

155.

# JEM

Játékos  
Ember  
Magazinja

2026. február



# HÓDVÁR

Hódvár · Dűlőre jutunk · The Ruhr: A Story of Coal Trade · Bier Pioniere  
Királyi kombó · Tucano · Navoria felfedezői · Lázadó hercegnők



Azul - Párbaj



Hunyadi



Családi Társasjáték  
Egyesület



Thomas Spitzer



# LÉPJ BE A TÖRTÉNETBE!

Keresd gyerek- és családi játékaikat országszerte számos könyves- és játékboltban és a [pagony.hu](http://pagony.hu) webshopban!

PAGONY

## MONSTER HR

**AHOL A VÉRFARKAS A BKV-ELLENŐR**  
Juttasd be a szörnyedet a vágyott munkakörbe!



## TOTEMIX

**AHOL A MAJOMISTEN AZ ÚR**  
Licitálj, fejlessz, építsd meg a legmagasabb totemet!

## LUMENARA

**AHOL A MÓKÁS LÉNYEK ÉLNEK**  
Kösd össze őket utakkal, hogy egymásra találjanak!



## Zümmögő

**AHOL MÉHECSKE LEHETSZ**  
Jegyezd meg, hogy hol vannak a virágok a réten, és gyűjtsd össze a nektárjukat!

## RUMINI HAJÓNAPLÓ



**AHOL A LEGVAGÁNYABB MATRÓZOK KALANDOZNAK**



## Kedves Játékosok!

Ha mesét kellene írnom, azt mondanám, hogy az Óperenciás tengeren is túl, de még a Csalagút bejáratán innen, valahol az erdőségek legmélyén volt egy folyó. Ha meg a szikár tényekre alapított elbeszélést, akkor azt mondanám, hogy történetünk a Ruhr-vidéken játszódik. És innentől keveredik a két szál, a mese és a valóság, és elérkezünk egy olyan világba, ahol a két történet határai elmosódnak és egymásba fonódnak.

Mert ebben az erdőben volt bizony egy hódcsalád, akik mindenféle bonyolultabbnál bonyolultabb formációkban építették fel váraikat, újabb és újabb kihívások elé állítva a fiatal hódgenerációkat (*HÓDVÁR*). És mivel mesebeli erdő volt, olyan madarak is éltek benne, amelyek nem voltak szokványosak ezen az égövön. Tukánok, bizony, akik a gyümölcsöt eszegették (*TUCANO*). Rájártak a szőlőre is, és maguk ették meg azt, ahelyett, hogy hagyták volna, hogy a gazdák minden fűrtből bort készítsenek (*DŰLŐRE JUTUNK*). A komlót is megették volna, de annak nem volt jó íze, így azt kikopték - minő szerencse, így a mesterek tudtak belőle sört főzni (*BIER PIONIERE*). Nem zavartatták magukat a gépek és hajók zajától sem, és észre sem vették nagy igyekezetükben, hogy a vidéken megindult a szénbányászat és a szén szállító uszályok egymást érték a folyón (*THE RUHR: A STORY OF COAL TRADE*).

Olyannyira el volt foglalva mindenki a maga hódvárával, borospincéjével, sörfőzdéjével és szénbányájával, hogy még azt sem vették észre, hogy az erdő fái alatt, a bozót mélyén egy picinyke királyság búvik meg (*KIRÁLYI KOMBÓ*). Ebben a királyságban nem

szokványosan mentek ám a dolgok! A hercegnők nem örültek a királyfi kéréseknek, sőt, elkergették őket és nem akarták őket beengedni a csak csajoknak fenntartott bulikba (*LÁZADÓ HERCEGNŐK*). Így éltek sokáig, mígnem egyszer valaki rájuk nem bukkant és fel nem fedezte a titkos királyságot (*NAVORIA FELFEDEZŐI*). Onnantól nem volt békeség, folyton párbajra hívták az uralkodót (*AZUL - PÁRBA*). Az uralkodó viszont nem szeretett párbajozni, sőt, a harcot sem szerette, mert jó tanuló volt történelemből és tudta, hogy a várostrom meg a csata véres, kemény dolgok (*HUNYADI*).

De mire ide elértünk a történetben, elfogytak a játékok és hirtelen vége szakadt a mesének. Újra itt vagyunk, a valóságban, ezért gyorsan meg is interjúváltunk egy nagyon is valós játékszerzőt, Thomas Spitzert, akinek a Ruhr és a Bier Pioniere játékokat köszönhetjük.

És tudjátok még, mi a valós és mi nem mese? Hogy 10 éves lett a *CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET!* Osztozunk örömmel és még sok sikeres együtt töltött évtizedet kívánunk nekik!

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

Jó játékok!

*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 Dzszenifer és Kiss Csaba

**Olvasószerkesztők:**

Molnár Levente és Békási Zsolt

**Korrektorok:**

Krantz Domokos, Kiss Csaba és Kóczán Attila

**Jelen számunk cikkei írták:**

Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Nagy Sándor (winterborm) és Békási Zsolt (Breki)

**Hírszerkesztő:** Szabó Máté (Dundee)

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

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

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

Elérhetőség:

[jemmagazin@gmail.com](mailto:jemmagazin@gmail.com)

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

## Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



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



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



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



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

# Tartalomjegyzék

- 
- 6** HÓDVÁR  
**9** DŰLŐRE JUTUNK  
**12** AZUL - PÁRBAJ  
**16** THE RUHR: A STORY OF COAL TRADE  
**20** BIER PIONIÈRE  
**24** KIRÁLYI KOMBÓ  
**27** HUNYADI  
**31** TUCANO  
**34** NAVORIA FELFEDEZŐI  
**37** LÁZADÓ HERCEGNŐK  
**40** CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET  
**46** THOMAS SPITZER



A játéknak  
hódolunk!

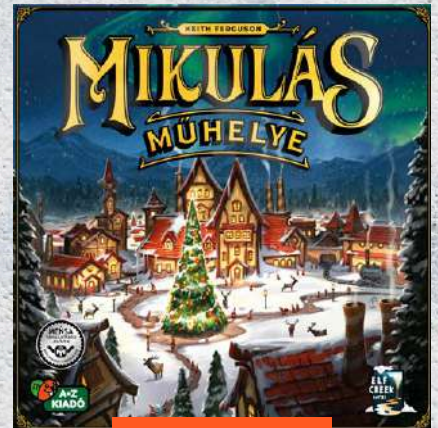
Ismerjétek meg az A-Z KIADÓ különleges kiadásait!



ELFOGYOTT



MEGJELENT



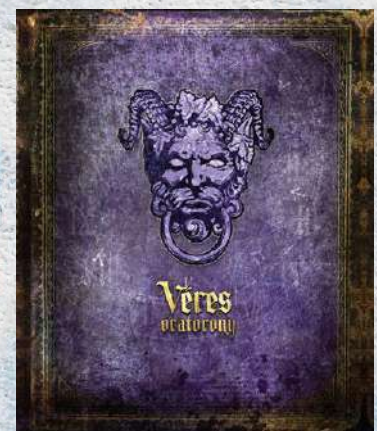
MEGJELENT



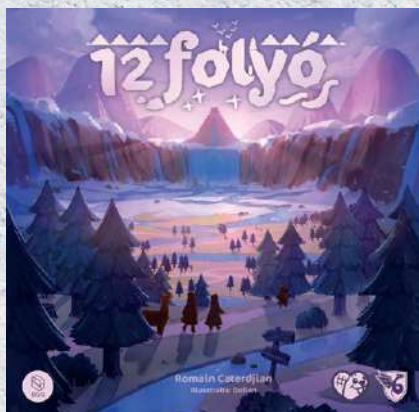
MEGJELENT



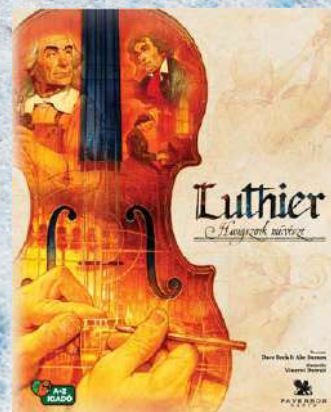
Várható:  
2026. március-április



Várható:  
2026. február



Várható:  
2026. március-április



Várható:  
2026. nyarán

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



8+



2-4



20'

# Hódvár

A *JEM MAGAZIN* szerkesztőségében mindig izgatottan várjuk azokat az alkalmakat, amikor akár nagy, akár apró különlegességgel készülhetünk nektek. Így történt ez a *HÓDVÁRR*al is, amit a *PAGONY* kiadó támogatásával még a február-március környéki megjelenése előtt mutathatunk be. Szemfüles olvasók emlékezhetnek, hogy a 150. lap-számunkban hasonlóan jártunk el. Na, de mit is érdemes tudni a gyors és precíz észjárását kérő *HÓDVÁRR*ról?

## Fából és sárból

A *HÓDVÁR* című játék során mindannyian egy-egy hódvárat fogunk felépíteni mindenféle alapanyagból, ami a kezünk ügyébe kerül. Ehhez mindenki kap egy hódváralapot, amit nehézségi szinttől függően egy gátból és egy folyólapból állít össze. Továbbá mindenki kap egy játékoszetet lapkákból, ezek a lapkák mindenkinél ugyanolyanok. Végül a játékosok számánál eggyel kevesebb hódbábut és a megkevert megrendeléspaklit is készítsétek elő képpel lefelé. Már csak egy kezdőjátékost kell választanotok és kezdődhet a játék!

A játék szimultán zajlik és egymással versengve próbáljátok minél gyorsabban megépíteni a hódvárat, megfelelve a megrendelések szabályainak.

A kör (az első kört leszámítva) azzal indul, hogy az előző kör győztese felfedi a megrendeléspakli felső kártyáját. Ekkor mindenki azonnal nekiláthat az építkezésnek. Minden gáton nyolc hely található, ide kell majd az építőlapkákat elhelyezni. Mire kell odafigyelniük?

A megrendeléskártya megmutatja, milyen szabályt kell betartanunk. Ez vonatkozhat arra, hogy milyen érték vagy építőelem látható az egyes

lapkákon. Vonatkozhat két lapka szomszédságára, például hogy levél nem kerülhet ág mellé. Arra is vonatkozhat, mennyire saras a lapka, vagy hogy az egyes lapkánál hány hódmunkás fog segédkezni. És ha ez még nem lenne elég, gyakran az is fontos, hogy a gát belsejében elhelyezkedő folyólapkán hol található folyó, partszakasz vagy virág.

Az a játékos, aki először érzi úgy, hogy elkészült új otthonával, megfordítja a homokórát. A többi játékosnak ennyi ideje van befejezni a munkát. Mindenki, aki sikeresen befejezi az építést, elveszi a legkisebb számú hódfigurát, jelezve, hogy hányadik-ként készült el. Aki nem tudta befejezni a hódvárat, az sajnos biztosan lemarad a jutalomról.

Akik viszont befejezték, gyorsaságuk szerint megvizsgálják, teljesítették-e a megrendelésnek megfelelően az építkezést. Aki a leggyorsabban teljesítette a megrendelést hibátlanul, az kapja meg a megrendeléskártyát. Ha senki sem tudta helyesen megépíteni a hódvárat, akkor mindenkinek üres marad a keze. Ez még nem tűnik kihívásnak, viszont a megrendelések vizsgálatakor minden játékos a saját, korábban begyűjtött megrendeléseit is figyelembe kell, hogy vegye. Tehát minél jobban áll valaki, annál nehezebb dolga lesz.





Egyébként minden játékos fordít egyet a folyólapkáján, és a rajtuk látható hódok mellől visszaveszi a lapkáját a készletébe. A következő építkezést ebből az állapotból kell majd elkezdje, így lehetséges, hogy majd cserélgetnie kell a lapkákat.

Amikor valaki begyűjtötte a kör végén a negyedik megrendelőkártyáját is, megnyerte a játékot és ő válik a **HÓDVÁR** című játék győztesévé!

## Megépült a hódvár!

A gyorsaságot és megfigyelőkészséget igénylő játékok erénye, hogy kiválóan fejlesztenek. Először is, általában valamilyen logikai vagy koordinációs kihívás elé állítanak. Másrészt pedig ezt a többi, gyakran nálunk ügyesebb játékosársainknál gyorsabban kell tudnunk minél jobban teljesíteni. A kihívás a **HÓDVÁR** esetében a halmozódó megkötések a lapkák elhelyezésére. Kiválóan fejleszti ez a problémamegoldó készséget, ugyanis a játék során adott a lehetőség, hogy minél hatékonyabb gondolatmenetet alkalmazzunk a hódvár építésénél. Például ügyes gondolat, hogy kimaradnak lapkák, és úgy a legegyszerűbb a megkötéseket teljesíteni, ha a lehető legkevesebb lapkára kell azokat figyelembe venni. Így történt, hogy valakinek eszébe jutott, hogy szimplán nem használja a kritikus építőelemeket. Sőt, a többiek is szemfülesek voltak, mert a gyors, néha kapkodó építkezés közben ellesték ezt az ötletet. A játék másik fontos pozitívuma, hogy a figyelem hatékony megosztására is tanít. Oda kell tudnunk figyelni a már begyűjtött feladatokra, illetve az újakra is, ráadásul emlékeznünk is érdemes rájuk, hogy időt spórolhassunk meg.

Ezen kívül az építkezés közben sem árt gondolkozni egy kicsit, mert minél több lapkát kell áthelyezni máshová, annál könnyebb hibát vétetni.

Szerintem az elmesélésem alapján érezhető, hogy ez a játék a kicsit nagyobb, már iskolás gyerekeket célozza meg, hiszen összetett problémát kell megoldani, ami folyamatosan tovább nehezedik. Ettől függetlenül én kipróbáltam fiatalabbakkal is, és azt a tanulságot szűrtem le, hogy ha kivesszük a játékból az időnyomást, számukra is abszolút élvezhető lesz a játék. Igen, a kemény versengés ijesztő tud lenni, de fokozatosan hozzá lehet a gyerekeket szoktatni. (És hozzá is kell, én például sosem hagyom magam, fontosnak

tartom, hogy a játékot követően a fiatalabb családtagjaim megpróbálják elfogadni, hogy még nem olyan ügyesek mindenben és gyakorolniuk kell. Emellett természetesen az is fontos, hogy megdicsérjük érdemeiket, amiben ügyesen haladnak.) Ráadásul a játék azon tulajdonságát sem szabad figyelmen kívül hagynunk, hogy ezek a feladatok kiválóak arra, hogy egyedül próbálkozzunk a teljesítésükkel. Azt sem akadályozza semmi, hogy ilyenkor (vagy rendes játék során) tovább merészkedjünk és akár öt vagy hat feladatra is koncentráljunk. Természetesen ennek velejárója lehet, hogy közel lehetetlen állások is kialakulhatnak.

No, meg van a játéknak egy tanonc módja, amiben a folyólapkának egy rendezettebb oldalát láthatjuk (a virágok eloszlása barátságosabb), illetve a szabály javaslata, hogy csak három szabály begyűjtéséig játszunk. Szerintem lehet bátran egyszerűsíteni úgy is, hogy a begyűjtött megrendeléseket nem kell figyelembe venni, mondhatni, egymástól független köröket teljesítünk.

A fiatalokat (és szüleiket) kiválóan szólítja meg a játék doboza is, a rajzolt hódok roppant aranyosak, a lapkák és alkatrészek színe is kellemesen színes, és még hód figurákat is találunk a dobozban! Süt róla, hogy kinek érdemes levennie egy bolt polcáról. Érdekesség, hogy a **PAGONY** a tavalyi évig kizárólag saját fejlesztésű játékokat gyártott magyar szerzők segítségével ([LUMENARA FELFEDEZŐI](#), [KIWI](#), [LOKOMOTO](#)). A **HÓDVÁR** lesz a második lokalizációjuk (a [MÓKUSFUTAM](#) után), amit egy külföldi partnertől hoznak el számunkra. Bízunk benne, a magyar játékok fejlesztése továbbra is fontos szerepet tölt majd be a kiadó életében, de már várjuk, ez az új irány milyen új és érdekes játékokat varázsol a játékasztalainkra. Sok sikert kívánunk ehhez az új kihíváshoz!



Mint a hódvár megépítése után, úgy szeretnék végigtekinteni e játék erényein is. Kellemes élményt nyújtott számomra a játék, miközben izgalmas és intenzív volt. Pont olyan hosszú, hogy még ne unja meg a gyerek a feladatokat. 7-8 éves kortól érdemes kipróbálni otthon, de fiatalabbakkal is le lehet ülni, ha egy kis agytornát szeretnénk a számukra keresni. Kedves grafikája bevon, kihívásai pedig megtartják a figyelmet a játék során. Egyedül azokra a csemetékre érdemes odafigyelni, akiknek kevesebb az önbizalmuk és el tud törni a mécses egy sikertelen kör után; számukra mint feladványt érdemes odaadni, hogy egyedül játsszon vele.

Már nem kell sokat várni, nemsokára a boltok polcain is megtaláljátok, addig is menjetek ki a kertbe, a közeli folyóhoz, és gyakoroljatok, milyen kőből, fából és levélből HÓDVÁRAT építeni!

Breki



PAGONY

Tervező:  
Eddie Lee

Megjelenés:  
2025, 2026

Kiadó:  
Korea Boardgames, Pagony

Kategória:  
valós idejű, lapkalerakós

8+ 2-4 20'





8+



1-4



30-40'

# Dűlőre jutunk

Az hogy lehet, hogy legalább egy éve nem írtuk meg ezt a cikket, miközben a játékot a magazin **JEM DÍJASNAK VÁLASZTotta** 2024-ben (persze az olvasók szavazatai és a szakmai zsűri kombinált álláspontja alapján)?!?!? Rejtély. De ahogy egy jó bornak is idő kell, míg minden íze és zamata kiérlelődik, lehet, egy jó játékhoz is idő kellett, amíg a hatalmasra nőtt társasjáték piacon kialakult a végleges helye és értéke. Kóstoljunk bele, mit rakott le az asztalra mindannyiunk kedvence, **Hajnóczy Soma**.

## Borban az igazság, borban a vigasz,

Vagy legalább egy jó játékötlet. Na, persze nem Soma volt az első, aki rájött, hogy a borkészítés folyamata "adja magát", hogy "megjátékosítsuk" - azaz hogy ráépítsünk egy jó kis játékot. A BGG [143 játékot vagy kiegészítőt](#) tart nyilván ebben a kategóriában, és ezek közül párat mi is "megkóstoltunk": [SZÜRET](#), [CUVÉE](#), [FRÖCCS](#) (ráadásul szintén Somától!), [LA VINA](#), [VINHOS](#), [VITICULTURE](#). A közös ezekben

a piaci viszonyokat is, nem mellesleg, még ha leegyszerűsítve is.

Nos, ezeket a **DŰLŐRE JUTUNK** egyszerűen, könnyen átláthatóan és logikusan oldja meg, köszönhetően az egyébként igen letisztult szabályainak. A 9 db dűlőlapka segítségével elkészítjük a játékteret, azaz a szőlőhegyet, középen a téli lapkával, körülötte pedig a 8 dűlővel. A dűlőlapkákra annyi szőlő jelölő kerül a zsákból random húzva, ahányat az adott lapka mutat. A rendeléskártyákból 4 darabot felfedünk, ez a kínálat, illetve a három ládat (szőlő, hordó, üveg) a játéktér mellé tesszük, úgy, hogy a szőlő láda üres, kezdéskor az összes fűrt a húzózsákban van.

6

6

6

6

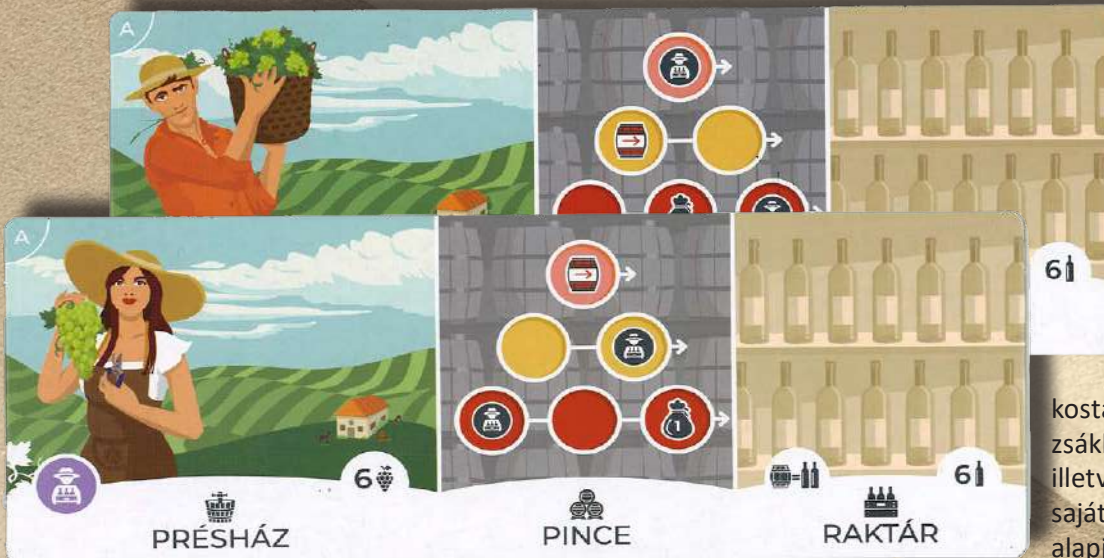
6

6

6

6

6



az, hogy mindegyik valahol kényszerpályán mozog, hiszen a bortermelés real folyamata nem nagyon tűr eltérést: őszig az előkészítő munkák (metszés, lekötés, kapálás, ritkítás), ősszel (vagy később, pl. aszúbor esetén) pedig a szüret, télen pedig a borral való foglalatosság. És mivel ezt a bort el is kell adni, a játéknak valahol illusztrálnia kell

## Borban a felejtés, borban a tavasz.

Viszont itt most ősz van, nem tavasz, szóval **egy fél évvel** tolódnunk, mivel a játékosok (akik egymást **órajárás** szerint követik) két akció közül választhatnak **egy**:



1. szüretelés - leveszik az egyik dűlőlapkán lévő összes szőlőt és a préházukba teszik, majd végrehajtják az adott lapka akcióját
2. rendelés teljesítése - beadják a megfelelő boros palackokat a ládába és elveszik a 4 elérhető rendeléskártya egyikét (amelyiket teljesítettek), majd maguk elé teszik azt sorban, egymás mellé

Kicsit bővebben az akciókról. A leszüretelt szőlőből csak annyit tarthatunk meg, ami elfér a préházunkban, ez jelölve van a játékosablánkon. A többletet a többi játékos kapja meg üléssorrendben. A téli dűlő bármikor választható, és ha valaki ezt választja, azonnal meg kell fordítani azokat a dűlőlapkákat, amin nincs szőlő és feltölteni azokat. A dűlőlapkákon elérhető akciók az alábbiak:

- » szőlő préselése: fűrtök megadott kombinációkban való beadása után elvehetünk 1 hordót, elhelyezzük a pincénkben és esetleg végrehajtunk egy bónusz akciót, ha olyan mezőre léptünk a hordóval
- » hordó érlelése: mozgatjuk a hordónkat egy mezővel jobbra, megint csak bónusz akciót hajtunk végre, ha

a hordó olyan mezőre lép, és ha a hordó végül elér a raktárba, kicseréljük azt a színének megfelelő 2 db palackra

- » rendelés felvétele: elveszünk egy rendeléskártyát és magunk elé tesszük, de még nincs teljesítve, csak lefoglaltuk azt
- » szőlő húzása zsákból
- » gazdajelölő lerakása egy olyan dűlőlapkára, amin még van szőlő, vagy a téli lapkára (ennek hatására ha egy másik játékos azt választja, megkapjuk a gazdajelölőn lévő és addig titokban, lefordítva tartott akciót)



A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos teljesíti az n-edik rendelését, az n értéke itt a játékoszámtól függ, 2 főnél pl. 6. A játékos pontszáma a teljesített rendeléseken lévő pontokból és abból tevődik össze, hogy ha az egymás mellé rakott rendeléskártyák szélein illeszkedő dugóhúzó szimbólumok vannak, akkor a kapcsolódásokért még 1-1 pontot kap az illető.

A játéknak van haladó, egyszemélyes és kitüntetésekkel operáló változata is, ez utóbbiban az egyes megadott feltételeket először és másodikként teljesítő játékosok extra pontokat kapnak, amiket egy gazdajelölővel tartanak nyilván egy külön kis táblán.





## Minden cseppje élet, mámor és erő, Ettől nyer vigaszt a szenvedő.

Ha választani kell egy pohár bor vagy e között a játék között - már ha szenvedőként vigaszt szeretnék nyerni - én mindenképpen a *DŰLŐRE JUTUNK*ot választanám (a bort ugyanis ki nem állhatom). Nem úgy ezt a játékot, ami rögtön szimpatikussá vált számomra, több minden miatt is.

Egyrészt a kivitelezése nagyon letisztult, de nagyon beszédes. Kicsit hasonlít azokhoz a piktogamokhoz, amik keveset mondanak, de azt azonnal, gyorsan, könnyen érthetően. A szimbólumok használata telitalálat, a grafika nem túlcifrázott, de mégis átadja a szőlőhegy hangulatát. Másrészt a szabályai - hogy is fogalmazzak, hogy ne legyen belőle félreértés, abból meg később sértődés - egyszerűek. De ez nem a buta egyszerűség, mint hogy dobj és lépj, aztán csináld meg, amit a mező mond. Hanem az a fajta egyszerűség, amikor egy játékban kettő,

legfeljebb három féle lépésed van, de azt úgy kell meggondolni, hogy felépüljön belőle egy stratégia. Na, ez az igazi kihívás és ettől jó egy egyszerűnek tűnő, közben meg mély euró.

Soma játéka is ezen az úton jár, sőt, a variációkkal még jobban bonyolítható, de okosan nem a választható akciók száma nőtt, csak azok súlya. Nem többet kell gondolkodni, csak jobban. Nem bonyolultabbak a döntések, csak nagyobb a tétjük. Kicsit mint Soma trükkjei: nézzük és azt gondoljuk, de hát ez milyen egyszerű!, aztán ha mi akarnánk leutánozni, bizony néznénk nagyokat. És ez az igazi kreativitás, ha valaki úgy tesz le egy egyszerűnek tűnő szerzeményt az asztalra, hogy amikor kinyitjuk a dobozt, egy külön kis világ rejtőzik benne. Hát ezt készítette nekünk Soma és ezért is díjaztuk őt a *JEM MAGAZIN* nevében.

drkiss



**Dűbörjútunk**

**Tervező:**  
Hajnóczy Soma

**Megjelenés:**  
2024

**Kiadó:**  
Gémklub

**Kategória:**  
munkáslehelyező, szettgyűjtős

**8+**

**1-4**

**30-40'**





10+



2



30-45'

# Azul - Párbaj

Az **AZUL** kiválóan működik két fővel. És a többi változata is. Most akkor miért is vagyunk itt, miért készült el ez a játék? Visszatérő téma bármilyen hobbitan és iparban a rókabőr, amit a modern időkben már nem csak az erdőben lehet a préda elejtésével szerezni, hanem a túl sok pénzzel rendelkező polgárok zsebében keresztül is be lehet zsebelni. Kiegészítők, új alapjátékok, gyűjtői kiadás és mostanság, az utóbbi években a hobbita csöppenő, főleg a társasjátékos párokat kiszolgáló párbaj, azaz két főre optimalizált verziók hódítanak. Ez a jelenség elérte napjaink alampívét is, így került a szerkesztőségünk kezébe az **AZUL - PÁRBAJ**.

## A kupola építése

Az **AZUL - PÁRBAJ** elődei nyomdokait igyekszik követni, érdekes, két főre kiötlött megoldásokkal téve változatosabbá a játékmenetet. Több korábbi **AZUL** játék jegyeit is felfedezhetjük majd a játék során.

Az előkészületek során négy kis és egy nagy manufaktúra korongot helyezünk az asztalra, mindegyik kis méretűt négy, a nagyot pedig öt csempével megtöltve. Ide kerül a kezdőjátékos jelölő is. Minden korong egy sárga nap és egy kék hold részből áll. A kis manufaktúrák hold részére egy-egy bónusz korongot helyezünk lefordítva.

A játéktér közepére kerül még egy tábla, amin mindenki a saját pontjait tudja jelölni, illetve a kupola lapkák kínálata is itt foglal helyet.

Minden játékos kap egy játékosablát is, ami ismerős módon két részre oszlik: bal oldalt találjuk a csempék gyűjtősorait, jobb oldalt pedig a csempék végső helye lesz.

Végezetül minden játékos választ magának egy kezdő kupola lapkát a kínálatból (fordított játékosrendben), amit bármelyik mezőre elhelyezhet a tábláján, illetve kiválasztunk három játék végi pontozólapkát is.

A játék öt fordulón át tart, ahol felváltva követik egymást a játékosok. Körük során négy lehetőség közül választanak: kupolalapka begyűjtése, csempék elvétele (kétféleképpen) vagy bónusz korong szerzése.



Minden forduló során pontosan kétszer fognak a játékosok kupolalapkát gyűjteni, ám a kínálat mindössze három lapkát ajánl fel, ráadásul csak a forduló végén töltjük újra őket. A lapka begyűjtése során a játékos elvesz egy lapkát, amit bármelyik üres mezejére lehelyez a játékos táblájára. Úgy is dönthet, hogy a lefedett húzópakliból kér lapkát, de ezt legalább egyszer valakinek meg kell lépnie a kínálat mérete miatt. A húzópakli tetejéről bármennyi lapkát kérhet, és azok közül egyet tart meg, viszont annyi pontot kell fizessen, ahány lapkát megnézett. Segítség, hogy a lapkák hátulja elárulja, milyen típusú lapkára számíthatunk húzáskor.

Ugyanis két fajta kupolalapka van: az egyikben dzsókermezőt biztosít a negyedik hely, a másik esetben viszont egy különleges csempének fenntartott helyet láthatunk, amit ingyen odahelyezhetünk, amint a másik három csempe helye is lefedésre került. Ez a csempe annyi pontot ad, ahányadik sorba helyeztük le.

A csempék elvétele kezdetben változatlan az első Azul játékhoz viszonyítva, mivel a játékos egy manufaktúráról egy szintet választ és azokat a csempéket begyűjti. A csavar a maradék csempéket érinti, ugyanis azok a hold részre kerülnek át egy kis toronyba. A toronyba az aktív játékos tetszőleges sorrendben helyezi el az összes megmaradt csempét (kivéve a nagy manufaktúra esetében, ott nem képezünk tornyot). Ezáltal egyetlen csempe lesz a torony tetején. A csempebegyűjtés második lehetősége, hogy a holdas részről gyűjtünk csempét, de csak azokat, amik felül helyezkednek el a tornyokban. Ekkor az összes megfelelő színű csempét begyűjtjük az összes holdas részről, amik megfelelnek a feltételnek.

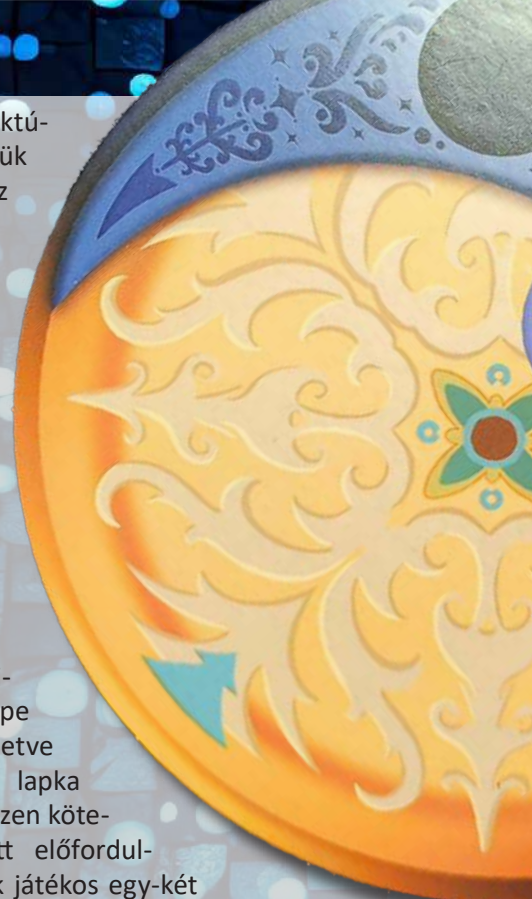
A begyűjtött csempéket játékos táblánk bármelyik sorába elhelyezhetjük, erre hat sor áll rendelkezésünkre. Ezt úgy is megtehetjük, hogyha az adott sorban nincs még megfelelő színű hely a számukra, csak arra kell ügyelnünk, hogy még a kör során rakjunk oda egy megfelelő kupola lapkát.

Az utolsó akciólehetőség, hogy ha leürült valamelyik

hold egy kis manufaktúráról, akkor begyűjtjük az ott heverő bónusz lapkát (ami természetesen a korong kiürülésekor azonnal megfordul). Belőlük is pontosan kettőt fog mindenki begyűjteni, mint a kupola lapkából. Az ő hasznuk máris kiderül.

A forduló a végéhez közeledik, amikor minden csempe és bónuszkorong, illetve a két-két kupola lapka begyűjtésre került. Ezen kötelező elvételek miatt előfordulhat, hogy valamelyik játékos egy-két körrel többször kerül sorra, mint a játékos társas. Ekkor szigorúan fentről lefelé haladva megvizsgáljuk a csempegyűjtő sorainkat: ami tele van, onnan egy csempét áthelyezünk egy megfelelő színű mezőre és ismerős módon megnézzük, hány csempe van vele együtt egy egybefüggő sorban, illetve oszlopban, és annyi pontot írunk (példa: ha a lehelyezett csempével együtt egy sorban három csempe van egymás mellett, aminek a lehelyezett csempe is a része, az három pontot ér. Hasonlóan egy "négyes" oszlop után négy pont jár. Ha rajtuk kívül van másik csempe, amihez "ugrással" érhetünk csak el, az már nem számít bele a pontszerzésbe).

Csempét akkor is lehelyezhetünk egy sorból, ha egy még hiányzik. Ezt a csempét két megfelelő színű bónusz koronggal válthatjuk ki, vagy három tetszőlegessel.



Ha valamelyik sorban olyan csempékkel készülünk el, amiknek nincs helyük a kupolánkon, azokat a csempéket büntetésként levesszük és pontot veszítünk miattuk.

A játék az ötödik forduló után véget ér; ekkor még megnézzük, ki hogyan teljesítette a játék pontozólapkait, és azokat lelépve a pontozó sávon kiderül, ki nyerte meg az AZUL - PÁRBAJt.

## A csempék párbaja

Az AZUL játékcsalád egyre színesebb és változatosabb, és ezt a párbaj verzió is követi. Részben merít a korábbi játékok ötleteiből, mint a csempék draftolása, vagy a negyedik rész lapkalehelyezése, amire majd a csempék kerülnek. Ezen kívül új megoldásokat is találunk a játékban. Ilyenek a bónuszlapkák, amikből nincs sok, de egy-egy kritikus körben aranyat érhetnek, ha sikerül a felhasználásukkal elpakolni a csempéket a sorokról. A dzsóker/különleges csempe mezőket is jó ötletnek találok, az előbbi könnyít, ha valaki szorult helyzetben van, az utóbbi pedig erősíti azt, aki a kupolája adott részén precízen tud építkezni. A különleges csempék hosszabb távon kifizetődők, mert általuk gyorsabban töltődik egy-egy sor.

Amiről egy kicsit hosszabban érdemes beszélni, az a manufaktúra korongok újítása. Technikailag a holdas rész az eddigi középső résznek felel meg, ahová az alapjátékban a maradék csempéket válogatás nélkül besöpörtük. Ezt a nagy korong még követi, ám a kis korongok tornyozása ugyeszen behoz egy játékot az időzítéssel, vagy a begyűjtött csempék mennyiségének csökkenésével.



Az ügyes játékosok így elkerülhetik, hogy feleslegbe menjen egy-egy csempe, amit ha egyben kéne felvenniük a többivel, már nem férne ki a sorba, de ha sikerül a tornyozással ezt késleltetni, akkor

a k á r egy másik sorba is belefér. Vagy megmenthetünk néhány csempét az ellenféltől, ha egy torony alá rejtjük a kulcs színeket, hogy ne férjen hozzá korlátlanul. Azok számára, akik most először próbálkoznak az AZUL - PÁRBAJjal, a játéknak ezen része lehet a legkaotikusabb, nehéz ugyanis átlátni elsőre, melyik csempét mikor, hogyan, milyen sorrendben szeretnénk, hogy felbukkanjon.

Még megemlíteném a játék minőségét, amit több játéktól hallok, hogy gyengére sikerült. Ezzel nehezen értek egyet, mivel egy elemen láthatunk "visszaesést", ez pedig a táblákat érinti, mivel ezek nem vastag karton táblák, hanem vékonyabb anyagból készültek. De valójában elég masszív, jó tartású ez az anyag is, ráadásul már A KIRÁLYNÉ KERTJE sem használta az eredeti vastag táblákat. Ezen kívül azt is figyelembe kell venni, hogy ez a kiadás kisebb dobozú, így a hely is kisebb benne. Ha nagyobb lenne a doboz, vastagabb lenne a tábla, akkor drágább lenne a játék, és az lenne a baj. Ami szerintem tényleg baj is lenne, mert ez a jelenlegi ára kábé oké. Elég sok extra alkatrész lapul benne egy szimpla AZULhoz képest, de mégis kisebb játék, csak két főre.

Összességében szerintem jól sikerült a játék, bár én is úgy érzem, nem körözi le a sima játékot, és nem követi a többi sikeres széria párbajosítását (mint a 7 Csoda: Párbaj vagy a Splendor - Párbaj), amik a közönség szerint léptek egy szintet az eredeti verzióhoz képest. Talán azért is, mert az Azul széria újabb és több darabot számlál, így újítani is nehezebb benne. Egyébként jók a plusz döntések, de néha tényleg fölöslegesnek érzem őket, és ekkor lehet látni, hogy túl van bonyolítva egy kicsit. De csak egy kicsit, mert egyébként gördülékeny, a sima Azulhoz képest több taktikai lehetőséget látok benne. Szóval a konklúzió az, hogy az Azul rajongóknak, akik az eddigi részeket kipróbálták, ezt is ki kell próbálniuk; a gyűjtőknek pedig be kell szerezniük, mert abszolút megfér a többi verzió mellett.

Breki



GÉMKLUB

Tervező:  
Michael Kiesling

Megjelenés:  
2025

Kiadó:  
Next Move Games, Gémklub

Kategória:  
draftolás, mintázatépítő

10+

2

30-45'



# BOARD CAST

## Mit találsz nálunk?

- Játékbeutatók – 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 bemutatásokat?

 **YouTube**

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

**Csatlakozz hozzánk YouTube-on!**

**Ne maradj le a következő játékelményről!**



TÁRSAS  
KÖZPONT  
EGYESÜLET

**kmo**

Művelődési Központ és Könyvtár



**JEM**

Játékos  
Emberek  
Magazinja

**BOARD  
GAME  
cafe**  
BUDAPEST

A társasjátékos kávézó

**Gyere  
játszani!**



**Nálunk mindig  
találsz társaságot!**

**Játékbeutatók,**  
ahol sok, a hobbit kedvelő  
emberrel próbálhatsz ki  
rég kedvenceket  
és újdonságokat.

**Hétfőnként  
Közjáték,**  
a BGC Közösségi  
társasjáték estje!

boardgamecafe.hu



Figyeld eseményeinket Facebook oldalunkon!





12+



2-4



120'

# The Ruhr: A Story of Coal Trade



Újabb utazásunk során álljunk meg, vagy tematikusan talán horgonyozzunk le most egy kicsit Essen környékén. A város az elmúlt negyven évben rendszeresen megrendezésre kerülő expo miatt a társasjátékosok Mekkájaként vált ismertté. Így talán nem véletlenül bukkan fel a település újra és újra a német fejlesztésű játékokban. Mivel a vidék a szénkitermelés révén emelkedett fel a XVIII-XIX. században, így a téma minden játékkervező előtt adott, elég ha csak *MICHAEL KIESLING* és *WOLFGANG KRAMER* kiváló *SZÉNRE FEL* című munkájáról teszünk említést. A *THE RUHR* viszont nem a bányászat, hanem a kitermelt szén szállításának nehézségeit eleveníti fel – egy német euro game típusú játékhoz képest – meglehetősen tematikus formában.

A *THE RUHR* című társasjátékban a játékosok feladata alapvetően az lesz, hogy a fekete és fehér dobókockák által megtestesített szenet elszállítsák a folyón a partmenti városokba, gyárakba, illetve a torkolatnál elhelyezkedő Ruhrort néven ismert kikötőbe. A szállításért járó pénzből fejlesztéseket hajtanak végre, melynek nyomán zsilipeket és raktárakat építhetnek, amiért győzelmi pontok járnak.

## Körsorrend

A játékot a véletlenszerűen kiválasztott kezdőjátékos kezdi, a többiek az óramutató járása szerint következnek. A 2. fordulótól kezdődően azonban abban a sorrendben jönnek egymás után, ahogy a hajók elhelyezkednek: a folyó torkolatától legmesszebb fekvő hajó tulajdonosa kezd, majd sorrendben következnek a többiek akciói. A játék tizenkét fordulója ezen túlmenően az alábbiak szerint zajlik.

## Akciófázis

Ez a fázis egyrészt az akciójelölő lehelyezéséből és a saját hajó bármelyik szénlelőhelyhez történő mozgatásából áll a folyón lefelé mutató irányba. Az akciólehetőségek a következők:

- » szállítás, azaz egy szénkocka felhelyezése a szállító-sávról az egyik folyómenti szénlelőhelyre
- » vontatás, azaz a főszabállyal ellentétben nem a folyón lefelé, hanem visszafelé mozgatása
- » a révkalauz felbérlete, azaz a szállítási lehetőségek bővítése
- » bérfizetés, azaz 2 tallér igénylése, amennyiben a képesség korábban kifejlesztésre került





» támogatás, azaz egy szénkocka értékének megnövekedése 2-es értékkel, amennyiben a képesség korábban kifejlesztésre került

Ha a kikötőbe szállítottál, +1 tallér jár, és az exportjelölő leszállított 1-3 értékű szénkocka esetén egyet, 4-6 értékű szénkocka esetén kettőt lép előre az exportsávon.

Már itt meg kell jegyezni, hogy a játék egyetlen „nyersanyaga” a pénz, győzelmi pontot gyakorlatilag csak pénz befizetésével lehet szerezni. Ezért a játszhatóság érdekében hitel felvételével pénzhez lehet jutni, amit azonban kamatostól vissza is kell fizetni, ha nem akarunk győzelmi pontokat veszíteni a végelszámolásnál. A hitel felvétele nem számít akciónak: bármikor felteheted egy, még fel nem használt raktáradat a játékosablád egyik hitelmezőjére és kapsz 2 tallért, ami csinos kis summát jelent a játékban.



## Shállítás

Az előző fázisban kiválasztott szén leszállítása a hajónk további mozgásával a főszabály szerint csak a soron következő következő állomásra lehetséges, ami lehet az egyik város, gyár vagy a kikötő. Ha azonban az előző fázisban az akciójelölődet a révkalauz felbérletéhez tetted, akkor a szent bármelyik helyszínre leszállíthatod.

A leszállított szénkocka értékét a játékos pénzben megkapja, ami azonban eggyel csökken, ha a szállítás során a hajó egy vagy több gáton haladt át. Ha a szállítás olyan városba történt, ahol már a játék során valamelyik játékos raktárt épített, akkor a raktár tulajdonosa kap 1 további tallért.



Ezután a leszállított szénkockát át kell helyezni az aktuális szállítási sáv tetejére, ami lejjebb tolja a többi ott lévő szénkockát.

## Fejlesztés



Ezt követően a szállítást végrehajtó játékos köteles egy tallért befizetni azért, hogy a játékosabláján található kis táblázat megfelelő rekeszébe feltegyen egy fejlesztéskockát (pl. a fekete szénkockák sorában a városok rekeszébe fejlesztéskockát kell tennie, ha a játékos fekete szénkockát szállított bármelyik városba). A játékosoknak a forduló ezen szakaszában ellenőriznie kell, hogy sikerült-e megvalósítania a kis táblázatában azt a mintázatot, amit valamelyik fejlesztéslapka megszerzése megkövetel. Amennyiben erre sor került, akkor a fejlesztéslapkát elhelyezhetik a játékosablájukon, ami új lehetőséget nyit meg a számukra. A szilipépítéshez például egy-egy fekete szénkocka leszállítása szükséges egy városba és egy gyárba. Amennyiben ezt sikerült teljesíteni, akkor a játék hátralévő szakaszában a játékos elnyeri a szilipépítés jogát.



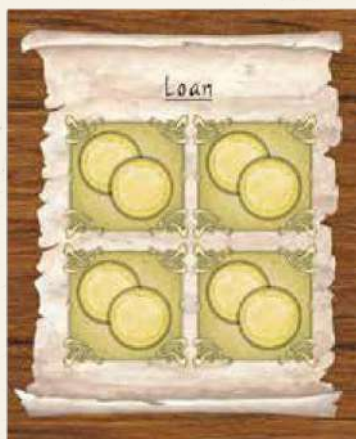


## Építés

Amennyiben eddig eljutottunk a forduló során, akkor a játékosoknak már csak az építés ügyében kell dönteniük. Jól meg kell gondolni a dolgot, mert – a megfelelő összeg befizetése mellett – elsősorban ezzel lehet győzelmi pontokat szerezni a játékban. Az építési lehetőségek a következők:

- » a) Zsilip (azaz egy gátlapka eltávolítása a játéktábláról): A 2-4. fordulóban két, az 5. fordulótól kezdve már három tallérba kerül. Cserébe jár 2, illetve 3 győzelmi pont, amennyiben a zsilip a Grafschaft Mark területén épül.
- » b) Raktár: A városokban és a széntárolókban a játéktáblán feltüntetett összegért, amiért cserébe 2 győzelmi pont jár. Minden játékosnak csak egy raktára lehet egy városban.
- » c) Kikötői raktár: A kikötő egyik exportoszlopának legfelső üres mezőjére építhető. Az első raktár 3, a második és harmadik 4, minden további 5 tallérba kerül, amiért szintén 2 győzelmi pont jár. Minden játékosnak egy oszlopban csak egy és az egész kikötőben is legfeljebb 2 raktára lehet. A megfelelő fejlesztés segítségével azonban egy raktár átmozgatható egyik oszlopból a másikba 2 tallérért. A felszabadult mezőre fel kell tolni az alatta álló raktárakat.

Ebben a fázisban van lehetőség a hitel visszafizetésére, ami 3 tallérba kerül.



## Export

Végül, de nem utolsó sorban ki kell osztani a szénexportból származó győzelmi pontokat. Az aktuális fordulóhoz tartozó zászlónak megfelelő oszlopban lévő raktárak annyi győzelmi pontot hoznak a tulajdonosának, ahol éppen áll az exportjelző a sávon. Ezen felül a legfelső sorban lévő raktár tulajdonosa +1 győzelmi pontban részesül, azaz összesen 1, 2 vagy 3 győzelmi pont szerezhető. A győzelmi pontok kiosztása után az exportjelző annyi lépést mozog balra, amennyi raktár van a pontozott oszlopban.



## Játék végi pontszámítás

A játék során megszerzett győzelmi pontokon felül az alábbi feltételek teljesítéséért további győzelmi pontok járnak.

1. Raktár mindhárom essen városban (Kettwig, Werden, Steele): 1 győzelmi pont
2. Raktár mindhárom Grafschaft Mark-i városban (Hattingen, Blankenstein, Witten): 1 győzelmi pont
3. Raktár mind a hét városban (a fenti hat város + Mühlheim): 3 győzelmi pont (Mühlheim város megkülönböztetésének az az oka, hogy ide csak egy kifejlesztett képesség birtokában építhető raktár)
4. Raktár mind a négy széntárolón: 2 győzelmi pont
5. Többség a széntárolókon: 1 győzelmi pont minden egyes tárolón elért többségért (egyenlőség esetén nem jár pont)
6. A Ruhr uszály lapka kifejlesztése 2 győzelmi pontot jelent, amennyiben azonban a hajód a játék végén a kikötőben áll, akkor 4 győzelmi pont jár
7. Polgármester lapka kifejlesztése esetén 1 győzelmi pont a játék végén minden megmaradt tallérodért (természetesen az adósságok visszafizetése után)

Minden vissza nem fizetett hitel 2 győzelmi pont veszteséget jelent





## Összességében

Őszinte leszek: semmi sem indokolta, hogy a *THE RUHR* felkeltse a figyelmemet. Egy játék tematikája és részletgazdag grafikája szinte elengedhetetlenül fontos ahhoz, hogy nálam esélye legyen bekerülni a kedvencek közé. Márpedig a *THE RUHR* aztán egyikkel sem fenyegetett. És mégis: a központi játék- és játékosablák nem éppen szokványos szerkezete azt súgta, hogy ezt ki akarom próbálni. Nem bántam meg, nagyon nem. A hétköznapi témát ugyanis számos szokatlan megoldás színesíti, ami gyakorlatilag már akkor betalált, amikor még nem is láttam át mindent. Nem rejthetem véka alá, hogy elégedetten csettintettem, miután sikerült teljes egészében megérteni az egyébként szép számú részletszabályt. A játék legnagyobb erénye, hogy bár az első néhány fordulóban még együtt haladnak

a játékosok, ezt követően azonban számos úton indulhunk el a győzelem felé. A lényeg ugyanis nem az, hogy melyik szénét szállítjuk, hanem az, hogy hova és ezáltal melyik fejlesztést tudjuk megszerezni. Hiányérzetem csak abban alakult ki, hogy nagyon kevesen ismerik ezt a címet, így nem könnyű partnert találni ehhez a sok szempontból különleges játékhoz.

 winterborn

**The Ruhr: A Story of Coal Trade**

**Tervező:**  
Thomas Spitzer

**Megjelenés:**  
2017

**Kiadó:**  
Capstone Games

**Kategória:**  
munkáslehelyező, szettgyűjtős

 **12+**  **2-4**  **120'**



12+

2-4



75-100'



# Bier Pioniere

A cikk címében meghagytam az eredeti német nevet, de így is érthető, gondolom, az angol címekhez szokott szemnek is. Magyarul talán A sörfőzés úttörői címmel lehetne kiadni, ha valaki gondolkodna ezen. De sajnos nem gondolkodik... Pedig a téma jó, a mechanika jó, a grafika jó - akár egy jó hideg sör. **THOMAS SPITZER**, akivel ebben a lapszámban interjút is olvashattok, és aki egy, a mostani magazinban bemutatott másik játék (*THE RUHR*) szerzője is egyben, nem arról híres, hogy ontaná magából a játékokat. Viszont amit elkészít, az „ott van”. Munkáslehelyezés, agyalás, láncolatok, mindez a XIX. és korai XX. század sörfőző mestereinek világában. A pár évvel ezelőtti essen újjdonság végre a mi lapjainkra is ideért, és útközben is megőrizte gyöngyöző, hideg frissességét. Prost!

## Anton Dreher

Igen, ő is megjelenik a játékban, mint akciókártya (ha többet akartok megtudni a magyar sörfőzés legendás alakjáról, olvassátok el keretes írásunkat). És még számos, számunkra ismeretlen német úriember (sajnos csak egy hölgy vett részt ennek az iparágnak a fellendítésében a kártyák szerint), de azért pár ismert név is előbukkan - a vicces az, hogy a neveket nem a személyek, hanem a sörmárkák miatt ismerjük.

Először is kirakjuk a játéktáblát az asztalra; az illusztráció az akcióhelyek hátterében persze egy sörgyárat ábrázol. Ha csak ketten játszunk, egyes helyeket le kell takarni, hogy a bőség zavara ne rontsa el a játékhoz szükséges feszültséget. Felkerülnek a táblára a játékosrendet jelölő kis hordók, illetve a választható kártyák számát meghatározó üvegjelölők a tábla felső részére, a tábla felső éle mellé pedig felcsapunk 6 akciókártyát. Felkerülnek még a pontozósávra a játékosok jelölői, illetve játék közben elérhető és pontokat adó célokat határozhatunk meg az erre a célra szolgáló kártyákkal.

A játékosok kapnak egy-egy saját táblát, rajta 6 féle sörfőzésre alkalmas üsttel, amelyek viszont egy kivétellel mind le vannak fedve, és nem elég, hogy egy lukacsos lapkával, annak a lukjaiban még fekete háromszögeket is elhelyezünk. Mindenki kap

4 nagy és 2 kicsi munkást, illetve egy teherautót saját színben. A nagy munkások közül kettő számozott, ezek a számok az erejüket jelölik, a másik két nagy munkás érték nélküli és az egyik a nagy táblára megy, a másik a saját tábla alá. Mindenki kap 3-3 kártyát a kezdéshez. A nagy játéktábla mellé elhelyezünk még egy kicsit is, a bónusz akcióknak.

### Anton Dreher, azaz Dreher Antal

Ifjabb Dreher Antal (Bécs, 1849. március 21. – Kettenhof bei Schwechat, 1921. augusztus 7.) sörgyáros, a magyar sörkartell megszervezője, Dreher Antal (1810–1863) nagyiparos fia. Mivel ifjabb Dreher Antal még csak 14 éves volt apja halálakor, így csak 1870-ben vehette át a négy Dreher serfőzde (Schwechat, Kőbánya, Triest, Michelob) vezetését. Fejlesztette gyárai technológiáját és bővítette kapacitásukat. Gyárai közül a kőbányai hamarosan Magyarország legnagyobb sörgyárává vált. A környéken egymás után épültek újabb serfőzdek. A négy gyárból álló konszern 1890-ben már 1,2 millió hektoliternyi sört termelt. Dreher Antal 1898-ban megvásárolta a martonvásári Brunszvik-kastélyt. Ismert volt, mint versenystálló-tulajdonos is. 1902-től az osztrák Urak Házának (felsőház) tagja. Három fia közül Jenő vette át vállalatai vezetését.

forrás: Wikipédia



## G. A. Heineken

A játékosok nem órajárás szerint követik egymást, hanem a kialakult játékosrend szerint, azt pedig mindig az dönti el, hogy a tábla egy megadott helyén melyik akciót választották. A játékos a körében egy akciót hajt végre, méghozzá mindenképpen úgy, hogy egyik munkását lerakja egy szabad akcióhelyre. Ez az akcióhely lehet a tábla bal felső részén (ekkor az ott lévő munkást mozgathatjuk le és kapjuk meg annak a jutalmát), vagy a tábla azon részén, ahol külön akciómezők vannak felrajzolva (ide általában csak 1 játékos rakhat munkást, kivéve, ha van ott egy végtelen jel), de vannak akcióhelyek a saját játékosablánkon is. A furcsa az, hogy ugyanazt az akciót végre lehet hajtani esetenként mindhárom helyen, szóval ha befoglalta valaki az egyik helyen, akkor attól még választható, csak az a lényeg, hogy egy másik helyen kell azt választani. Az akciók a következők:

- » sör főzése: feltesszük egy szabadon álló üstre a nyolcszögű fa jelölőt és a rajta lévő fekete csíkot alpból az üst körül lévő legnagyobb értékű számhoz forgatjuk
- » forgatás: megadott feltételek mellett a nyolcszögű fa jelölőt az óramutató járása szerint elforgatjuk (megpróbáljuk elkészíteni az adott sört, ami akkor van kész, ha az említett fekete csík a nullához ér, ekkor elveszünk egy karton jelölőt a sör fajtájában és berakjuk azt egy üres helyre a pincénkben)
- » sörfözde fejlesztése: vagy a nyolcszögű jelölő készre forgatási igényét tudjuk csökkenteni, vagy eltávolíthatunk egy blokkoló fekete háromszöget
- » hordók elvétele vagy mozgatás: a közös készletből hordókat vehetünk el



a raktárunkba vagy onnan a pincénkbe mozgathatjuk azokat

- » kártya kijátszása: kezünkből kijátszhatunk egy kártyát és végrehajthatjuk az azon lévő, fehér mezőben feltüntetett akciót, vagy elcsúsztatva egymásra tehetjük a barna mezőkön lévő ikonok gyűjtése érdekében
- » rendelés teljesítése: ilyenkor a kezünkben lévő kártya lila részén lévő megrendelést teljesítjük
- » munkás fejlesztése: beadunk egy munkást és elveszünk egy eggyel erősebbet, a nyugdíjazott munkást pedig lerakjuk a pincénk mellé, ahol felszabadít néhány helyet a pincében és még bónuszt is ad
- » sörfözde terjeszkedése: fejlesztőlapkákat vehetünk, ezek bónuszokat adnak, illetve felszabadíthatják a még lefedett üstöket
- » 2 pénz elvétele
- » erőforrások és pénz egymás közti cseréje

Érdekessége a táblán lévő akciómezőknek, hogy mellettük egy szám szerepel, illetve a munkások is adott értékkel bírnak. Ha e két szám (a mező + a rá letett munkás) összege eléri vagy meghaladja a 6-ot, akkor a játékos egy bónusz akciót is végrehajthat a kis munkásával, a bónusz akciók tábláján. Ezek nagyrészt ugyanazok, mint a nagy táblán elérhető akciók, de van köztük kártyahúzás és direkt győzelmi pont is.

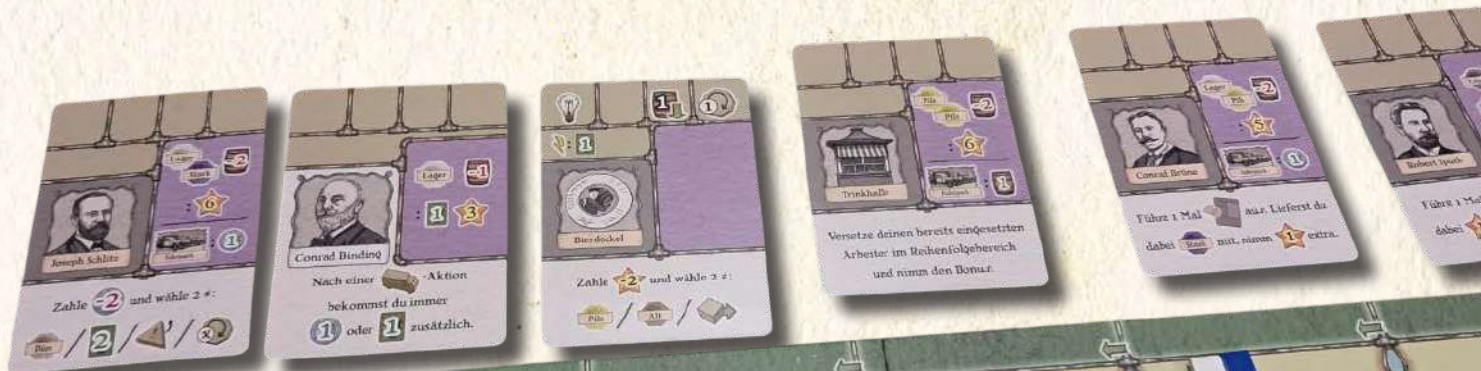


Ez az akcióválasztás addig tart, amíg mindenki ki nem passzolt, ilyenkor megcsináljuk a forduló zárását. Ez abból áll, hogy mindenki minden sörén forgat egyet az üstben, majd visszavesszük a munkásainkat (a teherautót is), meghatározzuk a játékosrendet a következő fordulóra, majd ilyenkor fejlesztjük a munkásokat (játék közben csak választjuk ezt a lehetőséget, a végrehajtás a forduló végén történik).

A játék végét az váltja ki, ha valaki eléri a 20 pontot a pontozósávon, de ekkor még teljesen végigjátsszuk a fordulót, szóval még egyáltalán nem garantált, hogy ez a játékos meg is nyeri a partit. Pontokat főleg a megrendelések teljesítése ad, azaz ha azt az akciót választjuk, amelyik a kártyánk lila részén lévő igények kielégítését engedi: ilyenkor be kell adni annyi és olyan fajta karton sör tokent (amit előtte az üstben megfőztünk) és/vagy hordót a pincékből, amit a kártya kíván, amiért pontokat és esetleg további erőforrásokat kapunk.

### E. C. Guinness

Sok apró szabállyal operáló igazi *SPITZER* darab a *BIER PIONIERE*, ahol egyrészt nagyon kell figyelni az akciók sorrendjére, másrészt arra, hogy a megfelelő játékfázisokat is a szabályok szerint kövessük. A sörgyári fejlesztések elengedhetetlenek, ugyanúgy a minél erősebb munkások kifejlesztése, vagy a többletpontokat adó helyek kis munkásokkal való befoglalása (ne bánjuk, hogy ez a teljes hátralévő időre lefoglalja ezeket a melósokat). Nagyon tematikus és ezért nagyon sok dologra kell figyelni (pl. a tábla tetején lévő kártyák közül nem bármelyiket lehet megvenni, hanem



csak azokat, amelyikig az üvegjelölőnk eljutott, tehát annak a mozgatására is kell figyelmet fordítani). Az akcióhelyek hamar betelnek, főleg azok, ahol a 6-os érték könnyebben összejön - hogy a játékos tudjon bónuszakcióval is haladni. Az időzítés a kulcs, mivel jó esetben pontokat lehet kapni (egyszer) azért is, ha megfelelő számú sör és/vagy hordó összejön a pincénkben, meg azért is (szintén egyszer), ha azokat onnan eladjuk. Természetesen a kettőt úgy kell időzíteni, hogy a maximumot hozzuk ki egy szituációból, miközben a többiek is ezen (sör)mesterkednek és viszik el előlünk a jobb megrendeléseket. Az interakció főleg ebben rejlik, tehát akcióhelyek és megrendelések elhappolása egymás elől, de van egy szoliter vonulata is a játéknak, ami főleg a sörfőzés, forgatás, raktározás lépésekben jelenik meg.

Van pár sörös játék már a piacon ([MENNYEI SER](#), [SÖRMESTEREK](#), [SÖR ÉS KENYÉR](#), [TAVERNÁK TIEFENTHALBAN](#) (ez a JEM 100. számában jelent meg nyomtatásban)). Nagy kár, hogy ezt a mostani játékot nem adta ki senki magyarul, és mivel megjelenése óta 3 év eltelt, valószínűleg már nem is kerül magyar nyelven piacra. Ez esetben gyertek, ugorjatok le a klubba, ahol a pincében - bár sajnos nem egy söröző működik, csak cca. 2500 játék vár rátok, de - megtaláljátok ezt a darabot és ki is próbálhatjátok, tetszés szerint, egy doboz sör mellett.

drkiss



**Tervező:**  
Thomas Spitzer

**Megjelenés:**  
2023

**Kiadó:**  
Spielefaible

**Kategória:**  
munkáslehelyezés, szettgyűjtős

**12+** **2-4** **75-100'**

**Bier Pioniere**





10+



2-5



10-25'

# Királyi kombó

Póniját hátrahagyva, de lóhalálában loholt a király színe elé az imént érkezett, mégis jól öltözött királyi hírnök. Meghozta a legújabb hírt a messzi birodalomból, miszerint kombójátszmát hirdettek sok-sok játékos számára. Te sem maradhatsz ki belőle!

## Az előkészítő

A **KIRÁLYI KOMBÓ** című játék során egy csöpp, de annál összetartóbb királyságot építünk fel. Mindössze kilenc kártyát fogunk egy 3x3-as táblába gyűjteni, ám a játék végén minden mindent is le fog pontozni. Ez aztán a kombó!

A játék előkészülete alig egy percet vesz igénybe: megkeverjük a két paklit, az egyikben kastélykártyák, a másikban falukártyák találhatóak. Csapjunk is fel belőlük hármat-hármat! Ezután a hírnökfigurát a falukártyák kínálata mellé helyezzük, majd minden játékosnak osztunk két kulcsot és tizenöt aranyat. A játék ezennel előállt, bölcs királyom!

A kilenc kör során minden játékos elvesz egy kártyát a kínálatból. Ilyenkor abból a kártyafajtából lehet választani, ahol éppen a hírnök áll. Ha nem tetszik a választék, vagy a másik kártyatípusból szeretnék elvenni egyet, akkor egy kulcs ellenében ezt megtehetem.

Az elvett kártyának ki kell fizetni az árát, különben lefordítva kell a táblónkban elhelyezni, elesve ezzel minden jutalmától. Ellenzolgáltatásként két kulcsot és hat aranyat kapunk érte.

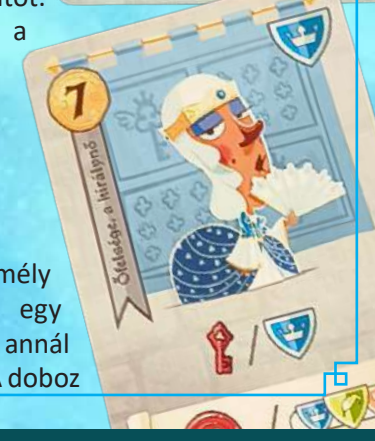
A lehelyezéskor ügyelnünk kell arra, hogy szomszédosan helyezzük el egy már meglévő kártyánk mellé, illetve hogy ne lépjük át a 3x3-as pályánk határait. Amikor mindez megtörtént, a kártyánk valamilyen jutalmat biztosít számunkra azonnal, illetve egy új pontozó feltételt is ad a játék végén. Az azonnali jutalmak aranyat, kulcsot, vagy a későbbi vásárlásokhoz adnak kedvezményt.

Már csak egy apróság van hátra: néhány kártya hatására át kell küldeni a hírnököt a másik kártyasor elé, ezáltal megváltoztatva a következő játékos választási lehetőségét.

Miután mindenki előtt összegyűlt a kilenc kártya, egyesével lepontozunk minden kártyát, ehhez a pontszámhoz hozzáadjuk a megmaradt kulcsainkat is, majd megvizsgáljuk, ki gyűjtötte össze a legtöbb pontot. Lehet, a következő játék során a hírnök már neki szállítja a fontos üzeneteket!

## Királyi csemege

Másfél perc tanítás, húsz perc mély kombinálás. A **KIRÁLYI KOMBÓ** egy tipikus kis dobozos, gyors, de annál mélyebb és jutalmazóbb játék. A doboz





teteje alig éri az asztalt, már setupolva is van a játék és mindenki ismeri a szabályokat. Sok döntést sem kell hoznunk, de azokat meg kell fontolnunk úgy, hogy az új kártyát egy precíz gépezetbe kell beillesztenünk.

A kártyák nyújtotta jutalmak sokszínűek. Elsősorban a különböző színű pajzsokat veszik figyelembe, amik a kártyák tetején láthatóak, ez alapján gyűjthetünk játék közben pénzt és kulcsokat, vagy az elhelyezkedés alapján győzelmi pontokat. Ezenkívül az is számíthat, hogy falu- vagy kastélykártyából mennyit gyűjtöttünk, illetve a megmaradó pénzünk is értékes pontot érhet a játék végén.

Ezek egyébként mind nagyon egyszerű szempontok, mégis, minél több van belőlük, annál jobban gúzsba kötnék, hogy milyen kártyát vegyél el legközelebb. Na, meg az elvett kártyát igyekszünk úgy kiválasztani, hogy ne csak pontokban, de pénzben is gazdagon jutalmazzon, hiszen a tizenöt pénz, amit kapunk kezdéskor, nem túl sok, kilenc kártyára kell beosztani.

A játék stílusát közel érzem a VÁNDORTÁJ ötletéhez, ott is egyre több kártya egyre több feltételt hoz magával. Mégis idővel a KIRÁLYI KOMBÓ jobban megfogott. Minél többet vettem elő,

annál jobban tetszett a játék és bizony sikerült lehagynia a VÁNDORTÁJat, pedig az tényleg erősen nyitott nálam, máig nagy kedvenc a pörgős, de gondolkodtató fillerek terén.

A játék minősége és grafikája nagyon jó. Vastag kartonok, jó kártyák lapulnak a dobozban, amit egy kellemes, meséket idéző stílus díszít. Igazán passzol egy királyi történethez!

Ha valaki azon gondolkozik, hogy olcsón keres egy rafinált játékot, amit gyorsan meg lehet tanulni és már játszani is vele, akkor mindenképpen szerezze be a KIRÁLYI KOMBÓt. Játékideje húsz perc körül mozog, mivel kevés akciót hajtunk végre, de ezek az akciók megfelelő mértékben agyalósak. Mégis, a sok kártya és a járásuk biztosítja az újrajátszhatóságot és a jó együttállásokat a tablónkban. Ezen kívül akár öten is játszható, ami sok társaságnak fontos szempont lehet a bejáratott négyfős játékokon túl. Egy dologra emlékezzetek mindenképpen, mikor az új királyságokat építetek: mikor a hírnök hozza a pecséttel lezárt levelet (mármint játékdobozt), ne féljetez kinyitni! KIRÁLYI KOMBÓ lapul benne...

Breki



**Tervező:**

Grégory Gard, Mathieu Roussel

**Megjelenés:**

2024, 2025

**Kiadó:**

Catch Up Games, Reflexshop

**Kategória:**  
tablóépítő

10+

2-5

10-25'



REFLEXSHOP

www.jemmagazin.hu

# PEAKS

## CSÚCSTÁMADÁS

ÜDVÖZLÜNK A ZORD HEGYEK ÉS A  
NEHÉZ TÚRAÚTVONALAK VILÁGÁBAN!



**LIMITÁLT MAGYAR HEGYEK  
PROMÓKÁRTYÁKKAL!**

**BESZEREZHETED A VAGABUNDTÓL!**

**VESD BELE MAGAD EGY SOHA VISSZA NEM TÉRŐ KALANDBA!  
MÁSZD MEG A VILÁG LEGMAGASABB HEGYEIT!  
EGYÜTT, EGYMÁSÉRT ÉS MÉGIS EGYMÁS ELLEN!**

Játékosok  
száma

1-4

Kor

12+

Játékidő

60-120

[WWW.JOJATEKJOARON.HU](http://WWW.JOJATEKJOARON.HU)

**VIP VAGABUND  
FEBRUÁRBAN!**





12+



1-4



45-90'

# Hunyadi

Egy augusztusi napon megkeresett **LENHARDT BALÁZS** a **KÉKJÁTÉKTÓL**, hogy mindenképpen ki kell próbáljam a **HUNYADI** prototípusát. Természetesen ezért Esztergomba utaztam egy klubnapra, ahol bemutatta és teszteltette az új játékot. Amit tudni kell a játékról, hogy meglehetősen rövid idő állt a rendelkezésre a fejlesztéséhez, hogy megérkezzen a játék a **TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPÉRE**. E rövid idő ellenére nem érződik a játékon, hogy rosszul lett volna finomhangolva. Hogyan sikerült ezt kivitelezni? Lássuk!

## A török blokádnál

A **HUNYADI** című kooperatív játék során bepilantást nyerhetünk a nándorfehérvári csata hevébe: először a fojtogató török blokádot kell áttörnünk, hogy a Hunyadi János vezette erősítéssel karöltve kergethessük el a szárazföldi török katonaságot.

A játéktábla kiterítésekor láthatjuk, hogy kényelmesen helyezkednek el rajta az alkatrészek számára fenntartott helyszínek: a tábla közepén látjuk a nándorfehérvári várat, ahová a várvédő egységek valók, őket védi az erős várfal, ahová a kőfallapkákat helyezük képpel lefelé, a falon kívül pedig majd a játék második felében fognak felkerülni a török szárazföldi hadtestek lapkái. Ám nem csak a szárazföldön, de a folyón is veszély les ránk, a tábla mellé fel kell csapjunk török hajólapkákat is, amik a blokádot alkotják.

Továbbá helyet kaptak a táblán az akciókorongok, amikkel az aktuális akcióinkat hajthatjuk végre, illetve egy élelem- és egy fordulósáv.

Előkészítésre kerül egy segítő- és egy eseménypakli is, ami a várvédőket sújtó váratlan helyzeteket tartalmazza, illetve természetesen minden játékos a csata egyik fontos, meghatározó alakjának a bőrébe bújhat: mindenki magához veszi a vezérlapját, kezdő egységkockákat, két

hollójelölőt, amivel a köre során végrehajtott akciókat tudja számlálni, és egy segítőkarttyát a segítőpakliból.

A játék menetének felépítése egyszerű: először reagálunk a felfedett eseménykártyák hatására, ezt követően minden játékos végrehajtja két akcióját, majd megküzdünk a török sereggel a csatafázis során, végül a fordulót lezárandó ellenőrizzük, van-e elég élelme a várvédő csapatoknak és előkészülünk az új fordulóra.

Az eseményfázis során két eseménykártya kerül felfedésre, és mindkét eseménykártya hatásait végrehajthatjuk. Az eseménykártyákon található valamilyen, általában negatív hatás, például egységeket veszünk, kártyát kell eldobjunk, vagy valaki eggyel kevesebb akciót hajthat végre az akciófázis során. Ellenben ezt a hatást lehetőségünk van több kártyán is kivédeni valamilyen egyéb fizettséggel, ezt hívjuk elhárításnak. Sőt, akár élhetünk egy átfordítás névre hallgató lehetőséggel is, ahol valamilyen jutalmat kaphatunk, ha még több erőforrást vagy akciót fektetünk be. Ezt a lehetőséget csak akkor választhatjuk, ha előtte elhárítottuk az eseménykártya veszélyét.

Ezen kívül az eseménykártyák azt is megmondják, mekkora tüzérvél ágyúzza a török a falat abban a fordulóban. A két eseménykártya összegének megfelelő kőfallapkát kell eltávolítanunk a tábláról. Egyes lapkák kétoldalasak, és az ágyúzás további veszteségeit mutatják





az értéke meghatározza, milyen jutalmat kapunk. A játék során minden kockadobás befolyásolható, ha rendelkezünk hozzá megfelelő kártyával vagy jutalommal. Ezen a ponton meg is említek egy érdekességet: Szilágyi Mihály vezérlapján sosem található egységkockák, ugyanis ő a nándorfehérvári vár kapitánya. Az ő kockái a táblán szerepelnek. Ám nagyon fontos jól gazdálkodnia velük, mivel ha elfogynak ezek a kockák, a török behatol a várba és mi elveszítjük a várat, a háborút és a játékot is. Szilágyi Mihályra több egyéb apróbb szabály is vonatkozik, ám ezeket nem fogom ismertetni ebben a cikkben.



- » A mozgatás akció hasonlóan fontos, mint a toborzás. Ezen akció segítségével süllyeszthetjük el a török hajókat vagy rohanhatjuk le a török hadtesteket. Az akció során bármennyi egységünket áthelyezhetjük török lapkákra (kezdetben csak hajóra, ha őket már legyőztük, akkor pedig már csak sereglapkákra), vagy ehelyett egy másik játékos készletébe.
- » Kulcsfontosságú az élelemkészlet megfelelő irányítása, ehhez pedig a játékosok az élelem begyűjtése akciót is használhatják. A toborzáshoz hasonlóan itt is lehet választani biztos vagy rizikós jutalmat.
- » Az ima akció két fehér pap kockát ad.
- » A vezér akcióval hajthatjuk végre a vezérünk különleges képességét. Ezt az akciót akciófázison kívül is lehet használni, ha ezt megengedi a vezér képessége, de az akciókorongnak ugyanúgy elérhetőnek kell lennie. Hunyadi lecserélheti a török lapkákat, míg Kapisztrán az eseménykártyákból húzhat újat. Szilágyi Mihály erősítheti a várfalat, Szilágyi Erzsébet pedig a játékosok készletei között cserélgethet kockákat és segítőkártyákat.
- » Végül a kártyahúzás akcióval válogathatunk magunknak a segítőpakli felső kártyái közül. A kártyahúzásnak nem ez az egyetlen módja, mivel több akciókorong apró jutalma egy kártya húzása, ám ez az az akció, ahol a legjobb kártyát tudjuk megszerezni és a pakli tetejéről az adott pillanatban gyenge, kevésbé hasznos jutalmat eltávolítani. A segítőkártyák között találunk általános használatú, illetve célzottan egy-egy bizonyos vezért erősítő kártyát, amit csak ők játszhatnak ki.

a hátoldalukon. Amikor a várfal már leomlott, az ágyúzás maradék erejének kétszeresét kell eltávolítanunk a várról egységkockák képében.

Az eseménykártyák végrehajtását követően kerül sor az akciófázisra. A fázis során a játékosok tetszőleges sorrendben hajthatják végre két akciójukat. Minden végrehajtott akcióért cserébe vissza kell helyezni a készletbe egy hollójelölőt. A választható akciókat a tábla sarkán látható akciókorongok mutatják. Csak ezeket az akciókat választhatjuk, ám miután az egyiket végrehajtottuk, a hozzá tartozó akciólapkát meg kell forgatnunk, elérhetővé téve a másik akciót. Lássuk, milyen akciókból dolgozunk:

- » A toborzás akció során a saját készletünkbe vehetünk új kockákat. Ehhez meg kell néznünk a vezérlapon található táblázatot. Dönthetünk úgy, hogy biztosra megyünk, ekkor a középső, 3-4-es jutalmat kapjuk meg. Ám kockáztathatunk is, ekkor egy hagyományos hatoldalú dobókockával kell dobni, aminek



Miután minden játékos elhasználta minden akcióját, a csatafázis következik, ahol kiértékeljük, melyik lapkát sikerült legyőzni. A lapkák legyőzéséhez a mozgatás akciót használjuk, figyelve arra, hogy minden kocka megfelelő színű mezőre kerüljön. A koponyás mezőkre ráadásul kötelező egyező színű kockákat helyezni. A fázis során



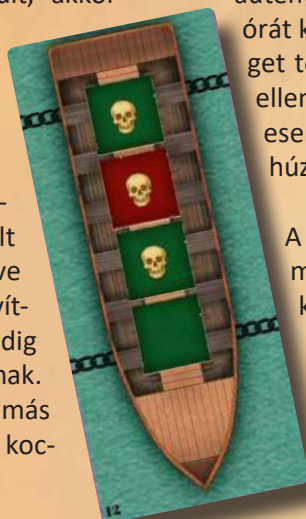
eltávolítunk minden olyan török lapkát, amiknek már nincsen üres, lefedetlen mezője. Ekkor minden koponyán található, illetve a rossz színre helyezett kockák elesnek és visszakerülnek a közös készletbe, ám a többi kockát egyenlő számban szétoszthatjuk a játékosok között. Előfordulhat, hogy egyes török lapkhatások miatt több kockát kell felhelyezni egy lapkára, de az is, hogy több harcosunk tér vissza a csatából. Ezeket a módosító hatásokat mindig az egyes lapkák adják tudtunkra.

Amennyiben hajólapkát győztünk le, azt átfordítjuk, ha pedig az utolsó is legyőzésre került, akkor átlépünk a játék második felébe. Nagyon fontos, hogy minden hajót le kell győznünk a harmadik forduló végéig!

A szárazföldön hadakozva kétféle ellenféllel találkozhatunk: egyszerű egyéglapkával, először őket távolítjuk el, ha teljesült a legyőzésükhöz minden feltétel, illetve találkozhatunk vezérlapkákkal. Ők irányítják a török seregeket, jelenlétük során pedig erőt adnak az alájuk rendelt zászlóaljoknak. Például az akindzsi bég hatására minden más akindzsi egység legyőzéséhez eggyel több kockára van szükségünk.

Ha sikerült a blokádnak megsemmisítése után elég sok török egységet legyőznünk, megnyertük a játékot.

A csatafázis vége után már csak az élelemsávot kell ellenőriznünk, mielőtt rátérhetünk az új fordulóra. Ha óvatlanok voltunk, és a jelölő a narancs vagy vörös zóna egy mezőjén maradt, akkor a kevés élelem miatt több egységünk is harcképtelenné válik, őket vissza kell dobjunk a közös készletbe. Viszont ha a jelölő a forduló végén a fekete zónában maradt, akkor sajnos elvesztettük a játékot!



Összefoglalva, a játékot több módon is elbukhatjuk, ahogyan azt egy jó kooperatív rendszer kéri: ha elfogyott az élelmünk, ha nem sikerül időben lerombolni a blokádot vagy elég szárazföldi egységet legyőznünk, vagy ha a várt védő egységek elesnek.

Ám ha mindezt sikeresen teljesítjük, akkor bekerülünk a történelemkönyvekbe, mint a nándorfehérvári diadal hősei!

## Hunyadi a láthatáron

A HUNYADI ügyesen folytatja a KÉKJÁTÉK azon törekvését, hogy megismertesse a hazai játékosokat országunk történelmével. Természetesen ezt játékos formába öntve, autentikus környezetben, nem egy történelem órát követve. Várvédői kötelességeinknek eleget téve kooperatívan küzdünk a török hadak ellen, miközben több korabeli személlyel és eseménnyel találkozhatunk a két méretes húzópakliban.

A játék szerintem legfontosabb eleme, az eseménykártyák rendszere már ismerős lehet a kiadó követői számára, ugyanis hasonló megoldásra láthatunk például az *EGRI CSILLAGOK*ban vagy az *ÚJRAJÁTSZOTT TRIANON*ban. Ami viszont egy új ötlet az előzőekhez képest, hogy a csapat dönthet úgy, hogy alternatív költséget fizet azért, hogy az eredeti csapást ne kelljen elszemvednie. Ez az elhárítás, és tök jó, hogy döntésbe hozza a játékosokat. Na, de ezzel még nincs vége, ugyanis az elhárítást követően lehetőségünk van az úgynevezett átfordításra, amikor is további erőforrásokat áldozva kompenzációt, értékes jutalmat is kaphatunk. Számomra ez volt a játék egyik legizgalmasabb része. Egy-egy ilyen esemény átfordítása kifejezetten költséges, cserébe erős segítséget szerezhetünk általa.

A játék másik kiemelkedő része szerintem az akciókorongok mechanikája. Nincs benne semmi ördögösség (a közönségkedvenc *FARKASOK* is hasonló rendszert használ), mégis elegánsan akadályozza meg az egyes akciók túlhasználatát. Ez megfontoltságot és tervezést kér a játékosoktól, hogy tervüket a legjobb ütemezéssel hajtsák végre, különben nem fognak tudni minden akciót végrehajtani.

Beszéljünk még egy kicsit a játék tematikájáról, hiszen az összeszokott szerzőcsapat is (*LENHARDT BALÁZS*, *LIMPÁR PÉTER*, *SZAUER ISTVÁN*) nagy



hangsúlyt fektetett rá. Szerintem jó ötlet volt mechanikába ültetni a különböző vezérek szerepét, mint például hogy Szilágyi Mihály a vár parancsnokaként kezeli a várban található egységeket, és amikor ő erőforrást költ, akkor azt a várból teszi. De ezen kívül a blokád felépítését is jó gondolatnak tartom, picit árnyalja a legyőzendő ellenfeleket, a játék első felében a blokád inkább a játéklehetőségeket szűkíti, míg az utolsó három fordulóban a szárazföldi egységek nem korlátoznak minket, cserébe erősebbek, mert a vezérek támogatják őket, ráadásul többet kell közülük legyőznünk, mint a hajókból. Mégis, ekkorra már nagyobb a mozgásterünk, Szilágyit sem korlátozza a várszabály, miszerint blokád alatt nagyon korlátozottan tud erősítést irányítani a várvédők mellé.

Beszéljünk egy kicsit a száraz tényekről is: egy kooperatív játék esetén már-már kötelező górcső alá vennünk a játék teljesíthetőségét. Túl könnyű, mindig nyer a csapat? Aránytalanul nehéz, lehetetlen legyőzni a játékot? Nos, a HUNYADI ezen a fronton is jól teljesít, kellően nehéz, de nem túl nagy falat az alapjáték. Természetesen van haladó módja is, illetve könnyű, bevezető játékmód. Ezt főleg azoknak ajánlom, akik még nem tapasztalt játékosok, vagy szeretnének az igazi kihívás előtt gyakorolni egy kicsit. Számukra a játék egy speciális, egyszerűsített eseménypaklival készül, illetve az akciókorongokat is kivesszük a játékból, ezáltal a játék kapcsolódásait és logikáját könnyen elsajátíthatjuk. De ahogy korábban is írtam, ez a két elem teszi egyedivé és ügyessé a játékot, ezért javaslom, néhány gyakorló parti után mindenképpen tegyetek egy próbát a teljes szabályrendszer alkalmazva.

Összefoglalva a HUNYADIT, ebben a játékdobozban egy olyan kooperatív játékot találhatunk, amely igyekszik összefogni a stílusukat még kereső, frissebb társasjátékosokat is a tapasztalt gamer közönséggel. A játék nehézségi szintjei kiváló lehetőséget biztosítanak a rugalmas játékmenethez, illetve azt is megválaszthatjuk, hogy a játék egyes részeire mennyire szeretnénk fókuszálni. Az alfajátékos-problémára érdemes odafigyelni, mivel minden információ nyílt, ám ez könnyen a játék erőssége is lehet, ha ül az asztalnál a játék elemeit jól ismerő játékos, aki tudásával segítheti társait a tanulásban és az összefüggések átlátásában. Játékideje amolyan szokásos, egy-másfél óra körül fog mozogni, amit többnyire a közös tervezés tesz ki. Mivel itt már kicsit nehezebb kihívás elé állít a játék, leginkább azoknak ajánlanám a játékot, akik szeretnek csapatban dolgozni, és igénylik, hogy még nagyobb hangsúlyt fektethessenek a csapatmunkára. Megint csak a nyílt információkhoz köthető, hogy a játékoszámot is remekül kezeli, hiszen lényegtelen, hány játékos között osztjuk el a négy vezért. Utolsó soros gondolatként pedig a (magyar) történelem rajongóit szólítanám meg, mivel a HUNYADI egy kötelező darab a polcon, nem csak izgalmas órákat szerezhet nekik a játék, de a korabeli hangulatot is remekül idézi meg modern köntösbe bújtatva.

Breki



**KARD ÉS KORONA**

**Tervező:** Lenhardt Balázs, Szauer István, Limpár Péter

**Megjelenés:**  
2025

**Kiadó:**  
Kéjkjáték

**Kategória:**  
kooperatív, harci

**12+**

**1-4**

**45-90'**





6+



2-4



15'

# Tucano

A közönségkedvenc **BANDIDO** kiadójának egy másik játékaival jelentkezünk. A hasonlóan csöpp dobozban kapható sorozat több tagot számlál és sokan érdeklődnek felőlük, lássuk mit is nyújtanak ezek a játékok. Egy biztos, ebben a gyümölcszsüretelő játékban természetesen több, nem állatkerti tukánnal is találkozhatunk majd személyesen.

## A dzsungel gyümölcse

A **TUCANO** című kártyajátékot egy 70 lapos paklival játszunk, ami egyaránt tartalmaz különféle gyümölcs- és tukánkártyákat. A játék célja az, hogy minél több pontot gyűjtsünk úgy, hogy kihasználjuk az egyes gyümölcskártyák egyedi pontozási szabályait.



Az előkészület borzasztó egyszerű, a kötelező paklikeverést követően három oszlopot hozunk létre a felcsapott kártyákból. A két szélső oszlopba egy-egy, a középső oszlopba pedig két kártya fog kerülni képpel felfelé. Ettől a pillanattól kezdve pedig a játék önfenntartó lesz, mindig három jobb, vagy kevésbé előnyös választási lehetőséget tartva a játékosok szeme előtt.

Amikor egy játékos sorra kerül, választania kell egy oszlopot, minden kártyát begyűjtve onnan. A játékos az elvesztett gyümölcskártyákat továbbra is képpel felfelé tartva elhelyezi a készletében, míg a tukánkártyák jutalmát azonnal felhasználja. A gyümölcsöket



érdemes típusonként, azaz színenként kiválogatva gyűjteni, ugyanis ők biztosítják számunkra az értékes győzelmi pontokat (esetenként akár büntetőpontokat is). Minden gyümölcsön látható, hogy ha rendelkezel belőle egy, kettő, három vagy akár még több példánnyal, hány pontot ad vagy vesz el tőled.

Háromféle tukánkártya található a pakliban: az ajándékos, amivel átadsz egy kártyát egy játékosársadnak (akár valami hátrányosat is), a maszkos, amivel elveszel más elől egy még képpel felfelé fekvő kártyát, illetve van egy lapforgató is, ami azt mondja, hogy fordítsd le minden begyűjtött kártyádat, amik ezáltal védetté válnak, viszont mindenkinek emlékeznie kell arra, mit gyűjtöttél eddig. Még neked is. A tukánkártyákon kívül van még egy szivárványkártya, ő bármilyen gyümölcskártya értékeléséhez beszámítható.

A kártyák begyűjtését és felhasználását követően már csak annyi dolga van az aktuális játékosnak, hogy mind a három oszlophoz felcsap egy új kártyát. Ez azt jelenti, minél régebben választottunk egy oszlopot, annál több kártya lesz benne.



A játék akkor ér véget, ha már csak egy oszlop maradt játékban. Ekkor már csak összesíteni kell a gyűjteményünk pontjait és élvezni munkánk gyümölcsét.

## Trükkös tukán

A *TUCANO*t két játék kombinációjaként tudnám legjobban leírni: a kártyaválogatás a *COLORETTO* kaméleoncsoportjainak begyűjtését idézi, míg a gyümölcsfajták pontozása a *SUSHI GO!*-t juttatja az eszembe. Na de mit ad még hozzájuk a *TUCANO*, milyen apró színesítésekkel találkozhatunk a játék során? A tukánkártyák képességei adják a vázát ennek, optimalizálhatom velük a gyűjteményemet, akár a többiek kárára is, ezen kívül rejtve beemel egy kis memóriajátékot a szerző. Ez pont azon eseteknél lesz izgalmas, amikor egy gyümölcsfajta átvált és elkezd egyre kevesebb pontot adni, hiszen ki emlékszik arra, hogy 14 másik kártyából hány kókuszdiót gyűjtöttem?



Szóval a *TUCANO* egy roppant pörgős kis egyszerű kártyajáték, *SUSHI GO!* és *COLORETTO* beütéssel, csak még rövidebb játékidővel. A népszerű, *HELVETIQ* és *OINK GAMES* kiadókra jellemző, kisméretű doboznak hála bármilyen tömött táskába is elhelyezhető. Ügyes ikonjainak köszönhetően pedig akár hét éves gyerekek is jól játszható, remek családi játék. Akinek összefutott a nyál a szájában az egzotikus gyümölcsök hallatán, vagy csak szereti a letisztult, csöpp kártyajátékokat, annak érdemes vetnie a *TUCANO*ra egy rövid pillantást.

Breki



REFLEXSHOP

Tervező:  
Théo Riviére

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Helvetiq

Kategória:  
szettgyűjtős



6+



2-4



15'



# TÉLÜZŐ ÚJDONSÁGOK AZ EGÉSZ CSALÁDNAK



HÓDÍTS MEG MINDEN NAGYVÁROST ÉS  
LÉGY TE A LEGTAKTIKUSABB VILÁGJÁRÓ!



STEFAN FELD VÁROSKOLLEKCIÓ HAMAROSAN

 reflexshop



12+



2-4



40-80'



# Navoria felfedezői

„Mindannyian felfedezők vagyunk. Hogyan élhetnénk úgy, hogy csak nézünk egy ajtót, de soha nem nyitjuk ki?” – Duane Robert Ballard

„Navoria varázslatos világában különös, új kontinensek bukkantak elő a tengerből. A Navoriai Tanács úgy határozott, hogy az új kontinenseket fel kell fedezni. Egy maréknyi rettenthetetlen felfedező társaságában lecsaptatok a lehetőségre, így minden adott egy életre szóló kalandhoz!”

A játékosok felfedezőket alakítanak tehát Navoriában, ezen az idegen földön, ahol az a feladatuk, hogy felfedezzék az új szigeteket, azokon utazzanak, kereskedjenek, városokat alapítsanak és városlakókat toborozzanak, azaz tulajdonképpen kártyákat vásárolnak. A városlakók különböző játék közbeni jutalmakat, vagy forduló-, esetleg játék végi pontozási lehetőségeket biztosítanak számukra.

„Ma is léteznek felfedezők. Ők cél és térkép nélkül utaznak. A többi turista.” – Alexander Brody



A játék izgalmas, elvarázsolt világba kalauzol bennünket. Én a KICKSTARTER verzióval játszottam, ezért itt fontos megjegyezni, hogy a retail kiadáshoz nem tartozik playmat, és a nyersanyagjelölők is eltérnek a képeken bemutatott változattól. Ettől eltekintve egy látványos, gyönyörűen illusztrált játékkal van dolgunk, ami viszonylag gyors setuppal indul. Minden színű kártyából készítenk egy három lapos kínálatot, az akciókorongokat pedig zsákba helyezzük. Saját játékosablainkra felkerülnek a kereskedelmi központjaink, a felfedezőink pedig a játéktáblára, a városokba vezető utak kiindulópontjára.



Három fordulót fogunk lejátszani, mindegyikben négy fázis található, amelyeket sorrendben, egyesével hajunk végre. Ezek a következők:

1. **Toborzás.** Valójában ezzel a lehetőséggel jutunk kártyához a tablónkba. Ezt két módon tehetjük meg: húzunk a zsákból két akciókorongot, amelyek közül az egyiket kiválasztjuk és lehelyezzük arra a színű paklira, amelyik megegyezik a korong színével. Ebből a kínálatból választhatunk egy lapot. Ha azonnali jutalom van rajta, azt megkapjuk, majd képpel felfelé a tablónkhoz adjuk. A nem használt korongot a városközpontba tesszük. Később, ha már van jelölő a városközponton is, dönthetünk úgy, hogy nem a zsákból húzunk két akciókorongot, hanem a városközpontból választunk egyet. Ezt szintén a hozzá passzoló paklihoz rendeljük, hogy felvehessünk a kínálatból egy ugyanilyen színű kártyát. Amint minden játékos szerzett négy lapot – négy játékosnál hármat –, ez a szakasz véget ér.
2. **Gyűjtögetés.** Ezt a fázist fordított játékosrendben hajtjuk végre. Minden játékos elvesz egyet a paklikon maradt akciókorongok közül és lehelyezi a játéktáblán található szabad mezők egyikére, begyűjtve





a hozzá tartozó jutalmat. Ez lehet nyersanyag, pont, mozgás a felfedezőnkkel vagy akár kereskedelmi központ építése is. Tulajdonképpen a kártyák is ezeket biztosítják, amikor a tablónkba kerülnek, de itt még egy-egy újabb bónuszlehetőséghez juthatunk. Ez a fázis addig tart, amíg el nem fogy az összes jelölő a tábláról.

3. Bevétel. Ebben a szakaszban a játékosok bevételhez jutnak minden bevétel szimbólummal ellátott kártyájuk után, ami szintén lehet pont, esetleg mozgás. Majd megvizsgáljuk, kinek melyik felfedezője milyen messzire jutott a szigeteken. A legtávolabbi felfedező kapja az első helyezettnek járó pontot, a második a másodiknak járó és így tovább. Felfedezőinkkel szerezhetünk egyébként kincsbónuszokat, ha egy területen elérünk az útvonal végére. Minden további lépésért is megkapjuk a feltüntetett jutalmat, ami mindig bizonyos mennyiségű győzelmi pont.

4. Hazatérés. A felfedezőink hazatérnek a városokba, kivéve, ha helyeztünk le kereskedelmi központot az útvonalukra, mert akkor csak az utoljára lehelyezettig mennek vissza. Az akciókorongokat újra a zsákba helyezzük, a kínálatban maradt lapokat eldobjuk és újakat csapunk fel helyettük. Végezetül beállítjuk a körsorrendet, a legtöbb ponttal rendelkező játékos kezd.



## „A kalandvagyó felfedezők egyik legfontosabb adottsága a csodálkozásra való képesség.” – Erling Kagge

Mint a legtöbb tablóépítő játékban, a NAVORIA FELFEDEZŐIben is a játék motorját a kártyák adják. Minden színű kártya kicsit máshogy működik, más jutalmat biztosít. Nézzük meg ezeket sorban!



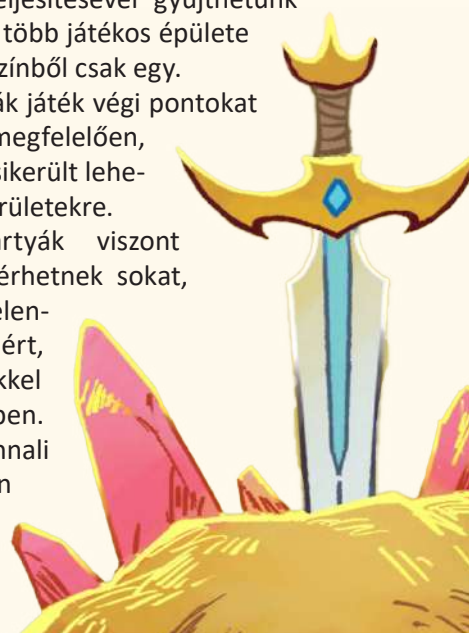
» Kék kereskedőkártyák: általában ezek a lapok biztosítják a bevételeket a bevétel fázisban. Adhatnak azonnali pontokat is, de a bevétel fázisban a megfelelő fajokat pontozzák. Minden kártya egy fajhoz tartozik, ezen ikonok gyűjtögetésére kell figyelni ezeknél a lapoknál tehát.



» Sárga építőkártyák segítségével helyezhetünk le kereskedelmi épületeket. Szintén kaphatunk azonnali jutalmakat, pontot, nyersanyagot is. Általában a lapok mondják meg, hogy melyik területre építhetünk, az útvonalon azonban sorban kell haladnunk, először az első, majd a második állomásra tehetünk épületet és így tovább. A kereskedelmi központokat sorban, fentről lefelé vehetjük le a játéktáblánkról, felszabadítva a mellettük lévő jutalmat, amelyet a megrendelések teljesítésével gyűjthetünk majd be. Egy mezőn több játékos épülete is állhat, de azonos színből csak egy.

» A piros katonakártyák játék végi pontokat biztosítanak annak megfelelően, hogy hány épületet sikerült helyezni az egyes területekre.

» A lila kalandorkártyák viszont a bevétel fázisban érhetnek sokat, ugyanis egy pontot jelennek minden zászlóért, amit a felfedezőinkkel elértünk a térképen. Ők is adhatnak azonnali jutalmat, elsősorban például mozgást a felfedezőinkkel.





» A zöld kézműveskártyák biztosítják számunkra a nyersanyagokat. Mikor nyersanyagokat szerzünk, akkor azokat mindig a kikötőinkbe kell helyoznunk, figyelve arra, hogy minden mezőre egyszerre csak egy tokent tehetünk. Amint azonban az egyik vagy akár több kikötőnkben is összegyűlik a megrendelések által kért árumennyiség, bónuszként megkapjuk a jelölt jutalmat, pontot, és ha már szabadítottunk fel plusz jutalmat a kereskedelmi központok megépítésével, akkor azokat is begyűjthetjük. A nyersanyagokat visszahelyezzük a közös készletbe.

Van a játékban négy támogatásjelölőnk, amelyeket akkor helyezhetünk le, ha összegyűjtünk egyes faj ikonokból öt darabot. Az első játékos kapja majd a magasabb pontot, a második teljesítő az alacsonyabbat a játék végén a megszerzett kártyáik után. A többiek nem kapnak pontot az érintett lapokért.

A harmadik forduló végén a játék véget ér, ekkor kell kiértékelnünk a játék végi pontot biztosító kártyáinkat, illetve ekkor kapjuk meg a fajok támogatásáért járó pontjainkat is. A megmaradt nyersanyagok nem érnek pontot.



## „Olyan mintha elfelejtettük volna, kik vagyunk. Felfedezők, kutatók vagyunk, nem pedig tűzoltók...” – Csillagok között c. film

A NAVORIA FELFEDEZŐI egy látványos családi játék, amellyel kezdők is elboldogulhatnak némi segítséggel. A játékmenet gyorsan pörög, a szabály viszonylag könnyen tanulható, az ikonográfia viszont igényel némi befektetést, nem minden lehet elsőre teljesen egyértelmű. Egy-két játék után azonban letisztul, és ha megtanuljuk, hogy mely kártyák mire jók és hogyan működnek, valóban egy könnyed családi játékot kapunk, ami belefér egy órába. Van benne némi interakció, a lapokat elveszük egymás elől, és az általunk eldobott akciókorongot is felveheti az ellenfelünk, vagy elfoglalhatunk előle egy jutalommezőt, de ez nem zavaró. Nincs benne direkt kiszúrás a másikkal szemben, ami családi játék esetén előny is lehet. Főleg, ha gyerekekkel játszunk. A szerencsefaktorra készülünk fel, a lapok is változatosan jönnek, és nem is sikerül mindig olyan színű korongot húznunk, amelyet szeretnénk. Így aztán néha újra kell terveznünk, de a játék sok kompenzációs lehetőséget és győzelmi utat kínál fel, minden játékos megtalálhatja a neki legjövödelmezőbbet. Egy kedves, könnyed, látványos családi játékra készülünk, ha Navoriában kalandoznánk kicsit. Jó belépő lehet a modern társasjátékok világába, de akár átvezetésnek is működhet az összetettebb játékok vagy a tablóépítős játékok felé kacsingatóknak.

nemes



**Tervező:**  
Meng Chunlin

**Megjelenés:**  
2024

**Kiadó:**  
Qiling Board Games, Gémklub

**Kategória:**  
tablóépítős, munkáslehelyezős, szettgyűjtős

**12+** **2-4** **40-80'**



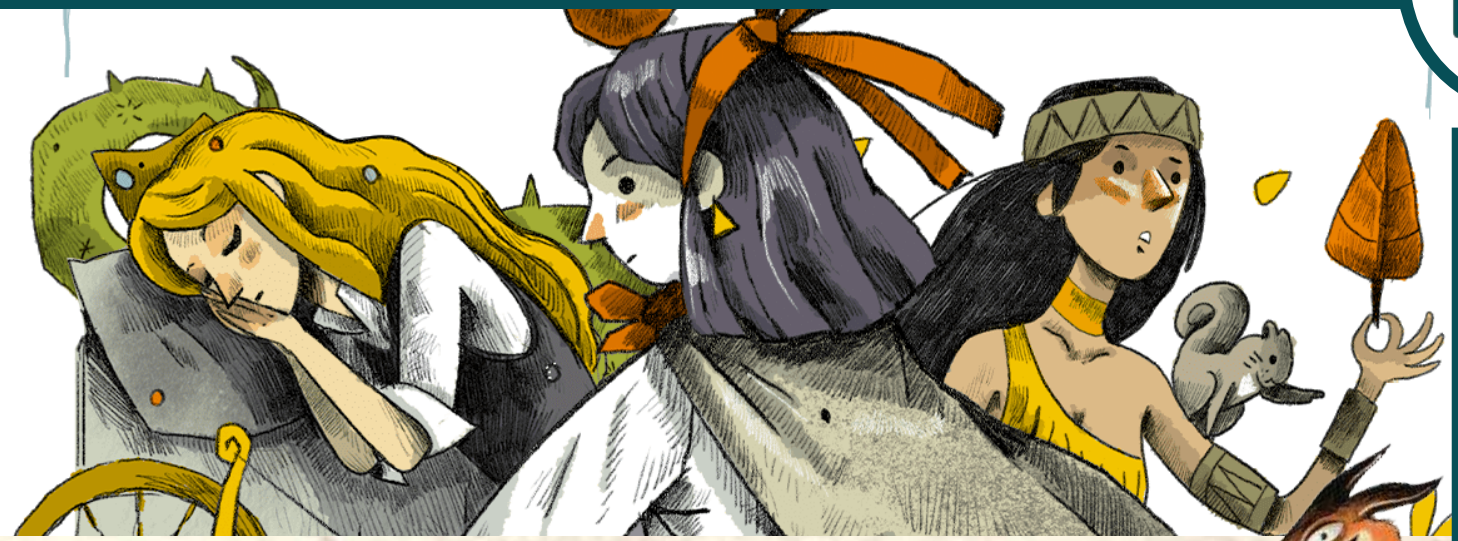
8+



2-4



40'



# Lázadó hercegnők

Nagyon sok játékost ismerek, akik imádják az ütésvívós játékokat – jómagam nem tartozom közéjük. Most persze mondhatnám azt, hogy “de bezzeg ez és ez a játék még nekem is tetszik” – de ez igen teátrális megállapítás lenne. Viszont van, hogy az élet produkál ilyen helyzeteket, szóval mi tagadás, alapvető ízlésem ellenére ez a szerzemény most bejött nekem is, de ehhez kellett jó pár többlet tényező. Mik voltak ezek?

## Pocahontas

A story nagyon aranyos, kimondottan 21. századi. Ugyanis a megmentésre váró hercegnők helyett kapunk pár nagyon is tudatos női karaktert, akik bizony nem kérnek sem a léha hercegekből, sem a békából, és ezért olyan bulit tartanak, ahová az utóbbiak nincsenek meghívva. Akik viszont mégis be akarnak lógni. Na, ez a játék alaphelyzete.

Az előkészületek részeként játékoszám szerint kidobunk bizonyos lapokat, a maradék kártyákat egyenlően szétosztjuk a játékosok között. Mindenki választhat egy hercegnőt, és akkor annak különleges képességét fordulónként egyszer felhasználhatja, de játszhatunk anélkül is. Kiválasztunk vagy random, vagy tudatosan 5 fordulókártyát, mivel a játék 5 fordulón át tart; ezek közül csak egy lehet fekete lap, még hozzá az utolsó fordulóra vonatkozó.

Minden forduló ugyanúgy zajlik. Felfedünk egy fordulókártyát, amely megmondja, hogy egy részt hány kártyát kell átadunk és milyen irányban az egyik szomszédunknak, másrészt hogy milyen különleges szabály vonatkozik arra a fordulóra. Majd a hívó játékos kijátszik egy kártyát a kezéből, amire az óramutató



járása szerint egyenként mindenkinek lapot kell raknia. Alapszabály, hogy tartani kell a hívószínt, és csak akkor lehet más színűt rakni, ha színhiány van. De a fordulókártyák – ahogy mondtam – minden fordulóra még további külön szabályokat alkotnak, amiket szintén figyelni kell.

A kört az viszi, aki a legerősebb lapot tette a hívószínből. Herceg lapot nem lehet tenni, csak ha az volt a hívószín vagy színhiány van. Ez azért fontos, mert a herceg lapokon vannak a halálfejek, amelyek alapján a pontokat kapjuk. Ugyanis ha minden kör lement egy fordulóban és már senkinek nincs lap a kezében, összeszámoljuk, hogy kinek mennyi halálfeje van és annyi pontot felírunk nála. Két forrása van ezeknek a pontoknak: a már említett hercegek a maguk 1-1 pontjával és a zöld 8-as, a béka, aki rögtön 5 pontot ad. Viszont ha valaki begyűjti az összes herceget és a békát is, nem hogy nem kap pontot, de mínusz 10 pont “üti a markát”.

A következő fordulóra ismét megkeverjük a teljes paklit, lapokat osztunk, felfedjük a következő fordulókártyát és az utoljára a kört elvitt játékos új lapot hív. A játék az 5. forduló végén ér véget, amikor is összeadjuk az addig a pontozófüzetben vezetett pontokat és az nyer, akinek a legkevesebb pontja gyűlt össze.

## Alice

Jópofo a téma, de nagy ívben dobja le magáról a játék, nagyjából úgy, mint ahogy a benne lévő hercegnők dobánk el az esküvői csokrot, ha esetleg hozzájuk pottyanna. Értékelendő a kiadó erőfeszítése, hogy minden forduló-kártyához valamilyen kapcsolódó szöveget gyártottak, és a fordítások is elég jók, de alapvetően lehetne ez a téma bármi, sőt, teljesen nonfiguratív absztrakt is. A lényeg: van egy szín, ami pontokat ad, azokat kell elkerülni, és van egy másik színben egy darab lap, ami szintén pontokat ad, az is kerülendő, viszont ők együtt már főnyeremény.

Ehhez képest a körben nagyon fontos, hogy ki jön ki után, természetesen utolsónak lenni itt előny, hiszen látom, hogy el akarom-e vinni a kört és ha igen/nem, akkor mit kell tennem, hogy így történjen. Persze vannak itt is bőven beragadások, amikor látom, hogy hiába raktam én egy alacsony értékű lapot hívószíneként a hercegekből, ha a többieknek már nincs herceg lapja és nem fogják elvinni tőlem az enyémet, sőt, még meg is fejelhetik egy békával. Ezért nagyon kell figyelni és memorizálni a már kiment lapokat és kombinálni, hogy mi lehet még a többieknél. A forduló eleji kvázi-draft, amikor átadunk lapokat a szomszédunknak, segíthet javítani a paklinkon, főleg ismerve a forduló-kártya szabályát, de ne legyenek illúzióink: ugyanezt a kedvességet és törődést megkapjuk majd a másik oldali szomszédunktól, magyarul a rossz lapjait ő nálunk deponálja majd, ahogy mi tettük az ellenkező oldali játékosal.

Nem rakétatudomány, nem egetverő újdonság, egy elég rég ismert és jól bejáratott mechanika egy formabontó tematikával, de nagyon szórakoztató és kellemes,

a fordulónkénti extra szabályok pedig frissen tartják a figyelmet, hát még ha a karaktereink különleges képességeit is ki akarjuk használni (és figyelni a többiekét). Jó gyors kis interaktív kártyajáték, mint amilyeneknek egy igazi ütészívős darabnak lennie kell.

drkiss



Aranyhaj

Hajlan

A hívónak herceget  
ha a hercegek még



GÉMKLUB

GÉMKLUB

Lázadó hercegnők

Tervező: Daniel Byrne, José Gerardo Guerrero, Kevin Peláez, Tirso Virgós

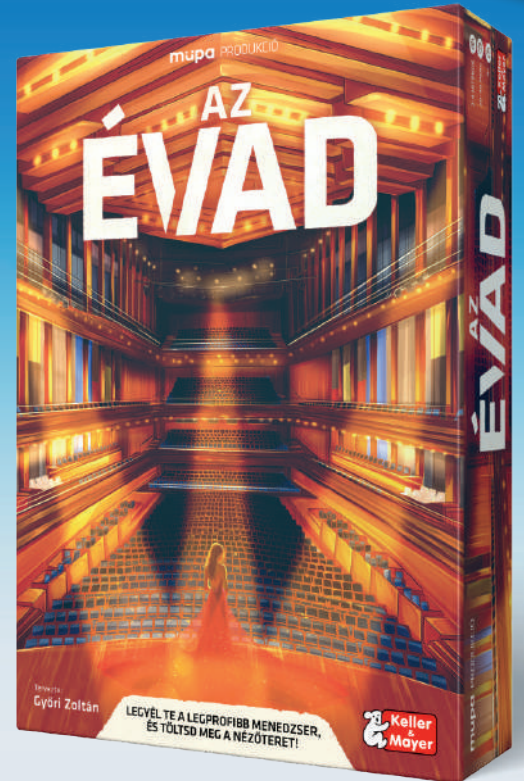
Megjelenés:  
2024, 2025

Kiadó:  
Bézier Games, Gémlub

Kategória:  
ütészívős

8+ 2-4 40'





A telt ház csak rajtatok múlik!



kmo

JEM  
Játékos  
Emberek  
Magazinja

TKE-KMO  
**TÁRSASJÁTÉK KLUB**  
A KISPESTI KASZINÓBAN  
MINDEN SZERDÁN  
17 ÓRÁTÓL

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

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

email: urban.szilvia@kmo.kispest.hu

Ahol a játék  
élménnyé válik!

**3000** társas- és kártyajáték  
közül válogathatsz!

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

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



# Családi Társasjáték Egyesület



10 éve játszva összehozzuk az embereket – 10 éves a Családi Társasjáték Egyesület

Tíz évvel ezelőtt néhány lelkes társasjátékos még csak egy asztalt keresett Veszprémben, ahol közösen játszhatnak egy jót. Mára közösségük meghaladta a 100 főt, évente közel kétszáz eseményt szerveznek, és több ezer embert ismertettek meg a társasjátékozás élményével. A CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET a 10. születésnapja alkalmából egy egész éven át tartó eseménysorozatba kezdett, miközben visszatekint az elmúlt évtized tapasztalataira, és ezek mentén bepillantást enged a következő évek terveibe.

## „Ki nevet a végén?” – Mit tanultunk az első 10 évben?

A CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET története 2016-ban indult, egy egyetemi közegből kinövő, lelkes, önszerveződő csapatként. Akkor még nem egyesületet akartunk építeni, hanem egyszerűen játszani, és megmutatni másoknak is, hogy a társasjátékozás mennyivel több, mint egy doboz az asztalon. Gyorsan kiderült, hogy nem vagyunk ezzel egyedül: néhány hónap alatt folyamatosan nőtt a körülöttünk lévő közösség, az alkalmi összejövetelek rendszeressé váltak, a létszám pedig hamar túlnőtt azon, amit egy informális baráti kör már kezelni tudott. Így lettünk rövid időn belül egyesület Karcagi Péter, alapító elnök vezetésével.

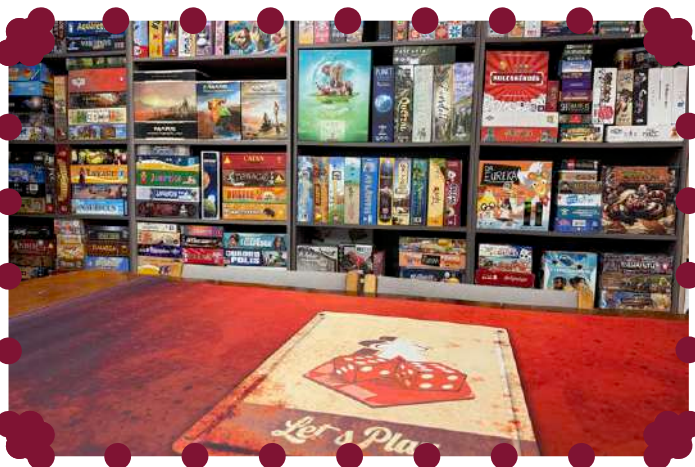
A nyilvános eseményeink népszerűsége szinte azonnal visszaigazolta, hogy valódi igényre reagálunk. Ezekből nőtt ki az egyesületünk életében meghatározó szerepet betöltő kezdeményezésünk, a TÁRSASJÁTÉK DÉLUTÁN. Az első alkalmon még 20-30 fő ült asztalhoz, mindenki a saját játékát hozta, a szabályokat pedig közösen bogarásztuk. Néhány év alatt ebből 100 fő fölötti, szervezett esemény lett, ahol ma már közel 200 társasjáték kerül ki az asztalokra, és tapasztalt játékmesterek segítik a betanítást. Nagy segítség számunkra, hogy Veszprémben a Hangvillában, egy korszerű, akadálymentesített multifunkciós közösségi térben van lehetőségünk eseményeinket megszervezni.

Számunkra mindig fontos volt, hogy az élmény legyen az első: ezért jelent meg a tombola, a szerencsekerék is, valamint a társasjátékos adok-veszek Piac, ahol a kihasználatlan játékoknak segítünk új gazdára találni, hogy teljesíteni tudják küldetésüket.



Ahogy az egyesület nőtt, egyre világosabbá vált számunkra, hogy a tagság nem pusztán létszámkérdés. Ma a *CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET* 109 fős tagsággal működik, de ennél sokkal fontosabbnak tartjuk azt, hogy aktív, egymásra figyelő közösséget alkossunk. Tudjuk, hogy nem mindenki ugyanazzal a céllal és intenzitással vesz részt az egyesület életében (hiszen van, aki társasjátékot vagy helyszínt, vagy társasjátékokat, vagy barátokat jön keresni) és ezt elfogadjuk. A célunk az volt és ma is az, hogy mindenki megtalálja a saját helyét: legyen szó rendszeres szervezői munkáról, alkalmi részvételtől vagy egyszerűen csak a közös játék örömeiről.

A tagság létszámának növekedésével szükségessé vált egy állandó saját közösségi tér kialakítása is. 5 évvel ezelőtt a klubhelyiségünk létrejött fordulópontra volt az egyesület életében. Ma a tagjaink heti 5-6 alkalommal használják a klubot, amely egyszerre 25-30 fő számára biztosít játék lehetőséget, és minden olyan alapfeltétellel rendelkezik, ami hosszú távon fenntartható működést tesz lehetővé. Innen indult el a kölcsönzési rendszerünk is: a jelenleg több mint 700 darabos társasjáték-készletből a tagok két hétre, díjmentesen vihetnek haza játékokat. A készlet évenkénti (40-50 játékkal történő) bővítéséről közösen döntünk, és egy-két alkalommal szavazással határozzuk meg, milyen új játékok kerüljenek beszerzésre.



A közösségi életünket tovább színesítette, hogy az elmúlt években az egyesület két szakosztállyal is bővült. A társasjátékos alap mellett megjelent a *WARHAMMER 40K* asztali stratégiai közösség, a *WARGAMERS VESZPRÉM*, amely 2025-re már 20 fő fölötti aktív létszámmal működik, és egyetlen év alatt közel 200 csatát játszottak le a klubban. Emellett kialakult egy szerepjátékos szakosztály is, ahol különböző RPG-rendszerekben – többek között D&D 3.5, D&D 5.0 – zajlanak hosszabb életút kampányok, fantasy, sci-fi és horror tematikában is. Ezek a közösségek nem elkülönülnek, hanem szervesen kapcsolódnak az egyesület egészéhez, tovább gazdagítva annak sokszínűségét.



A közösségi élet egyik csúcspontját az évente két alkalommal szervezett, 3-4 napos társasjátékos elvonulásaink jelentik. Ezeken az eseményeken immár rendszeresen több mint 50 fő vesz részt, és 2025-ben már a tizedik ilyen alkalmat szerveztük meg. Az elvonulások non-stop játékélményt kínálnak, de mindig túlmutatnak a klasszikus társasjátékozásokon: tematikus esték, nagylétszámú titkos szerepes játékok, kvízek és egyéb közösségi programok is helyet kapnak. Ezek azok az alkalmak, ahol a közösség igazán elmélyül, és ahol sokszor új barátságok, új ötletek és új kezdeményezések születnek.



Az évek során egyre inkább azt tapasztaltuk, hogy a közösségünk nem marad meg a saját falain belül. A *CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET* tevékenysége természetes módon kezdett kifelé is hatni, először a városon belül, majd egyre szélesebb körben. Rendszeresen veszünk részt veszpéri és vármegyei kitelepüléseken, önkormányzati rendezvényeken, családi napokon és céges eseményeken, ahol gyors, könnyen tanulható társasjátékokkal, logikai és ügyességi játékokkal egyszerre akár 40-50 főt is meg tudunk mozgatni. Ezek az alkalmak sokszor jelentik az első találkozást a társasjátékozással azok számára, akik korábban nem ismerték ezt a világot.

A társasjátékozás számunkra nemcsak szórakozás, hanem kultúra is. Az elmúlt években több alkalommal szerveztünk mini társasjáték-kiállítást eseményeinken, amelyek a játékok történeti fejlődését mutatták be az őskortól napjainkig. Tudatosan gyűjtjük és kutatjuk a társasjátékozás témájában megjelent szakkönyveket, összegző anyagokat, és a logikai játékgyűjteményünk is jelentősen bővült. Tagjaink közül többen saját játékkötleteikkel és megjelent társasjátékkal is hozzájárultak a közösség életéhez: rendszeresen fogadunk fejlesztőket, akik nálunk tesztelhetik játékaikat.



Különösen fontos számunkra az oktatási és civil kapcsolódás. A Pannon Egyetemmel szoros együttműködésben veszünk részt kísérőprogramokban: havonta tematikus előadásokat tartunk az egyetemi Pannon-KözTér-ben, amelyeket mindig az adott témához illeszkedő társasjáték-bemutatók követnek. Ezek a programok magyar és külföldi hallgatók, oktatók egyaránt részt vesznek, és gyakran tapasztaljuk, hogy a játék közös nyelve hidat képez eltérő háttérrel érkezők között. Emellett rendszeresen támogatunk iskolákat és óvodákat ingyenes kitelepülésekkel, valamint adománygyűjtéseket szervezünk különböző civil szervezetek számára.

A számok önmagukban sosem voltak célok, mégis jól mutatják a mögöttük lévő munkát. Jelenleg évente közel 200 eseményt szervezünk, ennek kétharmada klubalkalom – társasjátékos estek, *WARHAMMER 40K* csaták, szerepjátékos kampányok – hetente 5-6 alkalommal. A fennmaradó programok nyilvános *CSTE*-események vagy külső kitelepülések. Az elmúlt tíz év során megszámlálni is nehéz de nem állunk messze a valóságtól, azzal, hogy összességében több mint 1.000 eseményt valósítottunk meg, és több mint 10.000 embert vontunk be a társasjátékozás élményébe. Országos szinten is egyre többször próbálunk jelen lenni: egyik fő szervezője vagyunk az országos Társasjátékos Kupa társasjáték verseny sorozatnak,

## Születésnap adok-kapok – unboxing CSTE módra

A tizedik születésnap számunkra nem egy pillanat, hanem egy egész év történése. Amikor elindultunk ezen az úton, hamar világossá vált, hogy ezt az évfordulót nem klasszikus értelemben szeretnénk megünnepelni. Ünneplésként élményeket, találkozásokat, kapcsolódási lehetőségeket szeretnénk adni – mindazt, amit az elmúlt tíz évben mi magunk is kaptunk a közösségtől. Innen jött a gondolat: a jubileumi év legyen egyfajta közösségi „unboxing”, ahol közösen nézzük meg, mi minden van már benne, és mi kerülhet még bele.

Az év első állomása egy évindító születésnapi hétvége lesz, amely egyszerre szól a saját közösségünkről és a tágabb társasjátékos világról. 2026. február 14-én Veszprémben egy társasjátékos közösségtalálkozót szervezünk, ahová a magyarországi társasjátékos klubok vezetőit és aktív tagjait hívjuk és várjuk. A cél itt nem egy konferencia, hanem a tapasztalatcsere: beszélgetések arról, ki hogyan működik, milyen kihívásokkal küzd, és milyen együttműködések szülehetnek a jövőben. Ezt egészíti ki a születésnapi *TÁRSASJÁTÉK DÉLUTÁN* másnap, amely a CSTE-hez híven nyitott, játékos és ünnepi – tortával, közös játékkal, piaccal és tombolával. Számunkra ez a hétvége egyszerre visszatekintés és találkozási pont.



A jubileumi év második nagy ajándéka elsősorban a saját tagságunknak szól. Szeretnénk lezárni egy különleges vállalat: a CSTE-600 programot, amelynek célját, hogy minden egyesületi játékunkkal legalább egyszer játszunk a klubban 2026 év végéig. Ez nem rekordkísérlet, hanem egy közösségi felfedezőút, amely új és régi játékokat, kedvenceket és sok közös élményt hoz. Emellett fontos lépésnek tartjuk a kölcsönzési rendszerünk megújítását: egy online, mobilon is használható felület kialakításával, amely átláthatóbbá és gyorsabbá teszi a kölcsönzést. A rendszer pár héten belül elkészül, és idén szeretnénk tapasztalatainkat más közösségekkel is megosztani, akik hasonló kihívásokkal küzdenek. Szintén régóta dédelgett tervünk egy almanach jellegű könyv megjelentetése, amely az elmúlt tíz év történetét, tapasztalatait, kudarcait és újra tervezéseit, valamint emlékeit és pillanatait gyűjti össze – nem krónikaként, hanem közösségi emlékként.



tagjainkkal rendszeresen részt veszünk a nagyobb társasjátékos rendezvényeken (Társasjátékok Ünnepe, Board Game Expo) és több klub, illetve egyesület kialakulását igyekeztük segíteni és lehetőségeinkhez képest mentorálni.

A mindennapi működés háttérében tudatos szervezetség áll. A belső kommunikációnk fő terepe egy zárt online közösségi felület, ahol a tagság folyamatos kapcsolatban van egymással. Az elnökség havonta két alkalommal hírlevélben („CSTE-Mizujs?”) foglalja össze az aktuális eseményeket és tudnivalókat, emellett rendszeres online beszélgetéseket („CSTE-Online-Csacsogó”-t) is tartunk, ahol a tagok közvetlenül kérdezhetnek és visszajelzést adhatnak/kaphatnak. Évente online kérdőív segítségével mérjük fel a tagság elégedettségét és fejlesztési javaslatait. Ez a nyitottság és átláthatóság segít abban, hogy a közösség ne csak fennmaradjon, hanem hosszú távon is működőképes és élő maradjon.

Visszatekintve erre a tíz évre világosan látjuk, hogy amit helyi szinten egy társasjátékos közösségben el lehetett érni, azt közösen megtettük. Nem egy előre megírt stratégia mentén haladtunk, hanem sokszor tapasztalásból tanulva, lépésről lépésre formálódott az egyesület. Az út során hibáztunk, újraterveztünk, alkalmazkodtunk, és közben megtanultuk, hogy a közösség nem magától működik. Tudatos szervezés, figyelem, rengeteg önkéntes munka és sok sok apró döntés kellett ahhoz, hogy ma egy stabil, élő közösséggel büszkélkedhessünk.

Mindez természetesen, nem jöhetett volna létre az egyesület aktív tagjai nélkül, akik az elmúlt tíz évben időt, energiát és rengeteg szeretetet tettek bele abba, hogy a játékból közösségi élmény szülessen. S talán a legfontosabb tanulságunk, hogy a játék végén nem az számít, ki nyer, hanem hogy van hova visszaülni a következő körben és van kikkel tovább, együtt játszani.

Bízunk benne, hogy sikereink és kudarcaink más klubok számára is hasznosak lehetnek.

A jubileumi év harmadik eleme kifelé mutat. Tudatosan szeretnénk erősíteni a kapcsolódásainkat más klubokkal: több helyre ellátogatni, és több klubot, csapatot vendégül látni Veszprémben. Emellett nyitni szeretnénk olyan civil szervezetek felé is, amelyeknek nem a társasjátékozás a fő tevékenységük, de közösségi élményként jól illeszkedhet a munkájukhoz. Hiszünk abban, hogy a játék közös nyelve sokféle közegben tud értéket teremteni támogatva ezzel a generációs hidak megteremtését a fenntartható jövőt vagy a környezetvédelem, sport kérdéseit.

A tizedik születésnapunk kiemelt esemény, egy olyan év, ahol megmutatjuk, mit jelent számunkra a játékosság és a kapcsolódás. Ha ajándékot bontunk, akkor azt együtt tesszük – és abban bízunk, hogy sokan találnak majd benne olyan élményt, amit érdemes hazavinni.



## Hova tovább?

Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy ennyi megvalósult program, működő rendszer és aktív közösség mellett mi az, amit egy veszprémi társasjátékos közösség még tehet a jövőben. Mi magunk is sokat gondolkodtunk ezen az elmúlt időszakban, és arra jutottunk, hogy a következő évek nem újabb kipipálandó feladatokról, hanem tudatos irányválasztásról szólnak. Rengeteg tervünk van, és ezek megvalósítását a rendelkezésre álló erőforrások, a tagság aktivitása és az egyesület elnökségének felelőssége mentén fogjuk kialakítani.

A jövő egyik biztos pontja számunkra a meglévő alapok erősítése. Szeretnénk tovább fejleszteni a klubhelyiségünket, hogy még otthonosabb, még befogadóbb tér legyen mind a régi, mind az új tagok számára. Hisszük, hogy egy közösség minőségét nagyban meghatározza az a környezet, ahol rendszeresen találkozik, ezért a következő években is figyelmet fordítunk a fizikai tér fejlesztésére, a kényelmi és fenntarthatósági szempontok erősítésére.



A születésnapunk programjai jól kirajzolják a következő öt év gondolkodásmódját is: továbbra is szeretnénk aktív, együttműködő tagjai lenni a magyarországi társasjátékos közösségnek, nem elszigetelt szereplőként, hanem kapcsolódó jelenléttel. Fontos célunk, hogy a megszerzett tapasztalatainkat megosszuk más, induló vagy fejlődő klubokkal, önzetlen, mentoráló, támogató szerepben. Nem kész recepteket szeretnénk kínálni, hanem tanulságokat, amelyeket mi magunk is sokszor próbálkozásokon és hibákon keresztül tanultunk meg.

Szeretnénk kialakítani egy belső képzési rendszert, amely segíti a játékmestereink fejlődését. A cél az, hogy egyre felkészültebb, magabiztosabb és élményközpontúbb módon tudják támogatni a játékos vendégeinket, legyen szó egy egyszerű családi játékról vagy egy összetettebb stratégiai élményről. Hasonló szellemben szeretnénk megosztani a kölcsönzési rendszerünk fejlesztése során szerzett tapasztalatokat is, hogy más közösségek számára is hasznosítható legyen mindaz, amit mi már végiggondoltunk és kipróbáltunk.



Egyre nagyobb hangsúlyt kívánunk fektetni a fenntarthatóságra és a környezettudatosságra is, mind a működésünkben, mind a programjainkban. Emellett folytatni és erősíteni szeretnénk azokat a kezdeményezéseinket, amelyek a társasjátékok kulturális és történeti oldalát mutatják be. Célunk, hogy aktívan közreműködjünk egy olyan társasjátékos kiállítás létrehozásában, amely nemcsak játszani hív, hanem meg is mutatja, honnan jött ez a szabadidős tevékenység forma, és miért tud ma is egyre inkább releváns maradni.

A „következő kör” számunkra egy új, komplexebb játék kezdete is egyben. Tudjuk, hogy megint nem lesznek kész szabályok, és talán éppen ez benne az izgalmas. Amit biztosan viszünk magunkkal, az az elmúlt tíz év tapasztalata, a közösségünk ereje és kitartása, valamint az a meggyőződés, hogy a társasjátékok világát minél szélesebb körben kell megismertetnünk mindenkivel, aki erre nyitott, mert hiszünk, hogy „Mi játszva összehozzuk az embereket!”

*Harazin Tibor, CsTE elnök*



### Elérhetőségeink:

- » Honlap: <https://csaladitarsasjatek.hu/>
- » E-mail: [csaladitarsasjatek@gmail.com](mailto:csaladitarsasjatek@gmail.com)
- » Facebook: <https://www.facebook.com/Csaladitarsasjatek>





# Thomas Spitzer

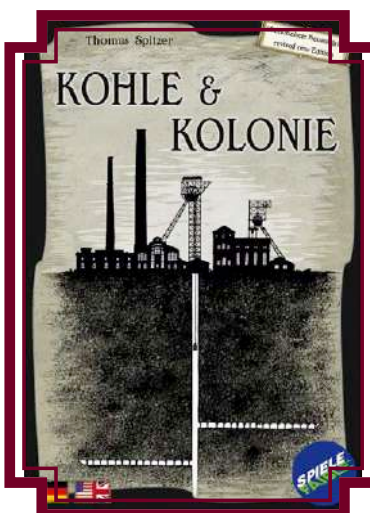
Nem tartozik a hiper termékeny szerzők közé, de nagyon jól testesíti meg azt, ami miatt Amerikában az euro típusú játékokat német játékoknak nevezik. Történelmi alaposság, részletgazdagság és hűség a tényekhez, illetve összetett játékmenet jellemzi Thomas Spitzer eddigi műveit. Most megtudhatjuk, hogy lesz-e újabb szerzemény.

**Nem akarom megsérteni, de viszonylag kevés játékot tervezett, azok viszont mind bonyolult, összetett játékok. Mintha kimaradt volna önnél a próbálkozások fázisa. Rögtön az elején tudta, hogy összetett játékokat akar tervezni?**

Ez egy érdekes kérdés, amit még senki sem tett fel. :-). Már régóta rendelkezem kreatív tehetséggel, ami fontos az ilyen projektekhez. Az első játékom ([Ruhrschiffahrt/Spielworr](#) kiadó, 2012) előtt már 2-3 kísérletet tettem játékok fejlesztésére, például 1990 körül egy foci menedzser társasjátékot terveztem. A saját játék fejlesztése 2005-ben valósult meg. Ez egy spontán ötlet volt, amikor elolvastam a Ruhr folyó történetét. Pontosan ezt a történetet akartam játékba önteni – egy hirtelen ötlet volt. Tudtam, hogy stratégiai játéknak kell lennie. Olyan játéknak kellett lennie, amit én magam is szívesen játszom, és a szülőföldről kellett szólnia. Ez volt a terv 2005-től kezdve. Eleinte csak egy őrült ötlet volt. :-)

**Játékai nagyon erősen kötődnek Németországhoz. Csak innen merít ihletet és inspirációt? Mi az, ami miatt a német témák ennyire fontosak az ön számára?**

Nem Németországhoz, hanem a Ruhr-vidékhez kapcsolódik. Amikor a [RUHRSCHEIFFAHR](#) 2012-ben megjelent a vásáron, az egy igazi szenzáció volt. Ez volt az egyik első (talán az első) nagy stratégiai játék, amelynek témája a Ruhr-vidék volt. A szénbányászatot dolgozza fel. A szénbányászatnak itt hosszú hagyománya van, és nagyon kedvelt. A bányászat témája a Ruhr-vidéken eddig alig volt jelen a játékok világában ([MARTIN WALLACE](#) megcsinálta Angliában, de akkor még nem tudtam róla). Ez volt az én „szabad helyem” a játékok világában. Így én a szülőföldről, a Ruhr-vidékről származó játékok szerzőjeként állok a közönség előtt. Másmit nem fogok csinálni. Így ismernek engem mostanra.





**Játékai megjelenései között sok esetben évek telnek el. Ez azt sugallja, hogy egyszerre egy játékon dolgozik. Valóban ez az ön munkamódszere?**

Igen, ez pontosan így van. A társasjátékok fejlesztése számomra egy hobbi. Van egy rendes állásom is. Így időben független vagyok, és nincsenek határidőre készítendő projektjeim.

ként dolgoztam, most pedig jótékonysági munkát végzek Dortmundban (Caritas Verband). A játékaim mind először a témáról szólnak, soha nem a mechanikáról. Először az interneten keresek ötleteket (bányászat a Ruhr-vidéken/ szállítás a Ruhr-folyón/sörfőzés Dortmundban stb.). Aztán átgondolom, hogyan lehetne ebből játékot csinálni. De ezek mind a múltból származó témák. Egy másik interjúban egyszer azt mondtam: egy játékban „megmentek” egy darab történelmet.

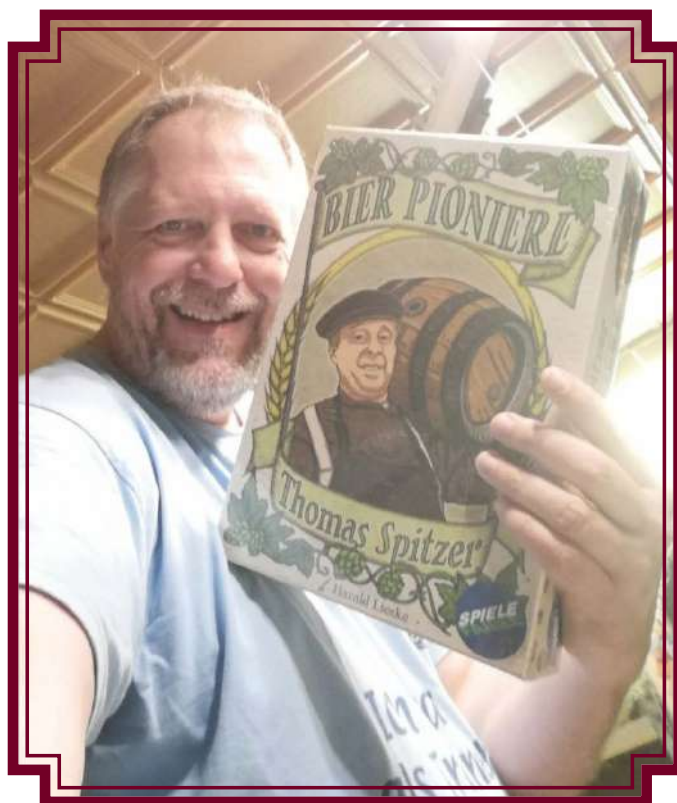
**Milyen új játékon dolgozik most? Milyen témát tervez mostanában?**

Jelenleg egy projekten dolgozom a [SPIELEFAIBLE](#) kiadó számára. A [SPIELEFAIBLE](#) kiadó első játéka a [VEJEN](#) volt 2019-ben. A játék témája Észak-Németországban/Dániában játszódik. A szerzők engedélyével felhasználhatom a Vejen mechanikáját a „WESTFÄLISCHE HANSE” című árukezelő játékhoz. Az ötlet egy pillanatnyi ihlet alapján jött. :-)

Ugyanakkor folyik a „BIER PIONIERE – BIGBOX/DELUXE VERSION” projekt is, amely a [BIER PIONIERE](#) új kiadása. Ebben tanácsadóként segítek a kiadónak.

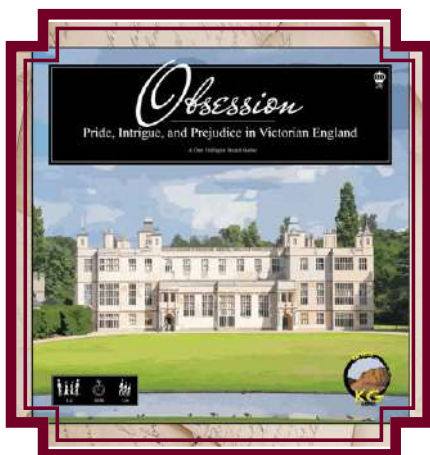
**Játékai sokszor kötődnek ipari termeléshez. Esetleg mérnöki végzettsége van, hogy ennyire jól áttekinti a folyamatokat és lépéseket?**

Haha, ezt a kérdést már sokszor feltették nekem. Például én soha nem foglalkoztam bányászattal a munkám során. Kézműves szakmát tanultam (lakatos), egy ideig postás-



## Ön dortmundi, ez azt is jelenti, hogy könnyen el tud jutni Essenbe. El szokott menni a Spiel kiállításokra?

Alapvetően minden évben ott vagyok a kiállításon. Hiszen csak 50 km-re van. :-). Ráadásul minden évben a „H2Ö” Herne játékcentrum szponzorál (ingyenes belépőjegy stb.). Sok embert/barátot lehet ott találni, és valójában van néhány rajongóm is. :-). De nem tetszik a kiállítás fejlődése. A belépőjegy ára mára nagyon magas, nagyon zsúfolt, és az új kiállítási struktúrát is balszerencsésnek tartom.



## Mi a véleménye a manapság zajló folyamatokról a játékiadás területén?

A piac virágzik (ez jó). A modern technológiáknak (AI/3D nyomtatás) köszönhetően új fejlesztések születnek. Egyre több új téma kerül megvalósításra (ökológia/túrázás/rockzene). Például imádom [DAN HALLAGAN OBSESSION](#) című játékát. De sok bukás is van. Vannak játékok, amelyek vizuálisan nagyon szépek, de tartalmilag nagyon sok hibát tartalmaznak. A legnagyobb probléma továbbra is a jó játékszabályok elkészítése. Ezzel kapcsolatban figyelemmel kísérem a játékbemutatók/Lets play-ek stb. körüli videóscénát is. Ez mára jó eszköz a játékok megismerésére. De itt is túl sok a nem professzionális projekt és túl magas a hibaarány.

drkiss



**Kedvenc játék:**  
*Obsession, [Nemesis](#)*

**Kedvenc játékszerző:**  
változó, de [Jamey Stegmaier](#), [Uwe Rosenberg](#)

**Kedvenc játéktípus:**  
*munkáslehelyezős*

**Thomas Spitzer**

**Életkor:**  
57

**Nemzetiség:**  
*német*

**Leghíresebb játéka:**  
*Bier Pioniere*

**Utoljára játszott játék:**  
*Obsession, [Orleans](#)*

# TUDSZ JÁTSZANI?

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

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

1027 BUDAPEST, HORVÁT UTCA 1-3.

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

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



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin  
155. 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](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

### Támogatóink:



### További partnereink:

