

159.

# JEM

Játékos  
Emberek  
Magazinja

2026. június



Star Wars: Bounty Hunters · A három fejezet · Star Wars: A Hoth ostroma  
Andor legendái: Távoli föld · Tengeri veszedelem · Táncoló házak  
Társasjáték az oktatásban - Minden játék kooperatív



Piña Coladice



Unmatched:  
A felkelő nap



Kapibarista



Germán P. Millán

# TÁRSASJÁTÉK FIESZTA

2026. június 13.

szombat 10.00-18.00

 **KMO** Művelődési Központ



magyar játékok kiadóinak és  
fejlesztőinek gyermek, családi  
és stratégiai társasjátékai

Belépődíj:

Felnőtt jegy: **1.000,- Ft**

Gyerek jegy (14 éves korig): **600,- Ft**

Családi jegy (3 fő): **2.100,- Ft**

Bővebb információért keresse fel a **KMO** honlapját!

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

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



# Kedves Játékosok!

Leülünk a tábla mellé, és elindul egy kaland.

Hogy mi lesz belőle, mi döntjük el.

Nemcsak azzal, hogy milyen játékot raktunk ki magunk elé, de azzal is, hogy hogyan játszunk azt a játékot. Végre menően vagy egy kicsit együttműködve, kooperatívan. Gergely barátunk, egyik szerzőnk, azt mondja, minden játék kooperatív – hiszen a szabályokat közösen kell betartanunk (*TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN - MINDEN JÁTÉK KOOPERATÍV*). Szívleljük meg a gondolatait, és ezzel az útravalóval az elménkben olvassuk további sorait.

Rendhagyóan most a bevezető nem a játékok felsorolásával, hanem játékelméleti cikkünk kiemelésével indult, mert annyira fontosak a szavai. De ha a gyakorlatban is ki kell próbálnunk tanácsait, kiderül, mennyi bennük az igazság. Például egy olyan kalandban, ami hosszú évek óta zajlik varázslatos helyszíneken, és most elvisz minket távoli földekre (*ANDOR LEGENDÁI: TÁVOLI FÖLD*). Mennyire távoliakra? Maradunk Európában? Amszterdam nem rossz hely (*TÁNCOLO HÁZAK*). Azt mondd, tengerre is szállunk? Meglehet, akkor viszont talán nem találkozunk kalózzal (*TENGERI VESZEDELEM*). Áthajózunk Japánba? Nos, ha igen, akkor sem hiszem, hogy egyszerre

találkozunk két legendás hőssel, főleg, ha évszázadok választják el őket (*UNMATCHED: A FELKELŐ NAP*). Egy messzi-messzi galaxisba is eljutunk? Ha igen, akkor csatázunk egy jégbolygón (*STAR WARS: A HOTH OSTROMA*)? Vagy „csak” begyűjtjük a célszemélyt és az érte járó váltságdíjat (*STAR WARS: BOUNTY HUNTERS*)? Minden rajtunk múlik.

Aki az otthon, vagy a nyugalmas vidékek kényelmét keresi, nem kell, hogy velünk tartson. Pont ez a szép a játékban. Beülhetek egy jó kávézóba, amit kapibarák üzemeltetnek (*KAPIBARISTA*), esetleg egy koktélbárba, amit meg tukánok (*PIÑA COLADICE*). És játszhattok egy olyan játékot, ahol három fázis követi egymást, és mindig más a kihívás (*A HÁROM FEJEZET*).

Játékszerző interjúnkat most a *BITOKU* és a *MEN-NEFER* szerzőjével, *GERMÁN P. MILLÁNNAL* készítettük el, aki elmondja, honnan indult és hová érkezett társasos életútja.

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:**

Sallainé Kiss Zsófia, Machek Dzszenifer, Benyó Dávid és Kiss Csaba

**Olvasószerkesztők:**

Békási Zsolt, Szabó Máté, Dávid Áron, Krantz Domi és Gál József

**Korrektorok:**

Dávid Áron, Kiss Csaba, Krantz Domi és Kóczán Attila

**Jelen számunk cikkeit írták:**

Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee), Kóczán Attila (Attila), Eperjesi Gergely (Gergely) 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 játékbevezető 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** STAR WARS: BOUNTY HUNTERS
- 9** A HÁROM FEJEZET
- 11** PIÑA COLADICE
- 14** STAR WARS: A HOTH OSTROMA
- 17** UNMATCHED: A FELKELŐ NAP
- 19** ANDOR LEGENDÁI: TÁVOLI FÖLD
- 25** KAPIBARISTA
- 28** TENGERI VESZEDELEM
- 30** TÁNCOLÓ HÁZAK
- 33** TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN -  
MINDEN JÁTÉK KOOPERATÍV
- 37** GERMÁN P. MILLÁN



8+



2-6



20'

# Star Wars: Bounty Hunters



Hogy miért szeretjük a Star Warst? Azt mindenki döntse el maga, de az biztosan kijelenthető, hogy a galaxis sok nézőpontot és lehetőséget kínál. Ezt meg is lovagolták több médiában is, mivel kaptunk kövnyvsorozatot „Bizonyos szemzőgből” alcímmel, amelyekben más karakterek szemén keresztül élhetjük át az eredeti trilógia eseményeit, vagy ott a 2002-ben megjelent Star Wars: Bounty Hunter videojáték, amelyben Jango Fett bőrébe bújhattunk. És persze nem maradhat ki az újvonalas Mandalorian sem, ami további betekintést engedett nekünk a fejdadászok mindennapjaiba. Ezt a hullámot nyilvánvalóan a társasjáték-iparnak is meg kell lovagolnia, amelynek gyümölcse a *STAR WARS: BOUNTY HUNTERS*.

Az Egyesült Államokban a fejdadász – vagyis bounty hunter – egy óvadékszolgáltatónak dolgozó magánnyomozó, aki jutalék vagy fejdadászati díj fejében elfogja a szökevényeket vagy bűnözőket. Ez a szakma a világ számos részén létezett, azonban a 21. században szinte kizárólag az USA-ban található meg, mivel a legtöbb más ország törvényei szerint illegális. De nem úgy a messzi-messzi galaxisban! Itt kaphatunk munkát a Hutt klántól, a fejdadászok céhédtől vagy egyenesen a Császártól is. Mindegy, hogy kinek az ellensége, mi megtaláljuk és leszállítjuk. Élve vagy halva!



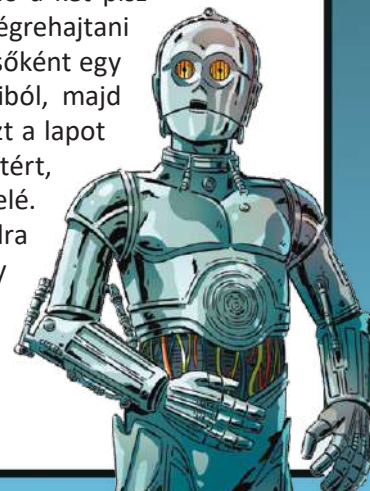
## Boba Fett

Ami lehetne akár kártya vagy kocka, amiből csak az egyiket találjuk a dobozban. Egy kártyajátékhoz hű kis doboz, nagyjából tele is pakolva. Van itt sok-sok kártya és megannyi birodalmi kredit jelölő. Az előkészület során a négy zóna kártyát tegyük az asztal közepére, majd fölējük a színüknek megfelelő paklikat képpel lefelé, és szórjuk elérhető távolságba a krediteket. Minden játékos húzzon egy kártyát mind a négy pakliból és kezdődhet a játék.



## Cad Bane

Ahogy egy fejdadász egyszerre lő a két pisztolyával, mi is szimultán fogjuk végrehajtani a három fázist, amelyek közül elsőként egy kártyát húzzunk valamelyik pakliból, majd egyet választunk a kezünkdtől. Ezt a lapot eladhatjuk egy birodalmi kreditért, vagy kijátszhatjuk magunk elé. Utolsóként adjuk tovább a balra ülő játékosnak a maradék négy kártyánkat és jöhet is a következő kör.





A kijátszás során lerakhatunk Lázadó kártyákat, amelyekért pontokat kapunk, ha sikerül levadásznunk. Minden ilyen lapnak van három pajzs értéke, amik alapján fogjuk megszervezni a vadászcsapatot. Amikor fejadáskártyát játszunk ki, azt tegyük egy Lázadó kártya mellé, jobbra, hogy összehasonlíthassuk a támadó értékével.

Egy lázadóhoz persze több fejadászt és droidot is tehetünk. Itt az egyetlen probléma, hogy a fejadászok mínusz pontokat adnak, míg a droidok kreditbe kerülnek. Azonban, ha a támadóérték eléri vagy meghaladja a lázadó pajzs értékét, akkor sikerült elfognunk. Forgassuk el a lázadót, innentől pontot fog érni a játék végén.

A pakliban még találunk Láda kártyákat, amelyeknek van saját győzelmi pontjuk, de a legtöbb ládát gyűjtő játékos öt bónusz pontot is kap. Továbbá a megbízás kártyák is jól fognak tejelni, ha sikerül teljesíteni a feltételeiket.

Amint egyikünk elfogja a negyedik lázadóját, megkezdődik a végjáték. Csináljuk végig az aktuális kört, majd további kettőt és számolhatjuk is a pontokat. Aki a legtöbbet gyűjti, az lesz a fejadászok királya, persze ha a Császár engedi.

## IG-11

A játékmenet pontos és egyszerű, mint egy fejadászdroid, ezért talán egy picit unalmas is. A draftolás olyan, mint mindig, a kör eleji kártyahúzás miatt nincs nagy ráhatásunk a többi játékosra, és sokszor kerülhetünk abba a helyzetbe is, hogy semmi jó nincs nálunk. Persze ott a lehetőség, hogy kreditet szerezzünk belőle, amiből tudunk droidokat vásárolni, ha kapunk vagy húzunk az adott pakliból. Az agyam nagyon gyorsan váltott automata üzembe, és csak húztam és raktam mint egy asztródroid, mert hamar kirajzolódik, hogy milyen utat tudunk járni és annak a megvalósításán kezdünk el dolgozni, néha bejöhet pár szerencsés húzás, de nem igazán akasztja meg a gépezetet.

Sajnos a téma nem szívárog át a játékmenetbe eléggé, pedig az illusztrációk különösképpen stílusosak, sokat merítették a Klónok háborúja animációs sorozatból, így

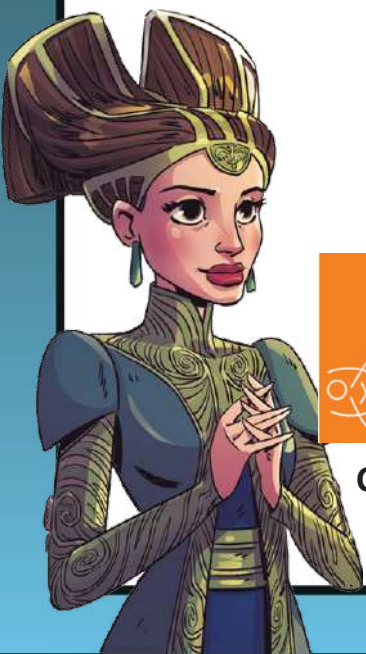


mindenki is megtalálható a lázadók és a fejedelmek paklijában. Igazi Star Wars élmény azoknak, akik vérbeli rajongók (mint én!), de a többieknek akár frusztrálók is lehetnek az új arcok. Az ikonográfia első játékra is könnyen érthető, valamint egyértelmű a kártyák lehelyezési szabálya is.

Számomra a *STAR WARS: BOUNTY HUNTERS* végül nem nyújtotta azt, amit képzeltem, ezért a polcra nem fog felkerülni. Ajánlom, hogy próbáljátok ki mielőtt megveszitek, és ha mégis a polcon landol, akkor sugárvetőket fel, elő a lángszórót és vadászatok egy jót!

Đμηδεε

A húsz perc játékidő nagyjából tartható, tehát esti lazulásnak is megfelelhet a családdal, mindegy hány főnek van kedve játszani, azonban fillerként is tekinthetünk rá, ha elég elhivatott a társaság.



COMPAYA



**Star Wars: Bounty Hunters**

**Tervező:**  
Frédéric Henry

**Megjelenés:**  
2024

**Kiadó:**  
Zygomatic, Compaya

**Kategória:**  
draftolás, szettgyűjtős

**8+**

**2-6**

**20'**





# TE VAGY A REMÉNY, VAGY TE IS CSAK EGY LESZEL AZ ELFELEDETTEK KÖZÜL?



Kalandjáték, amelyben minden döntésed számít. A 80 oldalas történetkötet minden lapja újabb fordulat, a paklid pedig a sorsod kulcsa. A beépített oktatórendszernek köszönhetően nincs szükség szabálykönyvre – csak nyisd ki a könyvet, és merülj el benne!

30-60 PERC JÁTÉKONKÉNT



10+ ÓRÁS, ÚJRAJÁTSZHATÓ KAMPÁNY



1 JÁTÉKOS





10+



2-6



30'

# A három fejezet

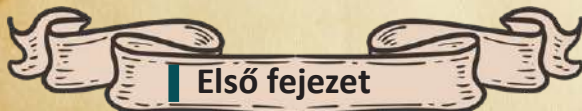
*Minden trükk három részből, más szóval három mozzanatból áll...*



**Bocsássatok meg, rossz mesét kezdtem el. Engedjétek meg, hogy újrakezdem: minden történet három fejezetből, azaz három mechanikából áll. Az első a draftolás, a második az ütés-vivés, a harmadik pedig a pontozás.**

## Előszó

A *HÁROM FEJEZET* című játék kiválóan kommunikálja a játék lényegét: három különböző szakaszból kell kihoznod a lehető legjobb egységet. Érdekessége, hogy minden fejezetben más dolog történik majd egy-egy kártyával. A történet hőse nem az lesz, aki a legértékesebb kártyákat gyűjti össze, hanem az, aki a legösszetartóbb csapatot toborozza össze.



Az előkészületek során osszatok minden játékosnak 8-8 kártyát: ezeket fogjátok ledraftolni. A játék többi kártyájára nem lesz szükségetek ebben a partiban. Klasszikus zárt draft szerint egyesével leválogatunk magunknak 7-7 kártyát (tehát az utolsó kártyát már nem tartjuk meg, hanem visszahelyezzük a dobozba).

Mivel a draft játékosszámra érzékeny mechanika, két és három fő esetére is van egy kis finomítás: ha hárman játszatok, akkor kétszer 4-4 kártyát draftoltok (összesen most 8-at), ha pedig ketten játszatok, akkor kétszer 8-8 kártyát draftoltok, de úgy, hogy minden választásnál két kártyát tesztek félre: egyet magatoknak, egyet egy-egy úgynevezett szellempakliba. Így négy darab, 8 kártyás paklitok lesz az első fejezet végére.

## Második fejezet

A második fejezetet az ütés-vivés meséli el. Mindenki vegye kézbe az első fejezet során kiválasztott kártyáit. Válasszatok egy kezdőjátékost, aki kijátszik egy kártyát. Ezután kör sorrendben mindenki kijátszik egy-egy kártyát. Minden kártyának van egyrészt egy értéke. Aki a legmagasabb értékű lapot rakta le, az kap egy csillagot, ami két pontot ér a játék végén. Ami viszont izgalmassá teszi ezt a fejezetet, az az, hogy a kártyáknak vannak képességeik és típusaik. A képességen fel van tüntetve, hogy csak a második fejezetben használatos-e. Ha a kártya jutalmat ad ebben a fejezetben, akkor megvizsgáljuk, hogyan befolyásolja a kijátszása a kört. Attól függően, hogy ki nyerte az ütést, vagy milyen típusú kártyákat játszottatok ki, különféle jutalmakat adhat, mint a már említett csillag, az egy pontot érő szív, vagy a kettesével egy pontot érő ékkövek.

A korábban kijátszott kártyáitokat mindig magatok előtt hagyjátok, és addig tart a második fejezet, amíg el nem fogytak a lapjaitok.



## Harmadik fejezet

A harmadik fejezet tulajdonképpen egy pontozó fejezet és a történet vége. Vegyétek magatokhoz a második fejezetben kijátszott kártyáitokat, és gyűjtsétek be a kártyáitok jutalmát. Hasonlóan a második fejezethez, olyan kártyák is előfordulhatnak, amik csak a harmadik fejezetben jutalmaznak, ez ugyanúgy látható az érintett kártyákon. A kártyák képessége szintén nagyon hasonló, azzal a kivétellel, hogy ilyenkor nyilván nem lesz az ütés-vivésre hivatkozó feltétel. Miután mindenki begyűjtötte a kártyái után a jutalmakat, még megvizsgáljuk, kinek van a legtöbb ékköve, az ő jutalma további négy ékkő (azaz két pont). A játékot az nyeri aki a legtöbb pont értékben gyűjtött össze jutalmakat.

## Negyedik fejezet?

A negyedik fejezetet ti írájátok. Mármint ebben a helyzetben valójában én, de akkor beszéljük meg azt, hogy az ötödik fejezetet tényleg ti írájátok. Akár szóban. Vagy kommentben. Esetleg a magazinban? Ki tudja?

Mindenesetre az tény, hogy a negyedik fejezetet úgy érdemes elképzelni, hogy játszánék-e még a játékkal. Én nagyon szívesen, mert egyszerű, de kellemes játékról van szó. Nem akar sokat, de azt teljesíti. Az, hogy a kártyákat két funkció miatt is gyűjtöm, az pont elég ahhoz, hogy a draftolás során épp egy kicsit gondolkozzak, illetve ha figyeltem a draftolás alatt, akkor az pedig pont elég ahhoz, hogy a második fejezetben a kártyák kijátszásakor gondolkozzak egy kicsit. Ez azt eredményezi, hogy A HÁROM FEJEZET egy gyors, 20-25 perces kártyajáték, kellő izgalommal és megnyugtató egyszerűséggel.

A játék grafikája is jól sikerült szerintem, passzol a játékhoz, és a fajelölők is jól mutatnak a pakli mellett. A játék szabálya könnyen tanulható, hossza nem a túlbonyolításnak köszönhető, hanem hogy a normál szabályok mellett található benne kétfős szabályvariáns, illetve néhány kártya képességéhez egy-egy értelmező „fejezet”. Szóval a lényegi szabály az jobban közelít a szabályfüzet harmadához, ne ijedjete meg.

Ami a játékoszámokat illeti, én egyedül két fővel nem javaslom, igaz, a játék egészére van egy olyan kitétel, hogy



két fantompaklit draftolunk és azokból játszunk ki újabb kártyákat (amit egyébként egy egész jó megoldásnak tartok), én még így sem érzem benne a rációt. Pont attól izgalmas a játék igazán, ha nagyjából figyelem, ki mit gyűjtött, de a több döntés miatt nem teljesen kiszámítható. A két pakliból való random húzás miatt viszont nehezen sejthető, mi fog történni a második fejezetben, így inkább csak a megfelelő pontozókártyák összeválogatása motivál a kétfős játék során. Igen, az is érezhető, hogy három fővel sem lesz egetrengető siker, de ott már egészen jól közelít a játék. Azt, hogy mennyire érzitek taktikusabbnak, mint ha akár hatan játszánátok, azt meghagyom felfedezésnek a számotokra (annyit azért megsúgok, ha amúgy sem számoljátok a lapokat, akkor értelmetlen ezen a kérdésen morfondírozni).

## Epilógus

A HÁROM FEJEZET egy akár hat fővel is játszható pörgős kártyajáték, ahol résen kell lennetek. Minden fejezetben más szabályok szerint játszunk, ami kellő változatosságot biztosít az egyébként rövid játékelejű parti során. Könnyed szabálya szinte minden korosztály számára alkalmassá teszi a játékra, egyedül az olvasni még nem tudó fiatalok ütközhetnek akadályba. Fillernek remek választás, de ha több időt ütnétek el vele, akár három partit is játszhattok egyhuzamban A HÁROM FEJEZETtel.



Breki



REFLEXSHOP



A három fejezet

Tervező:  
Joe Hout

Megjelenés:  
2024, 2025

Kiadó:  
AMIGO, Reflexshop

Kategória:  
draftolás, ütés-vivős, szettgyűjtős

10+ 2-6 30'





8+



2-4



10-20'

# Piña Coladice

Az hagyján, hogy a játék neve egy igen rossz szóvicc (colada + dice = coladice), de ráadásul veszélyes játékot is úz a magyar kiadó ezzel a névadással, vagyis a magyarítás elmaradásával, de lelkük rajta. Én tanultam spanyolul, én tudom, mi az a tilde. Akit érdekel, nézzen utána. Akit meg a játék érdekel, az olvassa tovább a cikket, ígérem, az olcsó és kézenfekvő poént már nem lövöm le többször. Könnyed kis kockapóker, amit úgy is össze lehetne foglalni, hogy kockák, koktélok, kombók (hú, ez jó, ezekből lesznek az alcímek!) – mindez nyaralós hangulatban, és csak azért nem a strandtörcsire ajánljuk, mert elcsúsznak rajta a lapkák.

## Kockák

Csodaszép világoskék dobókockák várják, hogy csörgessük, zörgessük és eldobjuk őket, és ezzel koktélokat készítsünk magunknak és társainknak. Lássuk, mit rejt a tukánmintás doboz.

Mindenki kap egy saját színű pontozótáblát, 7-7 darab koktéljelölőt fából – ebből az egyik lesz a pontjelölőnk a már említett pontozótáblán. Valaki megkapja a kezdőjátékosjelölőt, ő a jelöljét a pontozósáv első mezőjére teszi, a többiek órajárás szerint mindig eggyel előrébb, a negyedik játékos tehát már a negyedik helyre.

## Koktélok

A kezdőjátékos kézbe veszi az 5 dobókockát és dob mind-egyikkel. Összesen háromszor lehet dobni, és bármennyi kockát újra lehet dobni, még azt is, amelyiket egy előző dobásnál félretettek. De legkésőbb a harmadik dobás már végleges, és ezt kell összevetni azzal, hogy teljesíti-e a játéktéren lent lévő kombinációk valamelyikét.

Ezek igen sokfélék lehetnek, pl. 2 vagy 3 azonos értékű kocka, két pár, csak páros kockák, csak páratlanok, a dobott érték pontosan 12/13/14 vagy kevesebb, mint 9, kis sor, nagy sor, full house, és így tovább.

Ha igen, és sikerült valamelyiket kidobni, akkor ráhelyezi a játékos a koktéljelöljét az adott lapkán a szabad mezőre, ám ha nincs ott szabad mező, akkor oda már nem tehet jelölőt. És akkor sem, ha már van ott egy saját színű jelölője. Jól meg kell tehát gondolni, hogy melyik lapkán lévő helyre pályázik a játékos.



Először is kapunk egy csomó színes lapkát, amiken kockakombinációk vannak feltüntetve. Ezekből készítünk egy 4x4-es négyzethálót, játékoszszámtól függően hol egyik, hol másik oldalukkal felfelé.



Ha le lehet tenni egy jelölőt, akkor le kell tenni, ha viszont nem lehet, akkor így jártál, elment a köröd. A balra ülő játékos következik, és így tovább, egészen a játék végéig, ami akkor váltódik ki, ha valaki elérte a 20 pontot vagy elfogyott a koktéjelölője. Ekkor még végigjátsszuk a fordulót, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra. Ilyenkor a legtöbb pontot gyűjtött játékos nyer, nem úgy, ha sikerült valakinek úgy lerakni a jelölőit, hogy egy sorban, egy oszlopban vagy egy átlóban minden lapkán van figurája, mert akkor azonnal megnyeri a játékot.



darabnak. Hanem pont az akar lenni, amit egy koktéltól várunk: jó íz, finom zamat, enyhe bódítás, rövid és gyors öröm, gyors felejtés. Ezért ideális nyaralós játék, csak a játéktér kíván stabil vízszintes felületet, a mérete viszont pont utazásra való. A 4 fős maximum egy kicsit behatárolja a játék célközönségét, de maximum amíg egyesek napoznak vagy fürdenek, a többiek tudnak játszani, aztán cserélnek. Aztán be a dobozt a strandtáskába, és irány a tengerparti bár, egy igazi koktéllért.

## Kombók

Mit lehet mondani? Laza, mint egy koktél, aranyos és szép, mint egy koktélos pohár, színes, mint egy gyümölcs- és papíresernyő-költemény a hosszú poharamban. Nem több, de nem is hazudja magát egész estét kítőltő



REFLEXSHOP



drkiss

Tervező:  
Yann Dupont

Megjelenés:  
2024, 2026

Kiadó:  
IELLO, Reflexshop

Kategória:  
kockapóker, mintázatépítő

8+ 2-4 10-20'



# 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!

klubok.reflexshop.hu

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



**Cím:**  
1027, Budapest, Horvát utca 1-3.

**Rendszeres társasjáték klubok:**  
péntekenként 17.00 - 20.00 | szombatonként 14.00 - 20.00



## BOMBAGÓL NYERD MEG A VÉBÉT!



JÁTEKOSOK  
SZÁMA  
1-2+



JÁNLOTT  
ÉLETKOR  
5+



JÁTEKIDŐ  
10 PERC

TIZENEGYES PÁRVIADAL  
KÉT SZEMÉLYRE



8+



2/4



30'



# Star Wars: A Hoth ostroma



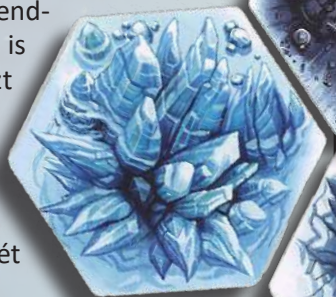
Nem tudok elfogulatlanul írni erről a játékról, és azt is tudom, hogy a kockadobós harci játékok sokak számára túlzottan szerencse-alapúak, ami miatt a gamerek egy bizonyos köre nem játszik velük. De ők a sötét oldal, ez már biztos! Mi itt a jó oldalon tudjuk, hogy egy ilyen játék nem lehet más, csak szuper, király, szenzációs, fantasztikus, lenyűgöző és fenomenális. Mert mit ötvöz? A Memoir '44 mechanikáját és a Star Wars tematikáját. És ez csak jó lehet. A kérdés nem is az, hogy mennyire jó (10-ből 15 minimum), hanem hogy mi tartott eddig kitalálni ezt a kombót.

## Battle Cry

RICHARD BORG nagy fazon. Nem elég, hogy megalkotta a *COMMANDS AND COLORS* rendszert, ebből vígan profitált és profitál ma is, hiszen melyik wargamer ne szeretné, hogy újabb és újabb történelmi csatákat lehessen újraélni a nappali nagy asztalának világos jelentő deszkáján - hogy egy képzavarral zárjam mondatomat. Kezdetben vala a *BATTLE CRY*, ami az amerikai polgárháború időszakát idézte; nem kenyerem a dicsekvés, de ezzel a játékkal én nagyon későn találkoztam, jól ki is kaptam, viszont ez egy oregoni társasjáték boltban történt, és a tulaj alázott le, szóval ennek inkább örülök, mint panaszkodom miatta. Aztán jött a *MEMOIR '44*,



és bumm, berobbant a gamerek szívébe és polcára. Az alapjátékhoz aztán sok-sok kiegészítő és mutáció érkezett, néha azt sem lehetett tudni, hová fér el a táblán az a rengeteg műanyag harcjármű. De ha valaki azt mondja akkor, 2004-ben, hogy 20 évet kell várni, mire ezt a harcrendszert a Star Wars világában is ki lehet próbálni, biztos azt mondom neki, hogy tévedsz haver, hiszen kézenfekvő ez a házasság. És mégis, bizony csak a 2025-ös év örvendeztette meg a két táborát *A HOTH OSTROMÁVAL*.





## Memoir '44

Sokat elmondani a korábbi bemutató cikkhez képest nem lehet az alap harcrendszeréről, de talán fussunk végig a legfontosabb pontokon. Adva van egy hexákra osztott játéktábla, amire mi építjük fel, mindig az adott csata instrukciói szerint, a harcteret, és ilyenkor buzgó tanulmányozás után rakjuk le az erdőket, utakat, hegyeket, dombokat, városokat és rizsföldeket. Mondom, még mindig a *MEMOIR* világában vagyunk.

Aztán ugyanezen instrukciók megmondják, hogy hová kell elhelyeznünk az egységeinket (gyalogos, harckocsi, ágyú, esetleg partraszálló egység, mesterlövész, még ritkábban hajó stb.). Majd ugyaninnen megtudjuk, hogy hány "medálos" az adott csata, tehát hány ellenséges egységet kell megsemmisítenünk és az utolsó bábujukat a tulajdonképpen győzelmi pont sávunkra tennünk, hogy megnyerjük a csatát.

Természetesen ezer más részletszabály gazdagítja a játékélményt, tehát van, hogy vannak máshol és máshogy megszerezhető medálok, sőt, lehet, hogy csapatunkkal ki kell menekülni a harcmezőről. Aztán vannak különleges egységek, de lehet kampány módban is játszani a játékot, ahol az egyik csata kimenetele befolyásolja a következő csata kezdő felállítását, és így tovább. Végül van végtelen mennyiségű rajongói térkép, hozzá online térképkészítő és minden-minden, ami ahhoz kell, hogy ebbe az univerzumba ha valaki egyszer belekóstol, örökre elveszen.



Maga a játékmenet egyszerű: vannak akciókártyáink, amelyekből megadott számú van mindig a kezünkben. Ezekből egyet játszunk ki, ami megadja, hogy melyik alakulataink akciózhatnak. Ezek aztán mozoghatnak és/vagy támadhatnak, és a támadásnál egyfelől a terep adottságait figyelembe véve, továbbá a rálátási szabályokat (Line of Sight!!!) betartva megadott számú dobókockával dobnak a másik játékos egységére, majd a sebzéseknek és visszavonulásoknak megfelelően csökkentik az ellenséges alakulat létszámát vagy hátrafelé mozgatják azt. A játékos a köre végén húz egy lapot a paklijából, majd következik az ellenfele. Akit a további részletek érdekelnek, olvassa el korábbi [cikkünket](#).

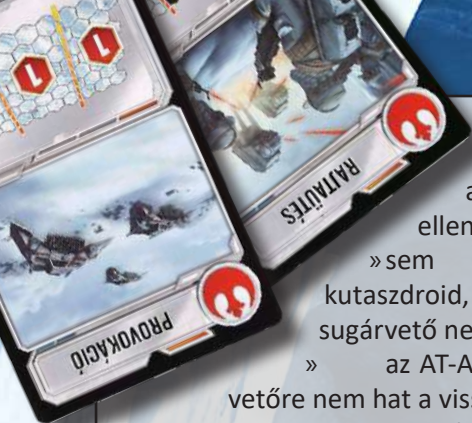


## Hoth

Na, és akkor milyen változást hoz ebbe *A HOTH OSTROMA*? Nos, amit a vak is láthat (talán épp az Erő segítségével), hogy az egész szcena áttevődik a Hoth felszínére, ahol a birodalmiak az Echo Bázist és a pajzsgenerátort támadva nyomulnak előre a hóban. Ennek megfelelőek az alkatrészek, tehát birodalmi oldalról kapunk gyalogosként hógárdistákat, harckocsiként AT-AT-ot, egyfajta különleges egységként pedig kutaszdroidokat. Ugyanez a másik oldalon lázadó katonák, hósiklók és telepített sugárvetők (úgy is mint ágyúk). A sík havas terepet variálják a hegygerincek, a sziklák, az épületek és roncsok, a szakadékok, a jégmezők és a lövészárkok.

Mennyiben tér el *A HOTH OSTROMA*nak játszása egy alap (vagy kiegészített) *MEMOIR '44* játszásától? Nem kell megszirenni, természetesen volt már *BGG* felhasználó, aki ezt is [kidolgozta](#) nekünk, lássuk tehát a különbségeket:

- » kisebb a tábla, a 13x9 hexa helyett csak 10x7 méretű a terep



» nem kötelező közelharcot vívni, tehát a szomszédos hexán lévő ellenséget támadni, ha lehet  
 » sem a megsemmisített kutaszdroid, sem a szétlőtt telepített sugárvető nem ad medált  
 » az AT-AT-re és a telepített sugárvetőre nem hat a visszavonulás

- » sikeres visszavonulatás után nem lehet elfoglalni az ellenfél által elhagyott mezőt, illetve nem lehet még egyszer megtámadni (bár ez utóbbi a különleges gyalogos egységeknek rendelkezésére áll)
- » a terep által adott védelmek és előnyök nem illetik meg az AT-AT-kat
- » az átjárhatatlan terepeken is átmehetnek a hősiklók

És ne higgyétek, hogy ezzel megállt a fan made kontentek gyártása, most jelenleg 3 oldalon kb. 75 letölthető fájl vár titeket a BGG-n, de a lista remélhetőleg növekszik, és újabbak jönnek a már most is elérhető szabályfordítások, térképek, segédlapkák és szülő mód javaslatok mellé.



sikerül másodikra dobni legalább egy kockával; a másik, hogy a sima akciókártyákon kívül mindkét oldal kap 6 különleges vezetőt (pl. Darth Vader vagy Luke Skywalker), akikhez 3-3 kártya tartozik. Egy kiválasztott vezető 3 lapját bele lehet keverni a megfelelő oldal paklijába, és aztán kijátszani a játék során.

Nem tudok mit mondani a játékról azon kívül, hogy szuper, fantasztikus, gyönyörű (néztek meg egy AT-AT kidolgozottságát) és lenyűgöző. Megint valami, amivel nem lehet betelni, főleg, ha az ember követi a közösség által alkotott tartalmakat és aztán lassan elkezd maga is kitalálni térképeket. Talán annyi kritika fogalmazható meg csak, hogy annyiban hasonlít a MEMOIR '44 alapjáték néhány kezdő térképére, hogy szinte azonos ideig tart a setup és maga a játék. Míg azonban a MEMOIR ezt a bonyolultabb térképéknél kiküszöbölte, addig ezt a kicsit túl gyors játékmenetet itt nehéz lesz, a kisebb tábla miatt, főleg, ha nem akarjuk túltölteni tereplapokkal a táblát. De azon kívül csak szuperlatívuszokban tudok szólni erről a szerzeményről és bár nem néztem utána, hogy reményeim megalapozottak-e, de izgatottan várom a folytatást, úgy mint Kashyyyk, Geonosis, Endor... és innen folytassátok ti a sort! Az Erő legyen veletek!

drkiss



Még két dolgot kell kiemelni a szabályokból: az egyik, hogy a birodalmi lépegetőt nem olyan könnyű legyőzni, ugyanis ha találatot kap, akkor azokkal a kockákkal újra kell dobni, és csak akkor okoz sebést, ha robbanást



GÉMKLUB

Star Wars: A Hoth ostroma

Tervező:  
Richard Borg, Adrien Martinot

Megjelenés:  
2025

Kiadó:  
Days of Wonder, Gémklub

Kategória:  
kártyavezérelt, kockadobós, harci

8+ 2/4 30'





9+



2



20-40'

# Unmatched: A felkelő nap



Lassan már betéve fűjjük a jelmondatot: A csatatéren senki sem egyenlő! Legyen az a **LEGENDÁK LIGÁJA**, az **Árny és Köd**, vagy **HOUDINI ÉS A DZSINN**, és így tovább, mindegyik darabnak jellegzetessége a nagyon aszimmetrikus játékoshelyzet és – tulajdonságok, ami mégsem zavarja a gamereket, hanem pont ellenkezőleg: az ötletből egy sikeresorozat kerekedett ki. Most éppen két japán karaktert eresztünk egymásnak, akik az életben nehezen találkozhattak volna – na nem azért, mert erdők, folyók és hegyek választották el őket egymástól, inkább úgy kb. 400 év... Közben az jutott eszembe, hogy milyen csodálatos a japán kultúra és hagyomány, hogy ezt a két személyt úgy lehetett egy játékba integrálni, hogy az általuk használt fegyverek és harcmodor nem változott annyit az idők során, hogy találkozásuk eleve eldöntött legyen.

## Tomoe Gozen

Vegyük át röviden az **UNMATCHED** szabályait, de tényleg csak egy Schnellkurs erejéig. Akit részletesebben érdekel a játék, olvassa el egy korábbi [cikkünket](#).



Ez egy figurás harci párbajjáték, ahol kapunk egy játéktáblát, ezen az egyes szomszédos mezőket vonalak kötik össze, illetve a mezőknek megadott színük van, ahol az azonos színű mezőket zónának nevezzük. Felhelyezzük a hősünket a tábla ellenkező oldalain egy-egy kezdőmezőre, beállítjuk az életerő tárcsákon az életerőt, megkeverjük a saját akciókártyáink pakliját, majd 5 lapot

húzzunk belőle. A játékos a körében mozoghat, tervezhet vagy támadhat, ezek közül kettőt hajthat végre tetszőleges kombinációban, akár ismételve is ugyanazt az akciót. Mozgásnál a játékos kártyát húz a paklijából, majd mozoghat a vonalak mentén annyi mezőt, amennyit a karakterkártyája mutat. Tervezésnél egy kézben tartott tervkártyát játszik ki, és végrehajtja az arra írt akciót. Támadásnál kiválaszt egy célpontot, majd képpel lefelé lerak maga elé egy támadáskártyát, amire az ellenfele – ha akar – szintén lerakhat maga elé egy védekezéskártyát. A kártyákat egyszerre felfordítjuk, majd végrehajtjuk a hatásaikat és lejátsszuk a csata végkimenetelét: vannak azonnali hatások, csata során érvényesülő hatások és csata után érvényesülő hatások. Kiosztjuk persze a sebesüléseket, amiket az életerő tárcsán lépünk (tekerünk) le. Az veszti el a játékot, akinek az életerője eléri a nullát.





## Oda Nobunaga

És most lássuk, hogy ebben a harcrendszerben és logika mentén mi jellemzi *A FELKELŐ NAP* szerzeményt. Elsőként kapunk egy olyan táblát, amin egy szép japán házbelső látható, több szintes bambusz épület, létrákkal, ikonikus japán bútorokkal. Ezen felül egyrészt Oda Nobunagának van 2 társa, két díszőr, akik szintén kapnak egy-egy kicsi életerő tárcsát. Ők azért fontosak, mert Nobunaga néhány kártyája akkor érvényesül, ha a fő karakter vagy a két őr közrefogja az ellenfelet. Tomoe Gozen különleges képessége pedig az, hogy ha a másik főhős (tehát nem a társai) elhagyja azt a zónát, amiben Gozen van, akkor automatikusan kap egy sebzést.

Tulajdonképpen ennyi az eltérés az alap szabályoktól. Mi imádjuk a japán témájú harci játékokat, épp ezért egyik kedvencem ebben a zsánerben az *OKKO*, amiről (annak újabb változatáról) írtam is egy hosszú [cikket](#). Ott sem szimmetrikusak az erőviszonyok, szóval annyira nem volt

meglepetés ez a darab sem. Mégis, valahogy két benyomásom – ami a néhány parti alatt kialakult – máig sem hagy nyugodni és nem tudom eldönteni, hogy vajon ez szándékos volt-e a tervezők részéről, vagy csak így alakult. Az egyik, hogy szinte mindig Oda Nobunaga nyert, Tomoe Gozennel talán csak a győzelem közelébe sikerült kerülni, de győzni soha. A másik, hogy viszonylag gyorsan lepörög egy parti, ami persze nem baj, de a harc kifejlődésének elmaradása valahol a játék mélységének hiányát is jelenti. A játékmenet gyors (csak azért írom le, hogy pörgős), az ellenfelek távolból még csak kerülgetik egymást, de ha hatótávolságba érnek egymáshoz, kezdődik az adok-kapok, ami viszonylag gyorsan le is zajlik. Ennyiben még azt is mondhatom, hogy tematikus a játék, hiszen a középkori kardcsaták sem voltak azok a kosztümös filmekből ismert negyedórás pávatáncok, hanem sokkal inkább gyors pengeváltások, ahol másodpercek alatt kellett kiosztani egy-egy halálos sebesülést. Na, annál azért hosszabb egy parti, így ajánlani főleg azoknak tudom, akik a gyors harci játékokat kedvelik, azon belül is a japán témájú darabokat.



drkiss



REFLEXSHOP

**Unmatched: A felkelő nap**

Tervező: Rob Daviau, Justin D. Jacobson, Zack Mader, Jason Viddal

Megjelenés: 2024

Kiadó: Restoration Games, Reflexshop

Kategória: kártyavezérelt, harci

9+ 2 20-40'





10+



2-4



60-90'

# Andor legendái: Távoli föld



„A nagy utazás kezdete éppen olyan, mint egy könyvben az első sorok. Eldönti a folytatást.” - Tove Jansson

Nem is tudom, hogyan kezdjek bele ebbe a bemutatóba. Az *ANDOR LEGENDÁI* sorozat hatalmas kedvencem és rengeteg mondandóm van vele kapcsolatban. Így aztán azt sem tudom, mit is mondjak el. Az első játékaim között volt egyébként, és ebben a kooperatív, történetvezérelt, kalandozós kategóriában számomra nincs is jobb nála a mai napig. Pedig a mechanikákat messze felülmúlták már az újgenerációs amerikai, applikációvezérelt, karakterfejlődést magában hordozó játékok modernebb témákban: sci-fi, űrutazás, Gyűrűk ura és minden, amit csak el lehet képzelni. Az *ANDOR LEGENDÁI* viszont megmaradt annak, aminek eredetileg is indult. Igazi kalandsorozatnak egy varázslatos és mesés birodalomban, ahol a hősök maroknyi csapata indul útnak Andor földjéről, hogy távoli területeket fedezzenek fel és megvédjék barátait vagy az ártatlan lakosokat a területükön garázdálkodó szörnyektől. Az íjász, a törpe, a varázsló és a harcos nekiindul, hogy trollokat, górokat, skralokat, wargorokat, csontvázakat, gonosz varázslókat és áruló barátokat győzzön le a messzi, távoli földeken.

„A kalandot nem kell keresni, rád talál az magától is, amikor eljön az ideje.” - Tonke Dragt

Nem mehetek el [MICHAEL MENZEL](#) megemlézése és méltatása mellett sem, aki nemcsak szerzője a játéksorozatnak, hanem illusztrátora is, és akinek illusztrációi még rengeteg játékot tettek számunkra emlékezetessé. Mesebeli lények, izgalmas karakterek, érdekes formák, finom és sejtelmes vonalak, visszafogott, de kifejező színek. Gondoljunk csak a következő játékokra a több, mint 400 általa illusztrált közül: [ROKOKÓ](#), [AGRA](#), [CATAN TELEPESEI](#) sorozat, [STONE AGE](#), [SANTIAGO DE CUBA](#), [VALPARAISO](#). Azonban az *ANDORT* nemcsak a grafika teszi kiemelkedővé véleményem szerint, hanem az a hatalmas és teljes fantáziavilág, amiben játszódik, és amely úgy tűnik, kiapadhatatlan. A most magyarul kiadott *TÁVOLI FÖLD* valójában a sorozat ötödik része. Ami miatt szintén nagyszerű ez a játék, hogy majdnem minden doboz önálló, önállóan játszható és a története is kerek, egész. Bármelyikkel lehet tehát kezdeni.





Az első részét valójában a Piatnik adta ki 2012-ben magyarul. A sorozat többi darabja azonban már nem jelent meg magyarul. Pedig az alapdobozhoz érkezett 3 kisdoboznyi új karakter, mely 5-6 főre bővíti a játékot és néhány doboz külön játszható történet is kiegészítőként. Az első nagydobozos kiegészítő, amelyben hőseink az Északi-tengerre hajóznak, még valódi kiegészítőként működik, kell hozzá az alapjáték. Ezt követte a csontvázak földjén játszódó [LAST HOPE](#) kiadás, amely már önállóan játszható. A következő, azaz negyedik kalandsorozat pedig már a hó és jég birodalmában találja hőseinket ([Eternal Frost](#)), akik egyébként dobozról-dobozra erősödnek, fejlődnek, újabb képességeket kapnak az aktuális játék karakteréhez illesztve. A hó és jég birodalmából érkezünk tehát el a *TÁVOLI FÖLD* kiadáshoz, amely már a Vagabund kiadó gondozásában jelent meg magyarul, és akitől ígéretet kaptunk arra, hogy szépen, sorban megjelennek a régi és a legújabb kiadások is magyarul. A következő a játéksorozat gyermekváltozata lesz talán, mert igen, az is van a kínálatban.



## „Egy kaland önmagáért is megéri.” - Amelia Earhart

Először akkor nézzünk bele a dobozba! Történetvezérelt játékról spoiler nélkül írni nem könnyű, de megpróbálkozom a feladattal. A doboz egyébként meglehetősen tele van tömve. Ahogy a sorozat többi tagja, úgy ez is rendelkezik egy nagyméretű, kétoldalas térképpel, amely mezőkre van osztva. A 4 hőshöz tartozik egy-egy hőstábla, rajta a hősök erejének és akaraterejének mérési lehetőségével, illetve a speciális tulajdonságával. Mindenki kap egy dobókockakészletet is. Ezen kívül rengeteg szörny figura, kút- és ködjelölők, kincsek, gyógynövények, drágakövek, fegyverek, felszerelések és millió-millió egyéb token, melyek mindegyikére nincs is minden játékban szükség. A történetet kártyák vezérik, ezért meglehetősen sok lap is található a játékban, a történetek szerint számozva. Az első kaland egyébként minden dobozban egy bevezető küldetés, amely tulajdonképpen megtanítja a szabályokat. Így valójában csak a setup vár ránk a játék elején, a szabálytanulás már játék közben megy. Az előkészület legpepecselősebb része a ködlapkák mezőkre helyezése talán, illetve a pakli előkészítése. Az első kártyák egyike végigvezet az aktuális történethez tartozó plusz előkészületi szabályokon. A történetet is a lapok tartalmazzák, és később ezek vezetnek be az új történet elemhez kapcsolódó addig nem ismert játékszabályokat. Valójában ez a játék lelke, mert a játékmenet maga végtelenül egyszerű. A következő részben ezzel ismerkedünk meg.



## „Az élet vagy vakmerő kaland, vagy semmi.” - Helen Keller

A játékosok egymás után következnek. Azt, hogy melyik karakter kezd, szintén a kezdeti lapok egyike mondja meg. Ezek a kártyák „A” betűvel vannak jelölve, segítségükkel helyezük el a jelölőket a játék hosszát mérő sáv azon mezőin, amelyekhez új kártya tartozik majd. Minden hősnek van egy korongja az időszávon, egy-egy pedig, amivel az erejét és az akaraterejét méri. Amikor a soron következő játékos jön, a következő akciólehetőségek közül választhat egyet:



» mozgás: Minden szomszédos mezőre való lépés egy időegységet jelent, melyet a sávon lévő jelölővel mérünk. A hős bármennyit mozoghat, amíg mozgását meg nem szakítja, addig valójában egy akciót hajt végre. Ha megállt egy mezőn, a mozgását már nem folytathatja, a következő játékos jön, szintén egy akcióval. A mezőkön lehetnek ködlapok, amelyeket akkor kell felfednünk, ha megálltunk rajtuk, áthaladással nem aktiválódnak. Hatásuk lehet pozitív és negatív is. Találhatunk a mezőkön felszereléseket, amelyeket a tárolási kapacitásunk erejéig felvehetünk, vagy mi magunk is tehetünk le eszközöket. Sőt, ha egy mezőn állunk csapatársunkkal, korlátlanul cserélgethetjük is ezeket a felszereléseket. Mindez nem kerül időegységbe, azt csupán a mozgásért kell fizetnünk.

» harc: A másik akciólehetőségünk, hogy a mezőnkön álló lényel harcba bocsátkozzunk. Ebben a játékban ráléphetünk a szörnyek mezőjére, áthaladhunk rajtuk, sőt, meg is állhatunk velük egy mezőn, persze csak ha a kártyák egyike másképp nem rendelkezik. Az aktuális történet ugyanis mindig felülírhatja az addig érvényes játékszabályokat. A szörnyek viszont nem állhatnak ugyanazon a helyen, azaz általában mindig eggyel harcolunk egyszerre. A csatához azonban igénybe vehetjük; sőt, sokszor igénybe is kell vennünk a csapatársaink segítségét. A harc megindítása egy időegységbe kerül minden játékosnak, aki részt vesz benne. Klasszikus harcrendszerrel bír a játék, azaz dobókockával fogunk

dobni, még hozzá pontosan annyival, amennyit az akaraterő sávunk megenged nekünk. A kockák közül egyet választhatunk, annak az értékéhez hozzáadjuk az erőnk, vagy ha bármely más eszköz még biztosít pluszt. Ha a társunk is harcol, ő is ugyanúgy dob, és az ő összesített erejét is hozzáadjuk a harci értékünkhöz. Ezt követően a szörnyek helyett kell dobnunk. A játéktábla jelöli, mely szörny hány kockával dob, mennyi az akaraterője és az ereje. Alapesetben ők is egy kockát választanak ki, mindig a legnagyobbat, de ha egyforma értékeket is dobtunk nekik, azok automatikusan összeadódnak számukra. Szintén hozzáadjuk a legnagyobb kocka értékéhez az erejüket, majd megállapítjuk a különbséget. A vesztes az akaraterőjéből kell levonja a különbséget. Ha az akaraterő nullára csökken, a másik fél megnyeri a csatát. Hősök esetén ez jutalmat jelent és levehetik a lényt a tábláról. Ha a szörny ütése sikeres volt, a hős vagy hősök dönthetnek úgy, hogy újabb időegységért újabb csatát kezdeményeznek. Ilyenkor megismételjük a fentieket, addig, amíg egyik fél akaraterője le nem csökken nullára, vagy úgy nem döntenek a hősök, hogy befejezik.

» Ha nem mozgunk és nem harcolunk, passzolhatunk is, de ezzel szintén elhasználunk egy időegységet.





szörnyet győzünk le, ugyanis a legyőzött szörnyeket egy gyűjtőmezőre kell helyeznünk, és olyankor mindig lépni kell a narrátor figurájával is. Az egyik legnehezebb a játékban annak az egyensúlynak a megtalálása, hogy mennyi lényt győzünk le; ha túl keveset, elérjük a tábort vagy bármit, amit védelmezünk, ha túl sokat, indokolatlanul felgyorsítjuk a játékot és nem lesz elég időnk megoldani a feladatokat. Ugyanis, ha a narrátor az N mezőre lép, vége a játéknak és le kell ellenőriznünk, hogy minden feladatot megoldottunk-e.

**„A vándornak legyenek kalandjai, de nem olyasmi, ami megsebzí a szívét, ha tovább kell állnia.” - Erich Maria Remarque**

A feladatokat az újonnan érkező lapok tartalmazzák, sokszor újabb szörnyek megjelenésével egyetemben. Lehet, hogy el kell mennünk valamelyik mezőre, beszélnünk kell valahol valamelyik szereplővel, meg kell keresnünk valakit, valamit, össze kell gyűjtenünk játékelemeket, le kell győznünk egy bizonyos lényt, költöztetnünk kell a tábor, hidat kell építenünk vagy bármi más, amit el sem tudunk képzelni. Ezek a feladatok sokszor nem könnyűek, és amellett kell végrehajtanunk őket, hogy a bázisunkat védelmeznünk kell a szörnyekkel szemben. Ezt általában már az első küldeteskártyák egyike kijelöli feladatként számunkra, ahogyan azt is, hogy maximum mennyi lényt engedhetünk be erre a védelmezett területre. Ez egyébként játékoszámtól függ. Előfordul, hogy egy történetelemhez több lap is tartozik, de csak egyet kell kiválasztanunk közülük. Így biztosítja a játék azt a lehetőséget, hogy a történet bizonyos részeken elágazzon és más irányt vegyen, azaz nem minden játékunk zajlik ugyanúgy.

**„Ha nem keresed a kalandot, a kaland magától megtalál.” - Simun Vrocsek**

Az időnek nagy szerepe van a játékban. A hősök addig hajthatnak végre akciókat, ameddig van még időegységük az időszávon. Ha elfogy, a játék akaratőért cserébe biztosít még nekik néhány túlóra lehetőséget, de ha nem veszik igénybe, vagy kifogytak abból is, nyugovóra kell térniük és megvárni a többieket. Ha minden játékos lepihent, új nap következik és végre kell hajtanunk a napfelkelte mezőn látható történéseket sorban. Frissítünk bizonyos térképelemeket, eseménykártyát olvasunk fel, és ebben a fázisban mozognak a szörnyek is a térképen jelölt sorrendben és a nyilak által jelölt irányban. Mivel nem állhatnak egymással egy mezőn, mozgásuk során átgörjék egymást, jóval nagyobb távolságokat téve meg így, mintha nem lenne előttük másik lény. Ilyenkor léptetjük a narrátor figuráját is egyet előre a narrátor sávon, amely, ha elér egy kártyával jelzett mezőt, újabb történet elemet hoz a játékba. A narrátor akkor is mozog egyébként, ha



**„Az igazi jó kalandokat mindig a véletlen hozza, de ritkán hozza helybe.” - Varga Domokos**

A játék másik fontos eleme az időtényező mellett az egyéni fejlődés és a felszerelések használata. Több felszereléshez juthatunk többféle módon, amelyek sokat segítenek a játékban. Gyógynövényfőzetekkel egyszeri jutalomra tehetünk szert, sólyommal nem csak azonos

mezőn cserélhetünk felszerelést társunkkal, pajzzsal kivédhetjük az akaraterő sérüléseket, kulacssal lesz plusz mozgásunk, késsel újradobhatunk, sisakot használva pedig összedehatjuk a harcban az azonos értékű kockáinkat. Ezeken kívül a játék újabb és újabb eszközökkel ajándékozhat meg bennünket, ami a történet során derül csak ki. Rúnakövek, ereklyék, kőtáblák, varázslatok, sok-sok minden, ami megjelenhet a játékban. Épp ettől lesz izgalmas, megunthatatlan és egyedi. Győztes csata, ködlapka esetleg sikeres feladatvégrehajtás eredményeképp kaphatunk akaraterőt vagy erőt pluszban, azaz ügyesen játszva szépen, folyamatosan erősödnek a karakterek a küldetés végére, amire nagy szükség is lesz, mert a történet végén a főellenség általában nem piskóta. Egyetlen fájdalommal ezzel kapcsolatban, hogy a megszerzett jutalmak, felszerelések csak az aktuális történetre vonatkoznak, a következőre már nem vihetők át, újra kell kezdenünk mindent. Nem könnyű játék tehát, de épp emiatt végig izgalmas.



„A kaland nem odakint van, hanem bennünk rejlik.” - George Eliot

Ennél többet spoiler nélkül nem tudok többet mondani a játékról, meg kell elégednetek ennyivel, de bízom benne, hogy így is kellő betekintést kaphattatok ebbe a különleges játékba, amely egy olyan fantáziavilágba kalauzol benneteket, ahonnan nagyon nehéz lesz kilépni. Az a tapasztalatom, hogy bizony, rá lehet kattanni erre a játékra elég rendszeren. Kooperatív volta miatt egyébként gyerekekkel is játszható, maga a játékmenet nem bonyolult, azok is élvezni fogják, akik még csak most ismerkednek ezzel a hobbiával, vagy nem vágnak komolyabb stratégiai játékokra. A doboz 7 küldetést tartalmaz, de mivel nem semmisítünk meg játékelemeket és a történet is több szálon fut, egy-egy már lejátszott küldetés is újrajátszható, így aztán jópár óra játékidőt tartalmaz a doboz. Valóban nem a legmodernebb mechanikák vannak benne, például kockákat használunk a harchoz, mégis olyan kerek és teljes az egész játék, és annyi lehetőség van benne, hogy én egy percig sem bántam soha, hogy nem modernizálták. Biztos vagyok benne, hogy ameddig Michael Menzel fantáziája bírja, mi játszani fogjuk az újabb és újabb kalandokat akár angolul, akár magyarul. Mivel jelentős a nyelvfüggősége, nagy örömmel várjuk a magyar sorozat újabb darabjait.



**Andor legendái: Távoli föld**

**Tervező:**  
Michael Menzel

**Megjelenés:**  
2025, 2026

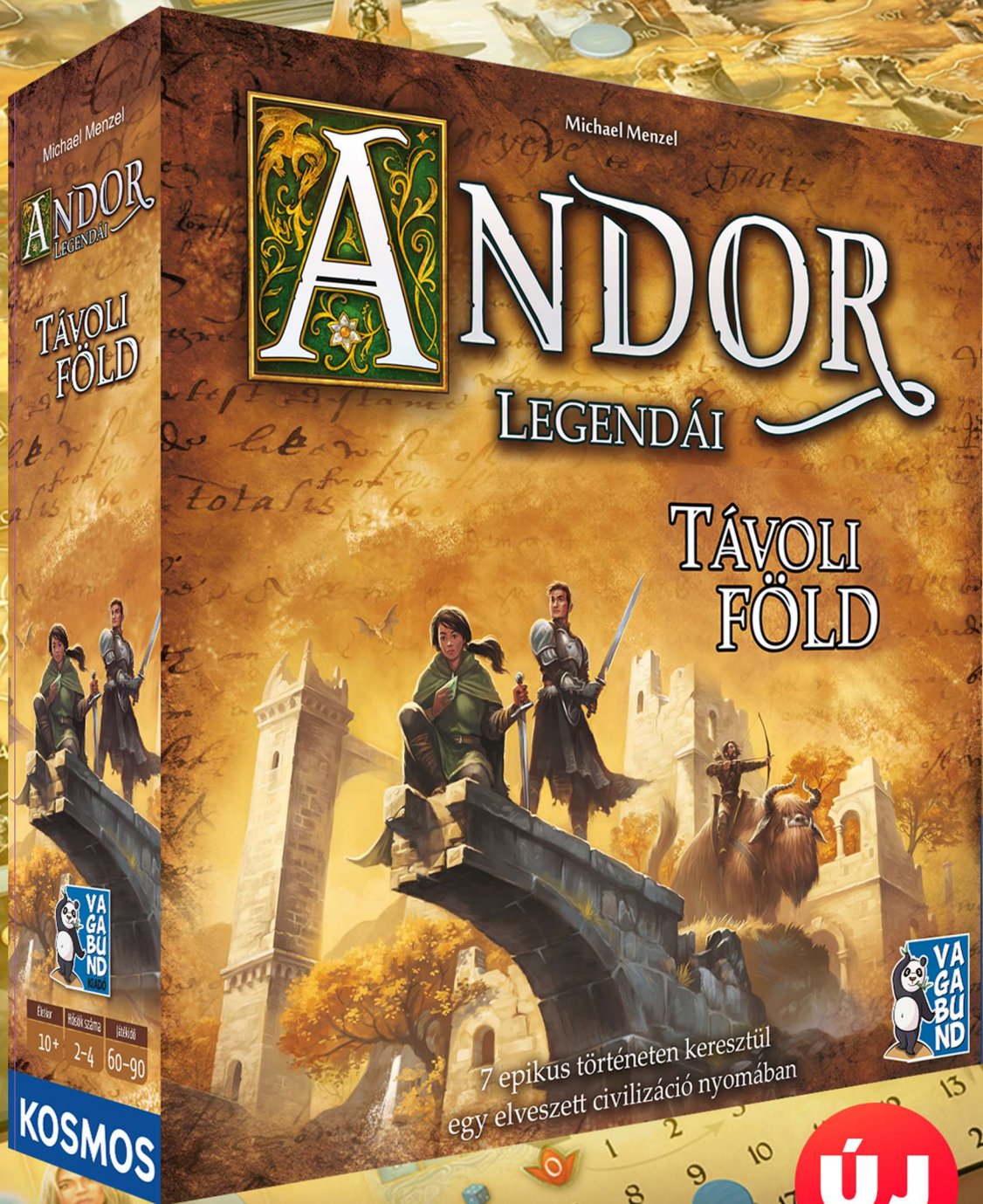
**Kiadó:**  
Kosmos, Vagabund

**Kategória:**  
kooperatív, történetvezérelt, kockadobós

**10+** **2-4** **60-90'**



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



7 epikus történeten keresztül  
egy elveszett civilizáció nyomában

Önállóan is játszható  
társasjáték!

A játék kezdő és haladó  
hősök számára is  
izgalmas kalandokat  
tartogat!



## ANDOR LEGENDÁI: TÁVOLI FÖLD

Hősök maroknyi csapata indul el, hogy közösen átéljenek egy nagy kalandot! A játékosoknak össze kell majd dolgozniuk, hogy a küldetésük sikerrel járjon! Gyönyörű grafika, kooperatív családi játék, egy legendás történet, amelynek a főszereplője te vagy, szóval egy igazi, családi közös élmény!

Az Andor legendái: Távoli föld játékban 7 epikus legendájában egy 2-4 fős hős-csapat izgalmas utazásra indul egy elveszett civilizáció nyomait kutatva. A kaland során hűséges szövetségesekre találsz, és váratlan veszélyekkel kell szembenézned. Együtt kell felderítenetek és végrehajtanotok e veszélyes utazást!

KOOPERATÍV JÁTÉK, MODULÁRIS TÁBLA, KOCKAHASZNÁLAT,  
KAMPÁNYMÓD - FANTASY, ANDOR LEGENDÁI TÉMÁBAN

**CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK**



8+



2-4



30'



# Kapibarista



Cozy kapibara. Ezzel a kifejezéssel most duplán megnyertem magamnak és a magazinnak a magyar 15-35-ös korosztály nagy részét. A JEM magazin révbe ért, most már jöhet a nemzetközi megjelenés 12 nyelven.



Két jelenségről beszélünk: az aranyos kapibarákról, amik dominálják az állatok médiájának porondját, illetve a meleg, otthonos, bekuckózós, már-már rejtett kis kávézókról, amit sokan kutatnak egy-egy tökéletes pillanatot hajszolva. Ha most ezt a cikket olvasod, akkor megtaláltad a metszetet, a társasjátékokat, ami bekalauzol a kapibaristák világába.

Mindenki kap egy pultkártyát, ez egy terméket ad kezdésnek.

Alkossunk kínálatot négy felfedett kávézókárttyából, illetve osszunk mindenkinek négy-négy lapot a kezébe.



Ne feledjük a kezdőt-két sem: ez hét érmet jelent játékosonként.

Végül fedjete fel öt véletlenszerűen választott különleges vendég kártyát, őket különösképp szeretnétek majd becsalni a kávézótokba.

Én személyesen azt javaslom, válasszatok egy kezdőjátékot, de ha gondoljátok, követhetitek, amit a szabály javasol (bár ezt elég nehéz lesz kiértékelni, mert a feladat az, hogy egy narancsot egyensúlyozunk az ormányonkun). Egyébként készen vagyunk, kezdődhet is a játék.



## Egy erős feketét, kérem!

Senki sem szereti a hosszadalmas előkészületeket. Szerintem zavarjuk le gyorsan:



figyelem kívül a pultkártyádon lévő szimbólumokat.



Senkinek ne legyen nálad több -e.

Lehet egyenlőség az elsőségért.



karosszék.



1 társalgó és armelyik játék.



A játék menete is hasonlóan egyszerű és gördülékeny lesz, ugyanis felváltva jövünk, és minden körben annyi a dolgunk, hogy kijátsszunk egy kártyát a kezünkből, majd húzzunk a helyére egy újat.

A kártyákat kétféleképpen játszhatjuk ki: bővítésként, ekkor a pénzköltség kifizetése után a kártyát magunk elé helyezzük a pultkártya folytatásaként, és mostantól vagy egy újabb terméket tudunk felszolgálni a betérő vendégeknek, vagy egy díszítéssel tehetjük szebbé a kávézónkat. A másik opció, hogy a kártya alján látható vendég kívánságait kiszolgáljuk, amiért természetesen készpénzben fizet az illető, a kártyát pedig a dobópakliba helyezzük.

Hogyan áll mindez össze egy játékká?

Nos, először bővítgetjük a kávézónkat. Így több termékünk lesz, szendvicsek, kávék, teák és levesek, díszítjük a belteret aszalokkal vagy új társalgót alakítunk ki. Ekkor már a vendégek különböző kívánságait is tudjuk teljesíteni, ami esszenciális az új kártyák megvásárlásához. Több kártya különleges képességekkel segíti a kávézónk működését, illetve természetesen mindegyik győzelmi pontot is ad. Némelyik fix pontot ér, némelyik lepontozza a többi kártyánkat vagy a kínálatunkat.

Ha elég felszerelt a kávézónk, némelyik vendég nem csak távozik, de visszatérő törzsvendég válik belőle. Ám ehhez az kell, hogy minden kérését teljesítsük, sőt, a megfelelő díszítéssel is rendelkezniünk kell, amit a kártya mutat. Cserébe értékes pontokat érnek a játék végén.

Rajtuk kívül a különleges vendégek kedvében is hatunk, akik néha

egészen elképesztő kéréseket fogalmaznak meg: adjunk nekik egy halom szendvicset, legyen több zenészsünk a kávézóban, és ki tudja, még mivel rukkolnak elő. Őket a játék végén pontozzuk le az alapján, mely játékosok teljesítették a kéréseiket.

Ez így megy addig, amíg valaki meg nem szerzi a harmadik törzsvendégét. Ekkor a többiek még egyszer sorra kerülnek, majd a jól megérdemelt pontozás következik.

Nem csak a pénz számít, de egy pont jár minden két értméért.

Aztán a kávézókártyák adott – és változó – pontjait számoljuk ki, ami a játékban az egyik legjelentősebb pontforrás.

Végül a törzsvendégek négy pontot, a különleges vendégek pedig hat pontot hoznak a konyhára. És mint a legtöbb játékban, most is a legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot. Ő olyan sikeres, hogy ezután már franchise-t indíthat. De most komolyan. Aki sikert sikerre halmoz, az bizony megérdemli!

## Brunch

Az igazság az, hogy kénytelen vagyok kicsit összeráncolt szemöldökkel leülni a KTBG játékaikhoz. Ennek több oka is van, de talán a legfontosabb, hogy van egy sikeres és tényleg nagyon jó grafikai világuk, ami viszont önmagában akkora hype-ot generál, hogy a játék valója sokszor már lényegtelen. A legjobb példa erre szerintem a [JUHARVÖLGY KRÓNIAJA](#), amit kifejezetten gyengének tartok, mivel nem csak hatalmas baklövés 8+-os ajánlást rakni a dobozra úgy, hogy egy kétórás játékról van szó, de az akcióválasztással elbotlik a saját lábában, teljesen fölöslegesen kell benne kétszer is megterveznie mindenkinek a körét. Ám mégis

kiváló ellenpélda a folytatása (aminél a korosztályi ajánlást még mindig marketing célra használják), a [TAVASZI KARNEVÁL](#), ami a problémás részt kiválóan javította.



És akkor ezt a jelenséget még megfejelték a népszerű kávézós témával, és ezután még jobban megfejelték a még népszerűbb kapibara témával. Mindezt a még mindig zseniális arcu- lattal megörökítve. Nem is véletlen, hogy ezek után olyan gyorsan elfogyott a játék a megjelenést követően. Na, de vizsgáljuk meg a játékot belülről is, ne csak kívülről.

Ahogy az ismertető részben már sokszor utal- tam rá, a játék kifejezetten könnyen befogad- ható és gördülékeny, pörgős játékmenet jellemzi, a holtidőt nagyjátóval sem találom a játékban. Lerak egy kártyát, kifizet, ha van jutalom, gyorsan megcsinál, majd húz egy kártyát. A 8+-szal én még vitatkoznék, állítsunk csak mellé egy **SUSHI GO!**-t, ami szerintem egy tökéletes játék 8 éveseknek. Azt hiszem, a sokféle kártya talán inkább a 10+ felé viszi, de valahol félúton lehet a kettő között. Mindenesetre itt szó sincsen arról, mint a **JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJA** játékok esetében, a **KAPIBARISTA** már közelíti ezt az álomhatárt, amit a kiadó megálmo- dott magának.

Ami viszont már zavaró lehet, az a hatalmas, **A MARS TERRAFORMÁLÁSÁT (50. NYOMTATOTT LAPSZÁM)** idéző pakli, amiben van minden is, össze-vissza. A lapjárás eléggé be tud tenni egy játékos- nak, vagy megsegíteni egy másikat. Én például az egyik játék elején olyan leosz- tással kezdtem, ami nagyon könnyen hozta a pénzt, és fel is jöttek hozzá a megfelelő vendégek, a többieknek pedig jött ilyen is, olyan is. Ennek eredményeképpen mire ők nagy nehezen szereztek egy törzsvendéget, én befejeztem a játékot a harmadikkal. Hamarabb és több kártyát játszhattam le, aminek köszönhetően a lapjá- rásnak is kevésbé voltam kitéve a nagyobb választékom miatt. Tehát a játék ezen a téren fejlődik, de a játék eleje meghatározó lehet. Egyébként más elemzendő részt nem látok a játékban, nagyon bejáratott elemeket használ. Annyira bejáratott elemeket, hogy ha valaki már



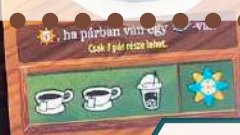
játszott több játékkal a családi kate- góriából, akkor a hype nagyon könnyen csalódást fog neki okozni, mert ebben a játékban nincs ennyi. Nem rossz játék, nem arról van szó, de szerintem nem érdemli meg a hype-ot. A társasjátékozással ismerkedőknek bá- ran ajánlom, hogy próbálják ki, játsszanak vele többet is, mert több mechanikát is korrekt módon mutat be, és pörgős menete különösképp alkalmassá teszi erre. Viszont akinek már van tapasztalata, azt ötletesebb játékok irányába terelném, mint például a kiadó másik játéka, a **ZAMATKOCKÁK**. Az sem kombinálja túl, de van egy egyszerű és jó (és tematikus) ötlete, ami pont elég is ahhoz, hogy érdekes játék váljon belőle.

Szóval a konklúzió, hogy aranyos, szép, az éhes szemet jóllakatja, és talán még finom kávé is tud főzni, de a **KAPIBARISTA** pont az a játék, amire azt mondom, ha több, mint tíz évvel ezelőtt ruk- kol vele elő valaki, akkor lelkesen várom és mutoga- tom sok helyen, de már most olyan, mintha eljárt volna fölötte az idő. Újoncoknak a hobbiba bevezetésnek töké- letes, sőt, ekkor tényleg ajánlom, mert mindent tud, ami ehhez kell, de bárki másnak sok jobbat tudok mutatni. Akárhogyan is, ha valakit becsábított egy kávézóba egy látványos neon cégér, egy dolgot ne felejtsem el: csak a **KAPIBARISTA** adhat erőt és mindent lebíró akaratot!

Breki



REFLEXSHOP



Kapibarista

Tervező:  
Roberta Taylor

Megjelenés:  
2024, 2025

Kiadó:  
KTBG, Reflexshop

Kategória:  
tablóépítő, szettgyűjtős

8+ 2-4 30'





8+



2-5



30'

# Tengeri veszedelem

Kis dobozos kockadobós játék mindig jöhet, bár nem maradnak sokáig, de arra a kis időre megörvendeztetik az embert. Lássuk, a **REFLEXSHOP** milyen kincssel kedveskedik nekünk. És ha már kincs, akkor kalózzok – még szerencse, hogy sem tengerparti homokot nem kell ásnunk, sem a többieket nem kell a másvilágra küldenünk, hogy megeljük. Elég csak jól dobni a kockával.

## KOPONYA-SZIGET

Kellemes, de egy kicsit közhelyes bevezető szöveg fogad, ahogy kinyitjuk a kis dobozát, de aki szereti az ilyesmit, annak megteremti a hangulatot. Arghhh!

Keverjük meg a 38 kalózkártyát, alkossunk egy képpel lefordított paklit belőlük, majd a kezdőjátékos fordítsa fel a legfelső lapot és helyezze a pakli mellé. Ez befolyásolja a dobásokat a játékos körében.

Először mind a 8 kockával dobni kell, de az első dobás után félre lehet tenni bármennyit – bár nem kötelező egyet sem. Bármennyiszer újra lehet dobni a kockákat, még azokat is, amelyeket már félretettünk. Egy a lényeg: minden újradobásnál legalább 2 kockát kell dobni, és a koponyát mutatókat nem lehet újradobni. Illetve ha 3 koponya összegyűlik a félretett kockákon, a köröd véget ért és eredménytelenül, de át kell adnod a kockákat a melletted ülőnek.

A lényeg természetesen a kombinációk, és itt igencsak szükség lesz a segédkártyára, mert nem lineárisan skálázódnak a pontok. Három egyforma kocka oldalért 100 pont jár, de ötért pl. már 500, nyolcért pedig 4.000 (!).

Ráadásul az arany és a gyémánt még egyenként 100-100 pontot is ad, de ha van a dobottak között akár csak egy koponya is, ez a bónusz nem jár.

És még valami, ha eddig egyszerű lett volna a szabály: ha az első dobás során legalább 4 koponyát dobsz, a többit újra kell dobnod, egészen addig, amíg dobásonként legalább egy koponyát dobsz, majd ha megállsz, semennyi pontot nem kapsz – viszont a többiek mind 100-100 pontot vesztenek koponyánként. Baráti, nem?

A játék addig tart, amíg valaki el nem éri a 8.000 pontot, ekkor a többieknek még van egy fordulója, és csak ekkor hirdetünk győztest (akinek a legtöbb pontja van). Itt is van hirtelen halál: aki összehoz egy 9 egyforma szimbólumból álló sort, azonnal megnyeri a játékot.

Kilenc? Nem tévedés? Jól olvastátok, ugyanis vannak kártyák, amik szimbólumokat mutatnak és beszámítanak a dobott kombinációkba. Esetleg kíváncsiak vagytok, hogy milyen egyéb kártyák vannak a pakliban? Nos, van, ami megduplázza a pontokat, van, amivel koponyát is újra lehet dobni, és van, ami miatt pl. egy fordulót dobott kardok nélkül kell befejezni.



Játszottunk pár partit, de megmondom őszintén, folyamatosan két gondolat motoszkált a fejemben (és egyik sem az volt, hogy melyik társam akar a cápák közé vetni, hogy elrabolja a rám eső zsákmányt). Hanem hogy folyton a szabályt bújtuk, hogy emlékeztessük egymást és magunkat a kártyahatásokra – ugyanis egy fia ikon, annyi sincs a legtöbbön. Én ezt hibának tudom be, ami nem nagy szám, de azért a játék élményét egy kicsit elrontja. A másik, hogy ez nem csak egy 2-5 fős játék, hanem igenis simán lehet szólóban is játszani. Nagy sanszot hagyott ki a kiadó és a szerző, amikor nem írta rá, hogy egy fős játékmódban is játszható, pl. hogy ki hány körben jut el a 8.000 pontig és annak megfelelően hajósinas, vitorlamester vagy kalózkapitány rendfokozatot kaphat.

Laza, szándékosan komolyan nem veendő darab a *TENGERI VESZEDELEM*, de persze ez teljesen beleillik azokba az elvárásokba, amiket egy kockapókerrel szemben támasztunk. Sajnos azonban, szerintem nem emelkedik ki zászlóshajóként a többi kockadobós játék tengeréből, viszont aki szereti a szerencsét (amit a kocka jelképez itt) és a szerencsekísértést (amit meg az újradozások), plusz imádja a kalózos tematikát, nos, az tegyen egy próbát, hátha tényleg ott a két egymásra dőlő pálmafa alatt lett elásva a kincs.

drkiss



REFLEXSHOP

Tengeri veszedelem

Tervező:  
Haim Shafir

Megjelenés:  
2012, 2026

Kiadó:  
Amigo, Reflexshop

Kategória:  
kockadobós, szerencsekísértős

8+

2-5

30'





8+  
2-5  
20'

# Táncoló házak

Mikor megnéztem a kiadó bemutató videóját a játékról, akkor jót mosolyogtam. Olyan aranyos volt, ahogy mondták, hogy Hollandiáról az embereknek elsősorban a szélmalmok, a tulipánok és a fapapucs jutnak az eszükbe. Meg persze az amszterdami csatornákon való hajózás... Hát, lehet, én mozgok rossz körökben, de Amszterdamról az első gondolatom az nem éppen a hajókázás. Hanem egy olyan szer, amitől tuti, hogy sokan látják, ahogy táncolnak a házak.

A holland kikötőváros egy mocsaras vidéken terül el, és a házakat cölöpökre építették. Az évek során ezek kicsit megdőltek, és emiatt a párhuzamos és a derékszög olyan, mintha egy-két itt-honi, jól képzett szakember munkája lenne, szigorúan a reggeli csavaros kifli után.



## eMEleték

Egy fordulóban minden játékos húz egy kártyát, mindig melyik pakliból, majd kijátszik egy kártyát a kezéből. Üzletet csak a már lent lévő üzlet mellé lehet letenni, ablakot pedig csak már lent lévő üzlet-, vagy ablakkártyára. Tető bármilyen kártya fölé kerülhet, de azzal lezárjátok az adott épületet, azt felfelé már nem lehet továbbépíteni. A játék habarcsa, akarom mondani lelke, a draftolás. A kezekben maradt 3 kártyát tovább kell adni a szomszéd játékosnak.

## Alapozás

Egy jópofa dobozban érkezett a kártyajáték a boltokba. A dobozban 30 üzlet-, 27 tető- és 52 ablakkártya található, ezen felül még 1 db színbónusz-kártya.



Ha éppen nem tudsz vagy nem akarsz letenni kártyát, akkor azt egyszerűen ki lehet dobni a csatornába.

Az üzletkártyákon és a tetőkártyákon győzelmi pont (tulipán) feltételek találhatóak. Az ablakkártyákon meg azok a szimbólumok, amiket vagy gyűjteni, vagy adott esetben kerülni kell. Ilyen szimbólumok a macskák, zászlók, madarak, kaspók. Pontozási feltétel lehet, hogy legyen az adott épület bizonyos magasságú, vagy azon az épületen legyen minimum számú szimbólum, vagy épp az, hogy ne legyen rajta az adott dolog. A játék végén csak azokat lehet pontozni, amiknek a feltétele teljesült. Bónusz, hogy minden kaspóért – függetlenül attól, hogy az épület befejeződött-e, vagy teljesült e bármilyen feltétel az adott házban – egy pont jár.

A kártyákat három külön pakliba kell válogatni, majd megkeverni őket. Mindenki húz egy-egy üzletkártyát, amit a játékosok maguk elé tesznek. Ezután mindenki húz egy-egy kártyát a három pakliból.



A játék végén extra pont jár annak, akinek a legtöbb lapból álló, egyszínű, egymással élszomszédos lapcsoportja van.

A játék, akkor ér véget, ha valaki a negyedik tetőkártyáját megépítette. Ezt a kört még mindenki befejezi, aztán jöhet a pontozás. Tudom meglepő, de az nyer aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## Tető

**Minőség:** A játék kiváló minőségű, a lapok kifejezetten strapabíróak, a kis nyitónyelves doboz is telitalálat, bár hosszú távon lehet a játékszabály látja majd a kárát.

**Újrajátszhatóság:** Viszonylag nagy, bár az igazsághoz tartozik, hogy túl nagy változatosság nem lesz a körök között. Ami nekem kicsit fájó pont, hogy csak 1 db bónuszkártya van, ebből sokat elbírt volna a játék szerintem, és akkor ez egy plusz lehetőség lenne a variációra.

**Játékélmény:** Könnyed, gyors, egyszerű. Jól működik a draftolás, nincsenek üresjáratok, mindenki egyszerre cselekszik és folyamatosan épül egy kis utcakép mindenki előtt. A játék szabályát pár perc elmagyarázni és maga a játékmenet is nagyon gyors. drkiss kolléga hívta fel rá a figyelmemet, hogy a játék asztalképét tekintve hasonló a 2018-as [WALKING IN BURANÓ](#)hoz.

**Személyes vélemény:** Nem ez a játék fogja megváltani vagy megreformálni a játékpiacon. De egy családi játékestre vagy bemelegítésnek, levezetésnek egy nagyobb játék mellé tökéletes. Egyszerre élvezheti több generáció is. Jó szívvel ajánlom bárkinek, aki nem tud eljutni Amszterdamba, vagy csak érdeklő az építészet és akar egy saját utcát [TÁNCOLÓ HÁZAK](#)kal.

Atila



Táncoló házak

**Tervező:**  
Zach Hoekstra

**Megjelenés:**  
2024, 2026

**Kiadó:**  
Wulphorn Games, Gémklub

**Kategória:**  
draftolás, szettgyűjtős

**8+** **2-5** **20'**



# 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?



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

**Csatlakozz hozzánk YouTube-on!**

**Ne maradj le a következő játékelményről!**



JÚN. 25-28.

BOARD  
GAME  
CAMP

Leányfalu

Gyere játszani

a **BOARD GAME cafe** társasjátékos táborába!  
BUDAPEST

Részletek a **Board Game Camp** Facebook csoportban!



# Társasjáték az oktatásban

## Minden játék kooperatív

Sokat olvasni manapság arról, hogy a munka világában egyre fontosabbak és értékesebbek az ún. soft skilllek, amiket gyakran az interperszonális készségek szópárral érzékeltetünk. Hogy maradjunk a gyakori jövevényszavaknál: empátia, érzelmi intelligencia, kommunikáció stb. Magyarul talán így a legegyszerűbb: más emberekkel szembeni viselkedés, bánásmód. Könnyű belátni, hogy a társasjátékoknak és a nevelésnek is jócskán van keresnivalója ezen a területen – de pontosan miként?

### Amihez kétség sem férhet

A társasjátékok világában alapvetően háromféle típust különböztethetünk meg a játékosok egymás közötti viszonya alapján, melyet a szabályok határoznak meg. Vannak

- » kompetitív (versengő),
- » konfrontatív (egymással küzdő, harcoló) és
- » kooperatív (együttműködő)

játékok. Később még lesz szó a sorozatban a jól ismert kevert típusokról (félkooperatív, csapatjáték, áruló/rejtett szerep), de ne szaladjunk előre. Csupán azért idéztem fel ezt a hármas tagolást, mert egy J. Huizingától kölcsönzött gondolatot szeretnék továbbfűzni: "Egy játék szabályai feltétlenül kötelezőek és semmiféle kétséget nem tűrnek." Ez önmagában magyarázatra sem szorul. Amennyiben viszont eggyel hátrébb lépünk, azt is meg kell állapítanunk, hogy magának a játékcelekvésnek is hasonlóan merev szabályai vannak, még ha ezeknek megismerésével általában nem is kell tudatosan időt töltenünk.

Ha a szabályokon belüli és kívüli világot egyszerre nézzük, meg kell állapítanunk, hogy a játékcelekvés minden esetben kooperatív tevékenység – akkor is, ha a végén a pontszámok vagy bármilyen feltétel alapján győztest hirdetünk. Ez talán még mindig nem forradalmian új gondolat – valójában viszont már nem az. Hiszen gyerekkorunktól kezdve tucatnyi, de inkább száz és száz konfliktuson

keresztül tanultunk meg (jó esetben) másokkal együtt játszani. Ahogy Jordan Peterson fogalmaz: "Vagy olyan ember vagy, akivel szívesen játszanak mások, vagy nem."

Ezt a gondolatot többször kellett már elővennem, mikor az iskolában játék során békéltetésre volt szükség. Amikor először szegtezték nekem ilyen egyenesen a kérdést, hogy "De miért ne csaljak?!", kicsit magam is elgondolkodtam: De tényleg, miért?

### Játékrontók és hamisjátékosok

Előrebocsátanám, hogy nem csak és nem is kifejezetten a csalás jelenségével szeretnék foglalkozni, de érdemes itt kezdeni, hogy megértsük a játékszabályok (és a közös játékcelekvés) szent mivoltát. (A szent itt zárt, elkülönített értelemben szerepel, szintén Huizingától kölcsönözve a fogalom játékra vetítését.) Amikor gyerekeket ültetünk le játszani, nem feltétlenül kezdjük azzal, hogy "Ne csaljatok!", hiszen ez alapvetés. Ráadásul nem is gyanúsíthatunk senkit előre, még ha sejtjük is, hogy kikre érdemes figyelniük e téren. Sose becsüljük alá egy játszó gyermeket, aki nyerni akar.

Az előző cikkben meséltem a kislányról, aki ösztönösen fel pattant egy elszabadult labda után, és közben odapillantott egy olyan kártyára, ami számára rejtett információt tartalmazott. Ha gyerekeket kezdünk játszani, készüljünk

fel az ilyen esetekre. Ebben a példában megszavaztuk az ártatlanságot, de sajnos láttam már több partit szétesni hasonló helyzetek miatt, ahol a szándékosság vitathatatlán volt. Kérdés, hogy mit tehetünk az ún. hamisjátékosok ellen, akik látszólag részei akarnak maradni a játéknak, de a szabályokat nem tartják tiszteletben. Következzék néhány gondolat, amikkel én is kísérletezek, és eddig segíteni látszanak:

- » Mutassunk példát. Nyugodtan ülünk be játszani a gyerekek közé, és viseljük méltósággal a vereséget, a sokadik vagy épp utolsó helyezést.
- » Gratuláljunk a győzteseknek. Ha megtanulunk örülni mások sikereinek, azzal egy kicsit levesszük a saját vállunkról a győzelmi kényszer terhét. Biztassuk a teljesítmény őszinte elismerését.
- » Kérjünk visszavágót. A játék egyik legcsodálatosabb tulajdonsága az ismételhetség. Amíg nem versenyhelyzetben vagyunk, egyetlen parti eredménye sem végleges. Ráadásul a játékbeli fejlődés valóban vereségeken és a dobogó alsóbb fokain keresztül vezet.
- » Értékeljük a tisztességes és fair play gesztusokat. Ahogy zsigeri hamiskártyásokkal, úgy ösztönösen tisztességes gyerekekkel is találkozni fogunk. Amikor az ő gesztusaik mutatkoznak meg organikus helyzetekben, emeljük ki ezeket – figyelve persze az arányosságra.
- » Ültessük távolabb a gyerekeket. De tényleg. Senkinek sem kényelmes mellkashoz szorított kártyákkal játszani, a mellette ülő pillantásától tartva. Alakítsuk ki úgy a teret, ülésrendet, hogy a gyerekeknek ne kelljen külön odafigyelniük arra, hová néznek.

Ha a fenti szempontokkal elkezdünk dolgozni, gyorsan érhetünk el eredményt. A visszaeső csalókkal viszont nehéz lehet hosszútávon együttműködni. Sajnos az is előfordulhat, hogy maguk a gyerekek unnak rá azokra, akik nem tartják tiszteletben a szabályokat. Egy ilyen kiállítás kellemetlen, de talán hasznos lecke lehet minden résztvevő számára. Érdemes lehet a csalókkal elbeszélgetni, hogy tud-e mögöttes okot mondani. Esetleg keresni olyan játékokat, amikben saját erőből is eredményes, vagy épp lehetetlen a csalás. Vannak teljesen nyílt információjú játékok, ahol jelentősen szűkül az ügyeskedés lehetősége, itt pedig megerősödhet az érintett gyermek játékselektív és társadalmi szabálykövetés iránti tisztelete.

Huizinga megkülönbözteti a hamiskártyásokat a játékrontóktól. Utóbbi nem próbál meg játékon belül maradni, hanem lerombolja a játék világát, szándékosan tönkreteszi azt. Hogyan is történhet ez? Nézzünk néhány példát:

- » a titkos szerepét idő előtt felfedi,
- » megmutatja kézben tartott lapjait,
- » meglesi más lapjait, és ezeket elárulja,
- » a bábukat/alkatrészeket felindultságában átrendezi, és az eredeti állapot emlékezetből nem visszaállítható,
- » szélsőséges esetben kárt tehet az alkatrészekben.

Ezeknek a játékrontásoknak a súlyossága mindig attól függ, hogy folytatható marad-e a játék, és kinek mennyire sérülnek az esélyei. Mindez nagyban meghatározza azt is, hogyan járunk el a frusztrált, romboló gyermekkel szemben. Talán itt is a megelőzés és a folyamatos felügyelet segíthet igazán: mindig törekedjünk kiemelni és betartani, hogy a játék szabad cselekvés. Aki önszántából ül le egy játékhoz, vagy akár a játék kiválasztásában részt vesz, kisebb eséllyel fordul a játék és a játszók ellen.

Fontos továbbá a modern játékok győztest elrejtő oldala: ha a játékban szinte végig ott a lehetőség, hogy én nyerek, sokkal kevésbé szabotálom azt, mintha már régóta látom, hogy nem nyerhetek.

A játékrontáshoz egy utolsó gondolat: sokszor vívodom két vélemény között, méghozzá a "Ha elkezdted valamit, csináld végig!" és a fenti "A játék mindig szabad cselekvés" között. A két gondolat ugyanis valamennyire ellentmond egymásnak. Rendszeresen tapasztalom, hogy a gyerekek néhány kör után érdeklődésüket veszítik, esetleg vágyakozva kezdik nézni a másik asztalnál folyó sokkal izgalmasabb, színesebb játékot. A tanácsom klasszikus "hoztam is ajándékot, meg nem is" jellegű: legyünk magunkkal szemben rugalmasak. Mi ismerjük a játékból kiszállni vágyó gyereket és az asztaltársaságot is, továbbá magát a játékot is. Ha a játékból való kiszállás a játékmenet súlyos sérülése nélkül megoldható, általában könnyebben hozzájárulok, és igyekszem az asztal támogatását is elérni ehhez a döntéshez. Természetesen próbáljuk meg bátorítani a gyerekeket a végigjátszásra: ezért is érdemes rövid, pörgős darabokkal indítani. Egy általános iskolás korosztályban már a 15-20 perces játékok is gyakran hosszúnak bizonyulnak.

Ha viszont a játék sérülése nélkül nem módosítható a játékosok száma, bátran cseréljünk be játékosokat, ülünk be magunk a megüresedő székbe, vagy nyúlunk bele úgy a szabályokba, hogy a bennmaradók befejezhessék azt. Úgy vélem, fontosabb egy tudatosan játékrontó magatartás megelőzése, mint az így elszennvedett károk orvoslása. Egy pillanatra pedig a kultúrmissziós gondolatra is visszacsatolnék, melyet az első cikkben említettem: Ha tudatosan játékos embereket kívánok nevelni, be kell látnom, hogy érdemes megóvni a gyerekeket a rossz élménytől, amennyire lehet. Úgy vélem, inkább megéri újraosztani egy 5-10 perces játékot, mintsem megvárni, hogy





csalódottság vagy bosszankodás miatt széthulljon, szétrobbanjon. Utóbbi, azt gondolom, mindenképp rosszabb szájízt hagy maga után... bocsánat, nagyon sokat dumáltam konkrét játékok nélkül, ezt gyorsan javítom is.

### ■ Nyerő játékok, avagy 6:3

Két olyan játékon keresztül szeretném bemutatni a fenti szempontokat, amik nekem eddig tökéletesen beváltak, és ritkán generáltak konfliktust. A [VIGYÁZ\(Z\)6!](#) és a [TRIO](#) két olyan cím, amik sosem hagytak még cserben. Előbbi nagy előnye, hogy szimultán történik a körben kijátszandó kártyák kiválasztása, így a játék akár 10 fővel is tulajdonképpen holtidő nélkül játszható. Továbbá nyílt sorokba gyűjtjük a lapokat, így eleve kevés esély van a csalásra. Végül pedig a közös, egyszerre történő lapfelfedés különösen izgalmas a gyerekeknek, így általában hamar beszippant egy asztalnyi játékost, ha előkerül. Mivel interakció tulajdonképpen nincs a játékosok között a játékmenet szintjén, hiszen nem tudjuk, kik milyen lapokkal indulnak és mit játszanak ki az adott körben, kevés a súrlódási lehetőség is. Van viszont két dolog, amit ki szeretnék emelni a [VIGYÁZ\(Z\)6!](#) játszása során.

Először is érdemes megfigyelni, hogy a négy sorba helyezendő kártyákat kik és hogyan kezdi el beilleszteni. Ugyanis ha nem térünk ki a szabálytanítás során arra, hogy mindenki maga tegye a lapját a helyére, szinte biztosan lesznek önként jelentkezők, akik mindenki lapjait igazgatni szeretnék. (Akkor is lesznek természetesen, ha külön kitérünk erre a pontra.) Ha valaki nagyon játékmesteri

szerepbe helyezkedik, majd véletlenül benéz valamit, ízes viták alakulhatnak ki a szerepeket illetően, amiket hűteni kell. Ilyenkor érdemes tisztázni, hogy nincs ilyen szerep – maga a játékmenet működtetése egyenlő felek közötti koordinációt kér.

Másodszor pedig – bár azt mondtam, nincs is holtidő – valójában oda kell figyelni, és néha türelemre inteni a játékosokat. Vannak ugyanis olyanok, akik pillanatok alatt döntenek, és nekik bosszantó, ha valaki “sokat” gondolkodik. Ez a sok néha nincs 15-20 másodperc, de ebbe akár 2-3 Tik-Tok videó is belefér, szóval nem ehhez vannak szokva...



A [TRIO](#)ban a holtidő pedig azért nem probléma, mert az információk a többi játékos körében jönnek – és néha ezek izgalmasabbak, mint a saját köreink. Ráadásul ez a játék meg van spékelve egy kis memória elemmel is, ami

## Főnökök főnökei, beosztottak beosztottai

A ma még elmerülten játszó gyerekek hipp-hopp dolgozó emberek lesznek, döntéshozók, alárendeltek, egymás kollégái és beosztottai, felettesei. Az össze-vissza AI-zott világban nehéz megmondani, 10-20 év múlva hogyan néz ki majd a munkaerőpiac. Azt viszont joggal gondolhatjuk, hogy a rongyosra hivatkozott készségek, mint a kommunikáció, a csapatmunka és a konfliktuskezelés nem veszítenek majd jelentőségükből. A fent említett probléma-helyzetekből, úgy hiszem, hosszú távon minden érintett profitál, főleg akkor, ha nem csak az akut megoldáshoz, hanem az utókezeléshez is tudatosan állunk. Ha egy-egy konfliktushelyzet után már lecsillapodtak a kedélyek, érdemes szétszálazni a történeteket, és megvizsgálni, ki és mit csinálhatott volna másképp. Csak így tudjuk felvértezni magunkat és a gyerekeket az életben is elkerülhetetlen súrlódásokra – egyelőre még kisebb tétikkel, az iskolában játszva.

Gergely



külön odafigyelésre motivál. Itt találkoztam már olyanokkal, aki rendre csak gyorsan megkukkantotta a középen lévő lapokat, hátha nem látják a többiek – mondanom sem kell, ez nem csak a játék, de a fair play szellemével is ellentétes. Ezen felül itt kézben tartott, titkos lapokat kérünk egymástól. Ha valaki csalni próbál, és esetleg nem azt adja, amit adnia kellene, később könnyen lebukhat. Ez persze messze nem eredményezi azt, hogy ne próbálnák meg időről időre a gyerekek. Itt tehát már bejön egy olyan bizalmi tényező, mint például a színadási kötelezettség néhány klasszikusnál. Egy rutinos rókát, aki számolja a lapokat, nem fogunk becsapni, de gyerekek között itt már érdemi csalás is előfordulhat, főleg akkor, ha nem koncentráltan játszik az asztal.

Ez a két kis kártyajáték tehát, azt gondolom, jó kiindulási pont lehet első játéknak azoknál a gyerekeknél, akiknek eddig a *MONOPOLY* és a *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* volt a társasjáték. Ezekben a jól körülhatárolt szabályrendszerű, rövid játékokban elkezdhetik elsajátítani a türelmes, empátikus együttjátszást, valamint a kudarcok és sikerek kezelését – mindkét játék bír annyi szerencsefaktorról, hogy segítsen helyükön kezelni ezeket.

Inspirációként felhasznált és ajánlott irodalom:

- » J. Huizinga: *Homo Ludens* (1938)
- » Jesztl József – Lencse Máté: *Társasjáték-pedagógia* (2018)



# Germán P. Millán interjú

**GERMÁN PALOMAR MILLÁN** nevét a legtöbben a 2021-es esseni siker, a **BITOKU** révén ismerhetik. Ám ezelőtt is készített már játékokat, azóta pedig évente érkeznek a legfrissebb munkái. Játékai mind tematikában, mind mechanikában rendkívül sokszínűek és mindben képes valami újat mutatni számunkra. Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen, akinek a véleményét erősen befolyásolta a találkozás a **BITOKU**val vagy a **MEN-NEFER**rel. Hogyan születtek ezek a játékok? Hogyan lehet egyáltalán megújítani egy világsikerű játék fő mechanikáját egy mégis más, sőt, még jobban gondolkozásra készítő megoldással? Ebben az interjúban **GERMÁN P. MILLÁNT** kérdeztem gondolatairól. Ezúton is köszönöm neki kedvességét, és hogy a rendelkezésünkre állt!

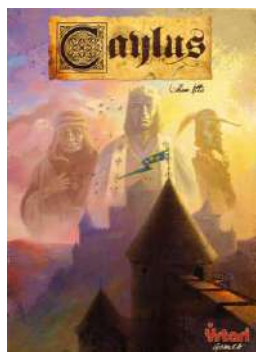
## Hogyan kerültél a társasjátékos hobbiba, majd a szakmába?

Nagyon jól emlékszem a legelső alkalomra, amikor először **CATAN**oztam, még 2005-ben. Miután befejeztük a játékot, le voltam nyugözve a játék stílusától és koncepciójától; sosem játszottam korábban ehhez foghatót.

Elkezdtem megvásárolni és játszani az olyan modern társasjátékokat, mint a **CARCASSONNE**, **CAYLUS**, **PUERTO RICO**, **DOMINION**... Erős szenvedély gyült bennem, miután kipróbáltam a **CATAN**t.

Később, 2010-ben egy egyetemi tanulmányt írtam a társasjátékok készítéséről, ami az első prototípusom megszületéséhez vezetett. Jóval később, 2018-ban ez a prototípus került kiadásra az első játékomként: a **KINGDOM DEFENDERS**.

Ez új ajtókat nyitott számomra, hogy játékokat szerezhessenek olyan spanyol kiadók számára, mint a **DEVIR** és a **LUDONOVA**.



**Egy egyetemi kutatás során nagyon sokat tanul az ember, főleg, mivel a tudás nagyobb része a tudomány részéről érkezik, és nem a hobbiban jártas személyektől. Volt-e esetleg olyan gondolatod, amiről később beláttad, hogy elsőre jónak tűnt, de azóta továbbfejlődtél vele? Hogyan hasznosítod ezt a tapasztalatot a játékaid elkészítése során?**

A játéktervezéshez való hozzáállásomat mindig az elemzés és folyamatos fejlesztés határozta meg. Az első ötlet mindig egy másodikká fejlődik, majd egy harmadikká, és így tovább. Ez egy természetes folyamat állandó változással, elemzéssel és fejlődéssel.

Ez egy olyan végső állapothoz vezet, ami jelentősen különbözik az eredeti ötlettől, szórakoztató visszanézni és megfigyelni minden játék korai változatát. Például a **BITOKU** első verziói tartalmaztak egy licit fázist, ami elég furcsán hathat, ismerve a végső változatot. Vagy például a **MEN-NEFER** esetében sokáig dobókockákat használtam a játék főmechanikájához.

Az a tapasztalatom, hogy a társasjáték fejlesztésnek egy mindig önkritikus, analitikus alapon kellene nyugodnia: hogyan működnek a játék részei, hogyan lehet rajtuk fejleszteni. Időnként ez egy nagy kihívás, de mindig izgalmas.



**Említetted hogy a Men-Neferben használtál volna dobókockákat, vagy a Bitokuban licitálást helyeztél volna el. Végül pont a Bitokuba kerültek a kockák (amikben vélem felfedezni a korai licitálás ötletét, mikor legalább akkora értékű kockát kell lehelyeznünk az akcióhelyre, mint a már legnagyobb ottlévő kockáé), de szerintem ezen kívül is osztozik e két játékok koncepciókon, mint a munkások mozgása a folyónál és az Élet házában. Szándékos a párhuzam köztük? Illetve milyen mechanikákat használsz előszeretettel a játékaidban?**

Általában igyekszem sok energiát fektetni abba, hogy minden játékomat különböző mechanikai alapokra építsem. Szerintem ez olyasvalami, ami jól látszik és értékelhető, ha összevetjük egymással a játékaimat.

Amikor a *BITOKU*t terveztem, azt éreztem, egy nagyon érdekes megközelítést fedeztem fel: egy lépés felold egy másik fajta lépést. A *BITOKU*ban egy kártya kijátszása feloldja a lehetőségét egy kocka kijátszásának. Egy kocka lehelyezése pedig egy kártya vásárlását oldja fel.

Ez három különböző lépés, mintha három eltérő játékot játszanál. Ez talán jelentéktelennek tűnhet, de a legtöbb játék esetében a játékos mindig ugyanazt csinálja a körében. Például a köröd során lehelyezel egy munkást és ez generálja az akcióidat.

A *BITOKU*ban azt fedeztem fel, hogy szórakoztató és kifejezetten dinamikus a játékos számára, amikor ezek az opciók fokozatosan válnak elérhetővé. Alig vártam, hogy tovább kutathassam ezt az ötletet, míg végül a *MEN-NEFER*ben ezt sikerült is megvalósítanom. Ha pedig beigazolódik a megérzésem, a *THAUMATA SAGA* harmadik részében is ezzel a gondolattal játszom el (a *SABIKA* és a *MEN-NEFER* után).



**Ez mind nagyon sok időt, munkát és elköteleződést kíván. Jómagam nagyon szeretek segédkezni játékok elkészültében akár teszteléssel, fejlesztéssel vagy a szabályrendszer letisztázásával. Számomra ez nagyon inspiráló és izgalmas munka. Mesélnél számunkra azokról az emberekről is, akik segítenek téged egy-egy játék megalkotásában? Fel tudsz idézni olyan alkalmat, hogy egyiküket inspiráltad a munkátok során, ami végül jelentősen befolyásolta egy játék menetét, megjelenését, vagy akár egy önálló játékként teljesedett ki?**

Én egy szűk, de nagyon stabil és odaadó tesztelői csapattal dolgozom. Minden alkalommal próbára tesszük és megpróbáljuk eltörni a játékot annyira, amennyire csak lehet.

A tesztelési módszerem kizárólag a megfigyelésen alapul. Mindig azt nézem, hogyan játszanak a többiek, és megkérdezem, miért tettek bizonyos lépéseket vagy használtak egyes stratégiákat. Ennek köszönhetően a tesztelők játéktípusa megmondja nekem, a játék hol bukik meg, ugyanakkor azt is látom, hol stabil és letisztult.

Elsőre furcsának tűnhet, de én sosem játszom ilyenkor a játékaimmel, kivéve, ha meg szeretném erősíteni egy-egy megérzésemet, elméletemet a játékmenetről. Úgy hiszem, egy játéktervező a játékosoknak kell készítsen játékokat, nem saját magának.

Minden tesztalkalom után átbeszélgük az érzéseinket és a szokatlan megfigyeléseinket. Így mindig hatással vannak rám a játékosok, akik tesztelik a játékaimat. Gyakran mutatnak meg számomra olyan dolgokat, amiknek ők maguk nincsenek tudatában, de én észreveszem, és feljegyzem ezeket, hogy finomítsak rajtuk és újragondoljam őket a következő alkalomra. És ezt mindig izgalmas nézni, hogyan fejlődik a játék egy olyan úton, amit sosem gondoltam lehetségesnek; úgy is mondhatjuk, a játék önálló életre kel és a tesztelőkkel közösen fedezem fel, milyennek kellene lennie, valahogyan hasonlóan egy szobrászhoz, amikor kifaragja a művét egy nagy kőtömbből.

Véleményem szerint egy játékot a mechanikája határoz meg. A mechanikák mentén gondolkozunk, ami meghatározza a játékelményünket. Mégis, sokszor a játék világa az, ami dönt kedvelés és rajongás közt. A játékaid nagyon sokszínűek, amit mind a játék köré képzelt világ, mind a grafikája biztosít. Te választasz témát a játékaidhoz, vagy ezt már inkább a kiadó határozza meg? Szoros az együttműködésed a grafikusokkal? Mennyire van ráhatásod a kinézet megvalósítására?

Azt érdemes tudni rólam, hogy én tervezőgrafikus vagyok képzőművészeti háttérrel, ami egy jelentős előny egy játéktervezőnek.

A prototípusaim elrendezése és ikonográfiája rendkívül kidolgozott, ahogyan a tematikai adaptációja is.

Eddig még egyetlen játékom tematikája sem változott meg és a játékelemek elrendezése is többnyire változatlan maradt.

A játék tesztelése során még folyamatosan alakítom a játék elrendezését és fejlesztem az átláthatóságát. Ezt mindig gyakran átbeszélésem a tesztelőkkel; arra törekszem, hogy fejlesszem a játékelményt és az összhatást az elemek minél intuitívabb elhelyezésével. Ez a munka jelentősen támogatja a kiadót, megkönnyítve a későbbi illusztrációs és tördelési feladatokat.



Amikor tematikáról és játékötletről beszélünk, előbb-utóbb szóba kerül, hogy mi érdekel minket, mit dolgozunk, hol élünk, milyen a kultúránk, mint inspiráció. Spanyolként gondolkodtál már azon, hogy készítesz egy játékot, amit a kultúrád ihlet? A 30 Monedas című (egy spanyol rendezésű, HBO sorozat társasjátékos adaptációja, angolul 30 Coins névre hallgat), 2021-es játékom egy kis spanyol faluban játszódik, de számomra ez mégsem nyújtja azt az igazi spanyolos témát. Ha megengeded, feltennék neked egy sztereotipikus kérdést is, hogy mit gondolnál egy torreadorról vagy fiesztáról szóló játékról.

A [30 Coins](#) egy felkérés volt a *LUDONOVA*tól; egy HBO Max sorozaton alapult, amit a spanyol származású Alex de la Iglesia rendezett. Ez egy olyan projekt volt, amit magamtól sosem fontoltam volna meg; a *LUDONOVA* javasolta nekem és végül együtt valósítottuk meg.

Általánosságban véve nem kötődöm szorosan hazám kultúrájához; engem mindig a jóval távolabbi dolgok vonzottak, mint a japán kultúra vagy a sci-fi. A filmek, sorozatok és videójátékok nagy hatással voltak rám.

Ugyanakkor a szülővárosomhoz, Granadához szoros szálak fűznek. A *SABIKA* című játékom az Alhambra építését mutatja be, egy olyan helyét, amit sokszor látogatok meg, amikor van időm a várost járni. Nagyon élveztem a készítését, ráadásul a világ egyik vezető szakértője volt a szakmai tanácsadóm, aki évekig tanulmányozta az Alhambrát. Fantasztikus volt.

Ami a bikaviadalok kultúráját illeti, azt kell mondjam, hogy mindig is erős ellenszenvvel viseltetem iránta. Ez olyasvalami, ami nagyon nagy figyelmet vonz Spanyolországon kívülről, ám arról biztosíthatlak, hogy itthon nagyon kevés ember kötődik ehhez a hagyományhoz. Spanyolország építészetben, zenében, költészetben és kultúrában gazdag ország, ami messze túlmutat a bikaviadalon; ez olyasvalami, amit sosem tudtam megérteni. Sosem csinálnék róla társasjátékot; tisztelem a hagyományt, de teljesen elutasítom.

**Mesélj még kérlek pár szót a Ludonovával és a Devirrel folytatott együttműködésedről. Már nagyon sokszor emlegetted mindkét kiadó nevét, ami nem véletlen, hiszen véleményem szerint mind számodra, mind a kiadóknak fontos mérföldkövet jelentettek a közösen kiadott játékok.**

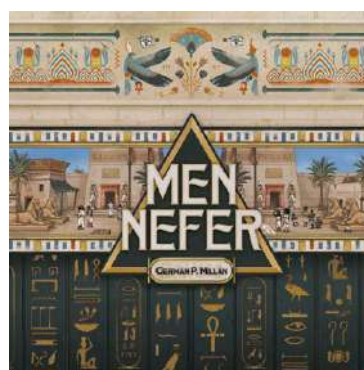


Ezek a legnagyobb, nemzetközi kapcsolatokkal rendelkező spanyol kiadók és ez nagyon fontos egy szerzőnek, aki hozám hasonlóan olyan rétegműfajban alkot, mint az euró játékok. Nagyjából három évig dolgoztam a LUDONOVA-nak játékfejlesztőként. Az a lehetőségem is megvan, hogy megmutassam nekik a prototípusaimat, mint ahogyan azt a DEVIRrel is teszem. Mindkét kiadóval szoros kapcsolatban állok és nagyon szerencsésnek érzem magam, hogy játékokat adhatok ki velük.

**Végül egy klasszikus, de a rajongók számára annál izgalmasabb kérdéssel készültem: Min dolgozol jelenleg? Közleg már a dobozbontás?**

Most fejezem be a THAUMATA SOROZAT harmadik játékát (a SABIKA és a MEN-NEFER után) és egy másik projektet, amiről még nem beszélhetek, mivel még nem mutattam meg kiadónak.

Köszönöm az idődet és üdvözlöm az összes játékost, aki elolvasta ezt az interjút!



Breki



**Kedvenc játék:**  
*változó, talán ma a [Russian Railroads](#)ra esne a választásom*

**Kedvenc játékszerző:**  
*nincsen, nagyon tiszteltem az összes játékszerzőt*

**Kedvenc játéktípus:**  
*nincsen kedvencem, de a leghatékonyabbnak a munkáslehelyezést gondolom*

**Germán P. Millán**

**Életkor:**  
 40

**Nemzetiség:**  
 spanyol

**Leghíresebb játéka:**  
[Bitoku](#)

**Utoljára játszott játék:**  
[Speakeasy](#)

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin  
159. 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:

