

162.

Jem

Játékos
Emberek
Magazinja

2026. szeptember

12 folyó

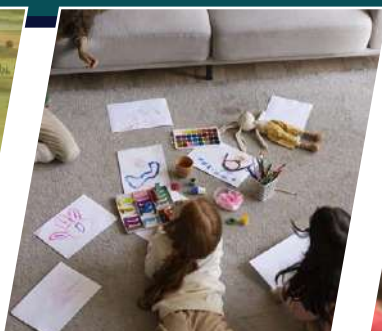
12 folyó · Kalmár: Merchants in Buda · Noch mal! trilógia · Verso
Árnybestiák · Misztikus hódvilág · Nyerő ötös · JinxO · Mi az ábra?
Társasjáték az oktatásban - Fedőnevek · Szerdai Társasjáték Klub



Vándorok



Az erdő:
Dartmoor - Exmoor



Óvodások, kisiskolások
fejlesztése



Crokinole VB interjú

JÁTÉKAINK

A játéknak hódolunk!

MÁR MEGJELENT



Raktáron



Raktáron



Utánnyomás érkezik:
2027. első felében



Utánnyomás érkezik:
2026. szeptember



Utánnyomás érkezik:
2027. első felében

HAMAROSAN



2026. szeptember
október



2026.
november



2027.
első felében



Kedves Játékosok!

Milyen közös témát vagy motívumot lehetne találni a sok játék között, amelyeket mostani számunkban bemutatunk? Nem megy, sehogy sem megy, szóval megint elő kell vennünk a „virágozzék száz virág” szlogent és azt mondani: különbözőségben az egység, inkább lássuk, hogy mi a felhozatal, ne erőlködjünk tovább.

Rögtön a borítón egy különleges játék, amelyben a leguruló golyók helyzete fogja meghatározni a játékos mozgásterét (12 FOLYÓ). Aprópó, ha a feltörekvő A-Z Kiadó további játéka is érdekelnek, olvassátok el a kiadói napról írt beszámolómat (MISZTIKUS HÓDVILÁG).

Van pár erdei hangulatú játékunk, ezek közül kiemelkedik egy, a kinézete alapján mindenképpen egyedi tablóépítő darab (VÁNDOROK). Folytatódik Az erdő sorozat, ezúttal a Dartmoorhoz készített kiegészítővel (AZ ERDŐ: DARTMOOR - EXMOOR). Végül érdekes és néha félelmetes szerzeteknek ad helyet az az erdő, ahol megpróbálunk a misztikus lények nyomára akadni (ÁRNYBESTIÁK).

Ha mindez azonban nem lenne elég komoly számotokra, hát ne ijedjete meg: az igazi gamereknek is van mit mutatnunk, megérkezett ugyanis Pierrot új játéka, amely a középkori Budán játszódik (KALMÁR: MERCHANTS IN BUDA).

A kis és közepes dobozos játékok versenyében most nagyon erős a választék, sokfélét hoztunk. Az egyikben – valójában nem is egyben, hanem több hasonló játékban – kockát dobunk és jeleket írogatunk be lapokra (NOCH MAL! TRILÓGIA), a másikban megpróbálunk olyan szavakat kitalálni, amelyekre a többiek is asszociálnak (JINXO), egy harmadikban megadott vonalak mentén kell rajzolnunk különböző témák alapján (MI AZ ÁBRA?), végül egy továbbiiban növekvő számokból tablót építünk magunk előtt (VERSO). Ha már számok, aki szereti a dedukciós játékokat, most megtalálhatja kedvencét egy új darabban, amelynek a szerzője már bizonyított ebben a szcénában (NYERŐ ÖTÖS).

Úgy gondoltuk, mostani lapszámunkban a szokottnál több cikk lesz olyan, ami nem magukat a játékokat, hanem a játszást, a játékosokat élteti és mutatja be. Szóval a Piatnik fejlesztéssel kapcsolatos gondolatait is megosztjuk veletek (ÓVODÁSOK, KISISKOLÁSOK FEJLESZTÉSE), folytatjuk saját sorozatunkat a társasok iskolai felhasználásáról (TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN - FEDŐNEVEK), bemutatunk egy újabb klubot (SZERDAI TÁRSASJÁTÉK KLUB), végül interjút olvashattok a CROKINOLE VB magyar versenyzőivel.

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

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Impresszum

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

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:

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

Olvasószerkesztők:

Békási Zsolt, Gál József és Rigler László

Korrektorok:

Dávid Áron, Kóczán Attila, Kiss Csaba és Krantz Domi

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Eperjesi Gergely (Gergely), Rigler László (Főnix), Kóczán Attila és Békási Zsolt (Breki)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

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

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

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, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Tartalomjegyzék

6	12 FOLYÓ
11	KALMÁR: MERCHANTS IN BUDA
18	NOCH MAL! TRILÓGIA
23	VÁNDOROK
27	VERSO
30	ÁRNYBESTIÁK
35	AZ ERDŐ: DARTMOOR - EXMOOR
38	NYERŐ ÖTÖS
40	JINXO
43	MI AZ ÁBRA?
45	MISZTIKUS HÓDVILÁG
47	SZERDAI TÁRSASJÁTÉK KLUB
49	ÓVODÁSOK, KISISKOLÁSOK FEJLESZTÉSE
52	TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN - FEDŐNEVEK
55	CROKINOLE VB INTERJÚ

SZUPERKÖSZI!
ORLOJ?
SZERETJÜK!



Orloj

Prága csillagászati óraműve

MEJOR ILUSTRACIÓN

Orloj: The Prague Astronomical Clock

Petrr Loko Games

MEJOR JUEGO AUTORÍA ESPAÑOLA

Orloj: The Prague Astronomical Clock

Petrr Loko Games

MEJOR JUEGO EUROGAME

Orloj: The Prague Astronomical Clock

Petrr Loko Games

MEJOR JUEGO DEL AÑO

Orloj: The Prague Astronomical Clock

Petrr Loko Games

HELLO MEEPLE!
CHOICE 2026



KÖZÖNSÉGDIJ
LEGNÉPSZERÜBB TÁRSASJÁTÉK



PERRO
LOKO
GAMES

MENSA
TÁRSASJÁTÉKDÍJ



MENSA HUNGARIQA - A MAGYAR IQ-KLUB



HURRÁ!

AZ ORLOJ MEGNYERTE
AZ EGYIK LEGRANGOSABB
MAGYAR TÁRSASJÁTÉK DÍJAT IS!





10+



2-4



45-75'

12 folyó

A **12 FOLYÓ** az **A-Z KIADÓ** újdonsága lesz, de csak az őszi későbbi felében érkezik. Úgyhogy aki még megjelenés előtt kíváncsi a játékra, az most megismerheti. Azt tudni kell, hogy nem ez a kiadó egyetlen idejű játéka: olyan játék is megjelent náluk, mint a **THE ELDER SCROLLS: A MÁSODIKOR ÁRULÁSA** (rőla a **150. nyomtatott jubileumi számunkban** olvashattok). Elég aprónak tűnhet a **12 FOLYÓ** egy ilyen masszív cím mellett, ugye? Hogy megtudjátok, miként jutott el eddig az **A-Z KIADÓ** eddig, javasolom a **MISZTIKUS HÓDVILÁG** bemutatócikkünket a bemutató rendezvényükről. Na, de térjünk vissza a tárgyra, még nem folyt le olyan sok víz azóta a Dunán... vagy a **12 folyón**.

A 12 forrás

A játék viszonylag gyors előkészületek után már azonnal játszható is. Először a mutatós játéktáblát kell felállítani, majd a falusilapok és a tábor-kártyák kínálatát kell előkészíteni. Ez utóbbiból minden játékos kap véletlenszerűen hat darabot a kezébe. Ezek a kártyák egyszerre fognak fizető-eszközként és akciókártyaként működni. Minden játékos kap egy alpakatáblát, amin majd a gyöngyöket fogja tárolni, illetve egy kezdő falusilapok is, ami a játékosrendet is meghatározza a játék elején. Ennek a játékosrendnek megfelelően töltsük fel a tábla jobb alsó sarkában az akciósor úgy, hogy a játékosok törzsjelölői megfelelő sorrendben egymást váltsák. Így mindig látni fogjátok játék közben, ki van éppen soron. Végül helyezzük ki a játéktérre az öt alpakakártyát, amelyekért ádz verseny fog zajlani a gyöngyök gyűjtögetése során.



A **12 folyót** öt fordulón át fogjuk játszani, és minden forduló során három fázisra kerül sor.

Az első fázis a felkészülési fázis. Ekkor töltjük fel a folyót gyöngyökkel attól függően, hogy hány játékos van. Játékosonként mindig három gyöngy kerül a zsilip fölé, amiből a következő fázis során válogatni fogunk. Ezen kívül tündérjelzőket is felhelyezünk a folyók különböző szakaszai mellé. Ezek a jelzők apró segítségeket adnak a játék során, ezért akár fontos tényezők is lehetnek a gyöngyök begyűjtésénél. Utolsó lépésként frissítjük a falusilapok kínálatát, és a megmaradt falusiak helyére hat új lapka kerül.

A felkészülést a felfedezés fázis követi, ekkor választjuk ki, melyik folyószakaszkiról szeretnénk gyöngyöket begyűjteni. A játéktábla sarkában található akciósor szerint felváltva felhelyezzük a három-három törzsjelölőnket a folyókhoz. A játéktábla ügyes kialakításának hála ezeket a jelzőket apró gátaaként tudjuk elhelyezni, amik majd megfogják a legördülő gyöngyöket. A folyók több szakaszra oszlanak, ezeket fentről lefelé lehet megfigyelni. A legfelső szakasz értelemszerűen a legdrágább, hiszen itt tudjuk a leghamarabb begyűjteni a kiszemelt gyöngyünket, míg ahogy haladunk lejjebb, egyre olcsóbb a törzsjelölő elhelyezése. Sőt, a folyók torkolatánál már nem is költség, hanem jutalom szerepel.





Ezen a helyeken kívül egyetlen törzsjelölőnek van hely a tóban, ahová a folyók befolynak, illetve a tábla alján a falunál vannak helyek, ahol az ide helyezett jelölők nem gyöngyöket, hanem falusiakat engednek választani.

A jelölők lehelyezésének költsége (vagy a folyótorkolatnál jutalma) táborkártyákban értendő. Minden törzsjelölő lerakásakor azonnal ki kell fizetni a szakasznál feltüntetett költséget, vagy éppen elvenni a jutalmat, amit a lehelyezés ígér. Ezen a ponton érdemes megemlíteni a táborkártyák másik funkcióját, a képességüket: két azonos típusú táborkártya eldobásáért végrehajthatjuk a különleges akciójukat, amivel több gyöngyöt gyűjthetünk be, átvariálhatjuk a törzsjelölők elhelyezését vagy éppen a falusilapkákból válogathatunk kedvezőbbben.

Miután minden játékos felhasználta a törzsjelölőit, a begyűjtési fázis veszi kezdetét. A zsilipkaput felemelve végignézhethetjük, ahogy a gyöngyök végiggurulnak a kellemes tájon, megakadva az elhelyezett törzsjelölők előtt. A gyöngyök begyűjtése a legfelső szakasz bal szélső szegmensével kezdődik, és balról jobbra, majd fentről lefelé haladva értékeljük ki az elhelyezett törzsjelölőket. Értelemszerűen ha egy szegmensnél több jelölő található, akkor őket is fentről lefelé értékeljük ki. A soron lévő törzsjelölő tulajdonosa választhat egy gyöngyöt az általa feltartóztatottak közül, majd ezt követően elveszi

a folyóról a jelölőjét és elhelyezi az akciósor utolsó szabad helyén. Ez azt eredményezi, hogy aki utoljára hajt végre akciót a begyűjtési fázisban, az fogja kezdeni a következő forduló felfedezés fázisában a jelölői felhelyezését.

Miután a folyóról begyűjtöttük a gyöngyöket, a főleg befolyik a tóba. Az a játékos,

aki ide helyezte a jelölőjét, az elvehet innen bármennyi gyöngyöt, akár az összeset is. Arra azonban érdemes figyelni, hogy valahányszor gyöngyöt gyűjtünk be, azokat először az alpakatáblánk hat helyére kell helyeznünk. Ha nem tudjuk itt elhelyezni a szerzeményt, akkor ha meg szeretnénk tartani, akkor vissza kell dobni egy gyöngyöt az elvett gyöngy pozíciójába.

A gyöngyök gyűjtését a falusiak gyűjtése követi, és a már korábban említett, balról jobbra módszerrel mindenki választhat falusilapkákat.

Ezt követően pedig a játék egyik fontos lépése következik, a gyöngyök elhelyezése a falusilapkákon. Az alpakatáblánkról bármennyi gyöngyöt átrakhatunk falusiakra, de a falusiak között már nem cserélgethetünk. Minden falusin látható, hogy a gyöngyök milyen színű kombinációit kéri. Minden falusi ezen kívül különféle pontozó feltételeket biztosít, amelyek vonatkozhatnak a rajtuk elhelyezett gyöngyökre, vagy akár a játék egyéb komponenseire is. Azt fontos kiemelni, hogy a pontozó feltétel akkor is aktív egy falusin, ha nincsen minden gyöngy felhelyezve rá, amit kér!

Ahogy említettem, a játék öt fordulót követően véget ér, majd a játék végi pontozás következik. Ekkor számba vesszük a falusiaknak adott gyöngyök értékeit a színüktől függően, a falusiak pontozó feltételeit, ami pontozhatja a megmaradt táborkártyáinkat, tündérlapkáinkat, a legtöbb begyűjtött gyöngyöt egy-egy színből, vagy hogy különböző vagy egyszínű gyöngyöket tudtunk-e odaadni neki. Emellett nem érdemes elfeledni a kezdőfalusi pontozását is, ami a teli falusilapkák után adja a győzelmi pontokat. Végül a megszerzett alpakakártyákat is beszámítjuk, amiket





úgy lehetett begyűjteni, ha elsőként gyűjtöttünk össze egy színből elegendő gyöngyöt a játék folyamán. Aki így a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a 12 folyót és elfoglalhatja az asztalfőt a falusiak által a tiszteletére rendezett lakomán.

Folyók torkolatánál

Amikor először megláttam a játékot, két dolog jutott az eszembe: hogy mennyire szép, és a [FERGETEGES ELEGYEK](#). Azt hiszem, mostanában egyre gyakrabban fordul elő a cikkeinkben (az enyémeink között mindegyiknek), hogy az elemzőrész egyik fele kvázi egy összehasonlítás egy régi játékkal. Ennek egyszerű az oka, egyre nehezebb és nehezebb egyedi dolgot kitalálni, mi pedig itt a szerkesztőségben tapasztalt vén rókák vagyunk, és szeretünk nosztalgizálni. Kezdődjön hát ez a rész is egy hasonló összevetéssel, méghozzá a több, mint tíz éve megjelent *FERGETEGES ELEGYEK* kapcsán. Erről a játékról annyit érdemes tudni, hogy a feladata hasonló: gyűjts össze golyókat mindenféle színben az alapján, hogy milyen lapkád vannak. A különbség a nyílt draftolásban van. Mint láthattátok, a 12 FOLYÓ egy tervezősebb, a játéksorrendet is befolyásoló társas Összességében interaktívabbnak és taktikusabbnak mondanám a *FERGETEGES ELEGYEK*hez képest, ahol mindig meg kell várnunk egymást, mivel a játékos golyógyűjtése egy kombózos rendszert követ: a golyók elvétele után, ha a legördülő golyók ugyanolyan színű golyókkal találkoznak, akkor azokat is begyűjthetjük. És ha azután is egy ilyen egyezés jön létre, azt is megkapjuk, és így tovább.

Így az első pont pipa, a 12 FOLYÓ el is oszlatta a félelmemet, hogy egy átgyurmázott *FERGETEGES ELEGYEK*et játszom. Azonban a szellemi elődjét csak egy kicsit rakom most félre, mert a játékok stílusa még elő fog kerülni.

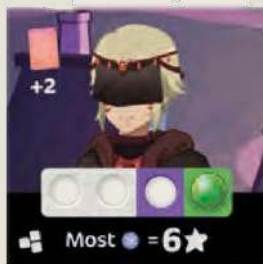
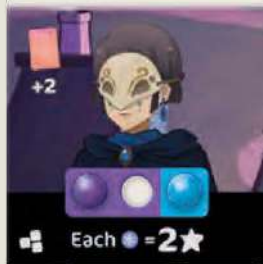
Ugyanis két nagy problémám van a 12 FOLYÓ-val, mivel ez a játék sajnos kiforratlan és fukar. Na, nem azért fukar, mert nem ad semmit a pénzünkért, igenis ad, mert minőségi komponensekkel dolgozik, és gyönyörű asztalképet kínál (még ha a játék túl könnyed is ahhoz, hogy ennyibe kerüljön, de összességében azért nem túl vesztes). Hanem azért fukar, mert öt forduló alatt játékosonként maximum 15 gyöngyöt kapunk. Igaz, lehet ennél többet is szerezni táborkártyákkal és tündérjelölőkkel, illetve a tóból néha csurran-cseppen plusz egy-két gyöngy, de majdnem ugyanennyit el is "pazarlunk" az új falusiak megszerzésére. És ha hozzávesszük, hogy a falusiak általában kérnek négy gyöngyöt, akkor látható, hogy nem ereszt el miniket a játék. Persze, nem lehet minden játék pontsaláta, de én örülnék, ha a befektetett erőfeszitésem picit megjelenne a gyűjteményemben is. A pontok úgy is skálázhatók, nem is az a fontos, hogy átlagban hány pontot adnak a lapkák. Mindenesetre az én játékos stílusomat böki egy picit ez a dolog, szerintem simán megoldható lett volna, hogy több gyöngy folyjon le és többet is gyűjthessünk belőlük.



A játék kiforratlansága azonban már rajtam túlmutató kritika. A játékos-társaim fennakadtak azon a tényen, hogy a falusiakat nem kell befejezni a pontozáshoz, de szerintem ez nem olyan nagy dolog, elég csak bármelyik játék pontozókártyáira gondolni, amit szintén "csak megszerzünk". A problémát inkább a tó okozta; azt vettük észre, hogy ez a része a játéknak abuzálható. Tekintsünk egy négyfős játékkalkulát. Ugye fontos szempont, hogy minél később jön valaki, annál korábban választhat begyűjtési helyet az új fordulónál. És ugyan nagyon hasznos néha a folyó tetejéről gyűjteni, de ez drága, és hosszú távon a minőséget übereli a mennyiség. Összesen 12 gyöngy folyik le a folyókon, és pontosan 12 akciójelölőnk van játékban. De gondoljunk csak arra a felállásra, hogy egy törzsjelölőm a tónál van, kettő pedig a falunál. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy (a táborkártyák és tündérelölők egy-egy plusz elvételétől eltekintve) három gyöngy biztosan befolyik a tóba. Pont annyi, mintha három jelölőt elküldtem volna a folyóhoz. Na, de ehhez hozzájön az is, ha más is kér falusit, márpedig fognak, így akár egy körben öt gyöngy is lefolyhat a folyóba. Szóval csak annyi a feladat, hogy nem csak a falusiakhoz gyűjtök gyöngyöt, hanem a gyöngyökhöz is elveszek néha falusiakat. Szerintem könnyen látható, hogy ez egyszerűen nyerő stratégia, szóval nézzük meg azt, mivel mérsékelhető vagy akadályozható meg.

A cél, hogy megelőzzük azt a játékos, aki a tóhoz rakta a jelölőjét. Ha ő a tóhoz helyez egy jelölőt, nekünk a falu utolsó helyére kell raknunk egyet, így a következő körben miénk lesz a tó. Na, de ez csak akkor vezet kiegyenlített játékra, ha más

játékos is figyel, és ő is a falu végéhez rak jelölőt, hogy ő legyen az, aki két körrel később megkapja a tavat, különben két játékos váltogatja a tó begyűjtését, és akkor is el fognak lépni, még ha nem is olyan hatalmasat. Maga az az egyetlen lépés, hogy elmegyek a falu utolsó mezőjére, kikényszeríti azt, hogy mások is ezt tegyék ahelyett, hogy azzal játszanának, hogy most több gyöngyöt gyűjtenek



be korán a jó színekért, vagy elviszik a számukra legfontosabb falusit. Ez teljesen eltolja azt az amúgy jó ötletet, hogy ne csak a gyűjtögetéssel foglalkozzunk, hanem a sorrendiséggel is. A kényszerítők szerintem akkor jók a játékban, ha a játékos egy-egy adott helyzetben észreveszi, hogy egy játékosársának mondjuk szüksége van valamire, és döntés elé állítja, hogy ezt vagy azt választja, így ő a másik téren szerez előnyt, amire tud építkezni. Itt viszont a játék egy fontos előnyéért folyik a harc, ami elvonja a figyelmet a játék valódi lényegi részéről, a tizenkét folyóról, hiszen ez a játék címe: egy nagyon mutatós, megdöntött játéktáblát kapunk, egyértelmű, hogy ezen van a hangsúly.

A játék magyar megjelenéséhez egy rövid anekdota is társul, ugyanis eredetileg nem volt a játékban fordulójelölő (se pontozótömb). A 2025-ös TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPÉN érkezett visszajelzések alapján azonban mindkettő hasznos kelléke lenne a játéknak (amivel mélységesen egyetértek), így nem is kellett több az A-Z KIADÓ-nak, és a lokalizálás során jelezték ezt a játék tervezőinek. A fordulójelölő végül belekerült a játék dobozába, amihez egy apró grafikai igazítás is szükséges volt: a fordulójelölőt most a tábla egy részébe kell behelyezni a gyöngyök pontértékét jelző kis grafika alá, azonban ez az ábra eredetileg fordítva volt, így ezt a sor-

rendet felcserélve mondhatni pöpecül megoldották a forduló számlálásának problémáját. Ami a pontozótömböt illeti, az a cikk írásakor még kérdéses, de KÁNAI ZOLI úgy fogalmazott, hogy még nem mondtak le róla, annak ellenére, hogy erről végül már nem sikerült megegyezni a kiadóval.

Én ezt tartom igazi lokalizálásnak: nem csak lefordítjuk, hanem tényleg mindent elkövetünk, akár a játék nemzetközi megjelenését követően is, hogy a játékosoknak minden a lehető legjobb és legkényelmesebb legyen!

Összegezve és utoljára összevetve a FERGETEGES ELEGYEKkel, én az esetek többségében a FERGETEGES ELEGYEKet választanám. Nagyon adakozó a játék, a kombós gyűjtögetésével érezteti a játékos, hogy ő most sokat haladt előre a játékban, ráadásul a lényeg is ezen a részen van, még a lombikok képességei is elég gyakran tovább



tápolják a játék ezen részét. Közben mindkét játék pörgős, mert a *12 FOLYÓ* is egy pörgős játék, hiába nem tűnik annak, négyen is háromnegyed óra alatt végzünk, hála a kevés fordulónak. A szabályaik is egyszerűek, akár egy kezdő család is meg tud birkózni velük. A *12 FOLYÓ* szabálya kifejezetten szellős, a sok oldal csak elijesztésnek van ott, valójában pillanatok alatt végig lehet érni rajta.

Szóval egy könnyed, lendületes, mondhatni jó folyású játékról beszélünk, ami a termékminőségével mindenképpen megalapozta sikerét a piacon, még ha működésébe került is egy-egy homokszem. Ez utóbbira csak azt tudom mondani, hogy a *BOARD GAME CAFÉ* játékos társasága nagyon szereti ezt a játékot, szóval valamit biztos tud, illetve nálunk a klubban is akad több támogatója.

Én elsősorban a frissebb társasjátékos családoknak javaslom ezt a játékot, amit úgy értek, hogy már játszanak egy-két éve, de még hosszú út áll előttük. A *12 FOLYÓ*val szép darabra tehetnek szert a gyűjteményükbe, miközben könnyedén felcsaphatják a játékot számottevő szabálylapozgatás és videós tanulás nélkül. Ezen kívül azoknak a játékosoknak is szeretném javasolni, akik keresik a nem szokványos mechanizmusokat, hiszen a gyöngyök nyílt draftolása abszolút nem a bevett mintát követi. Aztán csak óvatosan ezzel, mert a végén a hódok még várat építenek a folyón, mi pedig gyöngy nélkül maradunk...

Breki



A-Z KIADÓ

Tervező:
Romain Caterdjan

Megjelenés:
2025, 2026

Kiadó:
Good Games Publishing, A-Z kiadó

Kategória:
munkáslehelyező, draftolás

10+ 2-4 45-75'





14+



2-4



90-150'



Kalmár: Merchants in Buda

A **KALMÁR** egy igencsak kalandos játék, karrierjét közel tíz éve kezdte (mint minden más játék) ötletként, és a régi motorosok még a régi, Lurdy-s **TÁRSASJÁTEKOK ÜNNEPÉN** láthatták vagy próbálhatták ki a játék egyik prototípusát. Utána évekre "száműzetésbe vonult" külföldre, ahol végül nem került kiadásra, így mint **PIERROT** újabb játékai, ő is a **PRIVATE MOON STUDIOS** gondozásában jelent meg itthon. Azóta ráadásul napvilágot látott a hír, hogy a **QUEEN GAMES** felkarolja és indít egy **KICKSTARTER** kampányt a **KALMÁRRAL** és a **TWILIGHT CITYVEL**. Ugyan lokalizálásról nem fog szólni a projekt, de a **QUEEN GAMES** neve mégis csak az egyik legmegbízhatóbb, közkedvelt nemzetközi kiadóé.

Én mindenesetre az emlegetett Lurdyban láttam a rendezvényen, és amikor visszatért a prototípus, eszembe jutott, hogy láttam és egy teszt alkalommal ki is próbáltam. Ott, akkor nem tetszett a játék, de hát a fejlesztés során ezeket a gyermekbetegségeket ki tudja nőni egy társasjáték. Nos, most úgy alakult, hogy még egyszer találkoztam a **KALMÁRRAL**. Lássuk, milyen élményeket szereztem vele!

Ezen kívül több fajta kártyát és nagyobb méretű lapkát is találtak majd a játék dobozában, ezek majd egyéb lehetőségeket és cseréket kínálnak a játék során.

A játékban háromféle helyszínt látogathattok meg:

- » Mesterembereket, ők zöld háttérrel vannak kiemelve, és elsősorban tőlük juthattok árucikkekhez. A mező jobb alsó sarkában zöld nyíllal látható, mit készít a mesterember, ezt az árut mindig megvehetitek itt, illetve a mező bal oldalán mutatja, milyen árut fogad el a mesterember a termékéért cserébe. Ez alatt narancssárga nyíllal jelölve található egy mező, ahová az igénylapkák kerülnek, ezt szeretné megvásárolni tőlünk a mesterember. A helyszín címerén látható, hogy egy presztízspont, azaz győzelmi pont jár egy termék eladása után.
- » Polgárházakat, amik szürke háttérrel vannak megkülönböztetve. Felépítésük majdnem olyan, mint egy mesteremberéé, viszont ők nem cserélnek, és a termék, amit eladásra kínálnak, az mindig egy áru Lapka képében lesz látható, azaz a játék során változni fog, hogy melyik polgárházból milyen árut lehet vásárolni.
- » Végül pedig intézményekbe lehet elzarándokolni, amit barna háttér jelöl. Itt nincsen eladó termék, ám annál több igénylapkának van hely. Ráadásul itt az eladások után két presztízspont lesz a jutalom. És ha ez még nem lenne elég, intézménytől függően még akciótokeneknek fenntartott helyek is vannak itt különböző jutalmakért, vagy speciális cserelehetőségeket biztosít a helyszín.



Drága édesapánk utolsó kívánsága

A **KALMÁR: MERCHANTS IN BUDA** című játékból nem spórolták ki az alkatrészeket, így a játék előkészületei sem két percnél tartanak.

A játékban többféle áru Lapkával találkozhatunk: zöld színű áru Lapkával, narancs igényekkel és néhány szürke áru Lapkával, ami a piachoz tartozik. Fontos, hogy az előkészületek során a szabály szerint töltsétek fel a zöld színű húzózsákot megfelelő típusú és mennyiségű áru Lapkával, míg a narancs húzózsákba az összes igénylapkát bele kell tenni.





Ezeket a helyeket véletlenszerűen fel kell tölteni a húzó-sákokból áru- és igénylapkával, arra ügyelve, hogy olyan ne forduljon elő, hogy egy helyszínen egy árutípus egyszerre igény is és eladásra kínált termék is.

Ismerjük meg a játéktábla többi részét és készítsük elő a játékhoz ezeket is!



A tábla sarkában a piac kap helyet, ide az üres mezőkre szürke lapkákat kell felfedni, ez meghatározza a kínálatot a piacon. Ezen kívül minden áru árjelzőjét a középső állásba kell helyezni. Ez mutatja az árak drágulását vagy csökkenését. A piacot háromszor fogjátok a nap elején meglátogatni, ahol kereskedhettek olyan árukkal, amik a piactáblán szerepelnek.

Alatta két hajómező található, ide két hajólapkát kell felfedni, amik drágaköveket és értékes árucikkeket hoznak a városba. Ez is csak néhány alkalommal érhető el a játék során, figyelni kell az időzítésre.

A hajók alatt karavánlapkák kapnak helyet, ahol árut lehet majd eladni. Ők majd a városkapunál fognak táborozni, így minden nap elérhetőek lesznek, feltéve, ha van még vásárlási igényük.

Végül a központi raktár lapkája kap helyet mindezek alatt, innen majd limitált mennyiségben lehet áru- és igénylapkákhoz hozzájutni. Szintén a városkapunál található és jó alternatíva, ha valamelyik árucikk nem, vagy csak nehezen elérhető.

Ezzel a játéktábla elkészült, már csak a naptártáblát és a játékosok személyes készletét kell előkészítenünk.



A naptártáblán hét napot látunk, ami a játék hét fordulóját fogja nyomon követni. Minden napnak van egy reggeli fázisa, ami megelőzi a játékosok akciózását, és egy esti fázisa, ami lezárja azt. Itt láthatjátok, mely napok melyik szakaszában kerül sor piacra, a hajók érkezésére és egyéb eseményekre. Ezen kívül két figura kap még helyet itt, egy zöld és egy narancssárga talppal, ők felelnek majd a játéktéren az áru- és igénylapkák töltéséért.

A játékosok készletében helyet kap egy játéktábla, ennek legnagyobb része a raktár lesz, ahol a megvett árukat, illetve az elvállalt igénylapkákat lehet tárolni. Minden oszlop három sorból áll, ezzel jelezve, hogy mennyi idő telt el a vásárlás óta: a frissen szerzett lapkák a legfelső sorban vannak, majd fordulónként eggyel lejjebb csúsznak. Kezdetben két oszlop zárolva van, ezt majd pénzért lehet feloldani.





A játékos tábla tetején az akciójelzőinket tartjuk, amiket majd a lépésekkor és akciók végrehajtásakor fogunk felhasználni. Tőle jobbra egy igénylapjának van helye, ez lesz apánk kívánsága, amit a játék végéig meg kell neki szerezni, alatta pedig az agilitásjelző található, amit a sűrű cseréink forgatnak. Valahányszor körbefordul, egy presztízspont a jutalmunk, ezzel is a kereskedésre ösztönözve a játékosokat. Legvégül pedig minden játékos kap célkártyákat, amikkel további pontokat lehet gyűjteni a megfelelő áruk és feladatok teljesítésével. Kezdődjk a játék!

Szándékosan elnyújtottam a bevezetőt, igyekeztem most az előkészületeknél a szokásosnál kicsit mélyebb ismereteket átadni az alkatrészek funkciójáról, megkönnyítve így a szabályok befogadását. Mint említettem, a játék hét napon keresztül tart, azon belül pedig egy reggel, egy akció és egy este fázis váltják egymást.

Az este fázis egy része az előkészületek az új fordulóra, egyébként pedig a reggellel egyetemben különféle események tarkítják ezeket a fázisokat, mint például a piacozás vagy a hajók érkezése. Róluk majd akkor lesz szó még, ha már ismerjük a lehetőségeinket a játék során.

Az akciófázisban a játékosok felváltva következnek, egy-egy cselekvést követően. Ezek a cselekvések mindig legalább egy akciópontba kerülnek, azaz a játékos táblánkról le kell venni hozzá néhány akciójelzőt.

A mozgás élszomszédosan történik, minden lépés egy akcióba kerül. Azonban a táblán vannak nagy mezők is, amik gyorsítják a mozgást, méretükből adódóan. Fontos, hogy a játékosoknak meg kell állniuk azon a mezőn, ahol kereskedni szeretnének; amin csak áthaladnak, azokon a mezőkön nem lehet cselekedni. Ezen kívül arra is figyelni kell, hogy ugyan áthaladni át lehet foglalt mezőkön, de megállni nem. A nagy mezők ez alól is kivételek, ugyanis itt két játékos is tartózkodhat egy időben.

A mozgást követően jöhet a vásárlás. Az érdekesség az, hogy a most következő vásárlás és rendelésvétel akciók valójában ugyanannak az érmének a két oldala, ugyanis látni fogjátok, ugyanaz a folyamat, csak az árucikk megszerzése és a feladat teljesítésének ideje felcserélődik.

A vásárlás során két pénzért elvehetünk egy zöld árulapját, amit a mezőn találunk, vagy a készletből egy megfelelő árulapját, ha mesterember üzletében tartózkodunk, mivel ilyenkor a később ideérkezők is tudnak ilyen árut vásárolni. Áruhoz cserével is hozzá lehet jutni, ha olyan árut dobunk el a raktárunkból, amit a mező csereikonja mutat. Így összesen legfeljebb két darabot szerezhetünk egy akció során egy áruból, ugyanis még mesterembernél sem szabad egynél több árut megvenni.

A rendelésvétel, ahogy említettem, ugyanez, csak ilyenkor a helyszínen elérhető igénylapkákat helyezzük a raktárba. A különbség az, hogy ez egy sokkal szabadabb akció, mivel több rendelést is fel lehet venni, azzal a feltétellel, hogy van elég foglalkoztató. Ugyanis minden játékos rendelkezik egy kevés kockával, amit többek között rendelésvételkor is fel lehet használni. Ezek jelzik, hány pontot ér majd a rendelés teljesítése, ezért az igénylapka elvételekor a lapka alatt meg kell jelölni ezt az értéket egy vagy két kocka felhelyezésével a raktárba.

És ezzel eljutottunk az eladáshoz, ami valójában automatikusan meg szokott történni. Amint van egy megrendelés-árucikk párunk, azokat eltávolítjuk a raktárból, és választhatunk, hogy kapunk 4 pénzt vagy a helyszínen/foglalkoztatókkal jelzett pontszámot kérjük inkább. Ezen kívül a lapka raktárban elfoglalt pozíciója alapján



3, 2 vagy 1 lépést forgatunk az agilitásjelzőn, ami minden teljes körbeforduláskor 1 presztízspontot ad.

Áruhoz még a városkapuban lehet könnyen hozzájutni. Nézzük, ilyenkor mi a teendő.

A városkapu valójában négy kis akció együttese, a következő, szigorú sorrendben:

1. Feketepiac: Drága hely, de öt pénzért cserébe egy tetszőleges árucikket megvehetsz a készletből. Illetve kínál egy sanyarút, de néha életmentő üzletet is, ekkor egy árut mindössze egyetlen petáért eladhatsz.
2. Kincstár: Itt lehet kölcsönért folyamodni. Ilyenkor elveszel egy kölcsönlapkát, amire a készletből 6, 8 vagy 10 pénzt helyezel, cserébe egy akciójelző itt marad, amíg a teljes kölcsönt meg nem kapod. Ez 10 pénz esetében akár a játék fele is lehet, ugyanis a kölcsön felvételekor azonnal leveszel a lapkáról két pénzt, de a többit csak reggelenként, szintén kettővel kapod meg. Addig pedig egy akcióval szűkebben játszol.
3. Karaván: Itt néhány árut fix két pontért vagy négy pénzért lehet eladni. Ám az eladott áru felkerül a karavánlapkára, tehát ezt a később érkezők már nem tudják nekik újra eladni.
4. Központi raktár: Kicsit drágább, három garasos áron lehet innen vásárolni, de feltűnnek kicsit ritkább árucikkek is. Cserébe egy foglalkoztató kocka itt marad a következő piacnapig.

Most már majdnem láttuk az összes akciót, már csak néhányat kell megvizsgálnunk.





Reggel és este, amikor a naptártábla azt mutatja, lehetőségünk van a piacon kereskedni, ilyenkor ha termékeket adunk el, olcsóbbá válik, ha pedig veszünk, azzal megdrágul a kérdéses áru értéke. Egy másik lehetőség, hogy árut rendelünk a hajókról, ami két lépésben zajlik: először foglalókockákkal versengünk, ki fektet be többet, majd körökkel később, mikor megjön a hajó, ennek megfelelő sorrendben tudunk ritka árut vásárolni, például drágaköveket.

A nap végén, az esti fázis után mindenki lejjebb csúsztat minden lapkát a raktárában, ami ha leesik a raktárból, igénylapka esetén a jutalompontokból büntetés lesz, ezt ugye a foglalókockák mutatják, vissza nem térített kölcsön esetén pedig biztos két pont a veszteség. Minden játékos visszakapja az akciótokenjeit, kivéve a városkapuról a kölcsönhöz elhelyezettet. Végül a tolvaj és az inspektor figuráját léptetve néhány mezőn feltöltjük az áru- és igénylapkákat.



A játék a hetedik nap végén ér véget, amikor a végső pontozás is esedékes. Ekkor még lepontozzuk a raktárunkban maradt árut és a vagyunkat, az összegyűjtött drágaköveket hogy teljesítettük-e apánk kérését, illetve hogy a feladatkártyánkat mekkora sikerrel teljesítettük, végül pedig a nem törlesztett kölcsönök és a teljesítetlen rendelések után le kell vonnunk néhány pontot. Aki így a legtöbb presztízspontot gyűjtötte, az bizonyult a legrátermettebbnek az örökség felelős gondozására.



Hányszor volt Budán kutyavásár?



Mióta *PIERROT* játékeit a saját kiadója gondozza, mindegyik elkészítésekor két tulajdonságra nagy figyelmet fordít: a játék története és prémium minőségű végtermék elkészítése. Ez a *KALMÁR* esetében sem történt másként; bár pont a kereskedős téma az, amit könnyen le lehet rendezni, ennek ellenére érezni, hogy időt fordított arra, hogy még ez a téma is kellően indokolt legyen a játékában.

A prémium alkatrészek is szembetűnőek: már a doboz kézbe fogásakor érezni, hogy jó fajta anyagból készült, a doboz tetejét levéve pedig sok-sok lapka, kártyák, a már szokásosnak nevezhető minifigurák (természetesen külön tartódobozban) és egy szép, kartonból összeszerelhető szelence vár minket, ami a roppant sokféle árulapka tárolására szolgál. No, meg a grafikája is ízléses, nem harsány, sőt, inkább a középkort idéző, visszafogottan díszes, a *PRIVATE MOON STUDIOS*-ra jellemző sötétebb, de erős színvilágban pompázik a játék.



Az egyik a táblán található néhány akciólehetőség. Ez lehet adomány, ami egy pénzbe és egy akciópontba kerül, cserébe egy presztízspontot biztosít. Hasonló lehetőség a kezdőjátékosjelző megszerzése, ami szintén egy akciótkenbe fáj. Ezen kívül bármikor felkereshetjük a családi házunkat 5 pénz kölcsönért, amit három napon belül vissza kell fizetni. A szemfüles olvasó sejtheti, hogy ezt is a játékos táblánk egyik oszlopában jelezzük, ami pont három soros.



Végül vannak azok az akciók, amiket pozíciótól függetlenül végrehajthatunk. A legizgalmasabb a befektetés. A játéktábla jobb alsó sarkában minden árucikknek van egy mezője, ezt lehet egy akciópontért letakarni. Azonnal nem biztosít jutalmat, azonban a forduló hátralévő részére a befektetéssel rendelkező játékos a megfelelő árut ingyen vásárolja, sőt, ha más játékos vásárolna ilyen árut, akkor azt neked kell fizesse, nem a közös készletbe. Ezen kívül lehetőség van raktárat bővíteni, feladatokat teljesíteni, kölcsönt visszafizetni vagy partnerkártyát kijátszani.

Honnan jönnek a partnerkártyák? A pontozósávon minden hetedik érték ki van emelve. Amikor először ér el valaki egy ilyen mezőt, bankettet tartunk és játékosszám plusz egy partnerkártyát körbedraftolunk. Az első kártya a bankettet rendező játékosé, azonban innentől kezdve pontállásban hátulról válogathatunk. Így egyszerre ösztönzi a játék a gyors pontok szerzését, miközben kompenzál is egy kicsit.





Ami a játék mechanikai megvalósítását illeti, ott már több problémába ütköztem. A *KALMÁR* egy kereskedős játék, ezért a piac és a cserélgetés fontos szerepet kap a játékban. Ez utóbbi abszolút teljesül, ezen alapul az egész játék, sőt, az örökforgó agilitásjelző egy jó adalék szerintem, ami egyszerűen, de pontosan mutatja, hogy a játék a cserék mennyiségét is támogatja és jutalmazza, azonban a piacot eléggé elhanyagolhatónak tartom. Ennek az az oka, hogy ritkán van, hogy megérné rákészülni. Természetesen lehet rajta nyerni, de ez inkább az a fajta nyeréskedés, hogy ha éppen úgy jön ki a lépés, akkor nyerek rajta valami aprót.

Ehhez hasonló helyzetben van a hajózás is, ami egy kicsit jobban megéri már, mivel erősebb pontokat adnak a drágakövek a sima árukhoz képest, de ez is ritkán bukkan elő. Én személy szerint ezeket az "apróságokat" egyetlen plusz helyként, funkcióként, de állandóan alkalmaznám a játékban, mert így beépülhetne a játékosok tervezésébe. A városkapu egy kiváló példa erre, azt használtuk rendszeresen, és úgy terveztük a körünket, hogy ami éppen nem érhető el könnyen, azt onnan beszereztük, vagy oda mentünk el extra haszonért. A városkapu így is egy színesebb hely, a tábla túloldala elbírt volna szerintem egy hasonló helyet, ami ezáltal egy extra dilemmát hozhatna be, hogy a város mely szélé felé orientálódjon a játékos a mozgása során.

És ezzel át is térünk a másik érdekes részére a játéknak, a játéktérre. Miközben játszottam, erősen idézte bennem a *CARAVANSERAI* hangulatát a játék. Valójában én ugyanannak az érmének a két oldalának látom ezt a két játékot. A különbség, hogy a *KALMÁR* összetettebb és több lehetőséget kínál. Például a mozgástér sokkal sűrűbb, sokkal több útvonal elérhető a játékban, illetve többféle akciólehetőség áll rendelkezésre. Viszont haladását tekintve mindkét játék egy mókuskereket generál, csak a *KALMÁR* kicsit enyhébbet. Ennek az oka pedig a cserékből és eladásokból

származó jutalom. Én elég kicsinek tartom azt az ugrást, ami a csere előtti és utáni állapot között történik. Ugyan említettem, hogy az agilitásjelzőt jó ötletnek tartom, hiszen közvetlenül ponttal is jutalmazza a cseréket, ami egy jótékony hatás, néha a csere felé terelheti a játékos egyéb pontszerzésekkel szemben, viszont a pénzjutalom meg kevés, és lassú fejlődést engedélyez csak.

Ez alapvetően nem probléma, mert a szűk játékokban a legjobb érzés, amikor az ember látja, mennyit fejlődött, csak hogy a konstans cserélgetés annyira dominálja a játékot, mivel nincsen valódi alternatív lehetőség a játékban, hogy egy örök vontatott, elnyújtott érzést hagyott maga után a játék. A maga több, mint két órás játékidőjével kombinálva szerintem ez kifejezetten hátrányosan érintette a játékélményt. Kipróbáltam ketten a rövid változatot, és így sikerült másfél óra alá rövidíteni a játékidőt, és sokkal jobb is lett a végeredmény, annak ellenére, hogy a fejlődés mértékét ezzel tudatosan megfeleztük. Szóval a tematikába abszolút illik, hogy csere, csere és csere, az erre adott jutalom is ösztönző szerintem, de a játékélmény rovására megy, hogy noha útvonaltervezés a játék alapja, mégis lehetőségem valós stratégiai útvonalat kitalálni.

Említettem, hogy mennyivel sűrűbb a játék térképe a *CARAVANSERAI*-énál, ami egy igencsak ügyes megoldás arra, hogyan kössük le a játékos gondolkodását egy optimális útvonal kiszámításával. Én ráadásul kifejezetten szeretem az ilyen feladatokat, ami sokat dobott számomra a *CARAVANSERAI*-hoz képest. Ellenben itt is van egy bökkenő, ami nem a térkép, de mégis negatívan befolyásolja a térkép hatását, ez pedig a túllontúl sok árucikk. $12 + 6$ áru szerezhető és adható el a játékban. Olyan sokféle áru van a játékban, hogy mindegyik ritkán fordul elő, így nagyon kötött lehetőségeket biztosít, ha a beszerzési és az eladási helyeket összevetjük. Határozottan látni azt, hogy ezt mérséklük is egyes elemek a játékban; ha visszaemlékeztek, a piacról pont ebből tudna táplálkozni, hogy ott is lehet eladni például, ha máshol nem, és a városkapu is ilyen hely szokott lenni, sőt, a célkártyák is jó alternatíva, viszont ekkora mértékű túltengetést mégsem képesek kezelni. Ehhez hozzájön, hogy ugyan lehet üzletelni a piacon, mégis kicsi a kínálata, amiből ráadásul minden piac során





elveszünk. És a korábban említett alternatívák is véletlenszerűen jönnek fel körről körre (a célkártyák kivételével), no meg azt se felejtsük el, hogy egy nagy húzózsákból jönnek fel maguk az áru- és igénylapkák is.



Ez pedig egy kaotikus rendszert eredményez, ahol már annak lehet örülni, ha valaki lát egy viszonylag jó útvonalat. És ugye egy útvonal egy játékost szolgál csak ki a legtöbb esetben. Nekünk pedig kéne még két-három másik is, amik egyre gyengébbek. Összegezve, számomra itt borult legjobban a játék. Azonban a két fős játékot megint ki szeretném emelni, ami nagyon sokat segít ezen a problémán, ilyenkor ugyanis két figuránk van (a kedves feleség is besegít az üzletbe), ami hatalmasat nyit a lehetőségeken, és egész szépen feloldja a korábban taglalt problémákat. Ahogy visszaemlékszem, a kétfős partim esetében nem is jelentett túl sokszor gondot, hogy nem látok jó folytatást, nehéz volt beszorulni, ha figyelmesen pozicionáltam a két figurámat.

Az egyik az akciópontok rendszere. Ugye az ilyen jellegű játékokban az akciópontok egyet jelentenek a lépések számával. A mi esetünkben itt csak egy kicsit térünk el a megszokottól, de ez pont elég arra, hogy izgalmas döntés elé helyezzen minket a játék. Egy-két lehetőség nem kötődik a mozgáshoz, ám akcióba kerül, és bizony az a néhány lépés is nagyon sokat jelenthet akár a győzelem szempontjából is. Minden egyes lépéssel, amit feláldozunk, egy cserétől vagy árubeszerzéstől fosztjuk meg magunkat, ami egy jól felépített útvonalnál erős pontokat jelentene. Ez nem egy bonyolult gondolat, de kelőően elegáns megoldás, hogy kicsit jobban megtekkerje a tervezésünket.

A másik okospont szorosan kapcsolódik az akciópontok rendszeréhez, ugyanis ez az akció pont egy ilyen, nem helyszínhez kötött lehetőség, a befektetés. A játéktábla szélén van egy befektetéstábla, amivel erős jogokat szerzünk a forduló hátralevő részére: egyrészt minden áru, amibe befektetünk, az ingyenesen beszerezhető számunkra a forduló végéig, illetve ha más vásárol ilyen terméket, akkor az árát neked kell, hogy befizesse, nem a bankba. Egy okosan választott befektetés egyetlen akcióért cserébe több cserével is felérhet, és pénzügyileg nagyot dobhat a játékunkon. De óvatosan, túl sok elpazarolt akció és nem lesz hol felhasználni a megszerzett előnyt!

Na, de elég a károgból, van dicsérendő része is a játék felépítésének, én most két elemet szeretnék kiemelni:



Összességében a KALMÁR a szememben a CARAVANSERAI továbbgondolt változata. (Vagy fordítva? A KALMÁR ötlete meglehetősen régi PIERROT játékaik között, lehet, a CARAVANSERAI innen jutott az eszébe.) A baj csak az, hogy a játék alapja túl egyszerű ahhoz képest, hogy mit akar nyújtani, mert ez egy hosszú játék, és nagyjából egy órásnak kellene lennie ideális esetben.

Az igazság az, hogy úgy érzem, PIERROT nehezen távolodik el néhány bevált működéstől, amik kifejezetten sok játékban előfordulnak emiatt. Ez önmagában nem is feltétlenül gond, de ha az újdonság rovására megy, és szerintem

most már ezt kockáztatja, akkor érdemes nyitni egy nagyot és teljesen új vizekre evezni. Nagyon sok játékban egy táblán lépkedünk a figuránkkal, objektumokat vadászunk, de ezekből már következik a pick up and deliver mechanikája. A változatosság kedvéért beledobunk néhány szerencsekártyát, és ezzel megfejteti látom az általános receptet. Hasonló alapokra épült például a [TWILIGHT CITY](#), de ott a helyszínek képességeivel és az akciópontok ügyes rendszerével sikerült egy szerintem egyedi megoldással előrukkolnia, nem is véletlenül a TWILIGHT CITY a kedvenc játékom tőle. Kicsit tekintsünk előre is, noha én még nem játszottam vele, de a CAFÉ GLOBAL lassan megérkezik és újtára indul a társasjátékozás habzó tengerén. A képek és a termékleírás alapján úgy látom, most is hasonló alapokban gondolkozott a szerző: van egy táblánk útvonalakkal, erőforrásokat kell menedzselni... Mintha ezt már leírtam volna pár sorral korábban.

Na, de ez most egy kooperatív játék lesz, ami már csak azért is izgalmas, mert ott meg kell piszkálni a játékosokat, hogy nehéz feladat elé kerüljenek, és ez a TWILIGHT CITYben is sikerült az órhajó jelenlétével. Kíváncsian várjuk, mi lesz a vége, mi biztos setupoljuk és kipróbáljuk azt is.

Ami pedig a KALMÁRT illeti, számomra csak egyszer volt Budán kuttyavásár, de a kereskedős játékok szerelmeseinek érdemes kipróbálnia a KALMÁRT, mert nem a tipikus, lötyögős kereskedő érzést hozza, hanem igenis kéri a tervezést és a gondolkodást. Jó játékot kívánok!



Breki



PRIVATE MOON STUDIOS

Kalmár: Merchants in Buda

Tervező:
Pierrot

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Private Moon Studios

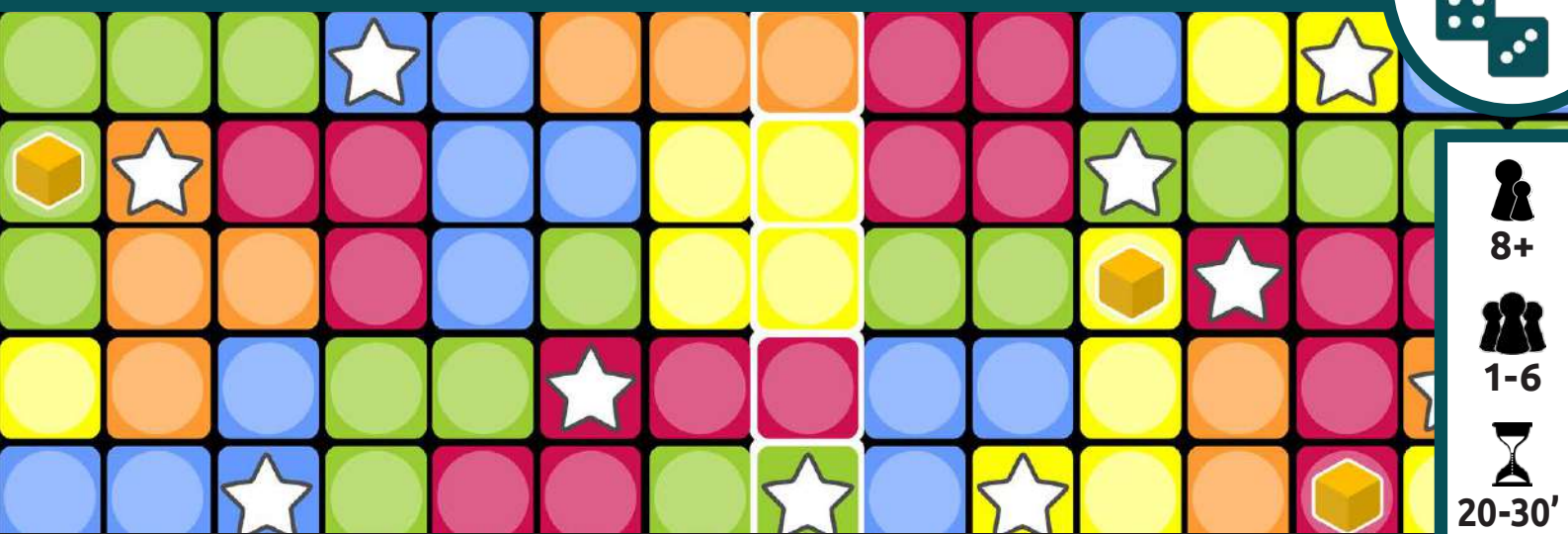
Kategória:
rácsos mozgós, szállítás, befektetés

14+

2-4

90-150'





Noch mal! trilogia

Imádom az írogatós játékokat.

A bevezetőt akár ennyivel el is intézhetném, de meghazudtolnám a hosszan kifejtős jellememet, így nem szabadultok tőlem. Mindenekelőtt javaslok figyelmetekbe *TZIMISCE ROLL & WRITE* cikkét, ahol mind a műfaj történetével, mind kiemelkedő címeivel megismerkedhettek. Az elméletéről nem is beszélve. Én most az igazán absztrakt (többnyire *SCHMIDT* kiadású) írogatós játékok szerintem legjobb sorozatát hoztam el nektek, a *NOCH MAL!* szériát. Látni fogjátok, miért a kedvencem.



Mi is ez a játék?

A *NOCH MAL!* célja, hogy a színes játékkeret minél ügyesebben töltsük fel úgy, hogy minden körben egy színből meghatározott számú mezőt szírozhatunk ki. A játékosok azért versengenek, hogy a többiek megelőzve töltsenek fel teljesen egy-egy oszlopot, vagy jelöljék be egy szín összes mezőjét. Mint az írogatós játékok többségénél, az előkészületek itt is nagyon egyszerűek, minden játékosnak adunk egy-egy játéklapot és írószert, illetve elővesszük a három színes és a három számos kockát. Kész!

Minden körben a kezdőjátékos dob a hat kockával, és kiválaszt egy színes és egy számos dobókockát. Ezeket

félrerakja, és a szín-szám kombinációnak megfelelően kihúzz néhány mezőt a játéklapján. Ezután a többi játékos szimultán cselekszik, és a megmaradt négy kockából választ magának egy kombinációt, de ilyenkor már senki nem vesz magához kockákat, a megmaradt négy lehetőség mindenki számára elérhető.

A játéktér öt színben több kisebb színes blokkra van osztva, minden blokk mérete egy és hat mező között változik. A színes dobókockákon ez az öt szín, illetve egy fekete, dzsóker szín szerepel, a számos kockákon pedig értékek egytől ötig, illetve egy kérdőjel, dzsóker szám található. A színek esetében a dzsóker használata evidens, a számoknál azonban figyelni kell rá, hogy a dzsóker nem használható hatosként. Valahányszor egy dzsóker szeretnénk használni, ki kell húzni egy felkiáltójelet, ami a játék végén egyébként pontot érne.

A játékosok a kombinációjuknak megfelelően elkezdi kitölteni a papírjukat. Mindig élszomszédosan kell haladni, azaz már korábban bejelölt mezők mellé lehet újabb x-et elhelyezni, de a középső, H jelű oszlopból mindig el lehet indulni. Ezen kívül fontos, hogy a kombinációnak pontosan meg kell felelni, tehát például egy kék hármas esetén pontosan három kék mezőt kell bejelölni, se többet, se kevesebbet. Ráadásul minden új jelölést egymás mellé kell elhelyezni, ugyanabban a blokkban.



Miután minden játékos befejezte az írogatást, le kell ellenőriznünk, hogy mely oszlopokat és színeket fejeztük be. Amennyiben egy játékos bármely oszlopában bejelölte az összes mezőt, bekarikázza az oszlop alatt látható két pontszám közül a nagyobbát, azaz a felsőt. Ha más is ugyanebben a körben teljesítette ezt az oszlopot, ő is megkapja ezt a nagyobb pontértéket, azonban mindenki másnak ki kell húznia a nagyobb jutalmat, és már csak a gyengébbet lehet begyűjteni. Ezt a gyengébbet viszont már bárki begyűjtheti, nincsen érte verseny. A színekkel hasonlóan kell eljárni, csak azt figyeljük, hogy van-e még bárkinek üres mezője egy-egy színből. Ha nem, akkor az oszlopokhoz hasonlóan megkapja a színekhez tartozó erősebb bónuszt, amitől a többiek elesnek.

Az oszlopok és színek töltése mellett még a csillagok jelölésére is oda kell figyelni, ugyanis a csillagok büntetőpontot érnek, ha nincsenek kihúzva. Ezek a csillagok szét vannak szórva a papíron, sokszor apró, egyes nagyságú blokkokba, így nehéz feladat mindegyiktől megszabadulni.

A játék addig tart, amíg valaki be nem fejezi a második színét is. Ekkor pontszámlálás következik, ami a következőkből áll:

- » Az oszlopokból gyűjtött pontok,
- » a befejezett színek pontjai,
- » minden felhasználatlan felkiáltójel 1 pont,
- » minden jeletlen csillag -2 pont.

A szerzőpárost már régóta ismerjük jobbnál jobb játékaikról (*VILLAGE*, *RAJAS OF THE GANGES*), és a *NOCH MAL!* ötletével is még a *SCHMIDT SPIELE* nagy áttörése, a *GANZ SCHÖN CLEVER* előtt jelentek meg, ám ez a játék még nem indított be akkora rajongási hullámot, mint a Ganz schön széria.

Azt azért be kell látni, hogy a *NOCH MAL!* nem a legszínesebb játék (akármilyen jó is ránézni a játéklapra), eléggé kiszolgáltatott a játék a kockadobásoknak, és kevés lehetőségünk van ezt kompenzálni. A játék az oszlopok miatt elég egyszerű döntést kínál, hogy jobbra vagy balra indulok. Ezt a felét szinte ki lehet maxolni,

a többiből pedig majd jön néhány apró pont. Viszont az oszlopok korai feltöltése az, ahol meg lehet nyerni a játékot, itt lehet a legtöbbet hozni a játékosársakon. Igaz, a csillagokra is figyelni kell, de az nincs "időhöz kötve", ezért azzal ráér foglalkozni az ember. Szóval picit egyhangú a játék, de ennek ellenére én a *NOCH MAL!* játékokat jobban kedvelem, a következő játékoknál látni is fogjátok, miért.

Szóló játék

Mivel az írogatós játékok nagy részénél elérhető a szóló mód is, és általában jól hozzák a játék eredeti hangulatát, így elhatároztam, hogy mindegyik játék egyfős variációját is véleményezem.

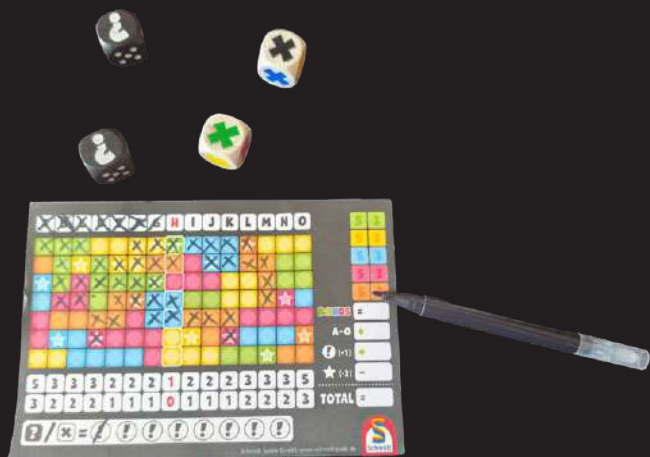
A *NOCH MAL!* szóló módja szinte egyezik a normál szabályokkal; ami változik, az a kockák száma, mivel két-két kockát lehet csak használni, illetve a játék hossza, ami fix harminc kör. Ezt az oszlopok betűjelzésénél lehet jelölni. A cél természetesen itt is a lehető legtöbb pont szerzése.

A lényegi különbség a játékstratégiában az volt, hogy mivel egyedül vagyok, ezért versenyeznem sem kellett. Így elég egyszerű volt a cél, minél gyorsabban minél jobban terüljek szét a papíron, hogy a dobásból eredő szerencsét csökkentsem azzal, hogy minden blokkba tudok írni, utána pedig már csak választanom kell, melyik oszlopokat vagy színeket preferálok. Egyébként a játék "hangulata" nem volt nagyon más, az oszlopok töltögetése hasonlóan kellemes időtöltés volt.



Hogyan bővült az elődjéhez képest?

A játék alapja változatlan, ugyanúgy színes és számos kockákból válogatunk, hogy feltöltsük a játékkeret, azonban a *NOCH MAL SO GUT!*-ban sokkal több lehetőségünk van. A legszembetűnőbb szerintem, hogy most már a sorok kitöltése is pontot ér, ráadásul itt is verseny folyik értük. A másik fontos változtatás a különleges kocka hozzáadása. A játék menete ezáltal annyiban változik, hogy ez a kocka is választható egy kombináció



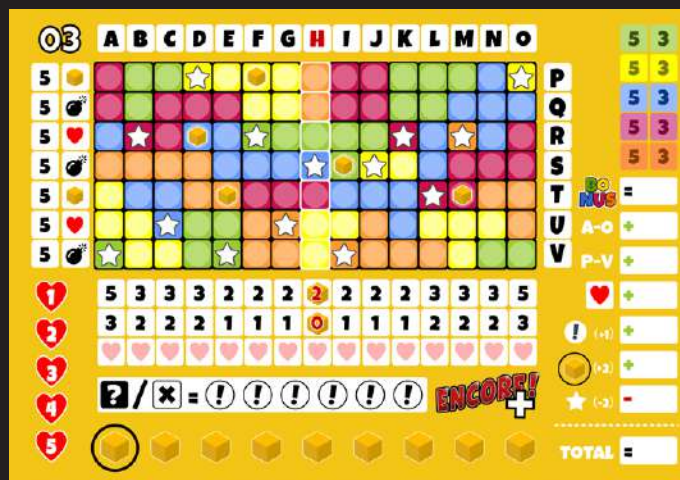
helyett (tehát vagy ezt veszi el az aktív játékos, vagy ezt is választhatják a többiek). Azonban ahhoz, hogy használhassuk a képességét, elérhetőnek kell lennie a papír alján legalább egy ilyen kockának. Ezeket a játéktéren is meg lehet szerezni, ha egy csillaghoz hasonlóan bejelöljük, illetve a sorok és a H oszlop jutalma is lehet.

A különleges kocka nagyon érdekes jutalmakat ad: bejelölhetsz vele célzottan csillagokat, feltölthetsz vele egy teljes blokkot (egyedül ezen a módon akár egy hatos méretűt is), vagy akár felborítva a szomszédossági szabályt, a bombával a játéktér egy tetszőleges 2x2-es négyzetén belül minden mezőt bejelölhetsz, bármilyen színből.

Na, meg van még egy fontos jutalom, a szív, amiből ötöt lehet szerezni. Ennek az a haszna, hogy amikor befejezel egy oszlopot (függetlenül attól, hányadikként), az oszlop alá feljegyzed, abban a pillanatban éppen hány szívvel rendelkezel, és ez a játék végén ugyanennyi pontot fog érni.

Számomra ez a játék adja az igazi *NOCH MAL!* érzést, sok döntés és lehetőség elé állít a játék: terjeszkedhetek szélteben-hosszában a soroknak köszönhetően, nyomhatom az oszlopokat, vagy kivárhatok, ha összegyűjtök sok szívet, hogy majd hatalmas pontokat gyűjtsek be sok oszlop feltöltésével. Ráadásul a különleges kocka oldalai is nagyon jó alternatívákat kínálnak. Van képesség, ami korán hasznos, mint például a blokkfeltöltés, vagy a játék végén, mint a sor töltése jutalom, amivel egy sorban három különálló mezőt is bejelölhetünk, vagy ott van a bomba, ami a játék elején a terjeszkedés miatt éri meg, míg később az apró maradékok javításában erős.

Ez a sokszínűség kombinálva a *NOCH MAL!* eredeti ötletével egy általam tökéletesnek tartott játékot eredményezett.



Szóló játék

A *NOCH MAL SO GUT!* egyedül hasonlóan működik, mint az elődje, csak négy (plusz a különleges) kockával játszandó, és alapvetően harminc körig tart, ámbar itt már ki van kötve az is, hogy ha két színt befejeztél, akkor hamarabb véget érhet a játék, cserébe két jutalom pont jár minden körért, amit nem játszottál le.

Az alap stratégia itt is hasonló, mint a *NOCH MAL!* esetében: érdemes bejárni a lapot, terjeszkedni, viszont közben a szívek behoznak egy olyan dilemmát, hogy maxoljuk-e ki hamar. Mivel egyedül játszunk, ugye a verseny megszűnik, így még kényelmesebb a szívek gyűjtögetése. Természetesen ez nem egyszerű feladat, mert sok jutalmat kell hozzá összegyűjteni, ami elnyújtja a folyamatot, de a játék vége szempontjából még így is könnyen kifizetődik. A nehéz döntéseket pedig itt is, mint a rendes játékban, a különleges kocka hozza sokszor, hogy felhasználjam-e, miközben van egy egyébként is jó dobásom. A jó időzítés továbbra is kritikus ezen a téren. Összességében jó a szóló játék is, de a játék sokszínűsége miatt mégiscsak van már mit veszíteni, ha egyedül játszunk.

Hova lehet ezt még tovább fokozni?

Nos, a *NOCH X-MAL!* elég messzire távolodott az alapjátéktól, az ember ránéz a játéklapra és látja, hogy zsúfolásig van pakolva a papír újdonságokkal.

A játékmenet egyik újítása a passzolás. Ennek köszönhetően a játékosok akkor is kapnak valamit, ha nem jó a dobás, vagy esetleg szándékosan is dönthetnek a passzolás mellett. Ehhez a játék elején mindenki kidob egy kombinációt, amit a lap tetején feljegyez. Amikor valaki passzol, a passzolássávon annyi mezőt húz ki, ahányszor a saját színe és értéke a kidobott kockákon szerepel, beleértve a kezdőjátékosnál lévő két kockát is. Ezzel akár három-négy mezőt is lehet haladni, ami



már dilemma elé állítja a játékosokat. A passzolás sáv mentén sok újdonság látható, de közülük többet már ismerhetünk a *NOCH MAL SO GUT!*-ből.

A *NOCH X-MAL!* legnagyobb újítása viszont a játékcél, ami most nem pontszámlálás, gyűjtögetős lesz, hanem az a cél, hogy először szabadulj meg a saját lapkáidtól. A játék elején minden játékos kap tíz lapkát, amit képpel lefelé összekever. Valahányszor a játék során egy X jutalmat szerez, a kör végén felfed egy lapkát. Ha az üres, akkor eldobja, ha viszont valamilyen bónusz található rajta, akkor azt odaadja egy játékosársának, aki azt később felhasználhatja. Ez a segítség módosíthatja egy kocka értékét, vagy segíthet akár a kockaválasztásban is, hogy a kezdőjátékos által eltávolított kockák eredményét is felhasználhassa.

szerintem ezt a játékot is eltalálta a szerzőpáros, nagyon ötletes módosításokat eszközöltek. Először is, ez a lapkaeldobós gondolat nagyon jó, főleg, mivel segít a lemaradó játékosoknak a lapkák hátoldalán található jutalmak által.

A passzolás sáv is hiánypótló volt, és ahogy említettem, szerencsés dobások esetében kifejezetten érdekes dinamikát hoz a játékba, ahol megérheti feladni a dobásunk eredményét azért cserébe, hogy ezen a sávon haladhassunk, hiszen itt nagyon különleges képességek várnak.

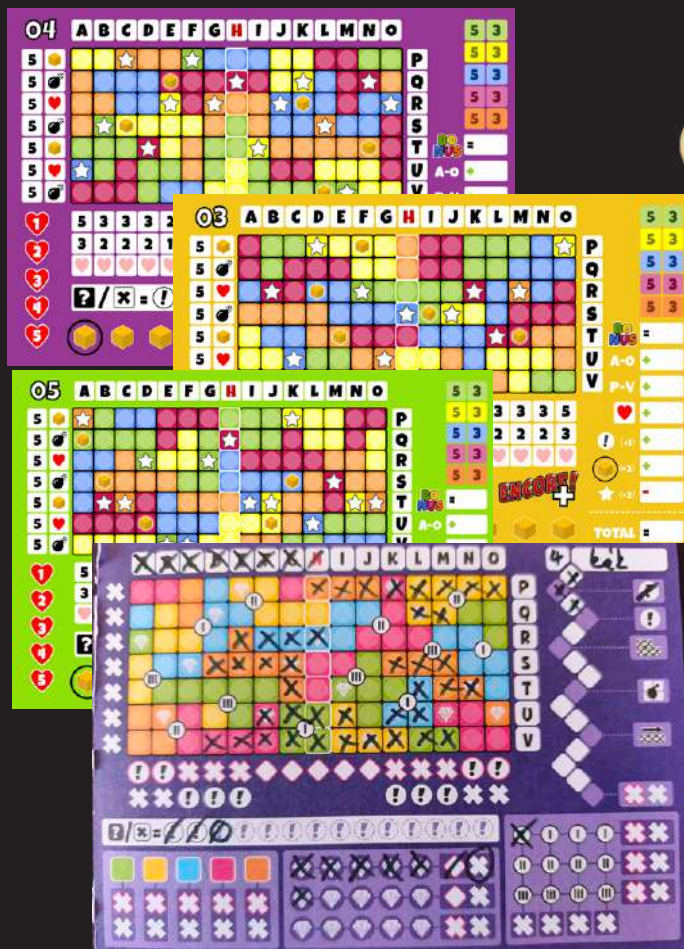
Szóló játék

Mint látjátok, ez a kiadás veszít a legtöbbet a szóló játékkal. A lapkaeldobós része teljesen kiesik, a cél mindössze annyi, hogy a lehető legtöbbet gyűjtsük össze. Sőt, mivel a megszokott két-két kockás felállást használja ez a kiadás is, ezért a passzolás is gyengébbé vált, a jutalmait inkább a többi oszlop elkészítéséből érdemes kiváltani. Ettől függetlenül a döntések jók, ráadásul itt nem játszik az sem, hogy érdemes-e valamivel várni vagy mégsem, mert a többi játékos elviheti az értékes jutalmakat, mivel itt inkább az alternatívák dominálnak, mintsem a pontok közti nüanszok.

Na, és akkor ne feledkezzünk meg a jutalomgyűjtés lehetőségéről sem. Természetesen a sorok és oszlopok mint eddig, most is megérősek, de ahogy említettem, már a passzolás sávon is lehet jutalmakat gyűjteni. Ezen kívül a csillagok helyét átvette a drágakő, amik ötösével jutalmakat adnak. Ha jól megfigyelitek a játéklapot, akkor a mezők sarkainál apró római számok kaptak helyet. Ezeket akkor lehet megszerezni, ha mind a négy körülötte lévő mező ki lett húzva. Ekkor a megfelelő értékű sor első jelzése kihúzandó, és ezek a római számok ily módon jutalmakat adnak, amikor egy-egy oszlop vagy sor minden római számát begyűjtöttük.

Ezek mellett már csak apróság, hogy a dzsókerek használata még jobban limitált, ugyanis kezdetben két lehetőségünk van dzsókerkockákat használni, a többi lehetőséget fel kell oldanunk a korábban emlegetett jutalmak egyikeként.

Egyik ismerősöm azt mondta, szerintem ez a változat már nem az az igazi *NOCH MAL!*. Meg tudom érteni, eléggé eltolódott a hangsúly, még több lehetőséget kínálva, még több funkcióval megtoldva. Viszont



Noch einmal!

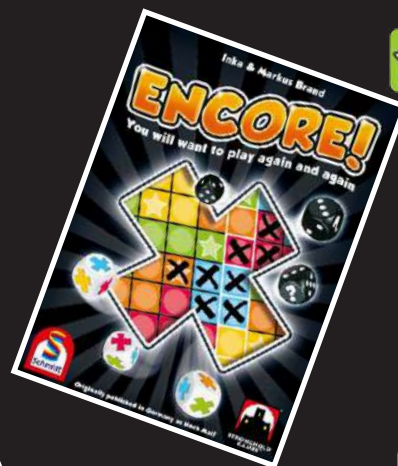
A széria sikerét is bizonyítja, hogy még tíz év után is újabb és újabb kiadások készülnek a játékból. Ezen kívül készült gyerekváltozat is *NOCH MAL! KIDS* néven, és *NOCH MAL! DELUXE* is, amiben egy kooperatív játékmód is helyet kapott.

Igyekeztem kihangsúlyozni, hogy a sweetspot az a *NOCH MAL SO GUT!*, ami változatosságával és kompaktságával az egyik legjobban sikerült írogatós játék a piacon; mindent tud, amit anno megálmodtak a szerzők, de modern alternatívákat is tartalmaz, amik jó döntések elé állítják a játékosokat. Ez viszont nem feltétlenül kell, hogy elvegyen a másik két játék értékéből sem, hiszen a *NOCH MAL!* egyszerűségével és elemi működésével remek játék kezdőknek, ráadásul pillanatok alatt végigpörög a játék, míg a *NOCH X-MAL!* a gamer közönség felé kacsingat extrém megoldásaival.

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de ha legalább fele annyira szeretitek ezt a műfajt, mint én, akkor a *NOCH MAL SO GUT!*-ot mindenképpen érdemes kipróbálni, de ha még jobban, akkor egyiket se hagyjátok ki! Játsszunk velük, csak még egyszer!

Breki

BO
NUS



Tervező:

Inka Brand, Markus Brand

Megjelenés:

xy

Kiadó:

Schmidt Spiele

Kategória:

dobj és írf

8+

1-6

20-30'



Tervező:

Inka Brand, Markus Brand

Megjelenés:

xy

Kiadó:

Schmidt Spiele

Kategória:

dobj és írf

8+

1-6

20'

Tervező:

Inka Brand, Markus Brand

Megjelenés:

2016

Kiadó:

Schmidt Spiele

Kategória:

dobj és írf

8+

1-6

20'





10+



1-4



45'

Vándorok: Különös kóborlások, nagy kalandok

„Egy vándor vagyok, nehezen megérthető, De nem mindig ég a ház, mikor az ég a tető,
Csak sodródok az árral és pont, mint egy folyó, folyok, Nekem az is elég, ha egy csillag rám mosolyog.”
- Follow the Flow

A **VÁNDOROK** az a játék, amit ha egyszer meglátsz, biztosan megjegyzel. Sőt, az is biztos, hogy a grafikája hatással lesz rád és nem mégy el mellette szó nélkül. Vagy rögtön beleszeretsz a bájos, kedves, furcsa, néha vicces, néha kicsit bumfordi rajzokba, amelyek valóban kézzel készültek; vagy nagyon nem tetszik majd ez a képi világ, csúnyának, gyerekesnek vagy kiforratlannak tartod. A mai kor grafikai ízlését nagymértékben befolyásolja a mesterséges intelligenciával és digitális technikával készült rajzok tömkelege, mely egyre inkább a tömegtermelés felé tolja az illusztrátori munkát. Az uniformizált, tökéletes és valószerűtlenül színgazdag karakterek kezdik átvenni az uralmat a kissé tökéletlen, kevésbé szabályos rajzok felett. Számomra üdítő és szeretnivaló változatosságot hozott a **VÁNDOROK** megjelenítése a társasjátékok kínálatába. Én a rögtön beleszeretők táborába tartozom. Imádom, hogy a szereplők valódiak, ötletesek, egyediek és tökéletlenek. A finom humor a rajzokban vagy a zseniális magyar fordításban csak hab a tortán. És ami még különleges, hogy a grafikus – említsük meg őt név szerint is: **RADIM JURDA** –, nemcsak rajzolta a játékot, hanem tervezte is. A fiatal cseh képzőművész munkásságával fogunk még a társasjátékiparban találkozni véleményem szerint.

Jó pásztor, Farkas koma, Kovácsmester

Közepes méretű családi játékot tartunk a kezünkben a **VÁNDOROK** megvásárlása után, mellyel viszonylag gyorsan meg is tudunk ismerkedni. Az előkészület és a szabály sem túl bonyolult, de némi társasjátékos előélet talán nem árt hozzá. Legalábbis a szabálytanulás fázisában, de alapvetően kezdőknek is bevethető. A játékban van egy 25 kártyahelyből álló térkép, amelyet két pakliból töltünk fel kártyákkal. A tábortűz



mezőkre útitárs-kártyákat, az üres mezőkre tárgylapokat csapunk fel. Mindkét kategória pakliját lefordítva a tábla mellé helyezzük. Vannak még kalandkártyák a játékban, melyekből előkészítünk három kéket és két zöldet a játéktábla fölé képpel felfelé. A játék közepétől megváltozik majd az arányuk két kékre és három zöldre. Ezeket a paklikat is elől hagyjuk. Húzzunk egy-egy A-B-C jelű küldetés-lapokat és a játéktábla nekik kijelölt részére helyezzük. A fordulók számát a napkoronggal jelöljük. Minden játékosnak osztunk egy játéktáblát, egy vezető karaktert, 1 vándor és 3 mozgásjelölőt, 2 tolljelölőt, illetve egy lóhere tokent. Mindenki kap egy tárgykártyát, illetve egy másodikat arról a helyről, ahonnan a térképen elindítja a vándorát. Játékosrend szerint visszafele választ mindenki egy sarokmezőt, ahová leteszi a bábuját és felveszi az ott várakozó lapot a kezébe. Ezzel el is kezdődik a játék.



Mumus, Medve koma, Földesúr

Égy játékos köre sorrendben 4 fázisból áll, melyek közül a 3. opcionális, a többi azonban kötelezően végrehajtandó. Melyek ezek?



» Mozgás. A játéktáblánkon 4 mozgástípust találunk: szekéren, gyalog, hajón, lóháton. Mindegyik más mozgásmintát jelöl. Az egyik elérhető mozgásjelzőkkel le kell takarnunk egy üres lehetőséget és az ábrának megfelelően lépni a vándorunkkal. Ezek a minták elforgathatóak, általában több célállomásra is mutatnak, mi döntjük el, hogyan lépjük le a mozgást. Ahová érkezünk, onnan felvesszük az ott található lapot a tábláról, vagy üres mező esetén húzunk egyet a hozzá tartozó pakliból. Ha tárgykártyához jutottunk, a kezünkbe vesszük, ha útitársat kaptunk, rögtön ki kell játszsanunk a táblánkba. Fejlesztés nélkül összesen 3 útitársunk lehet a vezetőnk mellett, ha több lenne, az egyiküket vissza kell vonultatnunk, azaz betenni a kártyát



a vezetőlapkánk alá. Innentől kezdve inaktívvá válik, de a játék végén pontozható.

» Aktiválás. Itt lesz szerepe a kijátszott útitársaknak. Minden lap tartalmaz ugyanis egy aktiválási szimbólumot. Ebben a fázisban kiválasztunk egy csapattagot vagy magát a vezetőnket, és kijátszunk alá a kezünkől egy ilyen szimbólummal rendelkező kártyát. Ilyenkor használni tudjuk az útitárs képességét. Ez lehet plusz kártya, jelölő, mozgás stb. Minden csapattagot csak egyszer lehet aktiválni, legközelebb akkor tudjuk újra, ha megsabadultunk az alá kijátszott kártyától, melyre a kalandfázisban lesz majd lehetőség. Ha nem tudunk vagy nem akarunk csapattagot aktiválni, elveszünk egy lóherét a készletből.

» Kaland. Ez az opcionális lehetőség. A tárgyakon az aktiválási szimbólum felett található egy egy kalandszimbólum is. Ezeket kalandkártyák teljesítéséhez tudjuk felhasználni. Ebben a szakaszban kiválaszthatjuk a kínálat valamelyik kalandkártyáját és teljesíthetjük. Ehhez el kell dobnunk a kezünkől - vagy még jobb, ha a csapattagok alá kijátszott lapok közül-; a szükséges kalandszimbólummal rendelkező tár-

gykárttyákat. A kalandkárttyák közül egy lehet nálunk lefogalva – a vezetők képessége pl. ezt tudja -; ilyenkor azt is teljesíthetjük a közös készletből elvett helyett. A kalandokhoz szükség van bizonyos számú csapattagra is, úgyhogy ezek a lapok nemcsak kalandszimbólumokat, hanem csapatkövetelményt is tartalmaznak. Ezen útítársaknak ki kell lennie játszva előttünk. Ha x szimbólumo(k)át is tartalmaz a lap, akkor vissza kell





Vonultatunk a szükséges mennyiségű csapattagot a vezetőnk alá. A kifizetett kalandkártyát becsúsztatjuk a játéktáblánk alá, amely játék végi győzelmi pontot és játék közbeni fejlesztést biztosít nekünk innentől. Kalandozás helyett teljesíthetjük valamelyik küldetéslapka feltételeit is, melyhez szintén el kell dobnunk a lapkán ábrázolt tárgykártyákat és az egyik tolljelölőnket letenni az első üres helyre a lapkán. Két ilyen tokenünk van, amelyeket különböző lapkákra tehetünk le és játék végi pontozási feltételhez juthatunk általuk.

- » Pótlás. A játékos a köre végén sorrendben balról jobbra, fentről lefelé feltölti a tábla üres helyeit a megfelelő lapokkal. Ahol bábu áll, oda nem kerülhet kártya. Ha a kalandkártyák között van üresedés, azokat is kipótoljuk.



Zsivány, Vasorrú bába, Kancellár

A játék a negyedik forduló után ér véget. Mivel a kezdő játékos személye nem változik, mindenkinek ugyanannyi köre lesz. A pontozást viszonylag gyorsan el tudjuk végezni. Ehhez át kell fordítanunk a játéktáblánkat, mert annak a hátulján van a pontozó felület. Pontjaink jelentős része a teljesített kalandkártyák után jár. Emellett még számíthatnak pontokra azok, akiknek letettek lúdtolljelzőt valamelyik küldetésre. Az első és másodikként letett toll token eleve plusz pontot jelent, illetve, ha sikerült összegyűjteni a szükséges mennyiséget azokból a lapokból, amelyeket a küldetéslapka kért, újabb pontokkal gazdagíthatunk. Minden megmaradt 3 lóheréért is kapunk 1 pontot.



Hany Istók, Udvari bolond, Szemfényvesztő

A játék fontos elemei a lóhere jelölők. Vannak ugyan szivárványszínű dzsóker tárgykártyák, amelyek bármely kalandszimbólum helyett felhasználhatók, és a kalandkártyák teljesítésénél is előfordul, hogy csupán kérdőjel jelöli a csapattagot, azaz bárkit küldhetünk kalandozni, mégis gyakran előfordul, hogy nem pont azokkal az aktiválási vagy kalandszimbólumokkal rendelkezünk, vagy épp nem azok az útitársakártyák vannak előttünk, amelyekre épp szükség lenne. Ilyenkor jönnek jól azok a bizonyos lóherék. Egy lóherével meg tudjuk változtatni az egyik tárgykártyánk kaland- vagy aktiválási szimbólumát, két lóheréért pedig a csapattársunk típusát. 2 lóhere még arra is jó, hogy húzhasunk egy lapot a tárgykártyapakliból.



A játék tartalmaz egy térképvariánst; ha használtuk, a teljesített utazáskártyákat ilyenkor pontozzuk le. Ezeket a lapokat akkor kapjuk meg, ha a rajtuk lévő mindhárom helyszínt meglátogattuk a játéktáblán. Játék végi győzelmi pontokat és azonnali jutalmakat is adhatnak, de egyszerre mindig csak egy utazáson dolgozhatunk.

Libapásztor lányka, Az ördög, Muzsikus

A VÁNDOROK az egyre inkább gamer vonalon erős VAGABUND kiadó családi játéakai közé tartozik. Oda viszont tökéletesen illik. Trükkös, ötletes, különleges, csavaros. Gyorsan tanulható, tanítható, némi segítséggel kezdőknek is bevethető. Szép asztalkép, izgalmas játékmenet, jó újrajátszhatóság jellemzi, hiszen mindig változó táblóval dolgozunk. A gamerek sem unják halálra magukat mellette, főleg, hogy maximum egy óra alatt lejátszható. Számomra a különleges grafika csak előnyére válik a játéknak, nekem nagyon tetszik. De az ízlés, tudjuk, az, amiről nem vitatkozunk. :D Valakinek vagy nagyon tetszik, vagy nagyon nem. A játék élménye miatt mégis mindenkinek ajánlom kipróbálni, még azoknak is, akik idegenkednek a grafikájától, mert tényleg egy nagyon látványos, okos családi játékról beszélünk.

nemes



Tervező:
Radim Jurda

Megjelenés:
2025, 2026

Kiadó:
Pink Troubadour, Vagabund

Kategória:
szettgyűjtős, táblóépítő

10+

1-4

45'



Verso



Egy nagy rakás kis dobozos kártyás játék landolt a szerkesztőségünkönél, amit a cikkírók el is kapkodtak, bár maradt így is sok a nagy doboz alján. Ebből markoltam fel a **VERSÓT**, hogy megnézzem, milyen mechanikával száll be a sorozat- és tablóépítő absztrakt kártyajátékok széles piacára. Először azt hittük, amikor játszottuk, hogy valamit félreértettünk a szabályban, de aztán újra elővettük és adtunk neki egy újabb esélyt – bár még most sem értjük, hogy mi volt a szándék ezzel a szerzeménnyel.

Színek és számok

A legfontosabb talán annak ismerete, hogy milyen kártyák vannak a játékban (mert hogy csak kártyák vannak benne, meg győzelmi pont jelölők). 90 darab színes lap van tehát a dobozban, és minden kártyának két oldala van (ez még azért nem akkora truváj), de mindig tudni lehet, hogy a két oldal mindig más színű, a kártya egyik oldalán lévő számhoz képest a másik oldalon mindig eggyel kisebb vagy eggyel nagyobb szám van, és az egyik oldalon mindig 1, a másikon mindig 3 győzelmi pont van. Ja, van még dzsóker kártyaoldal is, ezen egy csillagot látunk.

Na, most ilyen feltételek mellett játékosonként 15-15 kártyával játszunk, még hozzá úgy, hogy a megkevert kártyákból képezünk egy paklit (itt ugye nem mondhatjuk, hogy képpel lefelé vagy felfelé, hiszen a lapok mindkét oldala játszik), és a kezdőjátékos húz egy lapot. Ezzel egy időben el is dönti, hogy úgy, ahogy van, lehelyezi maga elé azt, vagy megfordítja és úgy rakja le – de ha egyszer megfordította, már nem fordíthatja vissza.

A kártyákat színenként külön-külön sorba kell tenni, és a számértékeknek balról jobbra növekedniük kell (de nem muszáj egyesével lépkedni az értékekben). Az így kialakuló tablóban nem lehet két azonos színű és értékű lap, vagy két azonos színű dzsóker; ezeket el kell dobni.

Az órájárás szerinti következő játékos szintén húz egy lapot és lerakja maga elé, ugyanúgy, ahogy a kezdőjátékos. Amikor egy játékos előtt egy színből már legalább 2 lap van lent, akkor dönthet úgy, hogy nem lapot húz, hanem lepontoz; ha pedig egy színből már 6 lapja lent van (nem lesz lent, ez tuti), akkor meg le kell pontoznia. A kettő közötti számú lapnál választhat, hogy a lent lévő kártyákból mennyit pontoz le, mint sorozatot (egymás melletti lapokat), nem kell tehát az egész azonos színű sort pontozni. A pontozásnál először is bejelenti, hogy melyik színt pontozza, ugyanis a két szomszédjának ekkor abból a színből a legnagyobb értékű lapját meg kell fordítania. Emlékszünk, ugye, ez biztos más színű lesz, mint a fordítás előtti oldal. Ha már van ilyen színű és értékű lap lent, el kell dobni, ha viszont nincs, be kell építeni a tablóba, ha





lehet. A pontozó játékos megkapja a lepontozott sorozatban lévő GYP-ket és eldobja ennek a most lepontozott sorozatnak a két legnagyobb értékű lapját.

Van még egy érdekes szabály, ugyanis ha sikerül a három színből egy 9 lapból álló 3x3-as négyzetet létrehozni, a játékos kap 7 pontot, de nem dob el és nem fordít fel senki semmit.

Számok és színek

A játéknak akkor van vége, ha elfogy a pakli, amikor is mindenki még egy sorozatot lepontozhat, majd a legtöbb ponttal rendelkező játékost győztesnek kiáltjuk ki.

Hát, ööö. Nem is tudom, mit mondjak. Leginkább hogy nem pontosan értem, hogy mi volt a cél, illetve lehet, hogy csak nem sikerült teljesen azonosulni a játék filozófiájával. Nagyon sokszor már 2 lapos sorozatokat is

lepontoztunk, aminek az az előnye is megvolt, hogy rombolta a többi játékos azonos színű sorozatát, de legjobb esetben (nekünk legjobb esetben persze) az átfordított lapjával azonos értékű és színű már volt lent, tehát dobhatta is el azt a kártyát. Arra még csak próbálkozás sem történt, hogy valaki megalkossa a 9 lapos négyzetet, mert valaki biztos szétbombázta volna. A játék végére megszerzett pontjaink tipikusan eléggé szórtak, ahhoz képest, hogy milyen szerencséje volt az illetőnek a lapokkal, végül bevallom őszintén, volt egy olyan érzésünk a partik végén, hogy: „ennyi?“, tényleg, ennyi a játék, hogy sorozatokat képezünk random feljövő lapokból és reménykedünk, hogy azokat nem rövidíti meg egy másik játékos gyorsasága, majd GYP-ket szedünk be szintén random, ahhoz képest, hogy 1 vagy 3 pont van az éppen jó oldalán a lapnak? Mostani eszemmel azt mondom, igen, ennyi, ezek alapján pedig csak annak ajánlanám, aki ennyivel beéri. :)

drkiss



Tervező:

Alexis Allard, Joan Dufour

Megjelenés:

2025

Kiadó:

Gigamic, Reflexshop

Kategória:

sorozatgyűjtős, tablóépítős, szerencsekísértős

8+

1-6

20'



TERVEZD MEG AZ ÉVSZÁZAD RABLÁSÁT, LOPD EL EGÉSZ EURÓPÁT!

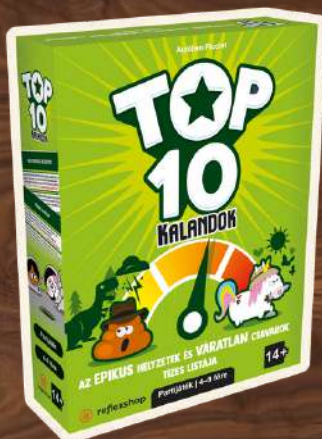
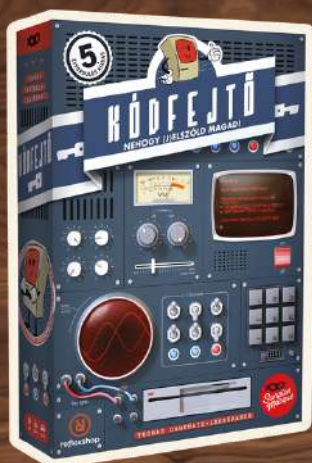


Járj túl az
ellenfeled eszén,
és légy Te
a kontinens
legzseniálisabb
mesterbűnözője.

2
JÁTÉKOS

10^{éves}
KORTÓL

25-35
PERC



AUGUSZTUSI ÚJDONSÁGOK



10+



2-4



60'

Árnybestiák

Hogy szokták mondani? „Én annyira akartam szeretni ezt a játékot.” És tényleg! Mert eszméletlen jó a doboz grafika, a tábla kimondottan kreatív, a sztori is eredeti, és a szabályt olvasva a játékmenet is izgalmasnak tűnt. Csak az a fránya gyakorlat, amikor ki kell tenni a táblát és elválik az ocsú a tiszta búzától. Nálam sajnos megbukott, de ne vegyétek ezt szentírásnak, nektek még tetszhet azért. Próbálom bemutatni, hogy miről is van szó.

Nagyláb

Mesebeli szörnyeket alakítunk (az észak-amerikai folklórból, lásd keretes írásunkat), akik az erdőben bujkálnak, illetve néha meg akarják mutatni magukat, attól függően, hogy mi épp az érdekük. A nem szokványos módon kihajtható táblát az asztalra tesszük, felteszünk az egyes mezőkre annyi természetjárót, vadászt és kutatót (hívjuk őket együtt tokeneknek), ahányat a setup megkíván, majd felrakjuk a saját színű rejték hely jelölőinket, fejenként hármat a táblára, egy mezőre max. egyet. Az eseménykártyákból egy paklit alakítunk ki, ugyanígy az akciókártyákból is, végül mindenki maga elé teszi a saját karakterlapját és választ egy játék végi pontozókártyát. A minden játékoshoz tartozó 9-9 észlelés lapból

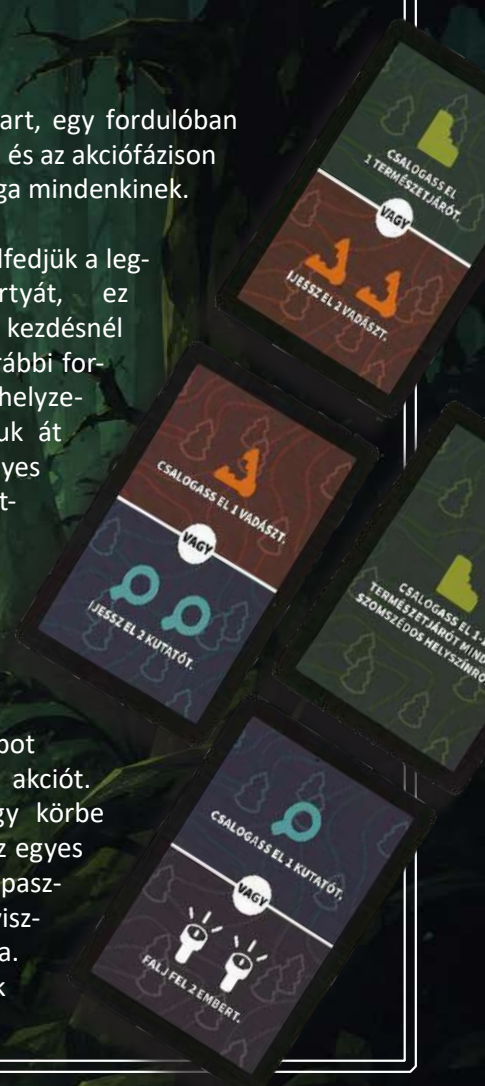
mindenki kialakít 3 darab 3 lapos paklit képpel lefelé, amelyek megfelelnek az első, a második és a harmadik rejték helynek. Ezek a lapokon forduló végi pontozási feltételek vannak, így mi határozzuk meg, hogy az egyes helyszíneken, ahol a rejték hely jelölőink találhatók, mire kapunk pontokat (pluszt és mínuszt egyaránt). Mindenki kap 5-5 akciókártyát és a játék akár el is kezdhető, persze a kezdőjátékos kijelölése után. Nagyon kreatív módon (megint) az azt

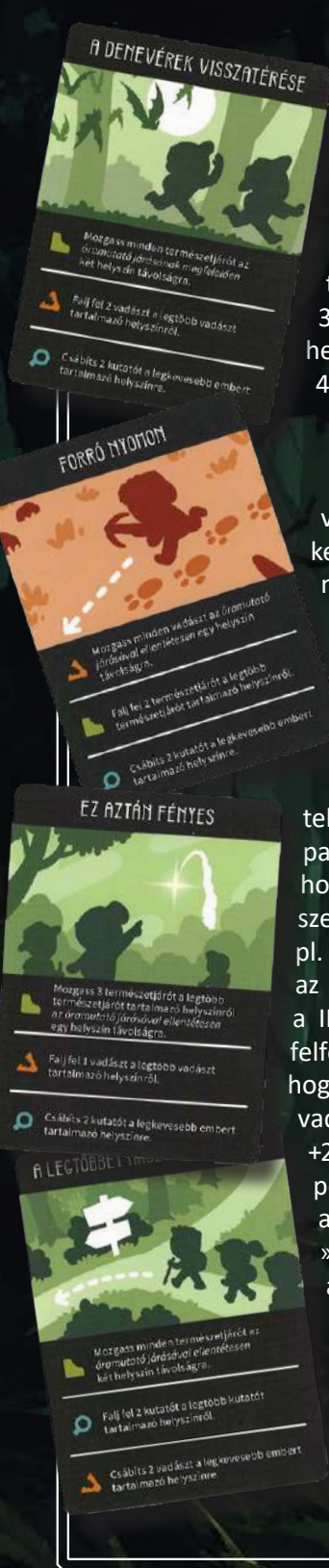
jelölő kis koronát akár rá is tehetjük a karakterlapunkra, így lesz belőle pl. egy koronás Nagyláb.

Molyember

A játék 5 fordulón át tart, egy fordulóban 4 fázis jön egymás után, és az akciófázison belül 3-3 akcióra van joga mindenkinek.

- » Hajnal: először is felfedjük a legfelső eseménykártyát, ez arra utasít, hogy a kezdésnél meglévő vagy a korábbi fordulóból áthozott helyzetet hogyan alakítsuk át (pl. vigyünk át egyes mezőkre természetjárókat, vadászokat vagy kutatókat).
- » Nappal, amikor is az akciófázis jön: mindenki kijátszik a kezéből egy lapot és végrehajt egy akciót. Ez háromszor megy körbe a játékosokon, és az egyes alkalmakkor lehet passzolni, majd ismét viszszaajönni a játékba. Az akciók négyfélék lehetnek:





1. a csábítással a közös készletből hozhatók be tokenek
2. a csalogatással már lent lévő szomszédos mezőkről hozhatók át tokenek
3. az ijesztéssel a szomszédba küldhetők tokenek
4. végül a felfalással a közös készletbe rakhatók ki tokenek

de mindig csak onnan és oda, ahol van saját rejtekhelyünk. Majd végre kell hajtani a kártya alján olvasható mozgásokat is.

» **Alkonyat:** a harmadik fázis az értékelés, amikor is csak azon a mezőn, ahol a legtöbb token van, az ott lévő rejtekhelyek tulajdonosai felfordítják a rejtekhely számához illeszkedő észlelés paklijuk legfelső lapját és megnézik, hogy az azokon szereplő feltételek szerint mennyi pontot kapnak. Tehát pl. ha a legtöbb token ott van, ahol az én II. számú rejtekhelyem, akkor a II. háromlapos pakli legfelső lapját felfordítom és lehet, hogy azt kapom, hogy természetjárónként 0 pont, vadászónként -1 pont, kutatónként +2 pont jár nekem. Ezt a pontot lelépem a pontozósávon, majd leveszem a rejtekhelyet.

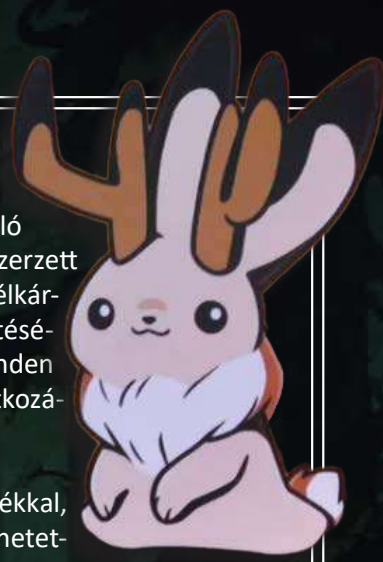
» **Éjszaka:** a negyedik, záró fázisban a levett rejtekhelyek átrakhatók valahová máshová, akinek pedig nem sikerült értékelni, mert nem volt rejtekhelye ott, ahol a legtöbb ember gyűlt össze, az átrakhatja bárhová az egyik rejtekhelyét.

Nyúltilop

A játéknak fixen az 5. forduló végén van vége, ekkor a megszerzett pontokhoz még hozzáadjuk a célkártyákon található célok teljesítéséért járó pontokat, valamint minden még fel nem fedett megmutatózó-sunkért kapunk 7-7 pontot.

Nos, nincs sok problémám a játékkal, csak éppen egy: a teljes tervezhetetlensége. Egyfelől igaz, hogy én magam állítom össze a három paklimat, tehát pl. ha tudom, hogy az első pakli legfelső lapja minden kutatóért ad 2 pontot, akkor azon fogok dolgozni 3 akciőkörön keresztül, hogy az én saját I. sorszámú rejtekhelyemhez minél több kutatót irányítsak. De!

Már kapásból az eseménykártya belerondít a tervekbe, mert átrendezi a terepet, azon UTÁN, hogy én meghatároztam a lapjaim sorrendjét. Aztán persze ott vannak a többiek, akiket nem lehet kárhóztatni azért, mert ellenem dolgoznak, az, hogy csak egy szem helyen történik értékelés, az azért elég szegényes, tehát pl. extrém esetben előfordulhat, hogy 4-ből 3 játékos nem kap pontot egy forduló végén. De ahhoz, hogy csak 1 játékos szerezzen pontokat forduló végén, persze a többieknek elég mamlaszoknak kell lenniük, ehelyett beindul az ideiglenes koalíciók kialakulása, azaz ketten összefognak az esetleg jól teljesítő harmadik ellen, így megoldják, hogy ne nála legyen a legtöbb token és ne kapjon



HÍRES VAGY

Fedd fel az észleléseidet.

Felfedett észlelések.			
MENNYISÉG	1-2	3-4	5
BÓNUSZ MÍTOSZ	6	10	14

ZSENI VAGY

Ne fedd fel a csapdáidat, állhíreidet vagy árnyképeidet.

Felfedett csapdák, állhírek és árnyképek			
MENNYISÉG	2	1	0
BÓNUSZ MÍTOSZ	15	22	29

ŐRÜLT VAGY

Fedd fel a megmutatózóaidat.

Felfedett megmutatózások			
MENNYISÉG	1	2	3
BÓNUSZ MÍTOSZ	6	14	22



egy árva pontot sem. Végül ott vannak az akciókártyák alján lévő további mozgatósok, amelyek szintén átrendezik a terepet, végül pedig a rejtekhelyek is mozoghatnak fordulók között, szóval a tervezés szinte kizárt, szerintem.

Érdekes még az a pontozás is, hogy ha nem feded fel a megmutatkozásaidat (amiből mindenkinek 3 van), akkor kapsz 21 pontot, magyarul ha semmit sem csinálsz, akkor is van 21 pontod. Ezen előzmények és jó tanácsok után azt javasoljuk, hogy az játszon az **ÁRNYBESTIÁKKAL**, aki nem fél sem a Nagylábtól, sem a Molyembertől, sem a Maximálisan Túltolt Randomitástól (most már igazán ez a lény is kaphatna egy bejegyzést a Wikipédiában).

A nagylábú (angolul Bigfoot) Észak-Amerika állítólagos szörnyetege, melynek létezését lábnyomán kívül semmilyen fizikai bizonyíték nem támasztja alá. Nagy nyomokat hagy az erdőkben. Az indiánok Sasquatchnak nevezik. Akik látták, egy nagy ember-szabású lénynek írták le, így erős hasonlatosságot mutat az állítólagos jetivel és más folklórban leírt majomemberekkel.

A molyember (angolul Mothman) az egyesült államokbeli Nyugat-Virginia állam folklorjának talán legismertebb szereplője, egy rejtélyes, természetes alak, egy ember-moly kriptid, amelyet számos helyen és időpontban látni véltek az állam területén (legtöbb alkalommal Point Pleasant városkában), valamint időnként a világ más pontjain is. A lényt számos alkalommal hozták összefüggésbe természeti katasztrófákkal, közlekedési balesetekkel és egyéb tragédiákkal, azok előjeleként értelmezve a molyember felbukkanását.

A nyúltilop (Jackalope vagy szarvasnyúl) egy képzeletbeli, főleg az amerikai folklórban „elterjedt” állat, egy mezei nyúl és egy antilop, egy szarvas vagy egy kecske elképzelt kereszteződése. Az angol Jackalope kifejezés a jackrabbit és az antelope szavak kereszteződéséből jött létre (jelentésük nyúl, illetve antilop).

A lovelandi béka (más néven lovelandi békaember vagy lovelandi gyík) egy legendás, emberhez hasonló lény, amelyet körülbelül 4 láb (1,2 m) magasnak írnak le, és amelyet állítólag 1955-ben láttak az Egyesült Államok Ohio államában, Loveland városában. Tizenhét évvel később a lovelandi béka-legenda újra figyelmet keltett, amikor egy lovelandi rendőr egy kollégájának arról számolt be, hogy látott egy állatot, amely megegyezett a békaember leírásával.

forrás: Wikipédia





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 százhetedik 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.





MAGYAR PREMIER



10+



2-5



60'

Az erdő: Dartmoor - Exmoor

AZ ERDŐ: *DARTMOOR*ról szóló cikkemet azzal fejeztem be, hogy a *GÉMKLUB* egyik kollégája szerint ehhez a játékhöz nem fog megjelenni kiegészítő, ezentúl önálló játékokkal jelentkezik a sorozatban az eredeti játék kiadója. Ez a jóslat nem jött be, ugyanis időközben megérkezett az *EXMOOR*. Nekem a *DARTMOOR* is kerek egész volt már a nagy előd toldozgatásához képest, így kíváncsi is lettem, mit tartogat a kiegészítő? Mit lehet ezen még javítani, avagy csűrni-csavarni akár.

a tantusz... A tisztásról játszol ki ezzel lapo(ka)t. De mi kerül a tisztásra? Azok a lapok, amikkel fizetsz! Azaz így több lapot is ki lehet játszani a kezedből, ráadásul a fizetésre használtakat ingyen. Ha pedig nincsenek megfelelő típusú lapjaid, pörgeti a húzópaklit, hátha jönnek olyanok. Nagyon okos újítás!



Az *EXMOOR* legnagyobb újítása egy új mechanika, és a kiegészítő lapjain ez igen gyakran meg is található. Ez lehetővé teszi, hogy egy adott típusú lapból bizonyos számút kijátsszunk a tisztásról. Ha ott nincs elegendő ilyen lap, akkor addig húzunk a pakliból a tisztásra, amíg nem találunk megfelelő típusút, hogy kijátszhassuk. Elsőre fel sem fogtam ennek a működését, és annyira szokatlan volt, hogy kerültem a használatát. Aztán leesett





a játékbán, de ez most megváltozott, immár akár a játék kimenetelét is befolyásoló tényezők lettek.

Érdeemes beszerezni ezt a kiegészítőt? Nem elengedhetetlen, a *DARTMOOR* elég jól muzsikál nélküle is. Viszont mindenképpen ajánlott! Az új mechanika tökéletesen illeszkedik az alapjáték működéséhez, még okosabbá, olajozottabbá és végső soron gyorsabbá is teszi a játékot. Nagyon jól sikerült az *EXMOOR*. Várhatunk-e újabb kiegészítőt a *DARTMOOR*hoz? Ebben most már erősen kételkedem (de az előző téves jóslat után nem zárom ki), főleg azért is, mert nemsokára érkezik is a következő önálló alapjáték, a *SMOKY MOUNTAINS*!

Főnix

A kiegészítő nemigen hoz új stratégiát, bekerült egy lap-húzó és egy pontozó az *EXMOOR*-ikonos lapokhoz, de ezt nem hasonlítanám az eredeti játék Alpok kiegészítőjének stratégiájához. Főként finomhangolást végeztek, például kapunk két új cserjét (egyét a rovarokhoz, egyet pedig a kételtűekhez), új pónit (ez mondjuk elég erős lett) és annak csikóját, plusz egy szitakötő-fajtát stb. Mondhatni, tovább balanszolták az eredeti játéknál már így is kiegyensúlyozottabb Dartmoort.

Ami viszont mindenképpen említésre méltó, hogy kapunk új barlangokat is, és hát meg kell mondjam, hogy ezek nagyon erősek lettek. Valószínűleg a játék tervezője érezte, hogy még az alapjáték barlangjai sem voltak elég erősek ahhoz, hogy lényeges szerepet töltsenek be



Az erdő: Dartmoor-Exmoor

Tervező:
Kosch

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Lookout Games, Gémlub

Kategória:
tablóépítő, szettgyűjtős

10+ 2-5 60'



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

reflexshop
**Társas
játék
klub**

klubok.reflexshop.hu

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!

ÉRTÉKET
kekjatek.hu
TEREMTÜNK





8+



2-4



15-20'

Nyerő ötös

Gyönyörű kockák, írkálás játék, számegyenesek... Mi lehet a titok? Mikor először megláttam ezt a társast, rögtön arra következtettem, hogy jó móka lehet. Hallottam koccanni a kockákat, láttam a letörölhető filceket és a táblákat, és arra jutottam, hogy ez nekem tetszeni fog. Vajon helyesek voltak a megérzéseim?

Öt szám. Egy titok. És vajon ki tudja előbb megfejteni? Nem elég szimplán jó nyomozónak lenni – figyelni és következtetni is tudni kell. Miközben mindenki más számaait látod, a saját ötösöd rejtve marad előtted.



a lehetőségeket, és közben megpróbáljuk megfejteni, mit árulnak el a többiek válasza. A játékidő körülbelül 15 perc, ezért akár több parti is könnyedén lejátszható egymás után.

Rendezd a gondolataidat, következtess módszeresen, ez a titka a sikernek! - Agatha Christie

A dobozban található 60 db kő, 4-4 db tartó, paraván, játéktábla és filc.

Ha már egyetlen felderíteni való rejtély sem maradna, bizony minden nagyon unalmas volna. - Mark Twain

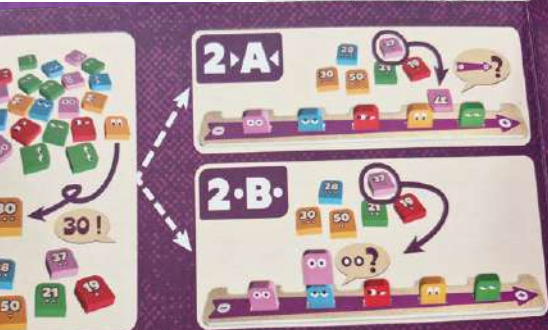
A NYERŐ ÖTÖS egy gyors, könnyen tanulható, mégis meglepően agytornáztató dedukciós társasjáték, amelyben a játékosoknak saját rejtett számaikat kell megfejteniük. A 2-4 fővel játszható játékban nem a szerencse, hanem a figyelem, a logikus következtetés és az információk megfelelő értelmezése vezet a győzelemhez. Egy-egy válasz önmagában talán kevésnek tűnik, de ha jól rakjuk össze a kapott információkat, fokozatosan kirajzolódik az öt titkos számunk.



A játék különlegessége, hogy miközben a többiek számaait látjuk, a saját öt számunkat nem ismerjük. Így minden kör egy kisebb nyomozás: kérdezzünk, figyelünk, kizárjuk



A játék elején az összes kőkocka az asztalra kerül. Minden játékos kap öt, különböző színű, számot ábrázoló követ. Ezeket egy másik játékos segítségével növekvő sorrendben kell elhelyezni a tartón, úgy, hogy a játékos maga ne láthassa a rajtuk szereplő számokat. A többiek számai viszont mindenki számára láthatók. Ez adja a játék alap helyzetét: mindenki tud valamit a többiekről, amit saját magáról nem tud. Plusz segítség, hogy a játék elején minden színből 1-1 kockát fel kell fordítani és azok is publikus információk lesznek.



A körök során újabb kövek kerülnek elő a közös készletből. Amikor egy játékos sorra kerül, választ egy követ és információt kérhet az egyik szomszédjától. Kétféle kérdést tehet fel: megkérheti a másik játékost, hogy helyezze el az új követ az öt rejtett száma közé, vagy összehasonlíthatja az új követ szereplő csillagok számát egy, a sorában álló titkos kő csillagainak számával. A kapott válasz mindig egyértelmű, de a játékosnak kell rájönnie, hogy az pontosan mit jelent a saját öt titkos száma szempontjából.

A megszerzett információkat a játékosok a saját táblájukon jelölhetik. Ahogy egyre több adat áll rendelkezésre, fokozatosan lehet kizárni a lehetőségeket és egyre pontosabban meghatározni az öt rejtett számot. Közben azonban érdemes óvatosan kérdezni, hiszen a saját kérdéseinkből és válaszainkból a többiek is következtethetnek.

A játékos bármikor megpróbálhatja bemondani a megoldást: növekvő sorrendben fel kell sorolnia mind az öt rejtett számát. Ha mind az öt szám helyes, azonnal megnyeri a játékot. Ha azonban akár egyetlen számot is elront, kiesik, és a többiek folytatják a játékot. Ez adja a játék egyik legfontosabb dilemmáját: vajon már elegendő információnk van a győzelemhez, vagy érdemes még egy kört várni?

Ha mind az öt szám helyes, azonnal megnyeri a játékot. Ha azonban akár egyetlen számot is elront, kiesik, és a többiek folytatják a játékot. Ez adja a játék egyik legfontosabb dilemmáját: vajon már elegendő információnk van a győzelemhez, vagy érdemes még egy kört várni?

A világ tele van nyilvánvaló dolgokkal, amelyeket soha senki nem vesz észre. - Arthur Conan Doyle

Minőség: A játék kiváló minőségű, a kövek olyanok mint az AZULban, élmény fogni őket, a paraván és a többi tartozék egyszerű lapok, de strapabírónak tűnnek.

Újrajátszhatóság: A nagy számok törvénye alapján minden játék kicsit más lesz.

Játékélmény: Könnyed, gyors, egyszerű. Nem kell hozzá matematikusnak, vagy detektívnek lenni, egyszerűen figyelni kell és egy kis szerencse sem árt. Élmény lehet már stabilan számolni tudó gyerekeknek is, és persze a nagyszülőknek is.

Személyes vélemény:

Nekem nagyon tetszett a játék; pont azon a határon mozog, hogy fillernek sok, komoly játéknak kevés. De bevallom, nekem kellenek az ilyen játékok is. Jó érzés leülni és 20 percet csak a számokat bámulni és megpróbálni a lehető legjobbat kérdezni, hogy minél több mindent ki lehessen zárni. Nem ez a játék váltja meg a világot, de ameddig a lottó ötös nem jön, addig mindenkinek jó szívvel ajánlok egy NYERŐ ÖTÖST.

Attila



Tervező:
Yoann Levot

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Blue Orange Games, Gémklub

Kategória:
dedukciós, írogatós

8+

2-4

15-20'



GÉMKLUB



NYERŐ ÖTÖS



JinxO



A társasjátékos világban is megtalálható az Oscar, ezt nevezik *SPIEL DES JAHRES* díjnak (*SDJ*), és sajnos ahogy az Oscar-díj is kicsit veszített az értékéből, úgy ez a díj is átalakult, és talán a *DIXIT* óta egyre inkább megfigyelhető az a trend, hogy nem az egyedi, innovatív játékok győznek, hanem azokat a játékokat tekintik a legjobbnak, amelyek mindenkinek szólnak és képesek bevonni bárkit egy játékra. Ez nem feltétlenül baj, csak valahogy nem jó, de nem is tragikus.



Még mielőtt a *SDJ* zsűrije bejelentette volna az idei győztest, én már azelőtt azon szerencsések közé tartoztam, aki kipróbálta a *JINXO*-t, sőt, azóta meg is vettem, és hordozom magammal mindenhol, ahol csak szóba kerül, hogy nagyobb társasággal fogunk társasozni.

A jinx jelentése: átok, rontás, illetve olyan személy vagy dolog, amely balszerencsét hoz

A feladat egyszerűnek tűnik: kapunk egy témát, és leírunk három dolgot, ami eszünkbe jut róla. Csakhogy itt nem az nyer, aki a legkülönlegesebb választ adja, hanem az, aki pontosan ugyanarra gondol, mint valaki más. Egy szó, egy jó helyre került válasz, és máris jöhet a Jinx! – de vigyázat, néha a közös

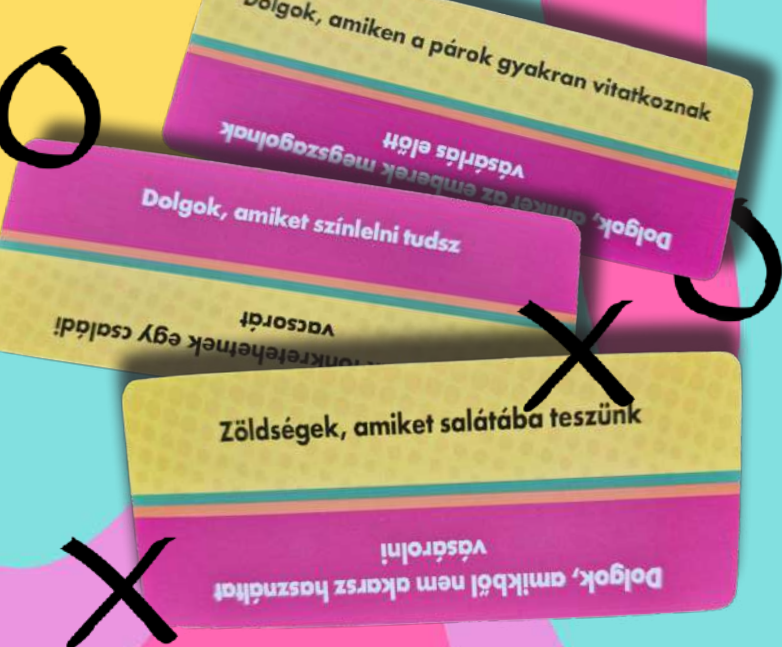
gondolat sem mindenkinek jelent ugyanannyi pontot. Vajon hányan gondolunk ugyanarra, amikor azt halljuk: „filmek, amelyeken sírtál”? Vagy, hogy „dolgok, amiket nem szívesen látnál az éjszaka közepén”? A *JINXO* pontosan erre a helyzetre épít: próbáld kitalálni, mire gondolnak a többiek, miközben te is megpróbálsz olyan választ adni, amire mások is gondolnak.

Jinx használata: Egyszerre mondtunk valamit: Gyerekeknél és barátoknál használják akkor is, ha ketten pont ugyanazt a szót mondják ki egyszerre. Ilyenkor az egyikük rávágja, hogy „Jinx!”, és a másiknak addig csendben kell maradnia, amíg valaki a nevén nem szólítja

A játékhoz tartozik 200 témakártya (kártyánként 2 témával) és 7 játékosnyi tábla és filc.

Egy forduló során három témát választanak ki a játékosok. Minden témánál mindenki három-három választ ír a saját táblájára. A választoknak a témához kell kapcsolódniuk, és érdemes olyan szavakat választani, amelyekre más játékosok is gondolhatnak. Kicsit úgy kell gondolkodni, mint a *CSORDASZELLEME*nél.





Miután mindenki felírta a maga 9 szavát, jön az összehasonlítás. A játékosok felolvassák a válaszaikat és megkeresik az egyezéseket. Ha ugyanazt a szót többen is leírták, az pontot ér, de a pontos pontozás attól is függ, hányan adták ugyanazt a választ. A legértékesebb találat az, amikor pontosan két játékos gondolt ugyanarra – ez maga a Jinx.

A játékban azonban nemcsak az számít, hogy mit írunk, hanem az is, hogy hová kerül a válasz. A válaszokat egy rácsos táblán helyezük el, és a sorok, illetve oszlopok teljesítése további bónuszpontokat hozhat. Így már nem elég egyszerűen kitölteni, mire gondolhatnak a többiek: azt is érdemes átgondolni, hogy a válaszainkat hogyan és milyen sorrendben helyezük el.

Három fordulót játszunk, majd az utolsó összehasonlítás végén összeszámoljuk a megszerzett pontokat, és természetesen az nyeri a játékot, aki a legtöbbet gyűjtötte.

Jinx használata: „Don’t jinx it!”: Magyarul azt jelenti: „Ne kiabáld el!” vagy „Ne bízzuk el magunkat, baj lesz belőle.”

Minőség: A játék kiváló minőségű, a táblák nagyon jók és a filcek eddig teszik a dolgukat, külön plusz, hogy 1-1 törlőkendőt is adtak a filcekhez.

Újrajátszhatóság: Ahány játék, annyi változat. Ez a szép ebben a játékban, még ha ki is pörgetjük az összes témakártyát, akkor sincs probléma: egyik nap ezt írom, másik nap meg azt ugyanarra a felvetésre; befolyásolhat az is épp, hogy kikkel játszom, az is, hogy épp milyen szél fúj.

Játékelmény: Könnyed és gyors a játék, de ami a leginkább jellemző, az a nevetés nevetés hátán. Mindig azt hiszem, hogy ismerek valakit és bízom benne, hogy ugyanazt írjuk, de aztán kiderül, hogy az ő feje teljesen más dimenziókban forog. A *JINXO* egyik legjobb része, hogy minden társaságban másképpen működik. Más válaszok születnek egy családi asztalnál, mások egy baráti társaságban, és éppen ezért ugyanaz a téma is teljesen más játékot eredményezhet.

Személyes vélemény: *SDJ* díj ide vagy oda, ez ismét az a játék, aminél fogom a fejem, hogy miért nem nekem jutott eszembe. Maga a játék pofonegyszerű, de hatalmas csavar az amúgy vér egyszerű szóirogatásba, hogy nem mindegy, melyik szót hova írom fel, külön kis taktika benne, hogy a legtöbb pontot érő helyre mit is vállalkozok be. Akárkinek mutattam eddig, mindig az volt a reakció, hogy még még még, ülünk neki még egy fordulónak. Persze jópofa, hogy pontozzuk a játékot, de az igazi élmény, a lényeg, hogy együtt szórakozunk és jókat nevetünk, és a legnagyobb élmény, mikor összenézel valakivel és felkiáltod, hogy JINX!





Mit találsz nálunk?

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

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



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

Csatlakozz hozzánk YouTube-on!

Ne maradj le a következő játékelményről!



Művelődési Központ és Könyvtár



Játékos
Emberek
Magazinja



A társasjátékos kávézó

**Gyere
játszani!**

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



boardgamecafe.hu





10+



2-8



30'

Mi az ábra?

Egy rajzolás játék azoknak, akik nem tudnak rajzolni? Létezik ilyen?



és azt kell ábrázolnia a vonalas Picassóknak. A kihívás az, hogy ezt úgy tegyék meg, hogy közben kizárólag az előre megadott vonalakat követhetik. A cél tehát nem egy szép rajz elkészítése, hanem az, hogy a rendelkezésünkre álló káoszából valami felismerhetőt hozzunk létre.

Amikor mindenki elkészült, következik a játék második része – és talán a legviccesebb pillanata. A vonalas művészeknek kell megfejteniük, hogy melyik rajz melyik szóhoz tartozik. Ilyenkor már nem a rajzoló ügyessége számít, hanem az, hogy a többiek mennyire tudják beletátni a megfelelő alakzatot az elkészült ábrába. A [FIESTA DE LOS MUERTOS](#)-hoz hasonlóan össze kell gyűjteni a játékosok kártyáit, majd ugyanennyi további kártyát kell hozzájuk tenni. Az összes kártyát középre helyezzük, és mindenkinek ki kell zárnia egy-egy kártyát, amelyről úgy gondolja, hogy senki nem rajzolta.

A játék lényege tehát két különböző képességet kapcsol össze: először kreatívan kell alkalmazkodnunk a rendelkezésünkre álló vonalakhoz, majd gondolkodnunk kell azon, hogy mit is látunk a többiek alkotásaiban. A sikerhez nem szükséges művésznek lenni – sőt, talán jobb is, ha senki nem az.

Vonalak

A játékhoz 240 szókártya (mindegyiken 2 szó), valamint 8 játékos számára filc és tábla tartozik.

A játékosok mindegyike kap egy táblát, amelyen előre megrajzolt, kusza vonalak és pontok találhatók. Ezek adják a rajz alapját, és egyben a játék legfontosabb korlátját is: nem rajzolhatjuk azt, amit csak szeretnénk, hanem a rendelkezésünkre álló vonalakat kell felhasználnunk.

A játék során mindenki kap egy kártyát, amin két különböző dolog van, ezek közül előre megállapodnak a játékosok, hogy a fehér vagy fekete háttérű szó legyen-e,



Mindenhol csak vonalak

Minőség: A játék kiváló minőségű, a filcek szuperek, a táblák bírják a gyűrődést, a kártyákat pedig nem használjuk olyan intenzíven, így azok is tartósnak tűnnek.

Újrajátszhatóság: Végtelen +1. Az összes tábla kétoldalas és minden oldalon különböző a vonalak megjelenítése. Ha esetleg túl könnyűnek találjuk a játékot, akkor a fekete háttérű szavakkal is meg lehet próbálkozni, bár szerintem érdekes módon ezek sokszor inkább könnyebbnek bizonyulnak.



Játékelmény: Vicces, felszábadult és jó hangulatú. Bár néha kicsit stresszes is tud lenni, mikor bele kell erőltetni valamit egy olyan káoszba, ahol még te sem látod, mit kellene beleerőltetni, és ezt persze úgy, hogy a többiek még fel is ismerjék.

Személyes vélemény: Nekem nagyon tetszett a játék, még olyat is sikerült leültetni mellé, aki zsigerből gyűlöli a rajzolgatós játékokat. Az ötlet zseniális és nagyon kreatív. Az egész annyira egyszerű, de mégis nagyszerű. Nem kell művésznak lenned, elég, ha kis kreativitással és humorral átengeded magad az élménynek, és ha esetleg nem sikerül a rajzod, még mindig lehet egy jót nevetni a többiekén, meg hogy szerintük a te rajzod mi lehetett. Hiszen pont ez a poén az egészben, hogy a *MI AZ ÁBRA?* éppen attól működik, hogy a tökéletlen rajzokból születnek a legviccesebb megfejtések.

Attila



Tervező:
Die 7 Bazis

Megjelenés:
2024, 2026

Kiadó:
7 basis, Gémklub

Kategória:
kooperatív, rajzolós

10+

2-8

30'





Misztikus hódvilág

Az **A-Z KIADÓ**val már sokan találkozhattatok, régebben még **KÜLÖNLEGES KICKSTARTER KIADÁSOK** néven kutatták a tényleg különleges, közösségi finanszírozásból megjelenő gyöngyszemeket, ma már viszont magyar nyelven is elhozzák az arra legérdemesebb címeket. Ilyenek voltak a **CORAQUEST** és a **MIKULÁS MŰHELYE** is, amik mindketten a **JEM DÍJ** jelölést is kiérdemelték. Számukra roppant fontos év a 2026-os, idén először komolyabb felhozattal készültek, ami elképesztő munkát sejtet a színpalak mögött. Nem véletlenül kapták meg a **MATE** különdíját a kiadói munkájukért cserébe.

A Misztikus hódvilág volt az első saját szervezésű partner-napjuk, melyet közösségi játék követett. A rendezvénynek a **BOARD GAME CAFÉ** adott helyet, ahol először félig zárt körben meghallgattuk Kánai Anna és Zoltán (innen az A-Z, mint a kiadó neve) bemutatkozását és köszöntő videóját. Azért fogalmaztam úgy, hogy félig zárt körű volt a rendezvény, mivel a Játékra kész videós csatorna online streamelte ezt a bemutatkozást és a videót is (ezúton is javaslom, nézzétek vissza a közvetítést).

A bemutatkozásban megismerhettük a kiadó múltját és mentalitását, miszerint elkötelezettek a különleges játékok iránt, és ezen belül továbbra is a közösségi finanszírozással megvalósuló játékok kapják a legnagyobb fókusz.

Azonban az is elhangzott, hogy mennyire fontosnak tartják, hogy minél több nyelvfüggő játékot elhozzanak magyarul, és ez tényező is a lokalizálásnál, hiszen úgy gondolják, ezzel tudnak a legtöbbet tenni a hazai társasjátékozásért.

Ezen kívül elköteleződtek a kiegészítők mellett is, szeretnék hozni az általuk kiadott játékok kiegészítőit is, szintén magyar nyelven. Ez gyakorlatilag egy erős hit az általuk kiválasztott játék sikerében, és esetenként áldozat is azért, hogy vásárlóbázisukat semmiképpen sem hagyják cserben. Kemény fába vágják a hódok a fogukat, de én biztos vagyok benne, hogy az akadályból inkább hódvár készül.



A bemutatkozást követően egy videót is megnézhattunk, ahol az A-Z KIADÓ külföldi partnerei is bemutatkoztak és esetenként még valami izgalmasba is bepillantást engedtek.

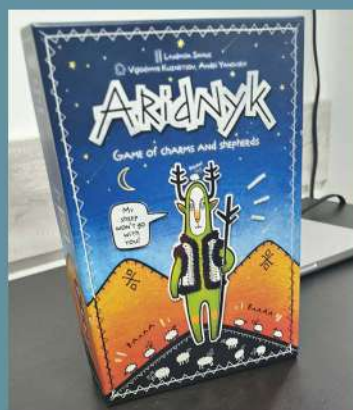
Ilyen újdonság a [THE OLD KINGS CROWN](#) és az [ARIDNYK](#), amiket nemsokára magyarul is élvezhetünk, és az [ARCTICA](#), illetve a [PARAGLIDERS](#), amik szintén már erős monitorozás alatt állnak, hogy érkezenek-e magyarul.

És hát mindenki szereti az érdekességeket, meg a kedves üzeneteket, de legjobban mind játszani szeretünk, így én is lehuppantam egy Minigolf Designer elé. Kellemes, lapkaépítő-s játék volt, megkapó színvilággal.

A rendezvény és a játékok sikerét is bizonyítja, hogy bizony nem volt egyszerű leülni játszani. A délután második felére megérkeztek a játékosok is, ugyanis estig bárki kipróbálhatta a bemutatott játékokat.

Mi jól éreztük magunkat, nagyon várjuk az új megjelenéseket és a folytatásokat, és sok sikert kívánunk az A-Z KIADÓnak, legyen olyan bőséges a jövőjük, mint amilyen a Misztikus hódvilág volt!

Breki





Szerdai Társasjáték Klub

A Szerdai Társasjáték Klub Veszprém legrégebben működő társasjáték klubja, kezdettől fogva szerdánként. Minden egyes szerdán 17:30-kor találkozunk Veszprémben, az Aulich Lajos utca 3. szám alatt. A rendezvények ingyenesek, füst- és alkoholmentesek. Játékot, játékost, üdítőt, rágcsláni valót mindenki hozhat.

A klub Társasház néven indult 2014-ben, Veszprém belvárosában. 2015 tavaszától vannak heti társasjátékos találkozók, kezdettől fogva ingyenes, nyilvános, bárki számára elérhető jelleggel. Az évek során többszöri helyszínváltás ellenére sem maradt ki játékest, de 2020 márciusában mi is a járvány áldozatául estünk. Attól kezdve a klub működése szünetelt, majd 2021-ben és 2022-ben alkalmilag működött, közben pedig nevet is változtatott. 2023 márciusában már Szerdai Társasjáték Klub néven tértünk vissza a hetenkénti rendezvényekhez.

Jelenlegi helyünkre 2024. március 13-án, szerdán kerülünk, és mivel nagyon jól érezzük magunkat itt (és hálásan köszönjük a helyet), azóta évente megünnepeljük az évfordulót, természetesen társasjátékkal.

A játékosok és a szervezők személye ennyi év alatt természetesen többször is változott, de a hangulat megmaradt. Jelenlegi szervezőnk 2015 tavaszától tagja a csapatnak, 2016-tól szervezőként. Játékosainkat érdekes, változatos játékokkal és barátságos, vidám hangulattal várjuk minden szerdán. A legtöbb játékosunk huszoneves, de 8 évestől a 40-es korosztályig szoktunk összegyűlni. Természetesen sem alsó, sem felső korhatár nincs.

A játékestek magyar nyelven zajlanak, új játékosainknak a játékszabályt is mindig szívesen elmondjuk, de szükség esetén (pl. turistaszézonban) akár angol nyelvű szabálymagyarázat is lehetséges.

A játékestekre nem kell előre jelentkezni, de örülünk, ha jelzed az érkezésedet, akármelyik elérhetőségünkön. Még

jobban örülünk a rendszeresen visszatérő játékosoknak. A helyszínen akár 15 főt is le tudunk ültetni, de ha esetleg ennél többen vagyunk, épületen belül az is megoldható.

Helyszínünk egy modern, barátságos épület, nagy parkkal a város szélén, a vasútállomás közelében. Helyi járat buszokkal könnyen megközelíthető akár a buszpályaudvar, akár a vasútállomás felől. Az Aulich utca elejétől közelítve az út jobb oldalán a bevásárlóközpont után van egy kis garázsosor, majd egy nagy kanyar, és utána jobbra az első épület a klub. Az utca másik végéről, a fürdőszobaszalon felől indulva (ahol a buszpályaudvar és a vasútállomás között közlekedő helyi járat buszok is megállnak) az utca bal oldalán az utolsó épület a nagy kanyar előtt. Téglapépület, kis toronnyal, saját ingyenes parkolóval és sok zöld fűvel. Az épület akadálymentes, mozgássérült parkoló és mozgássérült WC is van.

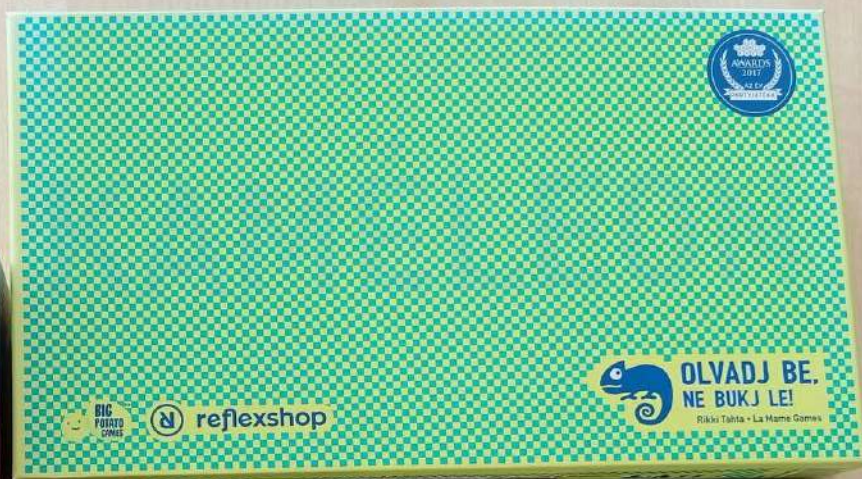
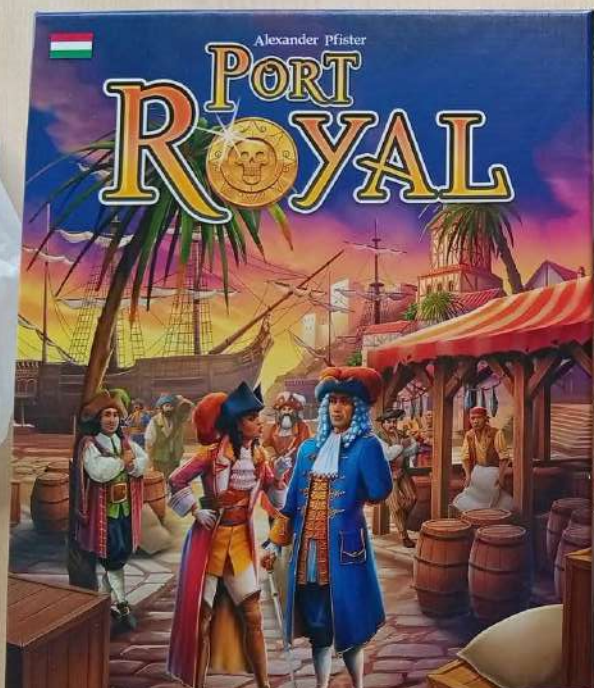
Játékaink között rövid, néhány percesek, és hosszabb, összetettebb, több órások is vannak. Kétfős játékoktól egészen a 10-12 fős játékokig, többféle mechanikával, játékmennettel. Játékok a helyszínen is elérhetők, de a legaktívabb játékosaink saját játékaikat is el szokták hozni (általában többet is), amelyekkel a játékest időtartama alatt mindenki szabadon játszhat (a szervezőnk általában egymaga is hoz annyit, amennyivel akár 50 ember is játszhatna). A játékest hivatalosan 17:30-tól 19:30-ig tart, de a befejezést rugalmasan kezeljük, hagyunk időt lejátszani a már megkezdett játékokat. (Általában 19:30-20:00 között zárunk.)

Játékosainkkal legszívesebben személyesen találkozunk, de szervezőnk elérhető a +36-30-2046343 számon vagy az andras926@gmail.com e-mail címen is.

Szerdai Társasjáték Klub

Elérhetőségek:

- » Helyszín: 8200, Veszprém Aulich Lajos utca 3.
- » Kapcsolattartó: Mészáros András
- » Elérhetőség: 06-30/204-6343; andras926@gmail.com
- » Facebook: [Szerdai Társasjáték Klub](#)
- » Discord csoport: Játsszatok velünk minden szerdán!





Több mint játék: így fejleszt a társasozás az ovisokat és kisiskolásokat

Szülőként a gyermekkel történő játék nem csak a szórakozás, hanem a megfigyelés eszköze is. Játék közben megfigyelhetjük, hogy milyen témák érdeklik a gyermekünket, és esetleg milyen területeken mutat elmaradást, mely területen ütközik nehézségbe. Ilyenkor válasszunk a gyermek számára kedvelt témakörben a fejleszteni kívánt területnek megfelelően játékot.

A gyermek életébe már 3 éves kor körül bevezethetjük az első társasjátékokat, és ezzel egy izgalmas korszak veszi kezdetét. Az addigi kötetlen, önfeledt játékba belépnek a szabályok, amelye észrevétlenül fejlesztik és formálják a gyerekeket. Szükség esetén alakítsunk ki háziszabályokat, hogy a választott játékot a leginkább a gyermekünk igényeihez igazítsuk.

A társasjátékokkal történő játék során a következőket figyelhetjük meg:

1. Élesedik az elme: Kognitív fejlődés

A társasjáték az agy legjobb edzőterme. Fejleszti a logikát és a memóriát, miközben a stratégiai tervezés során a gyerekek megtanulnak térben és időben előre gondolkodni. A játék arra ösztönzi őket, hogy egy problémát több irányból közelítsenek meg (divergens gondolkodás), ezzel csiszolva megoldásközpontú szemléletüket.

2. Iskolai beválás feltételeinek fejlődése

A játékos tanulás a leghatékonyabb: a kártyák és bábuk világában természetessé válik a számok és betűk felismerése, a mennyiségi különbségek (kisebb-nagyobb) megértése. A társasozás emellett fejleszt:

- » a figyelemtartást és a változások követését,
- » a szem-kéz koordinációt és a rajzkészséget, továbbiakban íráskészséget,
- » a térbeli orientációt és a testérzékelést (például az Activity típusú játékoknál).
- » a kommunikációs készséget az olyan kicsiknek szóló kvízzjátékok, mint az Activity, vagy egyéb történetmesélő játékok



3. Beilleszkedés és szociális készségek

A társasjátékozás közben a gyerekek megtanulják a szabályrendszerek használatát a szabályok követését, az együttműködést, az egymásra figyelmet és a használt eszközök megosztását. A közös játék kiváló terep a konfliktuskezelés és a fair play gyakorlására, miközben a kommunikációs készségük is folyamatosan fejlődik.

4. Érzelmi rugalmasság: Győzni és veszíteni tudni kell

A játék az érzelmi intelligencia (EQ) fejlődésének alapköve. A győzelem építi az önbizalmat és pozitív önértékeléshez vezet, ám a győzelem vagy a vereség méltó viselése, a kudarc és a frusztráció kezelése legalább ennyire fontos. A gyermek itt érti meg, hogy a tetteinek következményei vannak.

5. Láthatatlan kötelékek: A kapcsolati „huzalozás”

Talán ez a legfontosabb: a társasjáték minőségi idő. A közös élmény, a közös játék, a közös gondolkodás és nevetés szorosabbra fűzi a családi kötelékeket, a barátokkal vagy csoporttársakkal való játék pedig segít a közösségbe való beilleszkedésben.



A társasjáték tehát nem csak időtöltés, hanem egy komplex fejlesztő eszköz, amely a felhőtlen szórakozás álcája mögött az életre nevel.

Írta: Barkóczi Edit



TÁRSASJÁTÉK FIESZTA

2026.09.19.

szombat 10.00-18.00

📍 KMO Művelődési Központ

**A Társas Központ Egyesülettel
magyarországi kiadók játékbemutatói
a KMO-ban**



Belépődíj:

Felnőtt jegy: 1.000,- Ft

Gyerek jegy (10 éves korig): 600,- Ft

Családi jegy (3 fő): 2.100,- Ft

Bővebb információért keresse fel a KMO honlapját!

www.kmo.hu

jegy.hu



kmo Művelődési Központ
és Könyvtár



Minősített
Közművelődési
Intézmény

XIX KISPEST
ÖNKORMÁNYZATA

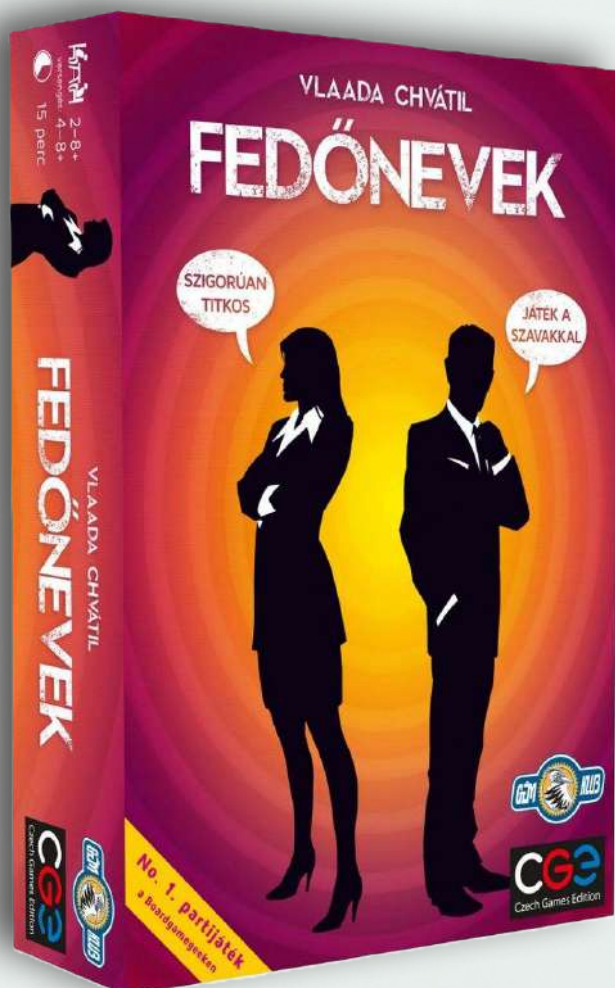
Tel.: 282-9826 | 1191 Bp., Teleki u. 50. | www.kmo.hu



Társasjáték az oktatásban

Fedőnevek

A **FEDŐNEVEK** tantermi sikerén őszintén meglepődtem, főleg akkor, amikor egy jellemzően türelmetlen, figyelemzavaros csapat már a második visszavágót kérte, és így egy teljes foglalkozást "vitt el" a játék. A magánéletben jó pár nyögvenyelős, vontatott partin vagyok már túl, így fel voltam készülve arra, hogy felsülök vele a gyerekeknél. Ennek az ellenkezője történt, iskolai klubunkban töretlen a játék sikere. Szöveg formázása a szokott módon



Amikor az iskolában felavattuk, elsősorban a csapatjátékos és kommunikációs jellege miatt szerettem volna kipróbálni. Lélekben felkészültem a heves vitákra és türelmetlenkedésre, de valahogy a csapatjáték jellege magához nemesítette a játékosokat – a vártnál sokkal fegyelmeztebben és szabálykövetőbben játszottak.

Az a feltevésem hamar beigazolódott, hogy a gyerekek által játszott **FEDŐNEVEK** kulcsa a két kémfőnök személye – de nem azért, amiért elsőre gondoltam. A szavak összekötésének képessége mellett a fegyelem, a nyugalom és a következetesség legalább olyan fontos volt a győztes csapat számára. Azok a kémfőnökök ugyanis, akik egy-egy rossz kulcsszó után pánikolni, kapkodni kezdenek, rögtön átragasztják ezt csapatukra is. Akik pedig vagánykodni akarnak, és mindenáron négy-öt szó összekötésén fáradoznak, szintén saját maguknak nehezítik meg a játékot. A lassú víz partot mos elvet követő kémfőnökök jellemzően győzelemre viszik a csapatukat, főleg akkor, ha nem az ellenféllel vannak elfoglalva.

A csapategység megteremtése nehéz, főleg akkor, ha a kommunikáció jelentősen korlátozva van. Szerintem ebben a játékban az a fő kihívás, hogy a kémek és a kémfőnök egy-egy baki után továbbra is megbízzanak egymásban, no meg persze saját ítélőképességükben. Kívülről nyilván az a legszórakoztatóbb, mikor egy napnál világosabb feladványon kínlódik a csapat, mert már háromszor megkavarták magukat a vélt csavarokkal, áthallásokkal és sejtetésekkel, amelyeket a kémfőnöknek



Itt két módon is jelentősen eltérünk az alapjátéktól: egyfelől nem csak a kémfőnököknek szánt kulcskártya által megadott szavakat lehet összekötni, másfelől pedig egy-egy szó akár több kulcsszóhoz is tartozhat.

- » A harmadik változatban a 25 szóhoz rendelünk egy kulcskártyát is, és a feladat szinte megegyezik az alapjátékkal: bármennyi kulcsszó használatával fedje le valamelyik csapat szavait a játékosunk, figyelve a másik csapat szavaira, valamint a bérnyilkosra.

Ezt akár edzésnek is bedobhatjuk azoknak a gyerekeknek, akik előszeretettel ülnek a kémfőnöki székbe. Ez a feladvány, ahogy természetesen a játék maga is, erős koncentrációt kíván, valamint időigényes is lehet, de a sikerélmény szinte garantált. Hiszen – ahogyan élesben – egy-egy nyilvánvaló, világos kulcsszó is használható, ami már a szinonimák, ellentétek szókincsének aktiválását hordozza magában.

A **FEDŐNEVEK** olyan klasszikus, amiktől vannak jobb játékok hasonló célokra, de egy alapdoboz az iskolai gyűjteményben rögtön kettős felhasználási lehetőségeket biztosít, és egyszerű szabályai, alacsony belépési küszöbe miatt kiváló kedvcsináló a későbbi játékokhoz. Ami miatt pedig különösen szeretem: még a fentebb írt változatokban is észrevétlenül fejleszt, ami nekem mindig fontos szempont, hiszen minél jobban meg akarom őrizni az irányított foglalkozások játék mivoltát.

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)



Interjú a 2026-os crokinole világbajnokság legjobb magyar páros és egyéni versenyzőivel

Minden év június első szombatján rendezik meg a Crokinole Világbajnokságot egy kicsi kanadai városkában, Tavistockban. A torna teljesen nyílt, nincsen előzetes kvalifikáció, és rengeteg – versenyzői, szabadidős, cue (mini-dákó), intermediate, junior – kategóriában lehet nevezni a világ bármely pontjáról – mind egyéni, mind páros versenyszámokban.



A nagy Crokinole tábla előtt balról jobbra a magyar VB-résztvevők:

**Lendvai Norbert, Huszárik Nikolett,
Lonsták Árpád, Kiss Gábor**

Az idei volt a jubileumi 25. világbajnokság, és négy magyar játékos is elutazott saját költségen és megmérettette magát a tengerentúlon: Huszárik Nikolett és Lonsták Árpád párosa a rájátszásba jutva végül a világbajnoki 10. helyet szerezték meg; míg egyéniben Kiss Gábor érte el a legjobb magyar eredményt az 52. helyen végezve.

Az alábbiakban következzen a közös interjú a három – párosban és egyéniben is – versenyző magyar játékosal:

A Crokinole-t, akik ismerik, egy nagyon családbarát ügyességi játéknak tartják. Ti mikor talákoztatok vele először, illetve mióta játszatok versenyszerűen?

Huszárik Nikolett: 2022. november 12-én, a 10. Társasjátékok Ünnepe (TÜ) első napján ismertem meg a Crokinole-t. Igazából azért ültünk le játszani, mert máshol nem volt szabad hely. Ehhez képest másnap már meg is rendeltem az első táblát. Alig egy héttel később pedig részt vettem egy esztergomi társasjáték-napon rendezett gyerekversenyen, hogy a december 3-i Egyéni Országos Bajnokság előtt legyen némi versenytapasztalatom. Mindössze három héttel az első pöckölésem után csak egy hajszál választott el attól, hogy az OB-n bejussak a felső házba – azóta versenyszerűen játszom.

Kiss Gábor: 2025 nyarán talákoztam vele egy társasjátékos rendezvényen, és rögtön hatalmas siker volt nálam és a baráti körömnél is. Utóbbinál alábbhagyott a lendület,



de én azóta is játszom, amikor és ahol tudok. Első versenyem a budapesti világkupa volt 2025 szeptemberében, azóta pedig rendszeresen próbálok járni minden eseményre, ahol van Crokinole, így a versenyekre is.

Lonsták Árpád: A 2019-es TÜ-n jött velem szembe a Crokinole, és Kanada – illetve hoki-szeretőként egyből nagyon megtetszett. 2020 tavaszán meg is rendeltem az első (egyedi) Crokinole táblámat, és igazából évekig egyedül játszottam rajta. Magyarországon a COVID után 2022 márciusában indult újra a versenyélet a Magyar Crokinole Szövetség rendezésében a 23. MOM Kupával a MOMKultban. El is mentem rá kipróbálni magam, és azóta rendszeres szereplője és olykor rendezője is vagyok a hazai Crokinole versenyeknek.

bennem először, hogy egyszer a világbajnokságra is szeretnék eljutni. Sokat vacilláltam, hogy idén belevágjak-e, de bárkinek meséltem róla, mindenki ugyanazt mondta: „Ezt nem hagyhatod ki!”. Végül a jubileumi verseny és a családom támogatása győzött meg arról, hogy ott a helyem.

Kiss Gábor: Sokat gondolkodtam rajta, hogy megér-e egyetlen verseny egy ilyen távoli utazást. De egyrészt ez volt a 25. világbajnokság, amire külön készültek a szervezők. Másrészt DJ (Motoaki Takenouchi, aki az egyik legszervezősebb és legtöbbször utazó Crokinole fanatikus Japánból) megkeresett, hogy párosban nincs kivel indulnia és lennének-e a csapattársa? Szóval ez a kettő megadta a lökést, hogy nevezzek. A hab a tortán pedig az volt, hogy az első külföldi versenyem így Kanadában, a játék szülőhazájában volt, ahol személyesen is láthattam, illetve játszhattam a világ legjobbjai ellen.

Lonsták Árpád: 2023-ban már volt szerencsém részt venni Kanadában – akkor egyetlen magyar versenyzőként – a Crokinole VB-n. Elképesztő és inspiráló élmény volt (anno egy 3 hetes nyaralással egybekötve). És mivel a jubileumi 25. VB-re került most sor, így biztos voltam benne, hogy nem szeretnék lemaradni róla, mert a házigazda kanadaiak tutira kitesznek majd magukért.



Miért döntöttetek úgy, hogy neveztek a kanadai világbajnokságra?

Huszárik Nikolett: Az itthon megszokott 10-20 fős versenyek után 2024-ben óriási élmény volt Angliában egy 50 főnél is nagyobb mezőnyben játszani. Ekkor merült fel





Hogyan készültetek a Világ bajnokságra?

Huszárik Nikolett: Szerintem ez egy olyan esemény, amire először nem igazán lehet felkészülni. Éppen ezért úgy voltam vele, hogy lesz, ami lesz – megyek, játszom, és kiélvezem minden percét. Így is történt.

Kiss Gábor: Árpival összeültünk párszor gyakorolni a Tracey tábláján, hogy szokjuk a kinti "körülkényeket", de 99%-ban otthon, egyedül készültem. Van egy bevett gyakorló rutinom, amit versenytől függetlenül csinállok, így nem volt nagy változás a gyakorlásokban, maximum a gyakorisága nőtt meg egy ilyen esemény előtt.

Lonsták Árpád: Itthon szerveztem pár edzést, ahol az eredeti kanadai Tracey táblámon tudtunk egy keveset gyakorolni Gáborral és Nikivel – a magyar (Rimár) táblák kicsit másminyenek, amiken itthon szoktunk versenyezni. Utána pedig a versenynapot megelőzően a kanadai szállásszomszédainknál, a japán versenyzőknél – Ryo & DJ – gyakoroltunk már „Titkos Fegyver” Norbival kiegészülve a frissen, helyben átvett „Crokinole Japan” táblájukon.

Mik voltak a legjobb élmények a Crokinole szülőföldjén?

Huszárik Nikolett: A férjemmel úgy döntöttünk, hogy a világ bajnokságot összekötjük egy nyaralással, így rengeteg élménnyel gazdagodtunk. Ha egyet kellene kiemelnem, akkor az mindenképpen a Niagara-vízesésnél tett hajókirándulás lenne – egészen elképesztő élmény volt. Persze a páros versenyen elért Top 12-es helyezésünkre

is büszke vagyok, a Tracey Boards műhelyében vásárolt kanadai táblánk pedig örök emléke lesz ennek az útnak.

Kiss Gábor: A legnagyobb élmény az a szembesülés volt azzal, hogy ez megmaradt játéknak a legmagasabb szinten is. Jófelek egymással az emberek egy ki-ki meccsen is, a szünetekben is, nincs ellenségeskedés egy kiélezett szituációban sem. Nagy élmény volt a legjobbakat látni élőben, hogy ők is verhetőek, illetve találkozni a kinti játékosokkal "civilben" is egy-egy közösségi eseményen, amit a környéken szerveztek. Megnézhettük a Tracey Boards műhelyt is, ahol nagyon kedvesen körbevezetett minket Jeremy. Voltam a Crokinole Canadánál is, ami szintén nagy élmény volt. Illetve a japánokkal való folyamatos bandázás, mert egyrészt egy darabig velük laktam, majd teljesen véletlenül a szomszédba költöztünk be négyen magyarok, így karnyújtásnyira voltunk egymástól. Amit ki is használtunk pár komolyabb, illetve pár sörözős meccs erejéig.

Lonsták Árpád: A versenynapon egyértelműen a páros verseny volt, amit legjobban élveztem. És persze jobban



is sikerült, mint az egyéni versenyem, aminek kezdetekor már 11 órája fent voltam (némi jetlaggel). Párosban reggel jól is játszottunk Nikivel a 8 alapszakasz mérkőzésünkön: csak a későbbi döntős Josh Carafiello & Devon Fortino párostól kaptunk ki. Ettől függetlenül meglepetésként ért, hogy megcsíptük az utolsó, 12. rájátszásba jutó helyet a 62 párosból álló mezőnyből (bár ezt tűztük ki célul magunknak). Utána pedig a legjobb párosokkal tudtunk megmérkőzni.

A versenyen kívül alapvetően a közösségi élmények voltak a legjobbak: akár az, hogy végre többen voltunk magyarok és tudtunk osztozni az élményeken; a Tracey Boards műhelyét is meglátogattuk; a világ legnagyobb Crokinole tábláján is játszhattunk (amit direkt erre az alkalomra készített a Tracey családi manufaktúra); a szuper kedves japán szomszédainkkal is tudtunk jókat bandázni.

Hogyan látjátok a Crokinole jövőjét itthon?

Huszárik Nikolett: Ez főként rajtunk múlik. Sajnos az elmúlt években nem igazán történt előrelépés: szerencsés véletleneknek köszönhetően időről időre felbukkannak új, lelkes játékosok, de ez önmagában még kevés ahhoz, hogy a játék szélesebb körben is ismertté váljon. A lehetőségeinkhez mérten igyekszünk mindent megtenni azért, hogy

minél több emberhez eljusson, és itthon is egyre népszerűbb legyen a Crokinole.

Kiss Gábor: A Crokinole nem egy igazán ismert játék, első sorban ezen változtatnák. Versenyek is hol vannak, hol nincsenek. Ha eljutna több emberhez, illetve több esemény lenne, ahol lehet játszani, szerintem szép jövője lehetne, mert aki kipróbálja, az jellemzően élvezi és lelkesedik érte. Remélhetőleg a jövőben el tudjuk juttatni több emberhez, illetve rendszeresebbek lesznek a baráti pöckölések, versenyek is. Ha ez teljesül, szerintem lehetne egy szép nagy közösséget építeni; ha nem, akkor megmarad a mostani szűk kör.

Lonsták Árpád: Itthon nem igazán ismert a Crokinole; igazából versenyekre többnyire az a szűk réteg jön el, akinek táblája is van (és egy Crokinole tábla nem olcsó). Épp azon vagyunk, hogy jobban népszerűsítsük Magyarországon ezt az egyszerűen nagyszerű ügyességi és taktikai játékot. Ezért egyre több budapesti helyszínen (Board Game Café Budapest, Játssz/Ma Társasjáték-Kávézó, Club 11 Újbudán) szervezünk klubesteket a pöckölni vágyóknak. Továbbá szeretnénk kiszámíthatóbb verseny-alkalmakat, éves magyar versenynaptárat is, hogy többen kapcsolódhassanak be és kapjanak kedvet a pöcköléshez, akár kompetitív módon is.

Az interjút készítette: Árpi (Shevatos)



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
162. 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:

