

154.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2026. január

Van Sütnivalód?

Van sütnivalód? · Inferno · Az erdő: Dartmoor · Monster HR · Kristály műhely
Sztárszobrász · Marvel Összecsapás New Yorkban · The Gang
Walking in Burano · Berkenye x Játékra kész - mert játszani jó



Darwin utazásai



Artus



A Gyűrűk Ura:
A Szövetség Útja



Béres Marianna és
Sajgó Anikó

Van Sütnivalód?

MEGJELENT!



**STRATÉGIA
FRISSEN SÜTVE!**

MÁR JÁTSZOTTÁL VELE?
ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED,
ÉRTÉKELD A JÁTÉKOT!

MÉG NINCS MEG?
SZEREZD BE, ÉS
PRÓBÁLD KI TE IS!

MINDEN MEGRENDELŐ HOZZÁFÉRÉST
KAP A BÓNUSZ, INGYENESEN
LETÖLTHETŐ TARTALMAKHOZ.

WWW.MYAMGAMES.HU
FACEBOOK: MYAM GAMES
BGG: VAN SÜTNIVALÓD?



Kedves Játékosok!

Indulhatunk? Vége az ünnepeknek, le kellene sétálni a felszedett kilókat, a kanapén eltunyult lábainkat kinyújtóztatni és egyébként is, vár a világ. Vagy a másvilág. De hol kezdjük az utat?

Belevághatunk egy rövid erdei sétába, talán az angol vidék tud olyan szépségeket mutatni, amikben a kontinentális erdők nem bővelkednek (*AZ ERDŐ: DARTMOOR*). Vagy inkább egy világkörüli felfedező útra vágytok? Vigyázat, ne higgyétek, hogy luxus óceánjáróval indulunk, helyette vitorlás hajókkal vágunk neki az ismeretlennek (*DARWIN UTAZÁSAI*). Ha inkább a városnézést preferáljátok, tudunk ajánlani egy festői olasz kisvárost (*WALKING IN BURANO*). Vagy egy angol várat, de ezúttal Artúr király korában (*ARTUS*). Ha nagyobb városokra vágytok kíváncsiak, a Nagy Alma talán megteszi, de óvatosan, ott éppen a szuperhősök és a szupergonoszok csatája zajlik (*MARVEL ÖSSZECAPÁS NEW YORKBAN*). Egy valós helyszín, melyet képzeletbeli lények népesítenek be, már csak egy lépésre van egy képzeletbeli helyszíntől, ahol orkok és hobbitok versengésének szurkolhatunk (*A GYŰRŰK URA: A SZÖVETSÉG ÚTJA*). Az út legvégén pedig ott vár a halál, de persze van esély, hogy nem a pokolra jutunk, csak átutazóban nézünk ott szét (*INFERNO*).

A barátságosan induló, de komor hangulatúra váltó utazás helyett persze választhattok mást is. Lehet süttögetni nagymama régi receptjei alapján - persze az eredmény sosem lesz olyan, mint az emlékeinkben (*VAN*

SÜTNIVALÓD?). Lehet továbbá kristályokat kibányászni és azokból ékszereket készíteni (*KRISTÁLY MŰHELY*), vagy szobráskodni, de mielőtt komolyra fordul a dolog, előtte lehet egy kicsit gyakorolni gyurmával (*SZTÁRSZOBÁRSZ*) is. Végül hogyha már nagyon profik vagyunk valamiben, akár el is helyezkedhetünk főállásban az adott szakmában; bár számítsunk arra, hogy a helyünkre egy konkurens szörny is pályázik (*MONSTER HR*). Ha meg végképp nem tudunk tisztességes munkával pénzt keresni, beállhatunk bankrablónak és feltörhetjük a széfet egy banda tagjaként, csak arra figyeljünk, hogy meglegyen az összehang a tagok között (*THE GANG*).

Magazinunk mostani számában interjút olvashattok *BÉRES MARIANNÁVAL* és *SAJGÓ ANIKÓVAL*, a *VAN SÜTNIVALÓD?* szerzőpárosával, illetve bemutatjuk a budapesti II. kerületi Berkenye Kávézóból jelentkező Játékra kész YouTube csatornát - mert játszani jó!

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:

Benyó Dávid, Sallainé Kiss Zsófia, Orbán András, Kovács Liliána, Pálkó Fanni, Machek Dzsénifer és Kiss Csaba

Olvasószerkesztők:

Molnár Levente, Bozsik Marci, Gál József és Békási Zolt

Korrektorok:

Krantz Domokos, Kiss Csaba és Kóczán Attila

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Varga Attila (maat), Takács Viktor (the_v), Kóczán Attila (Attila), Nemes Mónika (nemes), Gál József (Tzimisce), Rigler László (Főnix), Nagy Sándor (winterborm) és Békási Zolt (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 készítő, 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 címre.

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

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

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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

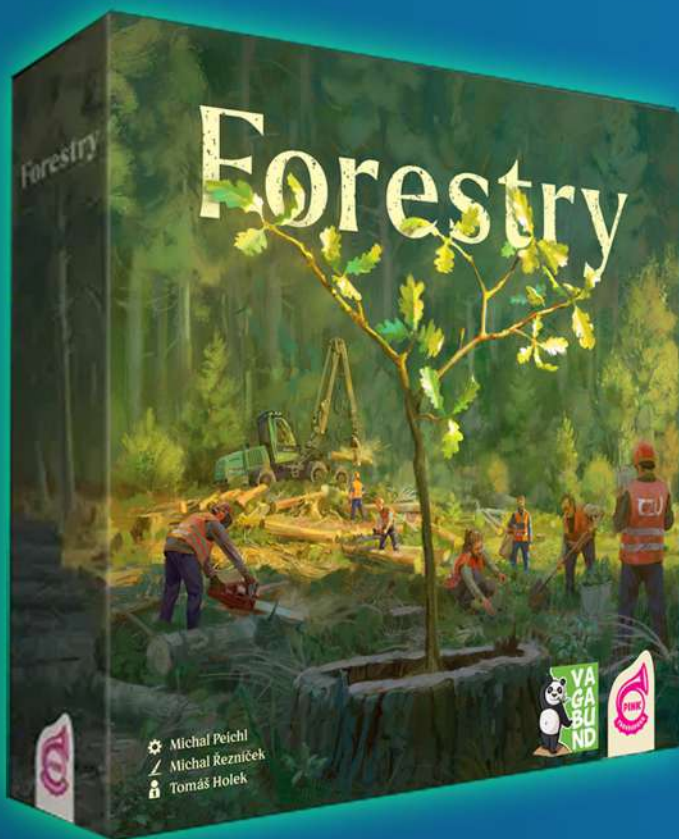
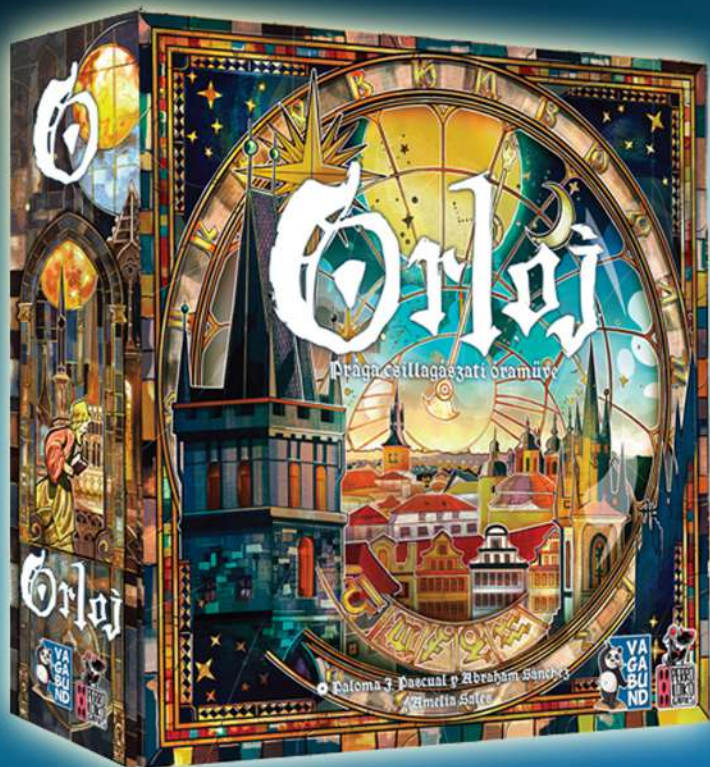


Fejlesztőjátékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érzékeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Tartalomjegyzék

- 
- 6** VAN SÜTNIVALÓD?
- 10** INFERNO
- 17** DARWIN UTAZÁSAI
- 21** AZ ERDŐ: DARTMOOR
- 23** MONSTER HR
- 25** KRISTÁLY MŰHELY
- 29** SZTÁRSZOBRA SZ
- 33** ARTUS
- 35** MARVEL ÖSSZECSAPÁS NEW YORKBAN
- 39** THE GANG
- 42** A GYŰRŰK URA: A SZÖVETSÉG ÚTJA
- 47** WALKING IN BURANO
- 49** BERKENYE X JÁTÉKRA KÉSZ - MERT JÁTSZANI JÓ
- 52** INTERJÚ: BÉRES MARIANNA ÉS SAJGÓ ANIKÓ

A VAGABUND KIADÓ 2026-BAN IS A LAKOSSÁG SZOLGÁLATÁBAN!



**KOMOLY JÁTÉKOK
KOMOLY JÁTEKOSOKNAK
VAGABUND**

WWW.JOJATEKJOARON.HU





10+

2-4

30-60'



Van sütnivalód?

Ki ne emlékezne vissza arra jó szívvel, hogy milyen volt, mikor a nagymamája vagy az anyukája, (persze van, ahol előfordult, hogy a férfi felmenői) sűrögtek-forogtak a konyhában és az illatokkal már jól lehetett lakni, na persze azért a kis kóstolók is segítettek a telítettség érzésében. És ki ne szeretne volna elsajátítani a klasszikus süti recept-jét, de valljuk be őszintén: hiába figyeltünk teljes odaadással, hiába írták le a nagytudásúak a receptet, sose lett ugyanolyan. Valami mindig hiányzott belőle, de mikor rákérdeztél, hogy mennyi cukrot, sót, bármit kell beletenni, akkor sose volt egyértelmű válasz, csak annyit mondtak, hogy "mindig mindenből csak úgy érzéssel" kell beletenni... Hát nézzük, hogy egy társasjátékba hogy tud belekerülni ez az „érzés”.

Frissen és ropogósan érkezett meg, még pont karácsony előtt a MYAM GAMES első játéka. Ezzel kapcsolatban a két lelkes és nagyon kedves szerzővel a mostani számban egy kis interjút is olvashattok. De térjünk is vissza a receptúrához és nézzük meg, hogy miből is főzünk?

Hozzávalók:

Egy nem hagyományos méretű süti doboz, benne az alapokhoz: 1 lap központi játéktábla, 4 zacskó szemét / segédlet, 4 kész recept / pontozólap, 4-4 tálca játéktábla és Kamra és Piacér, 4 rúd letörölhető filc, 2 tepsi dobótálca, 12 db kocka, és még receptek és kamrakártyák, megfűszerezve még fejlesztésekkel és frissítőkkal, és persze célkártyákkal. Az igazi gourmanoknak még hozzávalók szóló vagy kooperatív verziókhöz.

Előkészítés:

Az alap verzióhoz: végy magadhoz 1 filcet, 1 játéktáblát, 1 Kamra és Piacér táblát, 1-1 kész receptek kártyát és egy szemetes kártyát. Vegyél ki a hűtőből 2 titkos célkártyát és 4 db receptet.



A jól meglisztezett asztal közepére nyújtsd ki a központi játéktáblát és szórd meg a feliratoknak megfelelő kártyákkal. A célkártyák közül egyet tegyél magad elé, a másikat tedd vissza a süti dobozba. A receptek közül válassz ki egyet és a maradékot add tovább a bal oldaladon ülő szakácsjelöltnek; ezt ismételjétek addig, míg 3 recept nem lesz mindenki előtt; a maradék kártyák szintén visszakerülnek a fűszertartóba. Játékosonként 3-3 leves-, akarom mondani, dobókockát tegyetek a dobótálcába. A receptkönyv szerint az alábbi 6 kamrakártyát válasszátok szét a többiből: 1 db 0-s, 2 db 1-es, 2 db 2-es és 1 db 3-as értékűt. Kavarjátok meg a kamrakártyákat és tegyék a kijelölt helyükre. A Michelin csillagos séfek ezt variálhatják és más leosztásban is adhatnak a játékhoz kamrakártyákat.



Mindenki 10 idővel és 15 pénzzel kezdi a játékot, ez alpból be van már jelölve. A receptek kétoldalasak, mindkét oldalon megtalálható, hogy mennyi időbe telik az adott finomság elkészítése és a nehézsége, valamint a típusa. A kártyák egyik oldalán az alapanyagok láthatóak, a másik oldalon egy kép a kész termékről, illetve az érte kapható pontszám található.





Sütés:

A konyhában 3 fordulót tölthettek, minden fordulóban 4 kör lesz, és minden kiválasztott receptre legfeljebb 2 forduló áll rendelkezésre, hogy megsüsd.

Mindenki jelölje a tábláján az aktuális fordulót. A legfelső kamrakártyát fordítsátok meg, ez mutatja meg, hogy mennyi alapanyagból tudtok most ingyen sütni. Ha 0, akkor ebben a körben mindent meg kell venni, ha 1-2-3, akkor a számnak megfelelő mennyiségből gazdálkodhattok.

Aki utoljára sütött valami finomat, vagy legalább ehetőt, az dobjon az összes kockával a tepsibe és válasszon ki 1 db kockát. A dobótálcát adja tovább a bal oldali szomszédjának, aki szintén választ 1 kockát és továbbadja. Addig járjon körbe a tálca, míg mindenki előtt 3 db kocka nem lesz.

Az oroszok már a spájzban vannak...

Meg az alapanyagok is.



A Kamra és Piac tér táblán mutatják a rajzok alatt lévő jelölések, hogy mihez mekkora értékű kocka kell. Pl. az élesztőhöz 2 vagy 3 értékű, a tojás-hoz a 4-nél kisebb kocka, a vízhez bármilyen, a chilihez két különböző értékű kocka, a csokoládéhoz meg két azonos.

A kockadunsztolás során kiválasztott kockákat okosan kell elhelyezni, mert nem csak az ingyen dolgokat biztosítja az adott kocka, hanem a rajta szereplő szám határozza meg azt is, hogy mennyiért tudsz később akár vásárolni is az adott hozzávalóból. Például ha 1-es kockával valaki a lisztet választotta, az abban a körben a kamrakártya által meghatározott mennyiségből tud sütni ingyen, és 1 pénzért tud még további lisztet vásárolni.

Az aktivált hozzávalót a kamrakártya által meghatározott mennyiségben hozzáadhatod a receptjeidhez. Nem kötelező egy recepten jelölnöd, hogy mi az, amire már nincs szükséged, szét is szórhatod a készülő receptjeid között. Viszont amit egyszer beletettél a süti-be, azt onnan már ki nem szedheted.

Amennyiben többet szerzel egy alapanyagból, mint amennyire az adott pillanatban szükség lenne, akkor a többletet a kamrád polcain tudod elhelyezni. Fontos, hogy az adott körben – alapesetben – csak azokat az alapanyagokat tudod beszerezni, megvenni, amikre a kockákat ráteszed.

Ha úgy érzed, hogy az ingyenkonyha nem elég, akkor van lehetőség vásárolni is azokból, amikre a kockákat a körben rátetted. A pénzt a saját tábládon kell vezetni; minden annyiba kerül, amekkora kockaértéssel aktiváltad. Annyit vonj le a pénzedből, és jelöld, hogy mennyi maradt.

A sütés mindig időbe és persze pénzbe is kerül; ha nem akarsz mind a három kockát a betevő falatokra használni, akkor időt és pénzt is szerezhetsz. Ha 1 kockát adsz az időbeosztásodhoz, akkor +1, ha 2 kockát, akkor +3, ha mindhárom kockát hozzáadod, akkor +6 szabadidőt szerezhetsz. A pénz esetében 1 kocka 2 pénzt, 2 az +5 pénzt, 3 meg +10 pénzt ad. Ha a célod teljesül, vagy odakozmált, akkor vehetsz újabb célkártyát 1 kockaért. Kettőt húzz és tarts meg egyet.





Játékos sorrendben a felkockázás után van lehetőség fejlesztéseket és frissítőket vásárolni. A fejlesztéseket fordulónként 1x lehet használni, de fordulónként mindig megújul.

A frissítőket viszont csak 1x lehet használni. A kártyákat aktiválni bármikor lehet a saját körünkben. Ha valaki elvett egy kártyát a kínálatból, akkor azt azonnal pótolni kell.

És persze lehet új recepteket is választani Horváth Rozi, meg Horváth Ilona ajánlatából is.

Ha nem tetszenek a receptek, vagy esetleg a fejlesztések és frissítők, akkor 2-2 pénzért le lehet őket cserélni.

Mosogassatok és készüljétek a következő körre: a kezdőjátékos adja balra a jelölőjét és a dobótepsit. Fel kell fordítani az új kamrakártyát, a jobb szélső receptet és frissítőt vagy fejlesztést el kell dobni. Az új kezdőjátékos dobjon a kockákkal és kezdődhet a dunsztolás újra.

Amikor a 4. kör is véget ér és már nincs több kamrakártya, akkor van lehetőségetek sütni, de ahogy írtam, a sütés időbe kerül. A kész recepten lévő időmennyiséget le kell vonni a saját idődből, és bizony csak azt tudod megsütni, amire még maradt időd. Ha van elég időd, akkor csak vond le az elkészítéshez szükséges időt. Persze rizikózhatsz egyet és feljebb tekerheted a hőfokot, hátha a megadott idő és °C csak egy ajánlás. Idő hiányában dobj receptenként egy kockával: ha 1/2-t dobtál, akkor sikeres volt a házárdírozásod.



Ha 3/4, akkor is részsikeresen elkészítetted a receptet, de pénz nem jár érte. 5/6 esetén viszont odaégett a finomság és mehet a szemetesbe.

Egy recept elkészítésére legfeljebb 2 forduló áll rendelkezésedre, ha nem sikerül a recepteket befejezni, akkor azok megromlanak és a szemetesbe kerülnek. A sikeresen megsütyött dolgokat el is tudod adni és az adott recept pontértékének megfelelő pénzt kapsz értük. Indulhat a következő forduló, mindent készítsetek elő, mint egy új körnél, kivéve, hogy most frissítsétek a teljes recept kínálatot és keverjétek újra a kamrakártyákat, és készítsétek elő őket és minden fejlesztés is újra aktiválható lesz. A játék a harmadik fordulóval véget ér.



Számoljátok meg és adjátok össze:

- » a kész receptek pontjait
- » a teljesített célkártyák pontjait
- » minden használt fejlesztés 2, fel nem használt 3 pontot ér
- » minden frissítő 1 pontot ér
- » minden 3 bespájkolt pénzért és alapanyagért a kamrában, ami nem került felhasználásra, 1 pont jár
- » le kell vonni a szemetesbe került recepteket, kártyáinként -5 pont

A legtöbb ponttal rendelkező játékos kapja az arany sodrófát.





Kóstoló:

Minőség: Már maga a doboz is nagyon gusztusos, egy régi receptkönyvet mintáz. A kártyák és a játékosláblak grafikája szerintem szép és illik a hangulathoz. A filcek minőségét majd az idő eldönti. A kockák a hagyományos d6 kockák, én itt díjaztam volna, ha mondjuk a 6-osok helyére más-más süti került volna, de persze én ilyen bélpoklos vagyok és mindig több és több kell.

Újrajátszhatóság: Kifejezetten nagy, sok a recept és a célkártya, mindig pörög a kínálat és a kockák miatt sose lesz két egyforma játék. És a készítő gondolt a kompetitív érzékenyekre is és van kooperatív mód. Meg van gyerekmenü is, könnyített szabályokkal és rövidebb sütéssel. És persze a végén is kapnak szóló módot.

Játékelmény: Gyakorlottabb játékosok hamar átlátják a dolgokat és gyorsan bele tudnak rázódni, és mivel sok akció szimultán zajlik, így viszonylag gyorsan és flottul le tud pörögni a sütőóra. Azért kezdő kiskuktáknak, akik még nem mozognak olyan otthonosan a konyhában, kell egy kis idő, mire átlátják a dolgokat.

Személyes vélemény: Az idei TJÜ-ből számomra ez a játék maradt meg igazán, mint kiemelkedő élmény, pedig pár játékot azért volt szerencsém kipróbálni.

Sőt, nekem külön kis mini cseresznye az egész tejszínhab halom tetején, hogy ahogy a bevezetőben is írtam, valahogy a régi konyhai hangulatot idézi vissza számomra a játék,

mikor a nagymamám-nak segíthettem tartani a tortalapot és ő addig cérnával vágta azt ketté, vagy mikor pogácsát szaggathattam stampelis pohárral. Jó érzéssel tölt el a játék.

A TJÜ-n volt szerencsém a szerzők által megismerni a játékot. A csajok reggeltől estig türelemmel és lelkesedéssel tanították a játékot mindenkinek, akinek volt szerencséje odaülni hozzájuk, mert bizony a népszerűség átka, hogy időpontot kellett foglalni a kiadóhoz. De ez is jelzi szerintem, hogy valami jó sült ki a MYAM GAMES konyhájában. Maga a termék iszonyat igényes, bár cserébe ezt meg is kell fizetni, de szerintem megéri a befektetést. A játék nagy sláger lehet mindenki konyhájában vagy nappalijában. Bármikor oda lehet ültetni egy tapasztaltabb gyerkőcöt hozzá, és akár egy még konyhanyelven is tudó nagyszülő is. Jó szívvel ajánlom mindenkinek, hogy tegyen egy próbát, még friss és ropogós, és bár tartósítószermentes, szerintem a polcon jól mutat és az idő sem kezdi majd ki. Ez tényleg magyar termék. Sütőkesztyűt fel és irány a konyha, derítsd ki bátran, hogy VAN-E SÜTNIVALÓD?

Attila



Tervező:

Béres Marianna, Sajgó Anikó

Megjelenés:

2025

Kiadó:

Myam Games

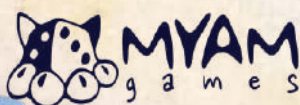
Kategória:

kockadraftolás, dobj és írd

10+

2-4

30-60'



MYAM GAMES



14+



1-4



120'

Inferno

Az én történetem az *INFERNO*val jóval korábban kezdődött, mint a szeptemberi megjelenése. Tavaly tavasszal akadtam bele a *GAMEFOUND* kampányába, ahol a különleges témája felkeltette az érdeklődésemet, így gyorsan feliratkoztam rá. A kampány indulása után pedig meg is győződtem különleges és tematikus mechanikájával, hogy támogassam a kampányt. Végül közel egy éve kézhez is kaptam a gyönyörű dobozt, amit ki is próbáltam. Azóta többször is előkerült már a játék, mindig más és más tapasztalatot szerezve róla.

Út Vergiliusszal

Az *INFERNO* című játékban a játékosok egyszerre járnak meg Firenze utcáit és a Poklot. Természetesen csak képletesen, annyira azért nem rossz ez a játék. Feladatunk, hogy a megtévedt lelkeket elkalumozzuk a Pokol megfelelő bugyrába, hogy elnyerjük méltó büntetésüket bűnös tetteikért, vágyaikért, szavaikért.

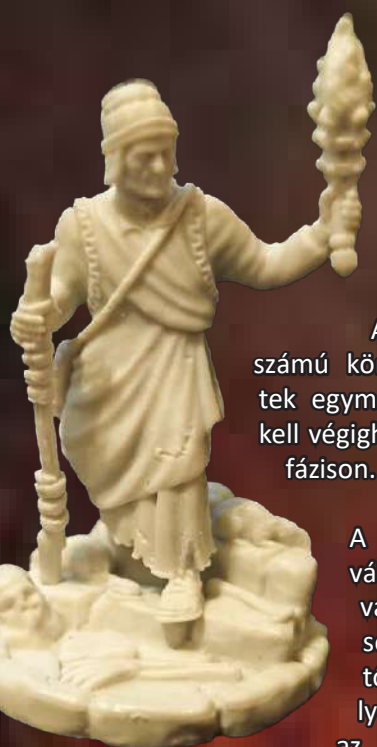
Az előkészületek során felcsapjuk az asztalra a játéktáblát, ami három részre van felosztva: legfelül helyezkedik el Firenze városa, középen a Pokol és annak bugyrai, legalul pedig a bűnök ösvényei találhatók meg. A játék elsősorban a felső két régióban fog zajlani, de a játék végi pontozás szempontjából az alsó szegmens sem kevésbé elhanyagolható. A játék során az akciókat a firenzei lapkák szerint hajtjuk majd végre, amiket véletlenszerű párosításban kell felhelyezni a táblarész négy sarkába.

A játék másik elemi részei a bűnös lelkek, akik majd azt határozzák meg, Firenze melyik negyedében hajthatunk végre akciót. Hozzájuk tartozik egy pestis pakli, ami meghatározza, milyen négy lelket kell a temetőbe helyezni. Ők már a Pokol kapujában állnak...



Még nem is említettem, hogy az *INFERNO*t Dante Isteni színjátéka ihlette. Természetes, hogy a mű szerzője, aki a műben is végigjárja a Poklot Vergilius társaságában, itt is végigjárja a játéktáblát. Helyezzük hát a Pokol lépcsőjének megfelelő fokára attól függően, hány játékkal osztozunk az élményen.

A játék változatosságát az őrzők, hát, őrzik. Minden játék során egy piros és egy fekete őrzőt fogtok választani, ők mind más és más apró szabályváltoztatást, avagy bővítést eszközölnek a játékon. Természetesen a legfontosabb, hogy minden játékos válassza ki a kedvenc színét és vegye magához a hozzá tartozó játékos elemeket. Ha esetleg ugyanazt a színt szemeltétek volna ki, e döntetlent az oldja fel, melyikőtök ismeri jobban Kharónt, a révészt.



Az előkészületek maradékát megtaláljátok a szabálykönyvben, nem szeretnék tovább fárasztani vele titeket. Hosszú út áll még előttetek.

A játék előre meghatározatlan számú körből áll, ahol felváltva követitek egymást. Körötök során két fázison kell végighaladnotok: a Pokol és a Firenze fázison.

A kör első fázisa során a játékos választ egy lelket a temetőből vagy egy bugyorból, majd egy sorral lejjebb mozgatja. A temetőből bármelyik mezőre helyezheti a lelket az első sorba, ám az Akherón folyón átkelésért egy ezüst drachmát kell fizetni Kharón szolgálatiért.

Egyébként a láncok mentén egy sorral lejjebb kerül a lélek és megáll egy üres mezőn. A mozgatás során minden foglalt mezőn átugrik, és a játékos szabadon dönthet, az ugrások során mikor melyik irányban halad tovább. Nagyon fontos, hogy minden lélek csak addig a bugyorig haladhat, ami az ő végzete, ami vele azonos színű. Tovább tilos léptetni, ám ha te vagy az, aki eljuttatja őt végső nyughelyére, bónusz pontokat gyűjthetsz be. Ezen kívül félúton a Pokol alsó bugyai felé található Dis fala, amin szintén tilos áthaladni, amíg a játékos nem szerzett engedélyt hozzá.

Attól függően, hogy milyen jelű mezőn fejezi be a lélek a mozgását, választhatsz akciót Firenze négy városnegyedéből. Ezzel elkezdődik köröd második fázisa, az akciózás. Ilyenkor három lehetőség van, amiből először a családtag elhelyezését ismertetem:



Minden játékos kétfajta családtaggal rendelkezhet, akiket a játékosláblájának házikó részén tárol. A nagyobb figurákat nemesnek, a kicsiket utcagyereknek hívjuk. Általában nemeseket fogtok lejátszani, azonban a kapu alakú különleges helyszíneken előnyhöz juttat, ha utcagyereket

helyezel le. Vegyük sorra az elérhető nyolc akciót, áttekintve ezzel a játék további működéseit is. Fontos! A színezések a játékban semmiképp sem véletlenek, később még fontos szerepük lesz.



- » Ha a szénaboglya közelében jársz (lila helyszín), nincstelen utcagyerek sokaságával találkozhatasz. Pontosan tudod, egy kis fényűzéssel elnyerheted a hűségüket. Ezen a helyszínen egy utcagyerekkel bővül a családod, akit a következő körtől már használhatsz. Ahogy említettem, ők kedvezményekhez juttatnak a különleges akcióhelyszíneken.
- » A banketten (zöld helyszín) a családi birtokodat növeled, egy újabb szinttel bővítve a toronyodat. Valahol el kell szállásolni a vendégeidet. A torony kapacitása kritikus a játékod szempontjából, ugyanis nemsokára több olyan fogalommal is megismerkedünk, amik megmutatják, hogy milyen kevés tud lenni az a hely a toronyban.
- » A bankból (barna helyszín) felveheted vagyondod egy részét. Kapsz két aranyforintot, illetve minél több vendéged van a tornyodban, annál többet vehetsz fel a két érmén felül. Az aranyforint a játék másik fizetőeszköze. Míg az ezüstdrachmát kizárólag a holtak birodalmában tudod érvényesíteni, addig az aranyforintot az élők Firenzéjében cserélheted mindenféle javakra.
- » Az udvaron (sötétkék helyszín) rendezheted a családod ügyes-bajos dolgait. Két családtagot visszatethetsz a toronyból az otthonodba, illetve szabadon átrendezheted a toronyban tárolt figurákat.

Most a különleges helyszínek következnek, ahol természetesen bővebb akciókról beszélünk, így ezeket az akciókat a helyszínek után fejtem ki.

- » A máglya szörnyűségei mellett (sárga helyszín) az aranyforintjainkat válthatjuk értékes ezüstdrachmára, megválthatjuk engedélyünket Dis falához, állíthatunk a Phlegetón kockák állásán, felfogadhatunk egy őrzőt, hogy a segítségünkre legyen, vagy elfáradhatunk a Sztüx folyóhoz.

- » A fal tövében (piros helyszín) szintén van pénzváltási lehetőség, de emellett csaláskártyához juthatunk, illetve kiértékelhetjük az egyik hordókn jutalmát.
- » A piacon juthatunk hordóhoz (szürke helyszín), amit a tornyunkban tárolunk el.
- » Végül a palota pompájában (világoskék helyszín) magunkhoz csalogathatjuk a javakban bővelkedő vendégeket.



Ahogy ígértem, következzenek a különleges akciók:

Minden őrző más-más képességekkel rendelkezik, őket a játék elején választhatjuk ki. Valahányszor felfogadunk egy őrzőt, azt átmozgatjuk egy másik mezőre és használjuk a képességét. Általuk lefoglalhatunk lelkeket, akiket csak mi mozgathatunk, összeköthetünk egy kapuval két távolabbi mezőt, vermekkel tölthetjük meg a bugyrok, amik később hibapontokat eredményeznek vagy mi is részesülhetünk abból a jutalomból, amit más játékos szerez, amikor elkísér egy lelket a megfelelő bugyorba.

A Sztűx folyónál lelkeket bocsátunk el a temetőből, ezáltal a bűnök ösvényein juthatunk előrébb. Ezek a mezők fontos kapcsolatban állnak a korábban említett Phlegetón kockákkal, ugyanis az egy színhez tartozó két jelölő szorzata értékes pontokat adhat az arra érdemeseknek.



A hordóknak két funkciójuk van: egyrészt amikor áthelyezzük őket a toronyból a raktárunkba, egy-egy azonnali pontozófeltételt értékelhetünk ki, lepontozva ezáltal például azt, hogy mennyit haladtunk a bűnök ösvényein. Ezen kívül, ha birtoklunk bizonyos színű hordókat, azzal jogot szerzünk a csaláskártyák kijátszásakor vagy azonnali jutalom begyűjtésére, vagy játékvégi pontozó kiértékelésére.

A vendégek haszna pedig a következő akciólehetőséggel nyeri el értelmét...

Ugyanis a Firenze fázis során a játékos másik lehetősége, hogy nem helyez le családtagot egy akcióhelyszínre, hanem visszahívja azokat, és ezzel együtt megvádol egy bűnös lelket, akit így Pokolra juttat. Ilyenkor az egyik lehelyezett családtagot vissza kell venni és elhelyezni a toronyban. Fontos, hogy a különleges helyszínek esetében szabadon kell hagynunk egy helyet a tornyunkban egy, az akciómezővel azonos színű vendég mellett és pontosan erre a mezőre kell visszavennünk a családtagunkat. Egyéb esetben nem vádolhatjuk meg azt a színű lelket. Ez egyben azt is jelenti, az alsó négy bűnsávon nehezebb haladni, cserébe viszont őket könnyebb lesz majd magasabb pontszámmal kiértékelni a játék végén. Minden más családtagunk visszakerül az otthonunkba. Ezután megnézzük, milyen színű helyszínről vettük vissza a toronyba a családtagunkat. Egy pontosan ilyen színű lélekkel bővül a temető, a játékos pedig egy mezőt halad a megfelelő színű bűn ösvényén. Sőt, ekkor az ösvény mellett látható, igen erős jutalom is jár, amit a Sztűx folyó használatakor nem lehet érvényesíteni. Végül pedig Dante aláereszkedik és néhány lépcsőfokkal lejjebb lép a Pokol mélye felé. Ekkor két dolog történhet: vagy kap a játékosunk még egy jutalmat, vagy Dante elérte egy következő bugyor szintjét, és megtekinti, mi a helyzet a vidéken.



Ez talán a játék egyik kulcsa, mivel az adott bugyorhoz tartozó bűn ösvényén kiértékeljük, melyik játékosok állnak legelőrébb. Csak ők kapnak egy-egy diplomát, amit az ösvény túloldalán helyeznek el. Ez a diploma jelöli, hogy ők lepontozhatják azt a bűnt a játék végén. A többiek hoppon maradtak és csak nagy erőfeszítések árán érhetik el, hogy ők is részesüljenek a győzelmi pontokból. Mivel minden bugyrot csak egyszer látogat meg Dante, nagyon résen kell legyetek. Ezzel együtt Dante a játék végét is elhozza számunkra, amikor a legbelső bugyor kiértékelését végzi.

A családtag lehelyezésén és egy lélek megvádolásán kívül van még egy harmadik lehetőségünk a körünk során, de az igazat megvallva én nem igazán hívnám lehetőségnak.



Elég csúnya história, pontot, vendéget és hordót is bukunk vele, mivel ezt akkor hajtjuk végre, ha a másik két opciót már nem tudjuk megcsinálni.

Na, de ideje vidámabb vizekre eveznünk (szigorúan nem a Sztűx folyón) és megnéznünk a játék végét, hiszen mint tudjuk, a győzelmi pont boldogít.

Minden játékos pontot ír azokból a csaláskártyákból, amikhez van megfelelő színű hordója. Ezek a kártyák általában az egyes bűnsávokat pontozzák, vagy megengedik, hogy további lelkekkel töltsük meg a bugyrokot. Ezt követően sorban megnézzük a bugyrokot, hogy hány hely maradt üresen, lélek nélkül. A hozzátartozó Phlegetónkockát ennyi lépéssel vetjük vissza. Ezért is kulcsfontosságú a játék közben a megfelelő színű lelkek mozgatása.

Azok a játékosok, akik rendelkeznek vele, azok minden két beadott féldiplomáért lehelyezhetik egy diplomajelölőjüket egy-egy bűn ösvényéhez. Itt jutunk el a várva várt pillanathoz, azaz sorra lepontozzuk a bűnök ösvényeit. Minden játékos, aki az adott bűnhöz elhelyezett egy diplomát, a következők szerint ír pontokat: megnézi, hányszor áll a koponyajelölője, ezt pedig megszorozza a Phlegetónkocka értékével. Így egytől akár húsz pontig lehet gyűjteni a dicsőségpontokat. Ebből az értékből levonjuk a kölcsönt, amit Kharóntól kértünk, végül négy versenyért osztunk még pontokat: a legmagasabb torony, a legtöbb aranyforint, a legtöbb vendég és a legtöbb otthon lévő családtag után lehet jutalmat kapni.

Aki így a legtöbb pontot gyűjtötte, az a legpokolibb ellenfél. Más játékokban is vigyázza-tok vele...

A Pokol kapuja



Mindenek előtt le kell szögezmem, hogy az *INFERNO* egy merész vállalás a *VAGABUNDTÓL*. Nem is annak tartalma miatt, hiszen felépítését tekintve tökéletesen illik a megjelenéseik sorába, hanem a témája miatt. Ami azt illeti, láttunk már hasonlót a kiadótól, ezalatt pedig a *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINIRE* gondolok. A krisztusi történet érdekes és szerintem jó választás,

ennek ellenére számomra nem állt össze igazán a játék, dacára a kiváló ötleteknek.

Az *INFERNO* is erősen nyitott nálam, mindkét játékot követtem a nemzetközi bejelentésétől fogva és az ötleteikkel le is nyugóztak, ám az *Inferno* játék közben sem okozott csalódást.

A játék törzsét a lelkek mozgatása adja, amik által akciókat hajthatunk végre Firenzében. Roppant interaktív, azonnal generálja a feszültséget. Ugye ahhoz, hogy egyáltalán a Pokolba lejusson egy lélek a temetőből, egy értékes ezüst drachmát kell a játékosnak feláldoznia, ezért mindenki igyekszik arra, hogy a már Pokolban lévő lelkeket mozgassa. Mindazonáltal sokszor az is szempont, főleg ha van több lehetőségünk is ugyanolyan akciójelen befejezni a lépésünket, hogy ne hozzuk a többi játékost helyzetbe. Ez úgy jelenik meg a játékban, hogy nem én léptetem a lelket a hozzá tartozó bugyor feletti sorba, ezáltal nem adok lehetőséget másnak, hogy pontot kapjon. Természetesen ezek elkerülhetetlen helyzetek, valaki mindenképpen jól fog járni. Sokszor éppen ezért úgy érzem, nem szabad görcsösen ragaszkodni ahhoz, hogy ne csináljunk jót a másikkal, mert azt biztosan az akciózásunk fogja megsínyleni. Velem már előfordult, hogy a játékostársam azért került



végül rossz helyzetbe egy akcióval később, mert eltért a tervétől csak azért, hogy a játékostársa ne írjon három pontot. Aki másnak bugyrot ás...

Ugyancsak a lélekvándorláshoz kapcsolódik az ugrálás jelensége és Dis fala. Ha sok lélek van a Pokolban (akár a helyén, akár máshol), azokat mind át lehet ugrani, így eggyel több helyre léphetünk. Minden további "útban lévő" lélek még egy választási lehetőséget kínál, jelentősen kinyitva előttünk a döntési hálót. Így nem csak azon filozofálhatunk, milyen akciót szeretnénk végrehajtani, hanem azt is, hogy milyen színű lelket mozgassunk a végső nyughelye felé. Ez pedig a játék végi pontozást tudja jelentősen befolyásolni, hiszen célja a játékosoknak, hogy az általuk preferált bugyor minél telítettebb legyen.

Dis fala is érdekes jelenség, annak ellenére, hogy szerintem a fő célja, hogy az alsóbb bugyrok ne legyen olyan egyszerű feltölteni. A logika ugye az, hogy az alsó bugyrok a játék végén nem nagyon adnak vissza hibát, így a Phlegetón sávjukon való haladás meglehetősen tervezhető és biztos pontforrásnak ígérkezik, szemben a felső sorok nyolc-kilenc feltöltendő helyével, amik általában drasztikusan visszahúzzák a bűn ösvényének szorzóértékét "erős" egyesre. Ember legyen a talpán, aki feltölti a vágy bugyrának minden mezőjét!

Visszatérve Dis falára, néha ki kell váltani az engedélyt, mivel beszorulnak a figurák az előtte található sorra, szépen lassan beszorítva a játékosokat, egyre kevesebb lehetőséget kínálva. Szerintem jó befektetés egy vagy két engedély, mert így a játékos tovább tudja mozgatni a lelket alulra, ahol több pontot gyűjthet az elhelyezésével, mint azok, akiknek nincsen engedélye és gyengébb sorokat töltenek meg a lelkekkel.

Még a mozgatás témájánál meg szeretném említeni az őrzőket, akik szintén a Pokol bugyraiban közlekednek és befolyásolhatják a lelket mozgását, pontozását, a bugyrok feltöltődését és még megannyi más elemét a játéknak.

A koncepció (ahogyan már említettem), hogy mindig más módon fűszerezék a játék menetét. Minden őrzőt alapvetően a máglya akció során lehet használni. Ezen kívül például lelkek megvádolásánál járhat ilyen jutalom. Ilyen esetekben az őrzőt tetszőleges üres mezőre lehet áthelyezni, ahol kiváltja a hatását. Most két kedvencemet emelném ki részletesebben:

- » Antaios, az óriás magához láncolja a lelkeket. A játék előkészületei során minden játékos kap egy láncot a saját színében, amit Antaios mozgatása után helyezhet rá egy szomszédos lélekre. Innentől kezdve csak ő mozgathatja azt a lelket, amíg a lánc rajta van. Ez a képesség okos lépésekhez vezethet, egyrészt garantálja, hogy te vidd be a lelket a megfelelő bugyorba, másrészt körökre biztosíthatja, hogy legyen megfelelő akciód, mivel senki nem tudja elléptetni egy rossz helyre. Ettől függetlenül még beléphetnek elé, de mégis kicsit nagyobb mozgásteret biztosít számunkra.
- » A másik Medusza, aki nem okoz nagy meglepetést, ugyanis kővé dermedti a lelkeket. Mozgatását követően az egyik szomszédos lélek kővé dermed és le kell cserélni azt egy megkövült lélekjelölőre. Ez

pedig azért hasznos, mert ez a mező már meg van telítve, így a játék végén sem jár érte büntetés. Ügyes megoldás arra, hogy kicsit forduljon a felső és alsó sorok helyzete. Mivel a felső sorokra mindenképpen rá fognak menni a lelkek a játék első felében, így itt könnyen el lehet kezdeni feltölteni a bugyor mezőit.



Rajtuk kívül az alapjáték dobozában megtalálható Gérüón, ő pont Medusza ellentéte, és olyan jelölőket helyez fel, amiket a pontozás előtt le kell szednünk, hibákat generálva ezáltal. Beszélhetünk Kerberoszról, aki a lelkek mozgását erősíti, vagy Minótaurosztól, aki labirintusbejáratokat helyez el, amik segítségével "teleportálni" lehet a bejárat és Minótauroszt között. Végül Minósz király az utolsó, aki megjelöl egy-egy játékosnak egy bugyrot, mely hatására az adott játékos is részesül a jutalomból, amikor egy lélek megpihen a helyén.

Ez a cikk nem lehet teljes, amíg nem ismertetem gondolataimat a lelkek megvádolásáról. A játék végi pontozás szempontjából ez a kulcsfontosságú akció, meg kell fontolnunk, milyen lelket szeretnénk a Pokolba küldeni, illetve hogy ezáltal melyik sáv után szeretnénk több pontot és egy bónusz akciót végrehajtani. Ugye ehhez sokszor szükség lesz egy vendégre a toronyban, mellette üres hellyel. A torony az egy zsúfolt hely, mert nem csak a vendégeket, de a hordókat és a korábban visszavett családtagjaink közül többet is itt tárolunk. Persze van rá külön akció, hogy rendezzük sorainkat, de ezt és a torony bővítését általában igyekszünk minimalizálni, hogy a többi, "fontosabb" akciót többször használhassuk. Nyilván ez alól kivétel, ha valaki pont a torony megtöltését választja stratégiájának, hogy sok csaláskártyát tudjon kijátszani és minden hordópontozást aktiválhasson. Visszatérve a lelkek megvádolására, minél lejjebb található a hozzátartozó bugyor, annál jobb bónuszokat kaphatunk. Szerezhetünk drachmát, engedélyt Dis falánál, állíthatjuk a Phlegetón kockák pozícióját, sőt, még egy extra lépést is szerezhettünk a bűnök ösvényein, ha a legalsó, világoskék, azaz az árulás bugyrt használjuk. Az időzítés kulcsfontosságú, akár kézenfekvő is lehet, hogy jó korán feküdjünk rá egyik alsó bugyor erősítésére... na, de hol kezd Dante utazását? Hát a Pokol tetején. Az ingyen diplomát pedig csak az adott bűn ösvényén legelőrébb álló játékosok kaphatják meg. Szóval aki szeretne a fenti sávokon is pontot írni, annak az elején iparkodnia kell. Nagyon komoly csaták és taktikázások alakulnak ki emiatt a játékban.

A Pokol bugyrait leíró mű utolsó bekezdését a kölcsönről szeretném megemlíteni, ami a Sztüx folyó mellett kötöttetik. Egyszerű dologról van szó, de gondolkodtató lehetőséget biztosít: bevállaljak mínuszpontokat azért, hogy a legjobb akciót hajthassam végre? Ugyanis nem egy pontsalátáról beszélünk, el lehet menni többször hatvan pont fölé, de



sokaknak nem fog sikerülni. Ennek fejében a garantált két pont büntetés elég rémisztő tud lenni.

Az *INFERNO* itthon retail verzióban jelent meg, ám a *VAGABUND* kiadó oldalán több extrát is lehet hozzá kapni. Köztük két új őrző is kapható, illetve megannyi kozmetika, mint például fémpenzék, játékszőnyeg vagy a hőn áhított őrzők minifigurái. A cikk néhány fotóján azonban eltérést tapasztalhattok tőlük, ugyanis ahogyan említettem, tavaly támogattam a *GAMEFOUND* kampányt, egy Deluxe kiadás-sal gazdagítva a gyűjteményemet. A különbség a két kiadás között egyrészt a kapható extrák, illetve sok fejlesztett alkatrész: karton helyett műanyag figurák és jelölők, és egy gyönyörű, nagyon praktikus inzert. Amikor megláttam az őrzők tárolóit, lepottyant az állam, nagyon ötletes, egy kis szövettel kihúzható a doboza minden őrzőnek az inzertből!



Fél lábbal a Paradicsomban

Jó Utazó, gyere, térj be a Paradicsomba! Pokoli eposzom végére jutva azt kell mondjam, kiálltad a próbákat,

elnyerted Vergilius elismerését és ideje, hogy megtérj a Paradicsomba! (Ne gondoljatok semmi pokolira, ez jó kívánság szeretne lenni, a szemetek előtt például egy pihentető fürdő lebegjen, ne a Halál!)

Mivel is foglalhatnám össze az *INFERNO* erényeit és gyengeségeit?

Azt hiszem, az utóbbival kezdem, mivel két szempontot tudnék itt felsorakoztatni. Ezen ítéletem az Infernót valahová a vágy és a kapzsiság bugyra tájára juttatná. Azért a vágy bűnét vette magára, mivel mint minden társasjáték, szeretne minél több emberhez eljutni. És kapzsi, mert sokat akar (és szerencsére sikerült is sokat nyújtania). Sajnos összetettsége miatt kezdő, vagy már magabiztosabb, haladó játékosoknak nem tudom javasolni, ezt érdekes mechanikáinak is köszönheti, nem csak azok mennyiségének. Másrészt jámbor, becsületes lelkeknek is érdemes elkerülni a Pokol kapuját, mivel igencsak sötét és konfrontatív. A lelkek mozgatása és a Phlegetón sávok módosítása meglehetősen kellemetlen élményben részesítheti az óvatlan játékosokat.

Ám erényei végett úgy érzem, nem tudom ezen pontokkal megvádolni a játék lelkét, hiába ül írásra készen a megfelelő vendégem a tornyom legelölkelőbb szobájában. A játék roppant tematikus lett, emellett izgalmas, ahogyan egymásnak feszülnek a játékosok, terveik pedig kellően vékony jégen táncolnak, dacolva a Pokol tüzével. A komponensek minőségéről és grafikájáról pedig nem tudnék gyengébbet állítani annál, hogy kiválóak. Amikor a kezembe fogtam egy-egy kartonelemet, végignézttem a játéktáblán, elismerően bólintottam. Végül a játékosintekarcio mértéke, a setup és a csaláskártyák változatos-sága, és nem mellesleg az őrzők alkalmazása remekül bírja a befektetett partikat, kellően változatos és újrajátszható marad a játék több alkalom után is.

Úgy gondolom, nem véletlenül akadt meg rajta a szemem, amikor megláttam a játékot és bízom benne, nálatok is hasonló sikert fog elérni a játék. Még egy sort engedjtek meg nekem, hogy stílusosan zárjam cikkemet:

A játékos élet útjának felén a Pokolba jutottam, hiszen igazi vagabund játékot kerestem és ezt a magazint megelésem.

Breki



Tervező:

Fernando Eduardo Sánchez

Megjelenés:

2024, 2025

Kiadó:

Red Mojo, Vagabund



**HARCOLJ, FEDEZZ FEL,
HAJTS VÉGRE
KÜLDETÉSEKET,
SZERELKEZZ FEL – TÉGY
MEG MINDENT, HOGY
HAZAJUSS, BÁRMI IS
LEGYEN AZ ÁRA.**

**1-4 FŐ
60-90 PERC
14+ ÉV**

Ryan Laukat
**Szunnyadó istenek
TÁVOLI ÉGBOLTOK**



reflexshop

**GYŰJTS MAGAD MELLÉ
KÖVETŐKET, VEZESD
A KARAVÁNT ÉS
HASZNÁLD AZ UTASID
KÉPESSÉGEIT, HOGY TE
JUSS EL ELSŐKÉNT
AZ ÚJ OTTHONOTOKBA.**

**1-4 FŐ
60-90 PERC
8+ ÉV**

**Kőborló
Karaván**



reflexshop



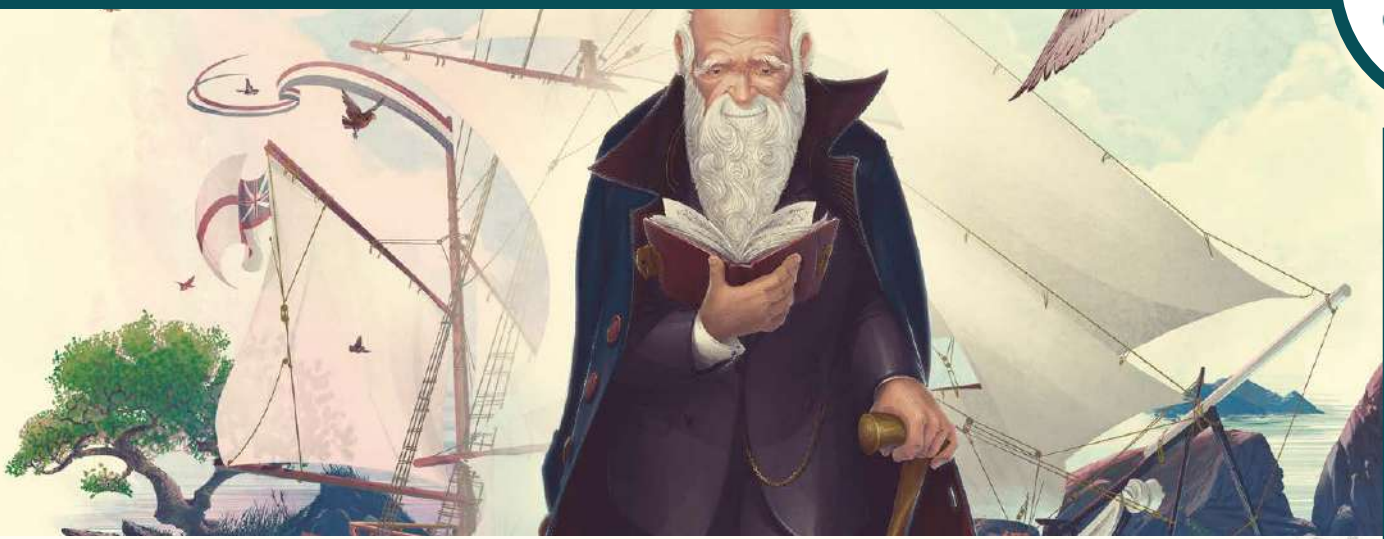
14+



1-4



60-120'



Darwin utazásai

„Annak, aki hozzám hasonlóan úgy hiszi, hogy az ember a távoli jövőben sokkalta tökéletesebb teremtmény lesz, mint amilyen ma, elviselhetetlen, hogy akárcsak az összes többi érzni képes lényre, ily hosszan tartó, lassú fejlődés után teljes megsemmisülés vár. Azok számára, akik fenntartás nélkül vallják az emberi lélek halhatatlanságát, világunk pusztulása nem tűnik annyira félelmetesnek.” – Charles Darwin

Nagyon vártam a **DARWIN UTAZÁSAI** játékot. Mind a szerzők munkássága, mind a téma közel áll hozzám, a munkáslehelyezés mechanikáját pedig szintén kifejezetten szeretem. Ezért aztán nem volt kérdés, hogy már a **KICKSTARTER** verziót beszerezzük otthonra, így a **GÉMKLUB** magyar kiadása nekünk nem számított új játéknak. Ettől eltekintve kifejezetten örültem neki, mert ez a remek játék érdemes a magyar kiadásra és arra is, hogy sok ember megismerje. Sikerét meg is mutatta, hogy beszavaztatók a **JEM DÍJ** gamer kategóriájában a legjobb játékok közé. Azt hiszem, nem árulok el vele nagy kulisszatitkot, ha megosztom veletek, hogy nagyon kicsivel maradt le a díjról a **SETI** mögött, és volt is érvelés bőven mellette a szerkesztőség tagjai között. Többek között részemről is.

„A tudatlanság sokkal gyakrabban szül magabiztosságot, mint a tudás.” – Charles Darwin

Nem árulok el nagy titkot azzal sem, ha azt mondom, hogy Darwin munkásságát követhetjük benne nyomon, és a Galápagos-szigeteken átélt kalandjait idézhetjük fel. Kifejezetten látványos játékról beszélünk, a magyar kiadás kisebb doboza is tartalmaz mindent, ami egy jó játékhoz kell. A színek és a grafika hitelesen adják vissza a kor hangulatát, a hatalmas játéktábla viszont nagy asztalt kér. Az előkészület némileg „pepecselős”, és a szabálymagyarázatot sem ússzuk meg fél óra alatt, ami ezeknél a komplex játékoknál egyébként nem is meglepő. A rengeteg ikonnak ráadásul van egy tanulási görbéje, még pár játék után is kezünkbe kerül a szabálykönyv ikongyűjteménye. Cserébe azonban a játékmenet nem bonyolult, lehelyezünk egy munkást és végrehajtjuk a hozzá tartozó akciót, ami aztán kiválthat újabb bónuszakciót, annak a jutalma lehetővé tehet újabbat. Szóval hosszabbodó körökre számíthatunk viszonylag letisztult játékmenet mellett.



„A lelkiismeret visszatekint a múltba, és irányítóul szolgál a jövőre.” – Charles Darwin

Sok innovatív, különleges ötlet kapott helyet a játékban. Már a munkáslehelyezés sem teljesen egyszerű, ugyanis háromféle akciómezővel is találkozhatunk. Vannak mindenki által használható ingyenes mezők, és vannak mindenki által használható, de csak az első játékosnak ingyenes mezők. A többi játékos – akár ugyanaz a játékos is – fix összeget fizet az akcióhely használatáért, ha nem elsőként érkezik oda. Sőt a fizetés akkor is fennáll, ha nem pont ugyanarra az akcióhelyre lép, ahol más is áll, elég csak azonos naplórészleten – azaz akcióhelyek csoportjában – lennie az akciómezőknek. És akkor még nem is említettem azokat a helyeket, amelyeket csak egyetlen munkás használhat, de ingyenességük szintén attól függ, van-e már más ugyanazon a naplórészleten.



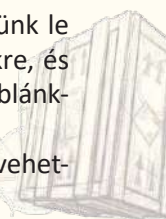


Ha ezt megemésztettük, akkor arra is figyelünk kell, hogy melyik munkásunk mi mindenre van kiképezve. Minden bábuhoz tartozik ugyanis a játéktáblánkon egy pecsét tabló, amelyeket különböző színű korongokkal tölthetünk fel. A pecsétek színei mutatják meg, hogy melyik munkásunkkal melyik akcióhelyen tudunk akciózni. Lesznek olyan akcióhelyek, amelyek használatához nem szükséges pecsét, de olyanok is, ahova több is kell bizonyos színből. Vannak lila pecsétek, amelyeket bármilyen szín helyett használhatunk, de megszerzésük nem könnyű, így okosan kell kialakítanunk a munkásaink képességeit. Egy-egy munkásunkkal elérhetünk ezüst- vagy aranyminősítést a pecsétek számától függően, amely arra jogosít bennünket, hogy erősebb akciókat hajthassunk végre. Nézzük is meg, a teljesség igénye nélkül, hogy milyen főbb akcióhelyekkel találkozhatunk!



- » Szárazföldi mozgás az egyik felfedezőnkkel a térképen. Csak azt a felfedezőt mozgathatjuk, amelyet a hajónk mozgásával már felszabadítottunk, de nem léphetünk vele olyan helyre, ahol más bábuja áll. A térkép rengeteg jutalmat biztosít, pénzt, pontot, felfedezés tokeneket vagy sátor lehelyezési akciót újabb bónuszpontokért, esetleg akciókért cserébe.
- » Léphetünk a hajónkkal is, ha a navigáció akciót választjuk. Hasonló jutalmakat kaphatunk, mint a szárazföldi mozgás esetében, de hajóink szerencsére állhatnak ugyanazon a mezőn, kevésbé szorítjuk ki egymást.
- » Fontos akció a pecsétek megszerzése is, amelyeket különböző árakon vásárolhatunk meg az elhelyezkedésüktől függően.

- » A levelezés használatával leveleket helyezhetünk le a forduló végén kiértékelendő jutalom mezőkre, és természetesen ahogy fogynak a leveleink a táblánkról, úgy juthatunk bónusz opciókhoz is általuk.
- » A körsorrend mezőn pénzhez juthatunk és átvehetjük a következő fordulóban az elsőbbséget.
- » Szerezhetünk céllapkákat, amelyeket, ha teljesítünk, a táblánkra helyezve újabb bónuszokhoz, játék végi pontokhoz juthatunk, arról nem beszélve, hogy feloldhatjuk az 5. munkásunkat is, amely elég fontos tényező a játékban. Hozzá nem tartozik pecsét, egyszer használatos lila pecsétjelölőket eldobva tudjuk használni, vagy olyan mezőkön, ahol nincs pecsét bemeneti feltételként.
- » A fajok elszállítása akció arra lesz jó, hogy a térképről megszerzett fajtokenjeinknek megfelelő lapkát lehelyezhessük a múzeumtáblára pénzért és/vagy játék végi pontszorzóért cserébe. Itt nagy tülekedés lesz, mert minden fajból csak egy szállítható be, azaz a legelső játékosnak lesz csak rá lehetősége.
- » A beszállított fajokat egy másik akcióval lemásolhatjuk, és szerezhethetünk ezáltal fajjelölőt a saját táblánkra, de újból szállítani már nem tudunk, csak céllapkák teljesítésére lesz használható.
- » A lencsehelyszínek feloldása szintén egy nagyon fontos lehetőség. A játéktáblán van ugyanis egy naplórészlet, ahová változó akciómezők kerülnek előkészületkor. Ezek közül azonban jó néhány zárolva van, ahogyan az alapakciók erősített változatai is. A saját lencsénket lehelyezve kinyithatjuk ezeket az akciókat mindenki számára. Fontos, hogy kinyitáskor munkás nélkül azonnal végre is hajthatjuk; később pedig, ha az ellenfeleink használják, pénzt kapunk érte a közös készletből.





„A szépségérzet (...) az elme természetétől függ, függetlenül a csodált tárgy bármiféle valós tulajdonságától.” – Charles Darwin

Ahogy egy valamirevaló eurójáték esetében, úgy itt is akkor játszunk jól, ha ezeket a lehetőségeket nem feltétlenül az elsődleges akcióhelyeken tudjuk elérni, hanem más akciók, lehelyezések jutalmaként. Ráadásul nem is beszéltem minden akcióról, amelyeket szintén jutalomként válthatunk ki, azaz a játék rendkívül sok stratégiai lehetőséget kínál fel a játékosoknak. Vannak például legénység kártyáink, melyeknek, ha teljesítjük a pecsétfeltételeit, szintén erős akcióhoz vagy lehetőséghez juttathatnak bennünket. Számptalan kombinációs lehetőség, jutalmak, bónuszok, mindez meglehetősen magas interakcióval megfűszerezve; nemcsak az akciók költsége miatt, hanem a térkép-ről vagy a múzeumból való kiszorítás miatt is.



A létfenntartás ösztöne csak veszély esetén válik érezhetővé; sok gyáva ember tartotta magát bátornak, míg szemtől szembe nem került ellenségével. – Charles Darwin

A forduló addig tart, ameddig minden játékos le nem helyezte az összes munkását. Ezt követően beállítjuk az új játékosrendet, majd kiértékeljük a jutalommezőket. Itt is van példa az interakcióra, ugyanis akinek a legtöbb levele található a mezőn, ő kapja meg az elsőnek járó jutalmat, akciót, a második a másodiknak járó. Mindkét játékos elveszíti a levelei felét, de fontos lehetőségekhez jut általuk. Kiértékeljük a hajólapkát, amely forduló végi pontozási feltételt állapít meg. A Beagle – azaz Darwin hajója – és a saját hajónk közötti távolság eredményezhet levonást az így megszerzett jutalom pontokból, ezért nem érdemes lemaradnunk nagyon a Beagle mögött. Őt ilyenkor a következő mezőjére ugratjuk, mi pedig hajózhatunk utána, mivel előttünk jóval több mező van, amíg utolérjük! Visszavesszük a munkásainkat, frissítjük a játéktábla pecsét és céllapka kínálatát és kezdjük a következő fordulót, melyből pontosan 5 lesz.

Az ötödik forduló végén következik még egy játék végi pontozás is, miután a forduló végét végrehajtottuk.





A játékosablánkról elég sok pontot begyűjthetünk a teljesített céllapkáinknak és a megszerzett pecsétjeinknek köszönhetően. Pontjaink másik jelentős részét az evolúciós elmélet sávról szerezzük be. A múzeum telítettsége alapján megállapítunk egy mindenkire érvényes értéket, amelyet minden játékos a sávon elért szorzószámmal szoroz meg; amelyet a fajok szálítása akcióval szerezhettek meg. Összejöhet még egy-két pont a megmaradt pénzünkből, de a játékot nagy valószínűséggel nem ez fogja eldönteni.

„Egy tudósnek ne legyenek vágyai és érzelmei! Legyen kőből a szíve!” – Charles Darwin

Már a bevezetőmben utaltam rá, hogy szeretem ezt a játékot, és azt gondolom, méltó helye van a JEM DÍJ gamer jelöltjei között. Komplex, kifejezetten összetett játékról beszélünk, ahol minden mindennel összefügg és stratégiai lehetőségek tárháza áll előttünk, viszonylag egyszerű játékmenet mellett. Talán a legnehezebb eleme a sok ikon megtanulása, de maga a játékmenet valójában nem bonyolult. Kifejezetten élvezetes kombókat lehet benne kialakítani még annak ellenére is, hogy viszonylag kevés munkással és pénzzel kényeztetet a parti során bennünket.

Monumentális, de nagyon szép asztalképpel rendelkező, igen okos játék, amely nem emészthetetlen hosszú,

2 óra alatt valóban lejátszható 4 fővel is. Hatalmas újrjátszhatósággal rendelkezik a változó legénységkártyák, akcióhelyek és jutalom- illetve Beagle pontozó lapkák miatt, és arra sem lehet panasz, hogy szoliter lenne. Egy euróhoz képest bőven van benne interakció; kiszorítás, pénzfizetés vagy pénzszerzés, esetleg gyorsasági bónusz képében, de azok sem tarthatják unalmasnak, akik a játékosok közötti magas interakciót szeretik.

A rutinos „kombóépítőknek” pedig egyenesen csemege ez a játék, öröm gyönyörködni abban, ahogy egyik akciókkal, bónuszunkkal váltjuk ki a másikat. Nekünk a polcunk egyik alapidarabja, amely nem hiányozhat egy valamirevaló gamer játékos polcáról sem, ha szereti a munkáslehelyezős, összetett játékokat. A magyar kiadás ráadásul kísértően jó áron érkezett...

nemes



Tervező:

Simone Luciani, Nettore Mangone

Megjelenés:

2023, 2025

Kiadó:

ThunderGryph Games, Gémklub

Kategória:

munkáslehelyezős, szettgyűjtős

14+

1-4

60-120'



GÉMKLUB





10+

2-5

60'

Az erdő: Dartmoor



Mi van akkor, ha az ember szembesül azzal, hogy az egyik kedvenc játékaról elkezdtek lehúzni a rókabőrt? Mert én nagyon nem szeretem az ilyesmit. Egy újabb *CATAN*-variáns? Még egy speckó *CARCASSONNE*? Hányadik *TICKET TO RIDE* térkép? Hogy valami közelmúltbelit is említsek, akkor végül is hol tartunk az *EVERDELLEK*kel? Üzletileg persze értem én, de tessék már kreatívabbnak lenni! Erre most úgy tűnik, hogy a nagy kedvencem, Az erdő is erre a sorsra jut? Ne már! Ne aggódjatok, amint megjelent a *DARTMOOR* magyar kiadása, rohantam megvenni... És itt is a válasz, miért sikeres a kiadók rókabőr-stratégiája. (A cikkemben az eredeti játék alapszabályait nem fogom ismételni; aki nek teljesen új ez a kártyás játék, az inkább *AZ ERDŐRŐL* szóló cikkemmel kezdje az olvasást.)

A játék fizikai minősége megegyezik az elődével, ezzel semmi gond, érdemes bevédőzni a lapokat, de azok alapvetően standard jó minőségűek. A fő előrelépés a dizájn terén mutatkozik, ugyanis a *DARTMOOR*ban végre nagyon jól megkülönböztethető fa-szimbólumok és színek szerepelnek. Az alapjátékban azért adódhattak gondok a zöld csak kicsit különböző árnyalatai, illetve a hasonló levélformák miatt.

A mérsékelt égövi erdő helyett itt most speciális helyszínt kap a játék, egy mocsaras területet, az angliai Dartmoort, amely a szigetország egyik ikonikus nemzeti parkja egyedi flórával és faunával. Ennek ellenére szám-talan, Magyarországon is ismert faj szerepel a játékban, így nem lesznek ismeretlenek a lapokon látott élőlények.

Az eredeti játékhoz képest a legfőbb újdonságot a terep (mocsár) típusú lapok szolgáltatják. Ezeket a lapokat fektetve kell kijátszani, és ugyanúgy élőhelyet biztosítanak más élőlényeknek, azonban csak följük és alájuk lehet kijátszani lapokat (viszont mindkét helyre kettőt-kettőt), tehát

ezekre a helyszínekre csak a vízszintesen osztott lapok kerülhetnek majd, emiatt a vízszintesen osztott lapok aránya kicsit magasabb a *DARTMOOR*ban. Minden kártya hátlapja egy általános mocsarat ábrázol, ezt azonban nem lehet csak úgy kijátszani, mint az eredeti játékban a facsemetét, bizonyos lapok speciális hatása által tudjuk csak azokat játékba hozni.

Az eredeti játék kiegészítőiből pár újdonságot átemeltek, így például itt is találkozhatunk cserjékkel, illetve eleve egyedi barlangokkal kezdi mindenki a játékot. További apróság, hogy néhány kártya olyan hatással rendelkezik, amivel a kezünk helyett közvetlenül a tisztásról játszhatunk ki egy további lapot.

Az ikonok terén is vannak változások. Talán a legfontosabb, hogy csak 6 szín (azaz 6 fafaj) van, ez elősegíti, hogy könnyebben összehozzunk bónuszokat. Kikerültek a szarvasok, a gombák és a lepkék, vannak viszont szitakötők és egerek.

Következzen hát a mindenki által várt kérdés: jobb ez, mint az eredeti játék? Ahány emberrel játszottam, annyiféle választ és indokot kaptam. Egyesek szerint nem sikerült megoldani az előző játék balansz problémáit, jöllehet mindenki



más-más kombókat tartott túl erősnek. Aztán volt olyan, aki meg arra panaszkodott, hogy itt kevesebb pontot tud csak szerezni, mert nincsenek is olyan hatásos pont-halmozó kombók, mint az eredetiben, így mondhatni túlbalanszolt lett. Én azoknak a táborába tartozom, akik szerint jobb lett ez a játék, mint a sima **AZ ERDŐ**. Hogy miért? Mert létrehozták a kompakt, áramvonalasított verzióját annak a toldozott-foldozott monstrumnak, amit az eredeti játék és a kiegészítői jelentettek. Az eredetiben mondhatni úgy (is) oldották meg a kiegyensúlyozatlanságot, hogy a kiegészítőkkel felhígították a paklit, így a túl erős kombók kisebb eséllyel jöttek ki. Ez azért nem olyan elegáns megoldás. Nagyon sokatmondó a **DARTMOOR**ban, hogy a tisztás jóval ritkábban ürül azért, mert 10+ lap felgyűlik rajta. Azaz majdnem minden lap hasznosul a játékban! Érezhetően jók a szinergiák, szinte minden lap gazdára talál, mert illeszkedik valakinek a stratégiájába. És az sem igaz, hogy túlbalanszolt lenne a játék, rengeteg nagyon erős kombó van, amikkel magas pontokat lehet írni. Ezek talán első játékokra nem lesznek egyértelműek, többet kell játszani, hogy kiismerjük a játékot.

Ez a rókabőr-lehúzás bizony igen jól sikerült, és ha jól sikerül, akkor az ember szemet huny felette. Vajon jönnek hozzá kiegek majd? A magyar kiadó egyik kollégája szerint valószínűbb, hogy nem, inkább egy-egy speciális élőhelyet alapul vevő önálló játékok várhatóak a jövőben ebben a termékcsaládban.

Főnix



Tervező:
Kosch

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Lookout Games, Gémlklub

Kategória:
tablóépítő, szettgyűjtős

10+ **2-5** **60'**



12+



2-5



30'

Monster HR

A **KSH adatai** szerint a foglalkoztatottak aránya hazánkban a 15–64 éves korcsoportban a 2009-es 56,7 %-ról felment 2025-re 75,3 %-ra. Ennek ismeretében igazán nem értem, hogy miért kell egy munkaközvetítő irodát nyitni kimondottan szörnyeknek, de hát **GYŐRI ZOLI** ezt biztos jobban tudja. :P Nos, komolyra fordítva a szót, kevés önálló játék téma ötlet van ma már a piacon, de a munkát kereső mitikus lények toposza úgy látszik, nem valaminek az utánzata, hanem igazi saját ötlet, megfejtelve egy jó kis licitálás mechanikával, ami okos és taktikus ajánlattételre sarkall. De hogy is működik egy ilyen HR ügynökség?

Shrek, az óvóbácsi



Még elképzelni is rossz! Ogre az üvöltésével teszi helyre vajon a kicsiket a csendes pihenő alatt? Brrr!

Dehogya, hiszen oda más képességek kellenek. És pont erre épül a játék: a megfelelő embert (szörnyet) a megfelelő helyre! Először is mindenki választ egy fantáziánvet az irodájának, ehhez kap egy karton jelölt talpban, aminek a hátoldalán a pontozási szabályok találhatók. Mivel ezen nem fért el minden, kapunk még segédletet is, ami kelleni is fog a kártyákon látható ikonok értelmezéséhez.

A szörnykártyákat szétválogatjuk a hátoldalukon látható csillagok száma szerint, majd 3 pakliba rendezzük

őket, párat játékosszám alapján kidobunk és mindenki húz belőle 5-5 lapot. A munkakártyákat is megkeverjük, ezek között vannak eseménykártyák is, és egy képpel lefelé fordított paklit képezünk belőlük. Végül odaadjuk a kezdőjátékost jelölő fa aktatáskát valakinek, és kezdhethetünk is munka után nézni.

Vámpír, a fogorvos

Először is felcsapunk munkakártyát vagy -kártyákat, addig, amíg a rajtuk lévő és felvehető szörnyek száma eléri vagy meghaladja a játékosszámot. Mindig az utolsónak felcsapott lapért megy a licit, ami úgy zajlik, hogy a játékosok leraknak maguk elé 1 vagy 2 lapot a kezükből képpel lefelé - ezek azok a szörnyek, akik az állásra pályáznak; persze lehet passzolni is.

A munkakártya megmondja, hogy a szörnyek melyik tulajdonság értéke számít a licitnél (ez lehet erő, tudás vagy kreativitás), illetve hogy van-e olyan szempont, ami előny (tűz, víz vagy éjszaka). De a pályázó erejét nemcsak ez befolyásolja, mert a szörnykártyán lehetnek olyan módosító értékek, különleges képességek, amik még pontokat adhatnak, pl. +4 pont, ha két jelöltet küld be valaki (igen ám, csak akkor hamar elfogy a kezünk). Ha volt más különleges képessége a szörnynek, pl. laphúzás, azt is most hajtjuk végre.





A lerakott szörnyek így összeadódnak értékei alapján megnezzük, ki nyerte a licitet; ő elviszi a munkakártyát és pontjelölőket kap a kártyája alapján (itt a szabály egy kicsit rosszul van megfogalmazva, de a példa és a szabálykönyv végén lévő összefoglaló már rávezet), de a többiek sem járnak rosszul, mert ha még beférnek a rangsor alapján (figyelembe véve, hogy hány melóst keresnek), megkapják a lapjukon lévő csillagokat pontjelölő formájában.

A licitben részt vevő szörnyek lapjait dobjuk, kivéve, amelyek nem kaptak munkát; ő bekerül elénk lerakva, mint szomorú szörnyeteg. Bár én inkább közmunkásnak hívnám! ;) Ha van még munkakártya a placcon, arra is licitálunk egy újabb körben, majd ha már nincs, jöhet az újabb forduló. A kezdőjátékos jelölő továbbvándorol, mindenki húz egy lapot valamelyik szörnypakliból és jöhetnek az új munkakártyák. A játéknak akkor van vége, ha egy (vagy kettő) szörnypakli elfogy. A legtöbb kézben tartott szörnycártyáért még kap az egyik játékos 3 pontot, majd összeadjuk a pontjelölők értékét és a megszerzett munkakártyákból képzett azonos vagy különböző sorozatok értékét, és a legtöbb pontot szerző nyer.

Vérnyúl, a celeb

Nagyon ötletes témával és ahhoz nagyon jól passzoló mechanikával rukkolt elő **GYŐRI ZOLI**, és ahogy már korábban is írtam valahol (talán éppen a **JEM MAGAZIN** 150. számának bevezetőjében), sikerült elérni végre hazánkban is arra a szintre, hogy egy új magyar fejlesztésű szerzemény már nem fehér holló, hanem igenis rendszeresen jönnek ki magyar szellemi termékek a társasjáték piacra. A **MONSTER HR** ugyanis fejleszti tovább a szimpla licitálás mechanizmusát, és emiatt nagyon kell figyelni arra is, hogy ki lesz a licit második, harmadik, n-edik helyezettje. Ugyanis trükkösen nem mindig az szakítja a legtöbbet, aki a munkakártyát elviszi, mert bizony a sorozatokkal a játék végén legfeljebb 6 pontot lehet írni, miközben ugyanezt képes hozni két 3 csillagos szörny is, akik "csak" másodikként és harmadikként jutottak az áhított álláshoz. Viszont mohónak sem lehet lenni, mert a kezünkben lévő lapok bizony nem pótlódnak, a forduló elején csak 1 árva lapot kapunk, tehát ha nem akarunk beragadni és azzal az egy lappal licitálni mindig, ami éppen nálunk van, akkor takarékosan kell adagolni az állásinterjúkra való jelentkezést. Végül a szomorú szörnyek (nálam csak közmunkások) sem jönnek vissza fel a kezünkbe anélkül, hogy egy másik lap ezt engedné, így előfordulhat, hogy egy teljesen haszontalan brigád fekszik előttünk, miközben mások elviszik előlünk a jó posztokat. Mindezek okos és jól időzített kombinálásával kell kijátszani a lapjainkat és állásba kerülnünk a **MONSTER HR** világában.



drkiss



PAGONY

Monster HR

Tervező:
Győri Zoltán

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Pagony

Kategória:
licitálás, szettgyűjtős

12+

2-5

30'





10+



2-4



20-40'

Kristály műhely

Minden gyermek ámulva várja, hogy kinyíljon a varázslatos könyv, tele csodálatos teremtményekkel, mesékkel, hősökkel... A *KRISTÁLY MŰHELY*re ránézve pontosan ezt az érzést tapasztalhatjuk. Színes, látványos alkatrészekben gazdag, könnyed játék. És az a játéktábla...

A műhely mélye

A *KRISTÁLY MŰHELY* című játék lényege, hogy minél több és szebb ékszert készítsünk el az értékes drágakövekből. Ehhez a hegy mélyéről fogjuk begyűjteni a megfelelő fajtájú drágaköveket, vigyázva arra, hogy csillánk véges mennyiségű rakteret biztosít.

Az előkészületek során felnyitjuk a játéktáblát, amelyből kiemelkedik a fantasztikus hegy, aminek a gyomrában sorra tűnnek fel a ritkábbnál ritkább drágaságok. A hegyet megtöltjük a drágakövek golyóival, a játékosoknak pedig fejenként egy-egy bányakocsit, néhány ékszerlapkát és egy speciális kártyát osztunk. Ezzel készen is állunk a játékra.

A köre során minden játékos kétszer választ akciót (egyet akár kétszer is) a következő öt lehetőség közül:

- » Drágakő beszerzése: Ilyenkor a hegy aljáról a legalsó drágakövet elraktározza a bányakocsijában a játékos úgy, hogy ott legfeljebb három drágakőnek van hely. Ha már tele van a csille, akkor nem szabad ezt az akciót választani!
- » Drágakő kihelyezése: Ezen akció során a játékos áthelyez egy drágakövet a bányakocsijáról az egyik ékszerlapkájára. A drágakőnek olyan színűnek kell lennie, amilyen színt

az ékszer kér. Egyes ékszereken dzsóker szín mező is látható.

- » Drágakő eldobása: Ekkor egy általad választott drágakövet visszahelyezel a hegy tetejére, felszabadítva egy helyet a bányakocsidban.
- » Speciális kártya húzása: Ilyenkor a speciális kártya pakli tetejéről húzol egy kártyát, ügyelve arra, hogy legfeljebb négy kártya lehet a kezedben. Többlet esetén a felesleget el kell dobni.





» Speciális kártya kiját-
szása: A speciális kártyák sokféle,
hasznos előnyt biztosíthatnak, ezzel az akci-
óval pedig a kártyát be lehet váltani ezen előny
megszerzésére. A játékszabály végén található egy
összefoglaló a hatásokról, de a cikk második felében
jómagam is véleményezni fogok néhány képességet.

Mi történik, ha elkészül egy ékszer? A köröd során bár-
mikor beválthatod az elkészült ékszert a jutalmáért cse-
rébe. A kék lapkák speciálisak, mivel ugyanolyan színű
drágakövekből készítheted el. Ha az elkészítést követően
megvárod, hogy még egy kék, csak ilyen színű drágakő-
ből készült ékszert eladhass, akkor egy bónusz pontot is
szerzel minden lapkéért, amin ez fel van tüntetve és most
adtad el.

Minden pontot a játéktáblán kell lelépni, a lapkák helyett
pedig újakat választani a kínálatból. A lapkahúzásakor lehe-
tőség van a kínálatból
annyi ékszer lecseré-
lésére, amennyit be-
kéne gyűjtened.
Amint valaki
összegyűjtötte
a húsz győ-
zelmi pontot,
megnyerte
a játékot.



Egy ékszerész szemüvege mögül

Amint megláttam a játék alkatrészeit, azonnal eszembe
jutott a [FERGETEGES ELEGYEK](#) című játék. Ott ugyebár volt
lehetőség kombózásra és válogatásra a golyók kiválasztá-
sánál, ami a *KRISTÁLY MŰHELY*re nem teljesül, viszont itt
pontosan látja mindenki, hogy mi fog következni, hiszen
a hegyen végig látni minden drágakövet. A másik része
a *FERGETEGES ELEGYEK*nek, ami redukálva lett, az a felada-
tok jutalmai, ugyanis a *KRISTÁLY MŰHELY* kizárólag győzelmi
pontot biztosít a számunkra.

A játék során sajnos kialakult egy kellemetlen helyzet, ami
az imént ismertetett elemek következménye: a lapkavá-
logatás és a drágakövek begyűjtése során előfordulhat,
hogy senkinek sem lesz szüksége a hegy alján található
drágakőre, így nem is veszi azt el senki. Ekkor a játék
be tud ragadni és az értékes akcióinkat nem igazán sze-
retnénk pazarolni, mert nem csak egy akciót bukik el
az "önfeláldozó" játékos, hanem egy helyet a csillájében,
esetleg még egy akciót, ha ki kell dobja onnan a felesle-
ges drágakövet. Cserére nincsen lehetőség, hogy a hegy
aljából eltávolítsunk néhány drágakövet és visszarakjuk
a tetejére, ezáltal forgatva a választékot. Két játékosal
a legrosszabb ez a helyzet, de négy fő esetén is meg tudja
akasztani a játék folyását.

Ami viszont segít és változatosabbá teszi a játékot, azok
a speciális kártyák képességei. Nélkülük elég egysíkú
lenne a játék. Közülük kiemelném azt a kártyát, amelyikkel
a többi játékos drágakő begyűjtésekor a kártyát kijátszó
játékost is egy drágakőhöz juttatja, vagy a "válassz a követ-
kező három drágakőből egyet" kártya, mivel a játék meg-
akadását gátolják és megakadályozzák, hogy lemaradjon
a játékos a szükséges alapanyag begyűjtéséről.

Rajtuk kívül több kártya hatásával drágaköveket cse-
rélgethetünk vagy dobhatunk el; van olyan, amelyikkel
megakadályozzuk egy másik, számunkra hátrányos speci-
ális kártya hatását, vagy olyan, amivel ékszerlapkát lehet
begyűjteni egymás elől.

A játék grafikáját és alkatrészeit kiemelkedőnek tartom.
Nagyon szépek, csodálatos színvilág jellemzi az egész
játékot. Igényesen készült és a könyvből kihajtható, játék

fölé magasodó hegy nagyon látványossá teszi az asztalképet. A doboz hasonlóan hívogató, kedvem támad levenni a polcról, ráadásul jól kommunikálja, hogy belépő családi játékról van szó.

Összefoglalva a *KRISTÁLY MŰHELY* kapcsolatos benyomásaimat, sajnós azt kell mondjam, egy meglehetősen felejthető játékról van szó, amit helyenként ügyetlen megoldások tarkítanak. Azt viszont mindenképpen jól teljesítette, hogy ha egy modern társasjátékokkal nem játszó család meglátja egy üzlet polcán és vet rá egy pillantást, akkor ők is látják, hogy ez nekik való játék lehet (nem azért, mert felejthető, hanem mert könnyed és hívogató), ráadásul a játék kibontása után elég hamar bele is kezdhetnek a játékba nagyobb nehézségek nélkül. Nagyon fontos egy "rossz" játék esetén arra figyelni, hogy valójában nem a játék a rossz, hanem arról van szó, hogy nem a számunkra készült. Használjuk ki az erényét és vonjunk be általa a hobbitól eddig távolabb álló személyeket, mert a *KRISTÁLY MŰHELY* valójában nem rossz játék (nem is szeretjük használni a rossz kifejezést, hiszen pontatlan), sőt, nagyon szép, igényes komponensekkel dolgozó, kezdők számára pedig abszolút izgalmas játék lehet.

Breki



COMPAYA

Kristály műhely

Tervező:

Valery Novikov, Alexei Safin

Megjelenés:

2024

Kiadó:

Red Cat Games, Compaya

Kategória:

piacos, erőforrás soros



10+



2-4



20-40'





HUNYADI

A NÁNDORFEHÉRVÁRI DIADAL



Egy vár, egy cél, négy vezér: a dicsőség újra visszatér!
Kooperatív stratégiai játék a világraszóló nándorfehérvári diadalról.



ajánlott
életkor
12+



játékidő
45 – 90
perc



játékosok
száma
1 – 4





Sztárszobrász

Mit meg nem tesz az ember a magazinért? Még egy kisgyerekeknek szánt gyurmás játékot is kipróbál a legkisebb gyerekeivel, azaz a jelenleg 12 éves lányával, csak hogy rájöjjön aztán, hogy bizony elmúltak már a gyurmázós idők, de ezzel a játékkal bármikor visszahozhatók.

1-2-3 pont

A táblát, amin a pontokat vezetjük, kirakjuk a játéktérre, és mindenki megformázza a maga egyedi pontjelölőjét (mi nem voltunk nagyon kreatívak, két borsó lett a jelölőnk). Aztán kirakjuk a három pakli kártyát képpel lefelé, az egyik 1 pont, a másikon 2-3 pont szerepel, a harmadik a sztárszobrász pakli. A játékos felhúz egy lapot az első két pakli egyikéből, megnézi (titokban), majd megfordítja a fél perces homokórát és megpróbálja a feladványt megformázni. Ha csapatban játszotok, ebben a fél percben csak a saját csapattársak tippelhetnek, de utána már bárki. Aki vagy amelyik csapat kitalálta a megformást, annyi pontot lép előre, amennyit a kártya mutat. Amikor valaki elér a sztárszobrász mezőre, ott már a harmadik pakliból kell egy lapot húzni. A játékot az nyeri, aki először ér be a célba a jelölőjével.



PONTOS

1. SZÁJ

2. CSÁKÁNY

3. LÁZMÉRŐ

4. SZÁZLÁBÚ

5. RÚZS

6. FARAKÁS

2-3 PONT

Kézügyesség, kreativitás, türelem kell a játékhoz, hiánypótló ez a darab tehát, mert sajnos az okostelefonok elterjedt használata a legfiatalabb generációk körében (beleértve lányomat is) ezek egyikét sem fejleszti. Rövid időre vissza lehet vedleni offline játékosná, de persze a nagyobbakat csak az az extra kihívás fogja lekötni, amit a sztárszobrász kártyák jelentenek - mert azok igazán nehezek. A többi megoldható, de az utóbbiak még egy felnőttön is kifognak. Még szerencse, hogy a kicsiket viszont sokáig elszórakoztatja a formázás, amire fejlődésük érdekében szükségük is van. Gyurmázatok egy kicsit ti is!

drkiss



KELLER & MAYER

Tervező:
Tolnai Panka

Megjelenés:
2025

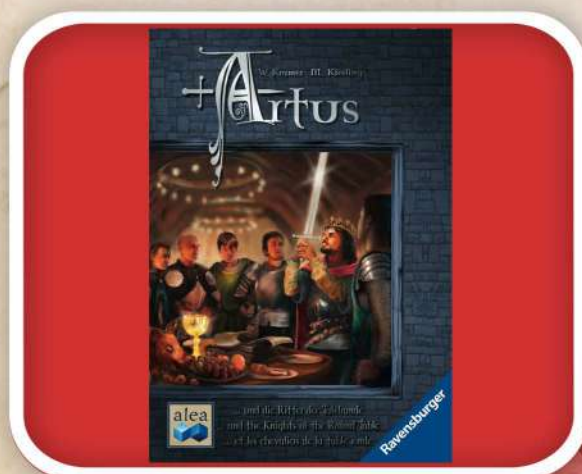
Kiadó:
Keller & Mayer

Kategória:
ügyességi

Sztárszobrász



5+ 3-12 45'



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 százharmadik 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+



2-4



30-60'



Artus

Az **ARTUS**ban a játékosok Artúr király udvarában lovagok, akik a legendás kerek asztalnál próbálnak presztízspontokat gyűjteni azzal, hogy a lehető legközelebb ülnek a királyhoz. De óvatosnak kell lenni, mivel az asztal folyamatosan változtatja a helyzetét a játékosok és a kártya akciói miatt.

Az **ARTUS** **MICHAEL KIESLING** és **WOLFGANG KRAMER** közös szerzeménye. A híres szerzőpárosnak számos játékról írtunk külön-külön is, de még a közös játékaikról is többször esett szó, pl. [TORRES](#), [THE PALACES OF CARRARA](#), [MAHARAJA](#), [TIKAL](#), [ASARA](#). A szerzőpáros mindkét tagjának 1995-ben jelent meg az első játéka és mindketten a mai napig aktívak. Maga az **ARTUS** 2011-ben jelent meg, az **ALEA** középső dobozos sorozatában; ebből már gondolhatjuk, hogy nem a játék kinézete a legnagyobb erőssége.

A kerekasztal lovagjai

A játékosok bábuikkal körbeülnek a közepén lévő forgatható táblát, amely a kerekasztalt jelképezi. Az asztal körül ülőhelyek vannak, amelyeken pontszámok találhatók. A játék kezdetén a játékosok sorra lerakják bábuikat (lovagjaikat) az asztal köré, illetve 2 ezüst és 2 arany bábút a koronával megjelölt helyekre rakunk és a legnagyobb koronás helyre kerülő bábu lesz a király, őt 3 ráhelyezett gyűrűvel jelöljük meg.

A legtöbb helynek van egy pontértéke, ami lehet semleges, pozitív vagy negatív. A királyhoz közelebbi helyek érnek többet és a játékosok azért vesengenek, hogy bábuikkal a királyhoz közel üljenek. Ezt lovag-, illetve királykártyák kijátszásával érik el. Minden játékosnak van 8 lovag- és 8 királykártyája, amelyek közül 2-2-t a kezébe vesz, és amikor valakire rákerül a sor, akkor ebből a négy lapból egyet kijátszik, majd kipótolja a kezét. Ez lehet lovagkártya, amivel a saját lovagjait tudja mozgatni a kártyákon szereplő számnak megfelelően, vagy királykártya, amivel a hercegeket vagy a királyt lehet mozgatni, márpedig ha a király mozog, akkor az asztal is vele forog, azaz



a pontértékek máris megváltoznak. Ha a lovag vagy a herceg/király olyan helyre ér, amely foglalt, akkor az ott lévő bábut továbbléki az első üres helyre, akár arra a helyre is, amelyről indult a lovag vagy a herceg. Illetve a kijátszott kártya lehet gyűrűkártya is, amellyel egy herceghez plusz gyűrűt adunk hozzá, és ha rákerül a harmadik gyűrű, akkor ő lesz az új király, a régiről leveszünk két gyűrűt és az asztalt elforgatjuk, hogy a trónszék a királyhoz kerüljön.

Ahogy említettem, a kerekasztal forgatható, és három részre van osztva. A piros rész negatív pontokat ad, a zöld rész pozitív pontokat, a sárga rész pedig egyáltalán nem ad pontokat. Az asztal mindig forog, hogy kövesse az aktuális királyt, tehát ha a király mozog vagy egy új királyt koronáznak meg, az asztal forogni fog. Amikor egy játékos lovag- vagy királykártyát játszik ki, pontokat szerez azon hely alapján, ahol a lovag vagy herceg volt, mielőtt elmozdítottuk volna.

Ha a haladó szabályokkal játszunk, akkor olyan értékelőkártyákat is kapunk, amelyek alapvetően pontozókártyák. Például: „Pontozz egy lovagot a zöld, a sárga és a piros szektorban, vagy -15 pont”. A játék 16 kör után ér véget, miután az összes kártya kijátszásra került.

Roncsderbi az asztal körül

Ez egy absztrakt játék, amelyre egy ügyes tematikát húztak rá a forgó tárcsa miatt. A forgó asztal mechanikája, a figurák mozgatása vagy egy új király megkoronázása miatt a játékmenet folyamatosan változik. Tetszik, hogy egy kártya a helyzettől függően lehet előnyös vagy éppen hátrányos kártya, és az adott helyzet-hez igazodva próbálsz a legjobb megoldást megtalálni. Ennek megfelelően nem lehet előre tervezni, mindig változik a pálya, tehát akik szeretnek stratégiákat kialakítani és annak megfelelően haladni, azoknak ez a játék nem való. Ez egy taktikai játék, amely arról szól, hogy megpróbálsz a lehető legtöbbet kihozni a kapott kártyákból és figurákból, miközben a játék alakul és változik. Bosszantó látni, ahogy a terveink kudarcba fulladnak, mert hirtelen az asztal megfordult, és az összes lehetséges pozitív pont negatívvá változik, de ez egy ilyen játék, ezt így kell elfogadni. Mivel minden kártyánkat ki kell játszani, vigyázni kell, nehogy a végén csapdába essünk és kényszerhelyzetben sok negatív pontot gyűjtsünk be.

Nekem tetszett a játék, de megértem, miért nem szeretik egyesek, hiszen nagyon nehéz előre tervezni, különösen négy játékosal. Valamiért ez a játék egy kicsit *VLAADA CHVÁTIL GALAXIS RONCSDERBI* játékára emlékeztet, ahol a kör elején megépített úrhajónkról sorra esnek le a darabok, ahogy haladunk előre. Eltérők a szabályok, más a tematika, de mégis mindkettő azt az érzést kelti bennem: „Na, a terveidet lehúzhatod a wc-n, mit fogsz most csinálni, nagyokos?”.

maat



Tervező:
Michael Kiesling, Wolfgang Kramer

Megjelenés:
2011

Kiadó:
ALEA

Kategória:
kézből gazdálkodós, változó táblás

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

BGG



10+

2

30'

Marvel Összecsapás New Yorkban

MATTHIAS CRAMERnek ez a szerzemény valószínűleg újgyakorlat volt. Olyan játékok megtervezése után, mint a **GLEN MORE**, a **LANCASTER**, a **ROCCO**, a **DYNASTIES** vagy a **WATERGATE**, egy ilyen szintű és nehézségű játék kisujjból kirázható. Nem kellett tehát a szupererejét bevetnie, egy viszonylag egyszerű, de jó kis taktikus darabot rakott le a már unásig ismételt és az előzmény és utózmány filmek által többszörösen kopaszra nyírt tematika köré. De mégis, ilyen még nem volt (vagy volt, de nem ennyire marveles), szóval a rajongók pénztárcái ismét szűkölköhetnek félelmükben, hogy ugyan bizony megint a kosárba kerül egy újabb darab. De bizony erre nagy szükség van, hiszen nem más, mint Manhattan megmentése a tét.

Hulk vs. Thanos

1

Kétfős párbaj játék ez a mű, szóval megvannak az áthághatatlan alapszabályai. Két oldal, egymással szemben ülő játékosok, azonos játéktér és terep, de két ellentétes nézőpont. Ezt szimbolizálja a játékosok közé kitett hosszúka játéktábla, aminek a szélén 3-3 kártyahely van a pontozósáv mellett, 2-2 az ereklyesáv mellett, és 1-1 a harctérekártyák paklija mellett.

Manhattannek a "jók" oldalán lévő kis kockahelyeire felteszünk 3x4 színes kockát, ők a kimentendő polgárok. A közepén futó pontozósáv közepére felkerül egy fehér henger. Az ereklyesáv közepére szintén felkerül egy ilyen, a két üres helyre pedig egy-egy ereklye lapka. Végül a harctérekártyák pakliját képpel lefelé letesszük a megadott helyre, és indulhatunk.

Mindkét játékosnak saját paklija van, amit megkever, kidob belőle 15-15 lapot, majd felhúzó ötöt (a gonosztevők), illetve hetet (a hősök). A játékosok egymást felváltva kerülnek sorra, és körében a játékos

- » letesz egy kártyát a kezéből az egyik kártyahelyre a maga oldalán, amiért úgy fizet, hogy a letett lapon lévő színnek megfelelően a kezéből eldobja a szükséges számú kártyát

- » ha esetleg ugyanolyan szereplőt szeretne letenni, ami már van lent, azt csak úgy teheti meg, hogy a lent lévő lecseréli, cserébe ez ingyenes és még a lent lévő által összeszedett sebzésjelzők is lejönnek egyúttal
- » utána ha van, végre kell/lehet hajtani a kártya villámmal jelölt azonnali hatását
- » majd jön a támadás: ha van a lerakott kártyával szemben a másik oldalon kártya, akkor az erejével azonos számú sebez (erre vannak karton korong jelölők), ha pedig nincs vele szemben senki, akkor érvényesíti a hely hatását, azaz a pontozósávnál egy pontot lép előre, az ereklyesávnál egyet lép maga felé, a harctérekártyáknál pedig elvesz egy lapot
- » végül húz két lapot a paklijából





Doktor Strange vs. Ultron

Azért van pár egyéniesített szabály a két eltérő félre, szóval a felek közti aszimmetria megjelenik a szabályokban is. Elsőként is a hősök Manhattanben nem pontot kapnak, hanem kimenthetnek egy polgárt (színes kockát), akivel aztán fizethetnek egy kártyalerakásért. Pontot csak annál a helyszínnél kapnak, ahol már minden polgárt kimenekítettek.

A pontozósáv a hősöknek 7-ig, a gonosztevőknek viszont 9-ig számozott, a játékot tehát a két fél eltérő maximum érték elérésekor nyeri meg, ráadásul a jelölő a két fél mozgatójának hatására ellentétesen mozog, így az egyik fél által elért pontokat előbb le kell nullázni, hogy aztán a másik fél elkezdje gyűjteni a saját pontjait. Mivel a pont maximum elérése az egyik játék vége feltétel, ez igen nehezen akar összejönni, mivel a jelölő henger oda-vissza sétálgat a nulla pont körül.

A harctérkártyák, mivel nem karakterek, nem rakhatók le sehová, de fizetni lehet velük és vannak rajtuk azonnali hatások is, amikhez előbb őket is ki kell fizetni. Végül az ereklék-nél akkor vehető el a kettő közül az egyik, ha a játékos teljesen a maga oldalára tudta mozgatni

a jelölőt, ami után viszont a kis henger átmegy a másik oldal első mezőjére, egy kicsit megkönnyítve a másik oldalnak a lapkaszerzést.

A játéknak akkor van vége – a fent említett eseten kívül – ha már csak 2 polgár (kocka) maradt Manhattanben vagy valakinek kifogy a paklija (ilyenkor az nyer, akinek több pontja van).

Bárki vs. Valaki

Nem ismerem a teljes Marvel univerzumot. Azt viszont tudom, hogy a fiaim igen, szóval a kisebbikkel (de már ő is 17) ültem le, és nekem nem sokat mondott pár karakter név – bár persze a fontosabbakat én is vágtam. De enélkül is teljesen működik a játék, miközben aki meg Marvel fan, annak a tematika plusz örömet okozhat.

A játék nagyon brusztolós, ami alatt azt értem, hogy minden apró pici eredményért meg kell küzdeni. Ennek leglátványosabb terepe Manhattan és a pontozósáv, ahol havégre elmozogtam két pontot jobbra, tuti, hogy az ellenfél lerak egy lapot, amivel visszamozog a nullába vagy még egyet azon is túl. Itt nyerni, ezáltal kiváltani a játék végét nagyon nehéz. Tapasztalataim szerint az ereklék lapkák nem létszükségletek, anélkül is lehet nyerni, de jól jön, ha olcsóbb a kártyalerakás vagy több lapot húzhatok a köröm végén. A harctérkártyák jól jönnek, de főleg a gonosztevőknek, mivel nekik nem állnak





rendelkezésre a polgárok, mint alternatív fizetőeszköz. Aprópó, polgárok, a legutóbbi partiban majdnem elfelejtettem (igazából elfelejtettem, csak az ellenfelem szólt), hogy ha csak kettő marad, a játéknak vége. Szóval ha ezt meg akarjátok előzni, próbáljátok meg gonosztevéként lerakni a Vörös Hulkot, aki blokkolja a kimenekítést, ez a szituáció adni fog a játéknak egy furcsa hangulatot.

Tanácsot nem nagyon tudok adni a hogyanra, hiszen minden parti más és más, de talán annyi alapból, hogy lehetőleg ne hagyjatok üres kártyahelyet az oldalakon, mert odafurakszik az ellenfél a másik oldalról és ha hagyjuk, minden körben beszedi az ott kapható előnyt. Nekem csak egy valami hiányzik a dobozból: egy Stan Lee figura, aki cameóként figyelné a játékunkat és elégedetten mosolyogna a bajsza alatt.

drkiss



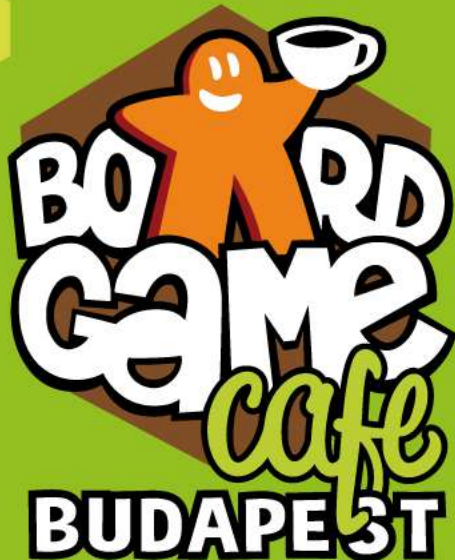
Tervező:
Matthias Cramer

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Lookout Games, Gémlub

Kategória:
kártyaverézt, harci

10+ 2 30'



A társasjátékos kávézó

boardgamecafe.hu



2026-ban is...

Gyere játszani!

3 szinten várunk a **Gorvin negyedben!**

BP. VIII. Üllői út 46.
(Bejárat a Kisfaludy utcából)

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





10+



3-6



20'

The Gang

Sokáig gondolkodtam, hogy mivel kezdjem ennek a játéknak az ismertetőjét. Azzal, hogy szerintem ez az év játéka, és nem csak parti kategóriában, hanem összességében, annyira jó? Azzal, hogy a pofonegyszerű ötletre, miszerint mi lenne, ha kooperatív lenne a póker, milyen briliáns kivitelezést hozott össze a szerzőpáros? Inkább azt emelem ki, hogy mennyire fontos, hogy megtaláljuk a boldogságot és az örömet az életben, és erre ez a hagyományos piacra készült játék a legalkalmasabb ezekben az időkben, nem véletlenül nyerte meg a *JEM Díjat* parti kategóriában. (Lásd keretes írásunkat.)

Pókeratív

A *TEXAS HOLD'EM* rajongók épp a szívükhöz kapnak. Mi az, hogy a pókert nem pénzre és nem egymás ellen játszunk?! Mi ez a blaszfémia?! Nos, ezt a játékot, ami a póker szabályaira épül, bizony kooperatíván és nem pénzre játszunk.

Ugyanúgy mindenki kap 2 lapot a kezébe és később, három részletben, további 5 kerül az asztalra, közös készletként. A négy licitkörben azonban nem a nyereményalapot növeljük, hanem egymást próbáljuk informálni arról, mennyire van jó vagy éppen rossz lapunk. Ugyanis az asztal közepére 4 színben kerül játékosonként egy-egy zseton növekvő értékben. Aki úgy gondolja, hogy az ő lapja a legerősebb (hagyományos póker erőssorrend szerint), elveszi a legtöbb csillaggal rendelkező zsetont, ha gyengébb, akkor valamelyik kisebbet. Azonban ezt a zsetont bárki más elveheti előle, és egy kis huzi-toli is kialakulhat emiatt, de mindez csak az információ átadására szolgál, megbeszélni a lapjainkat ugyanis nem lehet. A legfőbb szabály az, hogy más elé nem lehet tolni zsetont, csak középre, elvenni viszont bárkitől lehet. Illetve miután elfogyott a zseton középről, jön a következő kör, vagy a kiértékelés, ha az utolsó, piros színű zsetonszettet osztottuk el egymás között.

A kiértékelés elég egyszerű. Alulról fölfelé bemutatjuk a lapjainkat, és ha a helyes sorrendet osztottuk ki egymás között, akkor feltörtük a széfet. Hogy milyen széfet, kérdezed? Ja, van téma is, el is felejtettem. Szóval mi egy rablóbanda vagyunk (innen a név), és bankszéfeket igyekszünk feltörni. Siker esetén kinyílik, sikertelenség esetén megszólal a riasztó. Ha valamelyik harmadjára történik meg, megnyertük, illetve elvesztettük a játékot. Ennyi elég is a témáról, vissza a pókerhez.





A rutinosabb játékosok számára pedig van lehetőség egy kicsit csavarni a játékon. Vannak nehezítések, ha túl könnyű lenne a feladat, illetve könnyítések, ha kifog rajtatok a játék, vagy már nem bírjátok a nehezítéseket. A nehezítések jellemzően limitálják a zseton használatot, vagy extra információt kérnek a játék végén (pl. Milyen lapja van a legerősebb lappal rendelkezőnek?).

Első ránézésre ez a játék valóban csak egy kooperatív pókernek tűnik, de ha kicsit mélyebbre nézünk, megláthatjuk, hogy ez nem teljesen igaz. A licitálás, a zsetonok elosztása valójában egy remekül álcázott dedukciós játékot rejt, ami a pókert, mint alapjátékot használja fel. Miért mondom, hogy remekül álcázott? Mert nem szeretem a dedukciós játékokat. Kinőttem belőlük a *CLUEDO* után, ezt a játékot mégis imádom.

Amikor a játékkal játszom, 3 nyilvánvalóan hasonló kooperatív játék jut eszembe, amik szerintem valamelyest inspirációként hatottak a játékra. Az első a HANABI, mert az indirekt információ adás nagyon hasonló a játékban. A második a THE MIND, mert itt is kell némi egymásra hangolódás a játék elején, hogy a meta kialakuljon. A harmadik pedig a THE CREW, mert bár nem ütésvivős, mégis komoly csapatmunka kell a sikerhez, plusz a CREW rajongó ismerőseim többen is állították, hogy mostanában a THE GANG pörög helyette.

A komponensek minősége vegyes volt számomra. Nekem picit hiányzott valamiféle inzert a játékból, bár egy kis dobozos kártyajátéknál ez nem a muszáj kategória, de nekem mégis hiányzott. A kártyák minőségével se vagyok teljesen elégedett, pláne hogy *PIATNIK* ez nem az ő hibájuk, hanem a gyártóé. Én minden esetben nem a benne lévő paklival használok, hanem lehet, hogy az a pár tucat paklim itthon. Egy átlagos felhasználónak szerintem tökéletesen meg fog felelni a kártya minősége. Ellenben a zsetonok első osztályúak. Azért ne *ROXLEY* féle agyagzsetonokra gondoljunk, de kifejezetten jó minőség, messziről is jól látható, ami fontos.



Kinek ajánlom?

Az a lista rövidebb, hogy kinek nem. Az eltartott kisujjú pókereseknek, akik szerint nem létezik kooperatív póker. Ők nem fogják élvezni, mert nem tudják kikapcsolni a póker agyukat. És a teljesen kezdő pókereseknek sem, akik azt se tudják, mi a póker, esetleg nem is hallottak róla. Nekik tetszhet, de ott kellhet egy kis alapozás, mire belejönnek a játékba, mert a pókeres alapoknak össze kell állniuk fejben. Ehhez nyújt segítséget a segédlet is.

Mindenki másnak már-már kötelező darab. Hivatalosan 3-6 fős, én azonban 4-5 fővel ajánlom elsősorban, hárman nagyon hamar unalmas lesz, hatan pedig eléggé nehéz és emiatt kevésbé élvezetes.

Tzimisce



Vajon miért dobja el az életét egy

54 éves játékszerző, miután megalkotta

élete játékát? Szomorúan olvastam, hogy Kory

Heath, a ZENDO, a BLOCKERS! és a THE GANG (társ)szerzője

2024 novemberében, közvetlenül azután, hogy a THE GANG megje-

lent, úgy döntött, hogy nem viseli depressziója terhét tovább. Ha téged is

kínoz a magány, a stressz, kérlek, kérj segítséget! Nem vagy egyedül,

még akkor sem, ha így érzed. Gyere el egy klubba játszani,

ismerj meg új embereket, hátha átsegítenek

életed legkritikusabb időszakán.

Tervező:

John Cooper, Kory Heath

Megjelenés:

2024, 2025

Kiadó:

Kosmos, Piatnik

Kategória:

kooperatív, dedukció

10+

3-6

20'



PIATNIK

The Gang





12+



1-5



60-120'

A Gyűrűk Ura: A Szövetség útja



Nagyjából úgy éreztem magam egy pillanatra, mint a róka, aki ügyes-bajos dolgainak intézése közben vágott át az erdőn: jó néhány percig álldogáltam és szimatoltam körülötte. „*PANDEMIC GYŰRŰK URA* köntösben! – gondoltam magamban –. Megáll az ész! Sok furcsaságról hallottam már ezen a vidéken, de ilyet még nem igen hallottam. Emögött lennie kell valaminek: nem mindennapi eset.” Tökéletesen igazam volt; szerencsére a különös jelenség magyarázata és maga a játék is eljutott hozzám.

Mire képes egy bőrzött *PANDEMIC*?

A *PANDEMIC* rám gyakorolt hatásának okát nem igazán tudnám megfogalmazni: kő egyszerű az egész – kis kockákat pakolgatunk a térképre, majd amikor 4 darab kerül egy helyszínre, kitörés történik, terjed a fertőzés, mindezt megfejejlük egy visszakeverős eseménypakkal és kapunk egy borzasztóan gonoszkodó játékot, aminek a legyőzése néha alaposan beleizzadunk...

Jó, oké, lehet hogy mégis meg tudom fogalmazni.

MATT LEACOCK valószínűleg maga sem gondolta, hogy mennyire valósággá válik vírusos víziója... A Covid alatt nekem, megmondom őszintén, nyújtott némi komfortérzetet a vírustörzsek legyőzése, és gyanítom, más is hasonlóan volt ezzel. Mivel a polcomon körülbelül 8 méter hosszan sorakoznak Tolkien könyvei, amolyan rajongónak gondolom magam, így feltételeztem, hogy Sauron seregeinek aprítása sem fog kevesebb örömet okozni.

Jól gondoltam...

Orkbőrbe bújt Covid

Mivel az alapmechanika annyira lecsupaszított, hogy szinte minden módosítás nélkül átültethető más témára: terjedhetnek kultisták (Cthulhu), gúlok (World of Warcraft) stb., adja magát, hogy Sauron seregei is ugyanúgy

mételyként lepjék el Középföldét, mint a Covid vírustörzsek pl. Zemplén-megyét. Szerencsére ennél tovább mentek a készítők: a 9 nazgul rajzása, Sauron ide-oda villanó tekintete nagyon jól hozza be a könyvek tematikáját, illetve a nekem a *TICKET TO RIDE* útvonalkártyáira emlékeztető homálypakli, a hadi útvonalakon vonuló homályseregek is nagyon tetszenek (lásd erről a keretes írásom).

A játéktábla parádés, bár elég „mozgalmas”, ahogy mondani szokták, talán egy kicsit túl színes is, de ezen elég hamar túl lehet lépni. Minőségi komponenseket kapunk, kiemelendő a 9 szárnyas gyűrűlidérc, amik 3 féle modellből állnak, természetesen átlátszó standee-ken, illetve a dobozból előkerül egy Barad-dûr alakú dobótorony is. Elég menő! (Pro tipp: némi fehér vagy világos szürke szárazecsetelés a fekete nazgul figurákon csodát tesz – lásd képek). Négyféle hadseregünk lesz, amik apró figurák képében borulnak majd össze-vissza a táblán (már ha valaki olyan béna, mint én, hogy folyton a táblát lökdösi – true story): törp (szürke), tünde (zöld),



rohir (barna) és gondori (kék), valamint jó pár hősünk, akiket már ismerhetünk. Különleges képességeik segítségével kiaknázásával igyekszünk majd ügyünket – ti. az Egy Gyűrű megsemmisítése – sikerre vinni. Hét fekete kérészkocka és három csatakocka fogja nem kicsit megkeseríteni az életünket – főleg az előbbieket.

A Gyűrű déle megy

Még hozzá Frodó barátunk (Samuval ketten alkotnak egy figurát) nyakában lógva, aki emiatt elég körültekintően kell, hogy cselekedjen. Őt segíti a többi karakter, hiszen ugye kooperatív játékról van szó. Fontos, hogy minden játékos 2-2 karaktert kell, hogy vigyen! Körünkben 4+1 akciót hajthatunk végre úgy, hogy egyik karakterünk 4, míg a másik 1 akcióból gazdálkodhat. Egy-egy akciót többször is végrehajthatunk. A sorrend tetszőleges, ahogy az is, melyikük cselekszik többet, de mielőtt másik karakterünk elkezdene bármelyik akció(i)t, az elsőként cselekvő be kell, hogy fejezze őket.

Azaz, míg azt megcsinálhatjuk, hogy első karakterünk szerez egy lopakodásjelzőt, majd másik karakterünk 4 akcióját egyikeért azzal fizet, azt már nem tehetjük meg, hogy egyik karakterünk 2 akciót hajt végre, majd a másik 1-et, végül első figuránk a maradék kettőt.

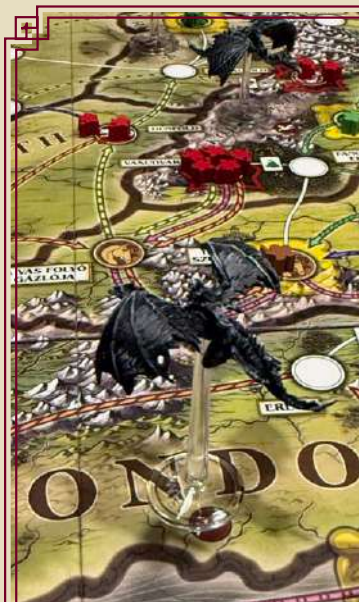
Körünkben utazhatunk egy szomszédos városba vagy mezőre bármelyik saját karakterünkkel. Ehhez használhatjuk a normál, fehér útvonalakat, vagy valamelyik színes vonulási útvonalat bármely irányba (bár szerepel mindegyiken egy nyíl, az csak a homály seregeinek vonulási irányát jelzi), illetve a különleges útvonalakat is. Ezek az útvonalakon a rajtuk jelzett erőforrások (lopakodás, kitartás, barátság illetve hősiesség) kifizetése után kelhetünk át.

Lényeges, hogy mozgásonként kell fizetni (tokennel vagy kártyával), azaz tetszőleges karaktert vihetünk magunkkal (akár másik játékosét is, ha beleegyeznek), illetve akár hány sereget (amik egyébként csak hőseinkkel képesek mozogni, egyedül nem) vezethetünk – csak annyit fizetünk, amennyit az útvonal megkíván, viszont csak az éppen aktív játékos fizethet – azaz hiába van Arwen játékosának erőforrása, nem fizetheti ki Frodó az útját, ha azt másik játékos irányítja, akkor sem, ha Arwen vinné magával Frodót.

» Végrehajthatunk felkészülést – ez valójában arra jó mindössze, hogy lapjainkat – melyből a mindenkori kézben tartható maximum 7 darab – beváltjuk, tokenből ugyanis nincs mennyiségi korlát, legfeljebb a készlet korlátozza, hány darab lehet nálunk. Megjegyzendő, hogy alapesetben egy másik játékosnak token nem adható át, csak kártya. Ezt nem árt szem előtt tartani.

» Szövetség akció keretén belül lapot adhatunk át azon játékosnak, aki velünk egyazon mezőn tartózkodik, illetve lapot kérhetünk el tőle – mindössze annyi a megkötés (ismerős lehet az alap PANDEMICből), hogy csak az a lap cserélhet így gazdát, amelyik ahhoz a régióhoz tartozik, ahol éppen vagyunk, azaz például Rohanban nem adhatunk/vehetünk át gondori kártyát (érdeemes úgy tervezni tehát az utazásokat, hogy ott fussunk össze, ahol ezt ki tudjuk használni).

» Csata akciónkkal értelemszerűen egy homály sereg ellen indíthatunk támadást (ha egy hatás vagy lap netán azt írja, hogy indíthatunk támadást, azt is csak akkor tehetjük meg, ha ott van az ellenség legalább egy serege). Ehhez szükségünk lesz a három csatakockára, amiket kidobva (legfeljebb 3 db-ot használhatunk erre a célra, de dönthetünk úgy is, hogy kevesebbet, minimum 1 db-ot dobunk) fogunk harcolni. A harc során tehát legfeljebb három seregünk harcol majd, akár hány is van velünk. A dobás eredménye lehet siker (piros meeple), kudarc (fehér meeple), menedékbeli kudarc (fehér meeple menedékkörbevéve), vagy nazgultámadás (nazgul ikon két fehér meeple-lel). Ezek sorban: elpusztítunk egy homály sereget, a homály





pusztítja el egyik seregünket, illetve ha menedékben kerül sor a harcra, akkor megúsztuk, valamint ha nazgul van a régióban, akkor két seregünket elragadja. Ha nazgulnak híre sincs, ezt a kockát ignoráljuk.

» Nagyon fontos akciónk még az elfoglalás, ezzel egy ellenséges erődítményt tudunk menedékké változtatni.

Előfeltétel, hogy ne legyen ott homály sereg és legyen nálunk 3 hősiesség jelölő (szekerce ikon) akár token, akár kártyalap formájában – ennek az akciónak ez a költsége. Ha egy erődöt elfoglaltunk, növekszik 2-vel a reményünk, illetve mivel a homálykártyák hatásainak során a homály seregei előszeretettel jelennek meg a saját erődjein, egy-egy homály erőd kiiktatása ezeket a hatásokat negálja, gyakorlatilag ellehetetlenítve, hogy Sauron erői felénk nyomuljanak.

Fognak a paklik, nő a homály

Ahogy a *PANDEMIC*ben általában, a *GYU: SZÚ*-ban is két pakli vezérli Középfölde eseményeit, ezek elfogyása pedig kiváltja a játék végét. Ezek az események zömmel ellenünk dolgoznak.

A játékospakli (amiből minden játékos 4+1 akciója befejeztével 2-2 darabot húz saját körében) főleg a 4 erőforrás kártyáit tartalmazza, de nehézségtől függően a játék setupja során kevernünk kell bele „Az ég elsötétül” nevű lapokat, amik hőtziher, hogy a legváratlanabb pillanatban és a lehető legrosszabb kimenetellel érkeznek... Főleg a fenyegetettség-szintet fogják növelni – legálább is ez fog a hatásaik közül talán a legjobban fájni. A kezdeti 2-es érték 2 homálykártya-húzást jelent a játékosnak, az 5 meg... nos, fejenként 5-öt... egyre durvuló lejtmenetként fogjuk ezt megélni.

A homálykártyák két lapja különleges: Sauron és Saruman. Én első blikkre inkább a Sötét Úrtól tartottam, de az kb. smafu Saruman ármányaihoz képest (nem hiába, mert a maja ereje zömét a gyűrűbe kovácsolta – nem csoda, hogy annyira vágyik a visszaszerzésére). A többi homálykártya két-két dolgot tartalmaz: felső részük Mordor és Orthanc seregeinek mozgását vezényli – egy kiinduló állomástól egy adott színű hadi úton vonul a népes sereg a célállomás felé, ha közben találkozik nem őrzött menedékkal, el is pusztítja azt kérdés nélkül – ez három reményünk elvesztésébe kerül.

A homálykártyák alsó része seregeket helyez Középfölde bizonyos pontjaira, főleg az ellenség erődjeibe, vagy gonosz helyekre, valamint a nazgulokat, illetve Sauron szemét mozgatja általában Frodó tartományába. Mindezek között pedig a húzópakli felső lapja hátoldala választ: vörös zászló esetén a felső, fekete lobogónál pedig az alsó hatás érvényesül. Ügyes.

A vörös szem mindig figyel

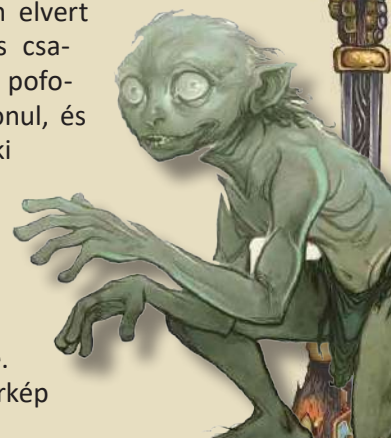
Sauron szeme Barad-dûr tetejéről folyamatosan Frodót és a vele utazó Gyűrűt keresi – ha megtalálja, baj van. Erre akkor kerül sor, ha a szem és egy kártya hatása miatt kereső dobásra kerül sor, amire a 7 db fekete kocka szolgál: szerencsére „csak” annyi kockával dobunk, amennyi nazgul köröz Frodó felett ugyanabban a régióban. A fehér fa szimbólumok remény elvesztését okozzák, és bár lehet szerencsénk is (szem dobás esetén), és Sauron éppenséggel visszarendeli kapitányait Mordorba, jobban tesszük, ha nem erre alapozzuk győzelmi stratégiánkat!

„...Világítson neked akkor, ha már minden remény elhalványult...”

Társaságunk mindene a remény – ha az nincs, semmi sincs. Játék se, mert azonnal veszítünk, ha reményünk nullára csökken. Reményünk keresés dobás, menedék elvesztése, vagy egyéb hatások miatt fogyatkozik meg, visszaszerzése küldetések, egyes események, pl. Bombadil Toma, illetve hadi sikerek (lásd a fent részletezett elfoglalás akció) segítségével lehetséges, de ez keserves munka, miközben azon igyekszünk, hogy a Gyűrűhordozó Mordorba jusson lehetőleg észrevétlenül. Márpedig oda nem csak úgy egyszerűen besétál az ember ugyebár... (akiben mocorog a kisördög, annak mondom: igen, fel lehet ültetni Frodóékat a sasokra, hogy elvigyék őket a Végzet hegyéig, csak annak is megvan a következménye...). Jó hír, hogy ha bárhol csatát kezdeményezünk, Sauron szeme egyből ránk tekint, így módunk van Frodóról elterelni a figyelmet.

Konklúzió és tippek

Nem tagadom, párszor csúnyán elvert a játék minket, szóloban is, és csapatban is futottunk bele jókora pofo-nokba. A horda az horda, az vonul, és ahogy a homály hömpölyög ki Mordorból, elég gyorsan meg tudja keseríteni az életünket az a korábban kis kupac ellen-ség, ami nagyra nőtt valahogy közben és Eriadoron át masíroz könyörtelenül Völgyzugoly felé. Különösen gonosz, amikor a térkép





közepéről egy pillanat alatt átvonul vagy 20 meeple a Megyébe, hogy rabigába hajtsa az ott lakó, mit sem sejtő népeket. Sauron nyilvánvalóan nem akar boldog és szabad hobbitokat látni...

Sokat segít, ha a Sötét Úr tekintetét magunkra vonjuk, mert ezzel a nagzúlok is elrepülnek majd a Gyűrűhordozó tartományából. Fontos, hogy az erőforrásainkat, amiket át szeretnénk adni, tartsuk meg kártyalapként, mert csak így tudjuk majd szövetségünk kezébe nyomni a megfelelő tartományban. A nagzúlok mozgatása során jó ha szabályosan, nyugodtan mozgunk, úgy, ahogy az nekünk előnyösebb. Az eseménykártyáinkat nem adhatjuk át, de bármikor ki tudjuk játszani, nem csak a saját körünkben. Nincs belőle sok, így muszáj jól időzíteni őket.

Szeretem a Tolkien világán alapuló játékokat – kivéve a *MONOPOLY*-t – mivel a téma kiváló. Eddig még nem találkoztam olyan játékkal, ami kapcsán felmerült volna bennem, hogy mi szükség volt még egy Gyűrűk Ura játékra – ráadásul ezek általában nagyon jól hozzák akár a könyv, akár a filmek hangulatát. Pár példa: a *CSATA KÖZÉPFÖLDÉERT* kiváló aszimmetrikus stratégia, molyolás ugyan, de remekmű, a *GYŰRŰK URA LCG* kiválóan skálázható, ragyogóan lehet saját paklinkkal kísérletezni, egyedül is élvezetes, ráadásul nagyon jó kiegészítői vannak. Talán a *KALANDOZÁSOK* app-függősége (tessék gyorsan elolvasni *BESTY* cikkét) tetszik a legkevésbé, de úgy érzem, hogy a téma még mindig közel sincs kimaxolva. A *SZÖVETSÉG ÚTJA* Gyűrűk Ura tematikája karöltve a *PANDEMIC*kel egyszerre tud könnyed, egyszerűen tanulható lenni úgy, hogy akár extrém nehézre is állíthatjuk, ha az izzasztó kihívásokat kedveljük. *MATT LEACOCK*nak üzentem, hogy egy frankó eseménypaklival akár legacyként is el tudnám ám én ezt képzelni! Hm, Matt?

the_v

MATT LEACOCK válasza - "Hello Viktor! Bármennyire is élvezném folytatni a munkát a THE LORD OF THE RINGS: FATE OF THE FELLOWSHIP játékon, egyszerűen nem látom, hogyan lehetne működőképpessé tenni egy legacy-kiadást. Azért elgondolkodtatja az embert..."

Miért gondolom, hogy ez a *PANDEMIC* verzió zseniális?

A *PANDEMIC* társasjátékos mércével már jó rége óta velünk van, hiszen lassan nagykorúvá érik – 2008-ban jelent meg. Azóta sok minden történt már, és valljuk be, akadtak játékok, amik ennél is korábban kifulladtak. Nem akarok a *CATAN*nal jönni, de ha valami borzalmasan öregedett (bocs, *CATAN* fanok...), akkor a *CATAN* bizony ilyen. *PANDEMIC*ből láttunk már legacyt – valljuk be, el sem tudtuk először talán képzelni, hogy lehet ilyen. Küzdöttünk gyorsreagálású csapatként, megértük, hogy visszamentünk a nulladik legacy szezonra is, amitől leesett az állunk, hiszen a hidegháborúba cseppentünk a CIA ügynökeként. Belekóstoltunk Róma végnapjaiba, ahogy az egyre nagyobbra hízó birodalom a rátörő barbár, gót, meg ki tudja, miféle népségekkel igyekezett egyre kisebb népeségéből toborzott hadseregére támaszkodva szembeszállni. Aztán kultisták özönlöttek el mindent, borzalmas, rideg és kegyetlen Vének törtek az emberiségre – nyomozóink a vérben forgó szemű örült hívők özönét igyekeztek meggátolni tébolyult isteneik megidézésében. És ha azt hittük, hogy rosszabb nem is lehet, bekövetkezett az élőholtak támadása Azeroth ellen – mindez a hús-vér pandémia alatt történt, amikor talán még nagyobb szükségünk volt a valóságtól való elszakadásra... A rendszer zsenialitásának köszönhetően (majdnem) mindegyik verzió kivételesen jól hozta a ráültetett témát, de eddig egyikben sem láttam olyan elképesztően egyszerű, mégis akkora változást hozó megoldást, mint a *SZÖVETSÉG ÚTJA* homálypakli megoldása. Az alap mechanika rém gonosz fertőzés-paklijainak visszakeverése, majd a rossz dolgok tetőzéseként a korábban már egyszer kihúzott lapok ismételt kihúzásából adódó újabb és erősen eszkalálódó problémák kezelése nem volt egyszerű feladat, de valahol tervezhetővé, ezáltal mechanikussá vált. Teszem azt például láttuk, hogy Párizs és Essen gócpont, emiatt lehetőségünk volt felkészülni előre, hogy vélhetőleg a későbbiekben is problémát fognak jelenteni. A legújabb verzióban azonban közel sem az számít csupán, hogy

milyen lapokat keverünk be, hanem azok hátoldalai is - mivel azok a húzott lap felcsapása-
kor egyben vezérlik is azt, hogy a homálylap
felső eseménye (vonulás) vagy az alsó haj-
tandó-e végre. Gondoljunk bele, mekkora
mélységet és variációt ad ez egy egyszerű
paklihoz, az eseményekhez, a játék képéhez:
néha csak gyűlnek és gyűlnek Sauron erői a tér-
kép szélén, hogy aztán a hatalmas armada föld-
rengetően meginduljon, máskor apró ork csa-
patok tűnnek fel itt-ott a sötétség leple alatt
Vasudvardban vagy Eriadorban. Aki jó matek-
ból, biztosan ki tudná számolni a variációkat,
amit ez a faék egyszerű változtatás ad a játék-
hoz, én azonban meg sem kíséreltem.

Őszintén, oda vagyok meg vissza, borsódzik
a karom ettől a zsenitől, és leírom azt a monda-
tot, amit sosem gondoltam volna, hogy valaha
leírok: **MATT LEACOCK**, ha lány lennék, szerelmes
lennék beléd emiatt!



A Gyűrűk Ura: A Szövetség útja

Tervező:
Matt Leacock

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Z-Man Games, Gémklub

Kategória:
kooperatív, kockadobós

12+ **1-5** **60-120'**





Walking in Burano

A Velencébe látogató turistacsoportok rendszerint felkeresik a lagúnához tartozó Buranót, így hát látogassunk el most mi is erre a csatornák által szabdaltszigetre. A színes házairól és a csipkekészítés hagyományáról ismert idilli helyszín ugyanis arra indította a *HANAMIKOJI*-t tervező tajvani szerzőt, hogy egy kis kártyajáték témájául válassza a sziget színpompás világát.

A *WALKING IN BURANO* című társasjátékban tulajdonképpen annyi a dolgunk, hogy felépítünk egy legfeljebb öt házból álló utcaszakaszt és odacsábítsuk azokat a helyi lakosokat és turistákat, akik a lehető legtöbb győzelmi pontot hozzák a számunkra. Mivel a játékot szinte kizárólag kártyák alkotják, így ebből adódóan a házak is egymás fölé helyezett lapokból állnak, valamint a helybelieket és az ide látogatókat is kártyák testesítik meg.

A játék előkészítése

Az eddigieknek megfelelően a játék előkészítése sem vesz sok időt igénybe. Az épületek szintjeit jelképező kártyákat kell csak szétválogatni és a játékosok számánál eggyel több szettet képezni, melyek az épület földszintjét, az emeletet és a tetőt szimbolizáló lapokból állnak. Ezt követően mindenki számára látható közelségbe kell tenni a helyi lakosok és a turisták lapjait. Végül adjunk minden résztvevőnek 4 érmét, valamint két állványkártyát és már kezdődhet is a játék.

A játékmenet

A körünk során kiválaszthatunk egy szettet a játéktér közepén elhelyezett kínálatból és annak lapjait részben vagy egészben kézbe vesszük. A választásunk alapját az képezi, hogy milyen és mennyi - a játék végén győzelmi pontot biztosító - elem (cégtábla, redőny, macska, kémény, növény, virág... stb.) került feltüntetésre a szett-hez tartozó lapokon. Az akció része ezen felül az is, hogy minél kevesebb lapot veszünk magunkhoz egy ilyen három kártyából álló szettből, annál több pénzt is kapunk mellé. Ha csak egy lapot kérünk el, akkor 2, ha

pedig kettőt, akkor 1 érme üti a markunkat. A kártyához jutás fontos szabálya, hogy a lapok elvételét egy szettből csak az alsó vagy a felső irányból kezdhetjük meg. Sosem vehetjük el tehát önmagában az emeletet szimbolizáló középső, vagy éppen az alsó és a felső lapot, de otthagynva a középső lapot.



Az építkezés

Ezt követően eldönthetjük, hogy megkezdjük, illetve folytatjuk-e a már megkezdett építkezéseinket, azaz játszunk-e ki lapot. Arról azonban nem feledkezhetünk meg, hogy sosem tarthatunk négynél több kártyát a kezünkben a körünk végén.

Amennyiben építkezésre adjuk a fejünket, akkor ki kell fizetnünk a költségét is. Egy szint felépítése 1, két szint felépítése 3, három szint felépítése pedig 5 érmebe kerül. Némileg kevésbé tematikus módon a pénz birtoklása esetében is van felső határ: a köröd végén nem rendelkezhetsz többel hat érménél.



Az építkezés során be kell tartani még néhány fontos szabályt. Ennek megfelelően legfeljebb öt házat építhetünk a játék alatt, melyek egyenként három különböző szintből állnak. Az épületeket tematikusan a földszinttől kezdve építhetjük az emelet, majd a tetőkártya segítségével. Ez azonban ideiglenesen megkerülhető az állványkártyák használatával: ha például rendelkezünk egy kék színű földszinti és tetőkártyával, akkor ezek a lapok kijátszhatóak, ha a hiányzó emeleti kártyát egy állványkártyával pótoljuk addig, amíg a kívánt emeletkártyához hozzá nem jutunk. Végül, de nem utolsó sorban figyelniük kell arra is, hogy két, egymás mellé épülő háznak különböző színe legyen, egy ház három szintjének (földszint, emelet, tető) viszont azonos színűnek kell lennie. Ezek a színkorlátozások azonban figyelmen kívül hagyhatóak 4 győzelmi pontért cserébe, amit legfeljebb négyszer tehetünk meg a játék során.



Pontozás

A játékmenet talán legszebb része, hogy egy épület befejezése esetén magunkhoz vesszük az egyik helyi lakos vagy turista kártyáját, amit azonnal el is kell helyezni az elkészült épület alatt. A döntésnek komoly jelentősége van, ugyanis minden lap más módon pontozza az elkészült házunkat, esetleg az egész épületegyüttest (pl. 1 pontot ér minden, az adott épületben látható zöld növény, 4 pontot ér minden piros és kék redőnyből álló szett a teljes tablóban, 2/5/9/15 pontot ér az 1/2/3/4 különböző összegyűjtött cégtábla a játék során... stb.) Külön érdekesség, hogy jó néhány lapon

csukott ablak is látható, melyek mínusz pontokat érnek annak a játékosnak, aki a legtöbb ilyen szimbólumra tett szert.



Összegzés

A *WALKING IN BURANO* egy rendkívül jól összerakott szettgyűjtögetős kártyajáték. Színpompás grafikája szemet gyönyörködtető és ez már önmagában felkeltheti a figyelmet. Ráadásul a remekül működő szabályrendszerének köszönhetően az egész család jól szórakozhat egy-egy parti során. Kis helyett fogláló doboza maximálisan alkalmassá teszi arra, hogy utazásokra is magunkkal vigyünk, sőt még a polchiányban szenvedők számára is könnyen elhelyezhetővé válik a gyűjteményben. Első gondolatomban egyébként az volt, hogy a játék számos tekintetben hasonlóságot mutat a *KANAGAWA* című társasjátékkal, mert ott is lapok egymás mellé rakásával alakul ki egy tájkép (ahogy itt egy utcakép), ami aztán a játék végén pontot hoz. Ugyanakkor a kártyák elhelyezésének módszere és maguk a győzelmi pontot biztosító feltételek mégis annyira mások a két játékban, hogy bőven képes eltérő játékelményt nyújtani a műfaj kedvelőinek.

winterborn



Walking in Burano

Tervező:

Wei-Min Ling

Megjelenés:

2018

Kiadó:

EmperorS4

Kategória:

lapkalerakós, szettgyűjtős

10+

1-4

20-40'





Berkenye x Játékra kész - mert játszani jó

Ha te is érezted már, hogy szívesen belevetnéd magad a modern társasjátékok világába, de nem tudtad, hol kezdj, jó helyen jársz. A **JÁTÉKRA KÉSZ** nemcsak egy YouTube-csatorna vagy klub, hanem egy nyitott, barátságos közösség, ahol a játék öröme, az érthetőség és az együtt gondolkodás áll a középpontban. Az alábbi beszélgetésből megismerheted, honnan indultak, miben hisznek, és miért vallják azt: játszani tényleg jó.

Hogyan született meg a Játékra kész csatorna és társasjáték klub ötlete?

A társasjáték szeretetéből. Évek óta játszottunk már baráti körben, és azt vettük észre, hogy rengeteg ember próbálná ki szívesen a modern társasjátékokat, de nem tudják, merre induljanak. Szerettünk volna egy olyan csatornát, ahol érthetően, barátságos és profi módon mutatjuk be a játékokat, és ahol bárki megtalálja a neki való belépési pontot. Így született a **JÁTÉKRA KÉSZ – MERT JÁTSZANI JÓ!** YouTube csatorna.



Mi a csatorna fő célja?

A modern társasjátékok bemutatása, népszerűsítése, a közösség építése és a hobbiba való belépés megkönnyítése. Szeretnénk hidat teremteni játékosok, kiadók, fejlesztők és érdeklődők között. Küldetésünk, hogy a társasjátékot kulturális értéként mutassuk be — élményként, közösségként és szellemi kihívásként.





Milyen tartalmakat láthat a csatornán a közönség?

- » Szabálymagyarázatok – részletes, lépésről lépésre felépített tananyagok.
- » Végigjátszások – élő példákon keresztül mutatjuk meg a játék működését.
- » Interjúk – fejlesztőkkel, kiadókkal, alkotókkal.
- » Hangulatvideók – rendezvények hangulata belülről.
- » Podcast – mélyebb beszélgetések szakmai témákról.
- » Prototípus bemutatók – hazai fejlesztésekkel a kiemelt fókuszban.

Az edukáció, az érthetőség és a közösségépítés áll a munkánk középpontjában.

Függetlenek vagyunk.

Önállóan, saját magunk határozzuk meg, hogy mit mutatunk be. Kizárólag olyan játékokat választunk, amelyek számunkra értéket képviselnek – mechanikailag, élményben vagy tematikában.

Nem készítünk negatív kritikát.

Ez nem azt jelenti, hogy csak tökéletes játékok léteznek – egyszerűen: olyan játékot, amely szerintünk nem elég jó, nem mutatunk be. Ha valamit felteszünk a csatornára, az azt jelenti, hogy őszintén ajánljuk.

Kiemelten támogatjuk a magyar társasjáték fejlesztőket és a kis kiadókat. Interjúkkal, prototípus bemutatókkal, szabálymagyarázatokkal segítjük a hazai alkotókat – mert hisszük, hogy az értékteremtés és az innováció támogatása közös érdek. Ez a filozófia adja a csatorna hitelességét, és erre nagyon büszkék vagyunk.



Kik alkotják a Játékra kész csapatát?

Egy sokoldalú, lelkes, baráti társaság:

- » Will – műsorvezető, szabálymagyarázó és szabálykönyv-specialista és vágó.
- » Kati – unboxingok és családi játékok arca.
- » Péter – stratégiai játékok alapos és precíz szakértője.
- » Peti – design és thumbnail felelős, aki a rendezvényeken a játékmesterünk.
- » Betti – social media szakértő, a kommunikáció és arculat motorja.
- » Laci – vágó és hangmérnök, aki minden hangot professzionálisra csiszol.
- » Attila – technikus, a felvételek és technikai lebonyolítás irányítója, vágó.

A csapat sokszínűsége adja a csatorna erejét.





Van saját közösségeitek is?

Igen, és ez a munkánk egyik legfontosabb része. Minden hónapban saját társasjáték klubestet tartunk a Berkenye Kávézóval közösen, akik helyszínnel, szervezéssel és kommunikációval is támogatnak minket. A klubest nyitott és barátságos:

- » kezdőknek
- » családoknak
- » haladó játékosoknak

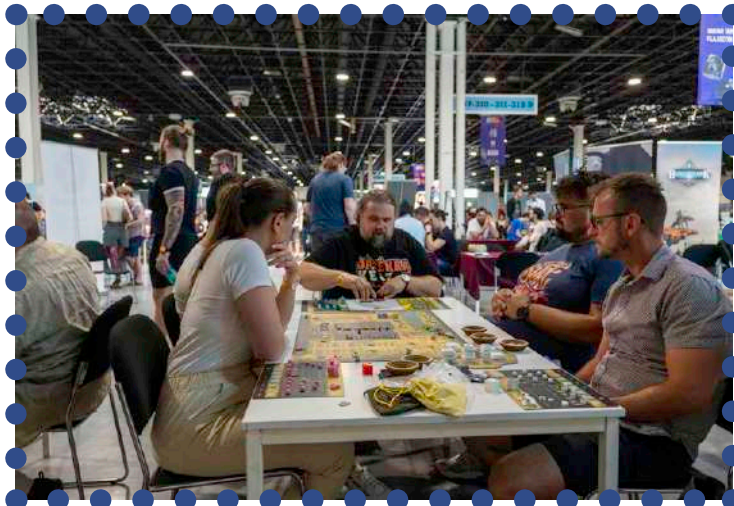
Egyszerűen mindenkinek, aki szeretne leülni velünk játszani. Az eseményeket minden hónapban előre meghirdetjük a Facebookon.



A játékosok milyen rendezvényeken találkozhattak már veletek?

- » Társasjátékok Ünnepe
- » PlayIT
- » Társasjáték Fieszta
- » Klubestek és gaming rendezvények
- » Fejlesztői meet-upok

Gyakran tanítóasztalokat működtetünk, ahol több órán keresztül játszunk a látogatókkal.



Mik a csatorna jövőbeli céljai?

- » Részletesebb szabálymagyarázatok és játékmenet sorozatok
- » Kultúr interjú sorozat
- » Több hazai fejlesztő támogatása
- » Nemzetközi prototípusok bemutatása
- » A podcast bővítése
- » Rendezvények és klubestek számának növelése
- » A társasjáték kultúra további építése itthon

Ha érdekelnek tartalmaink, örömmel vesszük online és offline közösségeinkhez való csatlakozásod!

Mi motivál benneteket leginkább?

Az, hogy ebben a hobbiiban minden korosztály, minden háttér megtalálja a saját örömét. Amikor valaki azt írja, hogy a videónk segítette át a szabálytanuláson, vagy hogy miattunk fedezett fel egy új kedvenc játékot – az a legnagyobb elismerés. A társasjáték számunkra: élmény, közösség, kultúra. És ezt szeretnénk továbbadni mindenkinek.



Berkenye x Játékra kész - mert játszani jó!

- » Helyszín: Budapest, II. kerület, Szabadság utca 59. ([Berkenye Kávézó](#))
- » Szervező: Játékra kész - mert játszani jó!
- » Facebook: [Játékra kész - mert Játsszani jó](#)
- » Youtube csatorna: [Játékra kész / Play Right Away](#)
- » Kapcsolat: readyforplaynow@gmail.com



Béres Marianna & Sajgó Anikó



Két pedagógus, egy közös szenvedély és egy igazán ínycsiklandó társasjáték. Béres Marianna és Sajgó Anikó nemcsak a tanteremben, hanem a játékkervezés világában is otthonosan mozognak. A **VAN SÜTNIVALÓD?** című társasjátékuk a sütés-főzés játékos univerzumát kelti életre, miközben pedagógiai szemléletük, kreativitásuk és kitartásuk is viszszaeszköszön minden elemében. Az alábbi interjúban a kezdetekről, a fejlesztés kulisszatitkairól, a saját kiadás kihívásairól és a jövőbeli terveikről mesélnek.



Kérlek, mutatkozzatok be, mutassátok be magatokat!

Béres Marianna vagyok, tanítónő. Bár gyermekkoromban is sokat társasoztam, a modern társasjátékok világa 2019-ben szippantott be újra a baráti társaságnak köszönhetően. Hobbim emellett az olvasás, a kirándulás, a különleges, egzotikus növények gondozása, és persze a számítógépes játékok, konzoljátékok világa is el tud varázsolni. Püspökladányból költöztem Székesfehérvárra, itt dolgozom és Fehérvár mellett élek. Tanító néniként általános iskolások vesznek körül, így a gyermeki világ jelen van a mindennapjaimban is. Nem véletlen, hogy a sütéssel és kelt tésztákkal kapcsolatos szenvedélyem is játékos formát öltött. Sok éves tapasztalattal a hátunk mögött szerettük volna

egy saját társasjáték tervezésében is kipróbálni magunkat. A **"VAN SÜTNIVALÓD?"** megálmodójaként fontos szempont volt, hogy a téma a valóságon alapuljon, de szórakoztató és izgalmas is legyen egyúttal!

Sajgó Anikó vagyok, grafikus, pedagógus, rajztanár és hobbi szinten játékkervező. Egy művészeti szakköznevelő iskolában számítógépes és tervezőgrafikát tanítok a művészpalántáknak, mellette egyetemre járok és a mesterdiplomámat csinálom. Szerencsés vagyok, mert a munkám a hobbim is egyben. Mellette szabadidőmben igyekszem minél többet kertészkedni és társasjátékozni a baráti társasággal. A játékkervezés szinte a mindennapjaink része. Kolléganőmmel, Béres Mariannával dolgozzuk ki és valósítjuk meg ötleteinket. Pedagógusként számomra is fontos a játékosítás. Nagy kihívást láttam abban, hogy a **"VAN SÜTNIVALÓD?"** témáját élvezetes mechanikával, esztétikus megjelenéssel és szórakoztató módon dolgozzuk fel. Nagyon kedvelem a sütemények, pékáruk színes és változatos világát, így a játék grafikai megjelenítését szívesen vállaltam.





Mióta foglalkoztat titeket a társas készítés? Honnan jött az elhatározás, hogy elkészítitek a *VAN SÜTNIVALÓD?*-at? Mi volt az első szikra? Mi volt az első olyan pont, hogy láttátok, hogy ebből lehet valami?

Anikó: Covid időszak alatt elég sokat társasoztunk, süttünk, de nem volt hasonló társasjáték a piacon, se magyar, se külföldi viszonylatban, ezért úgy gondolta Mariann, hogy kéne egy ilyen játékot csinálni.

Mariann: Anikót meg könnyű táncba vinni :D, Így tulajdonképpen 2021-től kezdtünk el a játékkal foglalkozni, a téli szünetben egy reggel arra keltem, hogy megálmodtam a játékot. El is mondtam Anikónak telefonon, rögtön beindultak a fogaskerek.

Először egy papíron, majd egy excel táblázatos verzióban kezdtük kigyűjteni a receptek hozzávalóit, akkor még egy kicsit más rendszer volt az alapanyagok tárolására és gyűjtésére. Azóta persze sokat változott a játéknak ezen része, de az alapkonceptió megmaradt.

Kik vettek részt a játék fejlesztésében, elkészítésében?

Anikó: A grafikai kivitelezés teljes egészét én vállaltam mind a sütemények és mindenféle egyéb kis ikonok, formák stb. megfestésével. **NEM AI készítette, hanem saját kezűleg festett képek!!!** A mechanikán közösen dolgoztunk. Egyszer az egyikünk mondott egy jó ötletet, másszor a másikunk és igyekeztünk leterjeszteni. Idővel a barátokat, családot is bevonva ebbe. Aztán kapóra jött, hogy gyerekekkel dolgozunk, így az iskolában én a társasjátékos szakción belül, Mariann pedig a kis alsós osztályával, esős napokon, délutánokon próbálta ki az új ötleteket.

Mariann: Amikor már ott tartottunk, hogy a játék gyártása következik, akkor **HEGEDŰS CSABA** segítségével, közreműködésével történt mindez. Nagyon sokat tanultunk tőle, mind nyomdai előkészítés, mind vállalkozás, mind tervezés szempontjából, tényleg a legjobb szó rá, hogy a mentorunk volt és még most is az. :)



Ez az első társasotok?

Mariann: Igen. Bár tanár és tanító néniként állandóan a játékos feladatok körül mozgunk, amelyek legtöbbjét mi magunk találjuk ki, de ekkora volumenű játékba korábban még egyikünk sem vágott bele.

Van esetleg kedvenc társasszerzőtök, akiktől inspirálódtatok, van olyan játék, ami számotokra meghatározó volt?

Anikó: Szerzőt olyan szempontból emelnék ki, hogy igyekeztünk nyitott szemmel járni a különböző rendezvényeken, és nagy örömmel láttuk, hogy vannak magyar szerzők is, akik sikeresek és remek játékaik vannak. Ez egy kis önbizalmat adott, hogy érdemes ezzel foglalkozni. De konkrét szerzőt nem említenénk. Viszont szeretjük az olyan játékokat, ahol nyersanyag menedzsment van, esetleg kockadobás, szettgyűjtés és persze [munkáslehelyezés](#). Úgy 3 éve kattantunk rá a [roll-and-write](#) játékokra, igyekeztünk ezekből is minél többfélét beszerezni, van pár, amit a KS-en backeltünk pár euróért, de tök jó kis print and play játékok ezek.





Kerestetek meg külföldön vagy Magyarországon kiadókat? Miért pont a saját kiadás? Nem gondolkodtatok KS-en vagy Gamefoundon? Hol folyik a gyártás?

Mariann: Gondolkodtunk a Kickstarter és Gamefound indításban is, de erre se anyagi, se energia és időbeli kapacitásunk sem volt. Mi nem kerestünk meg kiadókat. Azért vágtunk bele a saját kiadásba, mert fontos volt számunkra, hogy a játék tényleg a miénk maradjon. Így mi döntünk mindenről, nem alakul át útközben úgy, hogy már nincs beleszólásunk, és pontosan azt tudjuk megmutatni, amit eredetileg elképzeltünk.

Pont jókor, időben, karácsony előtt beérkeztek a példányok és zajlik az elővásárlók között a kiküldés, mi a következő lépés majd ezután? Kell-e egy második nyomás?

Anikó: Reméljük, valóban mellénk áll a szerencse és valóban ideér még éppen karácsony előtt. *(Megjegyzés: az interjú időpontjában még bizonytalan volt a beérkezés.)* Elég brutál időszak volt ez így főállás mellett, mert hál' istennek rengeteg előrendelést kaptunk, ennyiről álmodni sem mertünk elsőre. De bizony ezt egy hét alatt kellett lemeccselni, hogy mindenkihez időben eljusson - személyes átvételi pontokat is biztosítunk, a Foxpost és a házhozszállítás mellett. Nincs kizárva a második nyomtatás, de lehet, hogy ott már angol nyelvű verzió is bejön a képbe.

Van-e tervben más játék, vagy esetleg a VAN SÜTNIVALÓD?-hoz kapcsolódó kiegészítő? Persze csak ha nem titkos.

Mariann: Van persze. :) A fiókban lapul még 4 másik játék, ami teljesen más téma és működés, ezek között van, amit már teszteltünk, van, ami még kidolgozás alatt áll.

De amivel legelőször foglalkozni fogunk, az a VAN SÜTNIVALÓD? kiegészítői - ami egy kicsit nehezít majd a játékon, több döntési lehetőséget és több kombinációt fog tartalmazni, még több recepttel és csavarral. De erről egyelőre nem mondanánk többet. :)



Tanítóként hogy látjátok, tud segíteni egy társas a gyerekeknek, akár a tanulásban is?

Mariann: Egy konkrét példa jut eszembe, amikor az osztályomban az egyik kisgyerek matematikából nem értette a tízes átlépést, de a játéknak köszönhetően megértette és ráértzett. Azóta sincs vele problémája. Ha csak neki tudunk ezzel segíteni, örömet okozni, már megérté!



Rengeteg rendezvényre jártok, mik a tapasztalatok, megéri belevágni?

Anikó: A legjobb példa, hogy amikor részt veszünk egy rendezvényen, olyan sokan jönnek hozzánk, hogy már időpontfoglalásos rendszert kellett kialakítanunk (nagyon örülünk természetesen). :D Csak hogy jobban rávilágítsak, milyen egy rendezvény a mi szempontunkból: nekem egyszer volt egy olyan órarendem még az általános iskolában, hogy 6 ének óra és 1 osztályfőnöki óra volt egy napomon - a nap végére már Góbi sivatag volt a számban a sok beszédől és énekléstől - de akkor sem volt ilyen durva, mint egy fejlesztői nap vagy egy egész napos rendezvény. :D

Életképek a rendezvényekről: <https://myamgames.hu/galeriánk/>

Van egy blog részünk is, ahova a nagyobb eseményekről teszünk ki összegzést: <https://myamgames.hu/blog/>



Kedvenc játék:

[Merchants of the Dark Road](#) és [Zöldellő mezők](#)

Kedvenc játékszerző:

nincs kimondott kedvenc, sok mindenkit szeretek

Kedvenc játéktípus:

munkáslehelyező és szettgyűjtős

Életkor:
41

Nemzetiség:
magyar

Leghíresebb játéakai:
Van sütnivalód?

Utoljára játszott játék:

[Mikulás műhelye](#) - magyar deluxe

Sajgó Anikó

Kedvenc játék:

[Viticulture a Tuscany](#) kiegészítő

Kedvenc játékszerző:

nekem sincsen kedvenc

Kedvenc játéktípus:

munkáslehelyező, roll and write

Béres Marianna

Életkor:
38

Nemzetiség:
magyar

Leghíresebb játéakai:
Van sütnivalód?

Utoljára játszott játék:

[Mikulás műhelye](#) - magyar deluxe



Mit találsz nálunk?

- Játékbemutatók – könnyed, érthető és részletes ismertető
- Fejlesztői interjúk – kulisszatitkok a játékalkotóktól
- Kvízzjátékok – próbára teheted a tudásod

Szereted a társasjátékokat?
Kíváncsi vagy a legújabb megjelenésekre?
Szívesen hallgatnál fejlesztői interjúkat és
izgalmas bemutatókat?



A BoardCast elhozza neked mindezt egy
lendületes, szórakoztató és informatív
formában!

Csatlakozz hozzánk YouTube-on!

Ne maradj le a következő játékelményről!



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

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
154. 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:

