

157.

# JEM

Játékos  
Emberek  
Magazinja

2026. április



## FRÁKK ÉS A MACSKÁK

Frakk és a macskák · Ebéd a felhőkarcoló tetején · Időhurok · Zenit · One Key  
Reflexshop partnernap · Pagony partnernap · Bolondos JEM



A kraken haragja



Robin



Időhurok



Biatorbágyi  
Társasjáték Klub

## Kedves Játékosok!

A borítón egy régi magyar rajzfilm főszereplője virít, így nem is biztos, hogy a fiatalabbak felismerik a folyton a házban lakó két macskára vadászó magyar vizslát, Károly bácsi nagy kedvencét, Frakkot. Ebben a játékban (*FRAKK ÉS A MACSKÁK... FELFORGATJÁK A HÁZAT*) az a cél, hogy megadott helyen legyenek meghatározott tárgyak, egy kicsit úgy, mint abban a másik játékban, ahol egy mintázatot kell elérni és ezzel egy híres fotót reprodukálni (*EBÉD A FELHŐKARCOLÓ TETEJÉN*).

Bizony, ahogy Frakk üldözőbe vette annak idején a két cirmost, annak nem volt párja – fura, hogy az üldözés viszont a mostani lapszám több játékmertető cikkében megjelenik. Világ körüli cikkünkben az angliai igazságosztó veszi célba az uraságokat, persze csak nagyon képletesen (*ROBIN*). Egy másik játékban egy vitorlás hajó rója a tengereket és a legénység néhány tagja a legendás krakent üldözi (*A KRAKEN HARAGJA*). A következőben a befolyást, a hatalmat üldözzük, bolygókon át, végig a galaxisban (*ZENIT*). A gonoszokat kell üldözni (és végül egy jól irányzott lövéssel kiiktatni) idősíkokon keresztül a Funonymus kiadó kooperatív játékában (*IDŐHUROK*), és minő véletlen, egy ugyanilyen nevű második játék is bekerült most a magazinba, bár ott az üldözés kevésbé harcias, és főként arra irányul, hogy egymás gondolatait jól kapjuk el és

jól érezzünk rájuk (*IDŐHUROK*). Akárcsak abban a játékban, amelyik valahol a *DIXIT* nyomdokain haladt, de aztán egy kicsit letért az útról, hogy végül egy zsákutcába fusson (*ONE KEY*).

Zárásképpen néhány beszámolót olvashattok mostani lapszámunkban, ugyanis mostanában kiadói partnernap kiadói partnernapot követ, és mi szeretünk ott lenni minél többön. Így beszámolunk nektek a *REFLEXSHOP* és a *PAGONY* kiadók bemutatásáról, valamint folytatjuk a klubokat bemutató sorozatunkat, most egy vidéki klubbal: ez alkalommal a *BIATORBÁGYI TÁRSASJÁTÉK KLUBÉ* a főszerep.

És ahogy egy áprilisi számhoz illik, pár komolytalan hírrel szeretnénk megnevettetni titeket, de ne vegyétek nagyon komolyan őket, és semmiképp se legyen sértődés néhány sarkosabb poénból.

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 Dzszenifer, Orbán András és Kiss Csaba

**Olvasószerkesztők:**

Bozsik Marci, Molnár Levente, Krantz Domi, 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 (bzkmcrc), Szabó Máté (Dundee) 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 cikkírók és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](#)-ról származnak.

Elérhetőség:

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

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

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

### Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



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



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



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



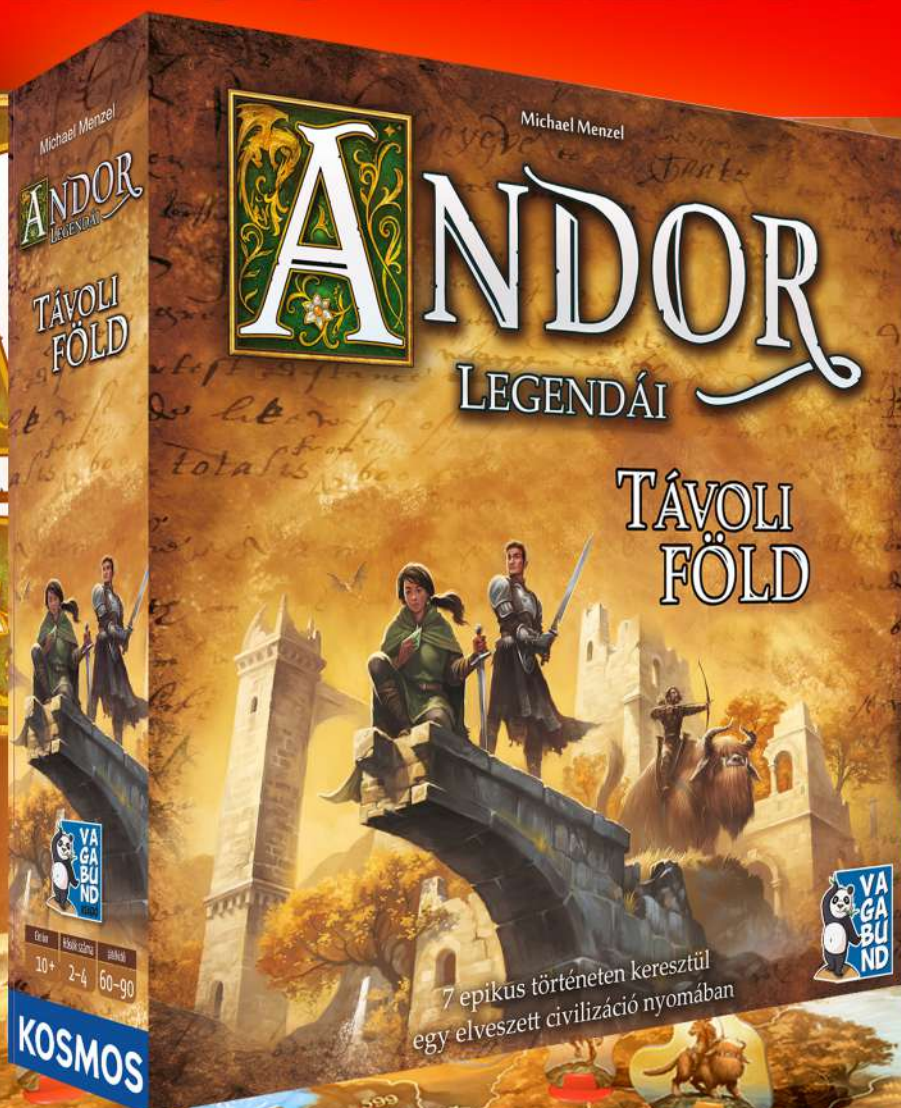
**Fejlesztőjátékok** - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érzelmeik és készségeik játékos fejlesztésére.

# Tartalomjegyzék

- 
- 5** FRAKK ÉS A MACSKÁK
- 8** EBÉD A FELHŐKARCOLÓ TETEJÉN
- 13** A KRAKEN HARAGJA
- 18** IDŐHUROK
- 21** ZENIT
- 28** ROBIN
- 31** IDŐHUROK
- 35** ONE KEY
- 37** REFLEXSHOP PARTNERNAP
- 41** PAGONY PARTNERNAP
- 43** BIATORBÁGYI TÁRSASJÁTÉK KLUB
- 45** BOLONDOS JEM

# MEGJELENT!

LEGENDÁS  
CSALÁDI  
KOOPERATÍV  
JÁTÉK



Életkor	Hősök száma	Játékidő
10+	2-4	60-90
Stratégia	Szerencse	
●●●●○	●●●○○	
Kooperáció	Hősiesség	
●●●●○	●●●●●	

KOSMOS

KALAND, 2  
BÁTORSÁG,  
VAGABUND.

WWW.JOJATEKJOARON.HU





2-4



20'

# Frakk és a macskák... felforgatják a házat

1972 karácsonyának előestéjén találkozhatott először a közönség Irma névvel, Károly bácsival és két elkényeztetett kövér macskájukkal, Lukréciaival és Szerénkével. A macskák idilli helyzete persze nem tartott sokáig, mivel Károly bácsi egyik régi osztálytársa rájuk bízta vadászkutyáját, Frakkot, aki fenekeستül felforgatta a nyugdíjas otthon mindennapjait. Innentől az egész család élete az ellenszenvező, néha pedig törődő kutya-macska barátságról szólt, kisebb nagyobb csetepatékkal tarkítva.



Azonban nem is írok többet a filmtörténetről, hanem közelítsünk a cikkünk tárgyához, amely nem is az első ilyen témájú feldolgozás. Találhatunk Frakk témájú KI NEVET A VÉGÉN?-t, vagy az MTV által forgalmazott FRAKK NYOMOZ vagy a MACSKAHAJSZA című játékokat, amelyek – valljuk be – sem esztétikailag, sem játékelményben nem elégítik ki a mai modern elvárásokat.

Viszont a Nemzeti Archívum a közelmúltban elindította a [TV Maci-bolt](#) online áruházát, amelyben a régi idők figuráival kapcsolatos holmikat lehet beszerezni. Találhatunk TV Macis sütikiszúrot, Süsü „Legót”, Kukori és Kotkoda plüssöt és már társasjátékokat is.

A '80-as - '90-es évek gyermekei sok magyar animációs filmen vagy sorozaton nőttek fel, amelyek közül az egyik legismertebb a Frakk, a macskák réme, amely az úgynevezett papírkivágásos (cutout) technikával készült. Ez a stop-motion animációs filmezés egy olyan ága, amelyben kivágott papír formákat raknak minden egyes képkockára, úgy, hogy mozgást imitáljanak vele a film lejátszása során. Ezt a technikát használták a Monty Python animációs jeleneteinél, valamint a South Park pilot epizódjához is. Azonban a Frakk kicsit eltér az általános cutout technikától, mivel a papír elemek időnként használják a harmadik dimenziót is, így az árnyékuk is részévé válik a vizuális élménynek.



## Diadal

Ezek között bújik meg a KELLER&MAYERREL koprodukcióban készült FRAKK ÉS A MACSKÁK... FELFORGATJÁK A HÁZAT című társasjáték, amely egy kicsit túlméretezett dobozban kapott helyet. Azonban kárpótlásul egy szép nagy játéktáblát kapunk, csak egyszer félbehajtva. Ez magával vonja azt is, hogy egyenesen tud feküdni az asztalon és a grafika is törés- vagy elcsúszásmentes. A további alkatrészeknek már csak a doboz egyharmadára van szükségük, amelyek között találunk papírmásé figurákat, feladat- és akciókártyákat, egy forgótáblát, valamint fakockákat. A dobozon sajnos nincsen feltüntetve a szerző, ami szerintem szentségtörés. Tudom, tudom, a gyerekjátékoknál nem feltétlenül a szerző neve fogja eladni a terméket, de megérdemelné GRÖBER GABRIELLA, hogy felkerüljön a neve, mivel több egészen jól sikerült játéka is megtalálható a piacon.



## Szerénke művelődik

Viszont most térjünk rá a szabályokra, amelyektől nem fog fájni a család feje. A játéktáblát tegyük az asztal közepére, tetszőlegesen helyezzük rá a figurákat egy-egy külön helyiségbe, keverjük össze egy pakliba a feladat- és akciókártyákat, majd a kezdőjátékos vegye magához a forgót és a hét fakockát. Osszunk mindenkinek egy-egy feladatkártyát, amit ne mutassunk meg a többieknek.



Innentől mindenki a saját körében különböző akciókat fog végrehajtani, hogy létrehozhassa azt az állapotot, ami a saját feladatkártyáján található. Itt olyan helyzeteket kell alkotni, ahol a különböző szereplőknek bizonyos helyszíneken kell lenniük, akár valamilyen tárggyal egyetemben. Például Károly bácsi és Irma néni nyugodtan vacsorázik úgy, hogy semelyik állat sincs a konyhában. Amint ez a körülmény kialakul, azonnal lerakhatjuk magunk elé a teljesített feladatkártyát.

Az akciókkal mozoghatunk a szobák között, leülhetünk vagy felugorhatunk bútorokra, lerakhatunk tárgyakat és húzhatunk új feladatkártyát. Ezeknek a költségét a forgó fogja meghatározni, amely minden egyes forduló végén fordul egy negyedét. Tehát a lépés kerülhet egy, kettő vagy akár három akciópontba is, így minden forduló során más és más dolgokat lesz érdemes csinálni.

Ezt megfűszerezve a pakliban találhatóak akciólapok is, amelyekkel tetszés szerint átállíthatjuk a forgót, áthelyezhetünk egy figurát, vagy további egy akciópontunk lesz az adott körre. Ha pedig sikerül az ötödik feladatkártyánkat is teljesítenünk, azonnal megnyerjük a játékot.



## Elégtétel

Az pedig, hogy kinek is fog ez sikerülni, nem a szerencsén fog múlni, mint egy átlagos gyerekjátéknál, hanem azon, hogy miképpen tudjuk kihasználni a mások által kialakított helyzeteket, mikor játszunk ki az akciókártyáinkat és tudunk-e megfelelően sáfárkodni az akciópontjainkkal.

Otthon az életkori ajánlásnak megfelelő minimummal és egy hatévessel teszteltem a FRAKKot, ami számomra több meglepetést is okozott. Természetesen nyílt lapokkal játszottunk, hogy segíteni tudjuk a lurkókat és mindegyik feladatot felolvastuk. Azonban a kártyákon szimbólumokkal is „el vannak mesélve” a feladatok, amit az 5-6 éves korosztály simán tud értelmezni.



Mégis a legnagyobb meglepetést számomra a szobák felismerése jelentette, mivel a táblán nincsenek a kártyákon található szimbólumoknak megfelelő jelölések, ezért joggal gondoltam, hogy ez lesz az első fekete pont. De nem is tévedhettem volna nagyobbat, ugyanis szinte azonnal felismerték a kamrát, az étkezőt és a verandát is, mindössze a bútorok és helyük alapján.

Persze az akciók jó elosztásában és az akciópontok számolgatásában kis segítséget kell nyújtani a kicsiknek, viszont élvezik a figurák és a tárgyak rakosgatását, a „kiszúrást” anyával és apával és a feladatok teljesítésének eufóriáját. Szóval csak ajánlani tudom olyan családoknak, akiknél az óvodás gyermekek szívesen leülnek játszani és esetleg ismerik is Frakkot, a macskák rémét.

Đunđee



 **Keller & Mayer**

KELLER & MAYER

Tervező: Gröber Gabriella, Kőműves Anna, Kőműves András

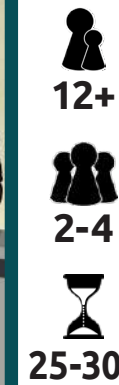
Megjelenés:  
2026

Kiadó:  
Keller & Mayer

Kategória:  
akciópontos

 3+  2-4  20'





# Ebéd a felhőkarcoló tetején

A *NIGHT SKY EXPLORERS*hez hasonlóan, ez a játék is egy *esseni vásárfia*. **ORBÁN ANDRIS** grafikusunkkal jártam meg ezt a vásárt tavaly októberben, ahol rátaláltunk **ELOI PUJADAS** játékára (aki egyébként a *SHIKOKU* szerzője is), ami egyből megnyert minket, mindketten hoztunk is magunkkal egy-egy példányt. Andrissnak ráadásul annyira megtetszett, hogy a családi vállalkozást, a *RETRO GAME*st is meggyőzte, hogy érdemes elhozni magyarul ezt a címet!

## Odafenn, a magasban

Az *EBÉD A FELHŐKARCOLÓ TETEJÉN* egy ikonikus fotó, amit most ti fogtok elkészíteni. Feladatotok, hogy 11 munkást gyűjtsetek egy sorba, hogy minél jobban mutassanak a képen.

Az előkészületek néhány lépésben elvégezhetők:

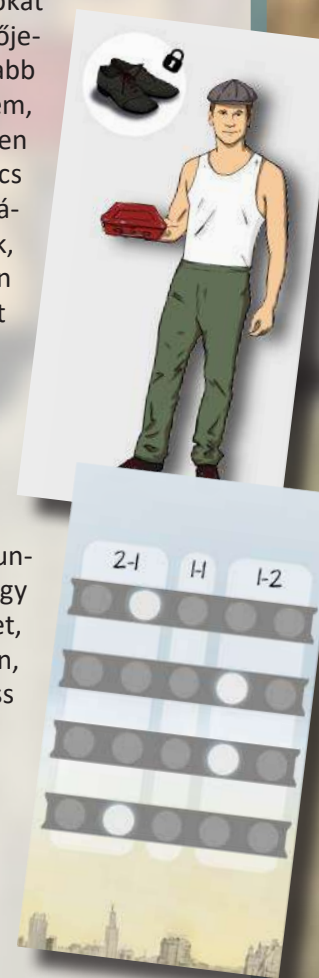
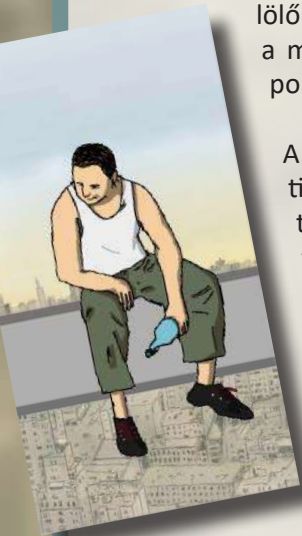
A játéktábla köré rendezzük 12 pakliba az építőmunkás-lapkákat, mindegyik pakliba 4-4 lapkát helyezve. A paklikat a lapkák ülő munkás oldalával lefelé tegyük a helyükre. Véletlenszerűen válasszunk egy trendlapkát, ami meghatározza, hogy a játéktábla közepén látható négy trendsáv melyik mezőire kell trendjelölőket helyezni. Ezek mutatják meg, hogy a munkások mely ismertetőjegyei mennyi pontot érnek majd a játék végén.

A játék dobozában található karakterisztikajelölők is, ezek egyik oldalán az építőmunkás-lapkákon előforduló ismertetőjegyek szerepelnek. Belőlük hármat helyezünk a játéktáblára képpel felfelé, a többit pedig egy kupacba képpel lefelé. Végül miután mindenki választott egy játékoszint is, állítsátok egymást követő paklikra a fényképész figurákat. A leghátul álló játékos lesz a kezdőjátékos.

Minden körben a pozíció szerint utolsó játékos kerül elsőként sorra. A fényképészetekkel bármennyit előre léphetek, a megkötés csak az, hogy üres paklira kell érkezni. Innen vegyetek el egy építőmunkás-lapkát és vizsgáljátok meg, milyen ismertetőjegyeket láttok a lapkán: a legfontosabb a munkás, aki hordhat sapkát vagy nem, viselhet overált vagy trikót, a kezében dobozt vagy üveget tart, illetve bakancs vagy cipő van a lábán. Ezen tulajdonságokból azonban az egyik megváltozik, amikor megfordítjuk a lapkát. Ezen az oldalán szerepel az ülő munkás, amit be kell építenetek a fényképsorozatba, azt balról vagy jobbról folytatva. A cél, hogy az egyes ismertetőjegyekből minél hosszabb, folytonos sorozatot készítsetek.

A lapka előoldalán, ahol az álló építőmunkás látszik, van egy segítség is, ami vagy megmutatja az egyik ismertetőjegyet, ami nem fog megváltozni a munkáson, vagy megengedi, hogy egyet léptess az egyik trendjelölőn.

Ha elég sokat haladtok a figuráttal, és legalább két olyan paklit kihagytok, amin nem áll játékos, akkor válthatok egy karakterisztikajelölőt is a tábláról. Ezt arra használhatjátok,





hogy azonnal módosítsátok az egyik munkások ismeretőjegyét a jelölőn láthatóra. Ha nem tetszik egyik sem, akkor is megéri elvenni, mert ugyan a későbbi körökben nem használható már, de a játék végén minden ilyen megtartott jelölő 1 pontot fog érni.

A játék abban a körben ér véget, amikor valaki lerakta a 11. építőmunkás lapkáját is. Ezután azonnal a pontozás következik.

A játék lényege, hogy minél hosszabb folytonos sorozatot alkossatok minél több ismeretőjegyből. A táblán látható trendjelölők állása határozza meg az egyes ismeretőjegyek értékét: a párban álló ismeretőjegyek közül ha az egyik értékes, akkor a másik nem, és fordítva. Minden ismeretőjegyet úgy értékelünk ki, hogy megkeressük a leghosszabb egybefüggő sorozatát, és ezt megszorozzuk a trendjelölő által meghatározott értékkel. Rajtuk kívül már csak a megmaradt karakterisztikajelölők érnek pontot, mindegyik egyet. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, ő készítette a legsikeresebb fotót az ebédelő munkásokról.

## Kellemes ebéd a kollégákkal

A játék ötlete egyből felkeltette az érdeklődésemet. Nem szokványos megoldás, ám ha a hangulatot sikerül eltárolnia, akkor sikeres játék lehet. Szerintem ez sikerült, a grafika sokat dob rajta, a sor oldalról való építése pedig jól passzol az ikonikus fotóhoz.

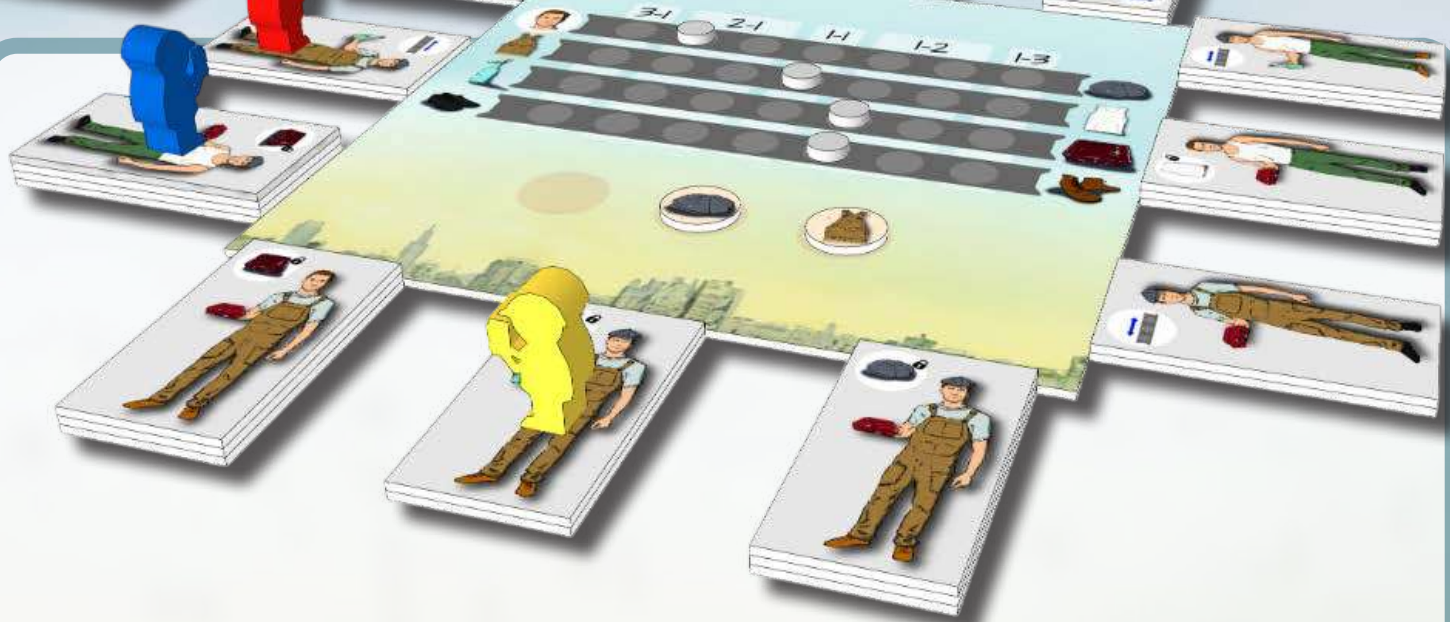
A sor építése kellemes döntés elé állítja a játékost: el kell döntenie, hogyan szeretné azt folytatni, illetve hogy mennyire elérhető a megfelelő építőmunkás, vagy hogy miről mond le, mikor kezd el egy újabb sorozatot. Ezt a döntést jól nehezíti, hogy nem tudjuk, melyik tulajdonság fog változni, ám hasznos több lábon álló taktikát kidolgozni, például mindkét oldalhoz valamilyen szinten megfelelő munkást érdemes elvenni. Ez azért is érdekes, mert hiába épít valaki hosszú, egybefüggő sorozatot, ahhoz erős pozícióra is szükség

van a trendsávon. Már csak azért is megéri változtatatosan építkezni, hiszen nincs is arra erőnk, hogy minden ismeretőjegy értékét optimálisan módosítsuk, így egy-egy kérdéses ismeretőjegy esetén életet menthet, ha egyik és másik esetre is van egy stabil pontszerző sorozatunk.

A küzdelem az ismeretőjegyekért egyébként is roppant izgalmas eleme a játéknak, mivel minden játékos másban érdekelt. Hol együtt kell működni mással és közösen kell visszafogni egy másik játékost, hol ugyanazzal a játékosal fogunk civódni, hogy a saját oldalunkra billentsük egy kicsit a mérleg nyelvét. A játékosinterakció is itt érhető tetten: a játék központi elemét módosíthatjuk anélkül, hogy közben egymás elől vennénk el a már megépített sorozatokat. Szerintem azért jó ez az ötlet, mert nem lehet mindent is csinálni; be fog következni egy olyan szituáció, amikor be kell lássuk, ideje más irányba továbblépni. Hiszen látjuk: egy lábon nem is lehet megnyerni ezt a játékot.

Most vessünk egy pillantást a körsorrend működésére: ennek eldöntésére egy közkedvelt mechanika szolgál, amit például a [PATCHWORK](#)ből vagy a [NOVA LUNÁ](#)ból már ismerhetünk: ki áll leghátul?





Azonban ha jobban mögé nézünk, észrevehetjük, hogy az *EBÉD A FELHŐKARCOLÓ TETEJÉN* esetében a sorrend valójában azt takarja, ki mennyi lapkát gyűjtött be. Ilyenkor egy olyan döntést kell meghoznia a játékosnak, hogy mennyire fontos számára a kiszemelt lapkája, mekkora árat hajlandó „fizetni” érte – vagyis most az a tét, hogy lapkaelőnyt biztosít-e a többieknek. Ha óvatlanok a játékosok, és többen is nagyot ugranak előre, akkor a hátul álló játékos(ok) kis lépésekkel sok lapkaelőnyt tudnak kiépíteni, ami biztosan erősebb lesz, mint egyetlen tökéletes lapka. Ezt kompenzáló jár a nagyobb ugró játékosoknak egy karakterisztikajelölő, amit minden ilyen alkalommal megkapnak, hogy a korábbi hibáikat is ki tudják általa javítani. Ám az említett, amolyan kollektív hibát nem szűri ki a játékból. Valószínűleg a legtöbb asztaltársaság életében lesz egy olyan parti, ahol elkövetik ezt a hibát, nagyokat ugranak előre és ezzel egyenes utat nyitnak az utolsó játékosnak. Mondhatnám, hogy ez egy „hiba” a játékban, de én nem látok nyomós indokot arra, hogy mégis az lenne. Onnantól kezdve, hogy a játékosok látják ezt a lehetőséget, a játékban ez egy plusz réteggént jelenhet meg, amikor a lépéseiken gondolkodnak. A játék tanításakor ezt az elemet érdemes lehet kiemelni, hogy segítsük a játékkal ismerkedőket.

A játékosorrend és a lapkagyűjtögetés megoldásának azonban van egy hátulütője, méghozzá az, hogy két fővel nem lesz túl izgalmas a játék. Egyrészt minden lépés során előttünk lebeg a már sokszor emlegetett probléma, hogy ne juttassuk egymást túl nagy előnyhöz. Két főnél ugyan nem lesz nagy ugrás, de több kisebbel lehet már megérősen tervezni, ha ezáltal jelentősen javíthatjuk a fényképünk kompozícióját. Mindenesetre

a játék ezen részéből nem fog valódi izgalomfaktor származni.

A játék dobozában található két modul is, amit kedvetekre használhattok az alapjáték élményének fokozására. Egyik sem egy ördöngösség, de jól árnyalja a játék alapötletét.

A *TE STÍLUSOD* névre hallgató modul egy titkos, de specifikus ismertetőjegyet biztosít minden játékos számára, amiből minden összegyűjtött darab egy pontot ér a játék végén, a leghosszabb sorozat értékén felül. Ez kicsit megvezeti a játék folyását a fénykép sor építése szempontjából, mindenki egy kicsit nagyobb figyelmet szentel a saját ismertetőjegyének. Ez pedig hozza magával, hogy ki-kimelyik trendsávot fogja jobban piszkálni a játék elejétől kezdve.

A másik modul, azaz *AZ ÜGYNÖKSÉG SZABÁLYAI!* egy versenyt állít a játékosok elé: mindenki kap egy ügynökséglapkát, amin öt ismertetőjegy látható egy sorban. Ezt a mintázatot kell reprodukálni, lehetőleg minél hamarabb, ugyanis aki először teljesíti, az kapja a legtöbb pontot, a következő jutalmak pedig egyre csökkennek.

Ez a modul pedig azért lehet izgalmas, mert nem a legegyszerűbb összeegyeztetni az emelt épülő azonos típusú sorozatokkal. Ilyenkor bizony döntést kell hozni, hogy melyik a fontosabb. Az azért elmondható, hogy az elején mindenképpen jobban megéri az ügynökséglapka feladatát teljesíteni kérdéses helyzetekben, mert hét vagy akár kilenc pontot is érhet a játékos mutatványa,



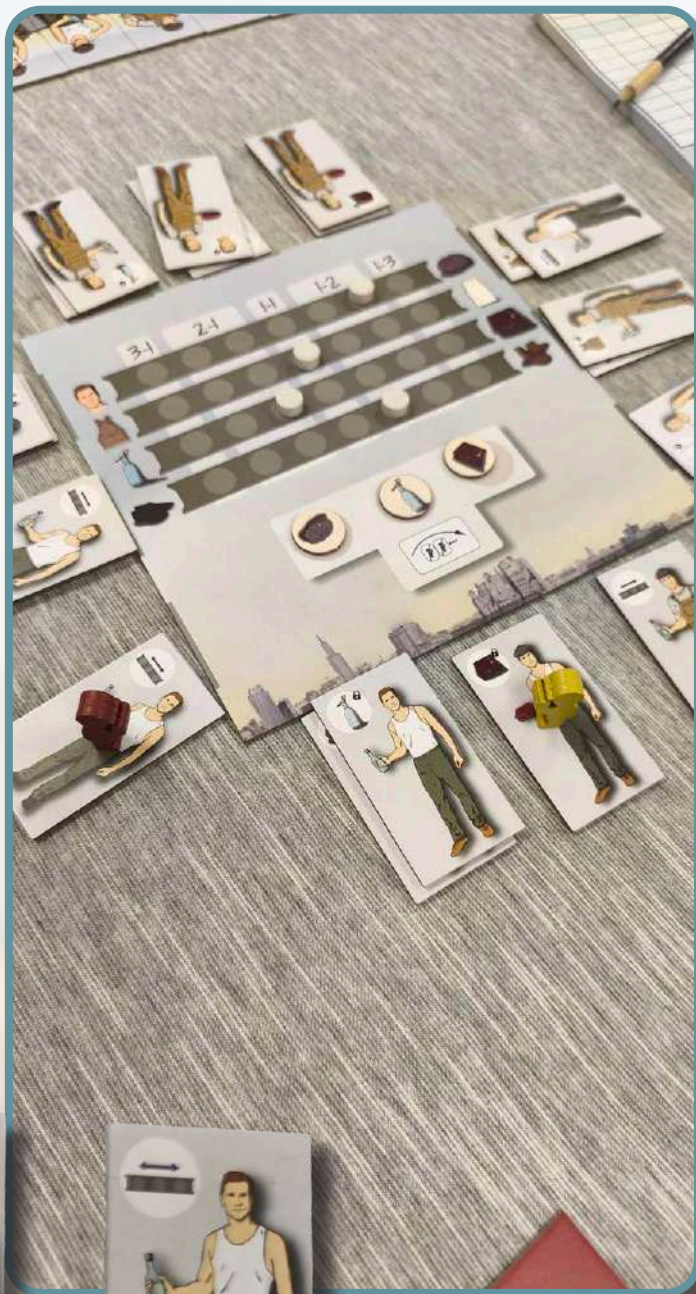
míg egy sorozat megszakítása után legfeljebb foglalkozik egy másik ismertetőjegy erősítésével, tehát az ebből származó pontokról gondolkozhatunk úgy is, hogy nem vész el (teljesen).

Első játékra természetesen az alapjátékot javaslom, de bátor játékosoknak *A TE STÍLUSOD* modult is tudom ajánlani kezdésre is. *AZ ÜGYNÖKSÉG SZABÁLYAI!*, ahogy már említettem, kicsit keményebb dió, de ha már komfortosan mozogtok a játék nyújtotta lehetőségek közt, akkor jó kihívást tud nyújtani.

Az *EBÉD A FELHŐKARCOLÓ TETEJÉN* egy érdekes ötletből született, amit kellemes grafika és mechanikák mozgatnak meg. Pörgős játékmenete és egyszerű szabályai minden játékos számára kívánatosá teheti, ám arra érdemes figyelni, hogy két játékosal nem a legelegánsabb játék a lapkagyűjtögetés módjából fakadóan, az izgalom három és négy játékos esetén lesz teljes. Családoknak is remek választás, hiszen gyorsan átolvasva a játékszabályt már kezdődhet is a játék, a dobozon látható ajánlással szemben véleményem szerint akár tíz éves kortól is nyugodtan lehet vele próbálkozni.

Ahogy kinézek az ablakon, úgy látom, elkészült az ikonikus fotó, épp úgy, ahogy a cikkem is. Ha már megéheztetek a cikk olvasása közben, itt az idő, hogy elköltsétek az *EBÉDET A FELHŐKARCOLÓ TETEJÉN!*

Breki



**RG**  
RETRO GAMES

RETRO GAMES

**Ebéd a felhőkarcoló tetején**

Tervező:  
Eloi Pujadas

Megjelenés:  
2025, 2026

Kiadó:  
Kokorin Games, Retro Games

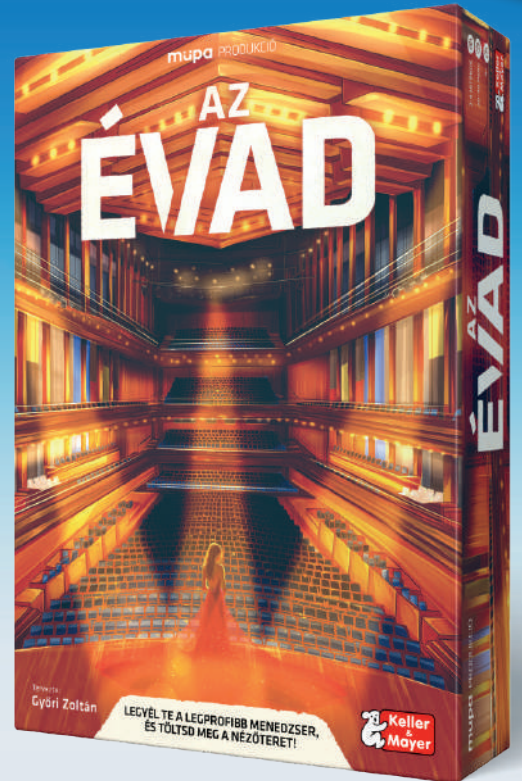
Kategória:  
mintázatépítő

12+

2-4

25-30'





**A telt ház csak rajtatok múlik!**



**kmo**

**JEM** Játékos Emberek Magazinja

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

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

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

**email: urban.szilvia@kmo.kispest.hu**

**Ahol a játék  
élménnyé válik!**

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

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

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



12+



5-11



45-90'

# A kraken haragja



*„Kapitánynapló, 1695. október 8.: Szerencsétlen események sorozata miatt a legénységem felét már az ide vezető úton elvesztettem. A másik fele átkozottnak vélte a hajónkat és azonnal elhagyott engem, amint partra szálltunk egy apró kikötőben, hogy friss vizet szerezzünk. Találékony legénységet kellett felbérelnem, hogy teljesítsem ezt az utat, és találtam is a helyi kocsmában – de úgy tűnik, néhány matróznak más tervei vannak a hajómmal...” – játékszabály.*

A **KRAKEN HARAGJA** tavaly a **JEM TÁRSASJÁTÉK DÍJON** a partijátékok egyik döntőse volt, és komoly fejtörést okozott szerkesztőségünknek. Nagyon szerettünk vele játszani, igazán jó kis parti kerekedett ki belőle 11 (!) fővel a zsűrizésen. Igen, 11 fővel játszottuk és nem volt emészthetetlenül hosszú, vagy unalmas. Sőt, kifejezetten izgalmas és fordulatos volt. Akadtak is bőven támogatói a szerkesztőség tagjai közül, végül azonban alulmaradt a **THE GANG** játékkal szemben. Bár a partijátékok kategóriájában indult – talán ahhoz is áll a legközelebb –, de azért ez egy egész estés családi játék, és abból sem a legegyszerűbb. A szabálya is igényel némi tanulási befektetést, és játszani sem könnyű elsőre. Tapasztalt csapattal jó igazán. Ezért aztán nem kapta meg a díjat, mert nem ez volt az a játék, amit a legszélesebb körnek tudtunk volna ajánlani, de sokan megszerették és nem vitatjuk az érdemeit. Nézzük meg, mik is ezek!

**„A tengeren az élet szimpla, egyszersmind hihetetlenül kiszámíthatatlan. Egyedül az aggodás az, ami állandó.” - Egill Bjarnason**

Az egyik mindenképpen a szép és igényes kivitelezés. Hangulatos a történet és a grafika, beszédes a doboz,

nagyméretű és jól rajzolt a térképtábla, ötletes a kapitánynapló doboza. Találunk 22 db karakterkártyát a játékban, a játékosok ezekből kapnak majd egyet-egyet minden játék elején. Vannak még szolgálaton kívüli jelölők, rituálé-, korbácsolás-, frakció-, legénység- és navigációkártyák, fegyver tokenek, akciójelölők, legénységi jelvények és maga a hajó. Már az alkatrészek jelentős száma is mutatja, hogy nem egy klasszikus partijátékkal van dolgunk.

Az előkészületet sem ússzuk meg olyan gyorsan, mint egy szokásos partijátéknál. Játékoszámnak megfelelően kiválasztjuk, hogy a rövid vagy a hosszú játékot játszunk, és ennek megfelelő oldalával készítjük elő a játéktáblát. A hajónk a déli kezdőmezőre kerül. A hatszögletű akciójelzőket a térképen jelölt helyekre tesszük. Előkészítjük a rituálékártyákat és a játékoszámnak megfelelő szolgálaton kívül jelölőt. Összeállítjuk a navigációkártyák pakliját, melyet szintén a játékoszám határoz meg. Minden játékos kap 3 fegyver tokenet és egy frakciójelölő lapot, amelyet csak ő néz meg. Ebből tudja, hogy melyik csapattal játszik. A frakciókártyák összetételét a játékoszámhoz tartozó legénységkártyán találjuk meg. A játékosok lehetnek matrózok, kalózkodók, vagy a szeptavezér és követői. Minden csapat más célért küzd. A matrózok a Kékvíz-öbölbe tartanak, a kalózkodók a Bíbor-barlanghoz,



# Kapitánynapló

míg a szekta tagjai arra törekszenek, hogy a hajóval elérjék a krakent vagy valamelyik krakenmezőn áldozatul felajánlják a szektavezért. Egyik frakciónak sincs tehát könnyű dolga!

**„Egy hajón az a legrosszabb, hogy nincs hová elbújni, ha valami rosszul alakul.” - Julia Gregson**

Csak a kalózok ismerik meg egymást a játék elején. A játékevezető megkér mindenkit, hogy hunyja be a szemét, majd utasítja a kalózokat, hogy nyissák ki a szemüket és csendben ismerkedjenek meg egymással. A másik két frakció tagjainak játék közben kell egymásra találniuk. Ha mindenki kinyitotta a szemét, kiosztjuk a karakter kártyákat. A kapitány lapot mindig a pakliba keverjük, és csak az ezt kapó játékos fedheti fel a karakterkártyáját. Tegye félre, majd húzzon helyette egy másik lapot immár titokban a karakterkártyák közül. A játék a következő 4 ismétlődő fázisból áll:

- 1. Navigációs csapat kinevezése.** Ez a kapitány dolga, ő jelöli ki a hadnagyot és a navigátort a játékosok közül. Önmagát vagy szolgálaton kívüli játékost nem jelölhet. Kérhet segítséget, szabadon megbeszélheti a legénységgel, kit lenne érdemes kijelölni, de hallgatnia nem muszáj senkire, a döntést egyedül ő hozza meg. Ami, valljuk be, rendkívül kockázatos és komoly gyanúsításokra adhat okot.
- 2. Ezután következik a hűségpróba,** azaz a csapat viszszaajzása arra, mennyire tetszik nekik a kapitány választása. Minden játékos titokban a tenyerébe helyez bármennyit az elérhető fegyvereiből. Lehet 0 is! Majd egyszerre fedik fel. A legénységkártyán megtaláljuk, hány fegyver esetén lesz sikeres a lázadás. Amennyiben sikeres, új kapitányunk lesz; mégpedig az, aki a legtöbb fegyvert mutatta be. Egyenlőség esetén a leváltott kapitány

kizárhat egy játékost a döntetlenben érintettek közül. Ha még maradtak döntetlenben érintett játékosok, a kizárt kapitányjelölt is kizárhat egy újabb aspiránst, mindaddig, míg el nem jutunk az új kapitány személyéhez. A felfedett fegyvereinket elveszítjük és a játékot ismét a navigációs csapat kijelölése fázissal folytatjuk. Ha a lázadás nem volt eredményes, megtarthatjuk a használt fegyvereinket és a navigációs fázisra léphetünk.

- 3. Navigáció.** Ebben a fázisban már csak a kapitány, a hadnagy és a navigátor jutnak szerephez, ők egy csapatként irányítják a hajót. A kapitány és a hadnagy is húz 2-2 kártyát a navigációkártyák közül és azok közül egyet kiválaszt, amelyet belehelyez a hajónaplóba, majd átadják a navigátornak. Ő rázással összekeveri a két lapot a dobozban, majd megnézi őket és kiválasztja azt, amelyiket szeretné használni a fordulóban. Visszateszi a dobozba, amit visszaad a kapitánynak. Ez a kártya dönti el, merre megy tehát a hajó. A nem választott lapok a dobópaklira kerülnek lefordítva. Lehet még szerepük! A navigátor

megtagadhatja a parancsot és kidobhatja mindkét kártyát, mondván, hogy ő egyiket sem hajlandó végrehajtani. Ezzel azonban kiesik a játékból és többé nem beszélhet. A kapitány kinevez egy vész-navigátort hűségpróba nélkül, majd újra végrehajtják a navigációs fázist. A navigációkártyát a kapitány hajtja végre, amit a legénység tagjai csendben és tehetetlenül néznek végig. A lap lehet kék, azaz az öböl felé vivő, piros, tehát a barlang felé tartó és sárga, egyenesen a kraken irányába navigáló. Ha megtörtént a mozgás, a legénység tagjai is felélénkülnek és hangos érvelésbe, gyanúsításokba kezhetnek, találgatva, miért ez a kártya került végrehajtásra és ki az oka. Tulajdonképpen ez a lelke a játéknak, és ezért írtam az elején is, hogy gyakorlottabb játékosokkal működik jobban. Ha valaki nem tud blöffölni, nem biztos, hogy élvezni fogja a játékot. A felfedett navigációkártya a kapitány előtt marad, mintegy jelezve a döntését, vagy inkább az általa választott csapat





döntését. Ám ez sokat elárul magáról a kapitányról is természetesen.

**4. Szolgáltatón kívül helyezés.** A záró fázisban a korábbi navigátor, 7 főtől a hadnagy, 9 főtől pedig a kapitány is szolgáltatón kívüli jelzőt kap. Ez a jelölő azt jelzi, ki nem jelölhető hadnagynak vagy navigátornak. A kapitány szerepre nincs hatása. Sikeres navigáció után kerülnek csak vissza, lázadáskor nem. Ismét a kapitány indítja a következő fordulót és ő jelöli ki a két tisztelet maga mellé azok közül a játékosok közül, akik nincsenek szolgáltatón kívül. Mindaddig, amíg őt le nem váltják egy sikeres lázadással, ő marad a döntéshozó.

**„A hajó nagyobb biztonságban van a kikötőben, de a hajókat nem ezért építik.” – John Augustus Shedd**

Nézzük meg, mi történhet még egy sikeres navigáció során! Amint végrehajtottuk a hajómozgást, érkezhettek olyan mezőre, amelyen akciólapka található. Ilyenkor ezt a lapkát fel kell venni és végrehajtani. A kapitány megvitathatja a döntést a legénységgel, de egyedül ő dönt.

- » **Korbácsolás (hosszú játékban):** egy kiválasztott játékosról megtudhatjuk, melyik frakcióba nem tartozik. A megkorbácsolt játékos megkapja a 3 korbácsoláskártyát, amelyek közül titokban kivesszi a saját frakcióját, a maradék kettőt megkeverve visszaadja a kapitánynak, aki egyet felfed közülük véletlenszerűen. Innentől ez nyílt információ, a játékos előtt egy Nem vagyok... kártya folyamatosan emlékeztetni fog erre.
- » **Kabinkutatás:** a kapitány egy általa választott játékosnak megnézi a frakciókártyáját, majd a saját döntése alapján megosztja az információt a többiekkel. Vagy nem. Vagy nem a valós információt...
- » **Nyelveszegett (hosszú játékban):** a kapitány egy általa választott játékos elé helyezi a nyelveszegett

jelölőt, aki onnantól kezdve nem ejtethet ki szavakat és nem válhat kapitánnyá. Játszik és gesztikulál. Nagyon vicces tud lenni egyébként ez a szerep, ha ügyes játékos alakítja.

- » **Kraken:** a kapitány odadobhat egy általa választott játékos a krakennek, aki kiesik a játékból. Nem beszélhet és nem fedheti fel a frakcióját. Figyeljünk, mert ha ő volt a szektavezér, ő és a követői azonnal megnyerik a játékot! Nincs értelme tehát csak úgy vakon dobálózni a hajóról.

A navigációkártyákon is vannak akció ikonok, ezeket a mezők után kell végrehajtanunk.

- » **Ittas:** a jelenlegi kapitány csúnyán lerészegedett, nem alkalmas a hajó irányítására. A tőle balra ülő, maga előtt legkevesebb felfedett navigációkártyával rendelkező első játékos veszi át a posztot.

- » **Sellő:** a kapitány kiválaszt valakit, aki felveszi, megkeveri majd megnézi a navigációkártyák dobópaklijának 3 legfelső lapját. Azokról azt mond el, amit akar.

- » **Teleszkóp:** a kapitány által választott játékos a navigációkártyák húzópaklijának legfelső lapját nézheti meg, majd eldönti, hogy visszateszi, vagy a dobópaklira dobja.

- » **Felfegyverzett:** a navigátor kap egy fegyver jelölőt.

- » **Lefegyverzett:** a navigátor elveszít egy fegyver tokenet maga elől.

- » **Szektalázadás:** ennek során végre kell hajtani a soron következő rituálékártyát.

**„Egy hajótörés mindig a kapitány lelkén szárad. Nem hibáztathat mást.” - Sophie Elmhirst**

A játék legizgalmasabb része a rituálé, véleményem szerint. Háromféle rituálékártya van a pakliban, vegyük sorra ezeket is:

- » **Fegyvertár:** a szektavezér kioszthat 3 fegyvert titokban. Ehhez mindenki hunyja be a szemét és tegye a kezét az asztalra nyitott tenyérrel felfelé. A szektavezér nyissa ki a szemét, majd óvatosan osszon szét bárhogy 3 jelöltöt. Akár egy játékosnak többet. Választhatja magát is.
- » **Szektás kabinkutatás:** ehhez ismét mindenki becsukja a szemét, majd a szektavezér kinyitja és megkéri a kapitányt, a hadnagyot és a navigátort, hogy mutassák meg a frakciókártyájukat óvatosan.
- » **Beavatás:** a szektavezér követővé tesz egy játékos a beavathatóak közül. Akire kijátszották a kabinkutatás vagy korbácsolás akciót, nem téríthetők át. A többiek csukott szemmel nyújsák ki a kezüket az asztal fölé. A kapitány utasítására a szektavezér kinyitja a szemét és megérinti egy másik játékos kezét. Ekkor ő is kinyitja a szemét és megismerkedik a mesterével. Innentől kezdve sem nem matróz, sem nem kalóz. Teljes jogú szektatag. Mindketten behunyják a szemüket, majd mindenki kinyitja és a játék folytatódik.

A játék során egyszer minden játékos használhatja a karakterkártyája képességét, ami további izgalmat és furcsa csavarokat hoz a játékba. Vannak időzítési feltételhez kötött karakterlapok, és olyanok is, amelyeket vissza lehet fordítani többszöri használatra. A játék akkor ér véget, ha valamelyik frakció győzelmi feltétele bekövetkezik, azaz hajónk megérkezik a Kékvíz-öbölbe vagy a Bíborbarlangba, esetleg feláldoztuk a szektavezért a krakennak, vagy elértük a krakent a játéktáblán.

**„Általában az az ember jut a legmesszebb, aki hajlandó merni és csinálni. Egy óvatos hajó soha nem jut messze a parttól.” - Dale Carnegie**

Ahogy a bemutatóm elején is utaltam rá, nem egy szokványos partijátékkal van dolgunk. Inkább többségében partijátékra jellemző elemek vannak benne. A játékoszám alapján egyértelműen partijáték, hiszen 5-11 fővel játszható. Sőt, én azt javaslom, legalább 8 fővel álljunk neki, hogy kijöjjön a játék igazi íze. A szabályok bonyolultsága azonban meghaladja egy átlagos partijáték szintjét, ezért jó, ha van a csapatban egy-két tapasztalt játékos, aki levezenyli az első pár játékot, utána már a kezdőknek is könnyen fog menni. Az interakció magas foka, a kommunikáció, a blöffölés szintén a partijátékok közé sorolja, ám azok közül a hosszabbak közé. A hosszú játékidő azonban szintén nem feltétlen jellemző minden partijátékra. Szóval ne egy klasszikus partijátékot várjatok, ha leültök mellé, sokkal inkább egy befektetést igénylő vidám és izgalmas haladó játékot, amely akkor lesz igazán jó, ha nem mindenki kezdő, és a csapat nyitottan áll hozzá. Azaz, ha a játékosok jók a blöffölésben. Kezdekkel, csendesebb játékosokkal nem biztos, hogy ez a legjobb választás, de jó



csapattal vagy kicsit több kihívást tartalmazó partijátékra vágyókkal kifejezetten izgalmas és szórakoztató játékelmény elé nézünk. Próbáljátok ki, ha magatokra ismertetek a leírásban, mert jó eséllyel tetszeni fog.

nemes



REFLEXSHOP

A kraken haragja

Tervező: Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Hüh, Tobias Immich

Megjelenés:  
2022, 2025

Kiadó:  
Funtails, Reflexshop

Kategória:  
rejtett szerepes, titkos szavazásos

12+ 5-11 45-90'





10+



2-4



30'

# Időhurok

Ha egy *JEM* számban egyszerre két Időhurok van, az csak annyit jelenthet, hogy ti magatok is épp egy időhurokba keveredtetek, és körbe-körbe bolyongtok az időben. Vagy esetleg azt, hogy valamiért ezt a címet az utóbbi időben két egymástól teljesen független játék is megkapta. Amikor az idő földhözragadt lineáris értelmezésére nem mond az egyébként egyszerűsítő és maga körül mindenre magyarázatot kereső agyunk, abból általában nagyon kreatív megoldások születnek, legyen szó akár könyvekről vagy filmekről. Társasjátékokban is előkerült már a téma, elég csak az egyik legsikeresebb magyar fejlesztésű társasra, az *ANACHRONY*ra gondolni.

## Egy nap nem mindig 24 órából áll, és 24 óra nem mindig egy nap

Legalábbis ebben az *IDŐHUROK*ban biztosan nem. Ennek a kooperatív játéknak a célja, hogy egy logikus és a kihívásokhoz adaptálódó közös gondolkodást dolgozzunk ki, hogy aztán egymásra hangolódva sikerrel teljesítsük a különböző, egyre nehezedő trükkös óralapok által adott feladványokat. A dobozban 40 különböző óra van, mindegyikhez tartozik egy kis keretsztori és saját egyedi szabályok. Túlzás lenne azt állítani, hogy tematikus játék az *IDŐHUROK*, de a komponensek fantasztikus megjelenése és az elejtett történet-, illetve szabálymorszák konzisztens hangulatot teremtenek az alapvetően absztrakt váz köré. A felütés az, hogy minden szinten egy egyedi óra feladványát kell teljesítenünk úgy, hogy betartjuk az alapszabályokat, illetve a szint által előírt speciális szabályokat is, ezáltal egyensúlyt és rendet tartunk a folyamatosan változó időben.



A játék fő elemei tulajdonképpen a hagyományos óra elemei. Óralapok, mutató és kártyák 1-12-ig világos és sötét színben. Igen ám, de a kártyák lehelyezése az óra köré szinte sosem a megszokott sorrendben fog történni. Az idő itt teljesen összezavarodik, és a káoszban nekünk kell rendet tenni. A játékosok létszámtól függetlenül 12 lapot

osztanak ki egymás közt, tehát 4 játékosnál mindenki 3-3 kártyával kezd, míg 2 játékos esetén 6-6 lapot kapunk. Az óralapok, amin a forduló feladványa látható, alapesetben 6 szakaszra osztott körök. A mutató meghatároz egy kezdőpontot, és a szakaszokhoz tartozhatnak egyedi szabályok is.

A játékosok egymás után jönnek, és általában mindenki egy lapot játszik ki a körében képpel lefelé egy tetszőleges szakasz mellé. Egy szakaszhoz több kártya is kerülhet. Egy forduló előtt a játékosok tetszőlegesen meg egyezhetnek az adott pályához kapcsolódó stratégiájukban, de a lapok kijátszása közben már nem kommunikálhatnak. Pályánként néhány kártyát tudunk majd képpel felfelé kijátszani, ezzel adva némi kapaszkodót társainknak. Alapszabályok lesznek, amiket szinte minden pályán be kell tartani, hogy a szakaszokban található kártyák összegének egymáshoz viszonyítva mindig növekednie kell,

illetve egyik szakaszban található óraösszeg sem haladhatja meg a 24-et. Ezen kívül be kell tartani az adott óra speciális szabályait is, például maximális vagy minimális értékek bizonyos szakaszoknál, kijátszott kártyák darabszámára, sorrendjére, színére vonatkozó szabályok.

### Elnézést, kicsit összezavarodtam... meg tudná mondani, mennyi az idő?

Egy pályát sikerrel teljesítettünk, ha a végén a lapok felfordításánál minden szükséges feltétel teljesült. Elveszítethetjük a kört, ha például valahol megtörik az órában a növekvő összeg sorrend, vagy egy szakaszánál átlépjük a 24 órát. Ha veszítettünk, érdemes újra nekifutni az adott szintnek, ilyenkor segítségként a következő körben eggyel több lapot játszhatunk ki képpel felfelé a 12-ből. Ha nyerünk, gyors pacsit a játékosársaknak, majd irány a következő pálya és az egyre nehezedő kihívások.

Nehéz írásban átadni az *IDŐHUROK* különleges ízét. Szerettem, ahogy a játékosokra bízta a stratégia előzetes megbeszélését, azzal a feltétellel, hogy a kör során már nem szabad

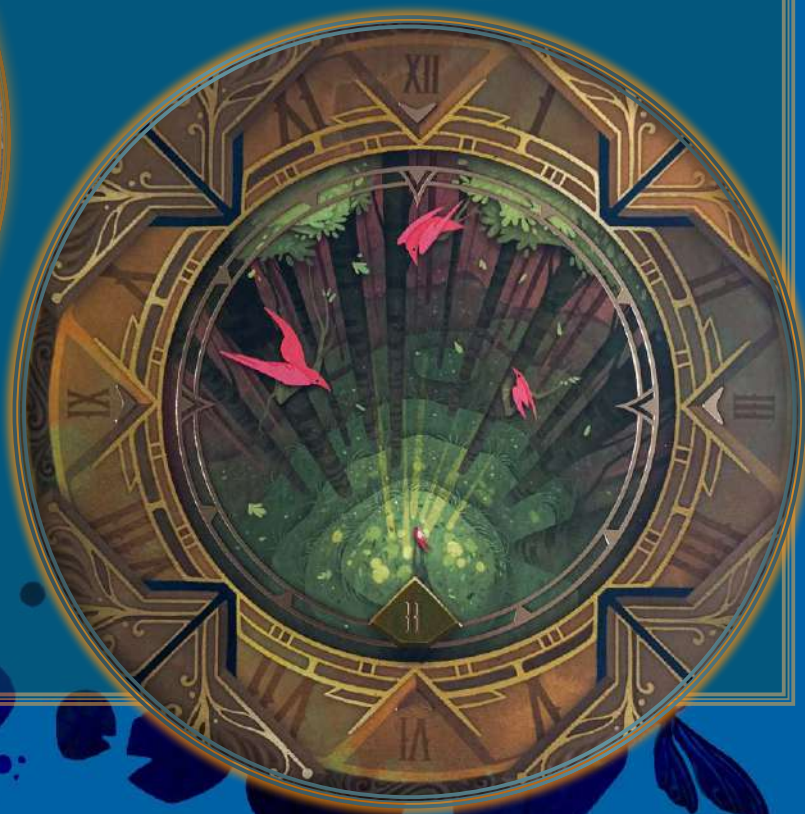
kommunikálni. Ahogy rutinosabbá váltunk, hasznos információkat tudtunk kódolni egy-egy ilyen előre lefektetett alapelvben, ami azért lehet fontos, mert a lejátszási stratégia nagyon függ a kiosztásra kerülő lapok erejétől, amit szintén már csak a megbeszélés fázis után láthatunk. Emellett a játék közben előjön a *THE MIND* hangulata, mert sokszor a megérzéseinkre kell támaszkodni és a másik játékos agyhullámainra kell ráhangolódni. Sokakat zavarhat, hogy néha nincs egyértelműen jó megoldás. A siker múlik a szerencsén is, de leginkább azon, mennyire érezzük egymást. Én szeretem az ilyen jellegű játékokat, mert igazi kooperatív élményt nyújtanak, és sokat lehet benne fejlődni partiról partira. Itt azt éreztem, hogy a folyamatosan változó apró szabályok miatt sosem alakul ki egy bevált rutin, egy mindig működő stratégia, mint például a *NYUGALOM TENGERÉBEN*, amit szintén nagyon szerettünk, de egy idő után kiismertünk és nagyon sematikusá váltak a partik. Itt sok beletett óra után is azt érzem, hogy meglepetéseket tartogat a következő szint, és egy rosszabb napunkon 2-3 próbálkozás kell, mire sikeresen



teljesítjük a pályákat. Összesen 40 pálya van a játékban, és garantált, hogy nem fog mind elsőre sikerülni, de jó érzés őket bármikor újra megpróbálni, így azt érzem, hogy a játék nagyon bőkezűen látott el minket feladványokkal.

Egyértelműen ajánlom az *IDŐHURKOT* azoknak, akik szeretik az egymásra figyelős kooperatív kalandokat, akiknek bejött korábban akár a *THE MIND*, a *THE GAME*, de vannak itt jócskán szerethető dedukciós elemek is és a *LIBELLUD* kiadótól megszokott gyönyörű design. Tökéletesen működik bármelyik játékoszámmal. Könnyű tehát ajánlani ezt a játékot... csak arra vigyázzatok közben, nehogy összekeveredjen az idő!

bzskmrc



Tervező:

Alexi Piovesan, Julien Prothière

Megjelenés:

2025

Kiadó:

Libellud, Gémklub

Kategória:

kooperatív, dedukciós

10+

2-4

30'





12+



2/4



25-35'

# Zenit

A távoli jövő politikai játszmáiban kell a győzelemhez vezető utat megtalálnotok. A Naprendszer bolygóinak támogatása elengedhetetlen, így csak a legügyesebb diplomata szerezheti meg a legkényelmesebb szenátusi ülést.

## „Én magam vagyok a szenátus!”

A ZENIT című játékot játszhatjátok ketten, vagy négyen, két csapatban. Először a hagyományos kétfős játék szabályát fogom ismertetni, majd utána megemlítek néhány különbséget, aminek segítségével négyen is tudtok vele játszani.

Az előkészületek során helyezték a játéktáblát kettők közé, majd az egyik oldalára a három technológiatáblát, a másik oldalára pedig a szenátustáblát. A központi táblán a Naprendszer öt bolygója kap helyet, a játék kezdetén mindegyik bolygóra készítték elő a megfelelő befolyáskorongot, illetve melléjük egy-egy bónuszlapkát. A technológiatábla három sávjára is kerül



mindegyik sáv második mezejére egy-egy bónuszlapka, ezen kívül mindkét játékos technológiajelölője is ezen táblák alján kap helyet. Végül már csak a szenátustáblára kell felrakni az elnöklapkát és minden játékosnak kiosztani a kezdőnyersanyagokat és -kártyákat. Arra figyeljetelek, hogy a második játékos kompenzációt kap egy befolyás képében a Terra sávján! Kezdődhet is a játék!



jutalom melyikét kapja meg a játékos. Ez lehet pénz, zenítium vagy toborzás (azaz a bolygók alá kártyák felcsapása a pakliból), plusz az elnöklapka, ami növeli a kézlimitet először öt-re, majd ha ismét te hajtod végre az elnökválasztást, akkor már hatra. Azonban ha ezután a másik játékos is ezt az akciót választja, elveszi tőled az elnöklapkát.

A játékosnak a köre végén még két teendője van:

- » Begyűjteni egy bolygó befolyásjelölőjét, ha azt sikerült a befolyássávja legvégéig húzni. Ha ennek a bolygónak a befolyását most szerzi meg valaki először, akkor a bolygóhoz tartozó bónuszlapka jutalmát is megkapja, de utána a lapkát el kell dobni, nem kerül új a helyére. Ezután töltsük fel az összes üres sávot egy-egy befolyáskoronggal.
- » A kézlimit figyelembevételével lapot húzni: a kézlimit alapból négy, de az elnöklapkával ez hatig bővíthető. Fontos, hogy a kártyatöbbletet sosem dobjuk el, ilyenkor szimplán csak nem történik kártyahúzás.

A játéknak három célja van; aki elsőként teljesíti valamelyiket, az győz:

- » Három azonos bolygó befolyásának a megszerzése.
- » Négy különböző bolygó befolyásának a megszerzése.
- » Öt tetszőleges bolygó befolyásának a megszerzése.

A játékosok többfunkciójú kártyák kijátszásával igyekeznek a maguk oldalára állítani a megfelelő bolygókat a győzelem érdekében. A köre során mindenki egy akciót hajthat végre, azaz egy kártyát játszhat ki a kezéből a következő három jutalom érdekében:

- » Ügynök bevetése: Ekkor a kártyát a vele azonos színű bolygó alá kell helyezni a pénz költsége befizetésével. Azonban a költség minden vele egyező színű, korábban kijátszott kártyád után csökken, így akár ingyen is kijátszhatsz lapokat. A jutalom a kártya alján látható egy fix befolyás a hozzátartozó bolygónál, illetve elképesztően sok egyéb segítség tűnik még fel a kártyákon, amivel a magazin összes oldalát teleírhatnám.
- » Technológia fejlesztése: Ezzel az akcióval a kártya jobb felső sarkában látható frakció technológiáját lehet fejleszteni, kifizetve a zenítium költségét. Ez egy ritkább nyersanyag, mint a pénz, cserébe a technológiák erős jutalmakat biztosítanak. És ha ez nem lenne elég, minden lépés megtétele után a technológiasávon nem csak az imént lefedett jutalmat lehet begyűjteni, hanem sorban lefelé minden korábbi is. És ezzel még mindig nincs vége, ugyanis ha ezzel a fejlesztéssel elérted, hogy mindegyik frakció sávján már fejlesztettél egyet, kettőt vagy hármat, akkor ugyanennyi befolyással erősítheted meg a hatalmad egy bolygón.
- » Elnökválasztás: Ez az akció tölti be a passzolás szerepét. Ilyenkor is a kártya frakciójelét kell figyelembe venni, ami megadja, hogy a három

A játék a három győzelmi feltétel egyikének teljesüléséig tart, amikor is a győztes elnyeri a Naprendszer támogatását, és elfoglalja helyét az elnökség élén!

Dönthettek azonban úgy is, hogy négyen vágtok neki a ZENITnek (hárman sajnos nem lehet), ekkor némiképp módosul a történet. Kétfős csapatokban fogtok egymás ellen küzdeni. Úgy üljetek le, hogy a csapattagok egymás mellett foglaljanak helyet a tábla egy-egy oldalán. Az előkészületek minimálisan változnak, ugyanis a szenátustáblának van egy hátoldala ehhez a játékmódhoz. Ezenkívül van még egy érdekesség, mégpedig az, hogy a nyersanyagokkal a csapat együtt rendelkezik, és nem jár fejenként kezdőtőke sem, csak mindenkinek a saját kezdőkeze. Ezeket a lapokat nem mutathatjuk meg egymásnak, de minden apró részletet elmondhatunk a



másiknak – és így az ellenfélnek is.

A körök menete csapatonként fog zajlani, egy csapat mindkét játékos a sorra kerül, majd az ellenfél csapat tagjai következnek, és így tovább.

Az ügynök bevetése akció egy ponton kap megszorítást: minden játékos csak a hozzá közelebbi három bolygó, tehát a középső és a két szélső bolygó alá játszhat ki kártyát, a többi ebből a szempontból tabu a számára.

A másik változás az elnökválasztásnál van, ugyanis itt az eddig ismert akciók mindegyike bővül egy kártyaátadás jutalommal is, amivel legfeljebb két kártyát átadhat az akciózó játékos a társának. Ez az átadás egyoldalú, a csapattárs nem ad cserébe kártyát.

A győzelem feltétele változatlan, tehát ugyanúgy az a cél, hogy három azonos, négy különböző vagy öt bármilyen bolygó befolyását megnyerjék maguknak a csapatok.

### „Az a dolog Cato Neimoidián... az nem számít.”

Hát igen, hasonló a huza-vona a ZENITben, mint ahogy a poénok követik egymást Obi-Wan és Anakin párbeszédeiben. Az egész játék egy kötélműzést testesít meg, ahol igencsak kiegyensúlyozott az állás, és az a játékos fog győzni, aki ügyesebben tud feladni néhány lépést a siker érdekében. Kulcsfontosságú, hogy jókor húzzuk be a megfelelő bolygót, mert könnyen előkerülhet

egy olyan lépés az ellenfelünk tarsolyából, amivel a középvonaltól, vagy akár egészen a saját oldaláig röpti

a befolyáskorongot. A [HANAMIKOJI](#) vagy a [SCHOTTEN TOTTEN](#) is ezt a logikát alkalmazza, ahol a ZENIThez hasonlóan egy alternatíva az abszolút többségszerzésre adja a játék mélységét. Lehet mohó módon mindig a lehető legtöbb befolyást szerezni, de lehet célzottan is tervezni, egy vagy két bolygó megszerzésére törekedni.

Hogy hol csúszhatnak el a dolgok? Ennek egyik lehetőségét a kártyakijátszás rejti, ugyanis vannak igen combos hatású kártyák, ám ezek kijátszása kisebb vagyon. Még jó, hogy szeretjük a [HADARÁ](#)ból jól ismert olcsósító mechanikát. Minél több a kijátszott kártya, annál alacsonyabb ezután a további kártyák költsége. Csakhogy óvatosan kell ezzel is eljárni, mert mind az öt sávon részen kell lenni. Egyetlen színnél még megoldható, hogy 6-7 kártya gyűljön össze a bolygó alatt, de nehéz többnél is ilyen nagy gyűjteményt felhalmozni.

Szerintem a technológiasávok is ügyesen lettek kivitelezve. Lassan indul, egyre nagyobb befektetést kér, de aztán egyszer csak ellőjük a puska- port és nagyon erős kombót tudunk összerakni általa. Mindegyik sáv változatosan biztosít jutalmakat, ráadásul játékról játékra megválaszthatjuk a kétoldalas tábláknak hála, hogy milyen technológiasávokat szeretnénk használni. Az alsó szintek még nem elég erősek a kártyák hagyományos képességeihez képest, de



a harmadik szinttől ez is megváltozik, hiába drága odáig eljutni, aki jól beosztotta az erőforrásait, hogy ezt elérje, az a megfelelő időpontban akár a játékot is megnyerheti általa. Csak az ízelítő kedvéért megemlítenék olyan jutalmakat, mint a húsz pénz, egy-egy lépés minden bolygó befolyássávján vagy három kártya toborzása és lépés a hozzájuk tartozó sávokon.

Az izgalom első ránézésre az elnökválasztás akciónál lohad le, ám ezt a részt kifejezetten a négy fős játékvariáns esetén érdemes vizsgálni. A kártyaátadás nagyon izgalmassá teszi a játékot, tekintve, hogy egy-egy játékosnak már nem hasonlóan erős két kártya. Ugyan technológiára vagy ezen akció végrehajtására el lehet

Szóval a játék szerintem rop-pant feszült és izgalmas, sokszor bizony a nüanszok fog-nak dönteni a győztes személyéről. Azért egy negatívumot mégis kiemelnék, aminek az az egyetlen ment-sége, hogy szükséges: két oldalnyi ikonográfia tartozik a játékban található akciók végrehajtá-sához, és sajnos olyan sok van belőlük, hogy e n n e k köszönhetően sok a hasonló megoldás. Emiatt én nem nevezném nyelvfüggetlennek a játékot, ám ami fonto-sabb, elsöre néhány lehetőség nehezen átlátható, és folyamatosan a segédletet fogjuk forgatni.

Mindent összevetve azonban remek játéknak tar-tom, és külön öröm számomra, hogy egy plusz játékmód egy új játékoszámhoz milyen jól sült el, és egy kicsit sikerült továbbgondolni az eredeti koncepciót is. A játék beszerzési ára okés, lehetne olcsóbb is, de az alkatrészek minősége kifogástalan, ráadásul a játék kiadója az egyre elterjedtebb rewoodot használta a jelölők anyagaként. Kellemes, nagyjából fél órás játékidővel bír, ami pont elég egy gondolkodtató partihoz, miközben nem emészt fel tetemes időt. Ajánlom családoknak, iskolásoknak, sakkozók-nak, igazából mindenkinek, mivel szerintem ezzel a játékkal sikerülhet megtalálni (az óvodás-kisiskolás gyerekeket leszámítva) minden réteget. Egy dolgot kérek csak tőletek, mikor a győztes elfoglalja a szenátusi székét, ne Palpatine példáját kövesse, inkább játsszatok helyette még egy partit a ZENITtel!

Breki

őket lőni, ám túl sok ilyen kártya már káros egy kézben, hiszen ellehetetleníti az ügynökök kijátszását. Azonban nem csak a hatékony kártyaátadás a pláne ebben az akcióban, hanem a pakli pörgetése is. Ezt úgy lehet kivitelezni, hogy átadjuk a kártyát. Elsöre most önmagával magyaráztam el a folyamatot, de azt ne felejtjük el, hogy ezáltal kevesebb kártyánk lesz a kezünkben, amit pedig az újonnan szerzett elnöklapjának hála legalább hat kártyáig is feltölthetünk.



**Tervező:**  
Grégory Gard, Mathieu Roussel

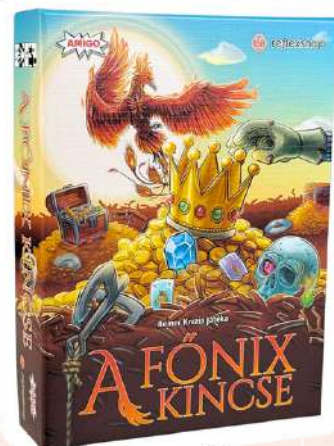
**Megjelenés:**  
2025, 2026

**Kiadó:**  
PlayPunk, Gémklub

**Kategória:**  
kötélhúzás, kézből gazdálkodós

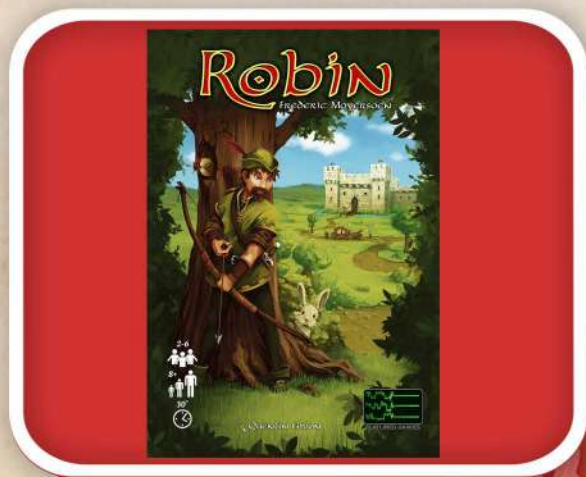
**12+** **2/4** **25-35'**





reflexshop  
**ÁPRILISI**  
ÚJDONSÁGOK





A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokot indítunk, amelyeknek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köti össze. A mostani számban egy több éve indult sorozatunk százötödik 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.





8+



2-6



20'

# Robin

**FREDERIC MOYERSON** a maga 74 játékaival (beleértve a kiegészítőket és a promókat is persze) a látszat ellenére nem tartozik a nagyon termékeny szerzők közé, és ez főleg annak köszönhető, hogy általában egy játékkal azonosítjuk a nevét: ez pedig az eredetileg *SABOTEUR*nek, magyarul *ARANYÁSÓKN*ak nevezett – nyugodtan mondhatjuk – klasszikus gyöngyszem. Szerzeményei tehát főleg e köré épülnek, holott vannak egyéb játéka is, a *RIO D'ORO* például hatalmas kedvencem volt. **MOYERSON** jófejségére egy példa, hogy amikor magazinunk 10 éves volt (2023-ban), videóüzenetet küldött az ünnepségre (olyan szerzőkkel egyetemben, mint *KNIZIA*, *LAPP* vagy *SING*).

## Kicsi John



A most bemutatott darab Angliába, Robin Hood korába visz el bennünket. Arra az érdekes koncepcióra épül, hogy a játékot az nyeri, akinek először gyűlik össze a kezében megadott számú azonos kártyalap. Itt jegyzem meg, hogy a szabály kimondottan dicsekszik azzal, hogy a lapok magas minőségű műanyag bevonatúak – és emiatt borzasztóan csúszósak, gyakorlatilag nem tudtuk úgy megkeverni, hogy el ne repült volna pár darab, illetve a paklit letéve az asztalra, magától szétcsúszott párszor. Szóval ez szerintem öngól.



Nos, kiteszük a kis kettéhajtott játéktáblát, amin a sherwoodi erdőből a nottinghami várba vezető út van ábrázolva. Minden játékos elvesz egy kis tokent, ami emlékezteti a játékoszínére, illetve egy színes meeple-t, amit pedig feltesz az útra, megadott helyre. A kártyák paklijából alapos keverés után 10 darabot felhúzzunk, és ebből egy kis paklit képezünk, képpel felfelé. Ez az adománypakli. A többi marad a húzópakliban

képpel lefelé. A kis tokeneket, melyeken egy-egy szimbólum van (ugyan-ezek a szimbólumok jelennek meg a hatféle kártya mindegyikén), az út melletti mezőkre tesszük, minden lépéshez egyet-egyét. Minden játékos húz 4 lapot és kezdődhet a játék.

## Tuck Barát

A játékos a körében a következő lépéseket hajtja végre:

- » annyi kártyát húz a húzópakliból, amennyit az aktuális helye melletti pénzeszsák mutat
- » majd megnézi, hogy a helye melletti kéz szimbólumánál milyen szám szerepel: ha negatív, akkor ennyi lapot eldob a képpel felfelé lévő adománypaklira, ha pedig pozitív, akkor onnan felvesz ennyi lapot
- » majd kötelezően felajánlja egyik lapját nyíltan a többieknek
- » erre a többiek lefordítva lerakhatnak egy-egy lapot, amivel a cserébe beszállnak





- » ha mindenki tett lapot, felfordítjuk őket és az aktív játékos egyet kiválasztva köteles lapot cserélni
- » ilyenkor a cserében résztvevő két játékos mozgat egy-egy tetszőleges bábut az útvonalon a kapott lapokon lévő nyilaknak megfelelően
- » ha nem volt csere, akkor az aktív játékos a cserére felajánlott lapja szerint mozgat egy bábut
- » a mozgatás után mindenki visszaveszi a lapokat a kezébe

A mozgáshoz minden nyilat fel kell használni és mindegyik nyilcsoportot csak egy bábuhoz lehet felhasználni, tehát pl. három különálló fehér balra mutató nyíllal három eltérő bábut kell mozgatni.

Vannak különleges küldeteskártyák, pl. kicserélhetsz két bábut a pályán, vagy kicserélhetsz két token-t a pálya mellett, vagy kezdet cserélhetsz egy másik játékoskal, stb. A játéknak akkor van vége, amikor valakinek



a kezében a köre végén összegyűlt 7 azonos szimbólumú kártya (6 féle szimbólum van), de a 7-be beleszámít a játékos bábujának tartózkodási helye melletti token jele is, azaz ha jó helyen áll valaki, akkor 6 azonos kártya is elég a győzelemhez.

## Skarlát Will

Nem állítom, hogy könnyen magamévá tettem a játék koncepcióját, de lassan megvilágosodtunk, miszerint a kezünkben tartott lapok száma jó esetben egyre nő, és ha jól taktikázunk, akkor abból a szimbólumból, amit épp kinéztünk magunknak és elindítottuk a gyűjtését. Igen ám, de sajnos ahogy mozgunk a pályán, nemcsak húzunk lapokat, de el is kell azokat dobni, és ilyenkor dönteni kell, hogy melyik sorozatból áldozunk lapot – miközben lehet, hogy az a sorozat lenne a nyerő, mert abból tudnánk húzni (csak még nem tudjuk, mert a pakli képpel lefelé van). Ez tehát egy szerencsefaktor, aztán ott van az, hogy szívesen pozicionálnánk magunkat egy megfelelő token mellé az úton,

de azt esetleg másvalaki elmozgatja, sőt, még az is lehet, hogy a kezünket is elveszi. Míg az első partikban elég egyértelmű győzelmek születtek, addig a vége felé már volt, hogy alkalmazni kellett azt a szabályt, hogy ha a kör végére több játékosnak van meg a 7 azonos lap, akkor az aktív játékos nyer. Persze ekkor is kikaptam. Nem mondom, hogy ez a szerzemény megingatta azt a sztereotípiát, hogy MOYERSOEN az ARANYÁSÓK szerzője, szóval ez a darab nem fenyegeti a mester hírnevét, de mindenképpen érdekes színesítése az életműnek.

drkiss



**Tervező:**  
Frederic Moyersoen

**Megjelenés:**  
2014

**Kiadó:**  
Flatlined Games

**Kategória:**  
kézből gazdálkodós, sorozatgyűjtős

**8+**

**2-6**

**20'**





14+



2-5



5-25'

# Időhurok



Magazinunk akkora időhurokba került, hogy egyszerre két **IDŐHUROK** című játékot is bemutatunk. Hogy ezt a szerzői jogi kalamajkát hogyan intézik el a szerzők és kiadók, az nem a mi dolgunk. Nekünk sokkal fontosabb dolgunk van: a világot gonoszok akarják megsemmisíteni, és ezért nekünk a különböző idősíkok között ugrálva kell őket felkutatnunk, majd egy jól irányzott lövéssel elintéznünk. Mennyivel szebb is lehetett volna a 20. század történelme, ha ezt megtehetjük volna pár figurával annak idején? De hát nem ma is egy olyan világban élünk, amire majd úgy fogunk visszagondolni, hogy ezt a megoldást itt is szívesen alkalmaznánk pár politikussal szemben? De sajnos ez jelenleg még nem áll rendelkezésünkre, csak ebben a tetszetős kis dobozban érkező játék formájában.

## Mérmők

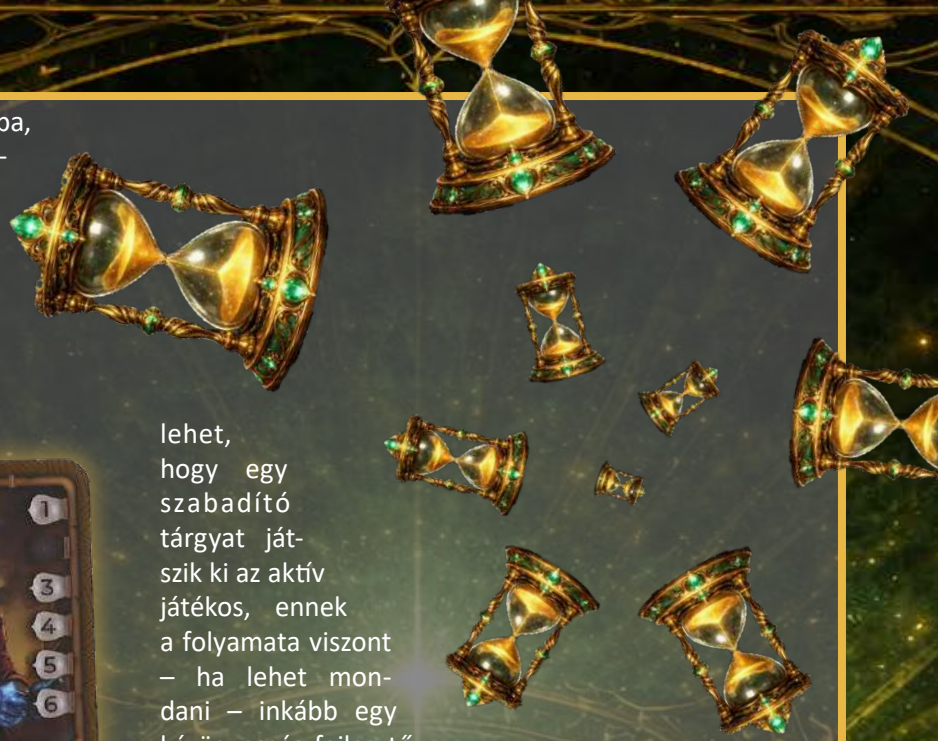
Ügyes megoldással a dobozt is hasznosítjuk a játékban, arra kerül az alaptárgyak húzópaklija, ezáltal létrehozva az időgépet. Kiválasztjuk a nehézségi szintet, majd az ahhoz tartozó dimenziópaklikat kirakjuk szürke oldallal felfelé. Mindenki kap egy karaktertáblát, hozzá a 3 saját lapból kiválaszt 2 speciális tárgyat, illetve kap egy üvegkavicsot, ami azt jelöli, hogy a játékos épp melyik idősíkon van. A fogságkártya szolgál segédletként is, majd mindenki húz 3 tárgylapot az időgépről. Megbeszéljük, ki melyik idősíkon kezdi a játékot, és elindítunk egy 25 perces időmérőt.

Minden játékos köre 3 fázisból áll:

- » Az első fázis a **Reggel**, itt annyi akciót hajtunk végre, amennyit csak jónak látunk. Ennek keretében kijátszhatunk egy tárgyat, ha teljesítjük a kijátszás feltételét. Ekkor a lap hatása kiváltódik. Másik fajta akcióként elégethetünk egy kártyát, azaz eldobhatunk egy tárgyat és cserébe átléphetünk egy szomszédos idősíkra, ez utóbbit viszont körönként csak kétszer tehetjük meg.
- » Ezt követi a **Dél** fázis, amikor aktiválódnak a dimenziók. Dimenzióknak nevezzük azokat a paklikat, amelyekben azoknak a karaktereknek a kártyái találhatóak, akiket ki szeretnénk iktatni, vagyis a célpontok. A dimenzió valójában 4-6 lap tehát, köztük a célpont, és mindig az határozza meg, hogy az adott dimenzió aktiválódik-e, hogy az aktív játékos jelölője melyik idősíkon van, és ez az idősík a dimenziókártyán „világít-e”, azaz világos színnel ki van-e emelve. Amennyiben ez így történik, azaz a dimenzió aktiválódik, a pakli legfelső lapját levesszük a pakliról, a pakli mellé helyezzük, megfordítjuk és végrehajtjuk a hatását.
- » A harmadik fázis, az **Este** során újra végre lehet hajtani akciókat, de ekkor már működnek a Délben felfordított dimenziólapok hatásai.



Az Este végén a kijátszott tárgyakat a múltba, azaz a tárgyak dobópaklijába tesszük, a felfordított dimenziólapokat pedig a saját dimenziópakli aljára, majd a végén a játékos annyi lapot húz fel az időgépből, hogy ismét 5 lap legyen nála; majd a következő játékoson van a sor.



lehet, hogy egy szabadító tárgyat játszik ki az aktív játékos, ennek a folyamata viszont – ha lehet mondani – inkább egy kezűesség fejlesztő játékhöz illik. Ugyanis az aktív játékos nemcsak egy kártyát kell, hogy kijátszson, de a kezébe kell vegyen 7 úgynevezett törmelékot, apró műanyag darabot, és közte nyolcadiknak a kristályjelölőt, és úgy kell csukott szemmel, csak az ujjai segítségével megtalálnia a kristályt és letennie az asztalra, hogy semmi más nem eshet ki a tenyeréből és a másik kezét sem használhatja. Ráadásul ez is időre megy.



## Térítő

Kulcskérdés a tárgyak kijátszása: ezen tárgyak vagy reggel, vagy este játszhatók ki (délben értelemszerűen nem, hiszen akkor a dimenziók aktiválódnak), ráadásul a tárgyak hatását, amennyiben nem a kék, hanem a sárga oldalukkal felfelé használjuk őket, a többi játékos is használhatja, amennyiben ugyanazon az idősíkon tartózkodnak. Pár fontos dolgot még meg kell tanulnunk a játékhoz, így például ha a felfordított dimenziólap bármelyik idősíkjá fekete, akkor azon az idősíkon tárgy kijátszása nem lehetséges, kártya elégetése, azaz tárgy eldobása azonban még igénybe vehető. Viszont ha a dimenziólapon az az idősík pirosan világít, amelyik idősíkon a játékos tartózkodik, akkor ez a játékos fogságba került. Ekkor fogságlapot teszünk a karaktertáblájára, nem hajthat végre akciókat, nem adhat vagy kaphat tárgyakat, nem húzhat a köre végén lapokat, és ha ez még egyszer megtörténik vele, akkor nemcsak hogy ő kiesik, de azonnal veszít az egész társaság. Kiszabadítani valakit a fogságból úgy



Két kérdés maradt már csak: mikor van a játéknak vége és hogyan lehet nyerni? A játéknak mindenképp vége van 25 perc után. A játékosok veszítenek, ha eddig nem sikerült kiiktatni az összes célpontot, ha mindenki fogságban van ekkor, ha egy játékos, aki fogságban van, elkapnak, az időgépből elfogynak a tárgyak és ha nincs több lövésünk és nem sikerül lelőni az összes célpontot. Nyerni pedig úgy lehet, ha minden dimenziópakli következő lapja az éppen a pakliba tartozó célpont, és ekkor az aktív játékos egy lövés tárggyal egyszerre megsemmisíti őket.

## Lélekvesztő

Hogyan foglaljam össze finoman, de őszintén a játékkal kapcsolatos tapasztalataimat? Nos, annyit mondok: nekünk nem sikerült. Nem sikerült nyerni, és még a közelébe se kerülünk. És a legkönnyebb szinten játszottuk, és még pár botlást is elnéztünk magunknak. De így sem. Szóval szerintem nagyon nehéz lett a játék, de egy kooperatív játéknál hozzá vagyunk szokva, hogy nem fáklásmenet.

Ami nagyobb baj, hogy még lövésünk sem volt (szó szerint) arról, hogy hol járunk, hogy nagyjából volt-e esélyünk, annyira a sötétben tapogatóztunk. A saját tárgyak közül, amelyek erősek, csak kettőt tarthatunk meg, a sima tárgyak meg szerintem gyengék, leginkább ugyanazt adják: lapok megnézése és idősíkokon mozgás. A játék hangulatára nem lehet panasz, és látszik, hogy hatalmas munkát fektettek bele a készítőik, viszont akkor meg nem értem, hogy miért nem egységes a képi világ. Egyes karakterek korrekt steampunk figurák, mások meg szinte karikatúrák, mint az öreg prof. Mintha mindenkinek akartak volna egy szerethető karaktert betenni a dobozba, még annak is, aki a cuki cicákat kedveli, miközben ez egy rétegjáték, és aki komolyan veszi, a Térítővel akar leginkább lenni, nem AI-szerű macskákkal. Száz idősíknak is egy a vége, vagyis a jelen: a játék alapötlete nagyon jó, a kivitelezése minőségi, a grafikája egy kicsit eklektikus, és ha lesz hozzá kieg, azt javasoljuk, hogy ellentétben a többi játékkal, ez ne nehezítse a játékmenetet, hanem nagyban könnyítse meg, hogy egy parti adjon valami sikerélményt is.

drkiss

**FUNONYMUS**
**IDŐSÍKOK**



- 1 Ha itt van Fogságban, Zárteltörés nélkül szabadítható ki.
- 2 Ha itt van Fogságban, Zárteltörés nélkül szabadítható ki.
- 3
- 4 A többi játékos is használhatja ezt az Idősíkot, Tárgyak kijátszására.
- 5 Nem kerülhet Fogságba.
- 6 Ha itt van Fogságban, Zárteltörés nélkül szabadítható ki.

**MAMBA**
**IDŐSÍKOK**



- 1 Léphetsz azonnal a 6. Idősíkra is.
- 2 Fogságban nem hat rád: ●
- 3 A többi játékos is használhatja ezt az Idősíkot, Tárgyak kijátszására.
- 4 Fogságban nem hat rád: ●
- 5
- 6 Léphetsz azonnal az 1. Idősíkra is.

**MERNOK**
**IDŐSÍKOK**



- 1 A köröd elején, megfordíthatod az időd folyását.
- 2 A köröd elején, megfordíthatod az időd folyását.
- 3
- 4 A többi játékos is használhatja ezt az Idősíkot, Tárgyak kijátszására.
- 5 A köröd elején, megfordíthatod az időd folyását.
- 6 A köröd elején, megfordíthatod az időd folyását.



**Tervező:**  
Krizsán Dániel


**Megjelenés:**  
2024

**Kiadó:**  
Funonymus Games

**Kategória:**  
kooperatív, memória

 14+

 2-5

 5-25'



Időhurok



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





Dr. J. L. Peterson  
397 Odonata Road  
Small Hills, PA 19021  
USA



# One Key

Végy egy sikerreceptet és alakítsd át egy kicsit a mechanikát, a tematikát nagy vonalakban őrizd meg, tegyél bele egy mobilapplikációs opciót és voilá, megvan a következő sikerjáték. Ehhez képest én erről a játékról még életemben nem hallottam, és ahogy a **BGG adatlapját** nézem, nem is nagyon fogok. „Mi ment félre, hiszen mindent olyan jól csináltunk?” Máris írom, miért nem lett ez a játék a következő **DIXIT**.

## Egy kulcs mind felett

Volt tehát anno 2008-ban a **DIXIT**, mint afféle asszociációs, dedukciós játék, aminek a lényege, hogy apró sugalmazásokkal megpróbáljuk rávezetni a többieket, de lehetőleg nem mindenkit, hogy kitalálja, melyik kép a miénk az asztalon lévők közül. Ez így persze egyszerűsítés, de most fogadjuk el kiindulási alapként. Aztán ez a **DIXIT** olyan hatalmas sikert aratott, hogy ma is stabilan tartja helyét a partijátékok között (jelenleg a 30., de ezt kevés 2010 előtti játék mondhatja el magáról). A játék varázsát a két- vagy még inkább sokértelmű lapok és illusztrációk adják, nem véletlen, hogy a grafikus **MARIE CARDOUAT** egy csapásra híres lett általa. A játék lényege a fantázia, és bár van benne pontozási rendszer, anélkül is tökéletes élményt ad. És akkor jött a **ONE KEY**, amelyik azt mondta, hogy ezt lemásolja, sőt, jobbá teszi, és majd tarol.

A szabály szerint van egy játékos (nevezzük játékmesternek), aki felhúz 11 képet egy 84 lapos pakliból, mindet megnézi, majd titokban kiválaszt egyet, ami a megfejtés, ez lesz az Egy Kulcs. A tizenegy képet (köztük a megfejtéssel) egy paraván elé kirakja egymás mellé, hogy mind jól látsszon. Az első fordulóban a játékmester csak egy képet húz fel a pakliból és ezt elhelyezi három lapka egyike mellé, ahol a zöld, a sárga és a piros lapkák azt jelentik, hogy a felhúzott képnek a megoldással szoros, gyenge vagy nulla kapcsolata van (szerinte). Az első fordulóban a többiek megvitatják, hogy melyik 1 képet dobják ki a kezdő 11 közül; értelemszerűen, ha

kidobták a megoldást, a Kulcsot, akkor veszítették, ellenkező esetben mehetnek tovább.

A további, azaz a második, a harmadik és a negyedik, azaz az utolsó fordulóban a játékmester 3-3 képet húz a pakliból, ezeket a paravánja mögött beállítja a műanyag tartóba, eléjük rak lefordítva egy-egy token, ami szintén zöld, sárga vagy piros lehet (ezek is a megoldással való kapcsolatot mutatják), majd ha kész van, megfordítja az egészet a többi játékos felé. A játékosok minden fordulóban csak egy darab token felfedését kérhetik (illetve egy kis lapka beadásával egyszer kérhetik még egy token felfedését). Tehát általában egy, de egyszer két tippet kaphatnak. Ezen tippek alapján kell kidobniuk fordulónként 2, majd 3, végül 4 képet, hogy a játék végére csak egy darab maradjon a játéktéren. És ha ez az egy darab a megfejtés, megnyerték a játékot, minden más esetben elvesztették.

A játékot lehet applikációval is játszani, de nem muszáj, ráadásul az app egyetlen funkciója az időmérés, na meg az, hogy megjegyezze, hogy melyik a kiválasztott kép - szóval eléggé nagyozolásnak tűnik az,



hogy ezt csak emiatt app-vezéreltnek nevezzük (mert nem is az).

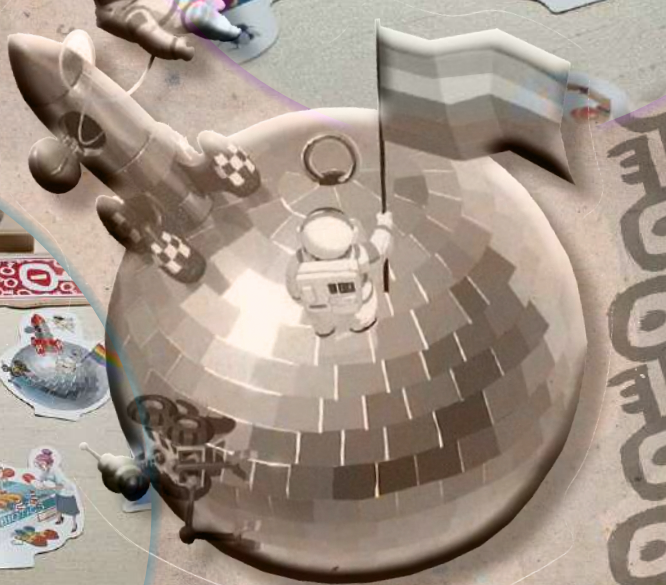
jártok, vessetek rá egy pillantást, hátha nektek több sikerélményt ad.

## A kulcskérdések játéka

Nem mondanám, hogy könnyű volt megérteni a szabályt – de csak amiatt, mert eléggé túl van bonyolítva, rengeteg példával illusztrálva, miközben pofonegyszerű. Fordulónként egyre több lapot kell kidobni, és arra kell törekedni, hogy a titokban kiválasztott kép maradjon utoljára. Ehhez tippet kapunk, elég keveset, de nem lehetetlen a dolog. Illetve majdnem, és ez nem a szabály, inkább a kivitelezés hibája.

A DIXIT is produkált néha agyament vizuális megoldásokat, de ott úgy tűnt, hogy volt valami háttérkonceptió minden kép mögött: egy domináns motívum. Itt viszont olyan légből kapott és földtől elrugaskodott képeket sikerült készíteni, pedig ez még az AI korszak előttről származik, hogy szinte lehetetlen a kapcsolódásokat vagy épp azok hiányát nyomon követni. Egészen egyszerűen sok (ha nem az összes) kép között semmi összefüggés nincs, vagy van, csak annyira nyakatekert, hogy igazából a zöld tokent nem is szívesen rakja le az ember valahová. Marad a piros és a sárga, a nulla és gyenge kapcsolat – de hát ezt szinte mindenről el lehet mondani. Marad tehát a vakon tippelés, és ha bejön, az a szerencsének köszönhető. Miközben a játék az asszociációt lenne hivatott fejleszteni és azt kiaknázni, alig lehet bármelyik képről egy másikra asszociálni. Szóval azt hiszem, megtaláltuk a játék minden előzetes várakozás és jóslat ellenére igen mérsékelt sikerének titkát. De azért ha a klubban

drkiss



Tervező:  
L'Atelier

Megjelenés:  
2019

Kiadó:  
Libellud

Kategória:  
asszociációs, dedukciós

8+

2-6

20'





# Reflexshop partnernap

Új év, új játékok – hogyan azt szeretjük. A társasjátékost mindig hajtja az újdonság vágya, egyre többet és többet szeretne kipróbálni közülük. Izgalmas heteknek nézünk elébe, melyet a Reflexshop partnernapja nyitott meg. Azonban egy fontos jelenségről még érdemes szót ejtenünk, mielőtt a konkrét játékokra rátérnénk: az esseni beszámolómban megemlítettem, hogy nem volt túl izgalmas a felhozatal, kevés izgalmas ötlet bújt csak meg a rendezvényen, ráadásul ezek alól a nagyobb játékok sem voltak kivételek. Ugye a '25-ös, Essenben bemutatott játékok jelentős része olyan, amiből a magyar kiadók is válogatnak, hogy a következő év során lokalizálhassák azokat. Ez pedig baljós képet mutathat az idei év felhozatalára nézve. Ami biztos, hogy pár héten belül a vízbe ugrott majom utolsó titka is kiderül. Lássuk hát a Reflexshop tavaszi kínálatát!

Minden kategóriából igyekeztem egy-egy olyan címet választani, ami számomra izgalmas volt, illetve ami számotokra is érdekes lehet.

Először a **partijátékokról** hallgattam meg a bemutatót. Akik követik a kiadót, azokat igazából nem érte nagy meglepetés, többnyire lötyögős játékokról van szó, ami inkább a hobbit még nem úzó réteget hivatott megcélozni, de mellette néhány árnyaltabb cím is helyett kapott: ilyen a *KÓDFEJTŐ* újrakiadása, a *TOP 10: KALANDOK* névre hallgató folytatása, vagy a *HUES AND CUES*, ami megérdemel még egy-két sort.

Ez a játék külföldön már jó pár éve megjelent, ennek ellenére elég gyakran botlottam olyan játékosokba, akik keresték ezt a játékot. A játék az asszociációra épül, ahol egy-egy kifejezéshez vagy helyzethez egy-egy színárnyalatot fogunk majd kapcsolni. Ezt kell a csapat többi tagjának ügyesen megfejtenie, minél pontosabban.

A **gyerekjátékok** kategóriájához a legmegfelelőbb kifejezés a "jól bevált". Többek között két új lapozgatós könyvvel, egy *MEMORACE*-szel, illetve a *GRANNA* kiadó két játékával is találkozhatunk nemsokára. Kiemelni most egyet sem emelnék ki közülük, de mindegyikről úgy gondolom, jól fog teljesíteni.





A gyerekjátékok után egészen a **haladó**, avagy **gamer játékokig** ugrottam. Hozzám ez a zsáner áll a legközelebb, így kíváncsian vártam, mit fogok látni. Sajnos a kiállított játékok fele csúszás korábbi bemutatókról, így a valódi újdonságok sora elég rövid. Ennek ellenére a *CHICAGO: A KAMPÁNYCSATA* meglepett, méghozzá úgy, hogy egy fős játék. A játékot tervező kiadótól már találkoztam ügyes szülő játékkal (*M.A.S.I.N.A.*), és itt is egy érdekes kártya-menedzselős-városépítő ötletet láttam.

Úgy tudom, az *EGY KIRÁLYSÁG KRÓNIKÁJA* szintén népszerű szóló játék, hozzá is várhatunk több kiegészítőt, sőt, egy "big box"-ot is, amibe el fognak férni ezek az újdonságok. A három kiegészítő egy plusz kampányt is ad majd a játékhoz.



Ígéretes játékkal készül a *REFLEXSHOP* az ameri játékosoknak is, ami nem más, mint a *STORYFOLD: ÁRNYRENGETEG*. Ez egy többször újrajátszható legacy játék, minden pályán más és más akciólehetőségekkel találkozunk benne, illetve fejezetről fejezetre fejlődik majd a játék új kártyákkal is. Emellett erősen kidolgozott történet várja a játékosokat, ami természetesen több irányba is kifuthat majd.

Végül teljesül a régóta emlegetett kívánságom is, hogy magyarul érkezzon a *MARS TERRAFORMÁLÁS*hoz a két új térképtábla. Sőt, még a moduláris mérföldköveket is beszerezhetjük az év második felében.

Legutolsónak hagytam a **családi társasjátékok** ismertetését, ami egyben a legnépesebb kategória is. Nos, itt véltem leginkább felfedezni a bemutatóm elején említett sémát, sajnos elképesztően sok közepszerű játékkal találkoztam, mindazonáltal ez nem jelenti azt, hogy nem találtam egészen érdekes játékokat, sőt! Több játéksorozat esetében is most láttam a legerősebb új kiadásokat.

Elsőre az *UNSTABLE GAMES* *ÁRNYBESTIÁK* című játékát emelném ki. Az *UNSTABLE GAMES* pont az a kiadó, akik elég gyenge teljesítményt szoktak nyújtani. Eddig a "legjobb" játékunknak a *BÁJOS KIS BESTIÁKAT* tartottam, de az *ÁRNYBESTIÁK* ötletes taktikai elemeket is tartalmaz. A játék koncepciója, hogy különféle emberekre vadászunk, ám előre meg kell határoznunk a jutalmunkat, amik a "prédák" függvényében elsülhetnek jól, ám rosszul is.

Egy másik ilyen példa az *UNMATCHED* széria – amit népszerűsége ellenére én egyáltalán nem tartok jónak, ám állok a paradicsomdobálás elébe –, amit most a *TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES* kooperatív kiadás részben cáfolni látszik: a kooperatív játékmódon felül (amit a *TITOKZATOS TÖRTÉNETEK*ben láttunk először) itt már a gonosz is kap játszható hős paklit, több kisebb kiegészítő variánst is tartalmaz, amelyikből az egyik passzív képességekhez juttat (ez eléggé hiányzott, voltak rá már limitált próbálkozások egy-egy karakter paklijában), illetve kiegyensúlyozottabbak a karakterek is. Ettől ugyan én még nem játszánék vele, de azt el kell ismernem, ez ígérkezik az eddigi legerősebb *UNMATCHED* szettnek.



Rajtuk kívül számíthatunk sikeres játékok kiegészítőire, mint a *KIRÁLYI KOMBÓ* vagy a *VÁNDORTÁJ*. A közönség számára három sikert is jósolok, a *TÁBORTÚZ* kiadójának érkezik két újabb játéka, a *KÖNYVESPOLC*, ami szintén építgetős ügyességi játék, illetve a *VÁNDORTÚRA*, ami egy jópofa csavaros amőba. A harmadik siker pedig a roppant népszerű telefonos játék adaptációja, a *DUMB WAYS TO DIE: A JÁTÉK*. Elképesztően hangulatos, hologramos kártyákkal találkozhatunk benne, ezáltal felidézve a mobilos verzió animációit. Egyébként pedig egy egymást szivató játékról van szó, ahol túl kell élnünk a szerencsétlenségeket. Könnyen belátható, itt a téma mindent visz.

A bemutató végére két játékot említenék még meg: az első **SNOOPY: A CSILLAGOK SZÍNPADA**, ami igazából az ötletével fogott meg, ugyanis egy ütés-vivős játékot idéz, ahol közben paklit is építünk. A másik játék pedig számomra a nap legizgalmasabb címe volt, ő pedig az **ORAPA: A MÉLYSÉG KINCSEI** (és vele együtt jön a kb. ugyanolyan **AZ ŰR TITKAI**). Ebben a játékban pedig torpedózni fogunk, de nem hajókra, hanem színes alakzatokra. Ezek pozícióját úgy találhatjuk ki, hogy úgymond "belövünk" egy lézert a négyzetrács egyik sorába, amit a színes elemek eltérítenek, majd visszakapjuk, hogy milyen színeket érintett és hogy hol jött ki. Ezek alapján kell kikövetkeztetnünk a formák pozícióját a térképen.

Nos, összegezzük a tapasztalatainkat. Egyértelmű fejlődést látok a kiadó választásainál, ami mindig jót jelent. Viszont az meg kérdéseket vet fel bennem, hogy minek ennyi játékot kiadni. Alapvetően nyilván nincs ezzel baj, de amikor három tök hasonló kártyapakolmányos játékot hallgatok meg, már látom a címek mellett a minimum 50%-os leértékelést, és hogy garázsvásáron szórják ki a rajtuk maradt példányokat. De hát erről kiváló beszélgetést hallhattunk már a **TJÚ**-n is. Aki lemaradt róla, az interneten szerencsére meghallgatható.

Lényeg a lényeg, a **REFLEXSHOP** standardja tovább erősödött, silány játékot szerencsére szinte nem is láttam. Ugyan sok az ismétlés, a régi játékok újrakiadása és a semmilyen játékok hada, de én bízom a tendenciában és nem is rejtem véka alá az elégedettséget, amikor az imént kiemelt játékokon morfondírozom.

Breki



# TUDSZ JÁTSZANI?

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

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

1027 BUDAPEST, HORVÁT UTCA 1-3.

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

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



A minőségi

[kekjatek.hu](http://kekjatek.hu)

Játékélmény



# Pagony partnernap

Eljött a gyerekjátékok ideje is a partnernapok során, most a *PAGONY* kiadónál tett látogatásunkról fogok mesélni. A Bartók úti boltjukba mindig öröm betérni, ez most sem volt másképp, a bemutató után még egy kis nosztalgizásra is szántunk időt a sok gyerekkönyv között.



Na de nézzük azokat a játékokat. Rögtön egy érdekes felütéssel nyitották a játékaik sorát, méghozzá az ismeretterjesztő *KI KAKILT IDE?* című példánnyal. Ez egy egyszerű párosító memóriajáték, ami itt talán fontosabb, hogy kifejezetten azzal a céllal készült, hogy segítsen a gyerekeknek beszélni erről a sokak által tabuként kezelt témáról. A dobozban találunk egy füzetet is, ami mindenféle érdekességeket mesél a különböző állatok szokásairól. Ti tudtátok, hogy a vombatok kocka alakút kakilnak?

A következő játékot már mindenki jól ismeri, aki olvasta a magazinunk 155. számát. Ez a játék a *HÓDVÁR*. Röviden és tömören a játék során az a célunk, hogy minél gyorsabban megépítsük lapkáinkból a hódvárunkat az újonnan felbukkanó feladatokat kiszolgálva úgy, hogy közben a már korábban sikeresen teljesített feladatok is játékban maradnak. A Hódvár már kicsit idősebb, általános iskolás gyerekeknek készült. Aki még nem olvasta el a bemutatócikket, annak mindenképpen javasolom, ott nem csak hosszában, de mélységében is kifejtem véleményemet a *HÓDVÁR*ról.



Következzen a számomra legérdekesebb újdonság, a *HÁROM KIS DÍNÓ ÉS AZ IDŐZŰR*. Mint sok más pagonyos játék, ez is az egyik gyerekkönyvünk világába kísér el minket. Kooperatívan, sokat időutazva kell különböző elkalódott tárgyakat visszajuttatnunk a megfelelő idejűnkbe. A játéktér közepén egy vulkánpörgettyű magaslik, körülötte pedig az egyes korszakok. Van itt modern Budapest, Honfoglalás kori Kárpátmedence, Hold a jövőben vagy az ókori Kréta szigete. Minden helyszínre elhelyezünk egy tárgylapkát, amit alaposan megnézünk, majd lefordítjuk azt. Később a pörgettyű meghatározza, hogy hova kell időutaznunk és emlékeznünk kell rá, milyen tárgy keveredett oda. Ha sikerül, akkor elvihetjük onnan a tárgyat egy későbbi lépés során. Mindig a három kis dínó egyike lép a mezőre, és annak kell majd a célhelyszínre elvinnie a megtalált tárgyat, aki felvette azt.



Lehet a játékban segítséget is kérni, ha valaki esetleg nem emlékszik jól, melyik tárgyhoz lépett, akkor a csapattársai segíthetnek mutogatással, vagy körülírással. Ha pedig már magabiztosak vagytok, játszhatjátok a nehéz verziót is, ahol a dínók különböző módon léphetnek csak, például az egyik dínó örökké éhes és minden ételt megeszik, így csak a nem ehető tárgyakért mehet el, vagy van egy félsős dínó, akit csak akkor lehet újtárra bocsátani, ha egy barátja oda lép mellé. Kifejezetten ötletes, sok kis apró elemet kombinál a játék, és a gyerekek memóriáját is kicsit másképp mozgatja meg a változó játéktér.



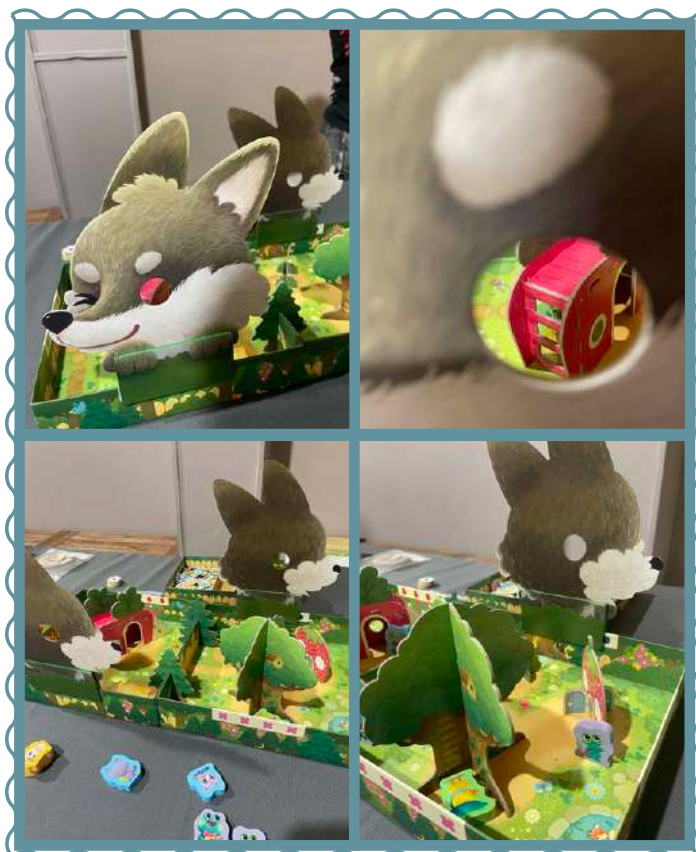
Végül lássunk két lokalizálást (a HÓDVÁR mellett):

Az egyik a *DUO*, egy színes-szamos, sorépítő játék, ahol az a lényeg, hogy úgy építsük a két kártyasorunkat, hogy mi tudjuk a legtovább bővíteni azt. Absztrakt, idősebbeknek készült játék, én egy picit felhúztam a szemöldökömet, szerintem ez a játék már kiesik a *PAGONY* stílusából, pláne, ha azt nézzük, hogy ez is egy lokalizáció. Saját ötletként még el is tudnám képzelni, ha a számokat mintákra cserélnénk, a szabályokat még egyszerűbbre vennénk, és természetesen mindezt a kiadótól megszokott, közkedvelt stílusban tálalnánk, akkor még egy korrekt játék is született volna belőle, így viszont nem igazán tudom hová tenni a választást.

Viszont a másik játék! Első pillantásra egyértelmű volt, hogy ő lesz a sztár. Az *AKI BÚJT, AKI NEM, LESEK!* szó szerint egy bújócská játék. Egy nagyobb méretű, széthajtható dobozban kell elrejtene a játékosoknak az állatkáikat a farkas árgus tekintete elől. Pontosabban a hunyó tekintete elől, ugyanis a doboz szélére felállítunk két nagy farkast ábrázoló elemet, aminek a szemén át kukucskálhat a hunyó. Ha bármelyiken át meglát egy állatot, őt megtalálta. Ennyire egyszerű, de ha odaképzelem a gyerekeket, számomra biztos, hogy nagyon fogják szeretni.

Ezzel el is értem a bemutató végére. Én igazából egy dologt sajnáltam, hogy milyen kevés saját fejlesztésű játékkal készültek. Annak viszont örülök, hogy inkább kevesebb a játék, de cserébe tartják azt a magas színvonalat, amiért igazán szeretjük a *PAGONY* kiadót.

Breki





„Nem azért felejtünk el játszani, mert megöregszünk, hanem attól öregszünk meg, hogy elfelejtünk játszani.” – írta George Bernard Shaw. A társasjáték először is fitten tartja az elmét, ráadásul kellemes és szórakoztató módon. Másodszer pedig éppen arra a problémára ad megoldást, amely napjainkat leginkább meghatározza több korosztályban is: hogyan lehet ismerkedni, kapcsolódni másokkal az offline térben is?

## TÁRSASSAL, TÁRSASAN SZÉP AZ ÉLET!

A valódi emberi kapcsolatok, személyes élmények elengedhetetlenek az igazán jó, kellemes élethez: ebben nyújt segítséget egy társasjátékos este, ahol sok különféle korú és érdeklődésű emberrel ismerkedhetünk meg. A Biatorbágyi Társasjáték Klub 2018-ban alakult meg a Juhász Ferenc Művelődési Központban azzal a céllal, hogy játszva hozza össze az embereket, szuper közösséget építsen helyi és környékbeli társasjátékosokból. Facebook-csoportunk mára már háromszáz fős, átlagosan húsz fő van jelen havi klubnapjainkon, játékkállományunk pedig 70 játékra bővült. A törzsjátékosok mellett jelentős az alkalmi játékosok száma is, ahogy az újonnan érkezőké is. A klub játékmestere minden havi klubnapon segíti a zavartalan játékot a kiválasztástól, a szabályok elmagyarázásán keresztül, a játék során felmerülő kérdések megválaszolásáig.

A gyerekeknek szóló társasok beszerzésénél már évek óta fő szempontunk, hogy legyenek a szülők számára is élvezetesebbek. Több ilyen családi játékunk kiválóan bevált, a csoport kedvencévé vált. A szülő számára élmény figyelni, ahogy a gyerkőcök egyre ügyesebbek a játékban, hogyan fejlődnek hónapról hónapra. A felnőttek esetében is igaz, de a gyerekeknél még hatványozottabban,

hogy játékaikkal játszva fejlődnek a kreatív, logikai, ügyességi, memóriai és kritikus gondolkodási készségeik, továbbá a komplex helyzetek megoldására is jobban felkészíti őket a rendszeres társasozás.

A klub nem csak családok, hanem felnőttek számára is fontos és értékes, hiszen alkalmat ad a kapcsolódásra, vidám hangulatot ad, azon túl, hogy fejleszti a képességeket. A pénteki klubnapokra sokan fáradtan érkeznek az egész heti munkából, de mindig felszabadultan és vidáman távoznak az alkalom végén.

Minden műfaj kedvelőjének és minden korosztálynak tudunk megfelelő játékot ajánlani. Vannak játékaink a gyerek, party és családi kategóriákból, illetve néhány stratégiai játékunk is elérhető.

A tavalyi év jól sikerült, sok új játékkal és játékosokkal bővült a vidám, támogató és jó fej közösségünk, melynek kapuja mindig nyitva áll minden kedves érdeklődő előtt. Az utóbbi években főként a gyerek- és partyjátékok futottak, de a családiak is egyre népszerűbbek a klubban. A stratégiai játékok kedvelőinek is akad pár játékunk, de alapvetően nem ez a fő irány nálunk.





Az idei év is jól indult, február közepén részt vettünk az Országos Társasjátékos Klubtalálkozóán, ahol olyan kapcsolatokra tettünk szert, melyek révén számos új szakmai együttműködés indulhat el klubokkal, médiával, további társasjátékos szereplőkkel és kiadókkal.

Tervben volt például hogy klubunk jelentkezik a *JOHARI BAZAAR* országos verseny szervezésére, amelyre már most lehet gyakorolni nálunk. A játékot már öt példányban is ki lehet próbálni a klubban (8 éves kortól), ezúton is köszönjük az *A-GAMES*-nek a lehetőséget. Ha valaki gyakorolni szeretne az országos versenyre, és a környékünkön jár valamelyik klubnapon, akkor jöjjön és próbálja ki magát! A havi egyszeri klubnapokon túl találkozhattok a klubbal a Gyereknapon, a Városünnepen, és júniusban ismét együtt tölthetjük az éjszakát a Társasjátékok Éjszakáján.

Végezetül, de nem utolsó sorban idén nagy terveink vannak a teljesség igénye nélkül: egyedi események, közös klubnapok, kiadókkal történő együttműködések, médiamegjelenések, és még sok-sok új program szervezésére. Érdeemes lesz követni bennünket a Facebookon, ahol „Társasklub – Biatorbágy” néven megtaláltok minket. Minden kedves környékbeli vagy éppen erre járó

látogatót szívesen látunk bármelyik eseményünkön, gyerekek és csatlakozatok hozzánk egy kötetlen partira!

A klub nyitott bármilyen jellegű kapcsolatépítésre, kitelepülésre. Ha bárki lehetőséget lát egy társasjátékos programban játékmesterek segítségével, akkor keresse Rigó Marcell klubvezetőt a [marcell.rigo.11@gmail.com](mailto:marcell.rigo.11@gmail.com) címen vagy a 06208495272 telefonszámon.

*Rigó Marcell*

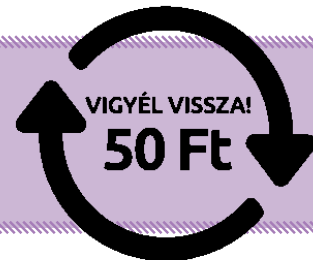
## Biatorbágyi Társasjáték Klub

- » Helyszín: Biatorbágyi Juhász Ferenc Művelődési Központ  
(Biatorbágy, Baross Gábor u. 1, 2051)
- » Kapcsolattartó: Rigó Marcell
- » Elérhetőség: [marcell.rigo.11@gmail.com](mailto:marcell.rigo.11@gmail.com)
- » Facebook: [Társasklub - Biatorbágy](#)



# Kiadós hírek

**A** Stonemaier Games bejelentette, hogy ezentúl betétdíjat számít fel nagydobozos játékaira. A dobozok 50 forintos betétdíja a MOHU automatáinál igényelhető vissza.



**P** ikáns folytatást kap a Fesztáv című sikerjáték: Jamey Stegmaier elmondása szerint régi tervük valósul meg azáltal, hogy az erotikus játékok piacán is megjelennek. A sorozat korábbi részeit (Fesztáv, Reptáv, Mélytáv) magyarul megjelentető Delta Visiont a tervezett magyar megjelenés címéről kérdeztük, de egyelőre nem érkezett válasz a kiadótól...





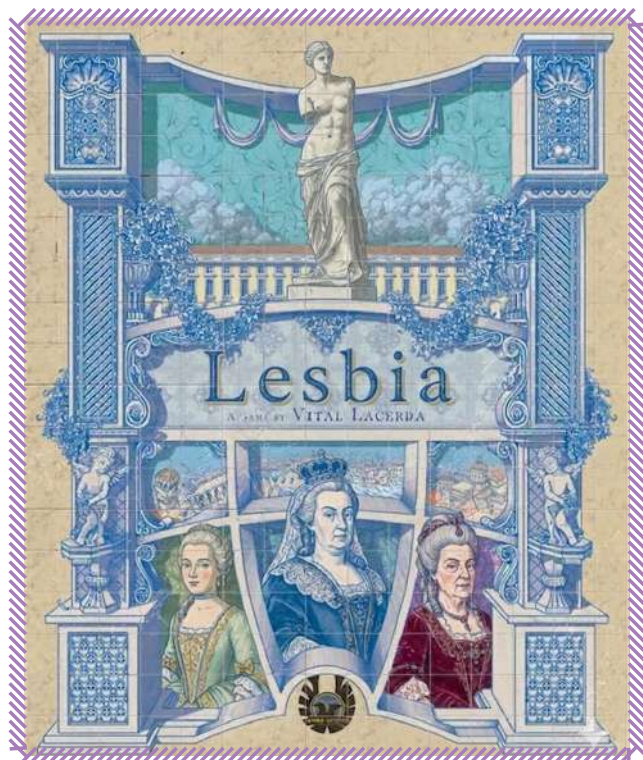
**K**özös játékkal készül Hajnóczy Soma és Győri Zoltán. A Kérsz egy Fröccsöt? Igen! című játékról egyelőre nem szivárogtak ki infók, de feltehetően egy ivás beindító beszélgetős játékra számíthatunk.



2027-re készül el az első teljesen AI által készített társasjáték. A prompt szerint a mesterséges intelligenciának meg kellett alkotnia a játék szabályát, illusztrációit, grafikáját és automatikusan meg is rendelte egy kínai gyártótól, akivel közösen elkezdték a játék előkészítését gyártásra. Várhatóan 2027 januárjában lesz a boltok polcain a termék, de a prompt írói most azt akarják elérni, hogy a vásárlást, csomagolást és minden logisztikai adminisztrációt is az AI készítsen el.

**V**ital Lacerda átdolgozta korábbi játékát, mivel az túl maszkulin lett: felbuzdulva korábban már megjelent mini-kiegészítője sikerén, ami királynővé cserélte le a korábbi férfi uralkodót, a híres szerző Lesbia című játéka hamarosan a boltokba kerül.

**H**atalmas botrány van kialakulóban a Games Workshop körül – bár a Warhammer kiadója korábban elhatárolódott az AI használatától, most kiderült, hogy játékaik egyes szabályait mesterséges intelligencia nézte át. Egyébként a line of sight/cover szabályon nem igazodott ki az sem.



# BOARD CAST

## Mit találsz nálunk?

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

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

 **YouTube**

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

**Csatlakozz hozzánk YouTube-on!**  
**Ne maradj le a következő játékelményről!**



**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](http://boardgamecafe.hu)



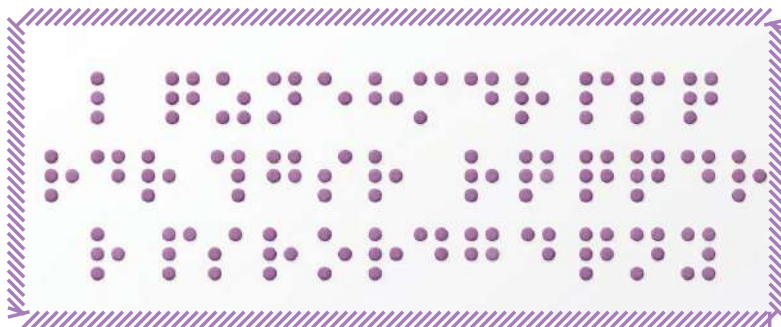


# Meeplehírek

A JEM szerkesztősége úgy ítélte meg, hogy világunkban 2026-ban túl nagy az emberek közötti békés egyetértés társasos berkekben és azon kívül egyaránt, ezért I. DMforever előrelépett, hogy ellenfeleket nem kímélő retorikai fordulataival mélyítse a játékos szereplők közötti lövészárkokat.

## Rövid híreink következnek

**Az** esélyegyenlőség és inkluzivitás jegyében a JEM magazin ezentúl braille írással is megjelenik – az ingyenesen letölthető lap főszerkesztője elmondta, a braille verzió ugyancsak pdf formátumban lesz elérhető a lap weboldalán.



**A** BoardCast-es lányok is eggyel lejjebb tették a lécet és a 90-es évek NSZK-ban nagy sikert aratott Tutti-Frutti műsorát alapul véve, videóban folyamatosan szabadulnak meg ruházatuktól. A kérdés csak az, meddig mennek el? Várjuk a választ.

*A boardcast-os lányok első ilyen adása fent van már? Illetve linket meg majd a Gobbi Hilda, rézpitykékkel kidekorált, a Lánchíd budai hídfőjére kitett bronzplakettje rak ide????*  
– a szerk.

**G**yőri Zoltán új játékot jelentett be: a Kóper című kártyajátékban több módon is játszhatunk az 52 lapos paklival, legismertebb játékmódja a California Hold'em lesz.

**A** szerző szerint, eddigi legegységibb játéka annyira újszerű, hogy új kategóriát kell neki létrehozni a BGG-n.

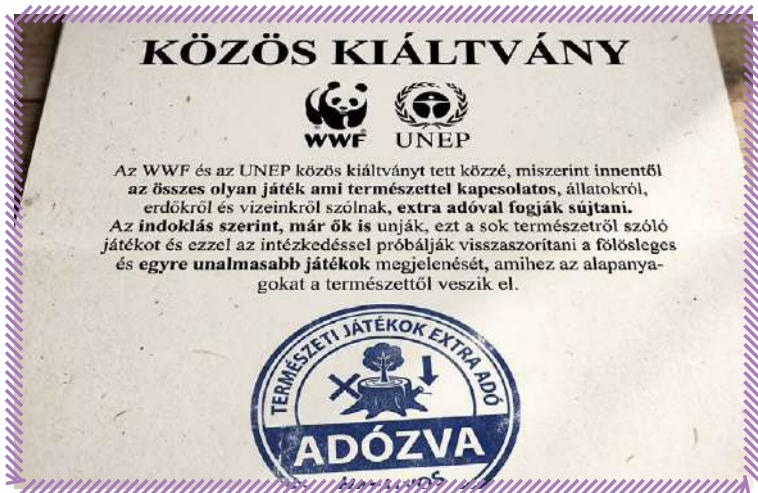


**A** Pumi Game YouTube csatorna bejelentette, hogy az őszi idényt új arculattal fogják kezdeni. Az arculatváltás első eleme, hogy hajkoronájuktól megválva tar kopaszon fognak szerepelni videóikban. Ettől a gyökeres változástól várják a nagy kitérést.



**R**ég várt kiegészítő érkezik a nagy öreghez - a Catan is megkapja azt a kiegészítőt, amit megérdemel. A szemeteskosár alakú szelektív rendezőben a játékkalkalmak után tárolhatjuk ezt a remekművet.

**Az** WWF és az UNEP közös kiáltványt tett közzé, miszerint innentől az összes olyan játék, ami természettel kapcsolatos, állatokról, erdőkről és vizeinkről szólnak, extra adóval fogják sújtani. Az indoklás szerint már ők is unják ezt a sok természetről szóló játékot és ezzel az intézkedéssel próbálják visszaszorítani a fölösleges és egyre unalmasabb játékok megjelenését, amihez az alapanyagokat a természettől veszik el.



Nemzeti Társasjátékbolt Hálózat létrehozását határozta el a kormány: a kulturális tárca indoklása szerint a rendszeres társasjátékozás sok esetben túlságosan pozitívan változtatja meg az IQ szintet, egyeseknél súlyos dopamin-függőséget okoz.

„Kultúrharcunkban győznünk kell a józanész felett!”

Jelentette ki Dr. Sam Allan Zoe szociológus, a tárca nemzetközi tanácsadója.

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

### Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

### Támogatóink:



### További partnereink:

