

151.

JEM

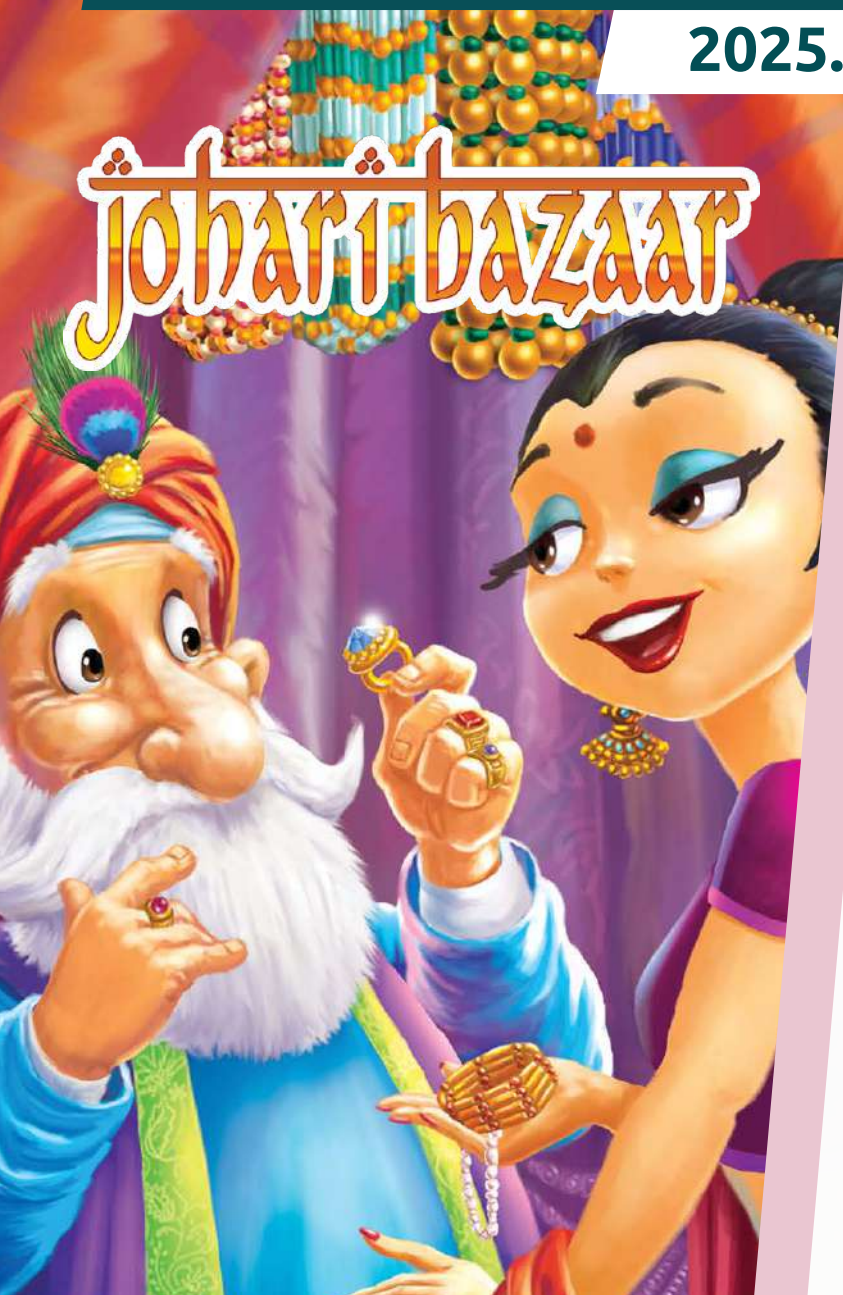
Játékos
Emberek
Magazinja



Te már szavaztál?

2025. október

Johari Bazaar



桜

SAKURA DICE

Sakura Dice · Johari Bazaar · Natúr bravúr · Állati születésnap ·
Bombairtók · Savernake Forest · Partnernapok



London Markets



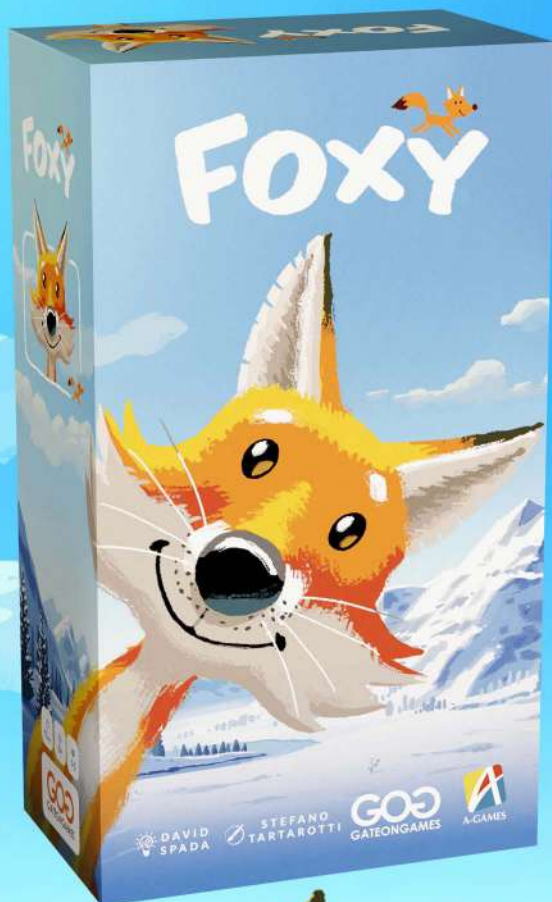
Jano: A Pawsome
Adventure



Holtidő
Társasjáték Klub



Interjú:
Szaki Adrián



HAMAROSAN!

**A RAVASZDI
VISSZA TÉR!**



WWW.A-GAMESHOP.HU



Kedves Játékosok!

A természet mostanában megmutatja erejét, Magyarországon is, máshol is. De míg máshol villámárvákkal és tájfunokkal riogat, kies hazánkban csak a szokottnál hűvösebb hajnalok miatt panaszkodhatunk, amikért viszont a hétvégén kárpótolni fognak az erdők, melyek színes lombjai végérvényesen hirdetik az őszi eljövételét.

Kiránduljunk akkor az őszi erdőbe, én azt mondom (és tudom, számos szerkesztőségi társam egyetért velem). Sajnos itt és most nem leszünk tanúi a cse-resznyeivirágzásnak, mert annak az ideje régen elmúlt (*SAKURA DICE*). De megleshetjük a télre készülő állatokat, ahogyan elemózsiát spájzolni be a hideg napokra (*SAVERNAKE FOREST*). Ha szerencsénk van, megláthatjuk, ahogy veszekszenek, és ha közben megjelenik egy erdei manó, hát ő sem oldja meg a helyzetet, sőt, néha még csak rosszabbat okoz a jelenléte (*NATÚR BRAVÚR*). Ha elég türelmesek vagyunk, kivárhatjuk, míg az állatok szülinapi partit tartanak, de ha nem vagyunk meghívva, ne csodálkozzunk, ha elszaladnak (*ÁLLATI SZÜLINAP*). És bizony akkor is el fognak szaladni, ha egy kutyával járjuk a vidéket, főleg, ha ez a kutya egy soha nem nyugvó vadász, egy rövid szőrű magyar vizsla (*JANO: A PAWSOME ADVENTURE*).

De talán pont ez a kutya vezet el minket az erdei partnál ahhoz a helyhez, ahol drágaköveket mosott partra a víz. Ezeket aztán eladhatjuk Jaipur híres piacán (*JOHARI BAZAAR*). Vagy ha nem akarunk olyan messzire menni, hát az angol főváros valamelyik

kereskedésében, sok más gyarmatáru mellett (*LONDON MARKETS*).

És igen, mindig van egy fránya cikk, amelyik a témájával nem hajlandó igazodni a szépen elképzelt logikához, de tudjátok, így szép a szerkesztői munka, ha változatos. Szóval itt egy játék még azoknak, akik kooperatívan szeretnék megtapasztalni, hogy elég jó bombaszakértők lennének-e egy éles helyzetben (*BOMBAIRTÓK*).

Lapunk mostani, a nyomtatott megjelenés utáni első online kiadásában találhattok még egy interjút a Jano játék szerzőjével, *SZÁKI ADRIÁNNAL*, valamint egy felvidéki magyar társasklub bemutatkozását a Holtidő Társasjáték Klub részéről. Ellátogattunk a Piatnik és a Gémlub partnernapokra is, innen egy fényképes beszámolót hoztunk.

És ami nagyon fontos: ne feledjétek, hogy szavazhatok a JEM Társasjáték Díj zsűrije elé kerülő játékokra, 6 kategóriában (gyerek, könnyed és haladó családi, gamer, parti és hazai) 3-3 kedvencre [ITT](#).

Olvaszátok 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:

Benyó Dávid, Kiss Zsófia, Orbán András és Kiss Csaba

Olvasószerkesztők:

Gál József, Krantz Domokos és Békási Zsolt

Korrektorok:

Krantz Domokos, Kiss Csaba és Kóczán Attila

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Nagy Sándor (winterborn), Kóczán Attila (Attila), Belevári Eszter (Besty) és Békási Zsolt (Breki)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

A képek a magazint készítőket, a cikkírókat és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](#)-ról származnak.

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

Tartalomjegyzék

6	SAKURA DICE
11	JOHARI BAZAAR
16	NATÚR BRAVÚR
19	ÁLLATI SZÜLINAP
21	BOMBAIRTÓK
27	LONDON MARKETS
30	SAVERNAKE FOREST
33	JANO: A PAWSOME ADVENTURE
36	PARTNERNAPOK
40	HOLTIDŐ TÁRSASJÁTÉK KLUB
43	INTERJÚ: SZÁKI ADRIÁN

KOMOLY JÁTÉKOK KOMOLY JÁTEKOSOKNAK



MELYIK VAN MEG?

VIGYÁZAT! NEM CSALÁDI LIMONÁDÉK!

VAGABUND



WWW.JOJATEKJOARON.HU





10+

2-6

45'

Sakura Dice

Földünknek számos lenyűgöző természeti látványossága van. Az egyik ilyen a dobókockák virágzása... A 2017-es **SAKURA** című kártyajáték hosszú évek tervezését és munkáját követően egy **ROLL&WRITE** típusú kockajáték formájában alakult át. Témáját és karaktereit ugyan megtartotta, de teljesen új működést kapott. Volt szerencsém többször is tesztelni a játékot, és az első alkalommal, amikor leültem hozzá, tudtam, hogy ez egy igazán nekem való játék lesz. Gyertek, tanuljuk meg együtt, miként kell gondozni egy gyönyörű cseresznyefát!

A Szakács

A **SAKURA DICE** előre meg nem határozott számú fordulóból áll, mivel több feltétel teljesülése is véget vethet a játéknak. Minden fordulóban sorra kerül az összes játékos egyszer, mint aktív játékos. Az egyes körökben az aktív játékos előnye a döntési lehetőség, de mindenki más is, aki passzív játékos, kap lehetőséget a cselekvésre. Az aktív játékos a körében dob hat dobókockával. Ezek a kockák párosával szerepelnek a játékban, van két fekete Sakura kocka, két fehér Sakura kocka és két rózsaszín Ko-No-Hana kocka. A soron lévő játékos kiválasztja az egyik pár Sakura kockát, illetve mellé egyet a két Ko-No-Hana kocka közül. Ezzel a választással egy fontos elemet határoz meg az adott körre, mégpedig hogy a játékosok a fekete vagy a fehér oldalra rajzolhatnak a papírjaikon. Ez az egyik legfontosabb szabály, tehát fekete Sakura kockák választásakor a fekete, fehér Sakura kockák választásakor a fehér oldalra kell rajzolni mindent.

Az aktív játékos köteles mind a három kockát felhasználni, míg a passzív játékosok opcionálisan berajzolhatják az egyik kiválasztott Sakura kockát. Ez tehát azt jelenti, a Ko-No-Hana kockát kizárólag az aktív játékos használhatja.

A játék lényege a cseresznyefa nevelése lesz. Ehhez a Sakura kockákon találunk megfelelő oldalakat: törzset, ágat elágazással és anélkül, rügyet, illetve virágot. A lap közepén, a két oldal között nő a törzs, minden törzs szimbólum után eggyel magasabbra rajzoljuk a törzset, ezzel valamilyen bónuszhoz vagy győzelmi ponthoz jutva. Egy ág

vagy a törzsből nő ki, vagy egy másik ág folytatásaként rajzolhatjuk le. Ha sima ágról beszélünk, akkor az nőhet egyenesen a szemközti vonalig, vagy kanyarodhat oldalra. Az elágazó ág pedig két helyen is folytatódik. A rügyekeket az ágak végére lehet berajzolni az azt követő mezőre, ezzel lezárva az ágat. Végül a rügy helyére rajzolhatjuk a virágot, ami majd fontos pontokat fog érni a játék végén.

Fontos kiemelni pár szabályt a fa nevelésével kapcsolatban:

- » Először is, az ágak sosem nőhetnek magasabbra a törzsnél. A haladáshoz a törzset is rajzolni kell.
- » Másodszor, a törzs sosem nőhet több, mint két mezővel magasabbra a legmagasabban lévő ágnál. Tehát az ágakat is be kell rajzolni a törzs növekedéséhez.
- » A harmadik kiemelő szabály pedig az, hogy a három harmad, ahol a virágok nőnek. A játéktér három részre van osztva. Nagyon fontos, hogy a játék végén csak azokat a virágokat lehet számolni a pontozásnál, amelyek azonos harmadban vannak, mint ahonnan az ág ered.





a törzsből, aminek a végén kinőttek.

Egy oldalt lehagytam a Sakura kockák részletezésekor, ez nem volt véletlen. Ezen az oldalon egy pénzérme látható, ez a Daimyo jele. A játéklap alján négy akciósáv található. A legalsó a Daimyo sávja, ilyenkor nála lehet jobbról az első üres mezőt

bekarikázni. A Ko-No-Hana kockákon további 3+1 karakter látható.

A Daimyo sora felett a Nindzsa shurikenje látható, ő felette a Gésa (legyező) speciális dupla akciósora, legfelül pedig a Szakács ízletes főztje. Ahogy említettem, mindannyiuknál jobbról balra haladunk, mindig bekarikázva a megszerzett jutalmat. A Gésa esetén annyi csavar van, hogy minden alkalommal választhat a játékos egy sort, annak a jutalmát bekarikázza, a másik sor jutalmát pedig kisatírozza, azt már nem kaphatja meg.

Tulajdonképpen mindig egyszerre haladunk a két soron, választva a két jutalomból egyet. Ezek a jutalmak lehetnek győzelmi pontok, a kockaoldalaknak megfelelő jutalmak, például törzs, rügy, vagy akár egy másik akciósor jele. Rajtuk kívül van még három jutalom, amivel kockát lehet másolni, aktív játékosként újradobni vagy kihagyni egyet (hiszen számára kötelező minden kiválasztott kockát berajzolni).

Az utolsó kockaoldal, amit kihagytam, az a Szamuráj, akinek a jele a Jin-Jang. A Szamurájnak két akciósora van, egy közvetlenül a játéktér fekete, egy pedig a fehér oldala alatt. A Szamuráj használatakor két választása van a játékosnak: a kiválasztott kockákat átrajzolhatja a másik oldalra, például a fehérre, ha a fekete színű kockákat választotta az aktív játékos. A másik lehetőség, hogy a választott szín oldala alatt kisatírozza az egyik jutalmat és azonnal felhasználja. Ezek a már korábban említett akciókat, egy rügy vagy egy virág rajzolását adják jutalmul.

A karikázós jutalmak lényege, hogy (egy-két konkrét esetet leszámítva) bármikor felhasználhatóak és ekkor kerülnek kisatírozásra, míg a törzs és a Szamuráj jutalmait azonnal kell felhasználnunk. Ezeknek a jutalmaknak hála eshet meg, hogy egy passzív játékos még javában rajzol, míg az aktív játékos szerényen csak a kiválasztott kockákat rajzolta be. Nagyon fontos, hogy ezeket a jutalmakat is csak a kiválasztott kockák színének megfelelő oldalra lehet berajzolni!

Ahogy említettem, az aktív játékos köteles mind a három kiválasztott kockát berajzolni. Ehhez gyakran érdemes a korábbi körökben megszerzett jutalmait felhasználni. Viszont előfordulhat, hogy még ez sem elég, vagy egy-egy helyzetben annyira jó kombináció alakulhat ki, hogy érdemes egy külön akciósáv

jutalmát felhasználni. Minden játékosnak van egy fekete csillaggal jelölt extra akció sávja, amiből minden aktív körében használhat egy jutalmat, amit kisatíroz. Ez azért fontos, mivel ha valamikor nem tud valamit berajzolni, elbukja az egyik még fel nem használt jutalmát és használat nélkül kisatírozza. A másik fájó és megfontolandó pont ezzel az akciósávval kapcsolatban, hogy minden fel nem használt mezeje mínusz öt pontot ér a játék végén.

Ezzel tehát ismerünk mindent, hogy játszassunk, illetve most már ismerjük azokat az elemeket is, amik kiváltják a játék végét. Ez háromféle módon fordulhat elő: valaki felnöveszti a fatörzsét a lap tetejéig, elfogy az egyik Szamuráj akciósávon az összes jutalom, vagy elfogytak a bónuszok az aktív játékos akciósávjáról és még egy hibát kéne jelölnie rajta. Ekkor befejezzük a megkezdett fordulót, majd pontozásra kerül sor.

A játékban több úton-módon gyűjthetünk győzelmi pontokat. Ezek közül a legjelentősebb általában a virágok növesztése. Minden szabályosan felrajzolt virágot összeadunk a fekete, majd a fehér oldalon is és ezt a két értéket összeszorozzuk. Ezért is fontos szépen, kiegyensúlyozottan nevelnünk a fákat. Emellett a fatörzsön és az akciósávokon elért pontokat adjuk össze, illetve minden megmaradt bónusz az aktív játékos akciósávjáról további öt pontot ér.

A játéktér felső két sarkában található egy nap és egy felhő egy-egy kétszer kettes területen, mindegyik tíz-tíz pontot ad, ha az egyik mezejére rajzoltunk valamit. Ehhez hasonlóan adnak pontot a méhek, amikre ha rajzoltunk virágokat, pontokkal jutalmaznak, egyre többet ráadásul: először három, majd hét, tizenöt és végül mind a négy méh után huszonhét pont jár.

Ezek adják a pontszámunk pozitív részét. Legvégül össze-számoljuk az összes faágat, aminek a végén nincsen rügy, vagy a faág



nincsen a pálya szélével összekötve. Ők fejenként mínusz két pont érnek. Azok a rügyek pedig, amiken nincsenek virágok, hármasával érnek mínusz három pontot. Ezekkel módosítva kapjuk meg a végső pontszámunkat, amiből ha te gyűjtötted a legtöbbet, megnyered a *SAKURA DICE*-t.

A Gésa

A *SAKURA DICE* legnagyobb erénye a szépsége. De most nem a letisztult, fehér dobozára gondolok (egyébként tényleg nagyon szép a doboza is), hanem az alkotásra, amit elkészítünk a játék során. A *KARTOGRÁFUSOK* rajongói nyomán mindenkit bíztatok arra, hogy színes ceruzákkal vágjon bele a cseresznyefa nevelésébe. Az egyik legkielégítőbb érzés, amikor a kész művünket csodálhatjuk, és ez ebben a játékban biztosan így lesz. A legtöbb irogatós játékkal szemben itt tényleg a rajzoláson van a hangsúly, nem egy excel táblázatot kezelünk, hanem a síkban ügyesen megtervezzük, hogyan helyezzük el a kidobott elemeket. Ezen elemét leginkább a *VASÚTVONAL* szériához tudnám hasonlítani, ott egy közlekedési hálózatot rajzolunk a táblánkra, ahol nagyon nem mindegy, merre kanyarodik egy-egy út. Mindemellett azonban magában rejt a *GANZ SCHÖN CLEVER* klasszikus sávos rendszerét, ahol egyre csak kapom a jutalmakat és lehet kombinálni mindent minden-nel is. Ráadásul fontos beosztanom a jutalmakat, amiket nem vagyok köteles azonnal elhasználni. Róla egy későbbi bekezdésben részletesebben is írok még.

Visszatérve a jutalomáradathoz, a társasjátékok másik hálás tulajdonsága, ha adakozók és sok mindent adnak a játékosoknak. Így egy kellemesen telt érzéssel állhatnak fel, miután lezárult a játék.

A játék szépségei közül kiemelném még a változatosságát is, amit a dobókockák okozta véletlen nyújt. Nincs két azonos játék. Egyszer pillanatok alatt véget ér, máskor pedig terebélyes fák borítják papírlapjainkat. Ez azért különleges, mert a játék különböző pontozó taktikai és stratégiai az előbbieknél köszönhetően más és más erőt nyomnak a latban. Egy rövid játéknál például a törzs gyors növesztése és a korai győzelmi pontok bekarikázása a többi akciósávon jövedelmezőbb, hiszen gyorsan és könnyen jön, még ha kevés is. Ám ilyenkor a 40-50 pont már győztes lehet, tehát mindenre le kell csapni. Hosszú távon azonban a virágok a nyerők, a szorzó pontozás végett minden eltelt kör csak erősebbé teszi őket. Ilyenkor ahhoz kell megragadnunk minden lehetőséget, hogy minél többet tudjunk virágot rajzolni. Ehhez általában még az öt-öt pontot érő privát akciósávunkat is érdemes beáldozni, mert a jutalom többszörösen megtérül. A változatosság a játékoszámban is megjelenik, hiszen akár hat fő is játszhat vele. Meglehetősen sok játék kénytelen ilyenkor kompromisszumot kötni és alternatív szabályokat alkalmazni. A *SAKURA DICE* két fővel is ugyanolyan érdekes, mint hat fővel. Két játékos esetén többször dobhatsz a kockákkal, tehát több mezőt jelölhetsz

az akciósávon. Ez egy dúsabb, bővelkedőbb játékhoz vezethet, ha az akciósávokat szeretnétek kimaxolni, miközben ez húzza magával a fa növesztését. Vagy pont éppen gyorsan be lehet vele fejezni a játékot. Míg hat fővel sokkal ritkábban vagy aktív játékos, ilyenkor a megrajzolt fa még jelentősebbé válik, hiszen lassan fogunk haladni az akciósávokkal. Mégis mindkét véglet kiválóan működik.

Ebben a sorban legvégül pedig az egyensúlyt, mint a játék fő motívumát szeretném megemlíteni. A fehér és fekete oldal, a virágok egyenletes rajzolása, a rajzterület és az akciósávok összhangja mind-mind kéri a figyelmet és a tördést. Nem engedhetjük, hogy akármelyik túl erős vagy túl gyenge legyen, különben a játékunk sem lesz egyenletes. Ha valaki nagyon sokat rajzol a fehér oldalra, beszorul és kárba vész ezután több lehetősége is, amiknek már nem tud helyet biztosítani. Ha az egyik oldalt túl sok a virág, az egy hosszabb játék során akár tizen pontokat is veszíthet. Ha pedig nem dolgozik együtt a fa az akciósávokkal, akkor hiába terebélyes a fa, sok pont ott marad az akciósávokban, vagy fordított esetben csökevényes lesz a fa, az akciósávokon pedig pocskékba megy a felhasználatlanul maradt sok bónusz, amit nincs hova felrajzolni. Ám egy harmonikusan működő játék esetében a sok-sok jutalom az akciósávokról tovább bővíti a cseresznyefát és mind a kettő gyümölcsözni fog.

Érdekesképpen még megjegyezném, hogy a játék autentikusságát szem előtt tartva a szerző egy külön tájékoztató szöveggel készült számunkra a játék tematikájáról, amit a játékszabály utolsó oldalán olvashatunk el.

A Nindzsa

Mint korábban említettem, leginkább a *VASÚTVONAL* és a *GANZ SCHÖN CLEVER* ügyes kombinációjához tudnám hasonlítani a *SAKURA DICE*-t. Hogy miért is? A *VASÚTVONAL* egy érdekes elemet mutatott be a játékosoknak: egy üres területen a lehető leghatékonyabb alkotást nyújtani. A kulcsszó az optimális. Hiszen a *KARTOGRÁFUSOK* is újra kiemelhetném, ám azt nem érzem, hogy ilyen fontosan kezelné az optimális építkezést. A *VASÚTVONAL* és a *SAKURA DICE* esetében is a leghatékonyabb megoldás is jelentős mértékben már-már exponenciálisan növeli a begyűjtött pontjainkat. Elég csak a táblaszéli megállókra/felrajzolt virágokra gondolni. Minden felrajzolt és elért jutalom még több pontot ér, szemben a *KARTOGRÁFUSOK* konstans



a legsikeresebb játéka. Nemzetközileg is keresik több országban és itthon is egyre ismertebb cím.

Felelevenítve a kártyajátékot, minden játékos két kártyát játszik ki két pakliba minden köre során. Az egyik pakli mindig növekszik értéke szerint, míg a másik csökken. Ám arra oda kell figyelni, hogy a kijátszott kártyák kötelesek tartani a szint, hacsak nem azonos értékű kártyát helyeznek le. Ez igen nehéz feladat, sokszor nem lehet mindkét paklit jól folytatni, ilyenkor büntetés és jutalom (hopp, itt is az egyensúly bukkan fel) is jár: shurikenek, amikből minél kevesebbet kell gyűjteni a győzelemért, és értékes pénzermék, amivel megfizethetjük a játék segítőit, hogy elkerüljük a pakli felhúzását. Ők pedig nem mások, mint a szakács, a gésa, a daimyo, a szamuráj és Konohana istennő (illetve az *EXTRA BOX*-ban felbukkan még a nindzsa, a halász, a karatemester és az írnök). Mind más és más, de karakterenként hasonló képességgel segítették a játékunkat.

Hát, a hasonlóság igazából kimerül a témában, de természetesen a cél sem a *SAKURA* lemásolása és kockásítása volt. Egy jó szériához illően a témát jól továbbviszi, a karaktereknek pedig hasonló segítő szerepet adott, és a kockajátékban is mindegyik kicsit más, mint a többi. Az egyiket használhatjuk Sakura kocka által, a másik mindig két jutalom között kínál választást, a harmadik rendszeresen másolja a jutalmakat, míg a negyedik igyekszik biztosítani a rügyeket, amik a virágok árnyékában méltatlanul alulértékelték a játék során. A kockajáték is két fontos részre osztható és aközött kell egyensúlyoznunk.

Volt szerencsém sokszor tesztelni és játszani is a játékot. Ilyenkor elkerülhetetlen a hasonlítóztatás (mint ahogy jelen bekezdésben jómagam is igyekszem így tenni). Minduntalan egy játék került felemlítésre: a *BONSZAI*. Nem is meglepő, hiszen a zsáner nem ment túl messzire. A *BONSZAI* esetében is egy fát nevelünk, ám ott lapkákat gyűjtve bővítjük a törpefát. Emellett ott pontozó és képességekártyák színesítik a játékot. Igazából azt is mondhatnánk, hogy még a lényegük is nagyon hasonló, de mégsem. A *BONSZAI* meglehetősen interaktív, versenyre kiélezett játék. A nyílt draftolásnak köszönhetően jobban kell figyelniem játékosársaimat, szemben a *SAKURA DICE* szoliterebb rajzolásával. Ott legfeljebb a játék végén, vagy ha eltérő stratégián vagyunk, akkor a játék potenciális hosszán lehet agyalni és figyelni a többieket. Emellett a *BONSZAI* kevésbé a kombózásról, mint a lapkák és kártyák alapvető pontozásáról szól, mivel ott több minden ér pontot és kártyák segítségével bővíthetem a repertoárt. Kellemes játék mindkettő, ahol garantáltan szép végeredmény fogad mindenkit.

jutalmaival. Ott inkább a mindenből egy kicsit, a megfelelő időben dominál. Ám jelen példánkban a térkihasználás sokkal drasztikusabb következményekkel szolgál. Adott, hogy igyekezzünk sok virágot rajzolni. Ehhez rügy és ágvégek kellenek. Na de ha korán jönnek a virágok, akkor hogyan húzzam ki a papír széléig az ágakat? Na, és ha nem jön? Akkor pedig temérdek büntetőpontot szenvedek el a játék végén a lezáratlan ágak és virág nélküli rügyek után. Ám azért itt még nem állt meg a gondolatmenet. "Véletlenül" van egy-két ösztönző jutalom a papír szélén (hát hol máshol?), amikért minden játék során kényszerelesen küzdünk. A méhecské, illetve a Nap és a felhő kiváló ösztönző erők, amikért megéri küzdeni, hiába nincs mindig lehetőségünk elérni őket. Néha örülünk, ha a két közeli méhecskét elérjük. A Nap és a felhő utáni sietség viszont a játék végének csapdáját rejt magában, hiszen a legkönnyebb egy magas törzzsel elérni őket, ha mégsem, akkor viszont egy lassú versenyfutásnak nézünk elébe az idővel szemben. A fekete-fehér oldali megszorítás megfelel a növekedést, hiszen vagy az egyik, vagy a másik oldalt igyekezzük fejleszteni egy kör során. Egyszerű, de nagyszerű megoldás, hogy minden körben súlyos döntést kelljen hoznia az aktív játékosnak.

Na, és hol van itt a *GANZ SCHÖN CLEVER*? Hát a lábunk, azaz a törzsünk előtt hever. Minden forduló során egyetlen akciót biztosít számunkra a játék, a többiért viszont áldoznunk kell valamit. Ha az érmét választom a kockákról, akkor egy ágat vagy rügyet hagyok magára. Ha kockamásolást vetek be, akkor egy potenciális virág bánja, amit máskor tudtam volna lemásolni vele. Ennek ellenére nagyon okos dolog ez, hiszen rád van bízva az időzítés, hogy mikor használod el őket. Egy ügyes kertész zsebében mindig marad valami, amivel dolgozhat. Egy rügy vagy egy ág, hogy berajzolhassa egy szerencsétlen dobás eredményét, vagy egy Jin-Jang, ami (eleinte) jutalmak széles választékát biztosítja. Aztán a kombókat is ezek az akciók biztosítják. Ide berajzolok egy ágat, oda egy törzset, de azzal kapok egy rügyet, amire a Szamuráj jutalmát egy virágra használom el, de van még sok rügyem, rajzolok még egyet oda is, hogy később is tudjak virágot rajzolni, ha úgy hozza a szerencse.

A Daimyo

Noha már megidéztem több klasszikust is, a legfontosabbat nem tettem meg: mégis mennyit merít a kockaváltozat az eredeti kártyajátékból? A 2017-es *SAKURA* mind az *A-GAMES*, mind *HEGEDŰS CSABA* egyik, ha nem



A Szamuráj

A SAKURA DICE alacsony interakciója miatt kiváló választás olyan játékosoknak, akik szeretnek építkezni és alkotni anélkül, hogy a többiek zavarnák őket a tervezésben. Aki jobban vágyik némi ütközésre a többiekkel, az se távolodjon el a SAKURA DICE-től, mivel két zöld, kiegészítő dobókockát is lehet mellé vásárolni potom összegért cserébe. Ez a két zöld kocka a Pillangó kiegészítő, ami levelekkel, hernyókkal és lepkékkel gazdagítja a játékot.

Minden körben dobunk a két zöld kockával is, mint a rózsaszín Ko-No-Hana kockák esetén. Az aktív játékos közülük is egyet fog választani: ha levelet választ, akkor azt minden játékos egy ág oldalából növeszti ki egy üres mezőbe. Ezek a levelek egy-egy pontot érnek pontozáskor. Ha hernyót választ, az összes passzív játékos felrajzol egy hernyót egy szabad levélre. A hernyó ezt a levelet lezabálja a fáról, így mégsem jár érte pont. Ha nincsen a választott oldalon üres levél, akkor az oldal tetejére, a játéktér fölé kell a hernyót rajzolni. A játék végi pontozáskor minden hernyó a lap tetején megeszik egy virágot a megfelelő oldalról, drasztikusan csökkentve a pontjainkat. A zöld kocka utolsó jutalma pedig a pillangó, amit egyedül az aktív játékos rajzol fel és egy levélen pihenő hernyóból fejlődik ki. Ők három-három pontot adnak a játék legvégén.

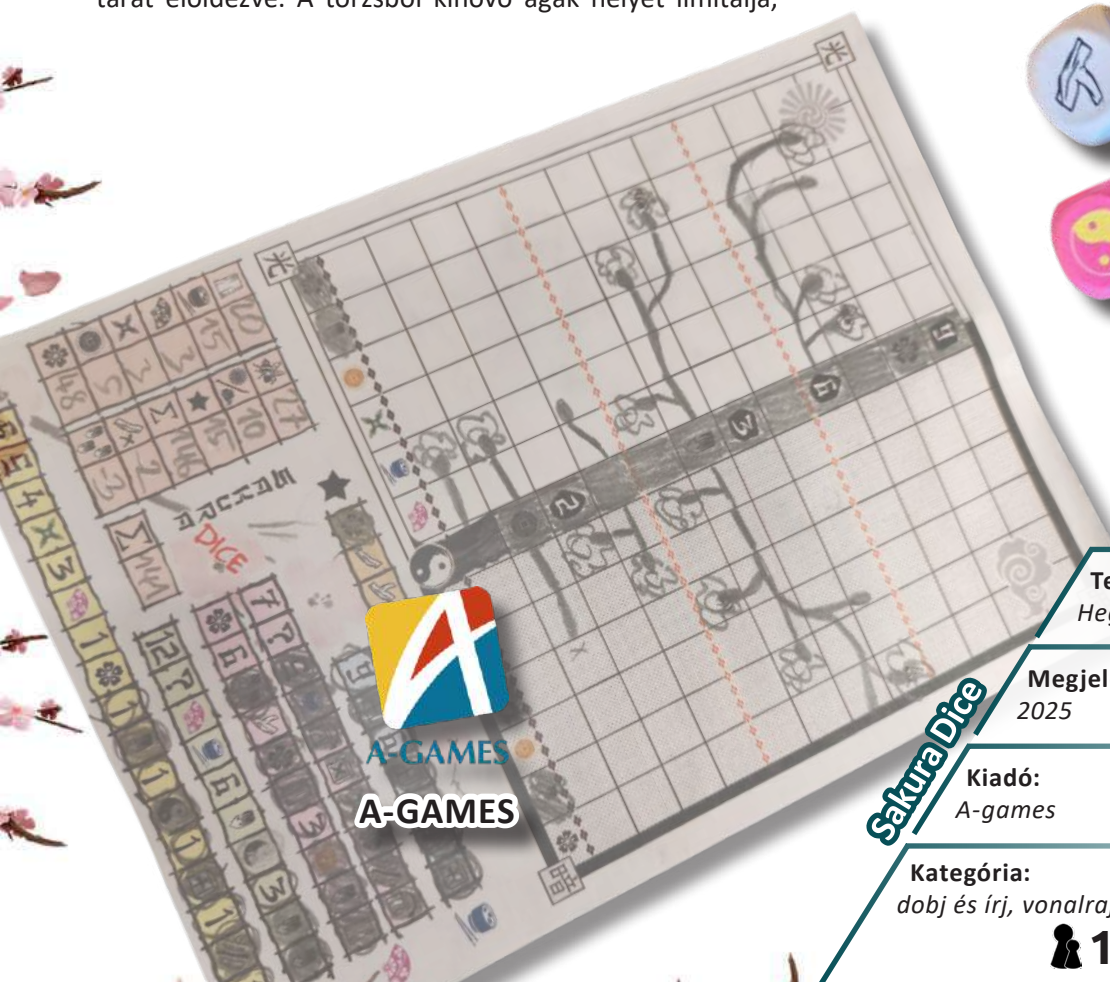
Ez a kiegészítő roppant konfrontatív: egyrészt a hernyókra oda kell figyelni, mert pillanatok alatt lelelegelik az egész fát, másrészt a sok levél, amit minden választáskor fel kell rajzolni, roppant mód foglalja a helyet, amolyan bútorraktártartat előidézve. A törzsből kinövő ágak helyét limitálja,

a virágoknak kevesebb teret enged, hogy kinőjenek. Ezek a tulajdonságok pedig kiélezi a játékot a játékosok között, rákényszerít, hogy figyelj oda arra, ki mit csinál.

Azoknak pedig, akik már jól ismerik a játékot, akár a megjelent kiegészítőjét is, annak csodás híreim vannak, hiszen már javában készül a kék Időjárás kocka, illetve két új játéklap, a Bonsai és a Fuji is. Mindegyik kiegészítő új megvilágításba fogja helyezni a játék központi elemeit. De róluk majd egy másik alkalommal mesélünk...

A SAKURA DICE nem csak szépségével, de játékelményével is asztalhoz csábítja a játékosokat. Az A-GAMES kisdobozos, kompakt szériájának ötödik tagját kis segítséggel már kezdő társasjátékosok is elsajátíthatják, cserébe igazán mély élmény nyújt számukra ez a játék. Mivel aprólékos szabállyal dolgozik a játék, egyetértek a tíz éves korajánlással. Ehhez a játékhoz nem csak a tervezés miatt kell türelem, de a többször megnyúló játékidő miatt is, ami többször meghaladja a játék dobozán feltüntetett 40 perces becsült játékidőt. Extrém helyzetekben volt másfél óra is, de ha leülünk játszani, érdemes egy egész órát rászánni, főleg ha új játékos is az asztalhoz ül. Cserébe a játék nem unalmas, mindig van mit csinálni; adakozó, hiszen sok jutalmat kapunk tőle, a végeredmény pedig pazar, minden alkotás egyedi és a maga módján szép. Minden leendő kertésznek kívánom, hogy harmóniában gondolja a cseresznyefáját, hiszen minden erőfeszítés elnyeri méltó jutalmát, amikor eljön a Sakura ideje.

Breki



Tervező:
Hegedűs Csaba

Megjelenés:
2025

Kiadó:
A-games

Kategória:
dobj és írv, vonalrajzolás

10+

2-6

45'



8+



2/4



15'

Johari Bazaar

Egy indiai utazás során sok mindent meg szeretnél tekinteni: a Taj Mahalt, Delhi csodáit, a hindu vallás szent épületeit, vagy a híres Jaipur egyik bazárját, hogy a legbecsesebb ékszert ajándékozhassd kedvesednek. A Johari Bazaar a tökéletes hely erre. Az igazat megvallva, én még nem jártam Indiában. Ékszert sem vettem, de drágakövet annál többet. Mármint ilyen fából készült, lapkára festett félét. 24-et, szám szerint. Na jó, még kettőt rajtuk kívül, mert magával ragadott a hév. Ám jogosan merül fel a kérdés: erre mi szükség is volt? Csak figyeljete!

A bazár útvesztője

A JOHARI BAZAART kettő vagy négy játékos játszhatja. Egy parti meglepően rövid, de lehetőség van több modul alkalmazására is, amit a játékszabállyal egyetemben fogok bemutatni.

A normál játékmód esetén előkészítjük a játéktáblát és a két játékos drágaköveit. A játéktábla egyik oldalára kerülnek a zöld szépségjelölők, amik egy-egy sor értékét határozzák meg, míg egy vele szomszédos oldal mellé a másik öt ritkaságjelölő kerül elhelyezésre, az oszlopok értékelése végett. Ezután már kezdődhet is a játék!

A játékosok felváltva helyezik fel mind a 12-12 drágakövet a készletükből a négyzethálós táblára úgy, hogy a játéktáblán minél értékesebb pozícióba kerüljenek. Egy drágakő elhelyezési szabálya a következő: a játékos kiválasztja a játéktábla egy tetszőleges, szélső mezőjét. Ha üres, egyszerűen csak felhelyezi oda a drágakövet. Ha foglalt, játékoszintől függetlenül egy mezővel beljebb tolja az összes útban lévő drágakövet, majd az így megüresedett mezőre kerül fel a jelölője. Fontos megjegyezni, hogy egyetlen drágakő sem hagyhatja el a játékkeret, így olyan sorba már nem lehet új drágakövet felhelyezni, amelyeknek már mind az öt pozíciója megtelt.

Ezeket a lépéseket addig ismételjük, míg az összes drágakő felkerül a játéktáblára. Ezt követően a játék végi pontozásra kerül sor.

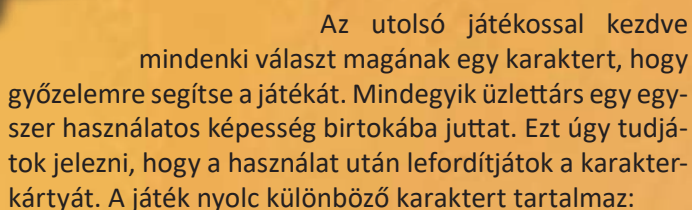
Minden mező annyi pontot ér, amennyi a hozzá tartozó ritkaság- és szépségjelölő összege. Tehát a hármas szépségjelölő és egyes ritkaságjelölő metszetébe elhelyezett drágakő négy győzelmi pontot fog biztosítani. A játékosok összeadják minden drágakövük értékét, győztesként pedig az fog kikerülni, aki több pontot gyűjtött össze.

Négy fős játék esetén minimális változtatásokat kell eszközölni: a játékosok két csapatot fognak alkotni és egyenlően osztják el egymás között a drágaköveket. Csapatonként felváltva következnek, egyszer a csapat egyik tagja, legközelebb pedig a csapat másik tagja kerül sorra. A játék végén a csapatok pontszámát a szokásos módon határozzuk meg.

A játék két mini kiegészítőt tartalmaz.

Az első mini kiegészítő az ÜZLETTÁRSÁK modul. Ezek az üzlettársak hasznos előnyt biztosítanak a játék során. Miután az alapjátékot előkészítettétek, véletlenszerűen fedjete fel kettővel több üzlettárs karakterkártyát, mint ahány játékos ül az asztalnál.





- » Shena egy tizenharmadik, lila drágakövet ad neked a játék elején, így egygel többször kerülsz sorra és több követ értékelhetsz ki a játék végén.
- » Anika az egyik lépésedet követően rögzíti az egyik drágakövedet, amit innentől kezdve nem lehet eltolni.
- » Naya segítségével az egyik köröd után visszaveheted az egyik drágakövedet a készletedbe, ezáltal alkalmazkodhatsz a változó játékálláshoz.
- » Salina a lépésedet követően egyszer elmozdíthatja az egyik táblán található drágakövedet.
- » Ranjit a játék elején lecseréli az egyik drágakövedet egy zölden csillogóra, ami a játék végén duplán ér győzelmi pontot.
- » Rahul a játék végén használatos, ugyanis minden kettes értékű ritkaság- és szépségjelölő után a szokásos pontok helyett hármat gyűjt be a drágaköveiért.
- » Sanju segítségével a drágaköved lehelyezésekor egyszer átugorhatsz a drágaköveket ahelyett, hogy eltolnád őket.
- » Jivan pedig egyszer megengedi, hogy egy teli sorba helyezz egy drágakövet, ezáltal letolva egy másikat a tábla túloldaláról. Ezt a követ a tulajdonosa később újra le kell, hogy helyezze.

A másik modul az *ERSZÉNYEK* modul. Ebben a modulban a megszokott játékból egyből hármat fogtok játszani, azonban fordulóról fordulóra értékes (vagy kevésbé értékes) erszényeket gyűjthettek be. Miután minden előkészülettel végeztetek (beleértve a többi modul felállítását is), a segédlet alapján vegyétek elő az adott fordulóban begyűjthető öt erszényt. Minden forduló elején egy véletlenszerűen választott lapka segítségével helyezétek fel az erszényeket a játéktáblára. Innentől kezdve valahányszor egy drágakő egy mezőre kerül egy erszénnyel, az adott drágakő tulajdonosa a készletébe helyezi az erszényt. Fontos, hogy az nem számít, melyik játékos akciójával történik ez meg!

Minden forduló végén hajtások végre egy pontozást a megszokott módon, ám az erszényeket csak az utolsó forduló után vegyétek figyelembe. Ekkor a segédlet alapján tudtok pontokat gyűjteni:

- » A szürke erszények mínusz pontokat érnek, minél többet gyűjtöttél belőlük, annál többet.
- » A színes erszények szettekbe alkotnak. Ez lehet különböző vagy azonos színű erszényekből is, azonban a különböző színűek együtt több pontot érnek. Minden erszényt csak egyetlen szettbe lehet beszámítani!

Miután az erszények pontozását is befejeztétek, adjátok össze mind az erszények pontjait, mind a három forduló végén gyűjtött pontszámot és ez alapján hirdessetek győztest.

A kifinomult üzletelés titkai

Én tizenhárom évet sakkoztam. Szerintem ez mindent elmond a *JOHARI BAZAAR*ral való kapcsolatokról. Egyszerű játékról van szó, lehet csak úgy játszani vele. De ha beindulok és elkezdek számolni, akkor máris jobban leköt, mint sok más összetett játék. Miből fakad ez?

www.jemmagazin.hu



Nagyon egyszerű. 150 pont van a játékban, amiből egyetlen mező által 2-10 pont kimarad. Mivel ez fix, és a táblán minden alkalommal 24 drágakő található, ez a pont a két játékos között fog eloszlan. Tehát nem feltétlenül a tíz pontos mező a legfontosabb.

A **YUKON** tanításakor szoktam mondani, hogy ketten játszunk, nem az a feladat, hogy minél több pontom legyen, hanem az, hogy a másíknál többet gyűjtssek össze. Ott sem feltétlenül a tízes kártya a nyerő, sőt, van olyan helyzet, amikor a mínusz pontos kártyák után a másik játékos még rosszabbat kell, hogy húzzon.

Belepillantva a matekba tehát, két fontos szempontot kell értékelni: a köröm során nyert pontokat a másik játékoshoz képest, illetve a sorok telítettségét. Az előbbi az egyszerűbb, hiszen csak meg kell vizsgálnom, egy lépésnél melyik sor tolásával növelem a legtöbbet a pontjaimat, miközben a legjobban csökkentem az ellenfelét. Összesen ez húsz lépés vizsgálata, de elég egyszerű észrevenni a két-három legjövedelmezőbb sort, így aki nem szereti, annak is érdemes utánaszámolnia egy kicsit. A sorok telítettsége a legizgalmasabb része a játéknak, hiszen a kövek lökdösése adja a játék különlegességét. Ezért kulcseleme a játéknak, hogy melyik sorban tudom és melyik sorban nem tudom beljebb tolni már a drágaköveket. Elsősorban azért igyekeznek a játékosok úgymond lezárni az egyes sorokat, mivel így már nem lehet módosítani az ott található kövek értékét. Na, de ez így nem teljesen igaz. Ugyan az adott sort tényleg nem lehet elmozdítani, de ha oldalról toljuk el a köveket, máris elnyertük a pozíciót az ellentől. Tehát egy sor lezárása csak megnöveli az esélyét, hogy jó helyen leszünk, mivel elég valószínű, hogy legalább a drágakő egyik pontozólapkája változatlan marad. (Egyébként ez sem biztos, mert cikkcakkban el lehet egész messze vinni egy drágakövet egy meghatározott mezőről.)

Pont emiatt érdekes tendencia, hogy a **JOHARI BAZAAR** első néhány lépésében szinte teljesen mindegy, mit lépek, úgysem tudom, hova fog elérni az az egy-két követ, de ahogy telik a tábla, úgy számolható egyre jobban, mit érdemes lépni, mivel gyűjtöm relatíve a legtöbb pontot. A szent határ, ahonnan viszont mindenképpen érdemes számolni, az az első két sor/oszlop fixálása. Ettől a ponttól kezdve már van egyfajta védekezés is, mert addig bárki

lökhetett bármit. Így viszont már csak két oldalról lehet eltávolítani a védencet, amit megfelelő praktikákkal könnyen meg lehet menteni rémséges sorsa elől. Példának okáért, ha a "támadó" követ (amivel ki szeretné tolni a miénket) még azelőtt oldalról arrébb lököm, a saját követemet juttatva a helyére, hogy árthatna nekem, akkor biztosítom, hogy ha mégis ugyanazon a soron tolna, ahol eredetileg tervezett, a saját követemmel lökjön engem el. Ergo a kérdéses pozíció szempontjából az állás változatlan. Az utolsó körökben pedig már nagyon egyszerű számolni, mivel alig maradt néhány sor, amit szabályosan meg tudunk változtatni. Ez a fejemben így szokott kinézni: az a kék kap plusz egyet, a másik viszont mínusz hármat, akkor ő kettőt bukik, nekem pedig mindkét másik követem eggyel erősebb lesz, tehát négy pontot hozok a lökessel, plusz hét pont az új kő felhelyezésével. Ez összesen tizenegy pont előny. Ezzel szemben...

És itt megnézek egy másik sort, hogy ott milyen mezőre kerül az új követ, meg mennyit javítok az álláson, és el is dől, mit érdemes. Aki pedig még jobban szeretne számolni, az megnézheti, ezzel milyen helyzetet hagy ellenfelének.



A játék dobozában található két kiegészítő modul is. Az igazat megvallva, én ezek közül az **ÜZLETTÁRSÁK** modult minden játékba bele szoktam rakni. Nagyon egyszerű, de még taktikusabbá teszi a játékot. Például lehet azzal játszani, hogy reagálsz a másik játékos karakterválasztására: ha a lezárás karaktert vették el előlem, akkor a követ átugrós nagyon jó lépés lehet, kikerülve az akadályt. De a duplázós drágakő ellen is jó a lelökős, mikor az ellenfél már lefixálta a zöld drágakő sorát és oszlopát is, és hátradőlne székében, a lelökős karakter ennek ellenére újra tudja pozícionálni egy gyengébb mezőbe a zöld drágakövet.

Ha megfogadtok egy jó tanácsot, próbáljátok ki a játékot négy fővel is, de használjatok ilyenkor is üzlettársakat. Nagyon izgalmas lesz a játék négy képességgel és az időzítéssel. Ráadásul feleannyi köve lesz minden játékosnak, így a képességét is meglehetősen kötöttebben tudja felhasználni. Mindazonáltal a csapattárs segítségével akár kombinálni is lehet a képességeket, egymást követő lépésekkor felhasználni azokat, akár több kört nyerve a játék végén (ismét a lelökős vagy a kő visszavevős képességekre utalok ezen a ponton).



Szóval röviden és tömören, az **ÜZLETTÁRSÁK** modul számomra szerves része a játéknak, annyira keveset bonyolít a játékon, mégis szuper mélységet adva a játékhoz. Mint egy jó keleti fűszer a Selyemútról. Sajnos ebben a játékban a fűszerért egy fabatkát sem kapunk...

Az **ÜZLETTÁRSÁK**kal szemben az **ERSZÉNYEK** modul már más térszta, rövid alkalmakra nem érdemes őt választani, mivel három forduló a játék. Viszont ha kedvem támad **JOHARI** játszani, és akár több partira is nyitott vagyok, akkor máris kézenfekvő, hogy inkább a modullal együtt teszem. Az erszények újraértelmezik a játék lényegét, hiszen őt

mezőnek új értéket adnak. A szürke erszény hatására a legjobb mezőtől is elrettenünk, míg időnként egy-egy színes erszényért adóz harcok alakulnak ki egy három pontot érő mezőn. Érdekes taktika lehet befoglalni a jó mezőket, megahagyni a többieknek az erszényeket, de azért elég sok pont származik az erszényekből, így nem éri meg elhanyagolni őket. Külön tetszik, hogy mindig páratlan számú erszény kerül fel a pályára, amiért így mindig folyik a verseny: vagy a párat-

lan színes zsákért, hogy eggyel többet tudjunk begyűjteni, vagy a szürke erszényt igyekszünk ráerőltetni az ellenfélre, ezáltal előnyt kovácsolva a másik játékos negatív pontjaiból.

A legcsillogóbb drágakő

Egy rövidke bekezdést szenteljünk a termékminőségnek is. Nagyon igényes lett a játék, a pálmát toronymagasan viszi a karcsú falapka, amire egy-egy szép drágakő van festve. Borzasztó jó érzés fogni őket, és a kis méretű táblán is jól mutat. Ami feltűnő lehet, azok a karton erszények. Ezek kis figurák, de két kartonlapból kell őket összerakni: az egyik egy kör, a közepén egy

kivágással, ő a talp. A másik maga az erszény, az alján egy pöccökkel. A kettőt összeillesztjük és készen is van egy erszény. Elsőre furán néztem, de nagyon jó megoldás. Ha ez "rendes" fa vagy műanyag alkatrész lenne, sokkal drágább lenne a játék. Néha leesik a talpa, de cserébe jó döntést hozott a kiadó, ezáltal sokkal versenyképesebb maradt a játék.

Utolsóként még egy nagyon fontos dologról szeretnék mesélni, ez pedig a rendezvényen történő játszások. Én mindig is imádtam a rendezvényeket, máig a kedvenc aktivitásom a társasjátékos körökben a játékmesterkedés. A **JOHARI BAZAAR** ebből a szempontból mindenképpen kitűnik a többi játék közül. Ennek oka a következő: nagyon ritkán (vagy szinte soha) nem tudok olyat mondani egy játékosnak tíz perccel zárás előtt, hogy gyere, ezt még próbáld ki. Szabálymagyarázással együtt tíz perc a játék...

Szegény **BALÁZS** (a játék szerzője) legutóbb ahelyett, hogy elégedetten nézte volna, ahogyan a lelkes játékosok a zsákmányukkal indulnak haza az egész napos játszás után, még az utolsó tíz percre kapott vagy két-három társaságot az asztalaihoz. Hiába voltam én azon a hétvégén csak kettő, de hosszabb magyarázást igénylő játékkal ott, **BALÁZS** négy **JOHARI BAZAAR**ja folyamatos magyarázást igényelt, mert kb. 2 perc az egész, de addigra jön a következő asztal, és így tovább. De amilyen fárasztó, pont olyan hálás is a játszátása, mert tényleg bármilyen időablakba beilleszthető, bármilyen helyszínen a játéki-deje és a helyigénye miatt. Játékunk szerzője egyébként nagyon aktív, sok helyre viszi magával, gyakran vidékre is, így a szemfülek elcsíphetik őt és a **JOHARI BAZAAR** is egy rapid próbára.



Igazából nem túl nehéz összefoglalni a játék erényeit: gyors, egyszerű, szintezhető és minden korosztálynak, illetve közönségnek alkalmas lehet jellege miatt. Kompakt doboza a SAKURA DICE-hoz hasonlóan (tessék görgetni pár oldalt, ebben a számban róla is olvashattok) a kiadó kisdobozos szériájának tagja. Igazából nem tudom, mit kéne még mondanom. Ja igen, amint megpillantottam róla az első képet, tudtam, hogy azonnal be fogom szerezni az INSERT IT! nyomtatott rendezőjét a példányomhoz. Zseniális lett, gyönyörű színe van, csak dicsérni tudom. Pont, ahogyan a JOHARI BAZAART is. Ajánlom, hogy vedd le akár egy társasjáték bolt vagy hipermarket polcáról, akad bele egy könyvesboltban, találod meg az interneten, vagy az indiai Jaipur egy bizonyos bazárjában...

Breki



A-GAMES

A-GAMES

Johari Bazaar

Tervező:

Bergendy Balázs

Megjelenés:

2025

Kiadó:

A-games

Kategória:

lapkalehelyező, szettgyűjtős

8+

2/4

15'





Natúr Bravúr



Ha az ütésvivős játékok még nem lennének elég szerencse-alapúak, akkor logikus lépésnek látszik még egy dobókockát is beletenni a játékba, ezáltal biztos tervezhetőbbé válnak a körök - mondta senki, soha. De ez nem akadályozta meg sem a szerzőt (akiről nem tudjuk meg kicsoda), sem a kiadót, hogy ezt meglépjék, és létrehozzák a **NATÚR BRAVÚR** című, könnyen és gyorsan lejátszható, ám helyenként kimondottan determinisztikusnak érzett darabot. Miközben a bevezető stratégiát ígér...

De miért üti az oposszum a csigust?

Biztos mert megharagudott rá. Vagy csak simán így írja a szabály, ahol egy erdőben kell ütni-vágni egymást, méghozzá oposszum, csiga, béka és méhecske kártyákkal, helyenként virágokkal és erdei manókkal fűszerezve.

Minimális előkészületek szükségesek, azaz a teljes pakli megkeverése, majd minden játékosnak 5-5 lap kiosztása. A kezdőjátékos dob a speciális dobókockával, majd mindenki kijátszik egy-egy lapot maga elé képpel felfelé, a kezdőjátékossal kezdve és az órájárás szerint folytatva, egymás után. Aszerint, hogy milyen értéket mutat a kocka, az viszi az összes kijátszott kártyát, akinek a kártyája a dobott értékhez legközelebb van. Ennek ellenőrzését szintén órájárás szerint, a kezdőjátékossal indulva végezzük el. Először tehát mindig az értéket nézzük meg, majd ha esetleg két játékos között döntetlen van amiatt, hogy egyforma érték-távolságra vannak a dobott számtól, akkor jönnek a másodlagos szabályok, azaz: a virág üt mindenkit, az állatok pedig megadott szín sorrend szerint (de csak a játékos sorrendet betartva) ütik egymást. Vannak még a pakliban gnóm kártyák, ezek lilák, értékük nincs, de mindenféle hatást kiválthatnak (és ki is





váltak azonnal), szóval ezek a játékmenetet módosítják, kellőképpen sok borsot törve a játékosok orra alá. A kör végén mindenki ötre húzza a kezét, a játéknak pedig akkor van vége, amikor valakinek már nincs egy lap sem a kezében. A győztes az, aki a legtöbb lapot gyűjtötte be.

Viszonylag sokat játszottuk ezt a játékot, de én stratégiának helyet adó helyzeteket nem mindig tudtam felfedezni egy-egy körben, főleg akkor, amikor valaki letett egy, a dobott értékkel azonos értékű lapot, majd mindenki más - beletörődve, hogy az nem überelhető - feláldozta a legkevésbé esélyes lapjait; nos, ennyi stratégia valóban volt a partikban, de sokszor éreztük azt, hogy a mozgásterünk enyhén szorva is korlátozott volt. Ezen főleg a gnóm lapok segítettek, amelyek pl. megakadályozták a túl jó lapot lerakókat abban, hogy az adott körben bármit is begyűjtsenek. De vajon várjunk-e egy dobókockás ütésvivős játéktól nagy mélységeket? Szerintem inkább gyors és szórakoztató játékmenetet, amit szerencsére a **NATÚR BRAVÚR** hoz is, így nem is lehet vele szemben panasz.

drkiss



REFLEXSHOP

Tervező:

Megjelenés:
2024, 2025

Kiadó:
Unstable Games, Reflexshop

Kategória:
kockadobás, ütésvivős, kő-papír-olló

7+ **2-5** **10-15'**

www.jemmagazin.hu

17

<< [Vissza a tartalomjegyzékre](#)



2025 alkonyán
feltárul a
grimoár titka...

BGG 8.4

Örökranglista 96. -
Partijátékok No. 1.

www.kickstarterek.hu

Vörös órátorony



A társasjátékos kávézó

Gyere
játszani!

Az előző év
kedvencei:
Tavalyi jó
Hétfő

Új megjelenések
Játékbemutatói
Kedd és Vasárnap

Spiel des
Jahres
Visszapillantó
Szerda

Egész héten várunk
játékbemutatókkal!

Komplex társasok
Havi Heavy
Hétfő

Társasjátékos
alapok kezdőknek
ONBOARDING
Szerda

Tervezők
Próbajátékai
Szerda

Kövesd Facebook oldalunkat,

és figyeld a **HETI ÖSSZESÍTŐT!**

boardgamecafe.hu





6+



2-5



10-15'



Állati szülinap

Egy szülinap nagy dolog, a gyerekeknek biztos, a felnőtteknek is, bár ahogy telnek az évek, egyre kevésbé ugyanazért, amiért a gyerekeknek. Ha értitek, mire gondolok. De, hogy az állatok számára fontos lenne? Ezt eddig nem tudtam. De most megtudtam, mert a **PAGONY** kiadta főszerkesztőnk, **HEGEDŰS CSABA** új játékát, az **ÁLLATI SZÜLINAPOT**. És képzeljétek, ide minket is meghívtak.

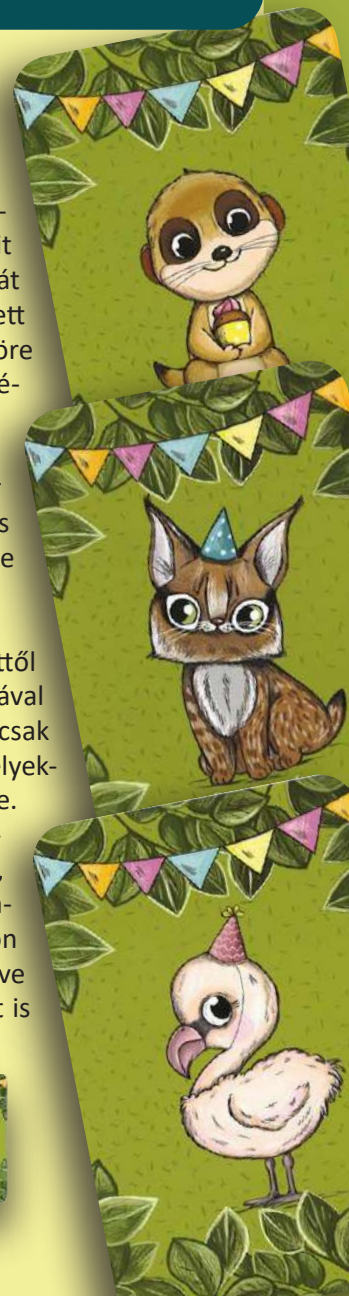
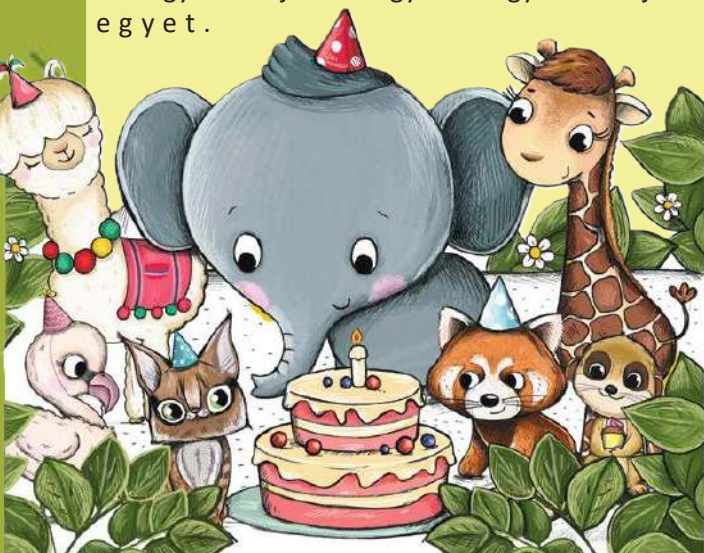
Szurikáta, vörös panda, zsiráf

És mind nagyon cuki. És végre egy doboz, ami nem nagyobb, mint ami a tartozékok miatt indokolt. Ez egyébként a **PAGONY** sajátja, szóval tudhatjátok: ők akkorába rakják a játékokat, ami éppen szükséges. Ezek a tartozékok pedig sok-sok kártya (8 állatfaj × 11 állatkártya) és egy fa torta. Ez utóbbi szintén elég jól sikerült, a legkisebbektől viszont tartsátok távol, mert nagyon étvágygerjesztő.

A játéknak két játékmódja van, de ezek nagyban hasonlítanak egymásra, szóval a végén majd csak a különbséget emelem ki. Az **ÁLLATSEREG** játékmódban a játékosok számára 2-vel több állatfaj lapjai kellene, amelyeket jól megkeverünk, 6 darabot leteszünk kör alakban az asztal közepére képpel felfelé, az egyikre ráteszük a tortát, még 6 darab kártyát képpel felfelé egy sorba lerakunk, majd ezek mellé leteszük a maradékot képpel lefelé, húzópaklinak. A játékos a körében a sorba rakott lapok közül felveheti az összeget egy állatfajból vagy mindegyik állatfajból egyet egyet.

Ezután ezeket a lapokat le kell tenni a körben lévő lapokra, a torta mellett kezdve, órajárás szerint. Amelyik helyre az utolsó lap esne, onnan a játékos felveszi a lent lévőket, majd leteszi azt az utolsót, amit a sorból vett el. Legvégül a tortát át kell helyezni erre az utoljára letett 1 darab lapra. A következő játékos köre előtt a sorban lévő lapokat hatra egészítjük ki, majd a következő játékos húz és rak le. Ez addig folytatódik, amíg ki nem ürül a húzópakli. Ekkor a játéknak azonnal vége, a győztes pedig az, aki a legtöbb lapot gyűjtötte be.

Az **ÁLLATCSALÁDOK** játékmód ettől annyiban tér el, hogy minden kártyával játszunk minden játékoszámnál, és csak azt a 3 fajta állatot pontozzuk, amelyekből a játékos a legtöbbet gyűjtötte. Kicsiknél nem alkalmazunk büntetést a további fajok gyűjtésénél, de a nagyok bevezethetik azt a szabályt, hogy a 3 legnépesebb fajon kívüli összes faj eldobásra kerül, illetve ahány fajt eldobtatok, annyi kártyát is még el kell dobnotok ezek után.





Fújd el a gyertyát és kívánj valamit

Szerintem az állatok igazából azt kívánnák, hogy ne tegyük tovább tönkre az élőhelyeiket és esetleg még adjunk is vissza nekik abból, amit eddig lebetonoztunk vagy beszennyeztünk. De most nem ez a kérdés, értem, szóval a játékbeli állatok biztos sok boldog további évet kívánnak az ünnepeltnek, aki pedig a kedvenc ételét szeretné kapni ajándékba. És mit kapunk mi?

Egy mindenekelőtt nagyon cuki grafikájú és szép, minőségi kivitelezésű darabot, a megszokott *PAGONY* minőségben. Életkorilag tökéletesen illik a játék a célközönségnek, és a mankala mechanika - ami sajnos méltatlanul kevésszer jelenik meg a játékokban - jól megdolgoztatja a kis agyakat. A kis játékosok pedig hozzájuk illő kis dilemmákkal szembesülnek, vagyis hogy tudnának úgy lapot felvenni, hogy a lerakásnál oda érjenek el, ahonnan a legtöbb kártyát vehetik fel, de nem adnak túl sok szanszot a másik játékosnak, hogy ő is ugyanezt megtegye. Az *ÁLLATI SZÜLINAP* kiváló választás kisgyerekes szülőknek, mérete miatt pedig még utazójátéknak is pont megfelelő.

drkiss



PAGONY

Tervező:

Hegedűs Csaba

Megjelenés:

2025

Kiadó:

Pagony

Kategória:

kártyavezérelt, mankala

6+

2-5

10-15'

Állati szülinap





10+

2-5

30'

Bombairtók

Amikor először megláttam a **BOMBAIRTÓK** borítóját, egyből azt gondoltam magamban, hogy "jé, egy új **MICROMAC-RO**". Az illusztrációk nagyon hasonlóak, de mint később számomra kiderült, a két játéknak semmi köze egymáshoz azon kívül, hogy mindkét játék bezsebelte a rangos **SPIEL DES JAHRES** díjat. Mindenesetre egyből felkeltette az érdeklődésemet, és alig vártam, hogy asztalra kerüljön. Ezután nem volt megállás, annyira ráfűggtünk a férjemmel, hogy kis idő alatt nagyon sok játékkalkalmat beletettünk.

A játékról dióhéjban

A **BOMBAIRTÓK**ban - ahogy arra a címe is utal - bombaszakértők vagyunk, és az a feladatunk, hogy minden megfelelő drótot elvágjunk robbanás nélkül. Mégis hogy néz ki ez a játékban?

Mindenki kap egy sít (2 fős játékban 2-2 sít), amire random kék, sárga vagy esetleg piros lapkákat kell tenni. A kék lapkák 1-12 érték közöttiek és minden értékből 4-4 van a játékban, a sárga és a piros lapkák viszont 1,1-11,1, illetve 1,5-11,5 közötti értékűek. Mindenkinek titkosak a drót lapkái, de annyi segítséget azért ad a játék, hogy növekvő sorrendben kell őket betenni a sínekbe, illetve a piros és a sárga lapkák értékét meg kell jelölni a központi táblán. A kiindulásnál mindenki betehet az egyik drótja elé egy nyomjelölőt, hogy valamelyest könnyebben el lehessen kezdeni a játékot, és ne azonnal robbanjunk.

A játék lényege, hogy minden kék és sárga drótot elvágjunk, lehetőleg a pirosat kihagyva, mert ha azt elvágjuk, akkor azonnal felrobbanunk és a játék véget ér.



Akciók

Három akció közül választhat az aktív bombaszakértő. Ezek a páros vágás, a szóló vágás és a piros drótok felfedése.

1. Páros vágás

Ilyenkor rá kell mutatni az egyik társunk drót lapkájára és bejelenteni az értékét. Ha sikerült, tehát ténylegesen az az érték, akkor felfedi a társunk a lapját és az aktív bombaszakértő is a sajátját. Ha ez volt a negyedik ilyen értékű lapka, akkor egy érvényesítés jelölőt kell tenni a központi játéktáblára, ezzel jelezve, hogy abból az értékből az összes drótot elvagtuk. Ha helytelen volt a tipp, akkor az időzítőt előre kell tolni eggyel, és a társunk anélkül, hogy megmutatná a drótját, tesz egy helyes értékű nyomjelölőt az adott drótlapka elé.



2. Szóló vágás

Ha van 2 vagy 4 egyforma értékű drótokunk, akkor a szóló vágással felfedhetjük azokat. DE! 2 egyformát csak akkor lehet, ha már elvagtunk abból az értékből 2 darabot.



3. Piros drótok felfedése

Ez a játék vége felé fog bekövetkezni, és csak akkor, ha valaki előtt már csak piros drótok vannak.



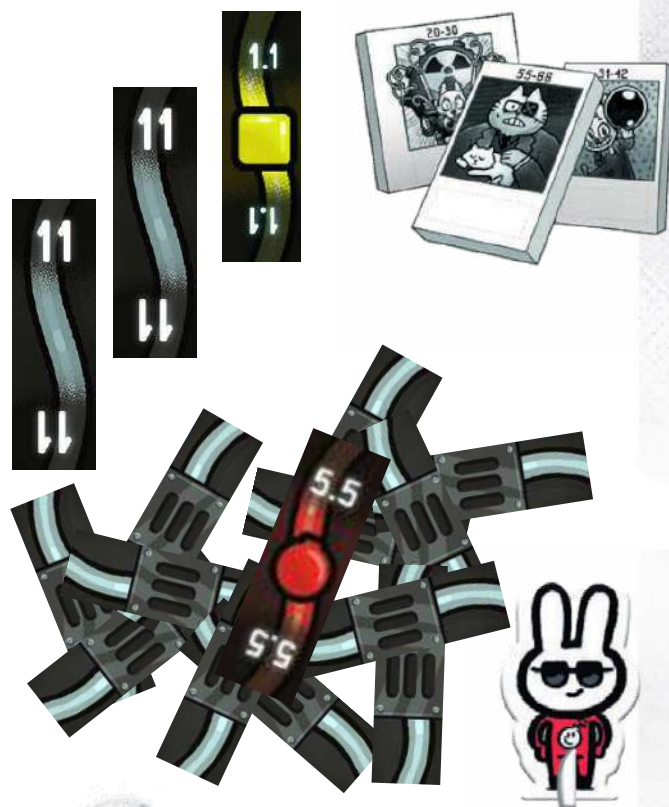


Karakterkártyák és felszerelések



Játék vége

A játék többféleképp érhet véget. Sikeres volt a küldetés, ha minden kék és sárga drótot elvágunk, úgy, hogy a pirosakat sikeresen kikerültük. Sikertelen, ha a piros drótot elvágtuk vagy ha az időzítőt az utolsó mezőre forgattuk. Ilyenkor azonnal véget ér a játék.





Vélemény

Azt hiszem, a férjem nevében is elmondhatom, hogy a **BOMBAIRTÓK** jött, látott és győzött nálunk. Ahogy a kétfős játékelmélynél említettem, a **MIND**-féle megérzés abszolút benne van, de kiegészíteném a **CREW**-val az összehasonlítást. Sokszor ki lehet zárni értékeket vagy logikusan kikövetkeztetni, de van, amikor tényleg rá kell érezni a másik dróttjaira, és fantasztikus érzés, amikor bejön.

Ami még nagyon tetszik, hogy rengeteg küldetés (összesen 66) van a játékban, amik egyre nehezednek, és nagyon izgasztó pályák is vannak, illetve a szabályok köre is egyre bővül. Ráadásul nem egyből dob be a mély vízbe, hanem vannak tanuló pályák, amikkel igazán rá lehet érezni a játékra, mielőtt a különböző küldetésdobozkákat kinyitnánk.

Sajnos még nem volt lehetőségem 3-5 fős játékoszám-mal játszani, ezért is emeltem ki a 2 fős élményemet, de mindenképp ki szeretném majd próbálni több fővel is. Két fővel mindenesetre nagyon bejött, és szerintem abszolút megérdemelten kapta meg a **SPIEL DES JAHRES** díjat. Kíváncsi vagyok, itthon mekkorát fog robbanni a játék.

Besty



REFLEXSHOP

Bombairtók

Tervező:
Hisashi Hayashi

Megjelenés:
2024, 2025

Kiadó:
Cocktail Games, Reflexshop

Kategória:
kooperatív, dedukciós, memória

10+

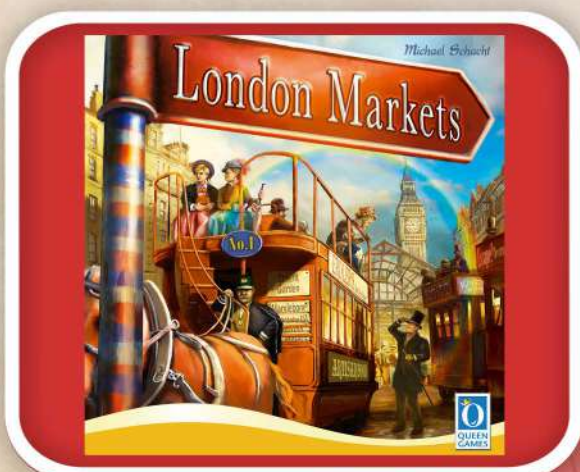
2-5

30'



REFLEXSHOP OKTÓBERI ÚJDONSÁGOK





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





10+



3-4



45-60'

London Markets

Londonban sok minden van, többek között - sej - számos utca (ez mondjuk nem akkora szám), de van legalább 5 nagy piac is, amikre csak úgy ömlik a gyarmatáru. Már ha az ember a 19. században él és kávé, selyem, szappan vagy porcelán kereskedésével foglalkozik. Az élet pezseg a Temze partján, mint egy Mary Poppins musicalben, a fiúkerek viszik az utasokat, a tőzsdén az árak napról napra változnak, valaki pedig degeszre keresi magát ezen. De ki? Még az is lehet, hogy te, csak jól helyezd el az áruidat a piacokon.

Portobello Market

Legyen ez az első alcím, már csak tisztelgésül is az előtt, hogy a JEM magazin egyik legkorábbi számában már bemutattuk [AZ AZONOS CÍMŰ ÖNÁLLÓ JÁTÉKOT](#). Itt a Portobello csak egyike az öt lehetséges helyszínnek, amik a táblán vannak. Találunk még egy helyet a tőzsdének, illetve a táblát kettéosztja a Temze, amelynek mentén rakodóhelyeket találunk. A kezdéskor véletlenszerűen felrakjuk egy-egy piacra az összes azonos árut mutató kártyát, tehát a kávé, a selymet, a szappant és a porcelánt, az ötödik helyre pedig egy dzsóker kártya kerül, itt majd mind a négyféle áru kapható lesz. A piactáblákat megkeverjük és úgy tesszük egy kupacba képpel lefelé, hogy az utolsó ne "A piac zárva" lapka legyen. A harminc darab speciális kártyát négy



kb. egyforma húzópakliba rendezzük, a pénzeket érték szerint egy-egy külön kupacba tesszük (vigyázat, orbitális retro érzés: papírpénzeket használ a játék!), végül a három kereskedő korongot véletlenszerűen egy-egy piacra lerakjuk képpel felfelé (igen, kettő piac üresen marad), a segédet pedig a Temze melletti sáv első mezőjére tesszük. Indulhat a kereskedés.

Eddigre már minden játékos megkapta 20-20 darab ládalapokáját, amik valójában 3 saját színű négyzetet ábrázoló kis lapok. Képzeld bele, hogy ezek az áruval teli ládáink felülnézetben. Ezekből mindenki 3-3 darabot a bal oldali szomszédjának ad, majd a játékosok órajárás szerint követve egymást kezdésként egy-egy darabot leraknak valamelyik piachelyre; tehát valaki másét rakják le, nem a sajátjukat. Egy piachelyre 3 lapka fér, és ha betelt, akkor azok tetejére kell rakni az újakat, lefedve az alsókat, és mindig 90 fokkal elfordítva a lefedett szinthez képest.





Covent Garden

A tényleges parti csak most kezdődik, és a játéknak megadott fázisai vannak, amelyek viszonylag gyorsan lepörögnek, szóval a játék elég tempósan halad majd a végkifejlet felé.

Először felfedjük a legfelső piactaplát, ami megmondja, hogy a negyedik fázisban mennyi pénzt lehet majd kapni egyes árukért.

Aztán a játékosok órajárás szerint egy-egy akciót hajtanak végre. A választott akciót a kereskedők korongjai mutatják, és választható 2 ládalapka lerakása, a látható saját színű ládának megfelelő értékű pénz elvétele a bankból vagy olyan számú kártya felhúzása az adott áru paklijából. A lényeg, hogy ezeket az akciót csak azon a piachelyen lehet választani,

ahol az ezt megengedő kereskedő korong van, de mivel ezek minden fordulóban eggyel jobbra vándorolnak, minden piac esetében lesz rá lehetőség ládat letenni,

pénzt felvenni vagy kártyát húzni.

Amikor az akciót végrehajtottuk, a korongot lefordítjuk, tehát csak egy játékos választhatja ezt, a többieknek valami mást kell választani. A Temze melletti segédek aktuális helyzete ugyanerre jogosítja a játékost, ha a segédet választják, tehát láda, pénz vagy kártya akciót tesznek lehetővé, de mindig csak azon piacok vonatkozásában, ahol nincs kereskedő; erre nagyon kell figyelni.

Ha már nincs elérhető akció, azaz képpel felfelé lévő kereskedő vagy segéd, minden játékos elvehet 2 tetszőleges árukártyát a piacokról.

Majd jön a licitálás. A játékosok kezükbe vesznek egy fajta árukártyából annyit, amennyit akarnak, és képpel lefelé benyújtják középre. Utána felfordítják, és aki a legtöbbet adta, az kapja meg a piactaplán, azaz a tőzsdén jelzett jutalmat, ami pénz vagy speciális kártya húzása. Sajnos a licitben minden kártya elveszik, azokat vissza kell tenni a piachelyekre, még azt is, ami nem nyert, de ha valaki többféle lapot rak egybe, az érvénytelen licitnek számít és azokat visszakapja. Minden árura csak egyszer licitálunk, de addig megy az aukció, amíg minden jutalmat ki nem osztunk.

Végül eggyel léptetjük a kereskedőket jobbra, a segédek a Temze mentén előre és a mostani kezdőjátékos mellett balra ülő lesz az új kezdőjátékos. A Temze melletti mezők tehát a játék hosszát is mérik, hiszen ha a végére értünk, vége a játéknak is.

A játékot az nyeri, akinek a legtöbb pénze van, más itt nem számít, stílszerűen egy kereskedős játékhoz.





Brixton Market

Nem mai darab a *LONDON MARKETS*, de mint afféle klasszikus, még mindig tud egy kellemes játékkalkalmat szerezni. Persze ennek a játéknak is megvannak a maga hibái, így pl. ahhoz képest, hogy az egész téma az áruk kereskedésére van felépítve, túl kevés az árukért a liciten kapható pénz mennyisége, ahhoz képest, hogy pl. a speciális kártyákkal sokkal többet lehet szerezni (van olyan, amelyik pl. 14 pénzt ad, ha megadott számú piacon jelen vagyunk, megadott számú ládával). Egyébként a játék megnyerésének a kulcsa - véleményem szerint - a speciális lapok, tehát ha lehet, azokat kell elvinni, majd figyelni, hogy mikor teljesülnek az azon lévő feltételek, és ha ez megtörténik a körünkben, akkor azonnal be kell váltani azokat és be kell gyűjteni az érte járó pénzt. Az is elég egyértelmű, hogy a fordulót kezdő játékos általában azt az akciót választja, amelyikkel ládát tehet le az éppen aktuális piacra, hiszen

más módon csak nagyon nehéz ládát lerakni (tehát jelenlétet és így pontot adó szituációt létrehozni). Sajnos jól látható, nem ugyanannyi akció jut minden játékosnak, a kezdőjátékos mindig eggyel több akciót hajthat végre, még akkor is, ha ez a plusz akció valószínűleg a segéd korongnak lesz köszönhető. Maga a játék persze nagyon családi, ezt erősíti pl. hogy azon helyekről is, ahol zéró ládánk van, el lehet venni 3 pénzt vagy 3 árut, és ezt a segéd koronggal végzett akciók is biztosítják. A játékot ma már biztos, hogy nem így adnák ki (gondoljunk csak a papírpénzekre), de hogy az alapkoncepció még ma is megállná a helyét, az is biztos. Ha van rá esélyetek, próbáljátok ki.

drkiss



Tervező:
Michael Schacht

Megjelenés:
2016

Kiadó:
Queen Games

Kategória:
lapkalerakós, licitálás

10+ **3-4** **45-60'**

London Markets





10+



2-4



20-40'

Savernake Forest



Az őszi beköszöntével a fák lombjai minden nap egyre gyönyörűbb színekben pompáznak. Az erdő zöldjét szemet gyönyörködtető vörös, rozsdabarna és sárga levelek váltják fel. De a közelgő tél minden állatot óvatosságra int: ideje megszerezni a téli elemózsiát és feltölteni a szálláshelyek raktárait. Halkan megzörrennek a bokrok ágai, amikor az erdő lakói elindulnak, hogy felkutassák a családjuk számára a táplálékot. A **SAVERNAKE FOREST** egy egyszerű, a lapkalehelyezés legszébb hagyományait felelevenítő kártyajáték, melyben most te is átélheted ezt az élményt.

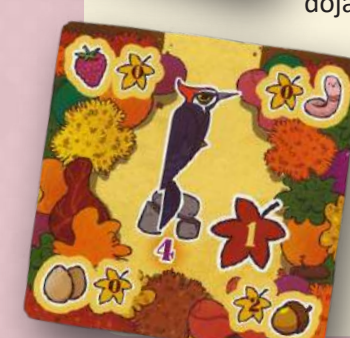
A játék minimális számú alkatrészei között helyet kap egy kis játéktábla, erdő- és állatkártyák, víz- és odújelölők, a négy kis győzelmi pontjelölő, valamint a kezdőjátékost jelző kakasfigura. Az erdőkártyákon ösvényszakaszok találhatók, melyek a játékban szereplő négy eleséggel (málna, makk, gomba, lárv) vannak tele. Az állatkártyákon pedig az látható, hogy az adott állat hány táplálékot tud elraktározni, illetve hogy ezekből melyik típus hány győzelmi pontot ér a számára.

A játéktáblát négy részre osztották, melyek fölé az előkészítés során egy-egy kártya kerül: az első három terület fölé egy-egy erdő, a negyedik fölé pedig egy állatkártya. Az erdőkártyákat tartalmazó területek mind adnak egy kis bónuszt is, amennyiben a hozzá tartozó lapot választod: az első laphoz a kakas (kezdőjátékos jelölő), a másodikhoz egy vízcsepp, a harmadikhoz pedig egy odújelölő tartozik. Az előkészítés részét képezi még, hogy minden játékosnak jár egy állatkártya a pakliból, melyet maga elé helyez.

A játékosok egy-egy köre gyakorlatilag annyiból áll, hogy választanak egy lapot a négy kártyából álló kínálatból, elveszik a hozzá tartozó bónuszt (amennyiben erdőkártyát választottak) és elhelyezik a lapot a játékterületükön. A kínálat a kör során nem töltődik újra, így a körsorrendben hátrébb szoruló játékos egyre kevesebb lapból választhat.

A lehelyezésnek igazán szigorú szabályai nincsenek. A letett kártyának egy korábban lerakott lappal élszomszédosnak kell lennie, valamint az erdő- és állatkártyának végül egy 4x4-es alakzatot kell alkotniuk.

A célod az lesz, hogy a kártyákat úgy illeszd egymás mellé, hogy a lapokon látható ösvényrészletek egy folytonos, minél több gyümölcsöt adó, olyan utat alkossanak, mely az egyik végén az egyik állatodat ábrázoló kártyában végződik. Az állatok azonban nem osztozkodhatnak egy ösvényen, ellenkező esetben nem értékük majd ki őket.





Amennyiben a köröd során vízcsepphez vagy odújelölőhöz jutsz, akkor azokat lehelyezheted egy állatkártyára, mely növeli majd a megszerzett győzelmi pontjaid számát.

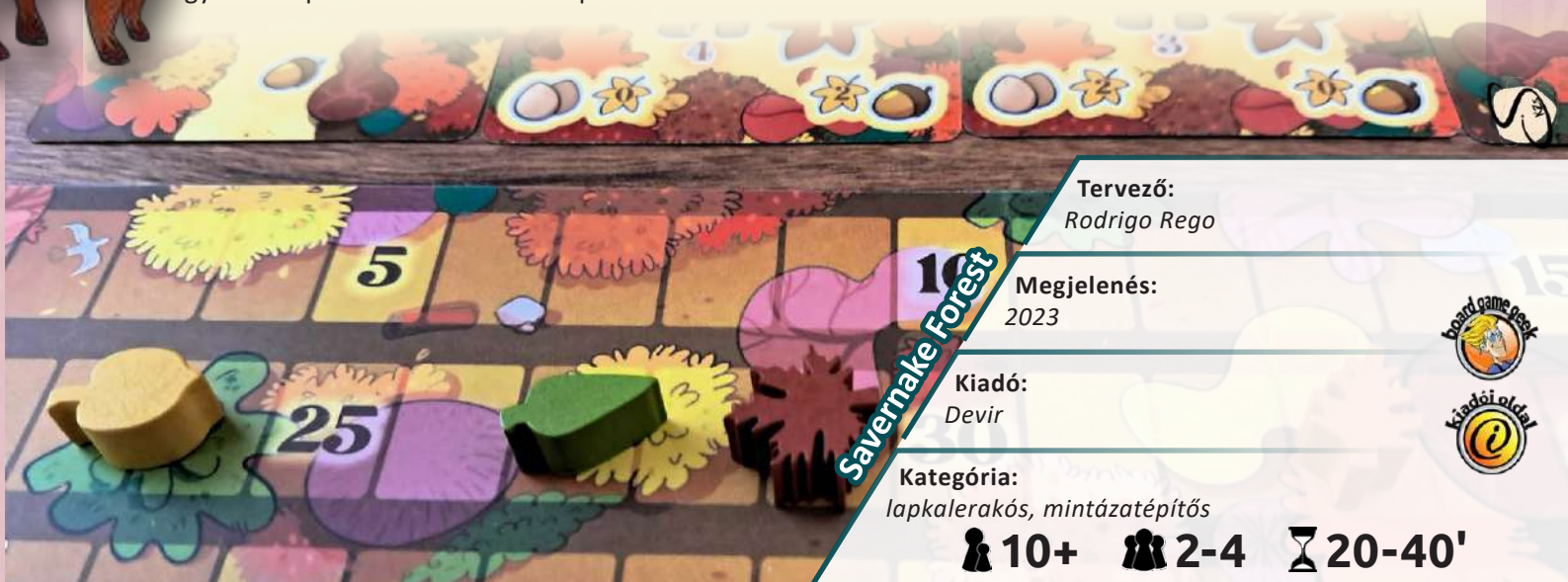
Minden állatkártyán ugyanis feltüntetésre került, hogy az egyes eleségtípusok megszerzése hány győzelmi pontot (jellemzően 0-2) biztosít az adott állatod és persze ezáltal a te számodra. A lapon jelzett értékek azonban vízcsepp segítségével egyetlen alkalommal eggyel emelhetőek. Az odújelzők pedig azt növelik, hogy hány elemőzsiát tud elraktározni önmagától indulva az állatod az előtte kanyargó ösvényről. Elemi érdeked tehát ennek a számnak a minél magasabbra növelése, hogy az állatod az ösvényen tőle messzebb fekvő, de esetleg több pontot érő táplálékot is el tudja raktározni.

A játék akkor ér véget, ha a 16. forduló is lezajlott, azaz minden játékos elvette és beépítette az utolsó lapját a 4x4-es táblájába. A pontszámításhoz meg kell fordítani a kis játéktáblát, melyen egy 60 pontból álló győzelmi pontsáv található. A pontozás során

a 4x4-es táblóban található összes állatkártyát le kell pontozni az elraktározott eleség tekintetében. Ezen felül számos állatkártya önmagában is érhet pontot (jellemzően 1-3), mellyel az egyébként gyengébb állatképességeket (alacsonyabb eleséértékek és raktározóképeség) igyekszik kompenzálni a játék. Végül a kezdőjátékos jelölőt megformáló kakasfigura ér még két győzelmi pontot, mivel az utolsó fordulóban a kezdőjátékos megszerzésének egyébként már nem lenne értelme.

A SAVERNAKE FOREST tehát egy egyszerű, könnyen tanulható kis kártyajáték. Jellegéből adódóan különösebb mélységet, csavaros megoldásokat nem feltétlenül kell keresnünk benne. Témához remekül illeszkedő és egyébként elegáns szabályrendszere, szemet gyönyörködtető kivitelezése azonban feltétlenül alkalmassá teszi arra, hogy nagyobb gyerekeket vagy a játékokkal most ismerkedőket is bevonzza. Sőt, a jól működő alapötletnek és a rövid játékidőnek köszönhetően levezetésként akár a tapasztaltabb játékosok is bátran próbát tehetnek vele.

winterborn



Tervező:
Rodrigo Rego

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Devir

Kategória:
lapkalerakós, mintázatépítő

10+ **2-4** **20-40'**

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





8+



2-6



15-30'

Jano: A Pawsome Adventure

A kutyák már régóta hűséges társai az embernek, és néha jól esik megemlékezni róluk vagy eltölteni velük egy kellemes sétát. De mi van, ha a kutyád mindenféle állattal (még az emberekkel is) barátságos? Mi van akkor, ha odakint szakad az eső? Mi van, ha már este van és inkább játszanál? Hát, nincs mese: gyorsan tegyük az asztalra JANÓt, az új barátunkat, aki az Alpok lábai mentén végigkalauzol bennünket és együtt gyűjthetünk vele kalandokat. De hogy kerül a kutya az asztalra?

Először is el kell mondanom, hogy ADRIÁN - a játék szerzője - kereste meg a magazinunkat, hogy volna-e kedvünk az általa tervezett játékot kipróbálni, és fel is ajánlotta a frissen érkezett műszaki példányai közül az egyiket. Gyorsan elolvastam a leírást, hogy miről is van szó, és azonnal jelentkeztem, hogy ezt szeretném kipróbálni. Jó magam is kutya gazda (vagy lehet, inkább szolga) vagyok, így abszolút elfogulatlanul vártam, hogy mit is ad a játék.

„Nem a négyzetméter számít, hanem hogy mennyi hely jut a szeretetnek.”

Azt hangsúlyoznám, hogy a cikkben a műszaki példányról találhatóak képek, a végső verzió ettől eltérhet.

Kutyás társasról a magazinban is készült már több cikk is, pl. a [KUTYAPARK](#)ról, a [KUTYAVILÁG táblás](#) és [kártyás](#) verziójáról. De azért ez még nem a macskás túltöltött tematika, így mindig öröm látni, ha egy kutya mosolyog a dobozról.

A doboz nem a szokványos méretű, de szép színes, kutyás. Benne található a játékos tábla, hozzá évszakjelző korongok, 6 színes vizsla alakú kutyabábu, sok-sok állat- és növénykártya, illetve különböző küldetések is, valamint erőforrás tokenek.

A játékot 2-6 fő játszhatja. Az előkészületek



során kicsit eltérő a setup a játékoszámtól függően. De alapvetően a játék mechanikája ugyanaz.

Mindenki választ egy neki szimpatikus fakutyát, akarom írni, fa kutyát. A táblát tegyük az asztal közepére, játékoszámtól függően véletlenszerűen húzzunk 5-7 évszak korongot, a többit tegyük vissza a dobozba. Mindenki kap 3-3 küldeteskártyát, amik közül egyet megtart, a maradék küldetések visszakérülnek a dobozba. Az állat- és növénypaklit meg kell keverni és a tokenekkel együtt mindenki számára elérhető helyre kell tenni.



„A kutya mindig figyel rád. Kivéve, ha hívod.”

A játék célja, hogy Janóval éveken keresztül barangoljuk körbe a tájat és erőforrásokat gyűjtsünk, hogy állat barátokat tudjon szerezni a kiskutyánk, és még növényeket is lehet „szedni”.

Minden kör (év) négy évszakra van bontva. Ezek le is fedik az akciók számát, azaz körönként 4 lépése van az adott játékosnak. A játékot az kezdi, aki utoljára volt kutya... Ha nincs ilyen, akkor akinek a legöregebb kutyusa van.

Főszabály, hogy mindig a leghátrébb álló játékos kezdi a következő évszakot, azaz ő választhat először a szabad akcióhelyek közül. Az évszak korongok lehetnek gazdag, normál vagy szegény évszakok. Az akcióhelyeken lehet: erőforrásokat gyűjteni és állat- vagy növénykártyákat szerezni. De néha úgy alakul, hogy üres helyre kell lépni a játékosnak, ami nem mindig baj, például az év végén, mikor pozíciót választunk, néha megéri üres helyet foglalni, hiszen lehet, így elsőként léphetünk át a következő évbe, viszont aki utolsónak lép át, annak büntetést kell fizetnie. Itt van egy kis taktikai lehetőség.

Az év végén van lehetőség az erőforrásokat 3:1 arányban becserélni vagy állat barátokat szerezni, a korábban begyűjtött állatkártyákon szereplő erőforrások befizetésével, vagy itt van lehetőség a szerzett növénykártyákat tetszőleges erőforrásra cserélni. Ezeket az akciókat addig ismételhetjük, ameddig van rá elég kártyánk, erőforrásunk. És utána indulhat a következő évszak.

Így megy ez, ameddig el nem jön az utolsó évszak korong. Itt is, mikor befejeztük a kört, még van lehetőség a beváltásokra, de ezután kőkeményen jön a pontszámítás.

Minden beváltott állatkártya a rajta szereplő győzelmi pontot éri, a növénykártyák fixen egy pontot érnek, ha megőrizzük őket és ezen felül a játék elején választott



küldetés is adhat pontot, ha sikerült teljesíteni. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

„Inkább kutyát tarts, mint haragot!”

Minőség: Ahogy említettem, ez egy műszaki példány volt, de már ezen is látszik az igényesség. Remélhetőleg majd a késztermék is ezt fogja tükrözni.

Újrajátszhatóság: A sok évszak korongnak köszönhetően minden játék kicsit más lesz. Az alapok azért ismétlődnek, de azért mindig lesz benne valami, ami kicsit más, mint korábban volt.

Játékélmény: Viszonylag gyors és pörgős játék, egyszerű családi szabályokkal. Kellemes felüdülés egy-egy agyégetés előtt, után.

Személyes vélemény: Számomra pont az egyszerűsége és rövidege okoz gondot. Mert maga a játék fillernek azért hosszú, de komoly játéknak rövid. Én pár házi szabályt biztos alkalmazok majd a következő játékesténél, ami szerintem kicsit elmélyíti nekünk a játékot.

Maga a társas szerintem már a dobozával eladja és elárulja magát, és nem is akar más lenni, mint ami: egy gyorsan és könnyen tanulható társas, ami mellé bátran oda lehet



ültetni kicsiket és nagyokat is, sőt akár nagyszülőket is. Volt szerencsém többször is beszélni *ADRIÁNNAL*, aki jól fogadja a kritikákat és szeretne is tanulni belőlük. Ebben a magazinban egy rövid bemutatkozó cikket is olvashattok vele.

De a kritikák, vagyis inkább tanácsok ellenére én nem féltem *JANÓT*, biztos megtalálja a megfelelő barátait a közönség soraiban, én is jó szívvel tudom ajánlani, hogy fogadjátok örökbe, hiszen: „Addig nem tudod, mit jelent szeretve lenni, amíg nem várt haza egy kutya.” Vagy egy igazi kutyás társas.

Az idézetek a cikkben [Magos Judit: Demény bölcsességei](#) c. könyvéből származnak.

Attila



Jano: A Pawsome Adventure

Tervező:
Száki Adrián

Megjelenés:
2025

Kiadó:
magánkiadás

Kategória:
munkáslehelyezés, szettgyűjtős



8+



2-6



15-30'





ÚJDONSÁGOK BEMUTATÓJA

Piatnik partnernap

2025. szeptember 4-5.

Az őszi szezon a társasjátékos iparban leginkább a karácsonyi szezon előkészítéséről szól.

Szeptember 4-5-én a szokásos helyszínen rendezték meg a Partnernapi bemutatót, ahol ezúttal többek között a Piatnik, a Compaya, az A-Games, az A-Z kiadó, a Private Moon és a Keller-Mayer vett részt.

A Piatnik újdonságai mellett (Cardia, The Gang, Crew Family) régi klasszikusok újranyomásaival is jelentkezett (Catan). A Compaya az idei Kinderspiel győztes Topp die Torte! mellett a legújabb Smart játékokkal jelentkezett.

Az A-Games újdonságai a Sakura Dice és a Johari Bazaar mellett a Mumusok és a Van Sütnivalód? volt. Mind a négy játék teljes egészében magyar fejlesztésű, ami minket kifejezett örömmel tölt el, reméljük, minél több magyar fejlesztésű játék jelenik meg a piacon.

Az A-Z kiadó bemutatta az ICE mellett az Elder Scrolls társasjátékát is, amihez mi, kockák nagy reményeket fűzünk.

A Private Moon Studios egy komplett portfólióval érkezett, az újdonságaik a Kalmar: Merchants of Buda mellett egy kis ízelítőt kaptunk az őszi szezonális játékukból, a Szörnyűzőből

Tzimisce







Gémklub partnernap

2025. szeptember 10.

Az őszi partnernapi szezon utolsó alkalma során a Gémklub, a Vagabund és a Delta Vision bemutatóját tekinthettük meg.

A Gémklub impresszív, közel 60 tételes listával érkezett, így csak szemezgetni fogunk az újdonságokból.

A kártyajáték szekcióban kiemelten szép volt a Tricky Twist a hologramos lapjaival, ami új szintre helyezi a gyártásművészetet, és még érdekes ütésvivős mechanikát is mutat.

A partijátékok közül a Mennyi az Annyi a szokatlan mértekegységeivel keltette fel az érdeklődést, a 21 Tudod

Méred pedig egy újabb kísérlet a Black Jack érdekessé tételére, ezúttal kvízkérdések formájában.

Filler játékok közül a licitálós Borospince volt érdekes, illetve két új Dobble is érkezik, a Catan és a Gyűrűk Ura: Hobbit változat.

A családi játékok kedvelőinek érkezik az Erdő önállóan játszható kiegészítője, a mocsaras Dartmoor, az Ark Nova: Menedék, illetve hogy kimaxoljuk a cukiságfaktort, az Állati fogások.

Gémerek se maradnak játék nélkül, érkezik a Ködszerzet, ami egy spéci pakliépítő játék lesz, a Civolution, illetve a Memoir 44 rajongóknak a Hoth Ostroma.





WWW.DELTAVISION.HU

A Vagabundnál Szöllősi Péter masszív példányokat rakott elénk, az Inferno, a Men-Nefer vagy a legújabb bejelentés, az Orloj, mind nagyon várós darabok, főleg a gémekek számára.



Tzimisce





Holtidő Társasjáték Klub

Szeretném bemutatni a Holtidő Társasjáték Klubot – a megalakulásának történetét, célját és azt a hosszú utat, amely az első igazi összejövételig vezetett. Fontos számomra az is, hogy elmeséljem, hogyan kapcsolódik a névválasztás magához a klub létrejöttéhez. Hivatalosan 2024 novemberében tartottuk az első társasjáték alkalmunkat Esztergom testvérvárosában, a felvidéki Párkányban. Itt, a Dunakanyarban, Szlovákia legdélebbi pontján szeretnék egy olyan közösséget építeni, ahol bárki kikapcsolódhat, kiléphet egy kicsit a hétköznapi rohanásából, és átadhatja magát a közös játék élményének. Ehhez pedig mi más is lehetne a legjobb eszköz, mint a társasjáték? Azóta egyre több összeszokott csapat látogat el hozzánk, ugyanakkor mindig örömmel és nyitottan fogadjuk az új arcokat is. A Holtidő Társasjáték Klub így lassan valódi közösséggé válik – egy helyre, ahol a játék összeköt, barátságokat szül és felejthetetlen pillanatokat teremt.

A nevem Jeremiás Dániel és egy felvidéki kisvárosban élek a Duna partján. 2019-ben, a Covid idején kezdődött minden, amikor bezáródtak az ajtók... A családommal – feleségemmel és két gyermekemmel – hirtelen sokkal több időt töltöttünk együtt, és valami olyasmit kerestünk, ami nem monoton és egyhangú, de mindannyiunkat összehoz. Így kerültek elő a társasjátékok. Először egyszerű, családi játékokat játszottunk, de aztán bekerültek a gyűjteménybe komolyabb kooperatív és kompetitív darabok. 2021-re már egy kisebb, de szeretett társasjáték-kollekció állt a polcainkon.

Én magam az iskolaügyben dolgozom (középiskolásokat tanítok), és hamar észrevettem, mennyi időt töltenek a diákok a telefonjaik nyomkodásával. Úgy éreztem, ki kell őket mozdítani ebből a digitális burokból. Elkezdtem bevinni az iskolába társasjátékokat, és meglepődtem, mennyire nyitottak rá. Játszottak, beszélgettek, nevettek – láttam, hogy ez működik. Akkor fogalmazódott meg bennem a gondolat: kellene egy társasjáték klub, ami mindenkinek szól, nemtől és kortól függetlenül.

A megvalósítás azonban nem ment könnyen. 2022-ben először a szabadidőközpont adott helyet nekünk. Az első alkalomra mindössze egyetlen vendég jött el. Őszintén szólva ez hatalmas csalódás volt számomra. Ráadásul röviddel ezután a központ be is zárt. Új helyet kerestem a klub részére. Egy évvel később sikerült is. Találtam egy szervezetet, ami a város kulturális programjaiért felel. Még a GÉMKLUBot is felkerestem, hátha tudnak segíteni

a helyszín feldíszítésében. Nagy öröömre adtak néhány roll-upot és egy kisebb doboz alkatrészt, amelyeket büszkén ki is helyeztünk a teremben. Erre az alkalomra többen is eljöttek: játszottak, vagy csak benéztek érdeklődni. Ezután már pozitívan láttam körvonalazódni a klub jövőjét, bíztam benne, hogy most tényleg sikerül. Kapcsolatokat építettem, új ismeretségeket kötöttem, mert mindent úgy akartam csinálni, hogy az igényes és maradandó legyen. Úgy éreztem, minden szépen alakul, de ahogy mondani szokták: „sok hűhó, semmiért.”

Mielőtt még a második alkalmat megszervezhettük volna, a szervezet vezetősége megújult és a mi társasjáték klubunk sajnos nem fért bele az új elképzeléseikbe. Megint ott álltunk helyiség nélkül. Ekkor jött a fordulat: egy ismerősöm – akit maguk a társasjátékok sodortak az utamba – megemlítette, hogy próbáljam meg felkeresni a Csemadok szervezet helyi kirendeltségét. Ez az apró tanács új reményt adott.

Végül 2024 novemberében fordult szerencsésre a történet: az említett Csemadok szervezet befogadott minket és biztosított helyiséget. Azóta havi rendszerességgel tartjuk a klubesteket. Mostanra kialakult egy olyan közösség, ahol bárki jól érezheti magát – fiatalok, családok, idősebbek egyaránt. Amikor 2024-ben végre sikerült megszervezni egy társasjátékestet, egy másik „játszótér” is megszületett: a Facebook-csoportunk. Nem kockák gurulnak benne, nem bábuk lépegetnek – itt szavak, hírek és gondolatok cserélnek gazdát. Ez a hely lett az a közös fórum,



Klubvezető:

Jeremiás Dániel

Klub helyszíne:

Csemadok párkányi alapszerveze
94301 Párkány (Szlovákia), Bérespart 12.

Kapcsolat:

idd.jeremias@gmail.com

Tel: +421 918 974 327

Facebook:

[Holtidő Társasjáték Klub](#)



ahol megosztjuk egymással az újdonságokat, ajánlunk vagy véleményezünk játékokat, és ahol mindenki találhat valami érdekességet magának. Hiszem, hogy ez a közösség nemcsak a játékról szól, hanem arról az üzenetről is, amit együtt hordozunk: nézz fel a telefonodból és ülj le közénk! Mert a dobókocka hangja, a kártyák suhanása és a nevetés sosem pótolható egy képernyő érintésével. A közösségi oldal így lett híd a digitális világ és a társasjáték varázsa között – egy hely, ahonnan bárki rátalálhat a Holtidő igazi élményére.

Miért Holtidő?

Amikor elkezdődött ez a kaland, olyan volt, mintha mindenki kiosztotta volna a figuráit, csak én maradtam a pálya szélén. Tudtam, mit szeretnék lépni, láttam magam előtt a célt, de valahogy mindig várnom kellett, hogy végre rám kerüljön a sor. Olyan volt, mint amikor az asztalnál egy játékosárs hosszú percekig gondolkodik a választásán, miközben te már a következő három köröd stratégiáját is kitaláltad.

A sok nehézség és újrakezdés után döntöttem el, hogy a klub neve Holtidő lesz. Nem véletlen: ez a név magában hordozza azokat az éveket, amikor minden egyes lépésre várni kellett, amikor úgy tűnt, hogy a dobókocka mindig másnak kedvez. De a játékban – akárcsak az életben – a türelem is egy stratégia, és néha a leghosszabb várakozás után érkezik a legproduktívabb kör.

Így lett a Holtidő nemcsak egy klub neve, hanem emlékeztető is: hogy a várakozás, a kitartás és a közösen eltöltött pillanatok végül mindig meghozzák a maguk idejét. És amikor végre összeülünk játszani, minden perc, amit korábban holtidőnek hittünk, értelmet nyer.

2025-re pedig már nemcsak magunkban gondolkodunk: több társasjáték klubbal is kapcsolatban állunk (az esztergomi Játékkunyhó 2.0 és a bátorkeszei Társastér), és közösen tervezgetjük a jövőt. Célunk, hogy még több emberhez eljusson a társasjátékozás élménye, hogy a fiatalok a mobilok helyett a társasjátékokkal játsszanak, kapcsolatokat teremtsenek, és hogy megmutassuk: ez nem csupán játék, hanem közösség, történetek és élmények forrása.

Számomra a Holtidő nemcsak egy klub, hanem egy kapu más világokba, ahol a közös játék élménye összeköt bennünket. Minden dobókocka gurítás új kalandot jelent, és minden este egy új fejezettel gazdagít bennünket.

Sokszor éreztem úgy az elmúlt években, hogy talán jobb lenne feladni. Egy-egy csalódás, elutasítás vagy nehézség könnyen elvehette volna a kedvemet. De minden akadály után rájöttem, hogy a kitartás az, ami valóban előrevisz. A társasjáték maga is ezt tanítja: néha veszítünk, néha újra kell kezdenünk, de a lényeg, hogy folytassuk a játékot. Hiszem, hogy a nehézségek nem akadályok, hanem állomások, amelyek próbára teszik az elszántságunkat. És ha nem adjuk fel, akkor a végén mindig kiderül, hogy érdemes volt végigmenni ezen az úton. A Holtidő Társasjáték Klub létrejötté is ennek az élő bizonyítéka.

Jeremiás Dániel





FLORIAN BIEGE



TALÁLD MEG A PÁRJÁT!

GANG OF MONSTERS

SZÖRNYEK BANDÁJA



Vérbeli partijáték!



kmo

JEM Játékos
Emberek
Magazinja

TKE-KMO

TÁRSASJÁTÉK KLUB

A KISPESTI KASZINÓBAN

MINDEN SZERDÁN

17 ÓRÁTÓL

BELÉPŐDÍJ: 500,- FT/FŐ, CSALÁDI JEGY 800,- FT

INFORMÁCIÓ: Sz. Urbán Szilvia, tel.: 282-9752/0107 m.,

email: urban.szilvia@kmo.kispest.hu

**Ahol a játék
élménnyé válik!**

3000

**társas- és kártyajáték
közül válogathatsz!**

www.kmo.hu

www.tarsaskozpontegyesulet.hu



Száki Adrián

Biztos sokaknak lapul a fiókjában egy kiadatlan könyv vagy egy társas — müzlisdobozokból kivágott figurákkal elkészített — prototípusa, de kevesen vannak azok, akik továbblépnek a következő szintre. Mik a lehetőségei az egyszerű halandóknak, akik szeretik a saját kutyájukat és egy festői helyen élnek, és még társasozni is szeretnek? Hát, a többség megelégszik a tudattal, hogy ez megadatott, de van, aki mer lépni, és megkockáztatja, hogy egy saját játékot alkosson ebből a helyzetből. Persze a szerethető téma és a szívvel lélekkel összerakott termék még nem garancia a sikerre. Kíváncsian várom, hogy Janónak mi lesz a sorsa. De addig is Adriánt kérdeztem egy rövid interjú erejéig, hogy hogy is indult ez az egész story.



Interjú Száki Adriánnal, a *JANO* társasjáték szerzőjével és kiadójával.

Mióta foglalkoztat téged a társas készítés?

Gyerekkorom óta szeretem a társasjátékokat. Viszont fiatal felnőttként jöttem arra rá, hogy mennyire varázslatos dolgokat teremt meg, ha az asztalra kerül egy társasjáték. Elsőként is bármilyen társaságban oldja a feszültséget és közelebb hozza az embereket. Másrészt pszichológiai szempontból érdekes, hogy kihozza az emberből a saját egyéniségét és személyiségtípusát. Így még mélyebben megismerhetjük a másikat. Számomra van még egy fontos faktor, hogy a játékok megteremtjenek egy világot és elmesélnek egy történetet. Mivel dokumentumfilmezéssel is foglalkozom, így számomra a történetmesélés fontos, igaz, eddig főként vizuálisan. Szerettem volna kipróbálni magamat, hogy képes lennék-e egy társasjáték világát is kitalálni.



Van esetleg kedvenc társasszerző, akitől inspirálódtál?

Nagyon kedvelem [RYAN LAUKAT](#), valamint a [GARPHILL GAMES](#) játékeit. Számomra mind vizuálisan, mind mechanikailag kiemelkedően igényesek. Számomra ők jelentik az etalont, ugyanakkor tisztában vagyok vele, hogy első játékként nem várható el rögtön egy [HADRIANUS FALA](#) szintű alkotás. Emellett az én célom eleve inkább egy könnyed, belépő szintű családi játék létrehozása volt, olyan, amelyet a gyerekek a nagyszülőkkel is örömmel játszhatnak, és amely képes megszólítani azokat is, akik még csak ritkán vagy egyáltalán nem próbáltak modern társasjátékokat.



Honnan jött az elhatározás hogy elkészíted a Janót? Volt köze ahhoz, hogy Németországban éltek?

Jelen esetben rögtön tudtam, hogy mi lesz a történet és ki lesz a játék főhőse. Németországban, a csodás Allgäuban (bajor alpesi régió) élünk a feleségemmel és közös kutyánkkal, Janóval, a vizslával. Együtt nagyon sokat sétálunk a hegyekben, erdőkben. A természetközelség amúgy is fontos. Szerettem volna a játékkal ezt a világot megteremteni és a kutyánk karakterét is beépíteni, aki a séták során mindig barátkozni szeretne az erdei és tanyasi állatokkal. Emiatt mondhatni a játék egy igaz történet. :)



Ez az első játékod?

Ez az első játék, ami nem csak az íróasztalnak készült. Van több félig kidolgozott játéktervem, és nem is ez volt az első, amin elkezdtem komolyabban dolgozni.

De végül ez lett, ami minden fázison átment, hogy most a végleges formájában valóban kiadásra kerülhessen.

Kik vettek részt a játék fejlesztésében, elkészítésében?

A játék fejlesztése, a gyártás előkészítése és a későbbi menedzselés mind egy egyszemélyes projektként indult. A szabályrendszer mellett magam dolgoztam ki az első prototípust is, mind vizuálisan, mind szerkezetileg. Amikor a tesztelési körök sikeresen lezárultak és kialakult a végleges verzió, elkezdtem profi illusztrátort keresni. Végül egy korábbi együttműködés alapján esett a választásom [HARÁNT M. ERVIN](#)re, aki valódi csodát alkotott, és egy tökéletesen illeszkedő vizuális világot teremtett a játék köré. Kíváncsi vagyok, hogy Ervinnel sokszor dolgozzunk még közösen, valamint hogy ő is minél több felkérést kapjon társasjáték projektektől.





Kerestél meg külföldön vagy Magyarországon kiadókat? Miért pont a Gamefoundot találtad megfelelő platformnak? Hol folyik a gyártás?

Már a kezdetektől a nemzetközi piacot tartottam szem előtt, ezért döntöttem a közösségi finanszírozás mellett. Fontos volt számomra, hogy ne a KICKSTARTERT, hanem annak európai alternatíváját, a GAMEFOUNDOT válasszam platformként. Külön kiemelném, hogy a gyártás is Európán belül fog maradni. Ahogy korábban is említettem, az illusztráció kivételével a projekt teljes mértékben egyszemélyes vállalkozás. A nyomdával való kapcsolatfelvételtől kezdve a CE-tanúsítvány beszerzésén át egészen a YouTube-tartalomgyártók megkereséséig mindent magam koordinálok. Ezeket a feladatokat kifejezetten élvezem, és ott-honosan is mozgok bennük. Természetesen rengeteg apró részletre kell figyelni, de közben folyamatosan tanulok, és már most látom, mit csinálok majd másképp a következő projektek során.

Van-e tervben más játék, vagy esetleg Janóhoz kapcsolódó kiegészítő? Persze csak ha nem titkos.

Még vannak játéktervek a fiókban. A következő várhatóan egy kártyajáték lesz, ezt pedig egy komplexebb, speciálisabb mechanikájú játék követi majd, amelynek témája fi-

xen a magashegyi túrázás lesz. A JANO társasjáték kapcsán számos hasznos tanács érkezett, és emiatt reálisnak látom egy olyan kiegészítő megvalósítását, amellyel az alapjáték mélyebbé és komolyabbá válhat. Így a haladóbb játékosok számára is nagyobb izgalmat tud majd nyújtani. Na, de ennyire ne szaladjunk előre, először a mostani verzióknak kell egy sikeres kampányt zárnia. :)

Várható e Magyarországon (esetleg a TJÜ-n) bemutató a társasból vagy lesz-e lehetőség valahol majd kipróbálni a játékot?

A [GAMEFOUND kampány](#) novemberben indul, addig pedig igyekszem minél több helyszínen személyesen is bemutatni a játékot. Kiemelt fókuszban van Németország, Ausztria és Svájc, de szeptember 17-én hazai pályán, Győrben volt az első bemutató. A TJÜ is nagyszerű alkalom lenne, ám időben egybeesik az augsburgi SPIELWIESN rendezvényvel. A kampányt követően azonban továbbra is tervezek rendszeres bemutatókat, és szeretném, ha Magyarországon is minél többen kipróbálhatnák a játékot.

Köszönöm a válaszokat és a lehetőséget, hogy kipróbálhattam a társast, magazinunk mostani számában olvashattok is róla egy rövid bemutatót. De addig is szorítsatok Adriánnak és még inkább Janónak, hogy sikeres legyen a kampány!

Kedvenc játék:

*Hadrian's wall (Hadrianus fala),
Sleeping Gods (Szunnyadó istenek)*

Kedvenc játékszerző:

Ryan Laukat, Garphill Games

Kedvenc játéktípus:

*Történetalapú választás
(Narrative Choice / Paragraph)*

Száki Adrián

Életkor:

37

Nemzetiség:

magyar

Leghíresebb játéakai:

még most fog megjelenni

Utoljára játszott játék:

Daybreak (A holnap társadalma)

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

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Támogatóink:



További partnereink:

