

160.

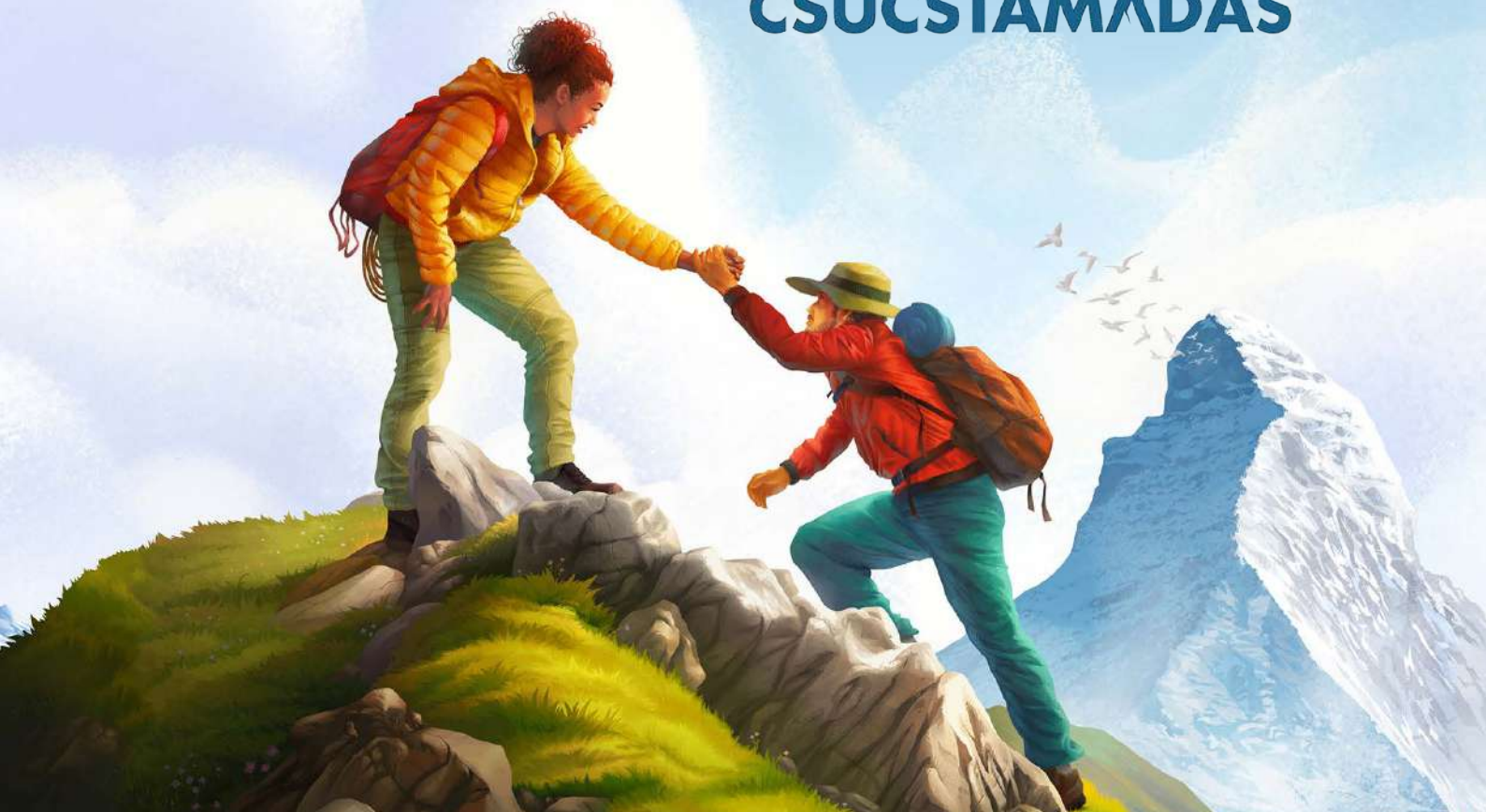
JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2026. július

PEAKS

CSÚCSTÁMADÁS



Csúcstámadás · Királyi kombó: Törtető tömlöclakók · Képzavar
P mint pizza · Társasjáték az oktatásban - Hagyjuk-e nyerni a gyerekeket?



Pulitzer



A főnix kincse



Ethnos 2. kiadás



Szörnyszekrény

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

Michael Menzel

ANDOR

LEGENDÁI

TÁVOLI FÖLD

7 epikus történeten keresztül egy elveszett civilizáció nyomában

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

ÚJ

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

Kedves Játékosok!

Ami nincs fent a neten, az nincs is. Ugye ismerős? Mint a viccbe, amikor a pincér aggódva jön ki a vendéghez, hogy valami baj van-e az étellel. Miért? - kérdi a vendég. Hát mert evés előtt nem posztolt az Instára - jött a válasz.

Mostani lapszámunkban nem mindegyik játékra húzható rá ez a logika, de kétségtelenül van pár, ahol, ha nem vagy elég hangos, nem vagy elég „nyomulós”, nem is számítasz.

Nem te értél fel elsőnek a hegy csúcsára? Sajnáljuk, nyertes már biztos nem lehetsz (CSÚCSTÁMADÁS). Nem a tiéd a legtöbb befolyás a sziget tartományaiban? Micsoda pech, akkor nem te kapod a legnagyobb pontot (ETHNOS 2. KIADÁS).

Nem te raktad a legerősebb kombót a főnix nagy fészékéhez? Hát, akkor elégedj meg a kevesebb ponttal (A FŐNIX KINCSE). És ha nem tudod megjegyezni az ágy körül ólalkodószörnyeket elriasztó jeleket, akkor sajnós ellepik a szobát (SZÖRNYSEKRÉNY). És ha még a börtönt sem tudod rendesen lezárni, ne csodálkozz, ha rád törnek az ott élő zsványok (KIRÁLYI KOMBÓ: TÖRTETŐ TÖMLÖCLAKÓK).

És hogy mi köze mindennek a nethez, a Facebookhoz meg az Instához? Csak annyi, hogy ha nem ad rólad hírt a média, nem is létezel – és ez bizony nem csak ma van

így, régebben is megvolt ennek az akkori formája, úgy hívták: írott sajtó (PULITZER).

Ez a szemlélet még talán a partijátékokba is átszivárog, hiszen ha nem tudod elsősre rávágni az odaillő kezdőbetűvel a megfelelő szót, akkor bizony más viszi el a pálmát, de legalább is a pizzaszeletet (P MINT PIZZA). És ha nem tudod jól megrajzolni azt, amit olvasol, vagy kitalálni azt, amit más rajzol, lehet, hogy a többiek nevetnek – de tudod mit, nevéss te is, nem kell mindig győztesnek lenni (KÉPZAVAR).

Ez felveti, hogy van-e még olyan kérdés a társasjátékok oktatásában, amit nem tárgyaltunk volna ki eddig? Mi az hogy! Rengeteg. Ezekből Gergely kollégánk módszeresen veszi végig a legfontosabbakat, pl. azt, hogy hagyjuk-e nyerni a gyerekeket. És bár erre nézve tettünk már egy bátorítatlan kísérletet, a mostani játékelméleti cikkünk sokkal alaposabb, nem véletlenül, hiszen gyakorló pedagógus tollából származik (TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN - HAGYJUK-E NYERNI A GYEREKEKET?).

Olvasátok 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 és Dávid Áron

Korrektorok:

Dávid Áron, Kiss Csaba és Krantz Domi

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Eperjesi Gergely (Gergely) és Békási Zsolt (Beki)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

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

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

Tartalomjegyzék

- 
- 6 CSÚCSTÁMADÁS**
- 10 KIRÁLYI KOMBÓ: TÖRTETŐ TÖMLÖCLAKÓK**
- 12 PULITZER**
- 19 A FŐNIX KINCSE**
- 21 ETHNOS 2. KIADÁS**
- 23 P MINT PIZZA**
- 26 SZÖRNYSZEKRÉNY**
- 28 KÉPZAVAR**
- 30 TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN**
- HAGYJUK-E NYERNI A GYEREKEKET?**

IV. DÉL-DUNÁNTÚLI TÁRSASJÁTÉK TALÁLKOZÓ



*Modern társasjáték és közösség,
jó hangulat! <*

PROGRAMOK:



**EGÉSZ NAPOS
JÁTÉKLEHETŐSÉG**



**KLUBOK ÉS EGYESÜLETEK
BEMUTATKOZÁSA**



**KEREKASZTAL
BESZÉLGETÉSEK**



NYEREMÉNYJÁTÉK



**EGÉSZ NAPOS
BÜFÉ LEHETŐSÉG**



HELYE:

**7130 Tolna,
Bajcsy-Zs. Endre u. 73/B.**
Kulturális központban,
a Lovarda épületében



IDEJE:

2026.08.29.
SZOMBAT
9:00–18:00

*JÁTSSZ! ISMERKEDJ!
KAPCSOLÓDJ! <*



**ÉRDEKLŐDNI:
+3670/977-56-08**



*Játssz velünk,
légy része a közösségnek! <*



12+



1-4



60-120'

Csúcsátadás

„A világnak vannak hibái: a gleccsereken repedések vannak, a hegyek közt szakadékok, de az egésznek együtt mégis fontos a hatása.” – George Meredith

A **CSÚCSÁTADÁS**sal ismét egy különleges játékkal bővült a **VAGABUND** kiadó kínálata. A természeti téma ugyan már nem számít annak, sőt; azonban a mechanika sok egyedi vonást hordoz. Euró játék, ám mégis teret ad az egymással való alkudozásnak, a másik meggyőzésének. A közös hegymászás kifejezetten izgalmas, ráadásul a gyorsaság is számít, mert a játék addig tart, ameddig valaki le nem teszi az utolsó zászlaját és kiváltja a végjátékot. Autóknál, bicajoknál vagy tevéknél már megszoktuk, de hegymászókat eddig nem nagyon versenyeztethettünk társasjátékban. Nézzük is meg, hogy zajlik ez.

„A hegy lábánál állóknak nincs joguk kinevetni azt, aki a csúcsról alábukik.”
-Nicolae Iorga

Nagyon szép és látványos dobozt kapunk, visszafogott színekkel, rendesen megtömve. Benne egy viszonylag nagy világtérkép, játékosablák, kockák, zászlók, tokenek, kártyák. Mindenből van bőven. A lapok kifejezetten szépek, mindegyik egy-egy valós hegyet ábrázol, annak legfontosabb vonásaival együtt. Ráadásul a magyar kiadás tartalmaz két magyar és egy erdélyi csúcsot is: Kékestető, Szent György-hegy és a Székelykő, mely utóbbi úgy kerülhetett a magyar dobozba, hogy a románok a román kiadás lokalizálásánál lemondtak róla.

A setuppal szerencsére nem kell hosszan pepecselnünk, aránylag gyorsan megvagyunk, mert nem kerülnek fel a térképre jelölők, tokenek, mindössze egy-egy bónuszjelölő kontinensenként. Minden játékos megkapja a saját készletét kockákból, zászlókból, fejlesztéslapkákból, illetve előkészítünk három paklit: a hegyi vezetőket, a hegyeket és a bónuszkártyákat. Aszimmetrikus állással kezdünk, mindenki a kapott lendületkártyájának megfelelően állítja be a saját energia- és állóképesség szintjét, ha kell, lép a tapasztalatsávon és beállít felszerelés(ek)e)t a felszerelésásvain. Minden játékos két „A” kategóriás hegygel kezd, melyek nyílt információk.



**„A hegyek megváltoztatják az időjárást,
a fényt, a hegyek támpontok, és közelebb
vannak az éghez, mint mi.” –
Jón Kalman Stefánsson**

A gyors előkészület után a játékmennet sem tartogat hatalmas kihívásokat. Nem a szabályok összetettségében rejlik a játék előnye szerintem. Alapvetően három akcióból választhat egyet a játékos. A választott akciót meg is jelöli egy akciókockával. Minden lehetőséghez 3 kockahely tartozik, azaz a játék során néha el kell majd távolítanunk ezeket a kockákat. Erről később még beszélek, de előbb vesézzük ki a három akciólehetőséget.

- » Pihenés. Ez biztosítja, hogy legyen elég energiánk majd a hegymászáshoz. Minden akció több fázisból áll, és ez részletesen le van írva a játéktáblánkon. Pihenéskor átutazhatunk bármelyik földrészre, de maradhatunk is. Ezt követően növelhetjük két egységgel az energiaszintünket, azaz az energiajelzőnket kettővel feljebb léptethetjük az energiasávonkon. Ha úgy jobban járunk, választhatjuk azt is, hogy az állóképesség szintünkig növeljük az energiaszintünket. Ezt egy kis szívecskével jelöljük egy párhuzamos sávon, és minél magasabb szinten van, annál több energiát tudunk szerezni egy pihenés akcióval. Gondoljunk csak bele, milyen életszerű ez!
- » Felkészülés. Ha kipihentük magunkat, elkezdhetjük a felkészülést a hegymászásra. Ehhez be kell szerezniünk a mászási engedélyt egy-egy csúcsra, azaz húzhatunk egy lapot a kínálatból vagy a pakliból zártan. A hegykártyákat magunk előtt nyíltan tároljuk és maximum négy lehet belőlük. Ezután frissítenünk kell a lapok kínálatát, majd a fejlettségi kockáinktól függően kaphatunk egyéb felszerelést, mely szükséges lehet bizonyos hegyek megmászásához: kötél, sátor, csákány, karabiner, mászócipő, oxigénpalack.
- » Mászás. Pihenés és felkészülés után elérkezünk a mászáshoz, amely talán a játék legizgalmasabb eleme és egyúttal a legbonyolultabb akciója is. Ilyenkor ki kell választanunk az egyik hegykártyánkat és tulajdonképpen bedobni a közösbe, ugyanis sokszor nem egyedül mászunk. Minden lap két jutalommezőt tartalmaz, a kártya tulajdonosa választhat, hogy melyiket szeretné. Ezt előre bejelenti, ennek tudatában döntenek a többiek arról, csatlakoznak-e a mászáshoz. Az aktív játékos nem utasíthatja vissza őket. Mindenki, aki részt vesz benne, odautazik az adott kontinensre, kivéve, ha ezt egy lap ki nem zárja. Nehezebb, magasabb hegyeknél ugyanis akklimatizálódni kell, azaz már a mászást megelőző akcióban oda kell utazni, nem elég csatlakozáskor. Vannak bizonyos követelmények, amelyeket ilyenkor teljesíteni kell, vagy egyedül, vagy

csapatként. Az energiaköltséget például mindenkinek ki kell fizetnie. Ha az aktív játékos egyedül mászik, a magasabb összeget kell fizetnie, ha csatlakoznak hozzá, akkor a többiek fizetik a magasabb, ő az alacsonyabb egységet. Ugye milyen jó ötlet mégis társakkal mászni! Arról nem beszélve, hogy a hegy által igényelt tapasztalati szintet közösen kell elérnünk. Ehhez mindenki megvizsgálja, hol áll a tapasztalati sávon. A sáv szakaszaihoz mindig két érték tartozik. Az aktív játékosnál a magasabb értéket számoljuk, a többieknek az alacsonyabbat, de közülük csak egy mászót számíthatunk be az összegbe, mégpedig azt, aki a legmagasabb szinten van.

Használhatunk hegyi vezető kártyát a készletünk közül, akik emelik a tapasztalati pontértéket, és adhatnak egyéb segítséget, jutalmakat, de azokat csak a kijátszó játékosnak és nem az egész csapatnak. Amennyiben nem érjük el közösen sem a kért tapasztalati értéket, minden hiányzó egységért dobunk kell a veszélykockával. Bármikor, amikor veszélyt dobunk, a piros háromszöggel jelölt jutalmakat nem fogja a csapat megkapni a mászás végén, mert a csúcstámadás nem sikerült. Ha szükséges valamilyen felszerelés is a csúcs meghódításához, azzal mindenkinek külön-külön rendelkeznie kell, és ki is kell fizetnie. A mászásért kapott jutalmak köre egészen széles, mindenki behajtja azt a sávot, amelyben az elején megállapodtak. Ez lehet zászló, lépések a sávokon, hegyivezető vagy bónusz kártya, kockafejlesztés stb. A lap az aktív játékosnál marad teljesítve, mert lesz szerepe a végső pontozásnál.



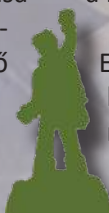


A mászás után a kártya jutalmán kívül egyéb extra jutalomra is szert tehetünk a fejlesztéskockánk állásától függően. A kocka magasabb értéke mutatja, mennyi tapasztalati pontot kap az aktív játékos, az alacsonyabb pedig azt az értéket, amelyet minden mászó (az aktív játékos is) megkap, ha többen mentek. Zseniálisan ki van találva, teljesen valószerűen modellezi a játék a hegymászást véleményem szerint.

„Az ember olyan aprónak érzi magát, ha egy hegy lábánál áll a földön!” – Aldous Huxley



Beszéltem már a fejlesztéskockákról, vizsgáljuk is meg őket alaposabban! Minden akcióhoz tartozik egy dobókocka, amelynek értéke a játék elején viszonylag mérsékelt. Hegymászás jutalmaként vagy egyéb bónuszként hozzájuthatunk kockafejlesztéshez, ami segítségével eggyel nagyobb oldalára fordíthatunk egy kockát. Ez a kocka minden akciónál mást-mást jelent. Pihenésnél az alap értéke kettő, ezért kaphatunk mindig kettő lépést az energiasávon. Ha ezt növeljük, akkor a lépéseink száma is növekszik a jövőben ezen a sávon. A felszerelés akciónál lévő sárga kocka azt mutatja meg, mennyi felszerelést kapunk ezzel az akcióval. A mászásnál lévő zöld kocka pedig, – ahogy már utaltam rá –, azt mutatja, mennyi tapasztalati pontot szereznek a mászó játékosok.



„Maga a hatalom állandó. A hatalom nem a szél, hanem a hegy.” – Pierce Brown

Van a játékban egy másik fejlődési lehetőség is a kockafejlesztés mellett. A tapasztalati sávon elért pozíciónk alapján néha lapkafejlesztési lehetőséghez juthatunk. Ez annyit tesz, hogy kiválasztjuk valamelyik akciónkhoz tartozó lapkánkat és azt eggyel feljebb csúsztatjuk a játékosablánkon. Ezáltal felszabadítunk egy újabb sort a hozzá tartozó akcióhoz, azaz egyre több és több mindent tudunk ugyanazzal az akcióval végrehajtani. Egy lapkát kétszer tudunk feljebb csúsztatni. Nem részletezem teljeskörűen ezeket a fejlesztett akciókat, de némelyik igen komoly előnyt jelenthet. Pihenéskor kaphatunk például kontinensbónuszt vagy kártya eldobásáért zászlót tehetünk le, fejlesztéskor több felszerelést vagy lapot szerzünk, mászáskor pedig szintén plusz zászlót vagy plusz állóképességet/tapasztalati pontot kaphatunk.



„Minden hegy kétszer olyan magas felfelé, mint lefelé.” – Jeffery Deaver



Egyéb segítségünk is vannak a játékban. Írtam már a hegyi vezetőkről korábban. Minden játékos maximum 3 hegyi vezetővel rendelkezhet. Ezek a lapok egyszer, kétszer vagy háromszor használhatók és egy mászáshoz többet is magunkkal vihetünk belőlük. Nemcsak a tapasztalati pontjainkat emelik, hanem egyéb jutalmakhoz, bónuszokhoz is juttatnak bennünket. Van olyan, amelyik arra jogosít fel például, hogy kevesebb energiát fizessünk a mászásért.

Egy másik típusú kártya a játékban a kék színű bónuszkártya. Ezt szintén jutalomként kapjuk. Kétféle felhasználási módja van: eltehetjük játék végi célkártyaként vagy kijátszhatjuk akkor, amikor a lap engedi, azonnali bónuszért.

Harmadik típusú segítségünk a játék során az akcióbónuszok. Kitértem már arra is, hogy akció végrehajtásakor mindig felhelyezünk egy nagy kockát az akcióhoz tartozó területre. Ha mindhárom hely betelik, akkor dönthetünk úgy, hogy kiürítjük a kockasávonkat. Ilyenkor minden kockát leveszünk, nem csak a betelt akcióhoz tartozókat, de csak a betelt akció bónuszát kapjuk meg. Ha több helyen volt 3 kocka, akkor is csak egy bónuszt kaphatunk, ami lehet dobókocka fejlesztés, zászlóelhelyezés vagy tapasztalati sávon lépés, illetve előrehaladás az állóképesség sávonkon. Ha nem a betelt akció bónuszára lenne szükségünk, nem muszáj leürítenünk az akciómezőt. Ettől még végrehajthatjuk az érintett akciót, csak nem teszünk fel kockát. Így meg tudjuk várni, hogy egy másik akciómező is beteljen, és akkor leürítve a kockasávot megkaphatjuk azt a bónuszt, amire vártunk.



„A hegy tetejéről lefelé lépegető vándornak már nincsenek váglyai.” – Ábrahám Ambrus

A játék végét az váltja ki, ha az egyik játékos lehelyezi a 16. zászlaját a térképre. Ez a térképen mindig csak oda kerülhet, ahol a hegymászónk áll. A többi játékosnak ilyenkor van még egy köre és elkezdhetjük a játék végi pontozást. Először a bónuszkártyákat értékeljük ki, amelyek újabb zászlók felhelyezésére utasítanak bennünket. Ezeket a lapokra kell tenni. Ha kifogytunk, akkor kockákat használunk zászlók helyett. Ezt követően minden kontinensen megnézzük, kinek van ott a legtöbb jelölője, és ő letehet oda még egyet. Utána 2 bónusz lobogót tesz le az, aki minden kontinensen jelen van. Végezetül három zászlót kap az, akinek a legtöbb teljesített hegykártyája van. A második kettőt, a harmadik egyet. A játék nyertese és ezáltal a legsikeresebb hegymászó az a játékos lesz, aki a legtöbb zászlót használta fel.

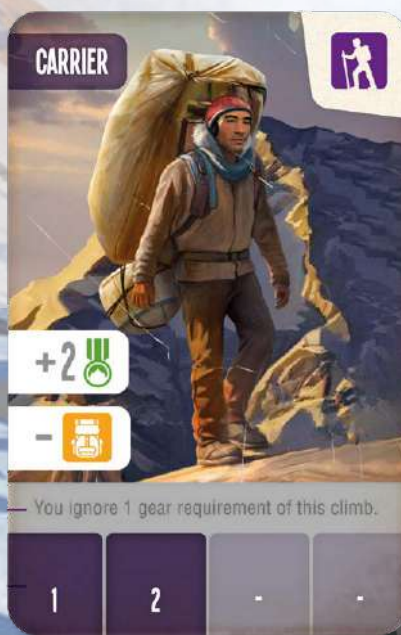


„Ha felértél a hegy csúcsára, folytasd a mászást.” – Közmondás

Ahogy már utaltam rá, a CSÚCSTÁMADÁS egy különleges mechanikájú játék, amely tematikailag is maximálisan rendben van. Kifejezetten jól modellezi a hegymászást és nagy interakciót biztosít a játékosok között a közös hegymászás lehetőségével. A szabály külön kiemeli, hogy mászás előtt lehet alkudozni egymással, győzködni a másikat, ami euró játék esetén viszonylag ritka, ahogy az is, hogy valamennyire gyorsasági a játék. Bár valójában nem az nyer, aki először leteszi minden zászlóját, de a játék végét ő váltja ki. Ezáltal azonban a játékidő nem mindig tervezhető, mivel maguk a játékosok alakítják, lemehet 1 óra alatt, de lehet belőle akár 2 óra is. Maga a játékmenet nem bonyolult, talán a mászás az, amit kicsit jobban meg kell érteni, de nem túl gyakorlott játékosok is megbirkózhatnak vele. Teljesen kezdőknek talán nem ajánlom, de családnak, a társasjátékok világával már ismerkedőknek jó lehet. Szép asztalképpel, különleges játékmenettel és izgalmas tematikával bíró játék, amely a hegyeket szerető játékosokat teljesen el tudja varázsolni. Nem egy gamer darab, de haladó játékosoknak is lehet vonzó és izgalmas. Tegyetek vele egy próbát!



nemes



VAGABUND

Tervező:
Sam Gray

Megjelenés:
2025, 2026

Kiadó:
Tangerine Games, Vagabund

Kategória:
akcióválasztós, területfoglalós

12+ 1-4 60-120'





10+

2-5

25'

Királyi kombó: Törtető tömlöclakók

Mesémet *a királyról és a hírnökről* már sokan olvashattátok, ám képzeljétek, a sokszor emlegetett hírnök újabb híreket hozott, s ezúttal tán még nagyobb sietségben: **TÖRTETŐ TÖMLÖCLAKÓK** törtek reánk!

Súlyos hanggal kattan a lakat a börtönrácson



Ez a kiegészítő nem sok, mindössze 12 kártyát tartalmaz. Ámbár ez a pár kártya is tartogat számunkra néhány meglepetést.

Az új kártyák mindegyike biztosít egy speciális képességet, amit egy lakat jelöl a lapon. Ám a megszokott, azonnal végrehajtandó jutalom helyett ezeket később is lehet aktiválni. A kártya kijátszásakor a készletből felkerül egy kulcs a lakatra. Egy játékos köre során legfeljebb egy ilyen kártyát aktiválhat a jutalmáért. Ezt megteheti a köre legelején, a hírnök mozgatását vagy a kártyacserét követően, de még a kártyavásárlás előtt, vagy a köre legvégén, a kínálat feltöltése után. Ekkor el kell dobni a kulcsot a kártyáról, és végre kell hajtani a kártyán látható jutalmat. Ez lehet pénzjutalom, vagy lecserélheti a kártyasort, de akár lemásolhatja egy szomszédos kártya jutalmát is.

Ha valaki nem használja el egy lakatos kártyája képességét a játék végéig, akkor a kártyára helyezett kulcsot megtarthatja, ami egy pontot ér.

Ami még újdonság, az a kétféle pontozó feltétel, amik a tablónk kártyáinak költségeire vonatkoznak: az egyik a különböző kártyaköltségeket, a másik a vele egy sorban





található kártyák költségeinek összegét váltja győzelmipontokra.

Mint láthatjátok, ez egy moderált kiegészítő, nem ad túl sokat a játékhoz, de kicsit mégiscsak színesíti azt. Az ötlete tök jó, izgalmas kombókat lehet vele alkotni. Nekem a kedvencem a képesség másolása, ami egy jól felépített tábló esetén erős jutalmakat ígér.

Ugyan ár-érték arányban nem a legtutibb kiegészítő (hasonlóan a *CATCH UP GAMES* kisebb játékaikhoz, mint a [VÁNDORTÁJ](#) és kiegészítői), de mindig ügyesen bővítik ezeket a játékokat, és pont annyira, hogy megmaradjon a játék fő sodrása, de érezhetően bővebb legyen a játékélmény és több lehetőséget biztosítson a taktikázásra.

Akárhogyan is, én élveztem, egyedül azoktól a fránya tömlöclakóktól ver ki a víz...

Breki



Királyi kombó cikk



REFLEXSHOP



Királyi kombó: Tömlöclakók

Tervező:
Grégory Grard, Mathieu Roussel

Megjelenés:
2025, 2026

Kiadó:
Catch Up Games, Reflexshop

Kategória:
táblóépítő

10+ 2-5 25'





14+



1-5



60-120'

Pulitzer

Aki olvasta korábbi cikkeimet, az már tudhatja, hogy szeretek részletesen mesélni, főként ha az egy essen fogást is érint. Nincs ez másként a **PULITZER** esetében sem. Mégis, először nem is realizáltam, hogy erről a játékról cikket kéne írnom, egészen addig, amíg **DRKISS** rá nem mutatott az első partink után, hogy vétek lenne kihagyni egy újságírók játékot a magazinunk hasábjairól. Milyen magazin lenne az ilyen?

Mi fán terem egy magazin újságíró?

A **PULITZER**t legfeljebb öten játszhatjuk, de lehet ketten vagy egyedül is játszani megfelelő szabályok alkalmazása mellett. Lássuk, milyen a játék egy megszokott játékkalkulációval.

Minden játékos kap egy nyomozástáblát madzaggal, egy jelentéskártyát, három korongot és hat újságíró, akiknek az értéke egytől ötig változik, illetve van egy X-szel jelölt figura is, amit a játék elején félre kell rakni a játéktábla felső részére, az újságra. Ide kerülnek a bónuszlapkák is, mindegyik a saját szimbólumára; ezeket a játék során majd meg lehet innen szerezni.

A játéktábla alsó fele a kioszk, ide is helyezzük fel a megfelelő bónuszlapkákat, illetve válogassuk ki a színes házakat a megfelelő sorok mellé.

A játék dobozában található többféle kártyafajta is, amiket elő kell készíteni: hírkártyák, amik a kioszk oszlopainak árát és az újság tiltott akcióit határozzák meg, bizonyíték- és nyomozáskártyák, amik segítségével majd a saját nyomozástáblánkon jelölhetünk nyomokat, túlórakártyák, amik egy-egy akcióhelyszínhez biztosítanak különféle jutalmakat, illetve eseménykártyák, amik opcionálisan használhatók a játék során, picit csavarva az egyes fordulók menetén.

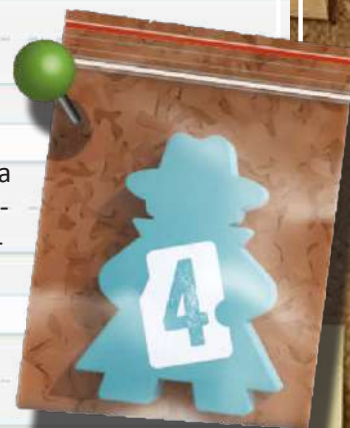
A játékban kétféle erőforrás szerepel: pénz, ebből kap minden játékos kezdőtőkét, 500 dollárt, illetve kontakt-jelölők, amik az akciók erősítéséhez fognak hozzájárulni.

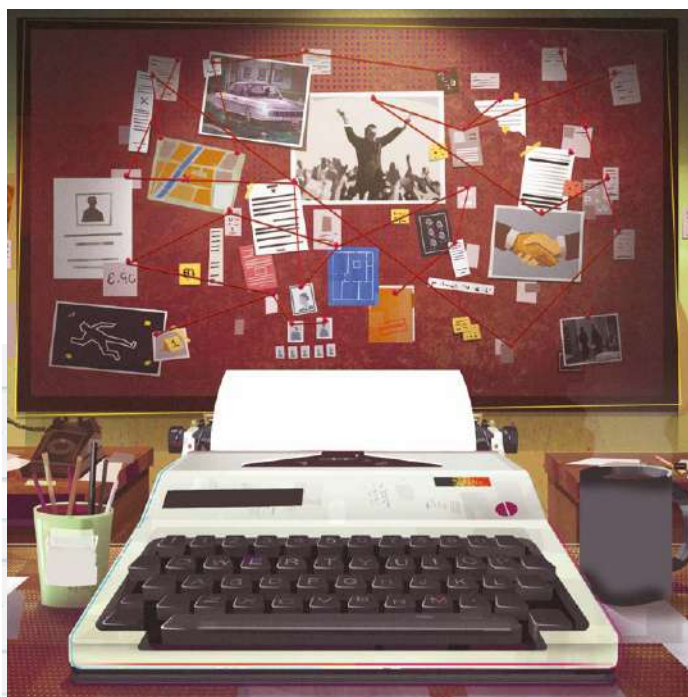
A játéktábla előkészítése mellett még a nyomozástáblákat is fel kell állítani, ehhez jár mindenkinek tartóelem,

illetve a madzag rögzítéséhez tű. A madzag végét, amin a hurok van, a középső oszlop legfelső, kérdőjeles mezőjéhez kell erősíteni egy tűvel, ez lesz a kezdőpontja a nyomozásnak. A játékosok jelentéskártyái a nyomozástáblát ábrázolják, kiemelve néhány nyomot, amik összegyűjtése prioritást fog élvezni a játék során.

Az előkészületeket követően el kell döntenetek, hogy a barátságosabb vagy a nehezebb változatot szeretnétek játszani. Én az előbbit szeretem jobban, ilyenkor a begyűjtött kiemelt nyomok pontot érnek a játék végén, minél több van belőlük, annál jelentősebb a jutalom is. A nehezebb verzióban viszont csak az számíthatja be a játék során szerzett pontjait, aki legalább öt kiemelt nyomott gyűjtött, máskülönben nulla ponttal zárja a játékot.

Ez a döntés a játék menetén nem változtat, csak a pontozáson.





A játék nyolc fordulón át tart, egy forduló pedig két részből áll: egy lehelyezés fázisból és egy kiértékelés fázisból. A lehelyezés során a játékosok felváltva eldöntik, hogy a körükben lehelyeznek-e egy újságíró, egy korongot, vagy passzolnak. Fontos, hogy korongot csak akkor lehet lehelyezni, ha a játékosnak még van fel nem használt újságírója. Ha már elfogytak az újságírói, kötelező a passzsolást választani. Minden újságíró a számával lefelé kell a játéktáblára helyezni; az, hogy milyen erős, csak a kiértékelés során derül ki. A kiértékelés során a kioszkkal kezdve, felfelé haladva sorra kiértékeljük a helyszíneket, hogy a játékosok végrehajthassák a jutalmaikat. Nézzük, melyik akcióhelyen mit lehet csinálni:

- » A kioszk a játék egyik alapja. Öt oszlopból és négy sorból áll, mind más és más jutalommal és funkcióval gazdagítva a játékosokat. Az újságíró lehelyezésekor az aktuális hírkártya szerint azonnal pénz illet meg az újságíró tulajdonosát, amit a közös készletből vehet fel. A kiértékelés során az oszlopok pontokat és bónuszokat adnak, a sorok pedig színes házakat. A kiértékelést az oszlopokkal kezdve, balról jobbra és fentről lefelé kell végrehajtani. A jutalmat mindig az kapja, aki többségben van a figurái összértékét tekintve. Döntetlen esetén a játék gonosz, és senki sem kap jutalmat.

- » Ezek a jutalmak az oszlopok esetében lehetnek győzelmi pontok, a kezdés joga a következő fordulóra, ami elég fontos, kontaktjelölők, vagy egy-egy azonnal felhasználandó bónuszlapka: az egyik pénzt ad vagy megnöveli az értékét az egyik újságírónak a sorok pontozásakor, akár megfordítva az állást egy házért

folytatott harcban, míg a másik bónusz kontaktjelölőt ad vagy megnöveli egy újságíró értékét egy másik akcióhelyszínen, a túlóránál.

- » A sorokért négy színben lehet házat gyűjteni, ők egyesével is pontot érnek a játék végén; ha valaki a legtöbbet gyűjtötte egy-egy színből, az még több pontot kap, sőt, ha sikerül összegyűjteni egy olyan szettet, amiben mind a négyféle ház megtalálható, az minden ilyen szett után még a többségnél is több pontot biztosít. Tehát a házak is erősen adnak pontokat.
- » A buszok és az iroda a következő helyszín, ez a játék másik fontos alapját mozgósítja, a nyomozást. A buszok lehelyezési feltétele, hogy kifizessük a buszjegyet, azaz az akciómezőn látható értéket. A kiértékelés során minden mező néhány nyom- és oszlopkártyát biztosít. Ezek egy kombinációja mutatja meg azt az új nyomot, ahová továbbköthetjük a madzagunkat. Ám van egy nagyon fontos szabály, méghozzá az, hogy legfeljebb olyan távolságra lehet elmenni egy új nyomért az utolsóként megszerzettől, amennyit az akcióhoz letett újságírónk mutat. Tehát egy hármas értékű fickóval három élszomszédos lépést lehet legfeljebb megtenni. A kártyák tartalmazhatnak egyszerre több nyomot vagy oszlopot is, ilyenkor az adott kártya használatakor bármelyiket fel lehet használni. Ám ha egy ilyen oszlopkártyát használ valaki, köteles az egyik kiemelt, még el nem ért nyomát elpusztítani, azaz egy piros, X-et ábrázoló lapkával letakarnia egy megfelelő mezőt a tábláján.
- » Könnyen előfordulhat, hogy valaki nem tud új nyomot bekötni, ez lehet az alacsony értékű újságíró, a rossz kártyahúzás következménye, esetleg hogy nem elég hosszú a madzag vagy a környéken van már korábban bekötött vagy letakart nyom. Ezen segít a középső oszlop, ahová oszlopkártyától függetlenül köthetünk nyomot, illetve bármelyik nyomkeresésnél dönthetünk úgy, hogy „töröljük” az utoljára elért nyomot, azaz levesszük onnan a tűt, majd az az előtti nyomtól indulunk tovább, ezáltal szélesítve az elérhető nyomokat.
- » További segítség az iroda akcióhely, ami közvetlenül a buszmegálló felett található. Itt az újságírók erősorrendje (döntetlen esetén a lehelyezés sorrendje) szerint kapnak a játékosok további kártyahúzásokat, hogy még több kombinációból válogathassanak.
- » A túlóra támogatást nyújt a többi akcióhoz, amik a helyszín felett, felcsapott kártyákon láthatók. A válogatás sorrendje megegyezik az iroda logikájával, a legerősebb és leggyorsabb újságíró tulajdonosa vehet el innen először kártyát. Arra érdemes figyelni, hogy van egy negyedik mező is, ami egy





büntetést, még hozzá egy kiemelt nyom letakarását követeli meg. Minden fordulóban legfeljebb egy válogató játékos növelheti a túlórákártyák kínálatát egy negyedik kártya felcspapásával, amikor sorra kerül, ezért egy kontaktjelölőt kell befizetnie.

- » A felcspapott kártyák adhatnak pénzt vagy pontokat, de adhatnak tanúvallomásokat is. Ezek a vallomások a begyűjtött nyomokhoz kerülnek, de csak olyan nyomhoz csatolhatók hozzá, amit már elértek a kártyán látható oszlopban és még nem tartozik hozzá tanúvallomás. Ezek a lapkák a játék végén értékes pontokat érhetnek.
- » Az újság olyan akciót biztosít, ahová nem az újságírókat, hanem a korongokat kell helyezni. Ez azért izgalmas, mert nem csak értékes bónuszlapkákhoz jutunk általuk, de ezzel csúsztatunk egy tempót az újságírók lerakásán, ami valamikor lehet nagyon rossz, de akár nagyon jó is, ha például reagálni szeretnénk egy játékostársunkra. Az újság hat akcióhelyre van osztva, mindenhol karikák jelölik, hány korongot lehet felhelyezni mellé. A forduló elején kisorsolásra került már, hogy melyik két akció nem választható.
- » A legfontosabb akció innen a hatodik, X jelzésű újságíró, amit fejleszteni is lehet a későbbi körökben. Ám minden ilyen akció sok pénzbe, vagy több kontaktjelölőbe kerül, így fel kell rá készülni, cserébe minden alkalommal eggyel nagyobb értékű

lesz az új újságíró. Ezen kívül erről a helyről szerezhető a kioszkhoz vagy az irodához erősítő token, ami kettőt növel egy újságíró értékén, egy olyan bónusz, amivel egymás után két újságíró helyezhető fel a játéktáblára, egy olyan, amivel egy már elfoglalt buszmezőre is lehelyezhető a figuránk, és egy, a nyomozásnál a távolságot eggyel vagy kettővel növelő lapka, de ez is pénzbe és/vagy kontaktjelölőbe kerül.

- » Ezeket a bónuszokat mind a túlóra kiértékelése után kapjuk meg.

És ezzel elérkeztünk a forduló végéhez, az akciók kiértékelését követően már csak vissza kell vegyük újságíróinkat és korongjainkat, felfedni a kioszknál az új díjszabást, ami egyben meghatározza a két tiltott akciót az újságban, illetve, ha az eseményekkel játszotok, akkor egy új eseménykártyát is fel kell fedni.

A játék a nyolcadik forduló után véget ér és pontozásra kerül sor. Ha a szigorú verziót alkalmaztatok, akkor vizsgáljátok meg, hogy mely játékosok gyűjtöttek össze legalább öt kiemelt nyomot, ők a következők szerint pontozzanak, a többi játékos pontjait viszont nullázzuk. A játék közben már sok pontot lehetett írni, ezekhez kell hozzáadni:

- » az újságban a hatodik újságíró értéke szerint megszabott pontokat,
- » 3 pontot minden házért,



- » 5 pontot minden szín után, amiből egyértelműen a legtöbb házad van,
- » 10 pontot minden négyes, különböző színű házat tartalmazó szettért,
- » 3, 5 vagy 10 pontot minden begyűjtött nyom után annak oszlopától függően,
- » 3 vagy 5 pontot a begyűjtött tanúvallomások után, azok oszlopa szerint,
- » végül ha a barátságos pontozást választottátok, akkor 20 pontot, ha legalább 5, vagy 35 pontot, ha legalább 8 kiemelt nyomot begyűjtöttetek.

Ezekből is látszik, mennyit nyom a latban a nyomok és a házak gyűjtögetése. Aki így a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a *PULITZERT*, és a sajtó örök legendájává válik.

A megosztó hír

Sajnos ezért a cikkért aligha fogom megkapni a Pulitzer díjat, hiába fürkészem ki a játék rejtett titkait. Én azért teszek vele egy próbát.

Amikor megpillantottam ezt a játékot Essenben, egyből tudtam, hogy ezt ki kell próbálnom. Viszont a kevés asztalnál kellemesen nagy csoportok verődtek össze, így tudtam, a rendezvényen nem lesz lehetőségem erre, így bizalmat szavaztam a játéknak és megvásároltam. Nem nyúltam mellé, számomra abszolút megérte. Ugyan nem érdemes várni tőle a megváltást, de maga a játék működése bevált elemekből épül fel, a titkos munkáslehelhelyezés pedig megadja a döntések kellő mélységét is. Hanem az a tábla, ahol összekötöm a nyomokat, mint mechanika szerintem igazán ügyes megoldás. Mint mondtam, ettől nem lesz zseniális játék, de nem is kell, hogy az legyen. Mostanában egyre nehezebb felkelteni az érdeklődésem, hiszen már az elmúlt években is találkoztam ugyanolyan megoldásokkal, de ha valaki megmutat egy idejűjdonságot, hogy milyen király, miközben láttam

már belőle hat másikat, sajnos nem tudok neki őszintén örülni. Biztos kellemes lesz vele játszani, de nem tud már megfogni. Erről az érzésemről olvashattok a legutóbbi [esseni beszámolómban](#) például. Ilyenkor joggal merül fel a kérdés, hogy akkor mit várok el a játékoktól, főleg, ha már mindent kitaláltak? És

erre tudom felhozni jó példának a *PULITZERT*. Egy izgalmas ötletre vágyom, akár kicsi, akár nagy, és ilyenekből még van jócskán a játékszerzők tarsolyában, szerencsémre többször találkozom ötletes megoldásokkal. Végülis, a társasjátékok valójában a világunk modellezését jelentik, ami pedig lehetőségek kifogyhatatlan tárháza.

Ez utóbbit kötötte össze kiválóan a *PULITZER* azzal a csavarral, hogy milyen körülmények között gyűjthetünk be újabb nyomot. Egyrészt legyen elég közel (vagy inkább fogalmazzunk úgy, hogy a talált nyomok között legyen összefüggés?) egymáshoz, másrészt az egyetlen zsinórunkat osszuk be jól a játék végére: aki oda-vissza ugrál a táblája szélei között, annak már nem marad mit megtalálnia a játék végére.

Időnként nem túl praktikus megoldás ez a már-már paravánszerű táblás megoldás, volt olyan játékosársam, aki egyszerűen csak lefektette az asztalra, mivel nem látta tőle a hosszú játéktáblát, de az tagadhatatlan, hogy milyen jól összerakott és hívogató asztalképet generál a nyomozásunk előrehaladása.

Ha nyomozás, még a nyomok begyűjtését fontos kicsit kritizálnom: A játék ezen része függ legjobban a szerencsétől, ami ügyetlen húzás, hiszen elég sok pontot gyűjthetünk be általa. Apró mentsége, hogy a játékosokra bízta, mennyit kockáztatnak, sőt, versenyzésre kényszerít, hogy



küzdjünk azért, hogy nagyobb eséllyel húzzunk megfelelő kártyákat. Ez viszont ügyes megoldás, de olyan sokféle nyom van a játékban, hogy ez az oszlopok kombinációjával biztosan több hibát is fog szülni, a befektetett pénz ellenére. Valószínűleg nem vigasztaló, de ha valaki van olyan szerencsés, hogy megszerezte a játékhoz tartozó promóciós csomagot, abban van egy olyan lehetőség, hogy némi pénzért megtarthatjuk az egyik felhúzott kártyát, ami segíthet a következő nyomozásban. Szerintem egész jól működött, bár a problémát még ez sem tudta megoldani.

Még a rózsaszín túlórakártyákkal voltak gondjaim, kicsit olyan érzésem volt, mintha bele kellett volna még dobni a játékba valamit, hogy legyen elég akcióhely, ahol eloszolhatnak a munkások, és akkor ezzel gyorsan le lett tudva. Nem töri a játékot, nem arról van szó, csak meglatásom szerint kilóg a sorból, nincs összhangban a játék lényegével.

Ami viszont megadja a játék izgalmas részét, az a kioszk alkotta mátrix, ahol titkosan versenyzünk a sorok és oszlopok többségéért is. Ide fut ki a hatodik munkás fejlesztése, illetve másik két jutalom is a tábla felső akcióhelyéről. A játékosok számára adott a lehetőség, hogy különféle időzítéssel és taktikával éljenek: megszerezhetik a kulcspozíciót a legfontosabb sorban és oszlopban, elárulva, ámbár valószínűleg biztosítva a megfelelő jutalmat, de egészen sokáig titkolhatják szándékukat a többiek elől úgy, hogy később helyeznek le figurákat, sőt, félre is vezethetik a másikat azzal, ha menet közben más akcióhelyre kerülnek az újságírói, hamis biztonságérzetet keltve az ellenfelek sorai közt.

A játék ezen része biztosítja azt a feszültséget, hogy mindig figyelni és tervezni kelljen, illetve priorizálni, melyik akciók és jutalmak fontosabbak az aktuális helyzetben. Természetesen ez növeli a holtidőt is: minél többen játszunk, ez annál jelentősebb lesz. Talán még ami kérdéses része szerintem a játéknak, az a hossza, ugyanis a nyolc forduló jócskán el tud nyúlni, ha csak nem kapkodnak a játékosok. Igaz, ekkor veszítene jelentőségéből a házak gyűjtögetése és a nyomok összekötése is.

Érdekességképpen még megemlíteném, hogy ezt a madzagos megoldást valójában már egy alkalommal láttam a *CIRMOS CIMBORÁK* esetében, ott a feladat az, hogy minden zsinórfűzéssel a lehető legtöbb játék ikonját metsszük el. Azt viszont tegyük hozzá, hogy egy ötéveseknek készült gyerekjátékról van szó, és nagyon más környezetben van az ötlet megvalósítva, más céllal. A *PULITZER*

a távolsággal, az esélyekkel és még a konkrét pozíciókkal is játszik, míg a *CIRMOS*

CIMBORÁK sokkal egyszerűbb feladatot kér, kisebb választási lehetőséggel. Mindenesetre a tematikai megoldást tényleg nem lehet a *PULITZER*től elvitatni, de én a mechanikai ötletet sem szeretném, relevánsnak érzem a megoldását a *CIRMOS CIMBORÁK* mellett is.

Összességében szerintem jól sikerült játék lett a *PULITZER*, kellemes leülni hozzá, és egyedi alkatrészei, színes grafikája rendkívül mutatós asztalképet varázsol elénk. Nem túl bonyolult, ámbár helyenként nem a legegyszerűbb a játékszabályból kibogarászni, mi is a teendő. Sajnos a játékmechanika sem mentes a hibáktól vagy ügyetlen döntésektől, elég csak megnézni a nyomgyűjtés részét a játéknak, ami egy ilyen komplexitású játékhoz mérten túl nagy szerencsefaktorral dolgozik, úgy, hogy a játék központi szerepét tölti be. Így hiába szoros például a játék vége, az eredmény valójában a véletlenek miatt dől el.

A *PULITZER* jó minőségű alkatrészekkel dolgozik, és ehhez mérten az ára is kifejezetten korrekt volt, hatvan euró, mint bármely más nagydobozos játék (a táblát tartó elemek összeszerelésekor azért érdemes figyelni, mert vastag a karton és szorul, ami sok játék után kikészítheti az alkatrészt, de az említett vastag anyag megteszi, amit meg lehet, hogy elég sokáig kitartson). Elsősorban a németes eurójátékosoknak tudom javasolni ezt a játékot, mechanikájában, így döntéseiben, illetve hangulatában is ideális feltételeket biztosít. Azoknak a játékosoknak is ajánlom a *PULITZER* kipróbálását, akik még nem érzik magukat olyan tapasztaltaknak, mert nehézsége pont megfelelő, hogy egy lépéssel tovább merészkedjenek a bonyolultabb játékok felé, de még viszonylag egyszerű lehetőségekkel szembesüljenek egy kör során.

Azt hiszem, a *PULITZER*t is felderítettem, mint Robert Redfordék az elnök embereit, így itt az ideje letenni a tollat.

Breki



Pulitzer József, eredeti neve Politzer; világszerte ismertebb nevén Joseph Pulitzer (Makó, 1847. április 10. – Dél-Karolina, Charleston 1911. október 29.) magyar zsidó származású amerikai újságíró, lapkiadó.

A Pulitzer-díj, az amerikai újságírás legrangosabb díjának az alapítója, ugyanakkor arról is híres, hogy a William Randolph Hearst sajtómágnással vívott konkurenciaharca vezetett a „sárga sajtó”, a klaszszikusan szenzációhajhász zszurnalisztika modelljének a kialakulásához.

Ez a fajta újságírás ugyanakkor továbbfejlődve az amerikai demokrácia és média fejlődése számára ösztönzőnek bizonyult: jelentős korrupciós ügyek, politikai botrányok és gazdasági visszaélések tényeit tárta fel az amerikaiak tömegei előtt, és ez új törvények elfogadásához vezetett.

Forrás: Wikipédia



Tervező:
David Vaquero

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Tranjis Games

Kategória:
munkáslehelyező, pontról pontra mozgós

 14+  1-5  60-120'



MEGÉRKEZTEK AZ ÚJ KALANDKÖNYVEK!

AZ ELSŐ KALANDKÖNYVEM
EBBEN A TÖRTÉNETBEN A HŐS TE VAGY.

reflexshop

Atlantisztitkai

Roméo Hennion
Jade Mosch

AZ ELSŐ KALANDKÖNYVEM
EBBEN A TÖRTÉNETBEN A HŐS TE VAGY.

reflexshop

AZ ELVESZETT FOLYÓ NYOMÁBAN

Roméo Hennion
Thibaut Kraeber
Mathilde Malburet

reflexshop



8+



2-6



30'



A főnix kincse

Nem is tudtam, hogy **RIGLER LACI** kollégánknak kincse van; mondjuk ha tudom, lehet, hogy kérek tőle kölcsön egy nagyobb összeget (hú, de kapok majd ezért, hogy ezt elárultam). Azt viszont tudtam, hogy az öreg **REINER MESTER** apró, de csavaros megoldásokkal mindig meg tudja mozgatni a rutinba belefáradt agytekevénnyeket. Így tett most is ebben a licitálós-ütésvivős kártyajátékban, aminek a témája teljesen, de teljesen mindegy, a lényeg a szimbólumok, a színek és a számok összefüggése – mint oly sok **KNIZIA** játékban.



a játék lényegét és gerincét adják. Kapunk még 6 színes céhkártyát, de ezek csak azt hivatottak szolgálni, hogy tudjuk a saját játékoszínünket végig a parti során. Aztán van itt még egy kezdőjátékos-jelölő, illetve győzelmi-pont-jelölők, vagyis kincslapkák. Végül a játéktér felépítését az a 3 hatszögű kártya adja, amelyek két kisebb és egy nagy főnixmadár fészket ábrázolnak.

Ezt a 3 hatszögű lapkát tesszük tehát le az asztalra, mind-egyikbe a játékosok számánál eggyel kevesebb (6 főnél viszont csak 4-4) véletlenszerűen választott kicsi pont-jelölő kerül (értékük 2-10 között változhat), majd a nagy fészekbe mindenképpen kerül egy 10-es nagy pontjelölő. Mindenki választ egy céhet és a felszerelésekártyák megkevert paklijából kap 5-5 kártyát, a maradék pakli legfelső lapját pedig felfordítjuk melléje.

Egy kis magyarázat

Még mindig a cikk első mondatán töröd a fejed és nem tudod hová tenni? Akkor tisztázzuk gyorsan, hogy aztán ráfordulhassunk a játék ismertetésére. A facebookos **TÁRSASJÁTÉK CSOPORT** egyik alapítója és adminja, a **JEM MAGAZIN** szerkesztőségének tagja, a társasjátékos közösség széles körben ismert és nyugodtan mondhatom, kedvelt alakja – és nem mellesleg jó barátom – **RIGLER LACI**, aki a hobbitban a **FŐNIX** becenevet választotta magának. Szóval egy bátoratlan vicckísérlet áldozatai lettek mindazok, akik belekezdtek a bevezető olvasásába.

De hogy a játékról is mondjunk már valamit, egy kis dobozban érkezik 69 felszerelésekártya, amik tulajdonképpen



Kincsek a fészekben

A játékos a körében kijátszik egy kártyát a hatszögű lapkák mellé szigorúan arra az oldalra, amelyik a céhével azonos szimbólumot mutatja, majd felhúz egy lapot vagy a pakli tetejéről vakon, vagy a pakli melletti lapot (ilyenkor ezt pótoljuk). Ezt követően az órájárás szerint következő játékos jön, és így tovább, egészen addig, amíg nincs minden lapka mellett játékoszínenként 2-2 kártya (ez egyébként a maximum is egyben). Ekkor kiosztjuk a pontokat, azaz megnézzük, hogy ki kapja a fészkekben lévő kincseket. A kincsek közül az választ először, akinek a legerősebb a kártyakombinációja, gyengülő sorrendben.



Mi dönti el az erősortrendet?

- » két azonos színű és számú lap kétjegyű számmá válik, tehát pl. két zöld négyesből 44 lesz
- » ugyanígy egy színes és egy dzsóker kártya, ha azonosak a számaik
- » azonos színű, de eltérő számú lapok összeadódnak
- » akárcsak az azonos értékű, de eltérő színű lapok
- » ha sikerül egy színes ún. duplázó lapot tenni egy azonos színű számkártya mellé, akkor az megduplázza az értékét
- » eltérő színű és értékű lapok közül a nagyobbik érték számít
- » nem azonos színű duplázó lap nem hat a számértékre, tehát marad az egy darab kártya értéke
- » két duplázó egymás mellett pedig semmit sem ér

A játék három fordulón keresztül tart, amikor is összeszámoljuk a kincseket és győztest hirdetünk.

Nem mondom, hogy azonnal mindent átláttunk és nem nézegettük a szabályt, de van benne logika, még ha olyan kniziás is – hiszen két lap szerencsés együttállása esetén érhet ez legfeljebb 66 pontot, de zárhatunk egy helyszínen 0 ponttal is.

Mitől függ ez? Nos, alaptól persze attól, hogy milyen lapjaink vannak. De attól is, hogy taktikusan melyik fészkek mellett indítunk egy nagy számkártyával, remélve, hogy abból bejön egy ugyanolyan és akkor tarolhatunk. Viszont mivel a véletlennek köszönhető, hogy egy-egy helyszínen mennyi pontot ad (kivéve, hogy a nagy fészeklapka mindenképpen tartalmaz egy 10 pontos kincset), még az is lehet, hogy érdemes rámenni egy kicsit kevesebbet adó helyre. Aminek mondjuk ellentmond, hogy a nagy fészkekből mindenki kap majd kincset (kivéve 6 főnél), a többen viszont a leggyengébb biztosan üres kézzel távozik (6 főnél meg a két leggyengébb). És akkor szerintem össze is foglaltam, hogy milyen, sokszor ellentétes motivációk mozognak és döntenek el, hogy mivel és hol indítok és mit próbálok elvinni, akár úgy is, hogy az utolsó pillanatig várok a második lap lerakásával az adott helyszínen.

Ha jól belegondolunk, ez valójában licitálás, de közben meg ütésvivés is, sőt a póker mechanikája is felsejlik az eltérő értékű párosításokkal. Szóval a játék sokkal változatosabb, mint csak egy sima kártyapakolás, miközben el kell ismerni, hogy bizony a szerencsének (annak a fránya lapjárásnak) most elég nagy szerepe lett a mester ezen szerzeményében. Ezt tudva üljetek le melléje, hogy ne csalódjatok, de ha ezt elfogadjátok, jól fogtok szórakozni.



drkiss



REFLEXSHOP

A főnix kincse

Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2025

Kiadó:
AMIGO, Reflexshop

Kategória:
licitálás, ütésvivés

8+

2-6

30'





14+

1-6

30'

Ethnos 2. kiadás

Nyerő csapaton ne változtass, nyerő játékon se – szóval igazából nem is történt nagy változás az első kiadáshoz képest, és ha odaérünk a cikkben, ti is mosolyoghattok azon, hogy mit is tartogat a mostani doboz attól eltérően, amit az eredeti 2017-es változatban találhattunk. Az alapszabályokat persze felmelegítjük itt röviden, de csak azért, hogy ne kelljen visszalapozni a korábbi JEM lapszámhoz. Lássuk, hogyan működik egy ízig-vérig területfoglalós játék.

Tartományok, klánok

Adva van egy hat mezőre osztott játéktábla. A játék lényege, hogy a játékosok a kezükben tartott kártyák (amelyeknek van egy színe és egy klán hovatartozása) kijátszásával tudnak lehelyezni a tartományokra uralomjelölőt. Köre során a játékos vagy kártyát vesz fel a kínálatból (a kézlimit 10 lap), vagy kártyát tesz le, hogy uralomjelölőt rakhasson valahová. A lerakott kártyáknak vagy azonos színűeknek, vagy azonos klánba tartozóknak kell

lenniük, és a játékos már lent lévő uralomjelölőinél eggyel több lapot kell lerakni új jelölő lehelyezéséhez. A csavar ott van a játékban, hogy kártyakijátszásnál a kijátszott lapokon felül a kézben maradt összes többi lapot dobni kell, de nem egy dobópakliba, hanem a kínálatba, ergo elérhetővé válnak a többi játékos számára. A kijátszott lapok közül a legfelülre rakott lap akcióját is végre lehet hajtani a körben, és ugyanezen lap színe határozza meg, hogy melyik tartományba lehet lerakni uralomjelölőt. A játék több fordulón keresztül tart, minden forduló végén osztunk ki győzelmi pontokat aszerint, hogy kinek van dominanciája az egyes tartományokban, illetve ki milyen sok lapból álló szetteket játszott ki egy-egy uralomjelölő lerakásához.

És akkor jöjjenek a változások az első változathoz képest. Némelyik változás olvastán tényleg felszalad az ember szemöldöke, hogy „de tényleg?“, hiszen ilyenek vannak benne, hogy

- » dicsőség helyett hírnevet kapunk (de állítólag kiegyensúlyozottabb azok eloszlása)

- » királyságok helyett tartományok vannak
- » törzsek helyett klánok
- » viszont van egy új klán, a mosómedvék, és egyáltalán, a korábbi mitológiai téma és elnevezések és az eléggé véres és kegyetlen grafika átváltoztak állatnevekké, és bár nem übercuki, de azért barátságos illusztrációvá
- » belekerült egy toborzó játékmód, amiben ha a kínálat 3 alá csökken, akkor feltöltjük 3-ra
- » végül elkészült hozzá a szóló mód, amiben teljesen automatikusan gyűlnek a lapok a dummy player számára megadott színű tartományokhoz, és ha elérik az ott jelölt értéket, felkerül oda egy jelölő



Ethnos világa

Aki ismerte a korábbi változatot (én pl. nem, sajnos), annak nem fog sok meglepetést okozni a játék, talán csak az áttervezett design és a kínai állatövi szimbolikára és karakterekre épülő grafika lesz új és remélhetőleg tetszetős. Kicsit olyan, mintha a Kung-fu Panda karaktereivel játszanánk, mínusz a Disney aranyoskodó ábrázolása. Aki viszont nem ismerte és esetleg beszerezni sem tudta a korábbi verziót, annak nagyon ajánlom ezt a darabot. Kimondottan okos mechanika a kártyajátzás és a maradék lapok eldobása, és óhatatlanul azon kapja magát az ember játszás közben, hogy amikor a kezében lévő lapokkal már megtervezte két tartomány elfoglalását, akkor rádöbben, hogy akkor azokból választani kell egyet, mert a többi lap bizony a többiek elé kerül szabad prédának, és talán-talán esetleg párat meg tud menteni belőle az ember vissza a saját kezébe, ha a többiek nem csapnak le rá rögtön. Különleges a játék annyiban is, hogy 6 fővel is játszható, bár azt nehezen tudom elképzelni, hogy ott könnyen követhető a játékmenet és az uralom alakulása, hiszen az elérhető tartományok száma nem változik játékoszámtól függően (csak a forduló száma). Összességében egy nagyon élvezetes és fordulatos, ráadásul interakciót is jócskán tartalmazó szerzemény az Ethnos 2. kiadása, úgyhogy nálunk mindenképpen bekerült a kedvencek közé.

drkiss



REFLEXSHOP

Ethnos 2. kiadás

Tervező:
Paolo Mori

Megjelenés:
2025

Kiadó:
CMON Global Limited, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodós, területfoglalós

14+ 1-6 30'





8+



2-4



20'

P mint pizza

Június elején egyesületünk, a TKE kitelepült és klubunk helyszínének környékén, a Kispesti Városünnepen szórakoztattuk játékokkal az arra járókat. Persze nem ORLOJT vagy MEN-NEFERT vittünk, hiszen egy fagyizás előtt vagy után (mellesleg pont a cukrászda mellett voltak az asztalaink) senki nem akar órákra belemerülni egy gamer darabba. De egy pizza talán még pont befér a cuki meglátogatása előtt, még ha csak virtuálisan is!

9 szelet

Szókitalálós gyorsasági játékról van szó, tehát minél sebesebben kell egy adott kezdőbetűvel egy adott kategóriába eső szót mondani. Kivesszük a dobozból a háromszögletű kártyákat, amelyek egyik fele mindig sárga és 3 betűt mutat, a másik fele pedig 3 részre van osztva, és van rajta három kategória, egy könnyű, egy közepes és egy nehéz.

A kártyákat megkeverjük (bár enélkül is elég random a sorrendjük) és a kategória oldalal felfelé lerakjuk, majd a háromszögletű élei mellé felfordítunk egy-egy lapot a betűs oldalával felfelé. Hogy ne legyen senkinek előnye, még eldobjuk a pakli tetején lévő kategória kártyát (nehogy valaki már készüljön belőle), és azonnal lehet mondani a szavakat, a kategóriával élszomszédos lapon lévő valamelyik kezdőbetűvel.

Aki a leggyorsabban ad helyes választ, elveszi a betűs pizzakártyát és a pakli legfelső lapját átfordítja, így lesz a kategóriából kezdőbetű, a pakli következő lapja új kategóriákkal pedig felbukkan. Az elnyert pizzakártyával a kör nyertese elkezd építeni a saját pizzaszeletét, előbb az alsó szintet 5 lappal, majd rá a középsőt hárommal, majd a csúcsára egy utolsót. A csavar ott van, hogy közepre már csak közepes vagy nehéz, a tetejére pedig már csak nehéz kategóriájú oldalon lévő témakörben adott

válással lehet kártyát szerezni. A nyertes az, akinek először készül el a 9 szeletes pizzaszelete, de voltak, akik vitatkoztak azzal, hogy ez pizzaszelet lenne, és persze igaz, hiszen nem íves az alja – de ne legyünk szőrszálhasogatók.

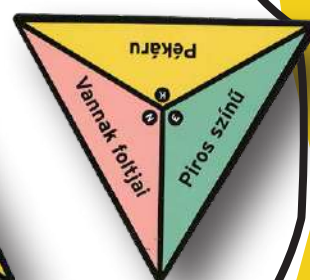
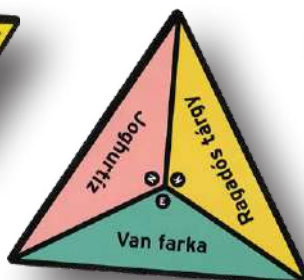
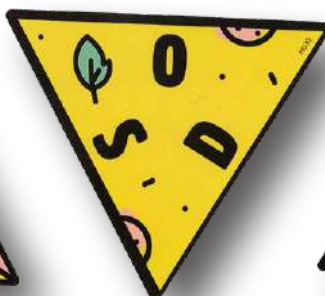
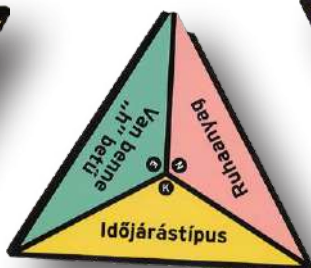
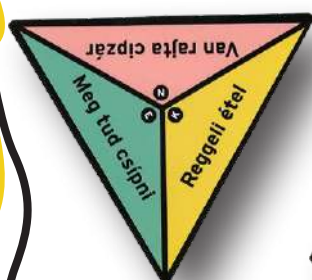


Kecsap

A legtöbb látogató hamar átlátta a szabályokat, hiszen pofonegyszerűek, és a családokat egészséges versengésre készítették a kihívások. Még mi, játékmesterek is nyomtunk egy fordulót egy kis üresjárat alatt, és akkor derült ki, hogy bizony hiába szalad előre valaki és lesz kész 8 szelettel, ha egyszerűen leblokkol és a pizza csúcsára a nehéz kategóriában nem tud szót mondani – ekkor bizony mások még akár meg is előzhetik.

Könnyű darab, a sok-sok szókitalálós játék tengernyi mezőnyében azonban elfér és mind színvilága, mind különleges alakú doboza jellegzetessé teszi. Egy parti nem sokkal hosszabb, mint amíg megsül egy igazi pizza, és mivel ettől a játéktól csak még éhesebbek leszünk, jöhet utána egy valódi olasz étel, majd rögtön vissza is lehet térni újra a szavak kereséséhez.

drkiss



REFLEXSHOP

Tervező:
Doruk Kicikoglu

Megjelenés:
2020, 2026

Kiadó:
Big Potato Games, Reflexshop

Kategória:
gyorsasági, szókitalálós

8+

2-4

20'

P mint pizza



Mit találsz nálunk?

- Játékbecsmutatók – könnyed, érthető és részletes ismertetők
- Fejlesztői interjúk – kulisszatitkok a játékkalkotóktól
- 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!



Művelődési Központ és Könyvtár



Játékos
Emberek
Magazinja



A társasjátékos kávézó

Budapest VIII. ker. Üllői út 46.

boardgamecafe.hu



**Gyere
játszani!**



**Várunk titeket
játszani nyáron is!**

**Rendezvényeink nyáron is
igazi ingyenségekkel várnak**

Nyári italválasztékunk hűsítőleg hat!



3-8

1-6

10'

SZÖRNYSZEKREÉNY

Szörnyek mindenfelé! Mumusok az ágy alatt? Rémálmokat okoznak? Megeszik a reggelidet? Felfalják a fánkodat? Járják az utkákat? Bandákba verődnek? Már a munkaerőpiacon is megjelentek? És ha mindez nem lenne elég, még a szekrényedbe is beköltöztek! De ott jó helyen vannak, csak hogy ki akarjon jönni, szóval nosza, próbáljuk meg visszagyömöszölni őket, és ehhez a jó memóriánkat kell használnunk.

Nem is olyan szörnyű szörnyek

Hát persze, hogy nem, mert ez a játék 3-8 éveseknek készült, és a cél nem a társasozástól való korai elrettentés, hanem éppen ellenkezőleg, a játék megszerettetése. Ebből a célból készült ez a darab is, amiben találunk 20 szörnykártyát, 12 lapkát, egy kukacforma alakot, akit 3 lapkából kell összerakni, és magát a dobozt, amiben egy ötletes betét nyitható szekrényajtót formáz.

Az előkészületek körében megkeverjük a 20 szörnykártyát és egyet felfedünk, a többiből képpel lefelé fordított húzópakli lesz. A húzópakli köré lerakjuk a 12 lapkát képpel lefelé; ezekből 10-en egy-egy szimbólum látható, a maradék 2 különleges: egy zokni és egy lepedő alá bújt szempár. A kukacforma

alakot (kinek neve Tripli) a három lapkából összerakjuk egyszínűre, és már kezdhetünk is.

A játékos a köre során felfordít egy lapkát és megnézi, hogy a képpel felfelé lévő szörnyön található szimbólummal azonos-e a felfedett jel. Ha igen, a szörny már repül is a szekrénybe és ha nincs több szörny felfedve, egy újat rakunk ki, hogy legyen kihívás. Ha viszont nem egyezik a két jel, a lapkát visszafordítjuk (meg kell jegyezni, hogy mi volt az) és a kukacforma egyik szelvényét átfordítjuk a másik oldalára, ami más színű. Amikor a kukac mindhárom szelvénye átfordult, tehát teljesen színt váltott, felfedünk egy újabb szörnyet. Mivel ez a kukac 3 részből áll, könnyű kiszámolni, hogy három tévesztésként kerül a játéktérre új szörny, ami azért fontos, mert ha 4 szörny van felfedve egyszerre, a játékot elbuktuk.

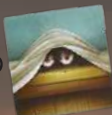
Pontosabban előbb is bajba kerülhetünk, mert a két különleges lapka bezavarhat, de szerencsére csak akkor, ha már másodjára fordítjuk fel őket egy játék során: a zokni ugyanis nem elég, hogy nem illeszkedik egyik szörnyhöz sem (tehát mindenképpen tévesztésnek számít), de ráadásul nem is tehető vissza ugyanoda, ahonnan elvettük, hanem meg kell cserélni egy másik lapkával. Ami pedig a szempárt illeti, nos, az a kukac átalakulását mindenképpen befejezi és egy új szörnyrel „ajándékozza meg” a játékosokat.



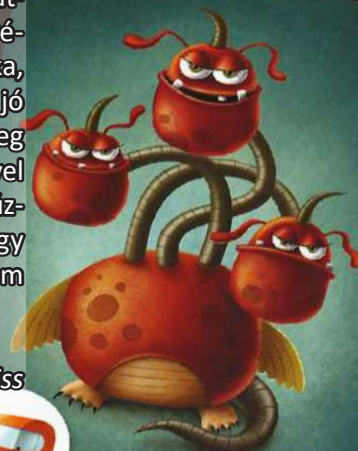


A játékot akkor nyerik meg a játékosok, ha minden szörnyet behajtottak a szekrénybe, de persze lehet a játékot rövidíteni azzal, ha nem mind a 20 kártyát kell kiiktatni, esetleg lehet könnyíteni úgy is, hogy mindig csak 1 szörny van felfordítva és nem jönnek fel újak.

Bauza? Tényleg?



Ha csak a névrokonság nem űz velünk tréfát, akkor bizony ennek a játéknak a szerzője az az **ANTOINE BAUZA**, aki nem egy **SPIEL DES JAHRES** díjjal és egyéb elismeréssel, mellesleg sok-sok kihagyhatatlan játékkal büszkélkedhet. Díjait biztos nem ezért a szerzeményéért kapta, de azért nem kell szégyenkeznie: stabil iparos munka, gyerekeknek megfelelő, kivitelezése tetszetős, nehézsége pont jó az életkori kategóriának, és még skálázható is. Visszanyúl a jó öreg memóriajátékhoz, de persze beletesz egy késleltető elemet, amivel a büntetés nem azonnal jön, kivéve, ha a különleges lapkát húzzuk fel. Szóval alapvető mechanika, egy kis csavarral, azért, hogy ne unatkozzunk – a kicsik pedig ne féljenek a szörnyektől, hanem inkább hajtsák vissza őket a szekrény mélyére.



drkiss



GRANNA



Szörnyszekrény

Tervező:
Antoine Bauza

Megjelenés:
2009, 2026

Kiadó:
Scorpion Masqué, Granna

Kategória:
kooperatív, memória

3-8

1-6

10'





12+

4-8

30'

Képzavar

A Wikipédia szerint a szónoki vagy stilisztikai képzavar (metaforabotlás) lényege, hogy a beszélő vagy író egymással össze nem illő, ellentétes vagy logikailag összeférhetetlen képeket, hasonlatokat von össze egyetlen kifejezésben. Ötletes elnevezés egy olyan játékhoz, amelyben szóból kép, képből szó, írásból rajz, rajzból írás lesz az egyes lépéseken keresztül, és a dolog egyetlen lényege, hogy jól szórakozzunk és megdolgoztassuk tudatunk kreatív régióit.

Szóból kép

Népszerűek azok a partijátékok, amelyekben rajzolni kell, mert ritkán használt készségeket elevenítenek fel; talán még azt is mondhatnám, hogy a gyerekkort hozzák vissza egy kicsit, amikor sokkal, de sokkal többet rajzoltunk. Mi is írtunk már egy pár ilyenről, mint pl. a legklasszikusabb **ACTIVITY**, annak **IRKAFIRKA** változata, vagy a **FIRKAFUTAM**. Ez a játék sem drasztikusan más, bár itt az ún. sűgólánc játék (amikor egy szó egymás mellett álló embereken keresztül halad, fülbesúgással) újragondolása történik meg. Ennek megfelelően a szabályok is szuper egyszerűek, és gyakorlatilag szinte azonnal bele lehet ugrani a játék tulajdonképpeni élvezetébe.

Az asztal közepére kiteszünk egy kis dobozt szavakkal telenyomatott kártyákkal (pontosan 130 darab van), majd mindenki vesz egy saját színű rajzfüzetet és egy letörölhető filctollat és a füzetre felírja a nevét. És már kezdhetünk is.

Mindenki húz egy kártyát, egy szót titokban kiválaszt és felírja a **FELADVÁNY** mezőbe. A füzetet páratlan számú játékos esetén becsukja és továbbadja a bal oldali szomszédjának, aki meglesi a feladványt és a rajzolás oldalra

lapoz, páros számú játékos esetén pedig csak simán lapoz egyet.

Ekkor mindenki a **RAJZOLD LE!** oldalon tart. A következő lépés az, hogy a meglesett (vagy saját magunk által választott) feladványt le kell rajzolni, majd becsukni a füzetet és továbbadni eggyel balra. A következő lépésben a játékos a most megkapott füzetben a rajzot nézi meg, majd megpróbálja kitalálni és leírja a megfejtést a **TALÁLD KI!** oldalra. És ez így megy egészen addig, míg a saját füzetünk vissza nem ér hozzánk.

Ekkor megnézzük, hogy hogyan alakult, torzult, változott a lépések révén az eredeti szó és vajon nagyon messze került-e az utolsó verzió attól, ahonnan indult az egész kör. Lehet pontozni is, de még a szabály sem tartja ezt elengedhetetlennek; ellenben a lényeg a kreatív alkotás és a nevetés.

Képből szó

A játék alapkonceptiója a jól ismert bal-jobb agyfélteke eltérésen alapul, de persze szerencsére nem untat minket ennek a biológiai alapjaival, hanem csak úgy, ösztönösen kihasználja ezt és jól elszórakoztat. Aminek egyik előfeltétele, hogy elég sokan kell játszani,





4 főtől lehet egyáltalán, de én azt mondom, a legjobb a 8, ami a maximum, mert ennyi füzet van a dobozban. De még ezt is lehet ám fokozni, mert a kiadó oldalán elérhető a 12 fős változat is, és úgy gondolom, hogy az élet és az igények kényszerítették ki ennek a kiadását, szóval itt tényleg igaz, hogy a több jobb.

Sok érdekes megoldást láttam, amíg a Kispesti Városünnepen az egyesületünk kitelepülésén ezt játsztuk, így pl. volt, hogy szinte nem is változott a válaszok mögötti jelentés, azaz a ház maradt ház, rajzban is, szóban is. De hogy hogyan lett a copfból uborka, azt találja ki mindenki maga. Gyors, nevetető játék, amivel talán csak az a gond, hogy nem mindig van jelen elég számú játékos, hogy az asztalra kerüljön. És dehogyis kell hozzá 12 évesnek lenni, el ne higgyétek! Egy parti simán lemegy 10 perc alatt, a BGG-s hivatalos 30 perc helyett, ezért érdemes belőle többet játszani egymás után, bár fél-háromnegyed óra után már érződik, hogy a társaság elkezd egy kicsit másra vágyni. Addig azonban teljes a koncentráció, és még az is kiderülhet, hogy milyen rejtett rajztehetségek bújnak meg egy-egy baráti társaságban.

drkiss



REFLEXSHOP

Tervező:

Megjelenés:
2009, 2026

Kiadó:
The Op Games, Reflexshop

Kategória:
rajzolás

12+ 4-8 30'





Társasjáték az oktatásban

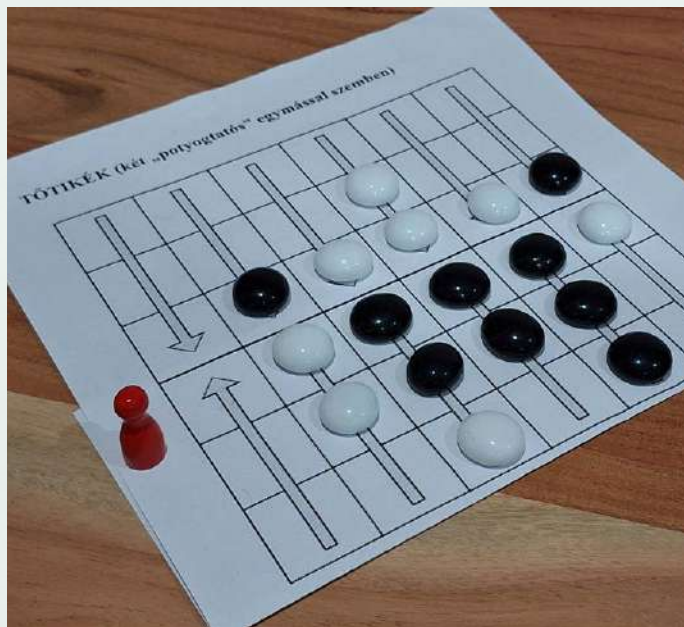
Hagyjuk-e nyerni a gyerekeket?



Iskolai játéklklubunk szabályzatának fejlécén a sokat idézett **REINER KNIZIA** gondolat szerepel: „Amikor játszunk, a cél a győzelem, de valójában maga a cél a fontos, nem a győzelem.”* Persze nem várhatjuk, hogy ezt a gondolatot a gyerekek bemondásra magukévá tegyék, de magunknak érdemes vezérfonalként ujjaink köré csavarni. Hiszen ahol játék van, ott győztes és vesztes is van.

Amikor új tanuló érdeklődik a klubunkban, hogy mégis mi ez az egész, gyakran a tőtika néven futó, ún. *potyogtatás amőba* egy variációját veszem elő. Ez egy praktikus kétfős játék, nagyjából 20 másodperc alatt megtanítható. Az első ránézésre furcsácska tábla úgy működik, mintha térhajlítás útján kétirányú gravitációval szórakoztatnánk magunkat. Felváltva rakunk, és négy, egy vonalban lévő koronggal nyerünk, de először mindig csak a nyílak hegyére rakhatunk, majd onnan tovább. Ha úgy tetszik, a korongok csúsznak a nyíl irányában. Miközben magyarázom ezt a faék egyszerű szabályt, rögtön játékba is hozom az új érdeklődőt, és szinte észrevétlenül lejátszunk egy partit. Azt sosem mondom meg, hova tegyenek. Egyből játszunk, hiszen mindent tudnak. Az első körnek általában gyors átlós győzelemmel vetek véget, hogy szemléltessem a célt és a táblát (meg az átlók fontosságát), valamint ne húzzam az időt. Ezután szoktam lesöpörni a bogyókat, és szólni, hogy „Most pedig kezdj te!” Ilyenkor az első lejátszott meccs teljesen zárójelbe kerül; az, hogy én győztem, vagyis ő pedig veszített, mit sem számít, az új játékos pedig mindent megkapott ahhoz, hogy valós ellenfél legyen a következő partiban. Próbálom úgy kezelni tehát az első bemelegítő meccset, mint az oltást azok a gyermekorvosok, akik játékosan terelik el a gyerkőc figyelmét, miközben beadják a szurit.

Bármennyire is bírjuk, bármennyire is megszoktuk a vere-séget, egy kicsit mindig csíp. Márpedig amikor játékhelyzetbe hozok egy tanulót, én jót akarok neki. Felmerül tehát a kérdés: hagyhatom-e, hogy adott esetben újra és újra átélje ezt a csípős, szúrós érzést. Kollégák is kérdezték már: „és néha hagyod őket nyerni?” Erre ezt mondom: „Nem, de így is meg tudnak verni.”



■ Minek is nyerni?

HUIZINGA kiemel egy dolgot a játékbeli győzelemről: „Nagyon fontos mindenféle játéknál, hogy mások előtt dicsekedhessünk a játék sikerével.” (*Homo Ludens*, III. fejezet) Ez a gondolat kéz a kézben jár azzal, hogy vereségünknek is híre megy, amivel együtt kell élnünk. Éppen emiatt az előző cikkekben már volt szó arról, hogy szépen, méltósággal nyerni és veszíteni egyaránt kihívás, de alapvető fontosságú képesség. És itt jön be az a kérdés, hogy amikor bármilyen fejlesztési vagy nevelési célból két- vagy többfős helyzetben tanulókkal játszunk, hogyan is játszunk ellenük.

Eddig tudtam kerülni a forró kását: én úgy döntöttem, hogy nem hagyom nyerni a gyerekeket csak azért, hogy elkerüljük a vereség élményét. Szándékosan gyengébben is csak kivételes esetben játszom, hiszen én magam is abban hiszek, hogy erősebb ellenféltől lehet a leggyorsabban tanulni, és ezt nekik is próbálom átadni. Mindezek után viszont következék egy nagy „De!” Az önként vállalt vereség helyett ugyanis számos százszor szofisztikáltabb lehetőségünk van arra, hogy a nem egyenlő felkészültségű játékosok közötti játékelményt áramvonalasítsuk. Azt gondolom, ez azért is jobb irány, mert ha óvó szándékából elkezdjük magunkat rendszeresen megveretni, akkor elinfláljuk az ellenünk aratott győzelmek valódi értékét a gyerekek körében. E helyett tehát inkább jól átgondolt esélykiegyenlítő módszerekben gondolkodjunk.



■ Jól játszani

JESZTL JÓZSEF és LENCSE MÁTÉ külön könyvet és játékgyűjteményt szenteltek az esélykiegyenlítésnek. *JÓL JÁTSZANI* című kötetükből csemegéztem, hogy néhány frappáns módszert mutassak be, melyeket bármikor bedobhatunk szükség esetén.

1. Lépj mást! zseton

Ez a személyes kedvencem, főleg a logikai fejlesztőjátékoknál, ahol jellemzően nyílt információkkal zajlik a játék. Ez a zseton (ami nálunk általában egy piros bábú) annyit jelent, hogy a gyengébbik fél a játék során egyszer megvétózhatja egy lépésünket. Ha kijátssza a zsetont, mást kell lépnünk, mint amit eredetileg akartunk. Azért tartom kimondottan jó módszernek, mert igényel ütemérzéket és játékkismeretet, tehát olyan tudja kihasználni, aki már eleve képben van a játékkal. Ilyenkor viszont jó kezekben nagyon komoly fegyver. A cikk elején bemutatott *potyogtatós amőba* esetében az utóbbi időben szinte kizárólag ezt használtam esélykiegyenlítésre. Előnye még, hogy egy játékmenetbeli pluszt ad, nem csak szimplán több pontot vagy erőforrást, amit nem mindig fogadnak kitörő lelkesedéssel.

2. Több erőforrás

A Lépj mást! zsetonhoz képest ez egy egyszerűbb, direkter előny. *CARCASSONNE*-t például játszhatunk úgy, hogy a tapasztalatlanabb eggyel vagy kettővel több követőt kap, ami jelentősen megbillenti az erőviszonyokat. De például a *VIGYÁZ(Z)6!*-ban is oszthatunk több lapot azoknak, akik először játszanak, így képezve vízszintesebb pályát. Ráadásul itt ezt 7-8 főnél nyugodtan megtehetjük, nem fognak hiányozni a lapok a kör során. A többlet erőforrást bármilyen olyan játékban használhatjuk, ahol pénz szerepel, így például az *ELADLAK!*-ban, de akár egy egyszerű Texas hold'em pókerben is simán élhetünk vele. Itt persze rugalmasnak kell lennie mindkét félnek, mert ha néhány játék vagy forduló után „beérte” társait a megsegített játékos, akkor az előnyt el kell vennünk, amire jó, ha előre felkészítjük a résztvevőket.

3. Előnyösebb kezdő helyzet

A *potyogtatós amőbánál* sikerrel kísérleteztem azzal, hogy az új játékosok két korongot raknak le az első körben. Ez előny ugyan, de nem behozhatatlan, és az erősebb féltől megköveteli a koncentrált játékot. A klasszikus malomban is adhatunk nyugodtan két kezdő lépést, hiszen utána úgymint lezárjuk a malmot (mivel meggyőztük magunkat, hogy szándékosan balfék módon nem játszunk). A *TRIÓ*-ban pedig megengedhetjük, hogy a játékkal most ismerkedők előre megnézzenek 1-2 lapot a középben lévő titkosak közül, ezzel adva előnyt. Itt annyi a rizikó, hogy nagy a szórás, mekkora előnyre is tesz szert a játékos, de egy ilyen habkönnyű játéknál ez belefér. Ez a módszer egyébként legalább nekünk is ad egy kis kihívást, hogy játékonként milyen módon érvényesítjük vagy értelmezzük az előnyösebb kezdést. Ha a tanulókat is bevonjuk a párbeszédbe, egyből elindulhat egy izgalmas beszélgetés magáról a játékról, a stratégiákról és a célokról.





+2 apróság: a kezdőjátékos és a tanácsadás

Bátran használjuk ki a kezdőjátékos általános előnyét arra, hogy segítsük a másikat. Ezzel kapcsolatban egy megjegyzés: néha direkt azért ragadom magamhoz a kezdeményezést, hogy indirekt módon tanítsak egy-egy jobb kezdőlépést. Itt hadd meséljek el gyorsan valamit: a *potyogtatás amőbában* valamiért, egyszerűen nem bírok rájönni, miért, állandóan a tábla szélén kezdenek a diákok. Aki felnőtt fejjel játszik két meccset, rá fog jönni, hogy a tábla közepét kell elfoglalni, de ez a gyerekeknek jóval később szokott leesni. Épp ezért néha azért kezdek, hogy megmutassam a középben kezdés lehetséges lépéseit. Az a tapasztalat, hogy ezek után mindig középben kezdenek, ha visszakapják a kezdőlépést, és el is kezdenek sokkal jobban játszani. Ezt a helyzetet azért is szeretem, mert jól mutatja a játékokban rejlő, szavak nélkül tanítható finomságokat, és rögtön lejön, hogy mennyire olvassa egy-egy gyerek a játékot.

A tanácsadás pedig egy olyan dolog, amire szerintem nem is kell feltétlenül külön felhívni a figyelmet. Reflexből bele fogunk szólni a játékba, már csak azért is, mert játékosként szinte fáj egy-egy komolyabb ballépést végignézni, és ilyenkor legalább az egész asztal figyelmét felhívhatjuk az adott helyzetre. Ez tulajdonképpen egy inverz „Lépj mást!” token, ami mindig nálunk van, és egy kicsit meg támogatjuk vele a szabályokkal és stratégiával még csak most ismerkedő játékos társakat.



Könyvek helyett

Amikor a gyerekektől kikapok, őszintén tudok neki örülni, és örömmel gratulálok is nekik. Próbálok űket rászoktatni a játék eleji „Jó játékot” és a játék végi „Köszönöm a játékot” formulákra, lehetőleg őszintén mosolyogva. Ez persze se nem könnyű, se nem azonnal elvárható. Tanárként tudjuk, hogy azokban a helyzetekben, amikor egyébként is folyamatos hierarchiaharc megy a csoportokban (fiúk és lányok között egyaránt), egy-egy győzelem vagy vereség sokkal több, mint amit a játék világán belül élnek meg. Akkor sincs ez másképp, ha a gyerekek velünk játszanak. Látni kell, hogy minket megverni különleges élmény, sokkal különlegesebb, mint tőlünk kikapni. Ezért is gondolom azt, hogy nem adhatjuk olcsón és nem is inflálhatjuk ezt el. És van még egy dolog.

Nekem kimondottan az a fontos, és arra törekszem, hogy a játékokat a gyerekek lehetőleg egymásnak tanítsák meg. Az egymásnak tanítás és egymástól tanulás kultúrája áll talán a legmesszebb azoktól, akikkel én foglalkozom. Ott persze még nem tartunk, hogy az esélykiegyenlítő módszereket egymás között, akár maguktól alkalmazzák szükség esetén, és ez nem is baj. A fenti módszerek felajánlásához és elfogadásához is empátia, érettség szükséges, ami nem születik meg egyik pillanatról a másikra. Ha viszont eljutunk oda, hogy ezeket egymás között is képesek alkalmazni a gyerekek, vagy magukkal viszik majd felnőtt életükre, máris hozzájárultunk ahhoz, hogy kevesebb rossz élmény szülessen a játékból.

Gergely

„When playing a game, the goal is to win, but it is the goal that is important, not the winning.”

Inspirációként felhasznált és ajánlott irodalom:

- » J. Huizinga: Homo Ludens (1938)
- » Jesztl József - Lencse Máté: Jól játszani (2019)
- » Jesztl József - Lencse Máté: Társasjáték-pedagógia (2018)

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



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+



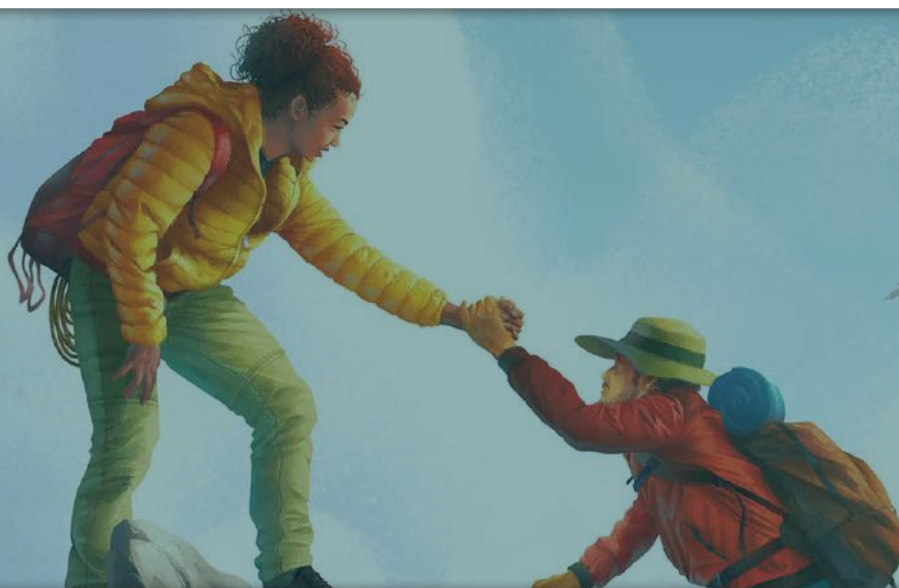
JÁTEKIDŐ
10 PERC

TIZENEGYES PÁRVIADAL
KÉT SZEMÉLYRE

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

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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



Támogatóink:



További partnereink:

