszhatják és pörgősebb lett az által, hogy szimultán lehet rajzolni.

## Mennyi időt töltöttél teszteléssel, próbálgatással, amíg kialakult az, hogy a játékban firkakártyáknak hívott lapokból hány legyen és milyen alakzatokat tartalmazzanak?

Több, mint három évbe telt, mire megjelent a játék. A Covid miatt többszörösen csúszott külső okokból is, és bár én meg voltam vele elégedve már az elején, de folyamatosan teszteltem és fejlesztettem tovább ez idő alatt, ezért apró változások még a legutolsó hónapokban is történtek rajta, például a firkakártyákon látható alakzatok tekintetében is. Ezek a finomhangolások mind jót tettek a játéknak, ezért végülis megérte, hogy elhúzódtott a kiadás. Én egyébként a legtöbbet felnőttekkel teszteltem, de közben a *PAGONY* is rengeteget tesztelte gyerekekkel, és a tőlük származó visszajelzések is rendkívül hasznosak voltak. Még a pixeles állatok felismerhetőségét is teszteltük iskolákban. Az pedig önmagában nagy megtiszteltetés, hogy a *PAGONY* kiadta a játékot, mert ez is egy megfontolt döntés volt a részükről, és tudom, hogy csak olyan játékot adnak ki, amire a gyerekek azt mondják, hogy szívesen játszanának vele még. Én elsősorban azzal foglalkoztam, hogy egy felnőtt is élvezze a játékot, a *PAGONY* pedig azzal, hogy a gyerekek, és igazán szerencsés, hogy ez a kettő ennél a játéknál találkozni tudott. A grafikáért is nagyon hálás vagyok, mert nem gyerekes lett, hanem aranyos, amivel kicsik és nagyok örömmel játszanak.

## A játékban jelen van szerencse a laphúzások miatt, hiszen ha egy játékos a firkakártyák kikerülését figyeli is (hogy lássa, melyik alakzat hányszor bukkanhat még fel), az állatkártyák véletlenszerűsége akkor is behatárolja a lehetőségeit. Szerinted mi az eredményesebb: koncentrálni és előre tervezni a lehetséges firkálásokat, vagy a játék jellegénél fogva belelázulni, és mindig a pillanatnyi helyzet szerint rajzolni?

Tapasztalatom szerint sok tekintetben van lehetőség a fejlődésre ebben a játékban, ami bizonyos határok között meglátszik a pontszámban. Számos lehetőség van benne a taktikázásra: egyrészt látod a következő lapot, ismered a statisztikát, amihez van segítség, ott vannak az extra jokek, az extra alakzat, meg a duplázás. Ez utóbbit imádom, az is egy érdekes döntés, hogy azt az egy lehetőségedet mikor használod fel és mire. Az új állat választása is fontos döntés



lehet, és néha megéri látatlanban húzni, vagy várni a másikra. De azért ez alapvetően egy családi játék, amiben helye van egy kis szerencsének, és így mindenkinek van esélye a nyeresre, nem beszélve arról, hogy tapasztalatom szerint sok felnőtt is hadilábon áll a mentális forgatással. Ha valaki nagyon kezdő, akkor pedig van lehetőség az előnyadásra is, ami nagyon hasznos, mert így mindenkinek egyformán kihívás a játék és dicsőség a nyeres.

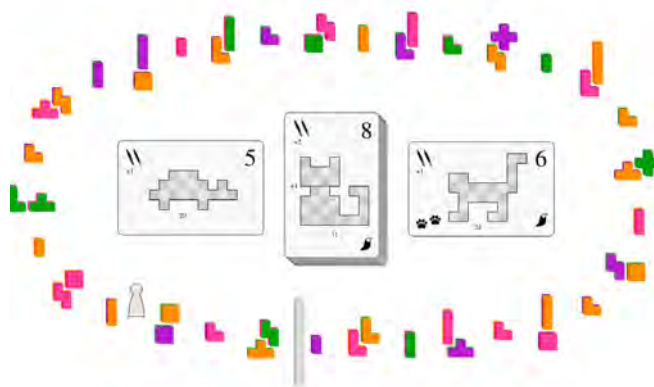
## Ha nem játéktervezői véleményedet, hanem kognitív tudományokkal foglalkozó szakértői véleményedet fogalmazod meg, mit mondanál arról, miktől függ, hogy hány éves kortól tud egy gyerek sikeres lenni a **PIXELINÓ**ban és hasonló összetettségű játékokban?

Tudományos véleményt nem tudok mondani, és az én gyerekeimnek már nagyon nagy a társasjátékos tapasztalata, ezért rájuk se tudok hagyatkozni. Ahhoz hogy sikeres légy és jól kombinálj, lehet, hogy kell átlagosan a 8 éves kor, ami a dobozra van írva, a **PAGON**nál ehhez értenek, de biztos vagyok benne, hogy sok fiatalabb gyerek is megbírkózik velem, és valójában egészen kicsik is tudnák játszani, ha a pont annyira nem számít, és ami fontos, több területen is fejleszti a gyerekeket.

## Sok kisgyerek hamar képernyősrácá válik, és gondolatban már pár évesen a szuperhősök világában kalandozik. Mit gondolsz arról, hogy a társasjáték jelentette közösségi élmény, illetve például a közös „firkálás” tapasztalata a **PIXELINÓ**ban, az absztraktabb téma mellett, fel tudja-e venni a versenyt a gyerekek figyelméért a hősökkel, akciókkal, képernyővillanásokkal?

Az állatok nagyon aranyosak és sokan a firkálást is szeretik, de alapvetően tényleg az a kérdés, hogy általában leül-e valaki társasjátékozni. Ahogy mondtam, ebben az a legfontosabb, hogy lássák a szüleiket is leülni, és erre mindig töreksem, hogy a felnőtt is élvezze, és közös minőségi időtöltés legyen a játék. Tapasztalataim szerint a **PIXELINO** nem megszokott kellékei, mechanikája és az aranyos grafika be tudják húzni a fiatalabb és idősebb játékosokat is, és annak ellenére,

hogy picit gondolkodós, ez jóleső agytorna, egy olyan szintű kihívás, amit még szeretnek az emberek. Azt gondolom, az is sokat elárul, hogy négy év tesztelés után még én sem untam meg, és bármikor szívesen leülök vele játszani, és ami még ennél is nagyobb öröm számomra, hogy a kislányomnak is az egyik kedvence.



## Melyek azok a társasjátékok, melyek különösen felkeltették a figyelmét azóta, hogy a **PIXELINÓ**t elkezdte tervezni, és miért pont azok?

Hogy miket szeretek játszani? Szinte mindent, a nagyon komplex játékokat is szeretem, ha érdekes a mechanikájuk, csak család mellett kevés időm van rájuk (pl. [VÍZ ALATTI VÁROSOK](#), [TINY EPIC: VÉGTELEN GALAXISOK](#)), de imádom a partijátékokat is, különös tekintettel az asszociációs játékokra, és az egyszerű, de nagyszerű absztrakt játékokat is szeretem.

## Dolgozik-e már második játékon, illetve mitől függ, hogy egyéb munkái mellett állandó szerzővé válik-e?

10–20 játékon is dolgozom párhuzamosan, kiadóknál is van több játékom, és rengeteg van még ezeken kívül a fiókban félretéve, de mivel a fejlesztés egyelőre még hobbi nálam, ezért sok más dolgom mellett lassan haladok a játékaim menedzselésével. Vannak olyan játékaim is, amikhez nagyon hasonló játékok időközben megjelentek a piacon, ami azt mutatja, hogy sok esetben benne van a levegőben egy-egy játék ötlete, mégsem minden kiadó látja meg bennük a fantáziát, ezért azt gondolom, hogy nagy szerencse is kell ahhoz, hogy egy játék kiadásra kerüljön, és leginkább a kiadótól fog függni, hogy sikerül-e kiadnom még játékot, mert a talonban van bőven.

## Gáspár Merse Előd

Kedvenc játék:

*Víz alatti városok  
Tiny Epic: Végtelen Galaxisok*

Kedvenc játékszerző:

*nem emelnék ki senkit*

Kedvenc játéktípus:

*asszociációs játékok*

Életkor:

42

Nemzetiség:

magyar

Leghíresebb játéka:

*Pixelino*

Utoljára játszott játék:

*Víz alatti városok*



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

A következő szám megjelenését június 1-re tervezzük.

### Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Ha be akartok szállni, írjatok a [jemmagazin@gmail.com](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

### Támogatóink:

 reflexshop



Cartamundi 



### További partnereink:





# Plüss mesék

Új plüssök kiszínezhető karakterlapokkal





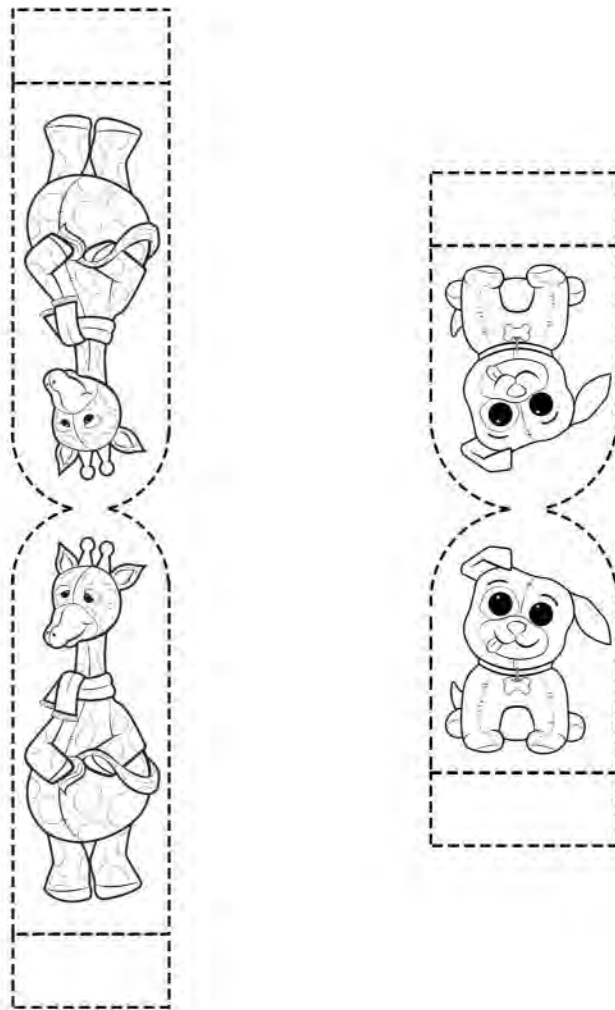
Ez a hivatalos promóciós anyag két új plüssöt és a karakterlapjukat tartalmazza, akiket a többi plüsshez hasonlóan használhattok a játékaik során. A plüssöket akár ki is színezhettek és el is nevezhetitek tetszés szerint.

**Javaslat:** Nyomtasd ki az alábbi két oldalt 250-300 grammos A/4-es papírra, majd vágd körbe a plüssök figuráit és karakterlapjait. A figurák két oldalát ragaszd össze és a talpukat hajtsd ki, hogy meg tudjanak állni. Ha be tudsz szerezni műanyag talpakat, azokba is beleállíthatod a figurákat, miután a talpaikat levágtad.

Ez a hivatalos promóciós anyag a Gémklub kiadó engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Gémklub © és a Plaid Hat Games © által.

A promóciós anyag magyar verzióját fordította és szerkesztette: Bak Richárd







**Magas:** Amikor mozogsz vagy támadsz, a színes vonalak szaggatott vonalnak számítanak.



**Előrelátás:** Akkor használd ezt a képességet a körödben, amikor egyetlen kockával dobsz. Adj hozzá +4-et az eredményhez.



**Felderítés:** Akkor használd ezt a képességet a körödben, amikor nincsenek gonoszok a térképen. Dobjatos a fenyegetéssávon lévő összes kockával. Minden 1-es és 2-es értékű kockát tegyetek a felhasznált kockák közé, majd az összes felhasznált kockát tegyetek vissza a zsákba.



**Nyaktömés:** Akkor használd ezt a képességet, amikor ez a Plüss éppen összerogyna. A Plüss mégsem rogy össze és marad 1 vattája.



**Elszántság:** Újradobhatod akármennyi kockádat vagy akár az összeset, amikor tulajdonságpróbát hajtanál végre. A második dobás eredményét már meg kell tartanod.



**Visszaharapás:** Használd ezt a képességet bármikor, amikor ez a Plüss vattát veszít egy ellenséges támadás miatt. Tedd az itt lévő szívet a támadóra. Ennek a gonosznak 1-gyel kisebb a védelmi értéke.



**Követés:** Használd ezt a képességet bármikor, amikor egy másik Plüss egy veled szomszédos mezőn halad át. Tedd ezt a Plüssöt az éppen mozgatott Plüss mellé a mozgása végén.



**Figyelmeztető ugatás:** Használd ezt a képességet, amikor a Dobókockák húzása fázisban kockákat húztok. Tegyetek vissza a zsákba minden éppen kihúzott fekete kockát és húzzatok egy új kockát mindegyik helyett.







# A sárkány feltámadása

## Egy kooperatív kaland

### A történet

A Karak-kastély mélyén egy másik sötét titok is lapul. Egy újabb sárkány leselkedik a labirintusban, és arra készül, hogy járványokkal, tűzzel és gonosz démonokkal terrorizálja a környező településeket és városokat.

Csak a Mágusok Rendje szerzett tudomást a sárkányról, és Argentust bizta meg, hogy megállítsa a szörnyeteget. Útban Karak kastélya felé Argentus bátor zsoldosokat bérel fel, hogy támogassák a csatában. Vajon sikerül-e együtt megtalálniuk és megölniük a sárkányt?

### A játék előkészítése

- 1) Argentust, a fehér varázslót ajánlott használni, de akár nélküle is játszhattok.
- 2) A sárkányt ne tegyétek bele a zsákba a játék elején.
- 3) Az előkészületek többi lépését a normál szabályok szerint végezzétek el.



### A küldetés

A sárkányt először meg kell idéznetek, majd meg is kell keresnetek, és végül le kell győznötök, még hozzá minél hamarabb. A legfiatalabb játékos kezdi az első fordulót. A legidősebb játékos számolja a küldetés teljesítéséhez szükséges fordulók számát. Egy forduló addig tart, amíg minden játékos le nem játszott egy kört, majd utána új forduló kezdődik. A három legjobb eredményt (legkevesebb számú forduló) ebben a táblázatban jegyezhetitek fel:

Időpont	Fordulók száma	Játékosok nevei



## Karak átka

Karak átka arra a játékosra száll, aki legyőz egy múmiát. Az átkot nem lehet továbbadni. Az átkot a normál szabályok szerint lehet megszüntetni.

## A sárkány megidézése

Az alábbi feltételeket kell teljesítenetek ahhoz, hogy megidézzétek a sárkányt:

- 1) 4 kincsesládát kell megtalálnotok, kinyitnotok és a kezdőlappal szomszédos 4 lapkára helyeznetek.
- 2) Argentusnak vagy egy zsoldosnak rendelkeznie kell a Mágikus csapás tekercsével.
- 3) Argentusnak vagy ugyanannak a zsoldosnak a kezdőlapján kell befejeznie a körét.



Ha a feltételeket teljesítettétek, a sárkányjelzőt tegyétek a zsákba. Ezután a legfiatalabb játékos rázza meg a zsákot. Argentusnak nem kell eldobnia a Mágikus csapás tekercsét. Ha egy zsoldos idézte meg a sárkányt, a Mágikus csapás tekercsét el kell távolítani a játékból. A felhasznált kincsesládákat szintén ki kell venni a játékból.

## A sárkány felkutatása

A sárkány megidézése után a játékosok a saját kulcsmezőjükre helyezhetnek további kinyitott kincsesládákat. Minden egyes begyűjtött kinyitott kincsesláda után a játékos +1 mozgást kap. A játékosok addig folytatják a labirintus felfedezését, amíg meg nem találják a sárkányt.

## A sárkány legyőzése

A játékosok együtt harcolnak a sárkány ellen. Minden játékosnak a sárkány termébe kell helyeznie a hősét, hogy a harc elkezdődhessen. A hivatalos játékszabályban található normál harci szabályok érvényesek, csak annyi változik, hogy a játékosok közvetlenül egymás után támadnak és összesítik az erejüket. Emellett a sárkány ereje a játékosok számával skálázódik:

- 1 játékos esetén: 15
- 2 játékos esetén: 28
- 3 játékos esetén: 41
- 4 játékos esetén: 54
- 5 játékos esetén: 67

Ez a rajongói promóciós anyag a Reflexshop kiadó és az eredeti készítő engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Reflexshop © és az Albi © által.

A rajongói kalandot tervezte és szerkesztette: Pablo Hess (BGG: fakt00r)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd





# ZOMBIE TEENZ

## EVOLÚCIÓ

**Javaslat:** Nyomtasd ki ezt az oldalt egy 250-300 grammos A/4-es papírra, majd vágd ki az új hős figuráját és képességekártyáját, a két oldalukat pedig ragaszd össze.



### KÉPESÉG

## BARLANGÁSZ FELSZERELÉS

A körödben egyszer akcióként oda-mozoghatsz bármelyik csatornafedeles mezőre. Ha ezen a mezőn épp egy zombihorda található (akár radioaktív, akár nem), helyezd vissza őket a város melletti zombihorda sor végére a nem-radioaktív oldalukkal felfelé.

A képességnek ez az utóbbi része akkor is használható, ha már eleve egy olyan csatornafedeles mezőn álltal, ahol egy zombihorda található.

A Tűszünet kártya nem engedi meg, hogy a zombihordát visszatedd a sor végére, de nem akadályozza meg, hogy egy akcióként csatornafedeles mezőre mozogj.



Ez a hivatalos promóciós anyag a Reflexshop kiadó engedélyével készült. Minden jog fenntartva a Reflexshop © és a Scorpion Masqué © által. A promóciós anyag magyar verzióját fordította és szerkesztette: Bak Richárd