

156.

Jem

Játékos
Ember
Magazinja

2026. március

Órlok

Órlok: Prága csillagászati óraműve · Meister Makatsu

A Mars Terraformálása: Kockajáték · Tojás futam · Emberheart · Zajos siker



A nagy kékség



Lancaster



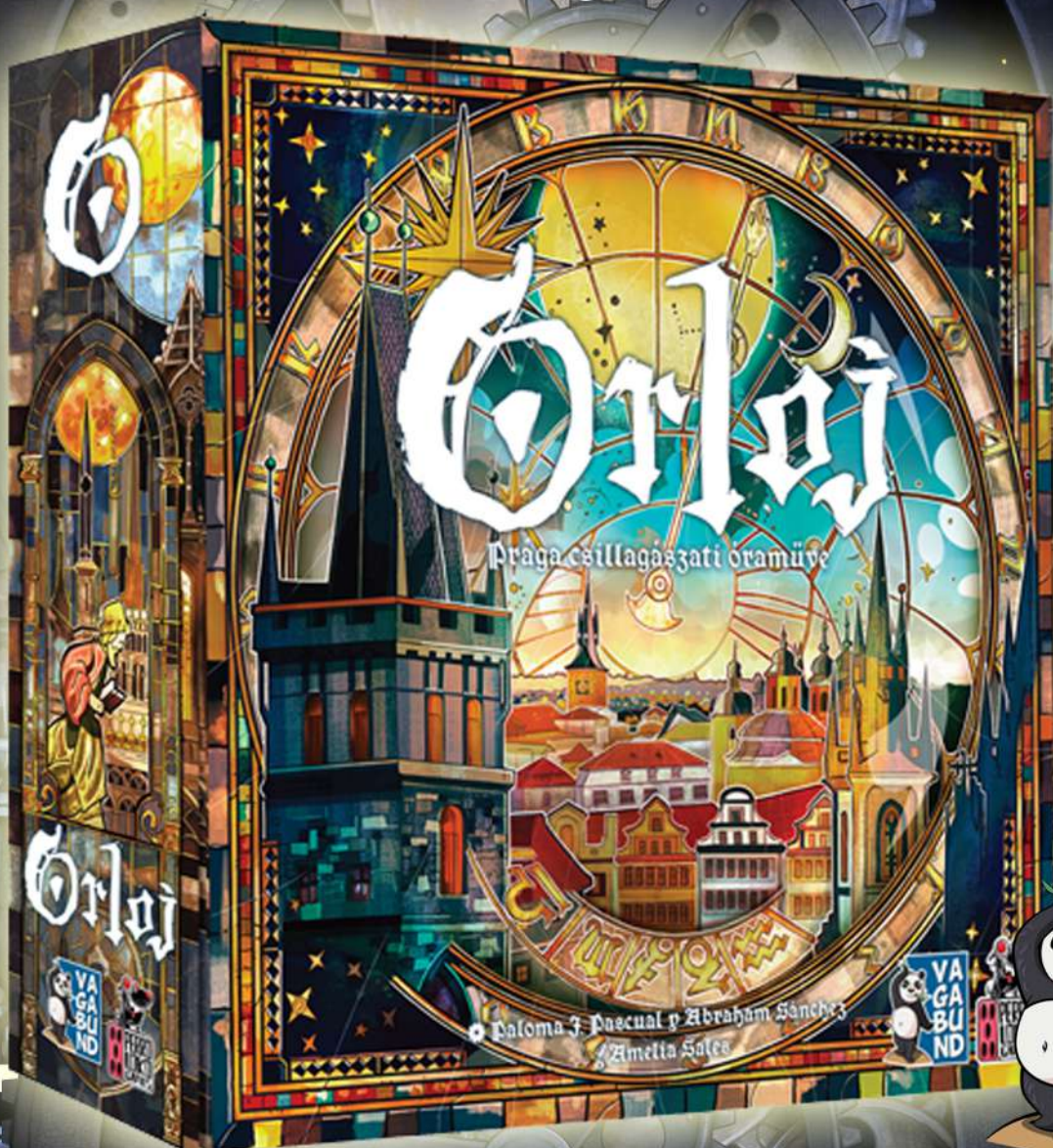
Beszámoló a veszprémi
klubtalálkozóról



TÉKA-Game

Órloj

Prága csillagászati óraműve



1-4
14+
90 PERC



AZ ÉV EGYIK LEGJOBBAN
VÁRT/VÁGYOTT
GÉMER TÁRSASJÁTÉKA

MEGÉRKEZETT!

Kedves Játékosok!

Mindig vágyakozunk valami rejtett kincsre, valami különlegesre, ez már csak ilyen emberi szokás, amióta világ a világ, ez így van. És hogy hol találjuk meg? Az attól függ!

Lehet, hogy egy középkori óraműben van elrejtve, amelyik nemcsak az időt, de a csillagok állását is mutatja, és büszke dísz századok óta a prágai belvárosnak (*ORLOJ: PRÁGA CSILLAGÁSZATI ÓRAMŰVE*). De lehet, hogy messzebb kell érte menni, egészen Angliáig, ahol megyékben, várakban őrzik a titkot – nem meglepő, hogy a franciák is fennik rá a fogukat (*LANCASTER*). De lehet, hogy még távolabb kell utazni érte? Szálljunk tengerre hát, s lássuk meg, hátha az út a fontos, nem a cél. Meg az, hogy elkerüljük a krakent! (*A NAGY KÉKSÉG*).

Eljuthatunk ezzel a hajóval akár Japánig is, ahol minden ősi dodzsóban ott ül egy-egy öreg bölcs, és bizony éles szeme minden hibát meglát; senkiből nem lehet nindza, csak ha ő rábólint (*MEISTER MAKATSU*).

De vajon megleltük a kincset, a titkot? Az örök kétkedők még a Földet is elhagynák érte, hátha épp a Marson találják meg azt, amire vágnak (*A MARS TERRAFORMÁLÁSA: KOCAJÁTÉK*). És akinek még ez sem elég, innen is tovább léphet, na nem a valóság talaján, hanem épp ellenkezőleg: felkeresheti a meséket és a sosem volt földeket. A mesék világában keresgélheti a tökéletes húsvét összetevőit (*TOJÁSFUTAM*), a nem létező földrészek és tájak között pedig azt az utolsó szívet, ahol még élnek a fenséges sárkányok (*EMBERHEART*).

És ha már mindent bejártunk, minden földi és égi tájat, és még azon is túl, lehet, hogy a titkot, a jókedvet karnyújtásnyira találjuk meg, egy hangos, csapkodós, barátokkal játszott könnyed játékban (*ZAPOS SIKER*).

Zárasképpen két beszámolóra hívnánk fel a figyelmeteket. Egyrészt biztos észrevettétek már, hogy egyre-másra alakulnak társasjátékos klubok az országban - szerencsére a megszűnésükről még nem lehet hallani, és kíváncsi, ne is lehessen! És eljött ez is, a klubok országos találkozója, amit évente rendeznek meg és az egyesület vezetői, munkatársai tudják megosztani egymással tapasztalataikat és ötleteket adni egymásnak a jobb működésre. Nos, nem titok, a JEM magazint kiadó *TÁRSAS KÖZPONT EGYESÜLET* is pályázik arra, hogy valamikor az elkövetkező években otthont adjon itt, Budapesten egy ilyen klubtalálkozóknak.

A másik beszámoló egy kölcsönzési rendszert mutat be, ami a *TÉKA-GAME* nevet viseli, és a lényege, hogy sávok díjcsomagokat alkalmazva választhatják ki a játékosok, hogy hány játékot szeretnének egy-egy hónapra magukkal vinni és kijátszani a benne rejlő lehetőségeket. Nos, ez az idő is eljött, lám, már ebben is van fantázia, és mi innen is kívánunk sok sikert a kezdeményezésnek.

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

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a [jemmagazin.hu](#) oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:

Benyó Dávid, Sallainé Kiss Zsófia, Pálinkó Fanni, Machek Dzsénifer és Kiss Csaba

Olvasószerkesztők:

Gál József, Dávid Áron és Békási Zsolt

Korrektorok:

Krantz Domokos, Dávid Áron, Kiss Csaba és Kóczán Attila

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Bozsik Marci (bzskmrc) 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 készítő, a cikkek és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](#)-ról származnak.

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

A FÉSZEK Egyesület és a Földesi Társasjáték Klub
szervezésében, a Berettyóújfalui Társasjáték Klub
közreműködésével bemutatja:

Társasjáték Nap FÖLDESEN

2026. ÁPRILIS 25. (SZOMBAT)
14:00 - 20:00

KARÁCSONY SÁNDOR KÖZÖSSÉGI HÁZ
(4177 FÖLDES, KARÁCSONY S. TÉR 6.)

AMI RÁTOK VÁR:

- Több mint 80 társasjáték minden korosztálynak
- Stratégiai, logikai és ügyességi társasjátékok
- Tapasztalt játékmesterek
- Warhammer 40.000 bemutató
- Szórakoztató családi és kooperatív játékok
- Óriás társasjátékok és kézműves sarok
- Kvíz és nyereményjátékok
- Ismeretterjesztő előadás
- Tombola & Vásár



Kövessd a FÉSZEK Egyesület Facebook oldalát a folyamatosan frissülő további információkért.

**NE MARADJ LE!
VÁRUNK TÉGED IS, HOGY EGYÜTT JÁTSSZUNK!**

FŐBB TÁMOGATÓK:



A programváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendezvényről kép- és videófelvétel készül.

**BELÉPŐDÍJ
500 Ft/fő
3 éves kor alatt
ingyenes!**

Tartalomjegyzék

- 
- 6** **ÓRLOJ: PRÁGA CSILLAGÁSZATI ÓRAMŰVE**
- 11** **MEISTER MAKATSU**
- 15** **A MARS TERRAFORMÁLÁSA: KOCKAJÁTÉK**
- 19** **A NAGY KÉKSÉG**
- 22** **TOJÁS FUTAM**
- 27** **LANCASTER**
- 30** **EMBERHEART**
- 35** **ZAJOS SIKER**
- 38** **BESZÁMOLÓ A VESZPRÉMI KLUBTALÁLKOZÓRÓL**
- 44** **TÉKA-GAME**



MAGYAR PREMIER



14+

1-4

60-120'

Orloj: Prága csillagászati óraműve

PRÁGA: A SZÁZTORNYÚ VÁROS, A VÁROSOK KIRÁLYNŐJE, AZ ARANYVÁROS



„Prága óvárosának szívében, az Orloj néven ismert ősi csillagászati óramű bonyolult szerkezetével és rejtélyes alakjaival fáradhatatlanul jelzi az idő múlását: egy középkori technológiai csoda, amely a mai napig működőképes állapotban fennmaradt. Az óra legrégebbi része – a csillagászati óralap – 1410-ből származik, de ez a játék 1865 körül játszódik, amikor is Josef Mánes órákészítő mester által festett naptár és a mozgó apostolfigurák is beépítésre kerültek az óraszerkezetbe. Az **ORLOJ** társasjátékban minden játékos egy középkori órásmester bőrébe bújik és a saját műhelyében építi meg az állatövi jegyeket, a naptári hónapokat és az apostolok képeit. Minden egyes művelettel egy lépéssel közelebb kerültek ahhoz, hogy befejezzék ezt a remekművet, Prága városának szimbólumát.”
- játékszabály

Óváros tér, Lőportorony



Az idei év egyik, ha nem a legjobban várt magyar kiadású társasjátéka az **ORLOJ**, amely ebben a hónapban került az előrendelők kezébe. A **VAGABUND** magyar kiadásai közül ez az első olyan játék, amely az előrendeléssel el is fogyott.

Nem mondom, hogy meglepett a sikere, már tavaly Essenben hatalmasat durrantott, a **TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPE** és az azóta megrendezésre kerülő társasjátékos események – csoporttalálkozó a **KMO**-ban vagy a **VAGABUND** nap Kecskeméten – alátámasztották a sejtésemet. Többször tanítottam ezeken a rendezvényeken és mindig

olyan sorbanállás alakult ki, hogy megizzadtam, mire igazságot tettem a jelentkezők között. Sokszor nem is tudtam. De mi a sikerének a titka? Mi vonzza a játékosokat ehhez a társasjátékhoz, aminek nem lehetne meglepőbb vagy leleményesebb a témája, mint egy óra megépítése? Sose gondoltam volna, hogy erről játék fog születni, azt még kevésbé, hogy ilyen üstökösszerűen lövi be magát az év legjobban várt játéka közé. Megszolgálja vajon a sikerét vagy ez is csak hype?

Prágai vár, Vysehrad erőd



Nos, látványra biztosan. Hirtelen nem is tudok másik játékot említeni, ami ilyen figyelemfelkeltő és impozáns asztalképpel rendelkezik. És ami a leginkább meglepő, hogy tökéletesen ábrázolja azt





a bizonyos asztrológiai órát. Igen, a valóságban pont így néz ki. Az első meglepetés tehát rögtön az asztalkép, és még mindig az, hogy ez a játék egy óráról szól. Miért pont ez jutott a szerzők eszébe? Sosem jövök rá...

Egyébként viszonylag kicsi doboz, benne rengeteg alkatrészrel. Festett fafigurák, többretegű rondellás játéktábla, mélyített játékosztáblák, fa nyersanyagok, millió token, kártyák, ahogy egy jó euróban lenni szokott. Persze sokszor a rosszban is ez van, nem ettől lesz jó egy játék, szerencsére. És az *ORLOJ* nem is ettől jó. Sőt, ha valami negatívumot kellene keresnem, akkor ezt az egyet tudnám megemlíteni, hogy ez a játék már annyira szép, hogy számomra szinte túlzás. Rengeteg szín, rengeteg alkatrész, és az ezzel járó viszonylag hosszú setup. Az ikonográfia is igényel némi tanulási időt, és az is, hogy az ember megtanuljon látni és tájékozódni a táblán. De ha a kezdeti nehézséget legyőzzük, azt fogjuk érezni, hogy megéri a befektetést. Legalábbis az én tapasztalataim szerint. Nem volt ugyanis olyan játékos azok közül, akiknek tanítottam, aki úgy állt volna fel mellőle, hogy nem tetszett neki, vagy nem azt mondta volna, hogy ez egy jó játék. Mi ez, ha nem a játék sikere? Ha egy ilyen témával is ennyire érdekes tud maradni, akkor valami kell legyen a játékmenetben is. Nézzük!

Szent Vitus Székesegyház, Táncoló ház



A játékmenet valójában nem bonyolult. Alapvetően vagy végrehajtjuk a választott akciót/akciókat, vagy passzolunk. Az akciót a rondelláról választjuk ki, amelynek van egy játéktáblára nyomtatott, fix sötét része, és ahhoz tartozik egy világos mozgatható óralap. A mozgó részen választunk akciót tulajdonképpen a legfelső, kezét tartalmazó tárcsával. Fontos, hogy el kell mozgatnunk onnan, ahol áll, tehát mindig új akciót kell választanunk. Azt, hogy mennyit léphetünk a kézzel egy ilyen akció kiválasztásához, az egyik mestersávunk tartalmazza. Ha többet szeretnénk mozogni, vagy megváltoztatnánk a sötét és világos rondella akcióinak párosítását a világos tárcsa visszafelé forgatásával, el kell törnünk a rendelkezésre álló fogaskerekeinkből a szükséges mennyiséget. Azaz kalibrálnunk kell az órát a játékszabály szerint. Nézzük milyen akciók fordulhatnak elő a tárcsákon:



- » nyersanyag szerzése: fát, vasat vagy festéket tudunk szerezni az ilyen mezőkön közvetlenül
- » nyersanyag termelés: az ábrázolt nyersanyaghoz tartozó termelésünket hajthatjuk végre. Minden termelési sávunkon van egy kocka, amit a fejlesztés akcióval tudunk feljebb mozgatni, ezáltal egyre erősebb termeléshez hozzájutni
- » lépés a mestersávok egyikén a hátról: pénzért sokszor újabb lépést vásárolhatunk rajtuk. A mestersávok nagyon fontos elemei a játéknak. Amellett, hogy szerehetünk innen tekercseket bónuszakciókhoz vagy játék közbeni pontozólapkákat, a sávok felső részén való tartózkodás tesz jogosulttá bennünket a játék végi pontozásra is. Minden sáv kapcsolódik egy vagy több másik akcióhoz, itt fogjuk megtalálni azt, hogy mennyit léphetünk például a kezét tartalmazó csillagászati óralappal, a festővel, a holdjelölőnkel, vagy melyik szintű szobrászmezőt aktiválhatjuk
- » lépés a festővel: a naptárszakaszok mezőin léptethetjük a festőfigurát maximum annyit, amennyit a hozzá tartozó mestersávunk enged, majd választhatunk a két mellette található bónuszakciók közül egyet
- » lépés a holdjelölőnkel a csillagászati óralapon: szintén annyit mehetünk, amennyit az ide vonatkozó mestersávunk enged, és megkapjuk minden átlépett mező jutalmát azzal együtt, ahol befejeztük a mozgásunkat. A hold akciója szolgál arra, hogy közvetlen nyersanyaghoz jussunk, vagy megjavíthassuk az összetört fogaskerekeinket, melyet, ha nem teszünk meg, játék közben is mínusz pontokat eredményezhetnek nekünk
- » szobrász akció használata: szobrászunkat a négy akcióhely egyik mezőjére helyezhetjük át arra szintre, amit a mestersávunk mutat. Általában olyan akciókhoz juthatunk ezáltal, amelyek az óralapokon is megtalálhatók, csak ott nem érjük el, vagy nem ilyen erősséggel
- » apostol elvétele: a fogaskerekek a játéktábla felett mindig meghatároznak két elérhető apostolt. Ezzel az akcióval az egyiket kiválaszthatjuk, és a készletünk





a raktárunkba helyezhetjük. Később, bónuszakcióként a játéktáblánkra rakhatjuk, amellyel játék közben bónuszhoz jutunk, de a felhelyezésnek mindig lesz költsége is. Elvételekor forgatjuk a fogaskerekeket, és amikor egy piros fog eléri a piros sávot, léptetnünk kell a kakasjelöltöt is. Ez hivatott a játék hosszát mérni egyébként

- » műhely bővítésekor műhelykártyát vásárolhatunk, amellyel helyet csinálunk a segéd pontozólapkáinknak vagy kiváltunk velük azonnali akciót, ha egy-máshoz illesztéskor kiadják az összeillesztett ikonok
- » építés akció: tulajdonképpen ez a játék lelke, ezzel építjük magát az órát, és a pontjaink jelentős részét is ezzel szerezzük meg játék közben. Két tábla áll

rendelkezésre, ahonnan lapkát választhatunk: a hónapok és az állatövi jegyek. Mindkettőn van egy-egy kalapácsjelölő, amellyel annyit léphetünk, amennyi lépést engedélyez számunkra a kalapácskártyánk. Ezt is a fejlesztés akcióval tudjuk egyébként erősíteni. Fejlesztés után nemcsak több lépést tehetünk a kalapáccsal, hanem egyéb bónuszokat is szerezhetünk építéskor. Azon lapkákat tudjuk megépíteni, amelyek érintkeznek a kalapács tokennel. Minden építkezéskor ki kell fizetnünk a sorok végére nyomtatott nyersanyagokat, sőt, ha van

már megépített lapka a sorban, az annak a helyén látható valamilyen erőforrás költséget is meg kell fizetnünk. Azaz minél később építünk meg egy elemet, az annál drágább lesz. Viszont minden felhasznált nyersanyagért 2-2 pontot kapunk, tehát pontokban kompenzál a játék. Ha megépítettük a lapkát, rá kell tennünk egy munkásunkat, ami szintén 2 pontot jelent, sőt, ha érintkezik más, korábban lehelyezett munkásunkkal, azokért is 2-2 pontot kapunk. Az aktuális bábunk után megkapjuk a hozzá tartozó jutalmat is a festősávról.



Károly híd, John Lennon fal

Az akciók végrehajtásához mindig szükségünk van egy elérhető munkásra, amit le kell helyeznünk az óralapok előtt lévő akcióhelyre. Nem jelent problémát, ha van ott másik munkás, akár a miénk, akár az ellenfélét, őt „kiütjük”, azaz visszaadjuk a tulajdonosának. Ezzel valójában segítünk rajta, vagy akár magunkon, mert amíg van elérhető munkásunk, addig tudunk akciót végrehajtani, különben passzolnunk kell. A munkásaink szerencsére játék közben szaporodnak, több helyen tudunk felszabadítani belőlük. Vannak figurák a termeléssávjaink mellett, ha elérjük őket a fejlesztés akcióval, megkaphatjuk. Az apostoli táblánkról is tudunk szerezni bábut apostol lehelyezésével, illetve műhelykártya vásárlása esetén. Azonban arra figyelniünk kell, hogy a játék fogyasztja is a munkásainkat, mert vannak olyan helyek, ahová, ha letesszük őket, a játék végéig ott maradnak. Ilyenek például az építkezés lapkák és az ólomüveg céllapkák. Utóbbiaknak, ha teljesítjük a feltételeit játék közben, bónuszakcióként egy elérhető munkásunkkal jelezhetjük. Minél előbb teszünk le munkást, annál több pontot kapunk érte a játék végén.

Ha nem tudunk, vagy nem akarunk akciót végrehajtani, passzolnunk kell. Ilyenkor mindig a középső mestersávot kell követnünk, mert az azon elfoglalt helyünk mutatja meg, pontosan mi történik. Először visszavehetünk meghatározott számú munkást. Természetesen annál többet, minél magasabbra jutottunk a sávon. Majd végrehajthatunk egy holdakciót a jelölt lépésszámmal és léptetnünk kell a kakast is, amiről már korábban jeleztem, hogy a játék hosszát határozza meg.

Vencel tér, Certovka „Prága Velencéje”

Nézzük is meg, mi történik ezzel a kakassal! Két okból mozog, az egyik eset az apostolok elvétele után, ha a fogaskerek piros foga a piros nyíllal találkozik, a másik az említett passzolás. A kakasnak van egy külön táblája, ami játékonként változó, lehetnek azonos számú köröket tartalmazó fordulóink, de akár különbözőek is, attól függően, milyen lapkát használunk. Amikor a kakas eléri az aranykakas sáv utolsó mezőjét, az aktív játékos köre végén el kell végeznünk a kakas pontozást. Ilyenkor annyi történik,

hogy minden játékos leellenőrzi hol áll a jelölője a kakasávján, majd annyi eltört fogaskereket megjavíthat a tábláján. Ha kevesebb fogaskereke van eltörve a különbözetet plusz pontban kaja meg, ha több, a különbözetből mínusz pontok lesznek. Ezután a kakast a következő forduló első mezőjére állítjuk és a soron következő játékkal folytatjuk a játékot.

Kampa sziget, Wallenstein Palota



A játék végét vagy a kakassal váltjuk ki; ha végig ér a 4 forduló minden mezőjén, vagy ha megépítünk minden elérhető lapkát az órán. Az aktuális fordulót kell befejeznünk, hogy minden játékos ugyanannyi akciót hajthasson végre, majd pontozhatunk. Ha építkezéssel fejezzük be a játékot, az óra közepén lévő lapkát át kell fordítanunk. Lehet még építés akciót végrehajtani minden nyersanyagból 1-1 beadásával, de lapka és munkás lehelyezése nélkül, fix 8 pontért. Jó euróhoz méltóan itt is több forrásból kapunk pontot, de fontos, hogy az építkezésből már a játék során tetemes mennyiségű győzelmi pontot gyűjthetünk. Most kapjuk meg a játék közbeni célok teljesítéséért járó pontjainkat a lehelyezett munkásaink mellett. Ha maradt eltört fogaskerékjelzőnk, mindegyik 1-1 mínusz pontot ér. A műhelykártyákra helyezett segédlapkák pontjait is most kapjuk meg a teljesített célok megfelelően, majd lepontozzuk a mestersávokat. Minden mestersáv tetején van egy céllapka, de a pontozásban csak azok vesznek részt, akik átjutottak a sáv felét jelző dupla vonalon. Aki a legmagasabbra jutott, a magasabb összeggel pontoz, a többiek az alacsonyabbal. Megmaradt aranyaink egy pontot érnek.



Asztrológiai óra - Orloj



És hogy miért lett/lesz/lehet az *ORLOJ* az év magyar gamer játéka, vagy miért volt tavaly Essen egyik legnagyobb sikere? Talán több okból is. Az egyik szerintem a meghökkentő témaválasztás és annak grafikai megjelenítése. A legszebb játék díjáért simán versenyezhet ugyanis. De az, hogy egy ilyen témáról játék készül, ami tematikussága mellett még jó is, az tényleg nagy durranás. Szóval hatalmas piros pont az ötletnek! Aztán még egy a grafikai megvalósításnak! Mert ez az óra valóban ugyanígy néz ki. Menjetek el és nézzétek meg! Aztán újabb piros pont a jól működő mechanikáknak. Van benne sok minden, rondella, munkáslehelyezés, akcióválasztás, akcióláncolatok, bónuszakciók, de mindez megfelelő arányban és jó kombinációban. Nem érződik sem túl soknak és nem is hiányzik belőle semmi. Pontos és precíz, mint egy jó óra. Összehangolt, jól működő, megfelelő arányokkal és gördülékeny játékmennel. Még egy piros pont azért, hogy viszonylag magas komplexitás mellett is egyszerű játékmennel és könnyen elsajátítható játékszabállyal van dolgunk. A klasszikus „könnyű tanulni, de nehéz jól játszani” játék, szerintem. Szeretem az ilyeneket, és tapasztalataim szerint sokan vannak ezzel így. Nagy az újrajátszhatósága a változó akciópárosítások, céllapkák és bónuszlapkák miatt. Interakció is van benne, igaz, halványan, ahogy általában eurójátékokban megszokhattuk. A munkások kiütése és visszajuttatása nagyon izgalmas eleme a játéknak, egy jól adagolt fűszer egy tökéletes, szín-, és ízgazdag ebédhez „gourmet” játékosoknak. Vagy - az óránál maradván - egy igazi Rolex a Casiók között. Az igazi Orloj. Aki színvonalas élményre vágyik, nem fog csalódn benne, véleményem szerint.

nemes

Tervező: Abraham Sanchez Hermida, Paloma J. Pascual

Megjelenés:
2025, 2026

Kiadó:
Perro Loko Games, Vagabund

Kategória:
akcióválasztás, rondella, munkáslehelyezés

14+ **1-4** **60-120'**





reflexshop

MÁRCIUSI ÚJDONSÁGOK



BOARD
GAME EXPO
A társasjáték
kiállítás

PREMIER



8+



2-6



20-30'

Meister Makatsu

REINER KNIZIA mester témérdek játékból is már témérdek cikket írtunk. Ide a D20 is kevés lenne, hogy véletlenszerűen válasszak pár ajánlást, milyen korábbi gondolatainkat olvassátok el a játékaikról. Most az **ELDORÁDÓ LEGENDÁJA** és a 150. lapszámunkban megjelent **APE TOWN** jut tőle eszembe. Nálatok melyik az első **KNIZIA** játék, amire gondoltok? E hónapban a bölcs Makatsu mester nindzsatanodájába látogattunk el. Makatsu mester vendégszerető, ám szigorú személyiség. Erről szól a **MEISTER MAKATSU** című játék.

Nindzsatanoda

A **MEISTER MAKATSU** egy roppant gyors menetű játék. Az előkészületei is egy perc alatt elvégezhetők:

- » Mindenki válasszon magának egy játékoszint és vegye el a hozzá tartozó, 24 lapos dojo paklit.
- » Válogassátok szét a hibajelölőket értékük szerint.
- » Végül válasszátok ki a kezdőjátékost, aki megkapja Makatsu mester figuráját.
- » Vigyázzatok, ebben a játékban taktikai hátrányt jelent kezdeni!

Nos, ez ennyi is volt. Makatsu mester pont ezt a letisztult hatékonyságot szereti. Igyekeztek a játék további részében is hasonlóan eljárni. Csak semmi felvágás!

A játék három fordulóra oszlik, egy fordulóról általánosságban elmondható, hogy a játékosok húzópaklija pont elfogy a forduló végére. A fordulónként viszont egyre kevesebb kört fogtok majd végrehajtani. Hogy hogyan?

Minden kör elején húzzatok négy kártyát a dojo paklitokból. Ezek a kártyák három színben, egytől nyolcig vannak számozva, tehát minden kártya pontosan egyszer fordul elő egy dojo pakliban. A kezdőjátékos elkezd a kört egy kártya kijátszásával. Minden játékostársa követi a példáját és szintén kijátszik egy kártyát maga elé. Nincsen színgényszer, illetve bármekkora értékű kártya játszható magunk elé. Miután mindenki lehelyezett egy kártyát maga elé, ismételték meg a folyamatot még egyszer, ügyelve arra, hogy a második kártyákat ráhelyezzétek az előzőleg kijátszottakra. Fontos, hogy mindkét kijátszott lapot jól látható legyen!

Mikor mindenki előtt fellelhető a két kártyája, Makatsu mester kihirdeti véleményét arról, melyik tanítványát látta hibázni.

Színenként haladjatok és nézzétek meg, melyikötök játszotta ki a legnagyobb kártyát. Attól függően, hogy milyen szint vizsgálunk, más és más büntetést szenvedtek el:

- » A kék kártyák a legbarátságosabbak, a legnagyobb kártyát kijátszó játékos vegyen el egy darab hibajelölőt az adott forduló értékében.
- » A lila kártya szintén egy hibajelölőt ad, viszont ezzel Makatsu mester figurája is hozzád kerül, te leszel a kezdőjátékos a következő körben.
- » A narancssárga kártyák pedig mindig két hibajelölőt adnak.





Előfordulhat, hogy ketten is ugyanabból a színből ugyanazt a kártyát helyezitek le magatok elé. Ilyenkor az a játékos kap büntetést, aki később rakta le a lapot. Ezért fontos, kinél van Makatsu mester, és hogy a kártyát a körben elsőnek vagy másodiknak raktátok-e le.

Végül készüljetek elő a következő körre: a kezetekben maradt két kártyát lefordítva tegyétek félre, a kijátszottakat pedig rakjátok vissza a játék dobozába.



A forduló véget ér, amint elfogyott a húzópakli. Keverjétek meg a félrerakott lapokat, és kezdődhet az új forduló. Ne feledjétek, a második fordulóban minden hiba már kettő, a harmadikban pedig már három pontot ér. A harmadik forduló picit kacifántos, ugyanis ekkorra már nem osztható a húzópakliban található kártyák száma négygel. Ezért miután lejátszottátok az első kört, egyszerűen csak egészítsétek ki a kezetekben maradt kártyákat a húzópakliban maradt két-két kártyával.

Ezután eljön a játék vége és megnézzük, ki gyűjtötte a legkevesebb hibapontot; ő ingott meg legritkábban, ő bizonyult Makatsu mester legkiválóbb tanítványának.



Lopakodó nindzsa



Ahogy *HEGEDŰS CSABA* főszerkesztőnk szokta mondani, *REINER KNIZIA* zseniális mechanikákat talál ki, de amint a pontozáshoz érünk, annyira túlbonyolítja azt, hogy kettéáll tőle a fejünk. Nos, a *MEISTER MAKATSU* esetében az állítás második fele nem következik be. A játék gondolata kifejezetten egyszerű, és erre építve a pontozása is, miközben a már jól ismert „kniziás” ötlet megvan benne. Ez a játék azt mondja, biztosan hibázni fogsz. A játékos feladata az, hogy okosan szóljon bele, hogy ez mikor történjen meg. A játék első fordulója a leghosszabb, így a legtöbb hiba is itt keletkezik, ám ezek sokkal kevesebbet nyomnak a latban, mint az utolsó, de mindössze két körös forduló. Ezzel a mondattal igazából nem voltam pontos, mivel minden fordulóban ugyanannyi hibapontot lehet begyűjteni. A harmadik fordulóban harmadannyi kört játszunk, mint az elsőben, de a hiba mértéke is háromszor akkora. Hasonlóan a második fordulóban feleannyi kört játszunk, kétszer annyi hibapontért. Viszont aki ügyes, az vagy a játék végére kerül előnybe, mivel kiszórta a magas kártyáit, átadva a hibázás lehetőségét a többieknek, vagy olyan precízen játszott végig, hogy a játék végén becúszó hibákkal sem tudják őt legyőzni a többiek.



Ez utóbbit egy kicsit biztonságosabb stratégiának érzem, mivel könnyen előfordulhat, hogy a játék végén hiába maradt kis értékű kártyád, a többieknek már el is fogyott mindene abból a színből és így egyedülként te viszed el annak a színnek a büntetését. Magyarán, ha a játék első felében elég kevés hibát gyűjtesz, akkor könnyebb az előbb említett módon csőbe húzni a többieket, mint megúsni, hogy senki se akarjon a kijátszott színedből másik kártyát rakni.

A háromféle, különböző büntetéseket adó szín használatát is ügyes megoldásnak tartom, ez további mozgásteret ad a játékosoknak. Általában a narancssárga színtől irtózik mindenki, ám pont ezzel a színnel érdemes a játék elején hibát vinni és lehetőleg minden kártyát kijátszani belőle. Így az ellenfelek relatíve még több hibapontot gyűjthetnek be. A lila szín is izgalmas, hiszen csak egy hibakorongot ad, de ezenkívül a kezdés jogát (jelen esetben inkább





PIATNIK

Breki



Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Amigo, Piatnik

Kategória:
kézből gazdálkodós

8+ 2-6 20-30'



Meister Makatsu



A játéknak
hódolunk!

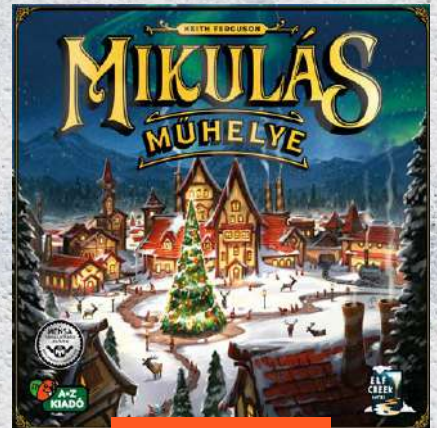
Ismerjétek meg az A-Z KIADÓ különleges kiadásait!



ELFOGYOTT



MEGJELENT



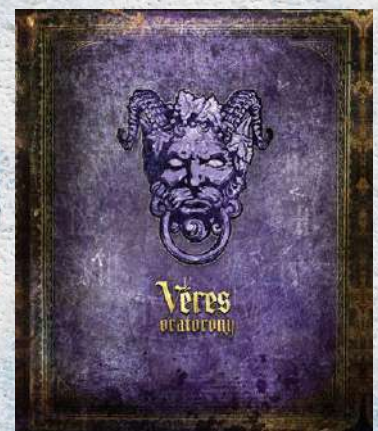
MEGJELENT



MEGJELENT



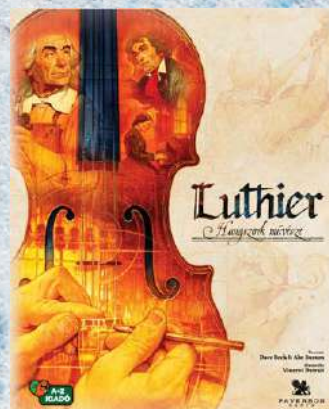
Várható:
2026. március-április



Várható:
2026. február



Várható:
2026. március-április



Várható:
2026. nyarán

www.kickstarterek.hu



12+



1-4



45-60'

A Mars Terraformálása: Kockajáték

Amikor a társasjátékok világában már beállt a megfelelő oxigénszint és hőmérséklet, illetve a Kallax polc telítettség és MARS eladási ráta is elérte a FRYXGAMES által kívánt szintet, a kiadó nem állt meg, és elhozta nekünk A MARS TERRAFORMÁLÁSA: KOCKAJÁTÉKOT. Ahogyan ez ilyenkor lenni szokott, sokan kétségbe vonták, van-e még új ötlet a szériában, vagy csak rókabőről beszélhetünk, ami a kiadói bevételeket hivatott növelni?

Egy kis nosztalgia

2026-ban, 10 évvel az eredeti megjelenés után A MARS TERRAFORMÁLÁSA sorozatról újat mondani már nem nagyon lehet, nagyjából mindent elért, amit egy játék elérhet. Megjelent az alapjátékhoz 5 hivatalos kiegészítő (és számtalan rajongói verzió), majd egy önálló játék, az ÁRÉSZ EXPEDÍCIÓ, aztán ahhoz is több kiegészítő, gyűjtői doboz, rengeteg extra komponens, promók, de ami talán a legfontosabb, hogy a játéksalád máig rendszeresen kerül a játékos asztalokra, ami a dömpingben különösen nagy szó. Nekem személy szerint azért is jelent sokat, mert 2016-os megjelenése nagyjából egybeesik azzal, amikor én is komolyan kezdem foglalkozni ezzel a hobbiival. Ez volt az első gamer játék, amibe rengeteg partit tettünk. Varázsa épp abban rejlett, hogy a szabályok komplexitása kezdőbarát, mégis igen nagy újrajátszhatósága és mélységei vannak. A KOCKAJÁTÉKRól előljáróban annyit, hogy itt is cégtulajdonosként versengünk egymással a lehető legtöbb győzelmi pontért, miközben közösen formáljuk lakhatóvá a vörös

bolygót. Itt is hőmérsékletet és oxigénszintet növelünk, a bolygó felszínét pedig terraformáljuk óceánokkal, erdőkkel és városokkal.

Kocka = szerencse?

A legfontosabb kérdés, hogy ez a játék miben más, mint elődei? Miben tud többet, kiknek szól inkább az eddigi verziók célközönségéhez képest? Az ÁRÉSZ EXPEDÍCIÓT nagy lelkesedéssel mutattam be anno, mert rövidített játékidővel (2-3 óra helyett másfél óra alatt szállít számomra teljes értékű MARS élményt) nekem sokat segített a MARSOT asztalon tartani. Ráadásul még egy izgalmas új párhuzamos akcióválasztó mechanikát is behozott. A KOCKAJÁTÉK az ÁRÉSZHOZ nagyon hasonló doboz mérettel és arculattal mutatkozott be, így sejteni lehetett, hogy a kompaktsága is hasonló lesz. Ez így is van, ketten bőven 1 óra alatt lehet a játékidő, de többen se kúszik másfél fölé. Amiben viszont nagyon fontos változás történt, az a komplexitás, a stratégiai mélységek csökkenése. Nem is a kockák okozta szerencsefaktor, inkább a kevesebb döntéshelyzet miatt. Lássuk, milyen megoldásokkal működik ez a verzió.

Az alap mechanika itt is az akcióválasztás, amire az ÁRÉSZ egy elegáns és friss megoldást vezetett be, ehhez képest a KOCKAJÁTÉK visszagravitált a régi jól bevált módszerhez. Nincsenek párhuzamos döntéseink, itt egymás után jövünk, és a körünkben választhatunk, hogy termelünk – ezzel új nyersanyagokhoz és kártyákhoz jutunk –, vagy akciózunk, ami egy kisebb, majd egy nagyobb akció



végrehajtását jelenti. Ez a váz letisztult, egyszerű, könnyen tanítható, tökéletesen működik. A játékot materiálval természetesen itt is a százas nagyságrendű projektkártya-pakli tölti fel, amiben a szokásos piros (azonnali bónusz), zöld (termelés) és kék (folyamatos képességek) kártyákat találjuk. Ami viszont az igazi újdonság, az a kockák, mint nyersanyagok megjelenése. A játékban már nincs pénz, minden kártyát adott nyersanyag ikonok kombinációjával tudunk kifizetni. Az erőforrás ikonokat viszont nem lehet közvetlenül megszerezni. A játék során bevételként ugyanis mindig csak adott színű kockákat szerezhetünk, amiknek három oldalán ugyanaz a típusú gyakori nyersanyag látható, két oldalán a ritka, és mindössze egy oldalán találjuk a nagyon ritka erőforrás típust. Ezek a gyakoriságok a kártyák árazásánál is figyelembe vannak véve, ilyen szempontból tökéletesen balansoltnak érződnek a kártyák.

Persze ahogy minden modern, dobókockát használó játékban, itt is van lehetőség változtatni a dobott értéken, így csökkenteni a szerencse szerepét. Erre a körök elején végrehajtott támogató akciók, sok azonnal megszerezhető bónusz és jellemzően a kék kártyák adnak lehetőséget. A játékban több főakció is van, az alapjátékhoz hasonlóan például lehet adott mennyiségű nyersanyag befizetésével közvetlenül hőmérsékletet növelni, óceán-, város- vagy növénylapját helyezni, amikért persze győzelmi pont jár. De a legfontosabb főakció-lehetőség a kártya kijátszása. Így tehát a játék nagy részében igyekszünk hasznos erőforrás kockákat termelni, ezekkel a kockákkal az éppen szükséges nyersanyag ikont dobni, és ha ez nem sikerült, úgy bűvészkedni a kockák módosításával, hogy utána fizethessünk velük a következő tablónkra kell kijátszandó kártyáért.

A játékmenet kifejezetten pörgős, direkt, ritkán kell a körünkben sokat gondolkodni, kombózási lehetőségekre például nem igazán van lehetőségünk. Tetszettek a kiegészítő szabályok. Az 5. és 12. győzelmi pontjainak elérésekor minden játékos egy közös pakliból választhat magának egy erős bónuszt, természetesen minél később ér oda, annál kisebb

választékból. Ez jól ellensúlyozza az eurók „korai győzelmi pont kevésbé hasznos pont” alaptételét. Itt is vannak kisebb, játék közbeni célok és mérföldkövek, amikért további pontok járnak. A Mars felszínére való lapkahelyezéskor is kaphatunk értékes azonnali bónuszokat, tehát ahol csak lehetett, igyekeztek rímelni az eredeti játékból ismerős elemekre. Az viszont egyértelműen érződik, hogy képességek és ikonok terén nagytakarítás történt, és a kártyák változatossága, az ezek kombinációból adódó lehetőségek száma csökkent, és arányaiban több a direkt hatású „adj be nyersanyagot és így vagy úgy pontot kapsz” típusú lap.

Miért játszunk Mars Kockajátékot?

Érdekes, hogy a MARS TERRAFORMÁLÁSA széria önálló játékaik komplexitást tekintve egyre lefelé lépkednek. Míg az eredeti játék – ami máig remek szórakozást nyújt – a családi kategória fölött, valahol a haladó gamer játékok határán lebegett, addig a legújabb KOCKAJÁTÉK már bőven családinak mondható és gamerek számára valószínűleg kevesebb izgalmat tartogat. Viszont kiváló bevezető lehet kevésbé rutinos játékosoknak, gyerekeknek, akiket vonz a téma és nem riadnak vissza a kockacsörgetéstől. Tapasztalataim szerint az eredeti MARSban jellemzően az adott partiból legtöbbet kihozó, a kártya együttállásokat lejobban ismerő játékos győzött. Itt nehezebb óriási különbségeket kiépíteni a tablók erősségében. Egy jobb termelést simán kompenzálni tud néhány szerencsésebb dobás, vagy a mindig hasznos kék kártyák.

Nagyon szórakoztató és rendszeresen elhangzó mondat volt az első játékunkban, hogy „nekem nem a nagyon ritka nyersanyag, a gagyi gyakori kellene...”. Rángat tehát minket a szerencse, de azért kompenzálni is lehet azt. Nagyon könnyű új kártyákhoz jutni, nem kell leragadni olyan lapoknál, amiknek az ikonjai nem jönnek. Tehát könnyedebb, gyorsabb, pörgősebb,

kevésbé gondolkodós, de mégis élvezhető darab lett a **MARS KOCKAJÁTÉK**. Viszont mindezek miatt talán kevésbé emlékezetes is. Három éve már, hogy megjelent, és azóta bőven láthattuk komolyan leakciózva, tehát nem lett akkora kasszasiker mint a Nagy Őreg, de ezt nem is kellett elvárni tőle. A **BGG**-n már fenn van a játékhoz készült első kiegészítő is, ami egy új kockaszínt hoz be a játékba, de nem vagyok benne biztos, hogy sok további fogja követni. Általában is érdekes kérdés, hogy a **FRYXGAMES** lát-e még fantáziát a játékcsaládban. Szerintem mostanra mindent kihoztak belőle, de persze egy gyerekjáték és egy párbaj verzió bejelentésén senki nem lepődne meg.

bzskmrc



REFLEXSHOP

A Mars Terraformálása: Kockajáték

Tervező:
Jacob Fryxelius

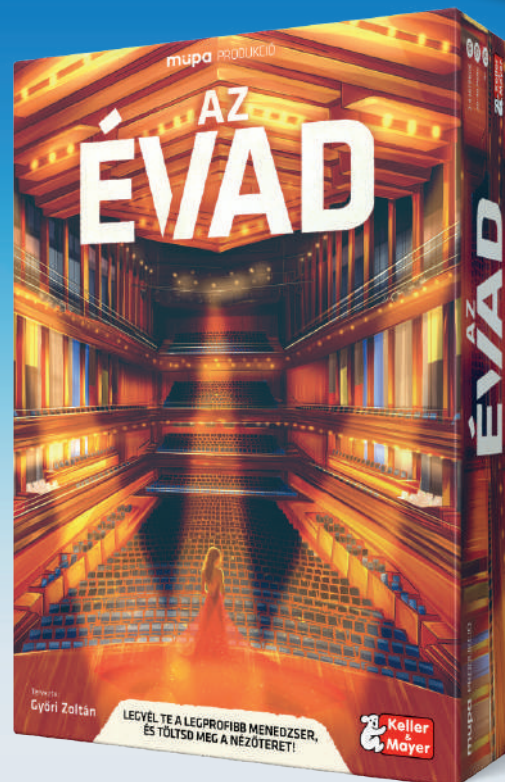
Megjelenés:
2023

Kiadó:
FryxGames, Reflexshop

Kategória:
akcióválasztós, tablóépítő

12+ 1-4 45-60'





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

www.tarsaskozpontegyesulet.hu



A nagy kékség

A hajózás meglehetősen népszerű téma. Az emberek imádják a tengert, felülni egy hajóra sokak fő célpontja egy nyaralás során. Aztán ott vannak a tengerészek, akik életformának választották a tengert és a rajta való közlekedést. Na, meg vannak a kalózok is, de ma őket nem fogjuk tüzetesen megvizsgálni. Legfeljebb kedvenc háziállatukat, a krakent, ugyanis bátor hajósaink a kraken csápjai elől is menekülnek, nem csak a háborgó tengeri viharok elől.

Kihajózás



A NAGY KÉKSÉG során több pályán is próbára tehetitek képességeiteket. Ehhez válasszatok ki a számotokra tetszetős küldetést, és a leírás szerint készítsétek elő a játéktérteret. Ehhez össze kell állítanotok kettőtök között a játéktáblát, amire sziget-, kraken- és viharlapkákat kell felhelyeznetek. A tábla elejére kerül a startlapka a hajótokkal, a túlsó végére pedig a céllapka, ahová mielőbb el kell érnetek. Mindkét játékos választ magának egy kalózkártyát, amin egy-egy különleges képesség szerepel.

A játéktábla mellé készítsétek elő a krakentáblát, ahová a kraken figuráját kell felhelyezni a krakensávon a legkisebb értékű mezőre, a krakentábla mellé pedig az óceánkártyák közül az összes 1-es és 2-es értékű kártyából kell képezni képpel felfelé a krakenpaklit. Ezen pakli aljára kerül a krakenkártya. A játéktábla másik oldala sem marad üresen, ugyanis oda az időtáblát fogjátok helyezni. Ez a tábla mutatja a fordulók telését, amihez egy fordulójelölőt kell idetennetek, illetve az ütéseitek számát is itt tudjátok számlálni egy-egy kockával. Végül készítsétek elő

az óceánpaklit a megmaradt kártyákból (3-tól 9-ig terjedő értékekkel).

Egy küldetés legfeljebb 5 fordulón át fog zajlani. Ha sikerül hamarabb teljesíteni a célt, akkor azért, ha pedig idő közben elbuktok, akkor azért érhet véget a játék korábban. Minden forduló elején osszatok 9-9 kártyát magatoknak, majd cseréljétek egy kártyát egymással. Fontos, hogy az egész játék során nem beszélhettek arról, milyen lapokat tartotok a kezetekben.

A forduló során ütéseket fogtok váltani. Minden fordulóban az a játékos kezdi a hívást, akihez közelebb helyezkedik el a fordulójelölő. A hívó játékos kijátszik egy tetszőleges kártyát a kezéből. A kijátszott kártya színe meghatározza, hogy milyen színű kártyával kell reagálnia a másiknak. Ha nincs ilyen színű kártyája, akkor bármilyen óceánkártyát játszhat.

Vizsgáljátok meg, ki játszotta ki a hívott színből a legnagyobb értékűt, ő léptesse az ütésjelölő kockáját egy értékkel. A következő ütésnél ő lesz a hívó játékos.





Minden óceánkártyán található egy harmadik tulajdonság a szín és az érték mellett, egy akcióikon. Attól függően, hogy ketten milyen kombinációt játszottok ki, más és más jutalomban (vagy büntetésben) részesültök. Lássuk őket:

- » A játék szempontjából a legfontosabb a hajó előre-haladása. Ehhez kormánykerékre lesz szükségetek. Ha mindketten kormánykerekes kártyát játszottatok ki, akkor lépjete előre egy mezőt abba az irányba, amerre az ütést vivő játékos ül.
- » Előfordulhat, hogy ugyan mindketten kormánykerekes kártyákat játszottok ki, ám a kormánykeréken a kraken egy csápja is megjelenik. Ekkor ugyanúgy haladtok egy mezőt, mint máskor, ám minden csáp után egy sebzést is el kell szenvedjete. Minden sebzés során át kell helyeznetek egy kártyát a krakenpakliból a dobópaklitokba. Valahányszor a krakenkártyát kéne átraknotok magatokhoz, azt ehelyett helyezzete vissza a krakenpakli aljára, a krakenjelölőt pedig léptessete egy mezővel előrébb.
- » Ha az egyikőtök egy kormánykerekes-krakencsápos kártyát játszik ki, a másikótök pedig egy ágyúkártyát, akkor helyezzete a krakenpakli aljára az imént kijátszott csápos kártyát. Ezzel tudjátok késleltetni a kraken előrehaladását a krakensávon.
- » Ha két sellőikonos kártyát játszottok ki, akkor úgy mozogjatok előre a hajóval, hogy nem az aktuális mezőről élszomszédosan léptek előre, hanem „átlósan”, mondhatni cikk-cakkban, két (élszomszédos) mező haladásával.
- » Két ágyú esetén pedig fel kell fedni az óceánpakli legfelső kártyáját és annak ikonja mondja meg, mi lesz a jutalmatok. Ezen jutalom az előzőleg felsorolt, számotokra előnyös hatásokat adja, véletlenszerűen. Arra érdemes figyelni, hogy milyen kártya maradt a pakliban, ugyanis ez segíthet rájönni, a másik játékos milyen kártyákkal rendelkezik, ám pont ezért, ha már üres a pakli, akkor nem tudtok jutalmat kapni, így fontos az ikonok kijátszásának megfelelő időzítése is.

» A játék során előfordulhatnak egyéb kombinációk is (például sellő és kormánykerék), ezen pároknak viszont nincsen további hatásuk.

A forduló addig tart, amíg valamelyikőtök be nem gyűjti a negyedik ütését. Ekkor a kraken automatikusan annyi sebzést oszt ki, amennyit a krakensávon elfoglalt pozíciója mutat. Léptessete a fordulójelölőt, nullázátok az ütéseitek számát, végül alkossátok újra az óceánpaklit az összes kártyából, a krakenpakliban található lapokat leszámítva.

A hajózás során több dologra is figyelnetek kell. A tengeren több sziget is helyet foglal, ezeket mind ki kell kerülni, ugyanis nem tudtok rájuk lépni. Rájuk kívül krakenlapkák is veszélyeztetik utatokat, ugyanis ha rájuk léptek, azonnal elszenvedtek egy sebesülést. És ha mindez még nem lenne elég, több küldetés során viharlapkákat is fel kell helyeznetek a táblára, amiket a második vagy negyedik forduló végéig el kell érnetek.

És hát most jön a feketeleves. A győzelmi feltétel egyszerű: éréte el a céllapkát a játék végéig úgy, hogy nem buktok bele semmibe. És mibe lehet belebukni?

- » Ha nem érite el időben az egyik viharlapkát,
- » ha a kraken eléri a krakensáv utolsó mezejét,
- » ha a krakenpakliban már csak a krakenkártya maradt,
- » illetve ha nem sikerül az utolsó forduló végéig elérni a céllapkát.

Klasszikus kooperatív játék. Sok buktató, egyetlen helyes úttal. Ha mégis úgy gondoljátok, nehezebb feladatra vágytok, keressete elő egy nehezebb küldetést. Sok sikert! Tartsatok ki viharok között is!



Vár a horizont!

Mindenképpen érdekes játék A NAGY KÉKSÉG. Ennek oka a klasszikus ütésvivős mechanika integrálása egy kétfős, kooperatív rendszerbe, ami mondhatni természetes, hogy izgalmassá teszi a játékról való elmélkedést. Elég távolálló mechanikáknak tűnnek, bár láttunk már rá jó példákat, mint például a *THE CREW* (rőla a [100. lapszámunkban](#) írtunk) vagy [A GYŰRŰK URA - A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE](#). No, de nézzük azt, hogyan tudjuk teljesíteni a küldetéseket. Egyértelmű, hogy a cél az, hogyan tudjuk összehozni a megfelelő kombinációkat, ehhez pedig követni kell a másik játékos kezét is. A kevés kártya miatt jól számolható a pakli, viszont értelmetlennek tartom az információátadást, hiszen az az ütések előtt történik és alkalmatlan arra, hogy tippet adjunk a másiknak. Inkább arra látom hasznát, hogy magunknak teremtsünk lehetőséget arra, hogy jókor tudjunk egy biztos kombinációt kijátszani, hiszen ismerem, mi van a másiknál. Ez egyébként is így van részben az említett kevés kártyánál, csak nem atombiztos, de számítani lehet arra, mivel fog a másik reagálni. Ezzel együtt viszont nehéz megteremteni az ütésvivős játékok kulcshelyzetét, a színhiányt.

A tapasztalatom az, hogy a négy ütés miatt hiába jön össze a színhiány, nehéz rá támaszkodni, mivel lehet, még egy extra ütest is rá kell szánjak arra, hogy átadjam az ütest ellenfelemnek, a kártyák fogynak, és csak közelünk a forduló végét kiváltó negyedik ütéshez. Kevés az idő arra, hogy az legyen a cél, hogy színhiányt alkossunk. Még úgy is, hogy a színhiány az egyetlen mód arra, hogy a 9-es, sellő ikonos kártyával gyakorlatilag két mezőt léphessünk (ezen a ponton csak bedobnám, hogy érdekes gondolat a tervezőktől, hogy a legnagyobb értékű lap csak színhiányban hasznos, egyébként csak útban van és az időt pazarolja).

Maguk a kártyakombinációk tetszenek, nem csak az értékre, de a hozzátartozó képességekre is figyelni kell a hatékony játékért. Ezen akciók feladatai is jól ki vannak találva, semmit sem szabad kihagyni, de túltolni sem, mert az is szoros szituációkhoz vezethet, ha például túl sokat haladunk, de az irányára már nem figyeltünk oda és kisodródtunk a térség szélére.

A krakenkártyák piszkáltak picit engem, úgy éreztem, oda-vissza pattognak a lapok és csak az időnket húzzák bármiféle csavar nélkül. Fordulónként két-három ütest erre kell szánni, az alacsony értékű kártyákat amúgy sem használjuk nagyon, nem is fér bele a négyes ütés határba, hogy azokkal is haladást érnünk el.

A kalózképességek jók, elég alkalmi hatásúak, de ha nem így lenne, akkor már túlzottan erőssé válnának. Így viszont játékonként néhány alkalommal adnak egy-egy lehetőséget, kis mozgásteret, hogy javítsunk a játék állásán.

Végül nézzük a pályákat. Ez a része a játéknak egyértelmű csalódás számomra. Minden pálya ugyanazt tudja, csak a hossza más, de lényegi különbséget nem tartalmaznak. Gyakorlatilag egy nehézségrendszert kaptunk, de számomra annyira adja magát ilyenkor a mechanikai csavarintás, hogy elvárásokkal ültem le hozzá sajnos. Érdemes lesz majd kipróbálni az idén, közösségi finanszírozással érkező *SAIL LEGACY*-t, aminek címéből sejthető, hogy több trükkel is készült a fejlesztőcsapat.

Összességében szerintem korrekt játék lett, van benne lehetőség a gondolkozásra és ügyeskedésre, ráadásul izgalmasan vegyíti a működéseket. Mégis valahogy nem sikerült megfejtenem, hogyan szeretne működni a játék. El tudom képzelni, hogy kevés időt fektettem bele, dacára annak, hogy több játékkal is teszteltem gondolataimat, akár nehezebb pályán is. De az is lehet, szimplán engem nem szólít meg a játék, akármennyire is szeretem az ütésvivést. Sikerét azonban nem vitatom, ráadásul a grafikus, *WEBERSON SANTIAGO* is kitett magáért, a játék képi világa rendkívül magával ragadó. Az ütésvivős mechanika kedvelőinek kötelező darab, illetve ha egy nem szokványos kooperatív játékot keresel, ez a játék a te választásod lehet. Akik szeretik a tenger kiszámíthatatlanságát, szeszélyességét, számukra abszolút betalálhat A NAGY KÉKSÉG!

 Breki

Tervező:

Akiyama Koyro, Kozu Yusei

Megjelenés:

2023, 2025

Kiadó:

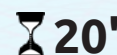
Allplay, Reflexshop

Kategória:

ütésvivős, kooperatív

 11+

 2

 20'



5+



2-4



45'

Tojás futam

Ha rákeresünk a BGG-n az összes játék listájára, csak az oldalak száma 1741. És ezt akkor szorozzuk meg 100-zal, ugyanis ennyi játék fér el egy oldalra. Hatalmas a kínálat tehát, és minden és mindenki „játszik”: szabad a pálya. Ebbe a hatalmas mezőnybe érkezett meg tavaly a TOJÁS FUTAM, felteszem, azzal a szándékkal, hogy - mint egy igazi nyuszi - beugrik a magyar társasjátékok piacára és ott nemcsak „ül a fűben”, hanem bizony megtalálja az utat a magyar családok asztalára, akik remélhetőleg ezzel fognak játszani a tavaszi szünetben. Milyen esélyekkel indul ez a játék ebben a futamban?



szuper minősége és cukisága. Nem is tudom, látam-e valaha olyan játékot, amiben ilyen aranyos figurák lettek volna: mind a nyuszik, a tojások, a kosarak, de még a róka koma is kézbe való, kellemes tapintásúak, kedvesek.

A többi alkatrész a megszokott minőség, bár sajnálom, hogy a kártyák befőttesgumival vannak összefogva; ez sajnos hosszú távon károsítani fogja a lapokat. A dobókockák is szépek, szóval az egész összkép nagyon szimpatikus.

És ekkor kerül sor az előkészületekre, ami nem vesz el sok időt, hiszen csak a nyuszi-kártyákat és a szerencsekártyákat kell egy-egy pakliba kirakni a tábla mellé, a nyuszi- és rókafigurák a kezdőmezőre kerülnek, illetve mindenki kap kezdésként 2-2 tojást, a többi tojás, az összes répa és a zsák a szerencsetokenekkel szintén a tábla mellé kerül. Ennyi, és már ugrálhatunk is.

Ez a nyuszi nem ül a fűben

Pont ellenkezőleg, ugrál előre, miközben a ravasz róka is vele halad a pályán. De mindent a maga idején, lássuk az első benyomásokat.

A dobozt kezünkben tartva rögtön megfog a mozgalmak, izgalmakat ígérő borító. Bár a doboz mérete eltér a piacon elérhető legtöbb mérettől, talán egy kicsit a régi játékokra emlékeztet, de ez - gondolom - szándékos, ezzel is azt kommunikálja a játék, hogy ez a darab a régi szép idők játékait akarja megidézni. A dobozt kinyitva az első, ami megragad, az a komponensek

A kezdőjátékos dob először a rókakockával, és 1-2-3-at lép a róka figurával a dobott értéknek megfelelően. Aztán dob a nyuszi-kockával és lelépi a dobott értéket a saját nyuszi figurájával. Ha a két figura (a róka és a nyuszi) nem lép azonos mezőre vagy a nyuszi nem éri utol a rókát, akkor semmi baj nincs. Ilyenkor a nyuszi végrehajtja azt, amit az érkezési mező mutat, tehát kaphat tojást, répát, húzhat kártyát stb. A róka viszont blokkolja azt a mezőt, amelyiken





áll, illetve ha egy nyuszival azonos mezőre lép, esetleg egy nyuszi utoléri a rókát, a játékosnak a zsákból kell szerencsetokent húznia, amiben sajnos 4 olyan van, amelyek közül 3 hátrányos (tojást veszít vagy kimarad egy körből a játékos) és csak 1 enged tovább szabadon. Ha viszont sikerült a büntetést kifizetni, a játékos mehet tovább a nyuszival. Egy répa beadásával el lehet kerülni a rókával való kellemetlen találkozást, illetve ha a játékosnak nincs már tojás a birtokában, a dobott kockaértéket visszafelé, majd oda-vissza is le lehet lépni, egészen addig, míg a játékos be nem szerez annyi tojást, hogy megkockáztassa a rókával való találkozást vagy a róka megelőzését.



Van pár különleges mező is a célig vezető úton, ilyenek pl. a beszerzőmezők: itt először is kihíváskártyát kell húzni, megválaszolni annak a kérdését, majd lehet venni kosarat, ezután a kis kosarunkba - egyre több tojásért - nyuszi, színes tojást, csibét és barikát, és ugyanitt még répát is lehet venni tojásért. Vannak sármezők, ide beragadunk és csak 2 tojás kifizetésével lehet szabadulni, továbbá vannak rókalyuk mezők, ahol meg 3 tojást kell beadnunk.

A játéknak akkor van vége, ha mindenki beért a célmezőre, ami stílszerűen egy húsvéti kosarat ábrázol; a beérkezés sorrendjében a játékosok egyre kevesebb tojást kapnak jutalmul, végül az nyeri a játékot, aki egyrészt mind az 5 alkatrészt összegyűjtötte (kosár + egyebek), másrészt ezen felül a legtöbb tojása van.

Nyuszi, talán beteg vagy?

Borzasztó nehéz helyzetben vagyok most. Ugyanis azt az elvet valljuk, hogy nincs rossz játék, csak esetleg

túlzott elvárások vagy nem megfelelően kiválasztott célközönség. Mert ténykérdés, hogy bizony a dobj és lépj, meg a hozzá kötődő kártyahúzás egy régies mechanika, és sajnos a szabály is nehezen értelmezhetően van megírva, és még így is pér dolog kimaradt belőle, pedig 5 oldal hosszú. Jó pont viszont, hogy a nyuszikártyákon lévő kérdések szinte mindegyikéhez meg van adva, hogy mi a helyes válasz, így még tanulni is lehet belőle. Kinek tudjuk ez alapján ajánlani ezt a darabot? Leginkább azoknak, akik olyan erős nosztalgiát éreznek a társasjátékok terén idestova 20 éve tartó forradalmat és konjunktúrát megelőzően kiadott játékok iránt, hogy ma is azt a régi családi élményt keresik, és akik számára az igazi társasnak elengedhetetlen eleme a dobókocka és a magas szerencsefaktor.

drkiss



Tervező:
Hoffmann Szilvia

Megjelenés:
2025

Kiadó:
magánkiadás

Kategória:
dobj és lépj, szettgyűjtős

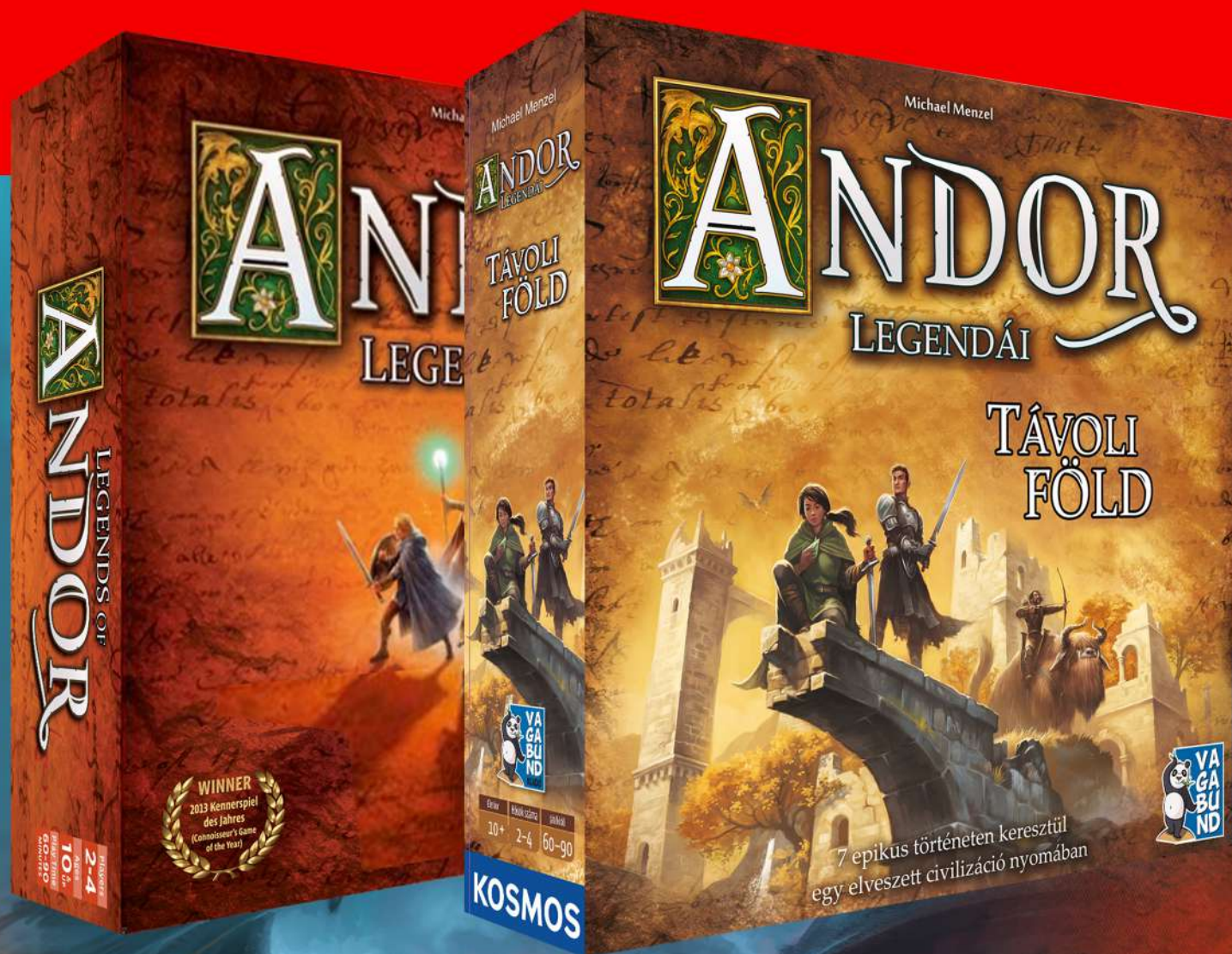
5+

2-4

45'



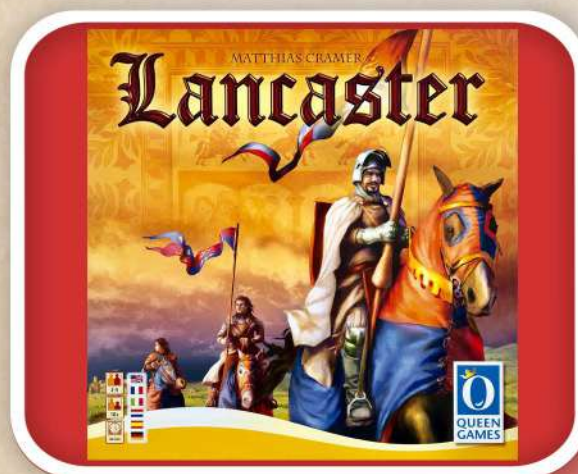
A LEGENDA VISSZATÉRT...



KOSMOS

KALAND,
BÁTORSÁG.
VAGABUND.
WWW.JOJATEKJOARON.HU





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





10+



2-5



60'

Lancaster

Volt egyszer egy Lancaster nevű város, ahol ádáz küzdelmet vívott egymással két focicsapat: a Lancaster City és a Lancaster United. Állj, állj! Először is amikor játéunk játszódik, még híre-hamva sem volt focinak, abban a formában biztos nem, ahogy a játékot ma ismerjük. Másrészt Lancasterben bár van City, de United nevű csapat nincs - össze tetszik téveszteni a Manchesterrel. Szóval nem akkor, nem amiatt és nem úgy, de az ádáz küzdelem igaz, csak éppen azokkal a fránya franciákkal folyik, akik folyton-folyvást fenik fogukat a fenséges (f)Angliára. És hogy megvédjük a ködös Albiont, egyre erősebb lovagokra és várakra van szükség. Nos, mindezt képes volt a QUEEN GAMES anno belesúríteni egy nagy dobozba, a jól ismert sárga designos sorozatban.

Somerset

A játék a történelmi Angliában játszódik, ezért a tábla a szigetország déli és középső részének térképét mutatja, számos ismert és kevésbé ismert nevű grófsággal és délre pedig a francia szárazfölddel. Kicsit régies megoldásként külön lapon van az alkatrészek listája és az előkészületek leírása.



Kirakjuk a nagy táblát az asztal közepére, mellé a Parlamenttáblát, majd úgy rendezzük sorba a törvénykártyákat, hogy először a kisebb sorszámúak kerüljenek sorra (3 darab kezdésként), és a játék vége felé a nagyobb sorszámúak. A megyékre lerakjuk a nemesemberek lapkáját, egy helyre egyformákat, a királyi ajándéklapkákat a helyükre tesszük, illetve a viszálykártyákból kettőt képpel felfelé lerakunk a Franciaország felé található kártyahelyekre.

Minden játékosnak van egy-egy paravánja és egy-egy saját játékosablája, ezek a saját várakat jelölik. Mindenki 2 pénzzel és 2 fegyvernökkel kezd, illetve kezdésként mindenki kap 2 lovagjelölőt, ezek ereje egyes és kettes. Kapunk még 1 szavazókövet, illetve egy IGEN és egy NEM szavazólapkát. Még a játék kezdete előtt a játékos a 6 terjeszkedéslapkájából egyet kiválaszt és a várába teszi a megfelelő helyre; ez majd minden fordulóban a rajta jelzett jutalmat adja.

Kiválasztjuk a kezdőjátékost, aki megkapja a szintén kissé régies kezdőjátékos jelölőt: egy nagy fa alkatrészt, rajta a király páncélos portréjával.



Dorset

A játék 5 fordulón át tart és egy forduló három nagyon egyszerű, de taktikus fázisra oszlik:

- » lovagok lehelyezése
- » Parlament
- » jutalmak

A lovagok (melyek értéke kezdetben 1 és 2) lehelyezhetők a megyére (ha legalább olyan erejű, mint amit a megye kíván, ehhez meg lehet erősíteni őket fegyvernőkkel), a saját várba vagy a franciákkal való harchoz, a viszályra. Az első 6 lovag, akik a viszályra kerülnek, azonnal jutalmat kapnak, ezek a királyi ajándékok, ez lehet arany, fegyvernök, nemesember elhelyezése a várban vagy lovagfejlesztés. Érdekesség, hogy már foglalt megyékről is ki lehet ütni idegen lovagokat és úgy elfoglalni a megyét.

Ezt követi a Parlament fázis, ahol először is az a kérdés, hogy a kezdéskor kirakott 3 törvényt leváltjuk-e. Felcseréljük az újabb, a sorban következő törvényt és szavazunk. A szavazásnál az IGEN és a NEM lapkával szavazunk, és szavazókövekkel tudunk ráerősíteni a szavazatunk erejére; döntetlen esetén is bevezetésre kerül az új törvény. Ezek a törvények tulajdonképpen forduló végi jutalmakat határoznak meg, és a játékosok – várhatóan



– aszerint szavaznak róluk, hogy az nekik vagy a többi játékosnak hoz-e jó eredményt.

Végül jöhetnek a jutalmak, sorrendben. Először a megyét értékeljük ki; el lehet venni a nemesembert a megyéről és betenni a saját várba, vagy a megyére jellemző jutalmat lehet elvenni, pl. lovagot, lovagfejlesztést, terjeszkedést. 3 aranyért mindkettőt lehet választani. A várak jönnek aztán, egyrészt a terjeszkedéslapkákon lévő jutalom rögtön jár, de az is, ahová lovagot tett a játékos. A nemesemberek után egy-egy szavazókö jár, ezek majd a következő fordulóban használhatók fel a Parlament fázisban. Végül megnézzük, hogy sikerült-e legyőzni a be-betörő franciákat, és ha igen (a lovagok együtt erősebbek, mint a kártya, amelyik mellé letették őket), akkor erősrendben az ott írt győzelmi pontokat kapják.

Surrey

A játék fix 5 fordulón át tart, és amellett, hogy a játék során szerzett pontok számítanak a végeredménybe, még 8 pontot kap az, akinek a legerősebb a lovagsága (a második 4 pontot kap), 8 és 4 pont jár a várakban a legtöbb és a második legtöbb terjeszkedésért, végül a saját várban lévő nemesemberek száma alapján is járnak pontok. Akinek a legtöbb pontja van, az nyer.

Ez a játék még abból a korból való, amikor a QUEEN GAMES neve egyet jelentett a komoly, minőségi játékokkal, és a sárga nagydobozos sorozat minden egyes

darabja garancia volt arra, hogy elgondolkodtató játékmenet és taktikus fordulatok fogják jellemezni a partit. Aztán jött egy rövidebb időszak, amikor ez megváltozott. De ez a cikk most nem a QG policyját hivatott elemezni, mellesleg úgy tűnik, egy kis kitérő után szépen visszatérnek a gyökerekhez és a komolyabb darabokhoz ők is. Viszont MATTHIAS CRAMER szerzeménye olyan állócsillag, ami szerintem egy örök darab. 7.4-es értékelésével és 2.99-es nehézségével talán többet érdemelne, mint az összesített 563. hely a BGG-n, de hát nincs mit tenni, a sok új játék háttérbe szorította a nagy klasszikusokat. Pedig a lovagok toborzása, fejlesztése (amik nélkül lehetetlen nyerni), a folyton változó erőviszonyok és az, hogy mely jutalmakat szavazzuk be magunknak (és szavaznak ki ellenünk a többiek) nagyon jó újrajátszhatóságot teremt a játéknak. A kivitelezés egyes pontokon minőségi, máshol puritánnak mondanám, de maximálisan funkcionális. Egy olyan 15 éves darab, ami szerintem ma is megállja a helyét, ha az asztalra kerül. Az már más kérdés, hogy vajon eljut-e az újabb gamer generációkhoz, vagy csak azok őrzik az emlékét, akik még életében látták V. Henriket, ami nem tegnap volt - hanem 1413-ban.

drkiss

V. Henrik angol király

(Monmouthi vár, 1386. szeptember 16. –
Château de Vincennes, 1422. augusztus 31.)
IV. Henrik és Mary de Bohun fia. Walesi
herceggként híresen bohém életet élt, de trónra
lépésekor szakított korábbi életmódjával.

A középkori Anglia egyik legkiemelkedőbb
hadvezére, igazi katonakirály volt.

forrás: Wikipédia



Tervező:
Matthias Cramer

Megjelenés:
2011

Kiadó:
Queen Games

Kategória:
munkáslehelyező, harci

10+ 2-5 60'



12+

2-4

60-90'



Emberheart

Szó volt már róla egy korábbi cikkünkben ([ACÉLFENYVES](#)), hogy a *MINDCLASH* útjára indított egy, a korábbi játékeinál kevésbé összetett darabokat magába foglaló sorozatot. Erről *DUNDEE* ezt írta: *“Persze a magas komplexitású darabokkal nem lehet széles közönséget elérni, és talán ezért is indult 2022-ben az úgynevezett MINDCLASH PLAY sorozat, amely egyszerűbb játékmenetet, de a megszokott magas minőséget nyújtja.”* Nos, ez hézagmentesen igaz erre a darabra is, ugyanis amellest, hogy igen részletesen kidolgozott a története, a “lore”, azon felül extra a grafika (nem hiába, hiszen *BOSLEY* a grafikus) és a játékmenet is hoz pár figyelemre méltó, elgondolkodtató mozzanatot, ami miatt egy lejátszott parti után még megragad az ember agyában valami és tovább motoszkál, újabb játékra sarkallva az embert. Készen álltok megvédeni a sárkányokat Emberheart szigetén?

Rettegj, félj és borzadj, szörnyű sárkány körme nagy!

A csodásan díszített játéktábla a szigetet ábrázolja, pontosabban annak olyan helyszíneit, mint a kocsma, a hegy vagy a menedék, de van itt orvvadászok tábora is, ugyanis a történet szerint martalócok támadtak a szigetre, amely a sárkányok utolsó menedéke, és a mi dolgunk a csodás lények (nem a martalócok!) megvédelése.

A setup igazából 10 perc, ebből arányaiban 7 perc a nagy táblára, 3 perc a játékos táblákra. A központi táblára rákerülnek a megfelelő helyekre a megadott számú kártyák, alulra a fordulójelölő (fix 5 fordulás a játék) és a Tanácsadó jelölők, valamint a Tűz sávra minden játékos jelölője a kezdőmezőre. A saját táblán mindenki az alap értékre állítja a három tulajdonságot (erő, sebesség, érzékelés), egyet ezek közül feltol 1 mezőt, és kap egy fa sárkány jelölőt, 5 saját színű korongot, 10 db általános segéd és 2 db felszerelés token. Kiválasztjuk a kezdőjátékost, a többiek nem kapnak kompenzációt, és elindulhat a küzdelem.

Körme negyven, foga húsz, Ne nézz rá, mert megvakulsz!

Mind az öt forduló azonosan épül fel (kivéve, hogy az utolsóban nincs takarítás fázis), azaz egymást követi az akcióválasztás, a bevételek beszedése, a támadás fázis és végül a már említett takarítás.

Az akciófázisban a játékosok kiválasztanak 1-től 5-ig tetszőleges számú segéd tokenet, a tetejükre tesznek egy saját színű korongot (ebből logikusan ki lehet számolni, hogy egy játékos egy fordulóban ezt ötször tudja végrehajtani) és az így képződött tornyot lerakják a táblára. Ha ezt számozott helyre teszik, akkor az a szándékuk, hogy onnan kártyákat vigyenek majd el a bevétel fázisban, és hogy ennek okán megha





Érdekes módon nem akkor van vége a forduló akciófázisának, amikor mindenki lerakta az összes korongját, hanem ha elfogyott a tábla alján az összes Tanácsadó jelölő. Ezeket bármelyik játékos elveheti a körében akciózás helyett, de mivel 4 darab van, mindegyik elvételével siettetjük a forduló végét, óvatosan kell tehát bánni ezzel és jól időzíteni. Logikusan nem érdemes akkor elvenni, amikor ránk nézve hátrányos, de ha jól taktikázunk, mivel mindegyik még ad egy-egy bónuszt is, ügyes számítással nemcsak magunknak tehetünk jót, de a többiekkel is kiszúrhatunk egy kicsit.

tározzák az adott helyen a pozíciójukat, arra a számra teszik a tornyot, amelyik azonos a lerakott segéd tokenek számával; tehát ha valaki 3 tokenet tesz le a színes korongjával együtt, akkor a 3-as helyre kell tennie ezt az oszlopot. Segéd token nélkül csak maga a színes korong is letehető két helyre: az egyikén 2 felszerelés tokenet kapunk, a másikon

4 általános (szürke) segédet, de egyet megy előre a jelölőnk a Tűz sávon.

Itt kell megemlíteni, hogy kétféle segéd token van: a szürke, amelyik mindenhová letehető, de a forduló végén elveszítjük őket, és a színesek (sárga, kék, lila), amelyek csak megadott helyekre rakhatók, viszont visszakapjuk őket a forduló végén. Szürkéből színeset, színesből színeset, de ad absurdum színesből szürkét is lehet csinálni 1 db felszerelés token elköltésével.

Egyszer a forduló során a segéd token + színes korong oszlop tetejére lerakásakor rátehető a saját színű fa sárkány: ekkor a sárkány a saját játékos táblán látható extra tulajdonságot adja, ami lehet megnövelt erő (helyettesíti a szürke segédeket), plusz felszerelés token vagy visszalépés a Tűz sávon.



A bendője száz akó, A hat szeme villogó

Ha vége az akciófázisnak, jöhetnek a bevételek. Ilyenkor a tábla bal alsó sarkából megyünk végig órájárás szerint egyes helyszíneken, és jutnak a játékosok kártyákhoz. Mindig az kezd a választást, aki a legnagyobb értékű helyre tett, majd csökkenő sorrendben jönnek a többiek. Mivel általában 3 lap van mindenhol, egy négy fős játékban még az is lehet, hogy valaki nem kap semmit, ilyenkor kis kompenzáció jár neki. A kártyahelyek az alábbiak:





- » Hősök céhe: Elvehető egy hős kártya, amelyikhez ha azonos színű sárkányt csatolunk, aktiváljuk a Hős képességét és ha teljesítjük a kártyára írt feltételt, még pontot is hozhat.
- » Kocsmá: A Tűz sávon fel vagy le mozgat, és itt szerezhetünk újabb segédek is (stílszerűen a kocsmában toborzunk embereket).

akik azért maradtak ott, mert elég lila segédet tettek, hogy azokkal egy második körös választást is megejtsek. A csúcson lévő sárkányt pedig csak az viheti el, aki a megadott számú lila segédek feláldozása után is még rendelkezik további lila segéddel; az ő jutalma mozgás a saját táblán lévő képesség sávok egyikén.

- » Rezervátum: Itt egy adott színű kártya vehető el, amihez ha azonos színű sárkányt csatolunk, kettőt mehetünk fel az adott színű képesség sávon.

» Kaszárnya: Innen olyan lapok vehetők el, amelyeken lévő feltételek teljesítése bármikor a játék során később az adott pontot adja; ilyenkor ezeket a lapokat félig be kell csúsztatni a játékos táblánk alá.



- » Orvvadászok tábora: Itt legyengült sárkányokat szerezhetünk (kevesebb GYP-t adnak), viszont egyedül itt vannak mindenszínűek, amelyek bármilyen színként felhasználhatók a játékban.
- » Hegy: Itt lehet erős sárkányokat szerezni, még hozzá úgy, hogy az alsó sorban lévők a megszokott módon vihetők el (ki tett több segéd korongot), de a középső sávból már csak azok választanak,



Ez után következnek a támadás fázis, ahol végrehajtjuk a két támadás kártyából a megmaradt egy darab hatását (érdekes megoldás, hogy a Tanácsadó jelölők egyikének elvétele hatására kidobhatunk egy támadás kártyát, ergo magunk határozhatjuk meg, hogy milyen negatív hatás érjen minden játékost). Ez a hatás minden esetben segéd tokenek eldobásában jelentkezik.

Majd jön a takarítás fázis, ahol feltöltjük a kártyahelyeket, visszavesszük a korongjainkat és a színes segédkeket, kidobjuk a felhasznált szürkéket, visszatesszük a 4 Tanácsadó jelölőt, esetleg új kezdőjátékosunk lesz és toljuk a forduló jelölőt a következő számra.

Vicsorít a foga: Á! Bújj gyorsan az ágy alá!

De miből lesznek a pontjaink, amikor vége a játéknak? Nos, nem egy fergeteges pontsaláta a játék, de azért nem kell egy dologra rámenni, lehet több forrásból is írni pontokat. Elsőként minden birtokunkban lévő sárkány annyi pontot ad, amennyi rá van írva. Aztán a játékostáblákon ahogy a három jelölő kúszik felfelé, elér pontokat adó mezőket, ezekből mindig a legmagasabb elért számot kell beírunk a pontozófüzetbe. Aztán ahogy említettem, ha sikerül a Hős kártyánkon lévő feltételt teljesíteni, az is ad pontot. A teljesített kaszárnya kártyák is adnak pontot. És végül jön a mohók és kapzsik büntetése és annak a magyarázata, hogy mi a fene az a Tűz sáv. Aki a legmesszebb jutott ezen a sávon, az bizony nem kap semmennyi pontot (és szinte biztosra is vehetjük, hogy hacsak a többiek nem játszottak nagyon rosszul, nem is nyeri meg a játékot). Ugyanis mindenki más, aki lejjebb van a sávon, pontot kap az alapján, hogy hány lépés választja el az ő jelölőjét a legmagasabban lévőttől. És igen, ha valaki szerényen és ügyesen játszott, ez akár 20 pont is lehet, ami el is döntheti a végső sorrendet.

Nem kertelek, nem köntörfalazok. Ez egy nagyon jó játék lett. Tökéletesen el lett benne találva a nehézség és a könnyedség, az interakció és a szoliter jelleg, a gamer és a családi szint. Vagyis konkrétan a családi felső, gamer alsó szinten mozog, megmondhatatlan, hogy melyik kerül túlsúlyba, vagyis mindig az, ahogy éppen a játékosok játsszák.



És ettől jó ez a darab, mert nem a játékosok alkalmazkodnak hozzá, hanem az alkalmazkodik a játékosok stílusához. Mondanám, hogy szűk, hiszen egyes helyekről úgy távozzunk, hogy nem kapunk kártyát. De akkor meg kompenzációt kapunk, szóval mégsem annyira szűk. Mondanám, hogy vissza lehet élni egyes akcióhelyekkel, túlfoglalni, de mivel van elég és minden jó lesz valamire a játékban, ez sem igaz, csak annyi, hogy át kell menni máshová és kicsit áttervezni a lépéseinket. És mondanám, hogy nem alkalmazkodik a játékosszámhoz, de ez sem igaz, mert két főnél egy dummy player egy-egy akcióhelyet elfoglal, és bár emiatt még juthat kártya mindenkinek, a kínálati szűkösség hiányát pótolja a kétfős játék párbaj jellege. Az a belső konfliktus pedig, hogy a jobb lapok együtt járnak a Tűz sávon való előrelépéssel, kicsit a [CLEOPATRA AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS](#)-re emlékeztet, ahol a könnyebbik út bizony korrupciós tokenekkel van kikövezve. Egy szó mint száz, telitalálat ez a játék: könnyed, mégis feszült, tervezésre szorít, mégis hagy mozgásteret - ha ez a sorozat így folytatja, sikerre van ítélve.

A cikkben Csukás István: Süssü, a rettentő c. művéből idéztem.

drkiss



MINDCLASH
GAMES

Emberheart

Tervező:

Rob Fisher, Adam Porter

Megjelenés:

2025

Kiadó:

Mindclash Games

Kategória:

munkáslehelyező, szettgyűjtős

12+

2-4

60-90'





TOKEN TÁRSASJÁTÉK KLUB

II. HELLO MEEPLE!

Társasjáték Rendezvény

2026.05.09.

10:00 - 20:00

- ✱ Társasjátékozás
- ✱ Kiadók újdonságai
- ✱ Kvíz nyereményekkel
- ✱ Kerekasztal beszélgetések
- ✱ Fejlesztői sarok
- ✱ Tombola



Részletek itt

Facebook esemény



Piatnik, Vagabund, Private Moon Studios, Pagony, A-Z Kiadó, A-Games, Bunnyhog Games, Piritus Games, MYAM Games, Pihári Games, d3meeple, A kocka el van vetve, PumiGame, Board Game Addicts,

Boardgame.Petra, Játékra kész – mert játszani jó!, Board Stories (The GiftForge Podcast), Blöff, Pierrot, Lencse Máté, Bergendy Balázs, PetInsert, Téka Game, MATAFE, és még sokan mások!



Rózsa Művelődési Ház

1181 Budapest, Városház u. 1.



RÓZSA



KULT18





10+

2

20'

Applikációk

Zajos siker

Nemsokára hazaérsz egy fárasztó munkanap után. Még a füledben cseng a tömegközlekedés zaja, de lelki szemeid előtt már látod, hogy nemsokára a csendes otthonodban lehetsz, ahol kellemes, szinte suttogó háttérzene és egy bögre tea mellett egy társasjáték partival kapcsolódsz majd ki... erre a párod épp a ZAJOS SIKERt veszi le a polcról, és már tudod, hogy kész... vége a kikapcsolódásnak, a stresszmentes perceknek teljes mértékben lóttek.

Adrenalin löket látványos eszköztárral

Nem kisebb partijáték kiadó friss megjelenéséről beszélünk, mint a BIG POTATO GAMES, akiknek a KAMÉLEONT, a CSORDASZELLEMET vagy a KLASKot is köszönhetjük.

A ZAJOS SIKER egy rendkívül humoros játék. Tipikus példája azoknak a társasoknak, ahol nem a mechanikai megfejtések, hanem valami különleges komponens jelenti az érdekességet. Itt ez nem más, mint egy libikóka elven működő pálya, amiben egy kis fém golyó kanyarog. Felülről átlátó műanyag burok zárja, így csak középen lehet bedobni a golyót, kijönni pedig a pálya valamelyik végén lévő lyukon fog, attól függően, merre lejt majd többet az a bizonyos libikóka. A játékban kategória kártyák vannak, amiknek hátoldalán ikonok sejtetik a témakört.

Az egyik játékos választ egy kategóriát, majd mond egy kifejezést, ami oda tartozik, és maga felé billenti a libikókát. Sokféle kategória van: "Gyümölcsök, Téli sportok, Szavak, amik V-vel

kezdődnek, Híres párosok". A másik játékos pedig már egyből vágja is rá a következő kategóriába illő kifejezést, hogy

azonnal maga felé billenthesse a pályát, hisz a fordulót az nyeri majd, akinek az oldalán végül kiugrik a golyó. A feladat tehát: adott kategórián belül megtalálni és vilámgyorsan bekiabálni a másik után a következő helyes válaszokat. A játékot játszhatja két játékos is, de csapatban is működik, ahol mindig a sorban következő játékosnak kell mondania valamit. Csapatban annyi könnyebb, hogy a többiek köre alatt lehet gondolkodni, viszont egy-egy gyenge láncszem végzetesnek bizonyulhat. 1v1-ben ha lefagysz pár másodpercre, szinte biztos, hogy elveszíted a fordulót, mert azalatt a másik játékos akár 2-3 szót is betárazhat magának, így amikor ő kerül

- sorra, majd hamarabb billenti vissza maga felé a libikókát.
- Kell tehát egy adag villámgyors gondolkodás, bekiabálás, és soha nem fagyhatunk le, mert azt könyörtelenül bünteti a másik játékos vagy csapat. A végső győzelemhez összesen 4 megnyert párbajra van szükség.

Zajosnak zajos

- A név nem árul zsákbamacskát: a libikóka csapkodása, a golyó berregése és a megfejtések bekiabálása elég hangos játékká teszi, de emögött a bazári külső mögött húzódik néhány izgalmas gondolat is. A modern társasjátékok egyik jellemzője a vesztes kompenzáció, ami itt kétféleképpen is megjelenik. Egyrészt minden párbaj előtt az a játékos választ a három asztalon lévő kategória közül, aki épp hátrányban van. Bár nem látjuk pontosan, mi lesz a kategória, de a kártyák hátoldalán lévő ikonok nagyon sokat segítenek, és természetesen nem mindegy, mennyire komfortos nekünk az adott témakör.

- Másrészt minden megnyert párbaj után mozgatjuk a libikóka alatt a saját oldalunkon álló kis műanyag tartóoszlopot, amivel egyrészt a győzelmeket számoljuk, másrészt az ütközési pontot jelenti az eszköznek. Minél közelebb

mozgatjuk ezt magunkhoz, annál kisebb szögben fog lejtteni felénk a pálya, tehát mikor így párbajozunk, lassabban gurul majd felénk a golyó, ami nyilván az aktuálisan hátrányban lévő ellenfélnek kedvez. Az, hogy a győzelmi pontokat számító jelölő valójában a matematikára és a fizikára is építve, elegánsan egyszerű módon oldja meg a nyeresre álló fél hátráltatását, az elméletben egészen zseniális. Sajnos, a matematikára és a fizikára is jellemző, hogy elméletben szuperül működnek, de a gyakorlatban néha kevésbé. Bármilyen jól össze van rakva ez a golyómanipuláló időmérő pálya, nekünk rendszeresen furcsán viselkedett. A golyó néha megállt az útján, lenyomás után visszabillentette a libikókát a másik oldalra, vagy hiába billentettük át, mégsem állt meg a golyó, amikor az egyik irányba már nagy lendülettel haladt. Röviden, ha ugyanezt a játékot sakkórával játszánánk, sokkal megbízhatóbban működne az időmérés. De mi így is szívesen pörgettük a ZAJOS SIKER partikat, mert frissítő, számunkra még épp kellemesen stresszes szellemi felfrissülést és instant szórakozást nyújtott. Zajongás, kapkodva csapkodás, vicces villám válaszok, 10 perces partik... ilyen paraméterekkel könnyen a fiatalabb játékos generáció nagy kedvencévé is válhat.

bzskmrc

REFLEXSHOP

Zajos siker

Tervező:
Gary Pyper

Megjelenés:
2024

Kiadó:
Big Potato Games, Reflexshop

Kategória:
műveltségi, gyorsasági

10+ **2** **20'**

BGG

KIADÓI OLDAL

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





Országos Társasjátékos Klubtalálkozó és 10. születésnap Veszprémben

A Családi Társasjáték Egyesület 2026-ban ünnepli fennállásának 10. évfordulóját. Ennek alkalmából egy kétnapos jubileumi hétvégét szerveztünk Veszprémben, amelynek célja egyszerre volt a szakmai párbeszéd erősítése és a közösségi játék ünneplése.

A jubileumi hétvége tudatosan két eltérő, de egymást kiegészítő napra épült. Az első napon, 2026. február 14-én az Országos Társasjátékos Klubtalálkozó kapta a főszerepet. A cél nem egy klasszikus konferencia megszervezése volt, hanem egy valódi szakmai műhely létrehozása, ahol a klubvezetők és szervezők érdemi tapasztalatcserét folytathatnak. Az elmúlt években a hazai társasjátékos közeg dinamikusan fejlődött: egyre több klub, egyre több városi játéknapp, tábor és tematikus esemény jött létre. Ezzel párhuzamosan azonban ugyanazok a kérdések merülnek fel országszerte: hogyan lehet fenntarthatóan működni, miként lehet új tagokat bevonni és az aktív közösséget megtartani, milyen bevételi források működnek, és van-e létjogosultsága az országos szintű együttműködésnek. A találkozó célja az volt, hogy ezekre a kérdésekre ne központi válasz szülessen, hanem párbeszéd induljon. A résztvevők nem hallgatói, hanem aktív szereplői voltak a napnak. A hangsúly a gyakorlati tapasztalatokon, működő modelleken és a közös gondolkodáson volt. A szakmai fókusz mögött az a felismerés állt, hogy a klubok közötti információáramlás és együttműködés hosszú távon erősítheti az egész közösséget.

A második nap, február 15., már más hangulatot hozott. A születésnapi Társasjáték Délután nyitott, nagylétszámú eseményként mutatta meg, mit jelent mindez a gyakorlatban. A szakmai kérdések után a közösségi élmény került előtérbe: több száz résztvevő, párhuzamosan zajló játékok, kísérőprogramok és találkozások. A két nap így együtt adott teljes képet: az első a működésről és a jövő tervezéséről szólt, a második arról, hogy mindez miért fontos – a közös játék, a kapcsolódás és az élmény miatt.

A részletes beszámolóban bemutatjuk, milyen konkrét témák kerültek terítékre, milyen javaslatok fogalmazódtak meg, és hogyan zajlott a jubileumi esemény több száz játékoskal.



Országos Társasjátékos Klubtalálkozó

A jubileumi hétvége szakmai pillére a szombati Országos Társasjátékos Klubtalálkozó volt, amelyet kifejezetten aktív párbeszédre és közös gondolkodásra építettünk, és amelyen több mint 20 klub közel 60 tagja vett részt.

A nap programja két nagyobb egységre tagolódott: a strukturált workshop blokkra és az azt követő networking szakaszra, amelyet kötetlen közös játék zárt. A programot több kísérőelem is színesítette, mint például: mini társasjátéktörténeti kiállítás, társasjátékokkal foglalkozó



szakkönyvek bemutatója, valamint logikai és ügyességi fajtékók kipróbálási lehetősége. Ezek a programelemek egész nap biztosították, hogy a szakmai fókusz mellett a játék és a felfedezés élménye is folyamatosan jelen legyen.

A technikai és szervezési információk után minden jelenlévő klub rövid, tömör és kifejezetten humoros bemutatkozással indította a napot. Közel 60 fő esetében különösen fontos volt az időkeret tartása, így a résztvevők lényegre törően mutatták be klubjukat, miközben 1-1 személyesebb elemet is beemeltek: elmondták a kedvenc játékaikat, sőt azt is, van-e otthon háziállatuk. Ezt követően – házizagdaként, gondolatébresztő felütésként – röviden ismertettük a CSTE működési modelljét. Szó esett a klubhelyiség szerepéről, a több éve működő kölcsönzési rendszerről, a Warhammer 40K és RPG-szakosztályokról, valamint a nyilvános és belső eseményszerkeztúráról. Ez megfelelő kiindulópontot adott a további szakmai beszélgetésekhez.



A nap gerincét a workshop adta. A módszertant előre megterveztük: 3+1 körös, rotációs csoportmunkára épülő szerkeztúrában gondolkodtunk. Négy előre kijelölt témablokk mentén dolgoztunk, amelyek a klubműködés legfontosabb területeit fedték le: tagborzítás és közösségépítés; eseményszerkeztés és programszerkeztúra; fenntartható működés és bevételszerkeztés; valamint klubok közötti együttműködés. A csoportok minden körben új összetételben dolgoztak, így biztosítottuk, hogy minél több nézőpont találkozzon. A kiscsoportos szakaszokban konkrét tapasztalatok, működő gyakorlatok és tanulságok kerültek felszínre, majd ezeket plenáris visszacsatolásban összegeztük.

Az alábbi négy témablokkban bemutatott gondolatok és tanulságok csupán kivonatát adják annak a sokrétű, élő párbeszédnek és tapasztalatcserének, amely a teljes esemény során elhangzott.



I. Tagborzítás és aktív közösségépítés

Az első témablokk középpontjában az a kérdés állt, amely minden klub életében kulcskérdés: hogyan lehet új tagokat bevonítani, és hogyan lehet hosszú távon megtartani az aktív magot? A beszélgetésekből gyorsan kiderült, hogy a sikeres közösségépítés nem egyetlen csatornán múlik, hanem tudatos, párhuzamos jelenlétén.

A legtöbb klub a helyi rendezvényeket, kitelepüléseket és városi programokat jelölte meg elsődleges belépési pontként. A céges családi napok, önkormányzati események és fesztiválok lehetőséget adnak arra, hogy olyan emberekhez is eljusson a társasjátékozás élménye, akik korábban nem keresték aktívan ezt a hobbit. Emellett a közösségi média – különösen a Facebook – továbbra is meghatározó eszköz, de önmagában ritkán elég. Többen kiemelték a személyes ajánlás erejét: a „hozd el még egy barátodat” modell működik a legjobban.

Fontos tanulság volt a rendszeresség szerepe. A fix időpontban megtartott alkalmak biztonságot és tervezhetőséget adnak, ami erősíti a kötődést. A tematikus estek, versenyek, különleges programok segítenek fenntartani az érdeklődést, ugyanakkor minden klub hangsúlyozta: az élmény és a hangulat elsődleges.



Kiemelt téma volt a kezdők és haladók egyensúlya. Több klub tudatos „onboarding” rendszert működtet, ahol játékmesterek segítik az új érkezőket. A cél nem az, hogy mindenki azonnal komplex játékokba üljön be, hanem hogy a saját szintjén kapjon sikerélményt. Ez a megközelítés bizonyult a legerősebb megtartóerőnek.

Az aktív mag motivációja szintén központi kérdés volt. Az önkéntesek megbecsülése – akár kedvezményes tagsággal, akár felelősségi körök biztosításával – hosszú távon stabilizálja a működést. A közösségépítés tehát nem kampány, hanem folyamatos, tudatos jelenlét: egyszerre figyelem a tagokra, nyitottság az újak felé és következetes szervezés.



Több klub kiemelte a különleges programformák jelentőségét: társasjátékos piac, új játékbemutatók, magyar szerzők vagy játéktervezők meghívása, dedikálási lehetőségek, illetve táborok szervezését. Ezek az alkalmak túlmutatnak a heti rutinon, és közösségi csúcspontként működnek. Az is látható, hogy egyre gyakoribb a társasjátékhoz kapcsolódó kísérőprogramok bevonása – például szabadulószoza, kocsmasport, túra vagy más élményprogram.

Kiemelt szerepet kaptak a játékmesterek. Több klub tudatosan épít a betanítási rendszerre, hiszen az új játékok bemutatása és a gördülékeny asztalok biztosítása alapfeltétele a pozitív élménynek. Emellett gyakorlati kérdések is felmerültek: a játékkészlet tárolása, szállítása, amortizációja, illetve a saját készlet és a klubvagyon közötti egyensúly.



II. Események szervezése és programötletek

A második témablokk az eseményszervezés gyakorlati kérdéseire fókuszált: milyen típusú programok működnek valóban, hogyan lehet változatos kínálatot fenntartani, és miként lehet egy klub eseményeit tudatosan építeni. A beszélgetésekből kirajzolódott, hogy a klasszikus „szabad játék est” továbbra is alap, de önmagában ritkán elég a hosszú távú dinamika fenntartásához.

Számos klub szervez tematikus esteket – például dedikált gamer napokat, családi fókuszú alkalmakat, világnapokhoz kapcsolódó programokat vagy kifejezetten egy-egy játékmechanikára épülő eseményeket. Ezek segítenek új célcsoportokat megszólítani, illetve a meglévő közösség számára is friss élményt adnak. A versenyek szintén fontos szerepet kaphatnak: akár havi rendszerességgel szervezett bajnokságok, akár alkalmi megmérettetések formájában.

Az együttműködések szintén hangsúlyosak. Önkormányzati programokhoz való kapcsolódás, civil szervezetekkel közös rendezvények, egyetemi partnerségek vagy influenszerek bevonása mind olyan irány, amely szélesíti az elérést. A blokk egyik fontos tanulsága az volt: a sikeres eseményszervezés tudatos tervezést, folyamatos megújulást és stabil szervezői háttérrel igényel – de a legfontosabb továbbra is az élmény minősége marad.





III. Fenntartható klubműködés és bevételszerzési lehetőségek

A harmadik témablokk a klubok hosszú távú stabilitására fókuszált. A központi kérdés az volt: hogyan lehet egy társasjátékos közösséget úgy működtetni, hogy az ne csupán lelkesedésből éljen, hanem szervezetenként és pénzügyileg is fenntartható legyen? A beszélgetésekből egyértelműen kiderült, hogy a növekedés egy ponton túl tudatos struktúrát igényel.

Több résztvevő hangsúlyozta az egyesületi forma előnyeit. A jogi személyiség nemcsak pályázati lehetőségeket és adó 1%-os felajánlásokat tesz elérhetővé, hanem átláthatóbb működést és hosszú távú stabilitást is biztosít. Felmerült ugyanakkor a kockázat kérdése is: mi történik, ha egy-egy meghatározó vezető kiesik? A működési folytonosság érdekében több klub igyekszik feladatokat delegálni, felelősségi köröket kialakítani, és nem egyetlen emberre építeni a rendszert.

A bevételi források tekintetében széles paletta rajzolódott ki. A klasszikus elemek – tagdíj, adománygyűjtés, belépődíjas események, tombola – mellett egyre gyakoribb a pályázati részvétel és a céges támogatás keresése. Többen kiemelték az önkormányzati együttműködések jelentőségét, például ingyenes vagy kedvezményes helyszín biztosítását. A „becsületkassza”-modell szintén működő gyakorlat több helyen, különösen nyitott, ingyenes események esetében.

Érdekes aspektus volt a klubvagyon kezelése. A beadott vagy közösen vásárolt társasjátékok értéket képviselnek, ezért fontos a nyilvántartás, a kölcsönzési rendszer és az állagmegóvás kérdése. A társasjátékok tisztítása, amortizációja, pótlása szintén tudatos tervezést igényel.

Több klub tapasztalata szerint a támogatások jelentős része csak aktív megkereséssel érhető el. Legyen szó helyi vállalkozásról, médiamegjelenésről vagy partnerségről, a kapcsolatépítés kulcsfontosságú.



IV. Klubok közötti együttműködés

A negyedik témablokk a leginkább stratégiai jellegű kérdéseket vetette fel: van-e szükség országos szintű koordinációra, és ha igen, milyen formában? A beszélgetések során világossá vált, hogy az együttműködés igénye erős, de a centralizált, „felülről irányított” struktúra gondolata megosztó.

Több résztvevő inkább alulról szerveződő, klubdelegáltak által működtetett hálózatban gondolkodott. A hangsúly nem feltétlenül egy ernyőszervezet létrehozásán volt, hanem egy információs és koordinációs platform kialakításán. Szinte minden csoportnál megjelent az igény egy közös adatbázisra, ahol a klubok alapadatai, elérhetőségei és rendszeres alkalmi átláthatóan elérhetők lennének. Egy országos naptár szintén visszatérő javaslat volt, amely segítené az események összehangolását és csökkentené az ütközéseket.

Fontos téma volt a kiadók felé történő közös érdeklődés. Több klub tapasztalata szerint hatékonyabb lehet az egységes fellépés – legyen szó bemutatópéldányokról, versenytámogatásról vagy szakmai kapcsolatról. Támogató fogadtatásra talált a „vándorcsoomagok” ötlete is, amely játékok vagy demócsomagok klubok közötti köröztesét, valamint barátságos, gamifikált kihívások szervezését is lehetővé tenné. Emellett felmerült a jogi, pénzügyi vagy pályázati „kisokosok” közös kidolgozásának lehetősége is, amely a kisebb klubok számára jelenthetne segítséget.





Az együttműködés egyik kézzelfogható formájaként a közös rendezvények rendszeressé tétele is erős támogatást kapott. Felmerült az éves klubtalálkozó intézményesítése, regionális mini-találkozók szervezése, valamint a forgó helyszínes országos eseménymodellje. A jelenlévők kifejezetten szorgalmazták, hogy a klubvezetői találkozó minden évben más városban valósuljon meg, biztosítva a tapasztalatmegosztás folytonosságát. Ennek jegyében már a hétvégén több klub is jelezte szervezési szándékát:

- » 2027-ben a Kecskeméti Társasjáték Kör (5 éves jubileumuk alkalmából),
- » 2028-ban a Pakli Egyesület Sopronban,
- » 2029-ben pedig a Társas Központ Egyesület Budapesten – amely akkor 20 éves klub- és 15 éves egyesületi évfordulót, valamint a JEM Magazin 15 éves jubileumát is ünnepli.

A blokk egyik legfontosabb tanulsága az volt, hogy az együttműködés nem a játékosok közvetlen irányításáról szól, hanem a klubvezetők közötti szakmai párbeszédéről. A cél egy támogató, információmegosztó közeg létrehozása, amely erősíti a láthatóságot, javítja az információáramlást és hosszú távon stabilabbá teszi a magyar társasjátékos ökoszisztémát.



10 éves születésnap Társasjáték Délután

A jubileumi hétvége második napja már nem a szakmai párbeszédéről, hanem az ünneplésről szólt. A cél egyszerű volt: megmutatni, mit jelent számunkra tíz éve a társasjátékozás, és ezt az élményt minél szélesebb közösséggel megosztani. A veszprémi helyszínen mintegy 250 fő fordult meg a nap során – családok, régi tagok, új érdeklődők, visszatérő játékosok és kíváncsi látogatók egyaránt.

Már a kapunyitáskor érződött, hogy ez nem egy „átlagos” játéknapi lesz. A megszokott asztalok mellett különböző tematikus zónák várták az érkezőket. A klasszikus szabad játék természetesen a nap gerincét adta: több tucat asztalnál zajlottak párhuzamosan a partik, a könnyed családi játékoktól a komolyabb stratégiai címekig. A játékmesterek folyamatosan segítettek az asztalok feltöltését és az új játékosok bekapcsolódását.

Az egyik legnépszerűbb kísérőprogram a Társasjáték Piac volt. Az adok-veszek standoknál folyamatos volt a forgalom: gazdát cseréltek régóta keresett dobozok, kipróbált, de már továbbadtak kedvencek. A piac nemcsak cserefelület volt, hanem találkozási pont is – beszélgetések, ajánlások, szakmai eszmecserék zajlottak a standok között.

Nagy érdeklődést váltott ki a mini társasjátéktörténeti kiállítás, amely az elmúlt évtized meghatározó pillanatait, eseményeit és relikviáit mutatta be. Fotók, régi plakátok, első események dokumentumai idézték fel az indulás időszakát és a közösség fejlődését. Sokan hosszasan időztek a falak előtt személyes emlékeket felidézve.

A nap során több bemutató játék is futott párhuzamosan. A Warhammer 40K-asztalok látványos terepasztallal és festett figurákkal vonzották az érdeklődőket, míg a szerepjátékos bemutatók betekintést engedtek a narratív játék világába. Öt asztalon zajlott egy X-wing-verseny, ahol kaotikus úrcsatákat láthattak az érdeklődők. A Dice Throne-demóasztaloknál folyamatosan pörögtek a dobások, és sok új játékos itt találkozott először a rendszerrel. Seress Gábor egyesületi tagunk saját fejlesztésű Heimurinn szerepjátéka is bemutatásra került, amely egy nordikus, komor hangulatra építő fantasy szerepjáték, és különösen nagy érdeklődést váltott ki a műfaj iránt nyitott játékosok körében.



Egész nap működött a társasjátékos képrejtvény kihívás, a szerencsekerék és különböző logikai-ügyességi játékok, amelyek azok számára is élményt nyújtottak, akik épp nem ültek asztalhoz. A cél az volt, hogy a tér folyamatosan éljen, mozogjon, és minden korosztály találjon magának kapcsolódási pontot.

A délután egyik csúcspontja a születésnap köszöntés és a torta volt. Ez a pillanat nemcsak formális ünnepelés volt, hanem visszajelzés a közösségnek: tíz év alatt több ezer ember ült le az asztalainkhoz, és a 250 fős jelenlét is azt mutatta, hogy a közös játék iránti igény erős és élő. A 10 társasjátékos tételű tombolasorsolás további izgalmat hozott a nap végére. Ezúton is köszönjük a GémKlubnak, a Játékos Társasjáték Alapítványnak, az A-Games kiadónak, a Társas Központ Egyesületnek, valamint a Játsz/Ma Társasjáték Kávézónak a társasjátékos támogatást, amellyel hozzájárultak a születésnapi eseményünk megvalósításához.

A 250 résztvevő egy olyan nyitott térben találkozott, ahol a játék természetes kapcsolódási pont volt. A sokszínű kísérőprogramok, a tematikus bemutatók és a szabad játék együttese azt az üzenetet erősítette meg, amely tíz éve meghatározza az egyesület működését: Mi játszva összehozzuk az Embereket!

Merre tovább...

A februári hétvége végére egy dolog vált igazán egyértelművé: a magyar társasjátékos közösség már régen túlnőtt az egyes klubokon és városokon. Egy olyan hálózat rajzolódik ki, amelyben helyet kapnak kisebb, informális csoportok és több száz fős rendezvények, kávézók és egyesületek, versenyek és családi játéknapiak. A kérdés ma már nem az, hogy van-e közösség, hanem az, hogyan tud ez a közösség tudatosabban együttműködni.

A klubtalálkozóknál megfogalmazott gondolatok tovább erősíthetők, hogy nem feltétlenül egységesítésre, hanem olyan kapcsolódási pontokra, struktúrákra van igény, amelyek támogatják az információáramlást, erősítik a láthatóságot, és lehetőséget adnak a tapasztalatok megosztására. Az összefogás eszköz lehet a minőségi közösségi élmény fenntartásához. A társasjátékos közösség egyik



legnagyobb ereje éppen a sokszínűségében rejlik. Más város, más létszám, más működési modell – mégis közös a cél: teret adni a játéknak és a kapcsolódásnak. Ha ez a sokszínűség nem elszigetelt szigeteken, hanem együttműködő hálózatban működik, akkor az nemcsak stabilabb, hanem láthatóbb és hatékonyabb is lesz.

A társasjátékozás nem csupán asztalok és dobozok együttese, hanem kapcsolati háló, közös élmény és közösségi kultúra. A hétvége ismét megmutatta, hogy van szándék a párbeszédre, az együtt gondolkodásra és az összekapcsolódásra.

Amennyiben a klubtalálkozóval vagy a közösségi kezdeményezésekkel kapcsolatban bővebb információt szeretnél kapni, vagy felvenned a kapcsolatot velünk, írd meg e-mailt (csaladitarsasjatek@gmail.com).

Harazin Tibor, CsTE elnök

A hétvégén résztvevő Klubok:

Biatorbágyi Társasjáték Klub – Biatorbágy; Board Game Cafe Budapest – Budapest; Csákvár Társasjáték Klub – Csákvár; Családi Társasjáték Egyesület – Veszprém; Csepeli Társasjáték Klub – Csepel; Gémkapocs Társasjáték Klub – Keszthely; Halmi Társasjáték Klub – Szigethalom; Játékra kész – mert játszani jó – Budapest; Játssz Velünk Társasjáték Egyesület – Zalaegerszeg; Játsz/Ma Társasjáték Kávézó – Budapest; JESZ – Szeged – Szeged; Kecskeméti társasjáték kör Egyesület – Kecskemét; Kékróka Társasjáték Klub – Paks; Magyar Társasjátékos Egyesület (MATE) – Budapest; Magyar Társasjáték-fejlesztők Egyesülete (MATAFE) – Budapest; Pakli Egyesület – Sopron; Pápai Társasjáték Egyesület – Pápa; Pentele Társasjáték Klub (Dunaújváros) és a Rácalmási Társasjáték Klub – Rácalmás; Sárréti Társasklub – Sárrét; Szerdai Társasjáték Klub – Veszprém; Társas Központ Egyesület – Budapest; Társasjáték Vár Egyesület – Tolna; TOKEN Társasjáték Klub – Budapest



TÉKA-Game

a közösségi társasjáték kölcsönző



A **TÉKA-GAME** Magyarország legújabb társasjátékos klubja, amelyet a **MAGYAR TÁRSASJÁTÉKOS EGYESÜLET** alelnöke hozott létre. Célja, hogy elvigye a társasjátékok élményét a lehető legtöbb emberhez, otthonra, közösségbe, akár munkahelyre is. Egy merőben új, havidíjas modellt kínál, amiben a tagok egyetlen feladata, hogy kiválasszák, legközelebb mivel szeretnének játszani.

Sziasztok, én Gyurcsik Tamás vagyok, 42 éves, és több, mint 25 éve társasjátékozom. Sok mindenkihez hasonlóan iskolai, baráti körrel és dobókockás szerepjátékkal – *SHADOWRUN*, *KLASSZIKUS D&D* – kezdtünk, és örültünk egy-egy antikvár, nagy ritkán új könyvnek. Később a szabadidőnk kevesebb, a piaci kínálat viszont nagyobb lett, így nyergeltünk át a társasokra. Innen egy pillanat alatt elrepült 20 év, a baráti kör még mindig együtt van, de most már a gyerekeim is velünk játszanak, sőt, néha legyőznek minket, amire nem is lehetnék büszkébb! A történetem lényege, hogy életre szóló élményeket köszönhetek ennek a hobbinak, de közben azt látom, hogy az ma nehezebben elérhető, mint nekünk volt anno. Ezért találtam ki a **TÉKA-GAME**-et, ami szó szerint bárkihez elviszi a társasjátékos élményt az országban – hadd foglaljam össze, hogyan.

Az elmúlt 20 évben saját játékos közösségemben „három plusz egy” olyan kihívással találkoztunk, ami a közösségi társasjátékozást érintette:

- » Hogy válasszunk ki és szerezzünk be új játékokat, amik minden csapattagnak érdekesek lehetnek? Erre azt találtuk ki, hogy minden alkalommal, amikor valaki megnyert egy játékot, egy jelképes összeget dobott be egy perselybe, amiből pár havonként tudunk közösen választani egy új játékot.
- » Hol tároljuk az egyre nagyobb helyigényű gyűjteményünket úgy, hogy az állagukat megóvjuk? Itt az lett a megoldás, hogy bizony költeni kell erre, mert a mosókonyha, a gardrób alja vagy a szekrény teteje nem ideális, pláne, ha nagyobb gyűjteményről van szó. Külön helyiség és polcrendszer, nyilvántartás és méret kategorizálás, több tízezer kártyavédő, egyedi doboz inzertek és 3D nyomtatott dobozok tudják biztosítani azt, hogy sokáig élvezhessünk egy akár 20+ éves játékot is.
- » Hogy oldjuk meg a logisztikát, hogy mindenki gyorsan és egyszerűen hozzáférjen bármelyik címhez? A „beugrom érte valamikor” tud működni kicsiben, de hamar elvesztettük a fonalat, hogy melyik játék hol van éppen. Ehelyett egy közös „könyvtár” kellett, amiben a játék tulajdonsága az, hogy épp kinél van.
- » A „plusz egy” pedig a piszkos anyagiak, miszerint egyre drágábbak a játékok (is): hogyan finanszírozzunk bővülést, megújulást? Ennek okaira lehet, egy külön cikksorozat is kevés





lenne, de a jó hír, hogy manapság már nagyon komoly művészi értékű, igényes komponensekkel rendelkező, aprólékosan tesztelt, magyar kiadású vagy akár magyar tervezésű (!) játékokat lehet kapni. Hol vannak már a félig festett fa zsetonok és kockák, amiből szálla ment az ujjunkba, vagy a kicsomagolás után fél perccel már gyűrött kártyák és papírpénzek? De a magas minőség bizony magasabb árral jár, egy-egy nagyobb cím beszerzése ma már akár családi szinten is megfontolandó kiadást jelenthet. Erre saját közösségben adódik az „összedobjuk” mondás, de egy 40.000-60.000 forintos vagy 100.000 feletti „nagy” játék még három vagy négy felé osztva is komoly összeg.

Az utóbbi években csatlakoztam a *MAGYAR TÁRSASJÁTÉKOS EGYESÜLETH*hez, először csak alkalmi segítőként, majd egyre aktívabban. Az egyesületben, rendezvényeken, táborokban azt vettem észre, hogy az addig sajátjának hitt „három plusz egy” kihívásom sok másik játékosnak, kis játékos közösségnek is fejtörést okoz. Sokakkal megosztottam a mi játékos csoportunk megoldásait, de a legtöbben azt válaszolták, hogy nekik nincs meg az a 20 év, és nem „majd”, hanem „most” szeretnék jobban elérni a hobbit. Végül ez hívta életre a *TÉKA-GAME* gondolatát, amivel saját, már bizonyított megoldásainkat, ha úgy tetszik a befektetett 20 évünket ajánljuk fel és „adjuk kölcsön” minden érdeklődőnek.



A *TÉKA-GAME* egy közösségi játékgyűjtemény, amelyhez a regisztrált tagok férnek hozzá, és ahonnan egyszerűen kikölcsönzik azokat a címeket, melyekkel játszani szeretnének baráti, családi körben, egyedül vagy többen, kipróbálva valami újat, vagy újra átélve valami régről ismertet. A már most is elérhető kölcsönzési modellekkel összevetve két nagy különbség van:

- » Nem akarunk neked eladni semmit: nem kell kifizetned a játékot, majd visszaküldés esetén indokolni, hogy mi nem tetszett, és várni, ahogy leszámoljuk a komponenseket, hogy visszakapd a pénzt. Itt minden játék egy gyűjtemény része, és az is marad, miután visszaküldöd, hogy más is elérhesse. Ez a közösségi rész.

- » Nem kérünk letétet: vállaljuk a kockázatot, mert hiszünk benne, hogy a játékos emberek megbecsülik azt, amiben örömet lelik. Persze felelősséget vállalunk és várunk is a tagoktól, ha valami elveszik vagy megsérül, azt pótolni kell.

A modell lényege, hogy a regisztrációkor választasz egy csomagot, ami egy fix havidíjjal jár együtt. Befizeted az első részt és már hozzá is férsz a könyvtár azon címeihez, melyeknek eszmei értéke nem magasabb, mint az eddigi összes befizetésed (ekkor ugye egy hónap, de van lehetőség több hónapot is befizetni és így a kezdő értéket növelni). Majd ha lejárt a kezdő befizetés, akkor kell újra havidíjat fizetned, amivel viszont nő a befizetett összeg, tehát bővül az elérhető játékok köre is. A rendszer könnyen átlátható, és erőssége, hogy nem „bünteti” azokat, akik csak egy kisebb csomagot szeretnének fenntartani, hiszen idővel ebben is elérhetővé válnak akár a legnagyobb értékű címek is. Nézzük a csomagokat, és egy-egy példát, hogy kinek ajánlanánk őket:

Felfedező csomag – 2.490 forint / hónap



A *TÉKA-GAME*-hez hozzáférés belépő szintje, ami havonta olcsóbb, mint egy multiplex mozijegy! Olyanoknak ajánlanám, akik most ismerkednek a társasjátékokkal, vagy például gyermekük abba a korba ért, amikor már mutatnának nekik egy-egy kevésbé komplex játékot, de nem szeretnék ezeket mindig megvenni, majd ha nem tetszik a kicsiknek, akkor megpróbálni túladni rajta.

Útkerestő csomag – 4.990 forint / hónap



Ezt a csomagot családok részére terveztük. Itt már 2 játékot is lehet kölcsönözni egyszerre, és így lehet egy a felnőtteknek (valami komolyabb) és egy a gyerekekkel közösen. Egy szombat este egy játék a gyerekekkel, majd fekvés, utána egy a felnőtteknek.

Vándor csomag – 10.000 forint / hónap



Ez volt az a csomag, amit elsőként felírtunk magunknak, személy szerint úgy gondolom, hogy ez a legjobb ár-érték arányú ajánlatunk. Egyszerre ad hozzáférést három közepesebb játékhoz vagy egy új megjelenésű, akár nagydobozos játékhoz, és a régebbi, már nem elérhető – és ezért eszmei értékben is magasabb árú – címekhez. Aktív játékosoknak szánjuk, akik változó vagy fix csapattal, de folyamatosan játszanak. És azt se felejtjük el, hogy 4-6 játékosra szétosztva megint egy multiplex jegy alatt járunk. Ennek a csomagnak az ereje abban rejlik, hogy könnyű vele kipróbálni szinte akármit, aminek csak „jó” eredménye lehet: ha beleszeretsz a játékba és visszaküldés után azonnal megveszed a saját példányodat, vagy ha kiderül, hogy mégsem neked való, és így megspóroltál jó pár tízezer forintot, akkor is örülünk.





A legnagyobb csomag, szigorúan csak „profiknak”! Akkor gondolom, hogy ez neked való, ha valami ritkaságot láttál nálunk, vagy nem akarsz várni, amíg egy kisebb csomaggal összejön a kellő mennyiségű befizetés. Szintén ez lehet a jó csomag, ha egy társasjátékos klub vagytok, ahol alkalmanként 2-4 új címmel szeretnétek feldobni a kínálatot, vagy akár második-harmadik példányra van szükségetek egy játékból egy házi versenyhez. Ezzel a csomaggal egyszerre 4 játékot kölcsönözhetsz.

A játékosoknak nem kell törődni a beszerzéssel, a tárolással, az alkatrészek védelmével, ezeket mind intézzük, a gyűjteményt a lehető legjobb állapotban fenntartva. Itt minden folyamat a játékról szól, hogy mielőbb megkapd, ismerd meg, éld át, majd küldd vissza nekünk, hogy más is kipróbálhassa azt. A befolyt összeg egy részét folyamatosan a gyűjtemény bővítésére szeretnénk fordítani, így biztosítva, hogy mindig találj valami számodra érdekeset.

A kiválasztott játékokat egy ellenálló futárdobozba csomagoljuk, és mellé teszünk mindent, ami a visszaküldéséhez szükséges. Az ország egész területére tudunk játékot küldeni, elsősorban csomagautomatába vagy postapontra, de ha Budapesten vagy környékén élsz, a személyes átvételre is adunk lehetőséget, így csökkentve a költségedet. A szállítási költség a játékost terheli, de minden csomaghoz adunk ingyen szállítást – természetesen a nagyobb csomagokhoz gyakrabban.



Egy játék 28 napig lehet nálad, reméljük, ennyi idő alatt nem egyszer lesz lehetőség kipróbálni azt. Visszaküldés után mi foglalkozunk kicsit a játékkal, mielőtt újra kikölcsönözhetővé válik:

- » Átnézzük a komponenseket, hogy minden megvan és a helyén van-e
- » Ha már itt járunk, mindent megtisztítunk, visszarendezünk és kártyákat keverünk
- » Ha kell, cseréljük az elhasználódott kártyavédőt, vagy teszünk be egy új filctollat a kifogyott helyett

Szívesen mondanék még valamit, de a modell igazából ilyen egyszerű – nincsenek apróbetűk, vásárlási kötelezettségek, vagy rejtett extra költségek. Van viszont több mint 300 játék, ami arra vár, hogy közöttük találj meg a következő kedvencedet!

Gyurcsik Tamás

Társasjáték
havi 2490Ft-tól

Havidíjas
társasjáték
kölcsönző



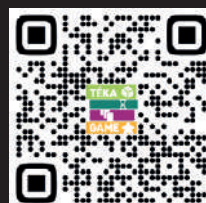
TÉKA



GAME



Keresd
weblapunkat:
tekagame.hu





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?



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

Csatlakozz hozzánk YouTube-on!

Ne maradj le a következő játékelményről!



Művelődési Központ és Könyvtár



Játékos
Emberek
Magazinja



A társasjátékos kávézó

**Gyere
játszani!**

**Nehéz eligazodni a rengeteg
játékunk között? Segít a...**



Játékkereső

**...a kávézónk bejárata mellett
elhelyezett tableten:**



**Találd meg hamar
a keresett játék helyét!**



**Segít eldönteni,
hogy mivel játsz!**

boardgamecafe.hu



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

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Támogatóink:



További partnereink:

