

161.

Jem

Játékos
Emberek
Magazinja

2026. augusztus

STORYFOLD

Árnyrengeteg

Storyfold: Árnyrengeteg · Chefparade - A társasjáték

Senjutsu: Japán hadurainak vérrel írott legendája · Startups · Torchlit

Crokinole · KMO Társasjáték tábor · Társasjáték az oktatásban - Carcassonne



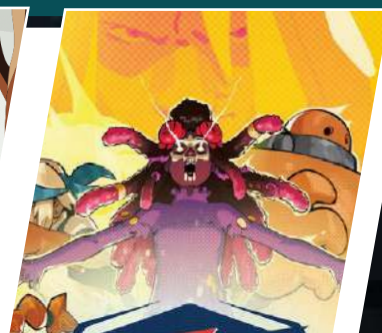
A Gyűrűk Ura: Párbaj
Középföldéért



Hoi Pho



Rescuing of
Robin Hood



Tag Team



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 JÁTEKOS



Kedves Játékosok!

Nyár van, az időjárás most a legmelegebb, és akárhogyan is keresnénk, biztosan nem találunk olyan embert, aki csak a kisujját is megmozdítaná a kellemes hűsölés helyett. Ez alól mi sem képezünk kivételt; digitális írópennáink nehézkesen mozognak kezünkben, de valahogyan, mint mindig, most is összeállt a magazin. Nyaralunk, nyaralunk, de mindeközben mindenki talált néhány percet, hogy játsszon egy kicsit, leírja gondolatait, átolvassa a gondolatokat, azokat javítgassa, végül csodaszép, színes magazin hasábká formálja a sok élményt és munkát.

E hónap játékeit, noha majd meglátjátok, gyakran a párbaj és a megosztottság mozgatja. A borítót elfoglaló játékban a remény és az összetartás a két kulcsfogalom (*STORYFOLD: ÁRNYRENGETEG*). Világ körüli cikksorozatunkban is egy rengetegbe utazunk, a sherwoodi erdőbe megyünk mentőakcióra (*RESCUING ROBIN HOOD*).

Miután megvívtuk harcunkat a Robin Hoodot őrző gonosz katonákkal, egymás ellen is meg kell küzdenünk. De miért is tennénk így? Egyéni célok fűtenek bennünket, a saját utunkat járjuk, mint egy magányos ronin (*SENJUSTU: JAPÁN HADURAINAK VÉRREL ÍROTT LEGENDÁJA*)? Vagy netán a csapat becsületéért küzdünk, minden különleges képességünket latba vetve (*TAG TEAM*)? Esetleg egy távoli kontinens vizályaiba ellentétes oldalon keveredtünk háborúba (*A GYŰRŰK URA: PÁRBAI KÖZÉPFÖLDÉERT*)? Ki tudja? Én mindenesetre már elveszttem ebben a hatalmas forgatagban, akár egy zegzugos kazamatában (*TORCHLIT*).

A kazamaták és a folytonos harc után térjünk vissza a modern világba. Nem csak szörnyetegek és veszedelmes kardforgatók ellen lehet helytállni, hanem a tőzsde árgus szemmel figyelő cápaival szemben is (*STARTUPS*). Viszont amíg mi, felnőttek a pénzügyek mezsgyéjén ténykedünk, valakinek a gyerekekkel is foglalkoznia kell. Mi ebben is segítünk, Gergely kollégánk a Carcassonne bajnokság apropóján e kiváló klasszikus oktatásba történő integrációjáról értekezik. De mással is készültünk, amibe ráadásul a fiatalság is besegített egy nyári tábor keretei között (*KMO TÁRSASJÁTÉK TÁBOR*). És ha táborozás, akkor egy dolog biztos: sok-sok finomság. Ehetünk valami ismerőset, valami hazait (*CHEFPARADE - A TÁRSASJÁTÉK*), vagy tehetünk egy próbát a távol-keleti Vietnámban (*HOI PHO*).

Természetesen nem telhet el hónap anélkül, hogy valami új fába ne vágánk a fejszénket. Na, de ebbe a fába csak óvatosan vágunk, mivel roppant szép táblája van (*CROKINOLE*). Ebben a cikkben megismerkedhettek a Crokinole múltjával és jelenével, de nemsokára a jövőjéről is olvashattok majd!

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [JEM honlapját](#), kövessétek a [Facebook oldalunkat](#) és játésszatok 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, Gál József és Krantz Domi

Korrektorok:

Dávid Áron, Kiss Csaba és Krantz Domi

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Eperjesi Gergely (Gergely), Takács Viktor (the_v, viktor), Gál József (Tzimisce), Nagy Sándor (winterborn) 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 cikkíró és a kiadó 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 cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

Tartalomjegyzék

- 
- 6** **STORYFOLD: ÁRNYRENGETEG**
- 10** **A GYŰRŰK URA: PÁRBAJ KÖZÉPFÖLDÉÉRT**
- 14** **CHEFPARADE - A TÁRSASJÁTÉK**
- 18** **Hoi Pho**
- 21** **SENJUTSU: JAPÁN HADURAINAK VÉRREL ÍROTT LEGENDÁJA**
- 25** **STARTUPS**
- 30** **RESCUING OF ROBIN HOOD**
- 35** **TORCHLIT**
- 38** **TAG TEAM**
- 42** **CROKINOLE**
- 45** **KMO TÁRSASJÁTÉK TÁBOR**
- 49** **TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN - CARCASSONNE**

Orloj

Prága csillagászati óraműve



AZ ÉV EGYIK LEGJOBBAN
VÁRT/VÁGYOTT
GÉMER TÁRSASJÁTÉKA

ISMÉT A BOLTOKBAN!





30-60'

Storyfold: Árnyrengeteg

Fény és sötétség – ez a két fő elem küzd egymással a **STORYFOLD: ÁRNYRENGETEG** lapjain. A játék kipróbálása közben azonban egy idő után azt vettem észre, hogy egyáltalán nem érzem magam játékosnak. Sokkal inkább olyan érzésem támadt, mintha a könyv játszana önmagával, én pedig csak lapoznék utána. Igyekszem spoilermentesen leírni a találkozásomat az Árnyrengeteggel.

Kártyák és szabályok

Előbbiek szép paklikba csomagolva várják, hogy felfedezzük őket, utóbbiak pedig szintén szép paklikba csomagolva várják ugyanezt.

A szabályok az első történet során sajátíthatók el, így külön szabálymagyarázatra alig van szükség: a rendszer játék közben, fokozatosan fedi fel magát. Ez talán a **STORYFOLD** legnagyobb erőnye, ezen a téren valóban nem érheti panasz. Tőlem is elhangzott már különféle játékok tanításakor, hogy „majd menet közben megérted, hogyan működik”. Nos, a **STORYFOLD** esetében ez tényleg igaz.

Ehhez persze az is hozzájárul, hogy a játék minimális összetettségű alapelemeként használ. Kártyák jelképezik a képességeinket, amelyek történetről történetre változnak. Ezek egy úgynevezett folyóba kerülnek, a felettük látható célértékek pedig – az **ARK NOVA**hoz vagy a **CIVILIZATION: A NEW DAWNHOZ** hasonlóan – balról jobbra növekednek: 3+, 4+, 5+, majd 6+. A próbákat kezdetben nyolcoldalú kockákkal teljesítjük – sajnálom, képtelen vagyok dobótesteknek nevezni őket –, később pedig tíz- és tizenkét oldalú kockákkal bővül a készletünk.

A képességeinket az adott történet helyszíneinek és akadályainak leküzdésére használjuk, ehhez pedig meghatározott számú sikert kell dobunk. A folyóba kerülnek még az „ellenséges lények” is: olyan erdőlakók, akiket elragadt a Sötétség. Luma – vagyis a játékos – feladata, hogy megszabadítsa őket annak befolyásától, ami egyben az adott fejezet teljesítését is jelenti.

A kockák gyakran keresztbe tesznek nekünk – nekem legálabbis biztosan, de én hírhedten rossz viszonyban vagyok velük –, a rossz dobások kompenzálására pedig sajnos nagyon kevés lehetőségünk van. Ez különösen akkor frusztráló, ha egy fejezet legvégén bukunk el egyetlen rossz dobás miatt.





Luma és Brom

Legszívesebben annyit írnék: „kislány medvén – cuki”, és kész. Az alapötlet jó, a kalandozópáros pedig akár működhetne is. Mondjuk egy sötét erdőn való átkelés történetében, amelyben sok veszély, borzalom és kaland után, életüket kockáztatva, a világ rémségeivel és saját félelmekkel is szembenézve győzedelmeskednek.

A győzelem édes és megérdemelt lehetne, közben pedig kiderülhetne, hogy már nem ugyanazok, akik beléptek a rengetegbe. Valaki más jut ki onnan: érettebb, jobb és több lett, ugyanakkor valamivel kevesebb is, mert az út során hátrahagyta korábbi önmagának egy részét.

Várjunk csak: nem valami hasonlót ígér a *STORYFOLD: ÁRNYRENETEG* minden porcikája? A bevezető, a borús, feketébe hajló, kissé indie PC-s játékokat idéző grafikai világ?

De.

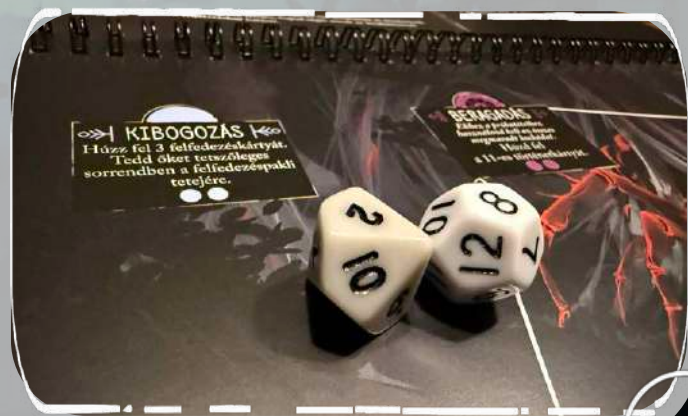
Nagy kár, hogy ebből szinte semmi sem valósul meg.

Story - fold

Amikor az ember egy történetvezérelt játék mellé ül, számít némi vonatozásra – vagyis railroadingra –, hiszen ez bizonyos mértékig a vezetett cselekményből következik. A szabott kereteknek azonban nem kellene automatikusan azt jelenteniük, hogy semmilyen érdemi ráhatásunk nincs az eseményekre. Ahol pedig mégis lehetne, ott többnyire a kockák döntenek helyettünk. A *STORYFOLD* stratégiai mélysége ezért sajnos a nullához közelít.

Mondhatnánk, hogy rendben, ha a történet elég jó ahhoz, hogy a vállán vigye az egészet, és kárpótoljon a valódi döntések hiányáért. Sajnos ez sem történik meg. Ismétlődő, gyakran az unalmasság határát súroló jelenségek követik egymást, miközben Luma és hű társa, Brom az erdő sötétjében halad.

Az újrajátszhatóság sem jelentős. Bár akad néhány elágazás a cselekményben, ezek számomra nem kínálnak elegendő okot arra, hogy még egyszer elővegyem.



Mi van, ha ez nem is játék igazából?

Tettem fel egy ponton a fenti kérdést magamnak. Mi van, ha inkább a történet felől, irodalmi szemmel kell közelíteni a *STORYFOLD*hoz? Vagy mi van, ha inkább valamiféle önszerző élményt akar nyújtani, biztonságos, megerősítő környezetet teremteni a játékos számára?

A történet számomra ugyanis inkább megerősítő gyakorlattá működött, mint narratív élményként. A szereplők szinte kizárólag pozitív üzeneteket közvetítenek, a konfliktusok gyorsan feloldódnak, a szimbólumok pedig egyértelműek. Emiatt a történet kevés valódi drámai feszültséget vagy emlékeztető fordulatot kínál.

A szerző, *SJOERD VAN DER LINDE* régészeti és kiállítástervezési háttérrel rendelkezik. Egy interjúban arról beszélt, hogy a *STORYFOLD* a reményről, a gyógyulásról és a barátságról szól, szereplőit pedig részben a gyermekei ihlették. Olyan játékot szeretett volna létrehozni, amelyet ők is játszhatnak.

Ez önmagában természetesen nem probléma. A reményteli, megerősítő történet is lehet erős és emlékeztető – ehhez azonban szükség volna valamire, amivel a reménynek valóban meg kell küzdenie.

Számomra a *STORYFOLD* legnagyobb problémája, hogy a jutalom nincs kiérdemelve. A történet végén megkapjuk a megnyugvást és a reményt, de közben alig kellett valódi áldozatot hozni, nehéz döntést meghozni vagy



tartós veszteséget elszenvedni. Nincs jutalom, mert nincs igazi küzdelem.

A katarzis nem attól születik meg, hogy elérjük a célt, hanem attól, hogy mekkora árat fizetünk érte. A *STORYFOLD* világában ez számomra túl alacsony, ezért a befejezés sem hordoz akkora érzelmi súlyt, mint amekkorát szeretne.

A *STORYFOLD* nem attól válik kiszámíthatóvá, hogy mindig a jó győz, hanem attól, hogy szinte soha nem kételkedünk benne, hogy a jó fog győzni.

A játék érzelmi íve túl egyenletes. A fenyegetések többnyire hangulati elemek maradnak, nem válnak olyan valódi akadályokká, amelyek után a feloldás valódi megkönnyebbülést hozna.

A játék nem bízik eléggé a történetében. Gyakran nem hagyja, hogy az események beszéljenek önmagukért, hanem maga is kimondja a tanulságot. Emiatt a narratíva helyenként inkább példázatnak vagy önszerző szövegnek hat, mint valódi drámának – sokat beszél a sötétségről, a veszteségről és a reményről, de ritkán engedi, hogy ezeket valóban átéljük. A történet végig azt ígéri, hogy

32

TELJESSÉGRE VIRRADVA

Luma élvezte a a hűvös reggeli levegőt, és a hegyoldalon magasodó, hatalmas tölgyben gyönyörködött. A makk, amelyet egykor szorongatott, most hatalmas fává nőtt. Az ágai az ég felé nyújtóztak, aranyló levelei lágyan ragyogtak a reggeli napfényben. Luma a tenyerét a durva kéreghez szorította, és érezte benne az élet lüktetését. Csodálattal tekintett le az erdőre. Az Árnyrengeteg, amely egykor sötét volt és beteges, most új életre kelt. A folyó szabadon hömpölygött, a vize tisztán csillogott a fényben. Karcsú, zöld fák borították a vidéket, a távolban egy szarvascsapat sétált méltóságteljesen.

Luma zajra lett figyelmes, ezért megfordult. A hegyoldalon lassan, botladozva egy nagy medve kapaszkodott felfelé. A bundája csapzott és viseltes volt, de a tekintete továbbra is rettenthetetlenül izzott. Az öreg medve kacsintott.

– Brom! – kiáltotta Luma, majd átengedte magát a megkönnyebbülésnek és az örömnak. A medvéhez rohant, és átölelte az erős nyakát. Brom brumogott, amikor hozzásimult. A bundája ismerős és megnyugtató melegséget árasztott.

– Sikerült, Brom – sutogta Luma. – Együtt sikerült.

nagy árat kell fizetni a fényért, de végül ez az ár számomra nem érezhető.

A magyar szöveg nyelvezete meglepően homogén, ismétlődő és steril, olyannyira, hogy időnként a mesterséges intelligencia által generált próza egyenletes, személytelen hangját idézi. Ez természetesen nem bizonyítja az AI használatát – én sem állítom ezt –, és az eredeti szöveg ismerete nélkül azt sem lehet eldönteni, hogy ez mennyiben a szerző, illetve mennyiben a fordítás sajátossága. A magyar változatból mindenesetre számomra hiányzik az egyéni hang.

Az alagút végén

A *STORYFOLD* olyan, mint egy vonatút egy gyönyörű vidéken. Az utazás kényelmes, biztonságos és zökkenőmentes. Az ablakból látjuk az erdőt, az árnyakat és a távoli fényeket, de egyetlen pillanatra sem érezzük, hogy valóban veszélyben lennénk. Megérkezünk a célállomásra, mégis nehéz felidézni, mi történt útközben.

A történet megadja a jutalmat, de nem érezzük, hogy kiérdemeltük volna, mert a *Storyfold* világában a fényért végül túl kis árat kell fizetni. Talán éppen ezért az utazás végén nem a megérkezés marad meg bennünk, hanem az érzés, hogy valami fontos végig hiányzott az útról.

the_v



REFLEXSHOP

Storyfold: Arnyrengeteg

Tervező:

Sjoerd van der Linde

Megjelenés:

2025, 2026

Kiadó:

Open Owl Studios; Reflexshop

Kategória:

történetmesélős, szülő



13+



1



30-60'





10+



2



30'



A Gyűrűk Ura: Párbaj Középföldéért

„- Nem hittem, hogy egy tünde oldalán küzdve halok meg.

- S ha azt mondanánk, hogy egy barát oldalán?

- Igen, azt vállalom.” – A Gyűrűk Ura

A Gyűrűk Ura témája sok társasjáték szerzőt is megihletett. Nem hiába, hiszen a világ legtöbbet olvasott könyvsorozatainak egyike. Nem igazán van olyan ember, aki nem olvasta, látta vagy hallotta volna Frodó és Samu történetét. A történet népszerűségének köszönhetően egyre több társasjátékból készül Gyűrűk Ura tematikájú változat. Nincs ez másképp a **7 CSODA: PÁRBAJ**al sem, melynek különleges változata **A GYŰRŰK URA: PÁRBAJ KÖZÉPFÖLDÉÉRT** kiadás. A **7 CSODA: PÁRBAJ** a kétszemélyes játékok egyik legjobbjá sokak szerint, sikeréhez nem fér kétség. Tulajdonképpen meglovagolta nagy elődje, a **7 CSODA** sikerét, sőt, lehet, hogy felül is múlta kissé. Míg a **7 CSODA**t szépen, lassan letaszították a trónról a modernebb társasjátékok, addig a **PÁRBAJ** változat csillaga továbbra is fényesen ragyog. Jó választás volt ennek a kiadásnak elkészíteni A Gyűrűk Ura változatát. Bemutatómból kiderül, tartogat-e újdonságot játékmenetben is, nem csak tematikában.

„Ott rejlik a reményünk, ahol a legnagyobb félelmünk is.”

Ebben a kiadásban két játékos feszül egymásnak. Egyikük Frodót és Samut, azaz A Gyűrű Szövetségét irányítja, még a másik játékos Szauronként veszi őket üldözőbe. Ha utoléri őket, az véget is vet a játéknak. De ne szaladjunk ennyire előre, még csak az előkészületeknél tartunk! Rögtön észre is vehetjük az első különbséget az eredeti változathoz képest: a játék tartalmaz egy térképet is a kártyák mellett. A lapokat minden forduló elején a szabályban megjelölt módon készítjük elő, félig egymásra rakva a sorokat, képpel felfelé és lefelé forgatva a kártyákat. A térkép mellé készítjük az erődeinket, egységeinket, illetve felfedünk 3 helyszínlapkát és elkészítjük a gyűrűküldetésávót. A szövetségjelzőket népenként külön kupacokba rendezzük képpel lefelé. Megkapjuk a kezdő pénzösszegünket és felhelyezünk 2-2 egységet a térképre játékosonként kezdésül.





„Szedd össze a bátorságodat, (...) annál nagyobb segítséget senkitől sem kaphatsz.”

A játékosok felváltva következnek és két akció közül hajthatnak végre egyet.

- » Kártya felvétele: az aktív játékos választ egy elérhető lapot, amelyet nem fed másik, és felveszi. A kártyát kijátszhatja maga elé, kifizetve a költségét, amennyiben természetesen van neki, vagy el is dobhatja. Ilyenkor annyi pénzt kap, ahányadik fordulóban járunk. A lapoknak lehet előfeltétele más lapokon található ikon is, mellyel rendelkezünk kell a tablónkban a kártya kijátszásához. Minden kör végén az elérhető lapokat fel kell fedni, ha eddig képpel lefelé voltak.
- » Helyszínlapka elvétele: a játékos az elérhető helyszínlapkák közül vesz fel egyet és játsza ki maga elé. A lapkának nemcsak pénzköltsége van, hanem egyéb követelménye is, mely képességeknek más kártyákon, lapkák

szintén látszódnia kell előttünk. Sőt, az értük fizetendő pénzüsszeg folyamatosan nő a játékban, mert mindig annyit kell fizetnünk, ahány erődünk van a térképen. A helyszínlapka ugyanis mindig feljogosít arra, hogy azonnal lehelyezhessünk egy erődöt a jelölt területre, egyéb jutalmakkal egyetemben. A körünk végén nem fedünk fel új lapkát, csak a következő forduló elején.

Ha bármelyik tulajdonság hiányzik előlünk egy-egy lapka vagy kártya kijátszásához, fizethetünk egy-egy érmét minden hiányzó szimbólumért.

„Kevesen látják, hova viszi őket az útjuk, amíg a végére nem érnek.”

A játék lényegét a lapok és helyszínlapkák adják. Ezek segítségével juthatunk pénzhez, egységhez a térképen, lépéshez a küldetessávon stb. Vannak láncolat ikonok is a kártyákon, amelyek arra jók, ha van már előttünk egy



kijátszva, a következő ugyanilyen ikonnal rendelkező láncolat tagot ingyen tehetjük le.

Először nézzük meg, hogyan működnek a lapok! Minden különböző színű kártya más-mást biztosít. Az azonos színeket egymás fölé csúsztatva egy oszlopban gyűjtjük, hogy jól látható legyen rajtuk minden. Lássuk őket színenként!

- » Szürke: ezek a lapok valamilyen tulajdonságot biztosítanak. Ezek az ikonok kellene más kártyák, lapkák kijátszásához.
- » Sárga: érméket kapunk általuk.
- » A kék kártyák segítségével haladhatunk a gyűrűküldetessávon. Ez egy trükkös sáv, ha Frodóékkal kell lépnünk, automatikusan a nazgulokat is visszük magunkkal. Ha viszont Szauron lép, közelebb kerül az üldözöttekhez. Azaz itt csak



stagnálhat vagy csökkenhet a távolság a felek között, növekedni nem fog. Amikor bónuszmezőre lépünk, megkapjuk az adott jutalmat.

- » Zöld lapokkal tehetünk szert szövetségre Középfölde népeivel. Ha van 2 egyforma népszimbólum előttünk, felfedhetjük az aktuális nép 2 szövetségjelölőjét, amelyek közül egyet megtarthatunk. A játék során egyszer, ha van 3 különböző népszimbólumunk, felfedhetjük ezen 3 nép legfelső szövetségjelölőjét, amelyek közül szintén egyet tarthatunk meg. A választott tokenen talált jutalmat megkapjuk. A nem választott jelölőt a kupac tetejére visszafordítjuk.
- » Lila kártyákkal csak a 3. fejezetben találkozunk. Segítségükkel átmozgathatjuk egy-két egységünket szomszédos területre, ellenfelünk elveszíthet értmért vagy levehetjük az egyik egységét a térképről.
- » Végezetül pedig a piros lapok. Velük tehetünk le egységeket a térképre. A lap megmondja, pontosan hány bábut tehetünk le és melyik két terület közül választhatunk. Az összeset oda kell leraknunk.



„Olyan mindegy, hogy ki az ellenség, ha a támadását nem tudjuk visszaverni.”

Minden forduló addig tart, amíg el nem fogynak a lapok. Az új forduló elején új terítésre kerül sor, más alakzatba helyezük le a következő pakli kártyáit és kipótoljuk a helyszínlapkák kínálatát is.

A játék három fordulót át tart. Maximum. Ugyanis, ha bármelyik győzelmi feltételt teljesítjük a 3. forduló vége előtt, megnyerjük a játékot. Nézzük, melyek ezek!

- » Frodó és Samu elérik Orodruint a gyűrűküldetésük végén, vagy a nazgulok utolériük őket.
- » Középfölde mind a 6 népével szövetséget kötöttünk, azaz minden szövetség ikonból van előttünk egy a tablónkban a zöld lapjainkon.
- » A térkép mind a 7 területén jelen vagyunk egységünkkel és/vagy erődünkkel.

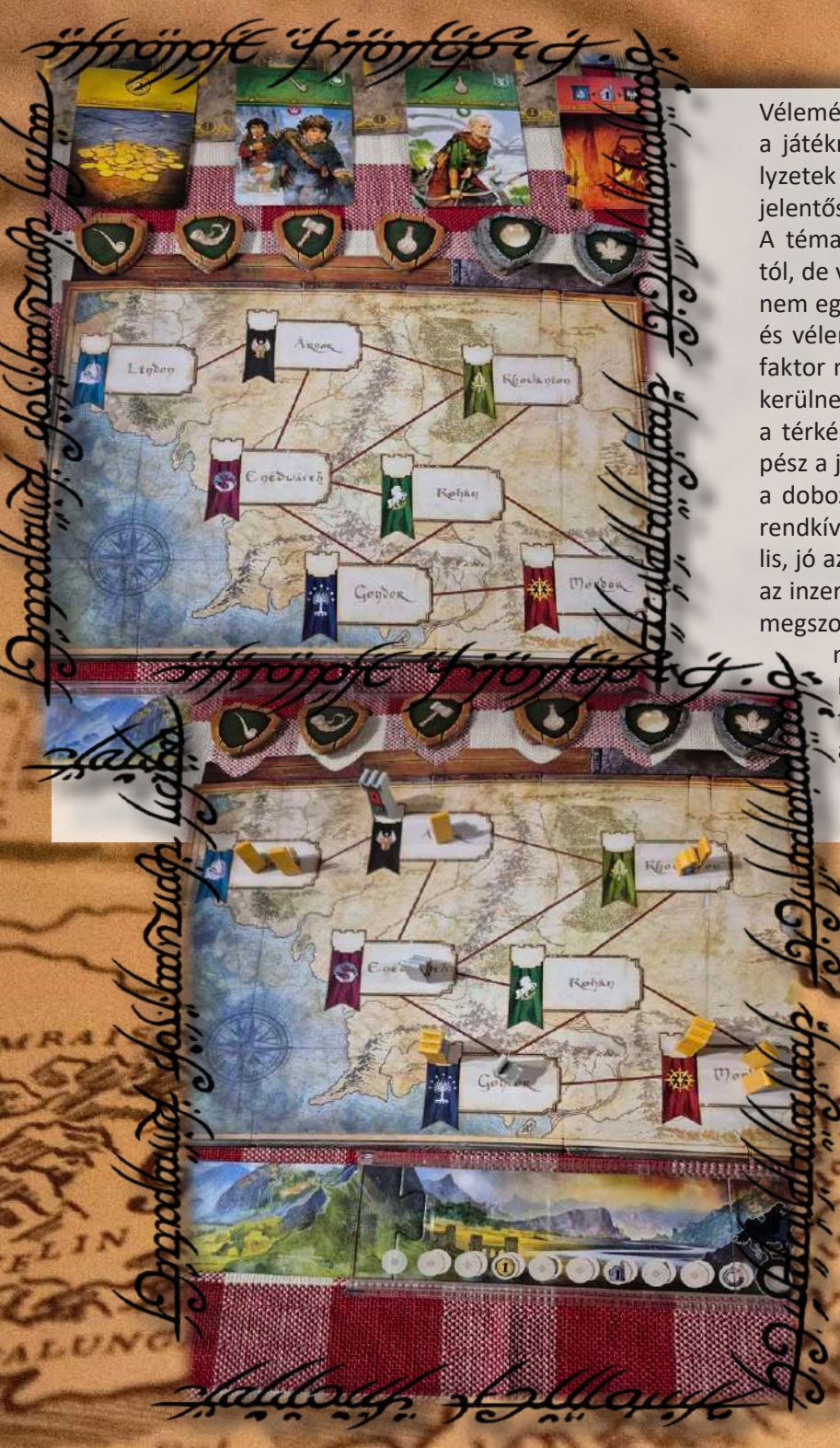
Ha a harmadik forduló végére egyik feltételt sem érvél, akkor az a játékos nyer, aki több területet birtokol a térképen.

„A tükör kéretlenül is sok mindent megmutat, s az gyakran hasznosabb, mint amit látni szeretnétek.”

A GYŰRŰK URA: PÁRBAJ KÖZÉPFÖLDÉÉRT tavaly nagy vitákat generált a szerkesztőségünkben, amikor a JEM TÁRSASJÁTÉK Díjra zsűriztünk. Ugyanis a bejutottak között volt, de szerkesztőségünk álláspontja nem volt teljesen egységes abban, mennyire tekinthetjük új játéknak, vagy inkább csak reprint/reskin. Végül láthattátok, hogyan döntöttünk, de a kérdés azóta is izgalmas. Ez a játék valóban jelentős részben ugyanaz, mint a 7 CSODA: PÁRBAJ. A kártyák elvétele, a működésük teljesen hasonló, a technológia lapokat helyettesítő zöld szövetségkártyák is ugyanúgy működnek. A piros harci kártyák hozzák az igazi különbséget a játékba, mert innentől nem a harci szimbólumok számítanak, hanem a térképen történő területfoglalás.

Egységek lehelyezésekor vagy mozgatásakor csata alakul ki, ha olyan területre érkezik egységünk, ahol van ellenséges egység. A csatát azonnal le kell játszani. Mindkét játékos levesz a helyszínről 1-1 egységet. Ezt mindaddig ismétlik, amíg csak az egyik játékosnak marad bábuja a területen. Az erődök nem vesznek részt csatában.





Véleményem szerint ez a „térképesdi” nagyon jól tett a játéknak, az azon való mozgás és a kialakuló csatahelyzetek egy teljesen új oldalt hoznak a játékba, ezáltal jelentősen megkülönböztetve ezt a kiadást az eredetitől. A téma pedig egyértelműen elkülöníti a kettőt egymástól, de valójában én is azon a véleményen voltam, hogy ez nem egy teljesen új játék, csak egy régebbinek a felújított és véleményem szerint feljavított változata. A szerencsefaktor nem lett kisebb, a lapok ugyanúgy véletlenszerűen kerülnek elénk, de egymás üldözése a gyűrűsávon, vagy a térképen való helyezkedés sokkal több izgalmat csempész a játékba. Gyors, tapasztalt játékosoknak nem kell rá a dobozon írt 30 perc sem. Hamar lepörög, mégis végig rendkívül izgalmas. Könnyen tanítható, kezdőknek is ideális, jó az újrajátszhatósága és szép az asztalképe. Mondjuk az inzertből folyamatosan kiborul, de ezt már sok játéknál megszokhattuk. Szóval, ha csak egy párbajjátékot szeretnétek a 7 CSODA sorozatból, akkor jó szívvel ajánlom, hogy ez legyen, még akkor is, ha nem vagytok nagy Gyűrűk Ura fanok. Ha meg azok vagytok, akkor a kérdés nem is kérdés!

nemes



GÉMKLUB

Tervező:

Antoine Bauza, Bruno Cathala

Megjelenés:

2024, 2025

Kiadó:

Repos Production, Gémklub

Kategória:

területfoglalás, szettgyűjtős, tablóépítő

10+

2

30'





8+



2-5



30-45'

Chefparade – A társasjáték

LENCSE MÁTÉ szerintem az egyik legtermékenyebb magyar szerző, és bár nem az én ízlésemnek való játékokat csinálok, egy kedves barátom kérésére kipróbáltam a CSISZÉR-TUCSIK DÓRI ötletéből készült CHEFPARADE-et és egészen szórakoztatónak találtam.

A szárnyát vagy a combját?

A CHEFPARADE főzőiskola részére készített játékban nem túl meglepő módon főzni fogunk.

A játék elején megkapjuk a játékosablánkat, mely egy konyhára emlékeztet, a 2 fakanalunkat, amik gyakorlatilag a munkásainknak felelnek meg, illetve egy receptet, hogy legyen hol nekiindulunk a főzőcskének.



A játék addig tart, amíg valaki 5 ételt meg nem főzött, az aktuális forduló végén pontszámítást tartunk, végül akinek a legtöbb pontja lett, az nyer.

A játék kezdetén kirakjuk az elérhető alapanyagokat egy 3x3-as vagy 4-5 játékos esetén 4x4-es négyzetbe, illetve készítünk egy piacot külön a Chef fakanalokból és a receptekből is.

Egy fordulóban, mint látható a fakanalak számából, 2 akciót hajthatunk végre.

Az alábbiak közül választhatunk:

- » Alapanyag beszerzése,
- » Új recept kiválasztása,
- » Chef segítség megszerzése,
- » Emlékeztető és
- » Főzés



A fakanalunk lehelyezésekor csak jelezzük, milyen akciót akarunk végrehajtani. Egyszerre csak egyet rakunk a kívánt akció szerinti helyre, majd miután a többiek is raktak, rakjuk le a másodikat is. Miután mindenki lerakta a két fakanalát, az aktuális kezdőjátékosal kezdve el lehet kezdeni akciózni, szintén egyesével.

A recept kiválasztása új recepthez juttat minket az elérhető négyből, amikből maximum három lehet nálunk egyszerre, ezután csak akkor vehetünk el újat, ha megfőztük az egyiket. A receptet amikor elveszszük, megnézhetjük a rajta lévő összetevőket, majd fordítsuk le a kártyát. Ezután már nem fordíthatjuk meg, csak amikor elkészítjük vagy Emlékeztető akciót hajtunk végre.

A Chef segítség hasonlóképpen működik: 4 cuki fakanál séfből választhatunk egyet, aki később extra pontot hoz majd nekünk, illetve segít az emlékezésben. 9 különböző nemzet séfjeiből válogathatunk, nem túl meglepő módon ezen 9 nemzet ételeit készíthetjük el.

Az Alapanyag beszerzés kicsit trükkösebb. A fakanalat egy sor vagy oszlop mellé rakhatjuk le, és onnan vehetjük fel a nekünk kellő alapanyagokat, de csak az egymás mellett lévőket.





Sous Vide

A játék remek interakciós lehetőségekkel rendelkezik. Mind a három piactér komoly versenyt fog generálni, legyen az alapanyag, chef vagy recept.

Ráadásul mivel a piac csak a forduló végén frissül, nem mindegy, milyen gyorsan csapunk le ezekre a lehetőségekre.

Kifejezetten izgalmas volt nézni, ahogy reménykedsz, hogy ne akarjon egy vetélytárs kettőnél több alapanyagot elvenni az oszlopból, amit ő kinézett, hogy te el tudd vinni a sorból mind a 4 alapanyagot.

A dobozra írt játékidő nagyjából reális, nem nagyon AP veszélyes a játék, ha 45 perc alatt nem is végeztek, egy órán belül biztos.

KOVÁCS-MAKÓ PANNA illusztrációi kifejezetten aranyosak, engem feldobtak a beöltöztetett fakanál séfek.



És ha valaki lyukat ütött a sorunkban egy oszlop elhappolásával, nekünk már választanunk kell, mit viszünk el, mert csak a lyuk egyik vagy másik oldalán lévők vannak ugye egymás mellett. Ráadásul nem vihetünk alapanyagot korlátlanul. Vagy azonnal rárakjuk a receptre, vagy berakhatjuk a kamrába is, de ott csak 3 helyünk van.

Az Emlékeztetővel megnézhetjük újra a receptünkön lévő összetevőket, de csak ha van adott országba tartozó fakanál séfünk.

Végül a Főzéssel felfordítjuk a receptkártyánkat, beadjuk az összetevőket és az ételünk el is készült. Már csak 4 kell! Viszont ha felesleges alapanyagot raktunk a receptkártyákra, az a kukába kerül és a játék végén mínusz pont jár érte.

A forduló végén, ha mindenki akciózott kétszer és visszavettük a fakanalainkat, frissítjük a piacokat (letakarítva mindent előtte), a kezdőjátékos jelölőt balra adjuk és kezdődhet az új forduló.





Mindössze két bajom volt a játékkal, ami miatt nem imádtam annyira.

Az egyik az, hogy van nyerő stratégia, és ha ezt a többi játékos nem tudja, nem feltétlenül lesz élvezetes a pontszámítás (előnyben a menüt készítő immerzív és építő játékosok, akik nem a pontra hajtanak).

A másik pedig, ami jobban zavart, az a memória elem. Egy receptet ELVILEG csak akkor nézhetsz meg, amikor hozzád kerül. Vagyis a játék elején, illetve az Új recept kiválasztása akció során. Van ugye egy komplett akció is arra, hogy újra megnézhesd. Azonban amikor mi játszottuk, ezt a szabályt nem igazán vettük komolyan, és nem is igazán értem, miért kellett a játékba kerülnie. Talán valami esélykiegyenlítés miatt, nem tudom.

Mindezek ellenére a CHEFPARADE egy remek családi társasjáték, a főzés, mint téma iránt rajongóknak mindenképpen ajánlom, hogy próbálják ki, szerintem jól fognak vele szórakozni.

Tzimisce



20 éve együtt főzünk chef parade FŐZŐISKOLA

Chefparade-A társasjáték

Tervező:
Lencse Máté

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Chefparade Kft.

Kategória:
szettgyűjtős, munkáslehelyező

8+

2-5

30-45'



TERVEZD MEG AZ ÉVSZÁZAD RABLÁSÁT, LOPD EL EGÉSZ EURÓPÁT!

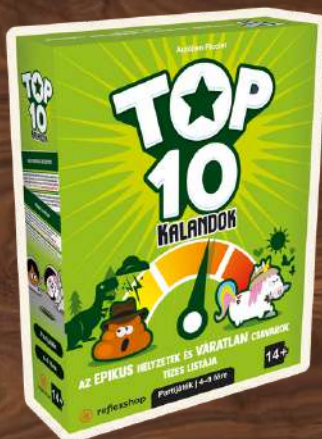
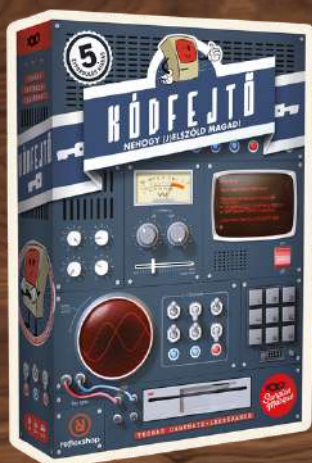


Járj túl az
ellenfeled eszén,
és légy Te
a kontinens
legzseniálisabb
mesterbűnözője.

2
JÁTÉKOS

10 éves
KORTÓL

25-35
PERC



AUGUSZTUSI ÚJDONSÁGOK



5+



2-6



10-15'

Hoi Pho

Gimnáziumban volt egy vietnámi osztálytársam. Nem egy tornaóra előtt az öltözőben azzal szórakoztunk, hogy a vietnámi kiejtésre tanított minket, és bizony a phở leves sokszor előkerült a rögtönzött órákon. Én már hallottam ejteni „fő”-nek, „fó”-nak, sőt még „pó”-nak is, de hát valójában nincs az a karakter, amivel én ezt itt írásban átadhatnám nektek. Valójában az „o”, „ö” és „e” hangok érdekes kombinációjáról van szó, sőt, picit mintha hátulról, torokból ejtenénk ki. Szóval pont olyan, hogy a mi európai nyelvünk a közelébe se érjen a helyes kiejtésnek. Mindenesetre, akit érdekel, az hallgassa meg a neten, hogyan kell, és szórakozzon el vele legalább öt percet, hogy utána rájöjjön, szinte semmivel sem került közelebb a helyes kiejtéshez.

A phở titka

Szerencsére a HOI PHO játék lényege nem a helyes kiejtés, hanem szerződések megszerzése. A játék célja, hogy egyidejűleg kijátszott kártyákkal túljárjunk egymás eszén, és a forduló végére a legnagyobb vagyont halmozzuk fel, mert cserébe mi köthetjük meg az értékes szerződést.

A játék legfeljebb hét fordulón keresztül zajlik, amíg elfogynak a szerződések, vagy valaki össze nem gyűjt három szerződést.

Minden forduló elején osztunk egy-egy hajókártyát minden játékosnak, illetve szétosztjuk a 15 egyedi kereskedőkártyát. Ezen kívül ellenőrzi a játékosok a vagyonukat, ami nem haladhatja meg a legfelső szerződéslapján látható összeget. A játék elején a szerződéslapka a kezdőtőkét mutatja, amit minden játékos megkap. És ezek után már kezdődhet is a forduló.

A forduló eggyel kevesebb körből áll, mint ahány kártyánk van. Egy kör során minden játékos választ egy kártyát a kezéből, amit lefordítva maga elé helyez. Amikor mindenki elkészült, felfedjük a kártyákat és összevetjük őket.

Először a kijátszott hajókártyákat értékeljük ki: ha csak egyetlen játékos tett így, akkor 5 dong a jutalma. Ha már ketten, akkor 1-1, ha pedig hárman vagy még

többen játszottak ki hajót, akkor semmit sem kapnak.

Ezt követően a kereskedőkártyák kiértékelése következik:

- » Először megnézzük, kiütik-e egymást a kártyák. Több kártya értéke alatt lehet látni jelöléseket, hogy mely kártyákat nullázza, vagy hogy mely kártyák tudják őt kinullázni. Például a 14-es kártya kinullázza a 13-ast, de ha az 5-ös kijátszásra kerül, akkor az a 14-es kártyát nullázza ki.
- » A nullázásokat követően megtekintjük, kié a legerősebb kártya, ez a játékos megkapja a kártyáján feltüntetett elsődleges pénzzutalmat. Majd az értékben második játékos is hasonlóan cselekszik, csak ő a másodlagos pénzzutalmát gyűjti be a kártyája után.
- » Na, de itt jön az érdekes rész: a legkisebb értékű kártyák viszont végrehajtják a kártya alján szereplő egyedi hatást. Ez lehet nagyon sokféle, lothat pénzt, rákényszeríthet kártyakijátszásra, de büntethet, vagy akár egy szerződéshez is hozzásegíthet soron kívül.





A forduló végén, azaz amikor már csak egy-egy kártyája maradt minden játékosnak, megnézzük, ki gyűjtötte össze a legtöbb pénzt, majd az megkapja a legfelső szerződéslapját.

Ha ez a harmadik szerződése, akkor azonnal megnyeri a játékot. Ha pedig ez volt a kínálatban az utolsó szerződés, akkor megnézzük, kik gyűjtötték a legtöbb szerződést, és közülük az fog győzni, akinek a legnagyobb értékben vannak szerződései, azaz aki összességében később gyűjtötte össze a szerződéseit.

A phở íze

Szerintem most megpróbálom megalkotni a véleményem tételmondatát:

A játék során nagyjából annyit tudtam ügyeskedni a győzelem érdekében, mint amikor megpróbáltam kiejteni helyesen azt, hogy phở.

Tehát nem nagyon. Lehet a játék során mindgame-elni, de valójában közel felesleges.

A helyzet az, hogy bekerül játékoszámtól függően 3-5 kártya középre, és ezek összevissza ütik egymást. Ha pusztán a kártyák értékeit nézzük, akkor a játék visszavezethető ütés-vívós alapokra és gondolatokra, amik alapján lehet taktikázni a játék során. Kiment több nagyobb lap, akkor most már a kisebbek ereje is aránylag nőtt. Tök jó, van esélyem kört vinni. Vagy fordítva, a kicsikkel be lehet menni a többiek alá. És ugye itt már bejön a képesség aktiválása is. Na, de ott vannak a nullázások, és ez szerintem teljesen kikészíti a játékot. Ahogy említettem, egy-egy kör megnyerésére még rá is lehet készülni tudatosan, de a képességek és a nullázás már olyan feltételeket szab, amik miatt ezt gyakorlatilag el kell engedni, és imádkozni a választott istenünkhöz, hogy a többiek pont megfelelő

kártyákat dobjanak be középre. A nullázás elveszi a számított ütést, ráadásul mástól elveszi az aktiválás lehetőségét is, mert ugye a nullás érték minden kártya alá bemegy. Gyakorlatilag egy ilyen kiütéssel egyszerre két kártya tervét döntjük romba.

Ez tipikusan az az esete a játéktervezésnek, mikor az elgondolás jó, de a megvalósítás már kevésbé sikerült jól. Érdekes egy pillantást venni a [CARDIÁ](#)-ra, ami ugyanezt a koncepciót fogja meg. Na de ott ketten vagyunk, egy emberre kell figyelni, adott egy állás, amire reagálunk (azaz hogy korábban ki hol nyerte meg a pontot), ráadásul a kártyák színosztályai is olyan feladatokat kérnek, amik alapján lehet kicsit szűkíteni, hogy az ellenfélnek milyen releváns kártyái jöhetnek még szóba az adott helyzetben. És a következményét is láthatjuk, hogy milyen lehetőséget vesz el. Na, de ezt a gondolatot nem tudják rávetíteni a HOI PHORE, mert ott negatív a kártyák interakciója, és ezután jönnek csak a kártyák képességei, amik többnyire vagy pénzhez juttatnak, vagy ha nagy kártyával jöttél, akkor pénzt vesznek el tőled. Nincs mivel összekombózni. Van talán két kivétel, aminek hatására másik kártyát játszol ki, de ezek már kellően magas kártyák, hogy az aktiválásuk a szerencsére hagyatkozzon.

Amit érdemes kiemelni, az a játékvariáns, ami némileg csökkent ezen a randomitáson, ugyanis az opcionális játékmód úgy szól, hogy a kör végén a kezünkben maradt kártyák nagysága alapján visszavesszük egy-egy játékos elől az összes kijátszott kártyáját, és ezzel vágunk neki a következő fordulónak. Ez azt eredményezi, hogy egyrészt tudjuk, kinél mi van, így egy fokkal könnyebb lehet rájönni, ki mit tervez. Másrészt a kör végére célja a játékosoknak, hogy nagy kártyát tartsanak meg, ezáltal jobb helyzetből vágjanak neki az új fordulónak. És ezt összerakva az előbbi hatással, a forduló második felében

már egész jó esélyekkel vághatunk neki a tervezésnek. Mindenesetre engem sajnos ez sem tud meggyőzni, de a szándékot értékelem.

Sajnos elég gyengére sikerült ez a játék a szememben, és ugyan csak egy, de nagyon súlyos sebből vérzik a játék, ami elveszi a koncepció életét. Ez egy játékvariánssal enyhíthető, de nem kellőképpen. Cserébe a játék pörgős és holtidőtől mentes, és ha valaki egy ilyen gyors tempójú, mindgame-eket idéző játékra vágyik, amit két perc alatt az asztalra csaphat, akkor neki jó próba lehet a HOI PHO. Mindenki másnak pedig azt javaslom, térjen be a közelben egy vietnámi kifőzdébe, és rendeljen egy phở levest. Kedves egészségetekre!

Breki



Tervező:
Toàn Nguyễn

Megjelenés:
2019, 2026

Kiadó:
Ngũ Hành Games, Reflexshop

Kategória:
ütésvívós, sorrendre licitálás

5+ **2-6** **10-15'**





14+



1-4



15-20'

Senjutsu: Japán hadurainak vérrel írott legendája

Középkori Japán. Lehet tippelni, hogy milyen jellegű játékról van szó, és hogy ne csigázzuk tovább az érdeklődést, azok nyertek, akik harci játékra szavaztak. Mert ahol felbukkan egy katana, egy naginata vagy egy wakizasi, ott fémnek a fémhez kell csapódnia, és fogynak az életpontok, csapásokat adunk és csapásokat kapunk – hogy a nagy klasszikust idézzem. Sokadik próbálkozás egy korszak egysíkú megjelenítésére, de mit csináljunk, ha wargamerként mi ezt szeretjük: OKKO, vagy a legutóbbi időben UNMATCHED: A FELKELO NAP, és még ki tudja, hány hasonló darab: mind-mind azt kívánja tőlünk, hogy félelmet nem ismerő harcosokká váljunk a felkelő nap országában.

Katana

A játék doboza igen szemet gyönyörködtetőre sikerült, ugyanis egyszerre van jelen rajta a finomság és érzékenység ábrázolása a cseresznyevirágzással, és a keménység és elszántság a harcosokkal. Ennél sztereotipikusabban japán illusztráció nem is lehetett volna, még esetleg egy Hello Kitty ülhetne a kép szélén. De kérem! Több komolyságot!

Az alkatrészek elsőrangúak, már-már KS érzése lesz az embernek egy sima retail doboz nyitásakor, annyi a jó kis műanyag alkatrész és figura. A játékszabály sok helyet szentel a komponensek leírásának, mielőtt a játékmenet részletezésébe fogna, és teljesen jogosan: tudnunk kell, hogy minek mi a feladata, mielőtt belevágnánk ellenfelünk húsába, akarom mondani, a játék tényleges játszásába. Emiatt mi is elidőzünk itt egy kicsit.

A karakter kiválasztása után kapunk hozzá egy minifigurát, egy karakterkártyát, ami a tulajdonságait mutatja, egy alap képességekártyát, egy alap fegyverkártyát, valamint egy érdekes lapot, a kamae-fát. A karakterkártyán látható előnypont alapján felrakjuk az előnyjelölőt egy sávra, ez dönti majd el a döntetleneket, pontosan úgy, mint a FELKELO NAP esetében a becsületsávon való elhelyezkedés.

A táblát, ami nem túl nagy, két részből összeállítjuk, illetve tetszés szerint még egy harmadik elemmel is bővíthetjük.

Ami az érdekes: a játékosok maguk döntik el a tereptárgyak (bambusz, szikla, kegyhely) elhelyezkedését, nincs kampányfüzet. Mindenki megkapja az előbb említett saját készletét, illetve mellé még egy 40 lapból álló képességekártya paklit, ami tulajdonképpen az akciókártyákat jelenti. Ha tetszik, lehet követni a szabálykönyv javaslatait, hogy mikből álljon ez a pakli. Kerülnek a játéktérre még státuszártyák és sérülésártyák, illetve fókuszjelölők – kicsi lila lótuszvirág tokenek, amiket meg lehet szerezni, majd azok elköltésével a képességekártya egyes költségeit kifizetni. Felkerül a kamae-fa kártyára a játékos jelölője, a kapu, azaz torii szimbólumra, illetve a játékosok felrakják a figuráikat a táblára, lehetőleg egymással ellentétes oldalakra, de ez sem előírás. Húznak a képességekártya pakliból kézlimitig, ez utóbbiba nem tartozik bele az alap képességekártya.





Naginata

És csak állnak, álldogálnak ott a tábla két szélén a figurák, és tapsra várnak. Ja nem, nem pont tapsra, hanem hogy a játékosok egyszerre húzzanak egy-egy lapot a saját paklijukból, majd letegyenek szintén egyet-egy

képpel lefelé, majd egyszerre megfordítsák azokat. És ekkor eljön az igazság pillanata. Ja, még mindig nem, bocs. Csak ki kell fizetni a fókusz (lótusz) költségeket, meg egyéb opcionális költségeket, és a játékosoknak van lehetősége most gyorsan lecserélni a lapjaikat egy másikra – ennek költségét is kifizetik, a korábbiét meg visszaveszik.

A kijátszott kártyákon van egy érték, ez a kezdeményező sebesség, ezeket megnézzük, és a nagyobb értéket rakó játékos kezd. Ha az érték egyezik, a kártyák típusa dönti el a sorrendet, úgy mint védekezés - támadás - meditáció - alap. Ha ez egy intervallum, a játékos maga dönti el, hogy éppen most milyen értéket vesz fel a lapja. A hatásokat kiváltjuk, lemegy a kör, esetleg a kör végi hatásokat is kiváltjuk, és dobjuk a lapunkat (kivéve az alapot).

A játékot az nyeri, akit nem győznek le, azaz nem fogy el az életereje a beszerzett sebések révén.

Állj, nem hagyunk ki valami fontosat? Ja, hogy a kártyák akciói! Nos, az lehet mozgás bármerre, fordulás a hexán megadott számú forgatással (nem mindegy, merre áll a figura, ez jelölve van a talpán), az ellenfél lökése vagy húzása, vagyis elmozgatása, az ellenfél elforgatása, blokkolás és ütés.

Természetesen ez utóbbinál van jelentősége a tereptárgyaknak, tehát kell egyfajta rálátás az ellenfélre a hatás kiváltásához. A kijátszott kártya megmondja, melyik hexára hat az ütés és mennyit sebez, ennyi sebzéslapot elvesz az ellenfél és maga előtt gyűjti. Sajnos ha ez vérző seb, akkor nem elég, hogy beleszámít az életerőbe, de minden kör elején a játékos egy lapot köteles eldobni a paklija tetejéről. Ez miért fájdalmas? Mert ha elfogy a húzópaklid, nem kevered újra, hanem minden körben húzol egy sebzéskártyát, szóval ha addig ki is bírtad sebsülések nélkül, pár körön belül veszítesz – hacsak nem csinálsz valamit. De van olyan is, hogy nem tudsz semmit sem csinálni, mert van még egy hatás, a kivégzés, amivel a játékos azonnal győz az ellenfele felett.

Vannak még bénításkártyák, amik a kezdet foglalják, béklyókártyák, amik a kezdeményező sebességedet csökkentik eggyel, és méregkártyák, amik nem sérülések, de a rájuk írt szöveg szerint hatnak a játékosra.



Fontos szerepet kap az, hogy a kamae-fán hol áll épp a jelölőnk, ugyanis egyes akciók végrehajtásakor ez befolyásol, hogy végrehajthatjuk-e. Magán a kamae-fa lapon a jelölő mozgása nem tetszőleges; megadott útvonalak vannak, és egyes lapok engedik a mozgatást vagy az áthelyezést, ezáltal egy újabb kombinációs réteget behozva az akcióink optimális tervezésébe.

Wakizasi

Szeretjük ezeket az üsd-vágd játékokat, sőt, még azokat is, amelyekben még több a szerencse, így pl. a [MEMOIR '44](#)-et is. A *SENJUTSU* most viszont nem ragadott magával annyira, de ez a mi hibánk – nem szántunk rá elég időt, nem fektettünk bele elég energiát és nem merültünk el a világában. Pedig a játék megjelenése óta számos [kiegészítő](#) látott napvilágot, főleg új karakterek és minifigurák, de pl. az alapból a dobozban lévő egyszemélyes játékmódhoz is készült egy plusz [kampány](#), illetve játszhatjuk a játékot alternatív táblán is, a [daimyo kastélyában](#). Ami legyen intő jel a gamerek számára: nem lehet felszínesen játszani, megtervezetlenül leülni mellé és félvállról venni. Nemcsak a gyors veszteség kockáztatjuk ezzel, de a gyors nyerést is, ami azért nem jó, mert ha túl gyors a parti, a komolytalanság érzése marad meg bennünk, ami hiba. És nemcsak hiba, de nem is valós, mert ilyenkor valójában nem a játék komolytalan, hanem mi vagyunk azok. Szóval ideje magunkba szállni, meditálni, felkészülni a harcra, megadni a játéknak azt, amit megkíván, hogy mélységében tudjuk élvezni és értékelni az igazi vonásait.



Tervező:

Paul D. Allen, James Faulkner

Megjelenés:

2023

Kiadó:

Stone Sword Games, Reflexshop

Kategória:

kézből gazdálkodás, harci

14+

1-4

15-20'



Senjutsu

REFLEXSHOP



Mit találsz nálunk?

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

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



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

Csatlakozz hozzánk YouTube-on!

Ne maradj le a következő játékelményről!



Művelődési Központ és Könyvtár



Játékos
Ember
Magazinja



A társasjátékos kávézó

**Gyere
játszani!**

Unod a limonádét?
**Nálunk mindig találsz
új frissítőket:**



boardgamecafe.hu





10+



3-7



20'

Startups

Hat startup vállalkozás küzd egymással a tőzsdén, részvények cserélnek gazdát a pillanat tört része alatt. Minden döntés végleges, de csak a nap végén derül ki, hogy a befektetésed hatalmas bevételt hoz-e vagy fájdalmas veszteséget termel. Ha mindezt képes vagy belelátni 45 kártyába, 6 nagyobb tokenbe és egy marék pontjelölőbe, akkor a **STARTUPS**-ot neked találták ki.

Játékszabály

Általános tapasztalat, hogy a játékalatrészek gyakran a doboz úrtartalmának legfeljebb a felét foglalják el.

Egy-egy kiadó azonban képes átesni a ló másik oldalára: sokakat zavar, ha például egy kártyajáték lapjai kártyavédőkkel együtt már nem férnek be a dobozba. Ennél már csak az lehet furcsább, amikor a hely szűkössége miatt önmagában is komoly fejtörést okoz a visszapakolás. Erre tesz kísérletet **JUN SASAKI** japán tervező, aki az induló vállalkozások összecsapását álmodta bele egy zakó belső zsebében is elférő kis skatulyába.

Ezen túlmenően első ránézésre a játék grafikájával szembesülünk, melynek vonatkozásában azt hiszem, nem én

voltam a célcsoport. A cégeket állatkák (zsiráf, flamingó, panda... stb.) rajzai képviselik, ami biztos nagyon cuki, de nekem nem könnyíti meg, hogy beleéljem magam a játékba. Én biztosan meghatározó iparágak jellegzetes szimbólumait választottam volna, de hát ez legyen a legnagyobb baj.

A vetélkedésben hat vállalat (az egyszerűség kedvéért: szín) vesz részt, azonban korántsem egyenlő súllyal. Gyakorlatilag egy 5-től 10-ig számozott lapokból álló paklival állunk szemben, ahol azonban az értékek nem a lap erejét, hanem azt mutatják meg, hogy hány van belőle a pakliban. A piros színnel jelzett cég kártyái például a 10-es számot viselik, így ezekből tíz darab van a játékban. A másik végletet, az 5-ös számot a narancssárga szín képviseli, melyből tehát mindössze öt lap akad. De hogy mégse legyen minden ennyire kiszámítható, öt véletlenszerűen és titokban kiválasztott lapot minden parti elején vissza kell tenni a dobozba. Ezután megkeverjük a paklit, osztunk mindenkinek három lapot és 10 pontjelzőt. A megmaradt lapokból képpel lefelé fordított húzópaklit képezünk, és már kezdődhet is a játék.

A játékosoknak a körükben két akciót kell végrehajtaniuk: előbb húznak, majd ezt követően kijátszanak egy kártyát.

Kártyát kijátszani két helyre lehet:

» Eldobsz egy lapot a kezeden lévő három közül, melyről úgy gondolsz, hogy a legkevésbé lesz szükséged rá a játék hátralevő részében. Nagyon fontos, hogy ezeket a dobott lapokat nem egymásra, hanem egymás mellé kell tenni. Azaz nem dobópaklit



képezünk, hanem kínálatot hozunk létre a többi játékos számára.

- » Leteszel egy kártyát a kezedből magad elé, ahol a lapokat színenként kell csoportosítani. A döntés végleges: ezzel úgymond részvényessé válsz a cégben és ettől a részvénytől már nem lesz módod megszabadulni.

A kártya húzása szintén kétféleképpen történhet:

- » Húzol egy lapot a képpel lefelé fordított húzópakliból. Ennek viszont az lesz az ára, hogy egy-egy pontjelölőt le kell tenned minden korábban eldobott, tehát a kínálatba került lapra. Természetesen ha nincs a kínálatban lap, akkor nem kell letenni pontjelölőt.
- » Elveszel egy lapot a kínálatból a rajta lévő pontjelölőkkel együtt. A kártyakijátszás akciód azonban ebben a körben nem lehet az, hogy a lapot visszatessed a kínálatba (tehát nem veheted fel a kártyát csak a pontjelölőkért: vagy megtartod, vagy kijátszod magad elé).

Érdekesen színesíti a játékot az antimonopólium tokenek szerepe. Mind a hat vállalatnak ugyanis van egy nagy plecsnije, melyet az a játékos kap meg, aki elsőként válik részvényessé abban a cégben (azaz elsőként játszik ki egy lapot maga elé abból a színből). Ezt a jelzőt pedig meg is tartja egészen addig, amíg egy másik játékos nem tesz le maga elé több ilyen kártyát. A tokennek kettős szerepe van:

Birtokosa nem vehet fel ilyen színű lapot a kínálatból, akadályozva ezzel a monopólium kialakulásának lehetőségét.

Gazdájának viszont cserébe nem kell pontjelölőt tennie a kínálat azonos színű kártyáira, így olcsóbban juthat laphoz a húzópakliból.

A játék akkor ér véget, amikor a húzópakli kiürül, könnyen előfordulhat tehát, hogy a játékosok nem azonos számú kört teljesítenek a játék során. Ezt követően a játékosok hozzáteszik az aktuálisan a kezükben lévő három kártyát a maguk elé tett lapjaikhoz.

A pontszámítás során minden pontjelölő (ami a kezdeti 10 darabos kezdőtökből megmaradt, illetve amit a kínálatból elvett lapokkal elvettél) 1 győzelmi pontot ér. Ezen felül minden antimonopólium token birtokosa (tehát aki többséggel rendelkezik egy-egy színből) bevételt fog kapni a többi részvényestől. Ennek keretében a többséggel nem rendelkező játékosoknak minden maguk elé kijátszott, a tokennel megegyező színű lap után egy-egy pontjelölőt kell átnyújtaniuk a többséget szerzőnek, azaz a token birtokosának. Ezeket a jelzőket azonban a győztes átfordítja a 3 pontos oldalukkal felfelé. Kivételt képez a fizetési kötelezettség alól az a játékos, akinek ugyanannyi lapja van az adott színből, mint az antimonopólium token birtokosának. Talán azt már mondani sem kell, hogy végül a játékosok összeadják a birtokukban maradt 1 pontot és a játék végi pontozás során megkapott 3 pontot érő jelzőket és a legmagasabb eredményt elérő játékos lesz a győztes. Hát nem egy pontsaláta, az biztos.



Értékelés

Egy kicsit gondolkodóba ejtett, hogy miként is jellemezném a játékelményt. A tapasztalatok szerint a parti főleg azzal fog telni, hogy a játékosok folyamatosan veszegetik majd fel a többiek által dobott lapokat. Ugyanis mindenki inkább innen vesz el lapot ingyen, minthogy győzelmi pontokkal fizessen azért, hogy húzzon egy kártyát a lefelé fordított pakliból.

A játék végi pontosztzkodás során mindig lesz valaki, aki keserű szájjal nyugtázza a végeredményt, mert sok lapot gyűjtött ugyan egy-egy színből, de nem eleget, így fizetnie kell a többséget szerzőnek. Valószínűleg arról van szó, hogy nem szabad meggondolatlanul kártyákat kijátsszani magunk elé a játék első felében. Inkább megéri végig nagyon óvatosnak lenni, ami még a szabályok ismeretében sem biztos, hogy elsőre magától értetődő.

Ezzel együtt mégsem mondanám, hogy rossz élményt nyújtott a játék, mert érzem benne az ötletet és a lehetőséget. És ez bizony figyelemreméltó napjaink futószalagon érkező játékaiknak világában.



winterborn



Tervező:
Jun Sasaki

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Oink Games

Kategória:
szettgyűjtős, licitálós

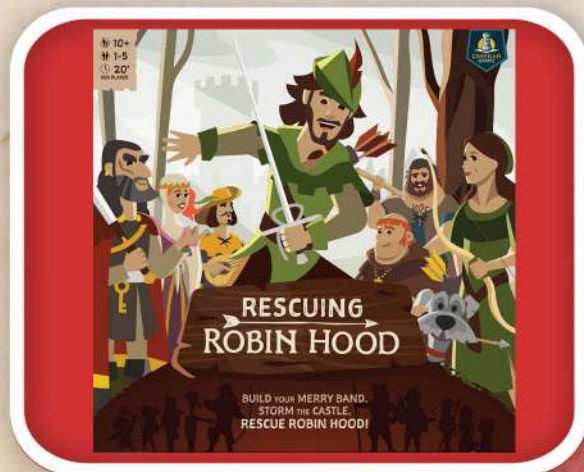
10+

3-7

20'



Startups



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





10+



1-5



Rescuing Robin Hood

Mondák, balladák, regények, filmek, animációk, társasjátékok. Robin Hood mindegyiket meghódította. Most azonban Nottinghamban raboskodik a helyi bírá tömlöcében, és a segítségünkre vár. Végülis úgy is fogalmazhatunk, hogy világkörüli cikksorozatunk során hosszú utat bejártunk, hogy megmentjük őt.

Rajtaütés

A *RESCUING ROBIN HOOD* lényege, hogy örök hosszú-hosszú során keresztülverekedjük magunkat és kiszabadítsuk Robin Hoodot és a többi raboskodó falusit Nottingham kastélyából (majd még egy kicsit verekedünk még egy tucat örrel, ha eddig nem lett volna elég).

Az előkészületek során több paklit kell szétválogatnunk:

- » Két őrpaklit kell alkotnunk, kék színű kártyákból az egyszerű öröket, pirosból pedig a képzetebb, erősebb örök húzópakliját készítjük elő.
- » Három falusipaklit is létre kell hoznunk, egyet-egyet a bronz, ezüst és arany szimbólummal ellátott falusikártyákból, a maradék, jelöletlen falusikártyákból pedig 8-8 kártyát osztunk minden játékosnak.

a későbbiekben a bandájának erejét és egyéb tulajdonságait fogják mutatni.

- » A játéktér szélére pedig a következőket kell felállítanunk:
- » A nagy tölgyfa tábláját, ide kerülnek a megmenekített falusiak,
- » a Sherwood erdő kártyát, ahová a bandánkhoz nem csatlakozó falusiak kerülnek,
- » a nottinghami kastély kártyáját, mellette Nottingham bírájával és a bebörtönzött Robin Hooddal,
- » a kastély alá három előkészítőkártyát: legfelülre az első és második, alá a harmadik és negyedik nap naphoz, illetve legalulra az ötödik nap kártyája kerül majd,
- » végül három kupacot felderítő, imádság és főzéslapkákból.

Ezzel a játék általános előkészületeivel végeztünk, azonban minden nap elején elő kell készítenünk a harcteret, ahol örök és kiszabadításra váró falusiak várnak minket.

Ezen kívül minden játékos választ magának egy bandavezért két kártyából, illetve kap egy játékosablát színes jelölökkel, amik





Ehhez tekintsük meg az aktuális nap-hoz tartozó előkészületkártyát, ami úgynevezett sorokat fog mutatni. Minden sor egy vagy két falusikártyából áll, illetve néhány őrkártyából, amiket a képen látható módon elrendezünk az asztal közepén. Minden sor utolsó őrét felfedjük, és ezután már tényleg kezdődhet a játék.

Egy játék két részre tagolódik: az első négy nap, amikor előkészülünk, majd az ötödik nap, ahol kiszabadítjuk Robin Hoodot, illetve akár Nottingham bírájával is megküzdehetünk.

Az első négy nap hasonlóan zajlik. A játékosok először felfednek négy falusit a húzópaklijukból, és összegzik a rajtuk látható négy tulajdonságot:

- » Ész (kék)
- » Lopakodás (zöld)
- » Erő (piros)
- » Tréfaság (sárga)

Az első három tulajdonság segítségével tudunk az örök ellen küzdeni, míg a tréfaság dzsókerként működik, és átváltható a másik három tulajdonság bármelyikére.

Az összegzés után játékosrendben mindenki legfeljebb kétszer támadhat egy-egy sort, mindig más színt használva. Ez azért fontos, mert minden szín esetében más szabályok szerint kell küzdenünk.

Ha az észt választjuk, akkor a klasszikus szerencsisértős megoldással harcolunk: először vizsgáljuk meg, legyőzzük-e az első, képpel felfelé szereplő kártyát, a kék tulajdonság szerint nézve. A döntetlen már sikernek számít. Ha ez sikerült, akkor vagy eldobjuk a legyőzött őrt, vagy tovább megyünk, és megvizsgáljuk a következő őrt. Ha még képpel lefelé szerepel a következő őr, fedjük fel. Minden vizsgálatnál az addig megtekintett összes őrt (azaz az első párat) kell figyelni, a kék értéküket összeadva. Minden siker után újra dönthetünk a továbbhaladásról, viszont ha nem sikerül legyőznünk őket, akkor az akciót elveszítjük, minden eredmény nélkül. Amikor sikerül legyőznünk öröket, akkor vonjuk le a tulajdonságainkból az örök összeadott értékét, ez a későbbi színek esetében még fontos lehet.

A lopakodás a legbarátságosabb lehetőség, itt ugyanis bárhány őrt kiválaszthatunk a csata előtt, és bármelyik pozíciótól, nem kell úgy sorban haladnunk, mint az ész esetén. Cserébe, ha lefedett kártyát választunk, akkor itt is bejön egy kockázatos tényező, hogy sikerül-e legyőzni az öröket.





Amikor erővel akarunk túljutni az örökön, (tematikusan) nem kell gondolkoznunk. Fedjük fel az összes őrt, mindegyiket egyszerre le kell győznünk. Nem kell ezt túlbonyolítani.

Amikor egy sorból elfogynak az örök, minden falusikártyát a nagy tölgyfához helyezünk, ők majd a forduló végén csatlakozhatnak a bandáinkhoz.

Fontos szempont, hogy minden játékos, még mielőtt elkezdené a támadásokat, erősítheti a tulajdonságait bárhány tréfaság elköltésével, illetve főzéslapka eldobásával. Ez utóbbi kettőt növel az ész, lopakodás vagy erő egyikén. A felderítés is hasznos képesség, segítségével az egyik sor két tetszőleges kártyáját felfedhetjük, hogy felkészüljünk az örök képességeiből. Az imádságjelölők kétféle módon használhatók: egyért cserébe egy tetszőleges őrt áthelyezhető bármelyik másik sor valamelyik pozíciójába, míg két lapka eldobásával eltávolíthatunk egy őrt a játékból. Arra érdemes figyelni, hogy a főzéslapkák a forduló végén átfordulnak gyengébbik oldalukra, amikor már csak egyet növelnek a képességeinken, míg a többi token elvész. Azonban bármelyik tokent használhatjuk bármelyik játékosunk körében is, sőt, az imádságjelölőket akár megosztva is befizethetjük a többiekkel közösen.

Miután megtörtént a legfeljebb két támadás, a következő játékos kerül sorra. Azonban, ha a körét befejező játékos nem használta el az összes piros vagy sárga tulajdonságát, akkor azokat mind továbbadja a sorra kerülő játékosnak.

Az utolsó játékos körét követően mindenki választhat magának legfeljebb egy új falusikártyát, amit kiszabadítottatok, ezek kerüljenek egy-egy dobópakliba a játékosoknál, majd az új két nap előkészületeinél bekerülhetnek a húzópaklijaitokba. Azokat a falusiakat, akiket senki sem választott, félre kell tenni a Sherwood erdő kártyára, ők majd a Nottingham kastély betörésénél fognak segíteni.

A forduló végén előkészítjük a következő napot az előkészítőkártya segítségével, ha pedig már befejeztük a második vagy negyedik napot, akkor a következő, eggyel nehezebb pálya következik, felbukkannak a vörös örök, vagy rátérünk Robin Hood megmentésére.

Lássuk most az ötödik napot is! Ekkor akár csupa vörös őrből álló sorok várnak minket, ahol ráadásul egy haladási sorrendet kapunk, ahol először az erős várfalon kell túljutnunk, és utána sem válogathatunk, melyik sort szeretnénk támadni. Ha ezen mind túljutunk, akkor kiszabadítottuk Robin Hoodot és megnyertük a játékot. Jópofa lehetőség, hogy mehetünk tovább, hogy legyőzzük Nottingham bíróját, egy bónusz küldetés képében.

Kimenekítés

Meg kell mondom, hogy elég hullámmó volt a játékelményem. Egyrészt tetszett a felütése a játéknak, egyszerű csatarendszer, de meg kell választani a harcnetet, közben figyeljünk arra, hogy segítsük a többieket, hogy minél több pontot továbbmentsünk a számukra, illetve szerintem még a grafikája is kifejezetten hangulatos, hozza azt a mesei érzést, ami körülengi Robin Hood karakterét.

Azonban ha közelebbről megnézzük, annyira mégsem színesek azok a harcnetek, a többiek segítése kimerül két lehetőségben, amiből a látszólag fontos az teljesen rugalmatlan stratégiailag, összességében hiányolom a játékból a releváns döntéseket.

Először is nézzük a színeket, ahol a piros az egyértelműen elűt a többitől, viszont a másik kettő viszonylag hasonló, főleg, ha azt nézzük, hogy a kártyák többsége nem lesz felfedve a támadás elejére. Ehhez hozzájön az, hogy általában a piros színt szeretnénk megtartani, így minden





sor támadása nagyjából ugyanúgy néz ki, és ebből lesz jó sok a játékban.

A piros szín pedig azért üt vissza, mivel az az egyetlen szín, amivel aktívan cselekszünk, és halmozódik a játékosok között. Ez azt eredményezi, hogy az akcióspórolás jegyében látható, mennyivel optimálisabb egyszer a legerősebb sort leütni, miközben minden mást kékkel és zölddel ütünk. Ezt egyedül a (bal)szerencse befolyásolhatja, ha valaki túl jó a másik két színben is, és pazarlás lenne veszni hagyni őket, ezért nem szeretne pirossal támadni.

E két tulajdonsága a játéknak pedig roppant egyhangúvá, repetitívvé tette számomra a játékot. Az az érzésem, hogy jó ötletei támadtak a szerzőnek, de még tapasztalatlan, és nem fordított elég időt arra, hogy megérjen a játéka. Ezt alátámasztani látszik az a tény, hogy saját kiadót alapított a szerző, és így adta ki a játékait, amik közül a *RESCUING ROBIN HOOD* az egyik első.

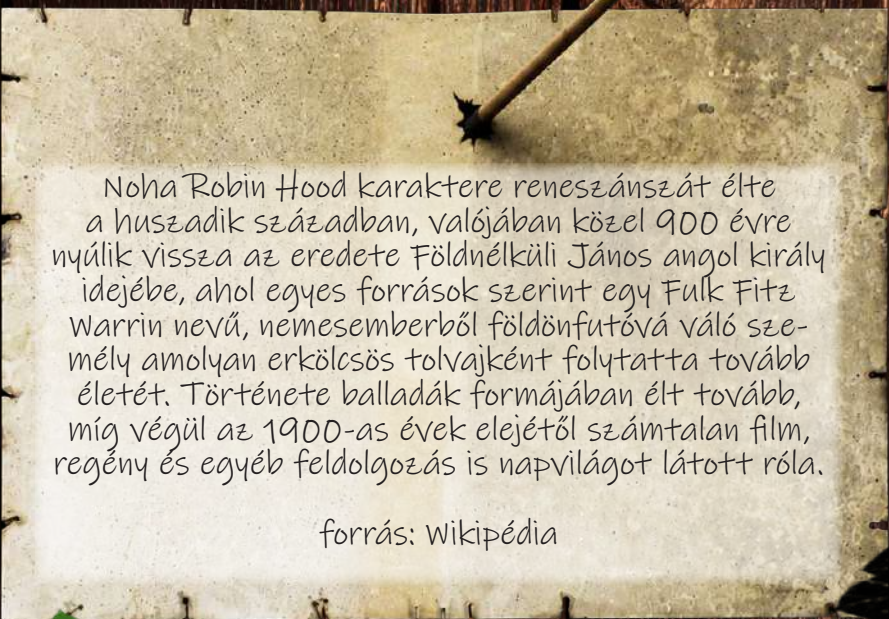
De ha megnézzük, abszolút látni az ötleteket, nekem az előzőktől eltérő, ötödik nap is kifejezetten tetszik koncepció szinten, de valójában nem tudott jól elrugaszkodni a korábbiaktól, és mire ide jutok, már hasonlóan unalmas, mint a játék közepe.

Zárásul még a szabályt szeretném dicsérni, annak ellenére, hogy egy-két helyen elfelejt fontos infót közölni, maga a szabály egésze kifejezetten gördülékenyen befogadható, ami (főleg az ehhez hasonló magánkiadások esetében) szinte sosem tud megtörténni.

Javasolni a játékot mégis tudom, repetitív játékmenet ide, vagy egyoldalú stratégia oda, mivel családi játéknak szerintem kiválóan megfelel, nem használ bonyolult megoldásokat és kacifántos szabályokat, ráadásul ha belejön a csapat, akkor pörgősen tud menni, sok beszélgetéssel és tervezgetéssel a játékosok között. Ugyan Robin Hood történetét és életstílusát nem tudja visszaadni a játék, de bízom benne, megtalálja a számára megfelelő játékosokat.

Breki





Noha Robin Hood karaktere reneszánszát élte a huszadik században, valójában közel 900 évre nyúlik vissza az eredete Földnélküli János angol király idejébe, ahol egyes források szerint egy Fulk Fitz Warrin nevű, nemesemberből földönfutóvá váló személy amolyan erkölcsös tolvajként folytatta tovább életét. Története balladák formájában élt tovább, míg végül az 1900-as évek elejétől számtalan film, regény és egyéb feldolgozás is napvilágot látott róla.

forrás: Wikipédia



RESCUING ROBIN HOOD

Tervező:
Bryce Brown

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Castillo Games

Kategória:
kooperatív, szerencsekísértős



10+



1-5



60-90'

Rescuing Robin Hood





10+

2-5

30-45'

Torchlit

Hallgattam, hallgattam a szabálymagyarázatot ehhez a játékhoz, és közben azt motyogtam magamban: hogy ez mekkora marhaság. Eleve egy ütésvívós játék, aztán még meg is kell tippelni az ütései számát, meg valami értelmetlen mechanizmus alapján előre mozogni egy dungeonben, aztán annyi pontot kapni, ahány lap a pozíció mellett van. Micsoda katyvasz! Ezzel aztán nem lehet értelmesen játszani. Aha. Közben meg zseniális és hangulatos, szóval másszunk le a kazamatákba, kézbe a lapokat, jöjjön a sárkány!

Lenn a dungeonben

Kapunk a kis dobozban 56 számozott színes kártyát, 7 színben, mindegyikhez 0-tól 7-ig számozott lapok tartoznak. Van egy játékváltozat, amiben kulcskártyákat is kapunk, de most nem azt mutatjuk be. A 8 kazamatakártyát növekvő számsorrendben lerakjuk egymás mellé, 0-tól 7-ig, majd mindenki választ egy figurát, a 0-ra rakja, végül az 56 lapot megkeverés után egyenlően szétosztjuk a játékosok között (egyes játékoszámnál ki kell dobni lapokat). Egy három- vagy négyfős partiban így mindenkinek 14-14 lap jut, és mivel körönként egy-egy lapot fogunk kijátszani, az utolsó kettő közül viszont csak egyet, így 13 körből áll egy forduló, miközben 3 fordulóig tart a játék.

A játékosok kezdetnek kiválasztanak egy lapot a kezükből és képpel lefelé, titkosan leteszik. Ezen a kártyán annak a számnak kell szerepelnie, ahány ütést a játékos szerint el fog vinni a forduló végéig.

Ezután minden a megszokott ütősvívós rend szerint alakul, tehát valaki hív egy lapot, amire azonos színűt kell rakni, kivéve, ha nincs olyan színű lapja, amikor is bármilyet lehet. Az ütést az viszi, aki a hívott színből a legmagasabb értékű lapot tette, vagy a legerősebb sárkány (az új kiadásban inkább ördögnek néz ki) lapot; viszont fontos, hogy ha valaki sárkány (ördög) lappal indította a kört, akkor arra nem lehet sárkány lapot tenni, csak valami mást – ezért, ha valaki sárkánnyal indít, az tuti, hogy viszi a kört.

Most jön a lépés: aki ütést vitt, a bábuját előre mozgatja eggyel a dungeonben a lapokon, de az is egyet mozgat előre, akinek a győztesével azonos értékű a lerakott lapja (de más színben rakott olyat).

Ezt követi a kijátszott lapok szétdobása a kazamatakártyák mellé, méghozzá úgy, hogy a legkisebb értékű lapot kijátszó játékos minden színből egyet-egyet a számértékének megfelelő kazamatalap mellé tesz – ezek majd a játék végén pontot fognak adni. Ugyanez a személy lesz az, aki a következő lapot hívja, és ez egészen addig tart, míg a játékosoknak már csak 1-1 lap maradt a kezében. Ekkor a játékosok felveszik a forduló elején lerakott lapjukat, és ebből a kettőből egyet játszanak ki, itt viszont már nem érvényes az, hogy színre színt kell tenni. Ez lehetőséget ad arra, hogy aki ügyesen bánt a kézben tartott kártyáival, most korrigálja, ha a forduló elején rosszul tippelte meg az ütései számát.





Ott vár a szörny

Ennek a körnek a végén befejeződik a forduló is, és pontozunk. Most megnézzük, hogy az elvitt ütések száma (vagyis ahol a figuránk áll) egyezik-e az utolsónak kézben maradt lap értékével. Ha igen, az 3 pontot jelent. Ha nem, akkor azt a lapot lefordítva le kell tenni az azonos számértékű kazamatalap mellé. Majd megnézzük, hogy az egyes figurák dungeon lapjai mellett hány másik lap van felhalmozva: a sárkány 2 pontot, a lefordított lap 2 pontot, minden más lap 1 pontot ér. Ezeket feljegyezzük, majd begyűjtjük a lapokat, újracsztunk, a figurák visszatérnek a 0 értékű kazamatalapra, és indulhat a következő forduló; összesen hármat játszunk, amíg kialakul a játék végső ponteredménye.

Ami a legmeglepőbb volt, hogy míg a szabálymagyarázat során teljesen kaotikusnak tűnt az egész játékmenet, a valóságban nem az volt. Nem volt egy tervezhető euró, persze, hiszen ez egy ütésvívós darab, de meglepően jól, vagy megközelítőleg jól lehetett tervezni és reagálni

a többiek lépéseire, főként akkor, amikor még sok lap volt mindenki kezében. A kezdéskor kapott lapok között lévő nagy értékű és sárkány lapok száma alapján saccperkábé meg lehetett jósolni az ütések számát. A következő körben hívás elnyeréséhez elég volt a legalacsonyabb értékű lapot letenni, majd sárkánnyal indítani ahhoz, hogy ütest vigyünk. A többiek által letett lapok függvényében lehetett játszani egy elvitt vagy egy szándékosan elengedett ütésre. Végül a figuránk mozgása alapján lehetett próbálkozni nyerni vagy veszteni ütest, majd a lapok lerakását figyelve kiszámolni, hogy hol lenne érdemes befejezni a menetelést.

Tényleg csak annyit tudok mondani, hogy tegyetek vele egy próbát, mert addig úgy sem hiszitek el, hogy működhet ez a rendszer, és hogy mennyire szórakoztató lehet, megfejelve a hagyományos ütésvívást – kicsit mint a [THE CREW](#) esetében – egy-egy új mechanikai fordulattal.

Tervező:
David Spalinski

Megjelenés:
2024

Kiadó:
Allplay

Kategória:
ütésvívós

Torchlight

10+

2-5

30-45'

IV. DÉL-DUNÁNTÚLI TÁRSASJÁTÉK TALÁLKOZÓ

Modern társasjáték és közösség,
jó hangulat! <



KLUBOKNAK



KLUBOK BEMUTATKOZÁSA



KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉS



MAGYAR TÁRSASJÁTÉK
FEJLESZTŐK EGYESÜLETE



GAMER KVÍZ



MINDENKINEK



EGÉSZ NAPOS
TÁRSASJÁTÉKOZÁS



LEGO STAND



ÓRIÁS PUZZLE



ÓRIÁS TÁRSASJÁTÉK



TOMBOLA



EGÉSZ NAPOS
BÜFÉHASZNÁLAT!



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! ♥

A PROGRAMOK SZABADON ÁTJÁRHATÓAK,
CSATLAKOZZ AHHOZ, AMI ÉRDEKEL! ♥



PARTNEREINK:



A-Gameshop
a-gameshop.hu



Gamewiz
gamewiz.hu



MATAFE

Magyar Társasjáték
Fejlesztők Egyesülete

Kocka Kuckó Szekszárd

LEGO®
specialista üzlet



ÉRDEKLŐDNI:

+3670/977-56-08



Játssz velünk,
légy része a közösségnek! ♥



10+

2

15'

Tag Team



Szoktam mondani, hogy én nem tartom sokra az *UNMATCHED* szériát. Ilyenkor nem arról van szó, hogy az *UNMATCHED* rossz játék lenne, mert egyáltalán nem az, de a körülötte kialakult hype-ot már nem tudom érteni. Erre fel megérkezett 2025-ben a *TAG TEAM*, ami szintén egy harcolós párbaj játék, és szintén elég nagy rajongást váltott ki a játékosközönségből (bár ezt csak külföldön, például az essen vásáron, vagy az interneten érzékeltem, itthon valamiért csendben megyeget, minden reflektorfény nélkül). Amikor először kipróbáltam a megjelenést követően, nem tudtam mit mondani rá, csak az volt a gondolataim között, hogy ez vagy ennyire jó, vagy ennyire random és semmilyen.

KARD, KI KARD!

A TAG TEAMben egy kétfős hőscsapatot vezetünk harcba, miközben két folyamatosan bővülő paklit kell nyomon követnünk, a lehető leghatékonyabb reagálásokkal kivitelezve.

Az előkészületek gyorsan megvannak: az első játékok alkalmával válasszatok kedvetekre vagy találotokra csapatokat, később viszont érdemes draftolni, 6-6 kártyából vegyetek magatokhoz egyet, illetve távolítsatok is el egyet a játékból, amit így az ellenfeletek nem fog tudni választani (erre a játékszabály versenydraft néven hivatkozik, és opcionális, de szerintem ha már draftolásra kerül a sor, akkor így érdemes csinálni, kizárva az esetlegesen túl erős hőskombinációkat).

Ha felálltak a csapatok, vegyétek el a karakterekhez tartozó paklit, élet- és speciális jelölőket, valamint helyezzétek a hőskártya jobb felső sarkában látható értéknek megfelelő mennyiségű erőköcköt a hőskártyákra, ez lesz a kezdő ereje a karakternek. A karakterpaklikból vegyétek ki a két csillaggal jelölt kezdőkártyát, a többi pedig keverjétek össze egy saját húzópakliba. Végül utolsó előkészületként a harc előtt a két kezdőkártyát tetszőleges sorrendben elhelyezve alkossatok egy harcpaklit



A játék addig tart, amíg valamelyik karakter életereje el nem fogy, addig pedig több fordulót fogtok lejátszani.

- » A forduló első része a harc, ekkor kezdjétek el sorra felfedni a kártyáitokat a harcpaklitokból. Mindig egyszerre fedjétek fel a kártyáitokat, amiket tetszőleges sorrendben értékeljétek ki. A játék szempontjából ezek egy időben történnek, így a két felfedett kártya aktiválásának sorrendje nem számít. Ez egy kör, ha végeztetek vele, folytassátok a következővel, újabb kártyákat felfedve.
- » Minden felfedett kártya a két harcos egyikéhez tartozik, ez a hős lesz ebben a körben az aktív, míg a másik hős lesz a társa a kártyák hatására nézve. Ez azt jelenti, hogy az aktív hős oszt ki és szenved el sebzést az egyszerű támadásokból. Az egy körben elszenvedett sebzéseket egy karakterre mindig összegezni kell (gyógyulás esetén kivonni a gyógyítás mértékét a támadás értékéből), majd ennek megfelelően mozgatjuk a hős életjelölőjét az életpontsávján. Ha ezen lépés során áthaladt vagy rálépett egy jutalomra az életpont jelölője, azt végrehajtja, a lépés irányától függetlenül. Természetesen a támadás ellen létezik a blokkolás nevű akció, ami minden támadást semlegesít.
- » Miután az utolsó lapok hatásai is végrehajtásra kerültek, következik a forduló második része, az építés.
- » Mindketten húzzatok a húzópaklitokból 3-3 kártyát, amiből válasszatok egyet, amit a harcpaklitok egy tetszőleges pozíciójába helyezhettek. Arra



azonban figyeljete, hogy a már korábban megszerzett kártyák relatív sorrendjén tilos változtatni. Csak az új kártya elhelyezésével tudtok alakítani a pakli sorrendjén. Minden kártya jobb felső sarkában fel van tüntetve, hogy hány példány van belőle, ezt is érdemes mérlegelni, hiszen a két nem választott kártya visszakerül a húzópakli aljára (tetszőleges sorrendben). Van néhány kártya, amin szép nagy felkiáltójellel jelzi, hogy azt ekkor, a pakliba építéskor használni is kell egy különleges módon, mielőtt továbblépnétek az új fordulóra.

- » Arra érdemes figyelni, hogy az ellenfél kártyái milyen sorrendben követték egymást a forduló során, és melyik akcióid voltak számára a leghátrányosabbak: ez utóbbi akciókat igyekezni fog hatástalanítani vagy az új kártyájával, vagy azzal, hogy eltolja a tiédhez képest a kártyái sorrendjét. Ezt a taktikát neked is érdemes alkalmazni, hogy megelőzd a tervét, vagy hogy te is hatástalaníts néhány jó lépést.

Ahogy említettem, a játék véget ér annak a körnek a végén, amikor valamelyik karakter élete elfogyott. Ha ez mindkét játékosnál egyszerre történik meg, akkor a játék döntetlennel zárul, sőt, akkor is, ha esetleg elfogyna a húzópaklitok és már nem tudtok három kártyát húzni az építés során. Bár ez utóbbi elég valószínűtlen.

KARD? KINEK KELL KARD?



Azt már mondanom sem kell, hogy a játékban 12 hős található, mind teljesen más képességekkel a kártyáikon, kezdve az olyan gyakori (és a játék műfajára jellemző) hatásokkal, mint a közvetlen sebzés, ami figyelmen kívül hagyja a pajzsot és az egyéb védelmi képességeket, vagy az erő növelése. Ráadásul a hősök egyedi koncepcióit megvalósító jutalmak és képességek még ezeken is túlszárnyalnak. Pláne, ha figyelembe vesszük azt a 66 különböző csapatfelállást és a velük járó kombókat, amik a karakterek párosításából származnak. Ide tényleg nem kell kard: van itt, aki felperzseli ellenfelét, lehet segítséget kérni a vad bandától, megint más átváltozik egy vérengző medvévé, ha egy pillanatra elfordítjuk a fejünket, de még a legnagyobb kung-fu legendát is kihívhatjuk, aki-ről már el sem tudjuk dönteni, hogy a Részeges karatemesterben vagy a Kínai történetben láttuk-e.

Elképesztően színes társaság, még változatosabb képességekkel. Estig lehetne őket sorolni, így én most csak néhányat emelek ki, az egyszerűbb, sematikus karaktereken túl:

- » Milady csapdák elhelyezésével keseríti meg az ellenfelei életét: több kártyája révén, illetve életvesztés nyomán ármánylapkákat helyez le a táblájára véletlenszerűen, képpel lefelé, így még ő sem tudja, mit rejtenek a lapkák. De egy biztos, az ellenfél számára semmi jót!
- » A Tündérnép egyszerre három karaktert hoz játékba, de egyszerre csak egy fut a csatába. Miután elfogytak az életpontjai, erdei szellemmé változik, aki segíti a társait, a helyére pedig egy másik tündér lép.
- » Maman Brijit talán a legidegörlőbb, mivel ő csak akkor kerül legyőzésre, ha az utolsó előtti, vagy az az előtti életpontján áll meg annak jelölője. Ha túlszalad, akkor a kör végén az feljebb ugrik, Brijit kap egy erőkockát, majd az egész kezdődik előről. Ja, hogy Bödvarral átalakultál a dühöngő medvévé, és tized csapsz egy támadás során? Pech!
- » Na, meg a Vad banda sem semmi. Összesen öt életpontjuk van, de minden életpontjukon látható egy stop képesség. Ez annyit tesz, akármilyen sebzést szenvednének el, akármilyen forrásból, az életpontjelölő itt megáll. És mivel egy körben a sebzések összeadódnak és egyben kell őket lelépni, ez garantáltan egyetlen sebzést jelent. De óvatosan járjatok el, ez természetesen a gyógyításra is igaz. A képességek iránytól függetlenül aktiválódnak az életpontsávon!





Az előbbiek fényében nem csoda, hogy játék dobozában található egy extra füzet, ami az "útmutató a harcosokhoz" nevet kapta, és bizony sűrűn elő fog kerülni. Ritka pillanat például, de a Tündérnép legyőzhetetlenné is válhat, ha a kezdőkártyájukat Wong Fei-Hung eltávolítja a játékból, ugyanis a tündérek csak akkor veszítik el a harcot, ha mindhárom tündért legyőzték ÉS aktiválni kell a kezdőkártyát. Így annak eltávolítását követően ez a feltétel sosem fog bekövetkezni. Ezt is, mint sok más hasznos kérdést karakterenként lebontva olvashattok ebben a füzetkében. Ezen túl érdemes a szabálykönyvet is alaposan átolvasni időről időre a pontos kifejezésekért, hogy a kérdéses helyzeteket minél hatékonyabban feloldhassátok. Ez a sokféle képesség hátulütője.

A másik velejárója ennek a nehéz egyensúlyozás és az össze-vissza történő akciók sora. Amire figyeltek az alkotók, az a karakterek nehézségének osztályozása, ezeket a hőskártyák alján láthatjátok néhány karakterisztika feltüntetése mellett. Ez nyilván utal arra is, mennyire lehet erős egy karakter: minél összetettebb, annál nagyobb az esélye, hogy a karakter erősebb a többinél, feltéve, ha jó kezekben van, megfelelő társsal kombinálva.

Még egy hátrányt fontos kiemelni a játék elemzésekor, ami a hatalmas véletlen faktor. Ennek közel a fele valószínűsége nem is véletlen faktor, de erről nemsokára mesélek.

A két karakter kártyáiból képzett húzópakli az, ami randommá tudja tenni a játékot, elég csak arra gondolni, hogy egyszerre húzza fel valaki az összes olyan kártyát, ami kifejezetten jó az aktuális ellenfele ellen, így a háromból két kártyának búcsút is inthetünk. Vagy nézzük az ellentétét, amikor minden is a pakli tetején van, csak a hasznos kártyák nem.

Na, de mi az, ami randomnak hat, de mégsem az? Ez a játék különlegessége, a támadópakli programozása. A nehézséget az okozza, hogy memorizáljuk az ellenfél pakliját. Természetesen e nélkül nehezebb teljesíteni, és tényleg véletlenszerűnek hathat, hogy mi történik a játék során. No, meg azt se felejtsük el, hogy azt még nehezebb megjósolni, hogy az ellenfél hová illeszti be az új kártyáját, így honnan késlelteti a többi akcióját. Ebbe már beleszól a kártyahúzás, mindazonáltal ha végiggondoljuk, melyek a legfájóbb támadásaink, akkor máris könnyebb felkészülni, mi vár a túloldalon.



Konklúzió? Nos, a konklúzió az, hogy a TAG TEAM ugyanazt a kihívást állítja eléünk, mint egy ACÉLFENYVES vagy egy UNMATCHED: lassabb tanulási görbe, ami gyakorta kegyetlen a kezdőkkel. De néhány parti után körvonalazódni fog a játék lényege és folyása, aztán még pár játékkalkulát követően végül sikerül elsajátítani a különböző karakterpaklik stílusát, így az egész játék taktikáját is.

A játék szabálya egyszerű, könnyen tanulható, inkább a kifejezések és a pontos együttállások feloldása nehéz, amikor két véglet találkozik.

Engem összességében meggyőzött a TAG TEAM, de megosztó jellegét nem vitatom. Sokkal jobban el tudnám képzelni társasjáték helyett mobil játékként, egy gyorsabb, pörgősebb élménybe öntve. Én mindenesetre maradok a dobozos formátumnál, keresek egy nyugodt helyet, és felkészülök a következő párharcra. Sosem lehet tudni, melyik hős lesz a következő ellenfél...

Breki



REFLEXSHOP



Tag Team

Tervező:

Gricha German, Corentin Lebrat

Megjelenés:

2025

Kiadó:

Scorpion Masqué, Reflexshop

Kategória:

akciósoros, pakliépítő

10+

2

15'





8+



2-4



30'

Crokinole

A **CROKINOLE**-lal itthon legtöbbször társasjátékos rendezvényeken találkozhatnak először (például **TŰ** vagy **BOARD GAME EXPO**); velem sem volt ez másként. Egy kifejezetten gyors, interaktív és pofonegyszerű szabályokkal rendelkező játékról van szó – inkább mondanám táblás játéknak, mint társasjátéknak (de attól még „board game”). Ezért is szokott egyfajta praktikus „filler” időtöltés lenni az expo-kon, amíg várni kell egy társasjátékos / tesztasztal felszabadulására. No de mi van még ebben a játékban, amiért jónéhányan csupán pár perc után teljesen rákattannak?

„Ne kapkodj. Minden pöckölés számít.” – *Shevatos Crokinole*

A játék eredete – O Canada

A **CROKINOLE** jelenleg a 46. a BGG ranglistáján, egyben a 4. legjobb játék ugyanitt a családi játék kategóriában. A TOP 100-as BGG lista messze legidősebb játékáról van szó – idén volt 150 éves a hivatalos (standardizált) **CROKINOLE**. Kanadában, Ontarióban, egy azóta eltűnt kisváros, Sebastopol számít a **CROKINOLE** szülőhelyének, ami a világ-bajnokságoknak helyt adó Tavistock közelében volt.

Az 1870-es években többféle kiserelésben és variációban készültek **CROKINOLE** táblák. Végül 1876-ban szabványosították a táblát és a kellékek méreteit, illetve a **CROKINOLE** szabályait.

A legrégebbi Crokinole táblát 1871-re datálják, amikor is Eckhardt Wettlaufer a fia 5. születésnapjára készítette az első táblát. Ez a legrégebbi Crokinole tábla, jelenleg a Joseph Schneider Haus Museumban van kiállítva, a Tavistocktól nem messze lévő Kitchenerben.

(forrás: [Crokinole History](#)).





A játék alapvető technikája és mechanikája a pöckölés:



A játék szabályai – egyszerűen nagyszerű

A *CROKINOLE* egy 2-4 fős, kompetitív (egyéni vagy párban is játszható) ügyességi és taktikai játék, ahol a játékosok felváltva pöckölnek bizonyos számú korongot a körgyűrűkre osztott kerek fatáblán, közepén a lyukkal. A *CROKINOLE* a tábla kialakítását, a szabályait és a pontozását tekintve egyfajta asztali curlingnek tekinthető – leszámítva a 8 db (többnyire gumival borított) pöcköt a középső zóna körül.

A játék célja minél több pont gyűjtése a saját, elpöckölt korongjainkból:

- » A tábla közepén lévő lyukba juttatott korong 20 pontot ér (és a tábláról levéve külön gyűjtendő). A „20-as” és a középső lyuk kvázi szinonimák.
- » A tábla közepétől a széle felé haladva a határvonallal elválasztott zónák (körgyűrűk) rendre egyre kevesebbet – 15, 10 és 5 pontot – érnek, ha a játék végén korong helyezkedik el rajtuk. Abban az esetben, ha egy korong érint egy határvonalat, akkor már az alacsonyabb zóna szerint pontozandó (ha pedig a legkülső vonalat, akkor a korong eltávolítandó a játékból az árokba).



- » A sorra kerülő játékos a korongját a saját negyedének külső határvonalára (de minimum azt érintve) helyezi le. Ezt követően pedig a lövő kezét bárhova helyezheti a táblán, majd elpöcköli a korongot. Többnyire mutatóujjal szoktak pöckölni, de vannak középső, illetve hüvelykujjal is igen pontosan lövő játékosok.
- » Két (egyéni) játékos esetén egymással szemben ülnek le a felek a *CROKINOLE* táblához (8-8 koronggal). Míg négy (2 páros) játékos esetén körbeülnek a játékosok a *CROKINOLE* táblát, úgy hogy a párok egymással szemben foglalnak helyet, és az óramutató járása szerint követik egymást (6-6 koronggal). A korongokat kezdéskor a táblán kívül tároljuk, és minden elpöckölt korong a táblán (a zónákban vagy az árokban) vagy a 20-as gyűjtőben köt ki – így kerülnek megkülönböztetésre a már használt és a még rendelkezésre álló korongok.
- » Mindössze kétféle játéksituáció van, amiknél megkülönböztetünk érvényes és érvénytelen pöckölést:
 - » **Ha az ellenfélnek nincs fent a táblán korongja:**
Érvényes: az elpöckölt vagy azzal kontaktba kerülő másik saját korongunk legalább a középső, 15-ös zónában vagy azt érintve áll meg (beleértve a 20-ast). Tehát lehet közvetlenül, vagy közvetve is bejuttatni a középső, érvényes zónába bármelyik korongunkat. Nevezzük „aktív korong”-oknak, amik elmozdultak a pöckölés következtében (beleértve az ellőtt korongot). Érvénytelen: egyetlen „aktív” korongunk sincs a középső zónában a pöckölésünk eredményeképpen. Ilyenkor az összes „aktív” korongunk elveszik, azaz eltávolítandó a tábláról az árokba.
 - » **Ha az ellenfélnek van fent a táblán korongja:**
Érvényes: az elpöckölt vagy egy másik pöckölésben „aktív” korongunknak érintkeznie kell az ellenfelünk egyik (bármelyik) korongjával. Érvénytelen: egyik „aktív” korongunk sem érintette az ellenfél egyetlen korongját sem. Az érvénytelen pöckölésben részt vett korongjainkat elveszítjük, vagyis az árokba kerülnek.
- » A játék végén – ha elpöcköltük az összes rendelkezésre álló korongunkat – összeszámoljuk a táblán levő korongok értékét, illetve a külön gyűjtött 20-asokat. Aki összesítve több pontot szerez, az nyeri az adott fordulót (persze döntetlen is előfordulhat).
- » Vannak még egyéb speciális szabályok, mint a „damage stays rule” (okozott kár szabály), a „posterior” vagy „one-cheek rule” (félsegg szabály), ezeknek (azaz a kanadai versenyszabályoknak) a leírása megtalálható a [National Crokinole Association honlapján](http://NationalCrokinoleAssociation.honlapjan).



A játékelmény – Vigyázz, függőséget okozhat!

A **CROKINOLE** elképesztően direkt játék: kézzel – igazából ujjal – tapasztalható közvetlen élményt nyújt. Ami olykor lehet sikerélmény, majdnem sikerélmény vagy bődületes hiba, vagy akár hatalmas szerencse is.

Mindenesetre, ha más ügyességi (célzós) játékokkal hasonlítom össze – mint pl. darts, biliárd, carrom – akkor azokhoz képest mindenképp interaktívabbnak mondanám. Leginkább azért, mert folyamatos a játék: egymást követve / felváltva pöckölnek a játékosok (míg a biliárd és carrom esetében az ütés, lövés folytatása a cél, jutalom). Illetve egyből reagálnak játékosok a táblán kialakult helyzetre, állásra (míg a darts-nál egy kvázi solo versenyről beszélhetünk).

A **CROKINOLE** nagyon könnyen játszható és nagyon gyorsan lehet benne fejlődni – feltéve ha van saját táblád, vagy van az ismerősödnek, esetleg valahol a környéken.

Persze a kezdő vagy szabad lövés (amikor nincs fent az ellenfélnek korongja) kiemelten fontos, hogy 20-as legyen. Ez a szituáció mondhatni olyan, mint teniszben a szerva: ha belövöd a 20-ast (kanadaiul az „Open 20”-t), az védhetetlen, mint egy ász (az ellenfeled nem tud mihez kezdeni vele).

Azonban a játék szépsége, fizikája és taktikai mélysége akkor jelenik meg igazán, ha valaki elvétí a kezdő 20-ast, és elindul(hat) a taktikázás a célponttá váló koronggal.

Érdekes (lehet) az ellenfél korongját az árokba, vagy minél kijebb pöckölni, a mi korongjainkat pedig minél értékesebb zónába juttatni (legjobb a 20-asba). Aztán vagy sikerül az eltervezett lövés, vagy nem. Nem véletlen, hogy nagyon gyakran elhangzik egy kb. 2 perces egyéni **CROKINOLE** játék után, hogy „Na még egyet!”.

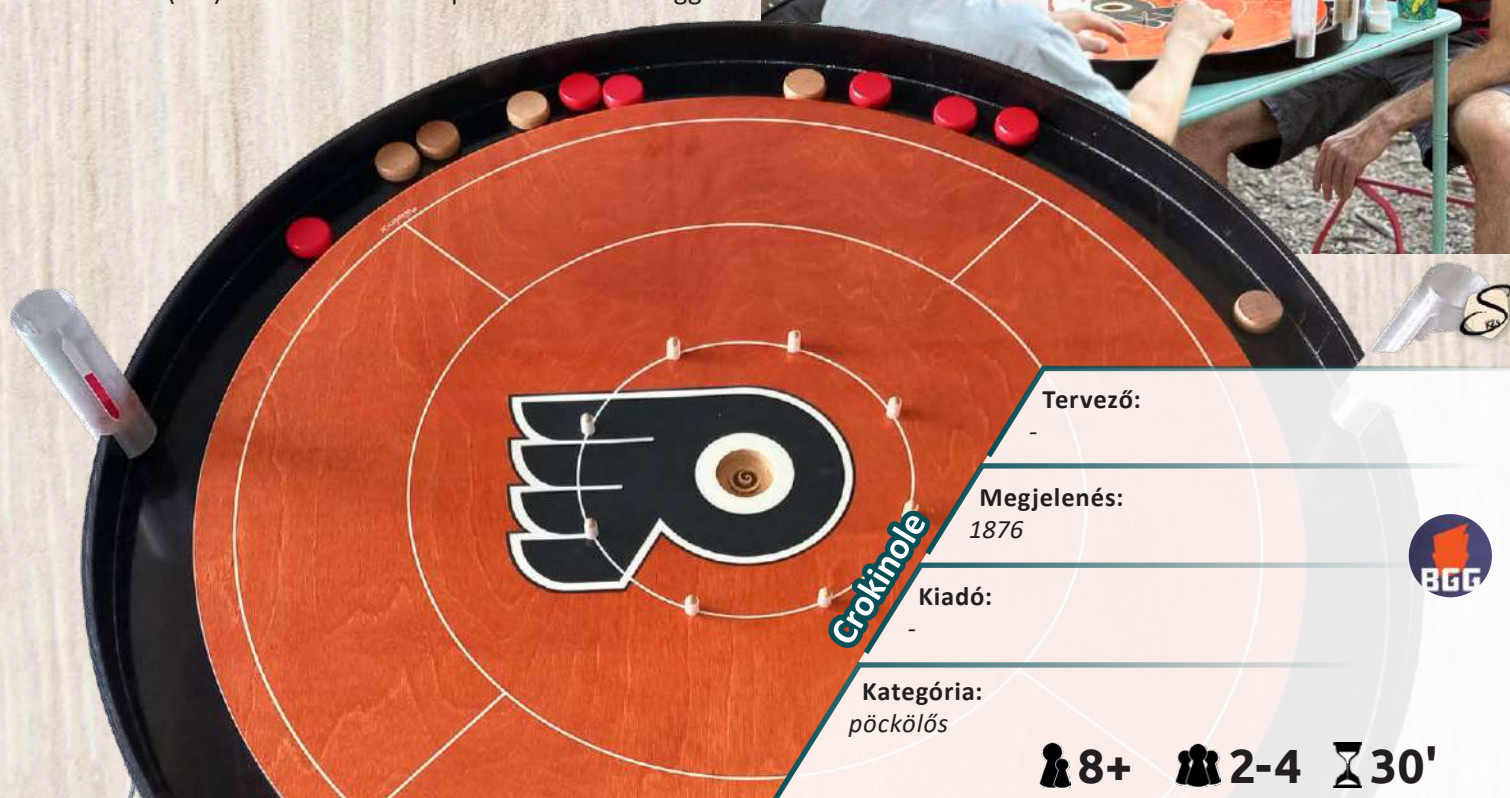
Mivel csak egyetlen ujj kell hozzá (idősek esetén ezt kiválthatja egy „cue”, azaz minidákó), ezért a **CROKINOLE** nagyon családbarát játék. Több generáció is tud egyszerre „offline” játszani vele – kézzel fogható közös játékelményt megélve akár otthon, egy társasjáték-kávézóban / (sport) kocsmában, vagy egy egyéni vagy páros versenyen.

Zárszó – Hol tudtok csak úgy pöckölni?

A **CROKINOLE**t Budapesten ki lehet próbálni a **BOARD GAME CAFÉ**-ban és a **JÁTSZ/MA TÁRSASJÁTÉK KÁVÉZÓ**-ban. Ezeken a helyszíneken havi rendszerességgel kerülnek pöckölős klubestek megrendezésre (**FLICKERS' CLUB** néven lehet megtalálni a FB-eseményeik között), ahol szívesen látunk mindenkit, aki érzi az ujjában az Erőt.

Gyertek pöckölni!

Lonsták Árpád (Shevatos)



Tervező:

-

Megjelenés:

1876

Kiadó:

-

Kategória:

pöckölős

8+

2-4

30'

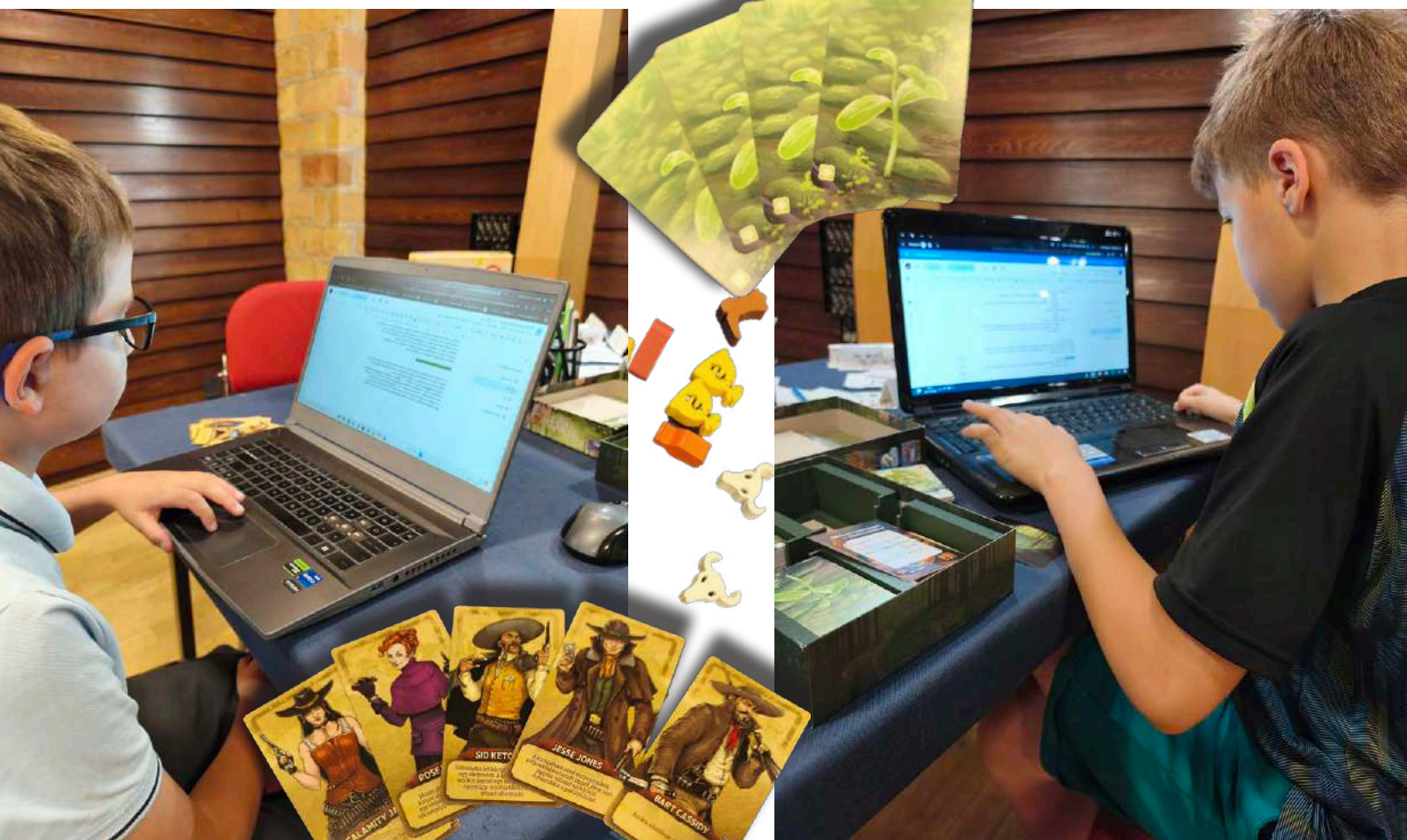


KMO Társasjáték tábor

Manapság a felnőttek többsége még úgy látja, hogy a társasjátékozás első sorban a gyerekek tevékenysége, de szerencsére egyre többen fedezik fel ezt a világot, amire időt és pénzt szánnak azért, hogy a gyerekek minél több élményt szerezzenek. És ami a legfontosabb, egyre többen tesznek azért is, hogy ez a tevékenység ne csak a gyermekkor egyik emléke legyen, hanem hogy továbbvigyék ezt felnőtt korukra is.

Urbán Szilvia jó barátommal idén is megszerveztük a KMO társasjáték táborát, hogy a gyerekek jól szórakozhassanak, és sokat fejlődjenek. Ahogy minden évben, úgy idén is azon gondolkoztunk, milyen érdekességet mutathatunk be a gyerekeknek, amivel kis bepillantást nyerhetnek a színpalak mögé: társasjátékok készítése, tesztelése, milyen egy társasjátékos boltban az élet, idén pedig a magazinunk működését ismertettük meg részletesebben a gyerekekkel, felkínálva a lehetőséget, hogy ők is velünk együtt alkothassanak.

Két bátor jelentkező, Vili és Barni választottak egy-egy játékot, amivel a héten játszottunk, és nagyon megtetszett nekik, majd három pontban fejtették ki gondolataikat.



WANTED

Bang!



■ Mi tetszett benne?

Nagyon kedvelem ezt a témát, tetszik a vadnyugat stílusa, a sok ember és a sok fajta fegyver a pakliban. A kedvenc fegyverem a shotgun, mert kiváló a képessége: akire rálősz, az eldob egy lapot a kezéből.

Izgalmas, hogy nem ismerem az elején a csapattársaimat, és hogy a seriff nem lőheti a seriff helyett. Ilyenkor a seriffnek óvatosan kell célpontot választania, mert ha véletlenül lelövi a helyettesét, akkor elveszti az összes lapját.

Ezen kívül sok benne a meglepetés, mint például egy játékos bebörtönzése (sajnos a seriffet nem lehet bezárni), felrobban a dinamit, vagy egy csörgőkígyó megmar. És mindennek a tetejébe még a grafika is minőségi, a vadnyugati stílust jól átadja.

■ Milyen kiegészítőt javaslok hozzá?

Kezdjük az Aranylázsal, ez a kedvencem, mert sok a kártyákat érintő újítás benne: lehet felszerelésekártyákat venni, többek között békepipát, ami megvéd a káros kártyák hatásaitól, vagy körözést, amivel kecssegető célpont lesz az, aki elé odarakjuk ezt a kártyát.

A kártyák vásárlásához aranyat kell gyűjteni, úgy, hogy megsebzelsz valakit.

A Legendák kiegészítő is egy pozitív löketet ad a játéknak, mert a karakterek legendássá válhatnak. Az átalakulás után a karakterek erősebbek lesznek. Slab the Killer, amikor legendás, akkor kivédhetetlen a lövése, míg alapból „csak” 2 nem talált kártyával lehet kivédeni.



Végül, de nem utolsó sorban a Vadnyugati showt szeretném bemutatni nektek: olyan, mint egy dinamit robbanása: több új, nagyon erős képességű karaktert ad a játékhoz.

Ilyenek például Big Spencer és Teren Kill, akiket mindannyian ismerünk a szórakoztató filmjeikből. Big Spencer jól bírja az ütések, ezért 9 élete van, míg Teren Killnek az élete részben a szerencsén múlik, ugyanis ha elveszíti az utolsó életét, akkor húz egy lapot, ami ha nem pikk, akkor játékban marad.

■ Milyen ötletekkel bővíteném a játékot, ha kiegészítőt terveznék hozzá?

Én úgy bővíteném a játékot, hogy városok között lehessen utazni, például El Pasóból Dodge Citybe vagy Tombstone-ba.

Sokféle feladat vár a városokban, például kincskeresés, marhacsorda hajtása, bűnözők elfogása, pénzszállítmány megvédelme, vagy a börtön őrzése.

A városok közti utazás alatt különböző eseményekkel is találkozhatunk, amikkel foglalkozni kell, például a vasút építése lassítja az utazást, vagy amikor egy körözött bandita felbukkan, akkor vedd meg az utazó társaidat tőle. Esetleg Dodge Cityben elszegődhetsz cowboy-nak, de a marháidat ellopják az indiánok. És ti hogyan bővítenétek a Bang!-et?

Vilkovitics

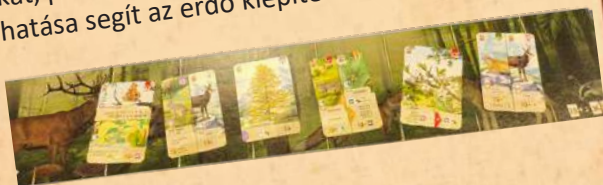


Az erdő

POST CARD

Mi tetszett benne?

Az erdőnek szép a grafikája, nagyon élethűek az állatok. A játék szabályát is viszonylag könnyen megértettem, pedig kiegészítőket is használtunk elsősre. Amit még érdekesnek találtam, hogy keveset kellett gondolkodnom, hogy mit lépjek. Nagyon sok lehetőség közül választhattam: lépésként lapokat szerezhettek a tisztásról vagy a pakliból, kijátszhatok növényeket, fákat, állatokat, például fülemülét, hollót, lepkét... Ezeknek a hatása segít az erdő kiépítésében.



Milyen kiegészítőt javaslok hozzá?

Az Alpok kiegészítő főként a patásokkal bővíti a paklit, de sok más állatot ad hozzá: havasi gyopárt, európai vörösfenyőt, siketfajdot, alpesi gőtét. Ráadásul két új szín jön be a játékba, a rózsaszín és a lila. Ez a két szín a két újfajta fa színe is: a havasi cirbolyafenyőé és az európai vörösfenyőé.

A Cserjés kiegészítő is remek, ebben van egy újfajta kártyatípus, a cserje, aminek olyan "képessége" van mint a fának. De természetesen több növény, emlős, mint pl. a vadmacska, a piros gyűszűvirág vagy a nagy csalán is megjelenik a játékban.



POST CARD

Milyen ötletekkel bővíteném a játékot, ha kiegészítőt terveznék hozzá?

Úgy bővíteném Az erdőt, hogy minden játékos ételjelölőket osztana szét az állatok között. A körökben dönthetsz úgy, hogy „megeteted” egy állatot, amiért cserébe újra megcsinálhatod a jutalmát. Ha például rókát etetsz, akkor újra húzhatsz annyi lapot, ahány nyulad van.

Hozzátehetnénk éghajlati övezeteket is, ahol különböző fajta élőlényeket kell gyűjteni, amivel éghajlatkártyát tudsz teljesíteni. Felfedünk négy éghajlatkártyát, amik azt mutatják, hogy össze kell gyűjteni három sarkvidéki övezetben élő pingvint. Na, ki tudja a legtöbb éghajlat kártyát megszerezni?

Barni



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

**LEGYÉL A LEGÜGYESEBB MASZK FARAGÓ,
ÉS KERGESD EL A TÖRÖKÖT!**



MEGJELENIK SZEPTEMBERBEN!

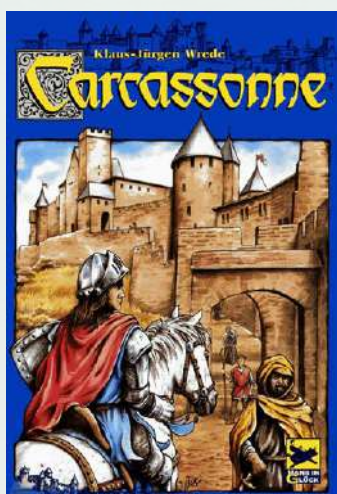




Társasjáték az oktatásban

Carcassonne

Nemrég került megrendezésre a 2026-os **CARCASSONNE** magyar bajnokság országos döntője, melynek élő közvetítését magazinunk munkatársai is végezték a **BOARDCAST** csatornán. A 24 fővel zajló döntő jól mutatja, hogy ez az örökzöld klasszikus él és virul, mindez pedig jó apropó arra, hogy a nyári szünet alatt kicsit másfelől közelítsünk a társasjáték-pedagógiához. Nézzük meg, mire lehet jó, ha bevisszük a **CARCASSONNE**-t a tanterembe!



iskolai környezetben már haladó játéknak számít (bármilyen meglehetősen is ez az egyszeri hobbistának). Nem csak a játékidő, de a kötött körstruktúra is szintlépésnek számít, hiszen a lapkák lehelyezése, a követők állítása és visszavétele, vagy a döntetlenek pontozása már egészen sok odafigyelést igényel, arról nem is beszélve, hogy potenciálisan 20-30 pontokat kell leszámolnunk, miközben a váraknál figyelünk a címerekre is... tudom, ezek triviális dolgok számunkra, de nézzük onnan, hogy milyen mindez, ha nem sokkal vagyunk életünk első **TRIO** vagy **VIGYÁZ(z)6!** partija után.

Fogadjuk el tehát, hogy a **CARCASSONNE** iskolai környezetben már tulajdonképpen haladó szint, főleg 5-6. évfolyamon. Mi lehet a célunk vele, és mire figyeljünk különösen?

Lépésről lépésre, lapkáról lapkára

A **CARCASSONNE** alapjátékot 2-5 fő játszhatja, és iskolai környezetben, főleg a játékkal való ismerkedés elején elégedjünk is meg ezzel a játékoszámmal. Az első kiegészítő ugyan gazdagítja némiképp a játékot, emellett pedig 6 főre növeli, ez nekünk azonban nem feltétlenül előny, hiszen az alapjáték hivatalosan 35 perces játékidője így is szűkösen fér bele egy tanóra keretébe a gyakorlatban.

A **CARCASSONNE**-t először olyan diákoknak dobtam be, akik már a kisebb kártya- és logikai játékok mellett bizonyították, hogy el tudnak tölteni egy játékkal fél óránál többet. Ez egyáltalán nem alap még felső tagozaton sem, úgyhogy innen nézve **Klaus-Jürgen Wrede** klasszikusa általános





Követők és következetesség

Azon túl, hogy a 30-40 perces játékidő önmagában jótékonyan hat a koncentrációra, a türelemre és a körsorrend tiszteletben tartásának képességére, a *CARCASSONNE* rejt magában néhány kimondottan kíváncsú fejlesztési területet, amelyeket kiaknázhathatunk. Kezdjük rögtön két fogalommal, amiket bevezethetünk: stratégia és taktika.

Természetesen lehet amellett érvelni, hogy a *CARCASSONNE* 3-5 fős játékaiban kevés lehetőség van valódi stratégiára, és a játék túlnyomórészt taktikus döntésekre épül, de iskolai környezetben a rövid- és hosszútávú gondolkodás bevezetése, tudatosítása már önmagában hasznos. Nézzünk néhány példát stratégiai döntésekre, amiket a diákok is azonnal elsajátíthatnak:

- » Rámenősség: megpróbálom-e területet foglalni másoktól, vagy igyekszem távol maradni a többiekől?
- » Hogyan osztom be a követőimet: sok kisebb pontot igyekszem gyűjteni, vagy nagy utakat/városokat építek több követővel bebiztosítva?
- » Mennyire védekezem a többiek ellen: megelégszem a döntetlenekkel, vagy határozottan beleállok a harcokba?
- » Minden lapkával magamnak építek valamit, vagy megpróbálom tudatosan keresztbe tenni a többieknek?

Ezek mind olyan döntések, amik jöhetnek ösztönösen a játékosok személyiségéből, de tudatos döntés eredménye is lehet: feltéve, hogy tisztában vannak ezekkel a lehetőségekkel, ki vannak hangosítva és tárgyalva. Ezeknél a stratégiai döntéseknél nem is az a kérdés, hogy mennyire válnak be: sokkal fontosabb az az élmény, hogy milyen következetesen végigvinni valamit 30-40 percen keresztül, illetve hogy mikor jön el az a pont, hogy stratégiát váltunk – és képesek vagyunk-e időben váltani.

Talán mondanom sem kell, hogy a stratégia-taktika fogalom pár hamar kiléphet a játék bűvköréből. Bármilyen csoportmunka során elővehető, de tanulásmódszertanból párhuzamba hozhatjuk a tanulási stratégiákkal, amik szintén hosszú távon megtérülő döntést jelentenek.

A *CARCASSONNE* potenciális stratégiáit pedig mindezek mellett átszővi a konfliktus, az érdekütközés. Éppen ezért a játék jó eszköz lehet a játékbeli szerep és a játékos közötti egészséges távolság megtalálására. A játék végén egyvalaki fog nyerni, és ez már nem az "oké, gyorsan osszunk egy új kört" kategóriájú játék. A visszavágó jó eséllyel a következő társasjátékos alkalomra marad, tehát a játék tétje is komolyabb, mint a bevezető kis partijátékoknál. Lehet beszélgetni arról, hogy ki, mit, mikor csinált jól vagy rosszul, hogyan bántak egymással a játékosok, ki milyen attitűddel szállt harcba. Mindezek véleményem szerint azért fontosak, mert megtaníthatnak beszélgetni arról, ami a játékon belül történt, reflektálni az átéltekre. Tapasztalatom szerint ennek a képességnek a fejlesztése önmagában sokat tud növelni a csoportok hangulatán és hatékonyságán.



Befektetés, tartalék

Két olyan fogalom, melyeket szintén szeretek használni a játékra. A követőkre tekinthetünk befektetésként, hiszen csak akkor kapjuk őket vissza, ha sikerül velük pontot szereznünk, és be is szorulhatnak akár a játék egészére. Általában óvatosságra intem az új játékosokat: ne szórják minden körben mindenfelé az embereiket, hiszen így jó eséllyel kizárják magukat későbbi lehetőségekből. A tartalék pedig egy íratlan ökölszabály a *CARCASSONNE*-ban: hagyd meg az utolsó követőd. Ő a tartalék. Lehet akár két követő is. A lényeg: ne hagyd veszni az egy-egy követővel azonnal beszerezhető sűrű kis pontokat, továbbá a játék utolsó egy-két körére is tartalékolni kell erőforrást, hiszen ezek lehetnek akár a legfontosabb körök. A mindössze hét követő arra nevel, hogy okosan bánjunk azzal, amink van – ez maga az erőforrásmenedzsment.





...és egy kis matek

Habár nem a legfőbb szempont, de nem elhanyagolható, hogy ebben a játékban bizony elég sokat kell számolni. Nyilván a kétszázas számkörben való 5-10-20-30 pontonkénti lépegetés nem egy kifejezetten nehéz feladvány, de meglepődnénk, mennyire rutintalanok tudnak lenni a gyerekek az egyszerű, de gyors fejszámolásban. Márpedig egy *CARCASSONNE* során az egy főre eső műveletek száma elég sok, tehát jó alkalom a gyakorlásra. Az ilyen dolgoknál, ahogy mondani szokták, a kilométer a lényeg. Nem a 26+9 komplexitása, hanem az, hogy akár több tucatszor is fejben, egymás előtt számolnak a gyerekek, és mivel kényszerben figyel mindenki a pontokra, mindenki számol is. Magamról tudom, hogy mióta a hobbi-ban vagyok, meredeken felgyorsult a fejben számolásom sebessége, ami nem egy szupererő, de mégiscsak hasznos a hétköznapiakban.

Térlátás, logika

Végezetül pedig nem mehetünk el amellett szó nélkül, hogy mennyire jól hozza játékba a *CARCASSONNE* a térlátást, a formák, absztrakt alakzatok felismerését, azonosítását. Az egyik legfőbb fejtörő, amit minden körünkben megkapunk, hogy hova tehetem le a lapkát és hova érdemes letenni a lapkát. Ehhez át kell látni a kezünk alatt épülő tájat, azonosítani, hogy társaimnak mi lehet a terve, és közben megvalósítani a sajátomat – lapkáról lapkára, alkalmazkodva az eddig kialakult körülményekhez. Azt már csak megpendítem, hogy aki hajlandó és elég elvetemült, nekiállhat számolni a lapkákat, ami behozza a memória dimenzióját is.

Bízom benne, hogy az itt felsorolt szempontok segítenek abban, hogy kicsit más fénytörésben, kitűnő fejlesztő játékként lássuk ezt a sokak által egyszerűen kapujátéknak tartott klasszikust.

Gergely



Inspirációként felhasznált és ajánlott irodalom:

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

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
161. 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:

