

163.

JEM

Játékos
Ember
Magazinja

2026. október



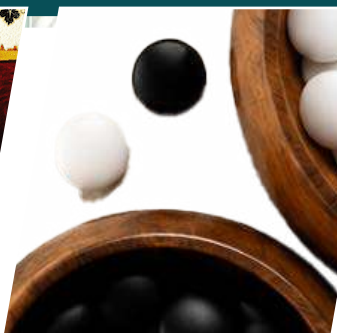
Project Skyline · XOXO · Smart Games ráadás · G.E.C. Skicc · Duo
Társasjáték felnőttkorban · Társasjáték az oktatásban - Gamifikált játszátás
Gémklub partnernap · Társasjáték vár egyesület klubtalálkozó



Varázstorony



Borospince



A Gó
4000 éves játék!



Carcassonne bajnokság
döntősei



LÉPJ BE A HEXALAND VARÁZSLATOS VILÁGÁBA!



Ez a magával ragadó társasjáték könnyen tanulható szabályaival azonnali játékkezdést biztosít, és pillanatok alatt a család kedvencévé válik.

Játék közben észrevétlenül fejleszti a logikus gondolkodást!

A piros, sárga és kék törpék készen állnak a küzdelemre, de a siker a játékosok kezében van. A folyamatosan változó játékmezőn minden lépés számít!

A győzelemhez a három erős törpét kell egy vonalba rendezni – ám a sikerhez vezető úton az ellenfelek váratlan húzásait is ki kell taktikázni.

Rendeld meg kényelmesen a webáruházból: piatnik.hu

Kedves Játékosok!

Nyolc játék, nyolc különböző felfogás, nyolc különböző megközelítés - egy cél: kikapcsolni legalább arra a kis időre, amíg egy parti zajlik, hiszen olyan rövid az élet.

Van, akit az köt le, hogy egy világvárost a saját képére, de ha nem is a képére, legalább a saját színére felépít (*PROJECT SKYLINE*). Más nem letről felfelé, hanem fordítva, fentről lefelé halad egy torony tetejéről a kazamata felé - igaz, ez nem ám egy szokványos, hanem egy varázslatos torony (*VARÁZSTORONY*). Apropó, pince: ha leértünk és nem a szörnyekkel teli oldalra kanyarodunk, még az is lehet, hogy egy jóféle borraktárat találunk (*BOROSPINCE*). Ott viszont mértékkel italozunk, mert könnyen elindulhatunk a lejtőn. Hogy milyen lejtőn? Nos, az egyre kevesebb IQ-t igénylő játékok lejtőjén.

Mert bizony aki az egyik legbonyolultabb kétfős táblás játékkal indít (*GÓ*), az lehet, hogy pár pohár után már csak térbeli feladványokat tud megoldani (*SMART GAMES RÁADÁS*), majd már csak kétjegyű számokat képes összeadni, a bonyolultabb műveletek meghaladják a szintjét (*DUO*). És innen is van lejjebb, jöhet az amőba (*XOXO*), majd amikor már senki nem szomjas, előkerülhet a rajzolás, de itt semmi jóra ne számítsatok (*G.E.C. SKICC*). Óvatosan az itallal! :)

Továbbra is küldetésünknek tekintjük, hogy ne csak játékokról írjunk, hanem a játékok játszásának elméletéről, az élményről és a változásról, amit az okoz. Ezért ismét pár

olyan cikk is elfért a mostani lapszámában, amelyek témája vagy az, hogy az iskolába hogy fér be a társasozás (*TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN - GAMIFIKÁLT JÁTSZATÁS*), vagy az, hogy vajon a gyerekek játéka-e csak a társasjáték (*TÁRSASJÁTÉK FELNŐTTKORBAN*).

Klubok, kiadók, versenyek címmel akár önálló rovatot is nyithatnánk, hiszen ismét van egy klubesemény, amelyik bemutatkozik lapunk oldalain (*TÁRSASJÁTÉK VÁR EGYESÜLET KLUBTALÁLKOZÓ*), megint beszámolunk egy nagy kiadó játékbemutatójáról (*GÉMKLUB PARTNERNA*), és mikoronvégre kaptunk pár gamert, akik a Carcassonne-t "nem középiskolás fokon" űzik (*CARCASSONNE BAJNOKSÁG DÖNTŐSEI*).

Még ne lapozzatok tovább, hiszen itt egy soha vissza nem térő (nem is igaz, évente visszatérő) alkalom, hogy velünk ünnepeljete: elkészült a JEM Díj befutóinak listája (ez még nem publikus), de hogy a díjakat novemberben osztjuk ki egy játékkal egybekötött díjátadón, az már tudható, sőt, mára már közismertnek kell lennie.

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 Dzsénifer, Pálinkó Fanni, Benyó Dávid és Kiss Csaba

Olvasószerkesztők:

Békási Zsolt, Gál József és Dávid Áron

Korrektorok:

Dávid Áron, Kiss Csaba és Krantz Domi

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Eperjesi Gergely (Gergely), Sallainé Kiss Zsófia (Mona), Szabó Máté (Dundee) és Békási Zsolt (Breki)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

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

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

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

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



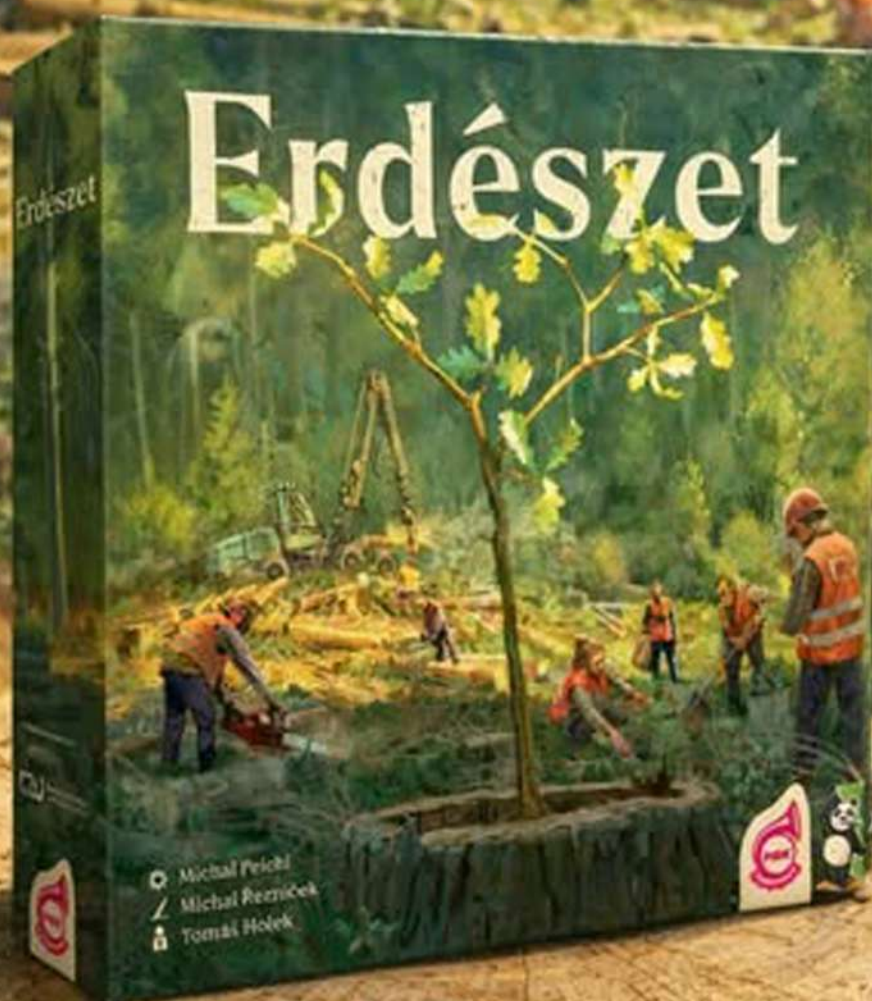
Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



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

Tartalomjegyzék

6	PROJECT SKYLINE
9	VARÁZSTORONY
12	XOXO
14	SMART GAMES RÁADÁS
17	BOROSPINCE
20	G.E.C. SKICC
23	Duo
25	A GÓ 4000 ÉVES JÁTÉK!
27	TÁRSASJÁTÉK FELNŐTTKORBAN
30	TÁRSASJÁTÉK AZ OKTATÁSBAN - GAMIFIKÁLT JÁTSZATÁS
32	GÉMKLUB PARTNERNAP
36	TÁRSASJÁTÉK VÁR EGYESÜLET KLUBTALÁLKOZÓ
40	CARCASSONE BAJNOKSÁG DÖNTŐSEI



ERDÉSZET

Az Erdészet társasjáték a fákról szól és az európai erdőkbe kalauzol el bennünket, valamint közelebb hozza számunkra az erdészet világát. A játékosok fenntartható módon menedzselik majd az erdőt és teljesítik a fatermékek megrendeléseit, miközben megőrzik az ökoszisztémát a jövő generációi számára. A szabálykönyvben a játékosok betekintést nyerhetnek a valós erdészeti gyakorlatokba, hangsúlyozva a fatermelés és a fenntartható erdőgazdálkodás közötti egyensúlyt.

AKCIÓ PONTOK, GAZDASÁGI JÁTÉK,
JÁTÉK VÉGI BÚNUSZOK, ERDÉSZET TÉMÁBAN



CSALÁDI PLUSZ NEHÉZSÉGŰ TÁRSASJÁTÉK



12+



2-4



40-60'

Project Skyline

Honnan tudod, hogy már túl régóta vagy a „szakmában”, vagyis túl régóta foglalkozol társasokkal? Hát onnan, hogy amikor kijön egy új játék, neked beugrik 5 másik, amelyek szinte ugyanebben a témában születtek meg az elmúlt 20 évben. Modern nagyvárost építünk felhőkarcolókkal, 3D-ben, akárcsak a *SKYLINERS*ben, a *FELHŐVÁROS*ban vagy a *VILÁGVÁROSOK*ban. Miben más ez a mostani *PIATNIK* darab, ami gyanúsán a *TJÜ* előttre került időzítésre? A nyakamat teszem rá, hogy a kis magyar *ESSEN* asztalain ezt is ki lehet majd próbálni.

New York, Rio, Tokyo

Emlékeztek még a Trio Rio 1986-os slágerére? Biztos nektek is megszólalt a fejetekben a zene! De most Rio kimarad, a játékhoz csak egy olyan táblát kapunk, aminek az egyik oldala New York, a másik pedig Tokió stilizált térképét mutatja. Ezen a két térképen kell majd felépítenünk a két nagyvárost tetszés szerint – persze egyszerre csak az egyik oldalán.



Minden játékos kap 8-8 darab, egyébként mindenkinek azonos összetételű, startkártya paklit. A játékos kezdésként 4 lapot húz a kezébe ebből a megkevert pakliból. Mindenkinek jár még egy fejlesztésjelző: ez egy picike saját színű korong, amit kezdésnek a karaktertábla legalsó mezőjére teszünk, majd ez minden fejlesztésnél eggyel feljebb vándorol, egyre drágítva a fejlesztéseket, és végül a tetejére érve leblokkolva azt.

Gyakorlatilag kész is vagyunk a játékosok előkészületével, azzal a különbséggel, hogy a központi táblát csak 2 fős játék esetén módosítjuk, úgy, hogy bizonyos megjelölt mezőket lefedünk egy nagy X-szel (ezekre a mezőkre nem lehet majd építkezni), illetve 3 olyan kerületet, azaz több egybefüggő azonos színű hexát választunk ki, ahová egyáltalán építkezni lehet. Még egyszer mondom, ez csak a 2 fős játék szabálya, és azért van szükség a beépíthető területek szűkítésére a táblán, mert ellenkező esetben a játékosok lehet, hogy szanaszét építve a teljes játéktáblán sikeresen elkerülnék egymást.

A játékosok egy-egy kétoldalas karaktertáblát választanak, illetve kapnak még egymásra rakható, a lakótoronyok emeleiteit jelképező műanyag darabokat. A játékos a saját pénzjelzőjét a pénzsáv megadott mezőjére helyezi: a kezdőjátékos az 5.-re, az utána következők órajárás szerint pedig eggyel nagyobb értékű pozícióba. A játékban nincs külön győzelmi pont és pénz, mondhatnánk azt is, hogy győzelmi ponttal fizetünk vagy pénzt gyűjtünk, egy a lényeg: ezen a körbefutó sávon fogjuk adminisztrálni a játékosok pontjainak előrehaladását.



és ezáltal interakció, konfrontáció és gyakorlatilag feszültség nélkül lejátszhatnák az egész partit. Ezt hivatott ez a játéktér beszűkítő szabály elkerülni.

Ha ránézünk a játéktáblára, láthatjuk, hogy különböző színű hexák csoportba rendeződve kerületeket alkotnak, de vannak köztük úgynevezett emlékművek és van egy központi nevezetesség a New York-i oldalon is, az Empire State Building. Ennek még majd a későbbiekben nagyon fontos szerepe lesz.

Már csak az van hátra a kezdésig, hogy az alapkártyákat színek szerint szétválogatva egymás mellé tegyük (gyakorlatilag minden azonos színű alapkártya azonos akciót ad), a fejlesztéskártyákat pedig egy piacra tegyük ki oly módon, hogy 4-et felfedünk, míg a többi a húzópakliban marad.



A játékos a körében a következő 5 lépésen megy keresztül:

- » először is vásárolhat egy kártyát az alappiacról, annyiért, amennyi az adott színnél árként fel van tüntetve; ez nagyon egyszerű: a zöld ingyenes, a fehér 1, a szürke 2, a piros 3 pénzbe kerül
- » ha fejlesztéskártyát akar vásárolni, ami erősebb mint az alapkártya, annak 2 feltétele van: egyrészt annyi pénzt kell fizetnie, amennyit éppen aktuálisan a karaktertábláján lévő fejlesztésjelölő fölötti mező mutat, illetve ezért a megvásárolt fejlesztéskártyáért cserébe el kell dobnia egy olyan lapot a kezéből, amelyiken legalább az egyik szimbólum azonos a most megvásárolt kártya egyik szimbólumával

» a játékos következő lépése egy kártya kijátékozása; csak azonos szimbólumú lapokat lehet kijátékozni, de ezekből annyit, amennyit szeretnénk, és ezek mindegyikének a szöveges utasításai szerint végrehajtjuk az akciót, azaz pénzt kapunk, amit lelépünk a pénz sávon, vagy emeletet építünk egy megadott színű vagy elhelyezkedésű mezőre.

Az építés szabályai nagyon egyszerűek: egy mezőn csak egy épület építése folytatható, de rá lehet építeni már meglévő szintre játékosszinttől függetlenül, illetve ha olyan mezőt fedünk le, amelyiken egy bónusz van (ami lehet pénz, vagy a fejlesztésjelölő lefelé tolása), akkor azt az viszi el, aki az első szintet felhúzta; egy épület legfeljebb 7 szint magas lehet

- » ezt követi az emlékművek értékelése, ugyanis ha sikerült összekötni New Yorkban az Empire State Buildinget valamelyik emlékművel úgy, hogy a hexákon keresztül felülről nézve megszakítatlan az azonos színű épületelemek láncolata, akkor a játékos megkapja az emlékmű bónuszát; a játék érdekessége és nagyon adakozó, családi jellege az, hogy ezt a bónuszt minden körünk végén megkapjuk, amíg a feltétel, azaz az összeköttetés fennáll
- » az ötödik lépés az, hogy megnézzük, beépítettünk-e egy kerületet vagy övezetet teljesen, mert akkor azt értékeljük: megnézem, hogy összesen hány épütelelem van a teljesen beépített övezetben és az kapja a táblára nyomtatott pontot (ami aszerint növekszik, hogy mennyi elemmel építettük tele az övezetet), aki a legtöbb legfelső szintet építette ebben az övezetben

Végül a fejlesztéskártyák piacát is frissítjük a legszélső lap eldobásával és egy új lap felhúzásával, majd utolsó lépésként a játékos 4 lapra húzza a kezét.



Ezt követően a tőle balra ülő játékos következik és így tovább, egészen addig, amíg valaki eléri vagy túl nem lépi az 50 pontot, vagy fel nem használja az utolsó építőelemét. A fordulót még végigjátsszuk, majd jön a végső értékelés: mindenki, aki egy olyan felhőkarcoló legfelső épületét építette meg, ami 7 emeletes



még 5 pontot kap, illetve a birtokunkban lévő kártyák jobb alsó sarkában lévő pontot is megkapjuk, és a győztes az, aki a pénzsávon a legelső helyen áll.

*PIATNIK*től megszokott családi témájú (öldöklés kizárva) és családi szintű (órákig tartó AP szintén kizárva) játékot kap az, aki megveszi a *PROJECT SKYLINE* című szerzeményt. A jól ismert területbeépítős mechanika kapott egy tetszetős frissített kinézetet és egy nagyrészt a régóta ismert mechanikára épülő, de néhány újítást tartalmazó működésmódot. Ilyenek az emlékművek összekötése a nevezetességgel, a fejlesztéskártyák egyre dráguló vásárlása és az a pontozás, ami a lerakott építőelemek számától teszi függővé azt, hogy egy adott terület győztese hány ponttal gazdagodik. Minden más a korábbi játékokban nagyrészt megtalálható, illetve más egyéb játékokban is fellelhető, együtt viszont csak itt jelenik meg. Ahogyan a *PIATNIK* mindig jó érzékkel érez rá arra, hogy mit kíván a piac, és mindig telt házzal zakatolnak az asztalai a *TJÜ*-n, nincs kétségünk afelől, hogy ezúttal is jól lőtte be a magyar vásárlók ízlését és elvárásait, és már előre várjuk a november végi társasünnepet, hogy minél több látogatónak mutathassuk be ezt a valószínűleg sikerre ítélt újdonságot.

drkiss



Tervező:
Florian Maas

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
területi többséges, rács lefedős

12+ **2-4** **40-60'**





8+



2-4



15-30'

Varázstorony

Ha nekem annyiszor ezer forintom lenne, ahányszor egy játékot varázs, Magic vagy Zaubер névre keresztelnék (plusz ugye a többi szükséges szó), lehet, hogy életem végéig nem kellene dolgoznom, csak társasozhatnék. Szóval a mostani játékot nem a címválasztás kreativitásáért fogjuk dicsérni, sokkal inkább a mechanikai tisztaságáért, és azért a kis pluszáért, amit a varázspálcák használata ad. Abszolút kezdők is belefoghatnak, az ő kezükben is működni fog a varázslat.

Varázslók szezonja

Harry Potter óta annyi, de annyi varázslóiskola, tanoda, kollégium és képző nyílt szerte a világon, hogy azt lehet hinni, a sima földi halandók vannak kisebbségben. És itt is ugyanez a felállás. Bár nem volt várható, hogy az [ABYSS](#), a [COMBO COLOR](#), a [CONTINENTAL EXPRESS](#), a [KANAGAWA](#) és a [LOOOT](#) szerzője is ráfordul erre a témára, de hát ami késett, nem múlt, és tőle is kapunk egy varázslós szerzeményt, megjegyzem, a többi játékához képest meglepően egyszerűsített szabályokkal.

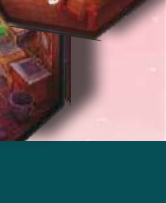


A doboz nem a szokványos módon nyílik, hanem mágneszáras, és minden alkatrészen látszik az igényesség és a különlegesség. Már szinte a kinézete eladja a játékot. Az is különleges, hogy magában a dobozban van a játéktér, ahová játékoszámtól függően felépítünk egy tornyot, azaz a nyolcszögű lapkákat megadott sorrend szerint feltornyozzuk középen. A látható jelölőkből mindig annyit rakunk a toronylapkára, amennyit az azon lévő

szám mutat, a rejtett jelölőket viszont kezdéskor még oldalt tároljuk, lefordítva, ezek majd csak később lépnek be. A 12 varázskártyából hármat fedünk fel, a varázslójelölőket pedig lefordítva egymás mellé rakjuk megint csak a doboz szélén lévő rekeszekbe. Három bájital jelölőt is felfedünk, ezeket majd meg lehet szerezni összetevőként. Minden játékos kap egy saját táblát, ami egy bőrdöböt ábrázol. És ami a legfontosabb: minden játékos kap egy igazi fa varázspálcát, amin csíkok vannak, amelyek a játékos erejét is jelölik egyben.

Egy közös jelre, vagy akár a szabályban szereplő Incanto szó elhangzására minden játékos rámutat a lent lévő lapkák egyikére, legyen az nyílt vagy rejtett összetevő, arany vagy fegyver vagy szörnyjelölő, esetleg varázslat jelölő. A játékos akkor viheti el a jelölőt, ha ő mutatott rá egyedül a lapkára, de ha többen mutatnak rá egyszerre, akkor az viszi, akinek erősebb a pálcája. Ez a játékos viszont ekkor azonnal ki is cseréli a pálcát a vele együtt oda mutató leggyengébb pálca tulajdonosával. Okos kompenzációs mechanizmus, egy kis balansz a játékban.

A megszerzett összetevőket, fegyvereket, aranyakat a bőrdöb megadott helyén gyűjtjük. Bájitalra akkor lehet rámutatni, ha megvannak a hozzá szükséges összetevők, ezeket ekkor be kell adni, a bájitalt elvenni, ami aztán a játék végén pontot ad. A szörnyekre akkor lehet rámutatni, ha megvan az őket legyőző fegyver. Végül a varázslat jelölők megszerzésével elvehetünk egy varázskártyát, ami mindig valami különleges egyszeri képességet ad, pl. dzsóker összetevőt a bájital keveréséhez.



Amíg kettő van, lehet válogatni

... mondja az ősi kereskedő mondás, és tényleg, amíg legalább két lapka van lent, addig folytatódik a kör, de ha már csak egy vagy nulla jelölő maradt a placcon, új forduló veszi kezdetét. Leveszünk egy szintet a toronyból, az alatta lévő megmutatja, hány nyílt és rejtett lapkával kell feltölteni a kínálatot, majd feltöltjük a bájitalok készletét és a varázskártyákat is, és indulhat az új kör.



Ha elértünk a legaljára, azaz tematikusan amikor a torony összes emeletén átjutva beléptünk a kriptába, megküzdünk az ott rejtőző gonosz varázslókkal. Megint csak az ő legyőzésükhöz, akár csak pl. a szörnyek legyőzéséhez, megadott lapka-kombinációval kell rendelkezünk. Ez néha lutri, ha képpel lefelé lévő gonosszal akarunk összezsapni.

A játéknak vége, ha már nincs több gonosz varázsló, vagy ha legalább egy valakinek el kellett dobnia a pálcáját azért, mert nincs lent olyan lapka, amire a nála lévő dolgok birtokában rámutathatna. Ekkor össze kell adni a begyűjtött jelölőkön lévő pontokat és akié a legtöbb, az nyert.

Nagyon hangulatos, mérsékelt tematikus, viszont a pálcával mutató miatt nagyon kreatív és mozgalmas játékmenetű darab lett a VARÁZSTORONY, a szép és mesészerű grafika pedig kifejezetten kiemeli a mezőnyből. Nem világmegváltó ötlet persze a nyersanyagok adott rekeszekben való gyűjtése, majd beváltása pontra, sem az, hogy megadott lapokat csak más lapok birtokában tudok elvinni, de az egész kerek, passzol a témához, jópofa, és nem a tipikus tisztességes, de lelketlen iparosmunka, hanem látszik rajta, hogy lelke van, hangulata van, vagy talán úgy is mondhatnánk: ennek a játéknak megvan a maga varázsa.

drkiss



Tervező:
Charles Chevallier

Megjelenés:
2025

Kiadó:
Studio H, Reflexshop

Kategória:
szimultán akcióválasztós, szettgyűjtős

8+ **2-4** **15-30'**



Tudsz játszani?

Ha nem csak tudsz, hanem még szeretsz is, akkor remek hírünk van - a Reflexshop budai szaküzletében ugyanis hetente kétszer ezt ingyen és bérmentve megteheted!

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



Cím:
1027, Budapest, Horvát utca 1-3.

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

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



MEGJELENIK SZEPTEMBERBEN!





XOXO



Aki amóbázott a suliban órák alatt, az tegye fel a kezét! Hát igen, elég gyakori eset volt. Az XOXO ezt az élményt kívánja megragadni és újragondolni.

X? O?

Az XOXO-t pillanatok alatt előkészíthetjük, majd pillanatok alatt le is játszhatjuk. A játék előkészületei során játékoszámtól függően osszunk mindenkinek célkártyákat, illetve a lapkákból alkossunk kupacokat minden játékos számára, a maradék lapkákból pedig egy közös stócot kell létrehozni. Kezdődjék a játék!

Minden lapkán három tulajdonságot fedezhettek fel: színt, formát és grimaszt. A kiosztott célkártyák ugyan ezen tulajdonságok egyikét mutatják. A feladatotok, hogy elsőként teljesítsétek a célkártyáitokat. Ehhez mindössze arra van szükség, hogy bármelyik játékos körében létrejöjjön egy sor, oszlop vagy átló a kívánt tulajdonságból.

Milyen oszlop? Milyen átló? Ja persze, kell egy játéktér, ahol játszhatunk. Az XOXO nevéhez híven egy 3x3-as rácsot épít. A játékosok egymást követve helyeznek le lapkákat a közös játéktérre, kezdetben egymás mellé, majd ha már ez betelt, bármelyik pozícióba helyezhetünk lapkát, így letakarva a korábban látható ábrát. Nagyon fontos, hogy az előző körben lerakott lapkára nem rakhatjuk rá a sajátunkat.



A játék addig tart, amíg valaki nem teljesíti mindegyik célkártyáját, ekkor azonnal megnyeri a játékot.

Azon morfondíroztam többet, hogy vajon ketten milyen lesz az élmény, mert több fővel azonnal látszott, hogy nem lesz sok közöm a játékhoz. Sajnos a konklúzió ugyanaz volt: a folyton változó játéktér mellett a szerencsétlen lapkajárás elég véletlenszerűvé teszi a játékot és kiiktatja a taktikázás lehetőségét. Szinte lehetetlen lesz egy sort kirakni akármelyik tulajdonságból. Ha valamit nagyon szeretnék találni benne, az az, amikor megpróbálom megsejteni a többiek célkártyáit, de lássuk be, ettől nem lesz érdekesebb a játék.

Összességében az XOXO egy nagyon laza családi játék, ami ugyan érdekesen gondolja tovább az amőba működését, de nem tudja utolérni az őst. Tökéletes játék arra, hogy bevonzzuk a nagymamát, nagypapát, vagy csak elüssünk 5-10 percet, ha várakozni kell valahol. Ez a játék tényleg bárhol elfér, szinte semmi helyigénye nincsen, ám hogy versenyre keljen a PIATNIK többi kisdobozos játékával, azt erősen kétlem.

Breki



PIATNIK

XOXO

Tervező:

Sérolène Monnet, Jean Paul Monnet

Megjelenés:

2026

Kiadó:

Piatnik

Kategória:

mintázatépítő, amőba

7+

2-4

10-20'





Smart Games ráadás

Legutóbbi **SMART GAMES** cikkemet azzal kezdtem, hogy mindenki számára létezik egy ideális **SMART GAMES** játék. Pontosítok, létezik két ilyen játék, ugyanis szerencsére nem vagyok egyedül a kiadó szeretetével, és hát természetesen ebből az adag fejlesztő játékból is kell egy kedvencet választanom. Tegyetek ti is így!

Bárány számoló... elalvás nélkül...

Mindjárt elalszom... már a 24879. báránynál tartok. De látok még néhányat kóborolni. Számoljuk meg őket! Na, de hogyan?

A feladat nem nehéz, a birkák különböző alakzatokon különböző pozíciókat foglalnak el, és szét kell terelni őket a négy szigetre az alapján, hogy melyik sziget mellé milyen célszám van írva. Természetesen van még egy viskó is, aminek helyet kell keríteni, ráadásul a folyóra az alakzatoknak csak az üres része kerülhet, minden másnak szigeten kell állnia. Ja, és a főkolomposról még nem beszéltem: van egy fekete bárány (na jó, valójában csak sötétszürke), és néha az is meg van kötve, neki melyik szigeten van a helye.

Nekem kifejezetten tetszett ez a fajta gondolkodás, mert a kiindulópont mindenképpen a szigeten lévő bárányok száma, és picit végig kell gondolni, hogy egyáltalán milyen elemeket használhatok a tábla egyik sarkán. Ha például az egyik szigeten összesen csak egy bárány lehet, akkor máris tudom, hogy csak kétféle elem jöhet szóba. És innentől kezdve már pont elég segítséget kapok, hogy megnézzem, hogyan érdemes elrendezni az alakzatokat.

És azt mondom, ennyi pont elég is. Pont annyira egyszerű, hogy a számokkal ismerkedő gyerekeknek már jó legyen, illetve a nehezebb feladványok bárkinek gondot

okozzanak. Elegáns, letisztult megoldás: nem kell bele például az extrém térlátást kérő **KITÖRÉS** kockaforogtatása, de több, mint a **REVERSO** elemi rendezgetése. És nem ez az egyetlen ilyen játék, amit most megmutatok nektek!

Lovas klub

A **LOVAS KLUB**bal már régebben találkoztam, ugyanis a többi bemutatott játékkal ellentétben már pár éve kapható. Mindig követtem fél szemmel a **LOVAS KLUB** előfordulását, mert mindig is izgalmasnak tartottam a feladványait.

Az lesz a feladatum, hogy a lovast a kapuig vezessük úgy, hogy egy megfelelő díjugrató pályát építsünk ki. A feladványokon szerepel a lovas kezdő pozíciója és a pálya végét jelző kapu. Köztük pedig meg van adva a különböző

színű elemek sorrendje, hogy hogyan kell egymást követniük, amikor végigmegyünk a pályán. A csavar, hogy minden akadályhoz más vonalvezetés tartozik: van egyenes úton álló, van kanyarnál található, vagy olyan, amelyik egy elágazás előtt, vagy az egyik ágában van, sőt, olyan is van, amelyik lapkáján van két különböző út és az egyikén van akadály, a másikon nincs – így beleszólhat a többi akadály





elhelyezkedésébe akkor is, ha amúgy csak jóval később kéne érinteni.

Engem először az lepett meg, hogy a feladvány alapja, hogy a sorrendet is tudom. Ez picit a játék nehézségét is mutatja, ugyanis tényleg hamar

nehézzé válik. Az első kategória még tanítgatja az alapokat, aztán a sárga egyből a közepébe vág és bemutatja a hurkokat, amikor is az elágazásokat vissza kell fordítani egy kör készítésével, és nem mindegy, hogy a kör elején vagy végén van az akadály, hiszen a sorrend kötött. Aztán nem tudom, ki fog eljutni a lila szintig, de ott már olyan is van, hogy ezek a hurkok egymásba lógnak, és kvázi egyszer ezt az elágazást kell válasszam, egyszer meg a másikat ugyanannál az akadálylapkánál, hogy kijöjjön a jó sorrend. Igazán agyégető, az már biztos. A kék wizard szint ismeretlen induló és végpontjairól pedig már nem is mesélek...

Igazán okos ez a *LOVAS KLUB*. A szemfülesek sokat könnyíthetnek rajta, mivel a tábla szélén lehet a legkevésbé forgatgatni az elemeket, így az induló és végpontoknál egy-egy elemet el lehet könnyvelni „fix”-nek. Vagy ha bizonytalan, a feladvány tovább oldásánál gyorsan kijön, hogy hogyan fog az az elem állni.

Szóval ajánlom nagyon, nekem bekerült a kedvenc *SMART GAMES* játékaim közé, mert nagyon érdekesen tálalja a feladatokat, miközben a feladványok, még az egyszerűbbek is, nehezek, mert nagyon sok felé tudnak kanyarogni az utak. Azonban emiatt érdekesebb kicsit idősebb, inkább 10 éves gyerekeknek odaadni. Hasonló cipőben jár, mint a *KITÖRÉS*. Egyszerű koncepció, de nehezen végig gondolható az elejétől a végéig, sokkal több próbálkozást is kér a sikeres teljesítéshez, mint a legtöbb hasonló játék.

Dobókockázat

A *DOBÓKOCKÁZAT* szintén a térfeltöltős feladványok sorát erősíti, ahol a feladatunk az, hogy a pöttyöket tartalmazó alakzatokat úgy helyezzük fel a táblára, hogy elférjenek, miközben a tábla négy sarkában egy-egy helyes pöttyözést, azaz a klasszikus dobókocka valamelyik oldalát rakják ki, ráadásul úgy, hogy ennek a négy kockaoldalnak teljesítenie kell, hogy soronként és oszloponként milyen összegeket kell kiadniuk.

Úgy gondolom, érdemes párhuzamot vonni a *BÁRÁNY SZÁMOLÓ*val, ahol tulajdonképpen ugyanez a feladat; a két játék mindössze abban tér el, hogy az alakzatok a báránnyal súlyozva vannak, míg a *Dobókockázat*ban ez a súlyozás nem szerepel, hanem a pöttyök egymáshoz viszonyított helyzetét kell ügyesen kialakítani. Ez és a téma egyéb

ként pont elég, hogy mindkettőn jól szórakozzak, ám vásárláskor már feltehet kérdéseket, hogy szükségem van-e mindkettőre.

Mindenesetre ami jót a báránnyakról el tudtam mondani, azt a *Dobókockázat*ról is el tudom: könnyed, miközben kellő mélysége van, megtartva a feladványok letisztult voltát. Talán a *DOBÓKOCKÁZAT* valamivel egyszerűbb, mint a *BÁRÁNY SZÁMOLÓ*: nincs benne folyó, nincsenek megkülönböztetett elemek.

A *DOBÓKOCKÁZAT* egyszerre ismerteti meg a számolással és a tetriszezéssel, egy számunkra, játékosoknak kedves témában. Egyedül azt sajnálom, hogy nem lehet vele dobni...

Kukacos alma

Kicsi az alma, de erős. Mint a kakaós csiga közepét, úgy a *KUKACOS ALMA* játékot is a végére hagytam, mint kedvencemet. Amikor erre a játékra esett a választásom, csak a játék alakja miatt, poénból döntöttem amellett, hogy kipróbálom. Aztán utána koppant is az állam, hogy milyen jó ötlet.

Egy „egyszerű” térbeli tetris feladványt kapunk a játéktól, mindössze 5 darab, különböző alakú kukaccal, amiket el kell helyezni az alma belsejében úgy, hogy teljesen feltöltsék azt. Az alma három szegmensből áll, van egy alja, egy közepe és egy teteje.

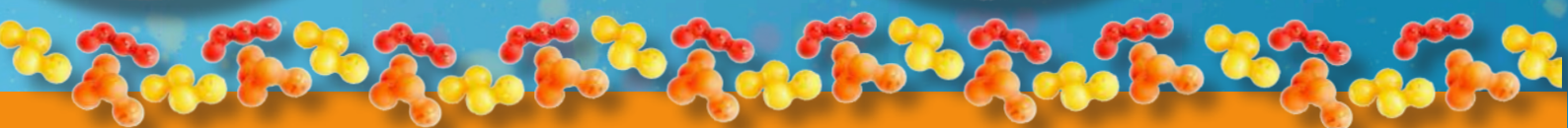
A könnyebb feladványokon látjuk, hogy melyik szinten milyen színű kukacnak kell felbukkannia, sőt, még az alma szegmenseinek megfelelő forgatását is látjuk, ezáltal gyakorlatilag megadva azt a térrészt, ahol a kukacoknak el kell férniük. A nehezebb feladványokban pedig néha már csak az alma alját látjuk. Igazán egyszerűnek tűnik, de közben igazán nehéz is. No,



nem a „sok” alkatrész tehet róla, hanem sokkal inkább a szabálytalan alakú, térbeli játéktér, ami a legjobb agyakat is próbára teszi. Külön kiemelném azt a részt, amikor már csak az alma alját látjuk, ugyanis ekkor nem fix a felső két szint állása, ezért valójában egy változó térben kell kiagyalnunk a megoldást.

Szóval a KUKACOS ALMA nem csak a poén kedvéért szó-
rakoztató feladvány, hanem az egyszerű, mégis mély fel-
adatai miatt. Hiszen minden nap egy alma a doktort távol
tartja!

Breki



Tervező:
Byron Lemoine

Megjelenés:
2024, 2025

Kiadó:
Smart Games, Compaya

Kategória:
logikai

8+ 1 20'

Tervező:
Raf Peeters

Megjelenés:
2021, 2022

Kiadó:
Smart Games, Compaya

Kategória:
logikai

7+ 1 20'

Tervező:
Silvano Sorrentino

Megjelenés:
2024, 2025

Kiadó:
Smart Games, Compaya

Kategória:
logikai

10+ 1 20'

Tervező:
Raf Peeters

Megjelenés:
2024, 2025

Kiadó:
Smart Games, Compaya

Kategória:
logikai

7+ 1 20'



COMPAYA

Kukacos alma

Dobókockázat

Lovas klub

Bárány számoló



10+



1-8



20'

Borospince



„Mesélek a bornak, már hallani is unja, Hajnalokon át két kezemet fogja...” – 4S Street: Mesélek a bornak

Szőlős, boros játék rengeteg van. Sőt, partijáték kategóriában még inkább. Nem hiába, néha egy parti borral jó. Ezt szerencsére bevihetjük társasjáték formájában is. Én például elsősorban így szoktam, mert különös módon a borral nincs túl jó kapcsolatom. Tudom, a ritka kivételek táborába tartozom, de társasjátékokkal igyekszem azért pótolni a hiányosságot. Ezért is vállaltam el rögtön a **BOROSPINCE** bemutatóját. És mert szeretem az ötletes partijátékokat, amelyekben némi értelmet is felfedezek, nem csupán annyit, hogy egy mémen kell röhögnünk az egész játék alatt. De hogy tényleg megfelel-e ennek a kategóriának a játék, a bemutatómból kiderül.

„Mesélek a bornak, itt van, hogy ha kell, Kezét a kezembe és én így múltam el...”

A játékban borszakértőket alakítunk, akik egy-egy ügyfelet képviselnek. A borospincénket ezért igyekszünk úgy feltölteni, hogy abban a megfelelő módon és időben érlelődjének a nedűk, és az ügyfél preferenciát se tévesszük szem elől közben. Ehhez néha komoly alkukba és licitálásokba kell bocsátkoznunk a többi borszakértő kárára, ha a megfelelő palack italt szeretnénk megszerezni.

A játék egy igazán cuki, kompakt méretű és pazar grafikájú dobozban érkezik. Ha megemlítem **VINCENT DUTRAIT** grafikus nevét, a társasjátékosok többsége azonnal elhiszi a pazar grafikát anélkül is, hogy látná a dobozt. Nem kevés játékot köszönhetünk **VINCENT**nek, és általában nem is a partijáték



vonalon mozog, elég csak például **A TUDATTALAN MÉLYÉRE** gondolnunk. A **BGG** egyébként 234 játékot említ a keze nyomán, köztük olyan címekkel, mint a **LUTHIER**, az **OLTRÉE** vagy a **ROBINSON CRUSOE**.

Kanyarodjunk vissza a játékhoz! A setup rendkívül gyorsan megvan, mivel a játék tulajdonképpen egy 72 lapos palackkártya pakliból áll, amelyből játékosszám alapján használunk fel bizonyos mennyiséget. Mindenki 8 lapot kap, így a kínálatban pontosan annyi lap marad felfedve, ahány játékos van. Minden játékos kap még 2 ügyfélkártyát, amelyek közül egyet megtart. Kezdődhet a harc a megfelelő palackokért.



„Ha az ember messze menne, el ne feledje a házát, Merre tart és honnan érkezett, siratja bús magányát...”



A játék alapja valójában egy titkos licitálás, mely mechanikát sok parti- és egyéb játék is használja. Mindenki kiválaszt a kezéből egy bor-kártyát és lefordítva maga elé helyezi. Egyszerre fedjük fel, majd a legnagyobb licitértékű (bal felső sarokban lévő számérték) lapot kijátszó játékos választhat először a kínálatból. Sorrendben

követik a többiek. A megszerzett palackot mindenki elhelyezi a pincéjében. Ha van már ott egy palack, akkor az alá vagy fölé kerülhet csak közvetlenül. Több palack esetén nem csúszthatjuk be közéjük, itt is az egész sorozat elejére vagy végére tehetjük csak le a lapot oldalra fordítva. Így valójában egymás alá kerülnek a palackokon látható számértékek, amelyeknek a pontozáskor lesz szerepük. A következő forduló kínálatát a játékosok által licitre kijátszott lapok alkotják majd, ezáltal minden fordulóban kevesebb kártyából játszanak. Mivel 8 forduló van, valójában elhasználják az összes lapjukat. Érdekes tehát okosan gazdálkodni a licitekkel, mert egy rossz pillanatban megszerzett palack több kárt tud okozni, mint hasznot.

A nyolcadik forduló végén következik a gyors pontozás. Minden kártyán 8 szám található, az lesz az érvényes pontérték, amely a lap sorozatban elfoglalt helyén van, tehát a 2. lap a pincében a 2. pontértéket fogja kapni a kártyáról.



Ezt követően kiértékeljük az ügyfélkártyát, ami alapján plusz pontokat kaphatunk a bor származási országa és a bor típusa szerint. Ha erre is figyeltünk a játék során, ügyfelünk busás pontértékkel jutalmazhat bennünket, és máris kiderül, melyik borszakértő nyerte meg a játékot.

„Ha az ember messze menne, el ne feledje a házát, S annak melegét mi visszavár...”



A játék szerintem beleillik az ötletes partijáték kategóriába, és ha ugyan nem is a legokosabb partijáték, de azért van benne némi izgalom. A játékmenet elbirt volna véleményem szerint még egy-két csavart, a licitáláson kívül ugyanis nincs benne más, de a sorozatkialakítás és az ügyfél igényeinek egyidejű figyelembevétele mégis ad egy kis gondolkodni valót a játékosoknak, amit – ahogy említettem is –, szeretek a partijátékokban. Jó az újrajátszhatósága, tartalmaz szóló és 3 játésmás játékváltozatot, ráadásul szép az asztalképe és nagy létszámmal is működik. Bár igaz, hogy a létszám növelésével egyre kevésbé lesz kiszámítható, mely lapok lesznek valóban a mieink. A szerencsefaktor ennek megfelelően elég nagy benne, és ez a játékoszámmal csak tovább fokozódik, de egy partijátékba nekem belefér. Nem egy világmegváltó darab, és nem is az a sírva röhögős partijáték. Inkább egy könnyed filler kezdőknek, haladóknak két komolyabb játék között, mely a témája miatt jól eladható, a doboz mérete miatt pedig bárhova magunkkal vihető. A helyigénye ugyan nem kicsi, ezért utazás alatt nem ajánlom, de otthon vagy nyaralás alatt gyerekekkel, barátokkal, nagyszülőkkel igen jól tud működni. Ha keresitek az ilyen típusú játékokat, érdemes vele próbát tennetek!



nemes



GÉMKLUB

Tervező:
Andrew Stiles

Megjelenés:
2025

Kiadó:
25th Century Games, Gémklub

Kategória:
licitálás, szettgyűjtős

10+

1-8

20'



Mit találsz nálunk?

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

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



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

Csatlakozz hozzánk YouTube-on!

Ne maradj le a következő játékelményről!



Művelődési Központ és Könyvtár



Játékos
Ember
Magazinja



A társasjátékos kávézó

**Gyere
játszani!**

boardgamecafe.hu



Ismersz valakit, aki
ismerkedne a társasjátékokkal,
de nem tudja hogyan kezdje?



Minden 2. szerdán 18:00-tól
és minden 2. vasárnap 15:00-tól



18+



4-8



30-45'



G.E.C. Skicc

Rövid, lényegretörő és a játék hangulatára jól visszautaló rövidítés a *G.E.C.* alias *GÁTLÁSTALAN ELVETEMÜLTSEGEK CENZÚRÁZATLANUL*. Piros pont a fordítóknak a címnél is és a feladatlapoknál is, ugyanis sok esetben sikerül nagyszerűen átadni a játék sötét, abszurd és obszcén humorát. Nem árul zsákbamacskát, ez pont annyira polgárpukkasztó lesz, mint amennyire elsőre tűnik.

Vélemény

Tedd vagy ne tedd, de ne próbáld! Yoda mester ikonikus mondásával nyitnám a cikket. Ez egy tipikusan megosztó társasjáték lesz, amirel ha már az elején nem tudsz rezonálni, akkor ne is adj neki esélyt, hisz teljesen felesleges. Ez a fajta humor vagy bejön egyeseknek vagy nem, nincs köztes út vagy szürke zóna: vagy szereted ezt a fajta ökörködést vagy nem, ez utóbbi esetben azonban javaslom, hogy görgess tovább és messzire kerüld el ezt a termékcsaládot.

Amennyiben úgy érzed, hogy ez mégis a te tereped, akkor ez a játék nem lehet rossz választás számodra. A kártyákon a kifejezések meglehetősen direkték vagy pikánsan félreérthetőek (pl.: egy nő törpe cicikkel – szó szerint törpék vannak a melle helyén vagy csak a méret számít). A játékmenet gyors és mivel párhuzamosan végzi mindenki a tevékenységét, így a játékosok közötti holtidő is minimális. Jól ötvözi a cenzúrázatlanságot a kreativitással, hisz a játékosok filccel rajzolnak, nem ceruzával. A játékalatrészek minősége jó, a filcek szépen fognak, a rajztábla kellően vastag és a papírcetlik sem sima papírok, törölhetőek és újrahasznosíthatóak.

Tudom ajánlani a játékot azoknak, akik szeretik a Bélga együttést, kedvelték az előző *G.E.C.* társasjátékot, – számomra érthetetlen okokból – kedvelik a *CARDS AGAINST HUMANITY* és hozzá hasonló játékokat.

Ha játszánál egy ilyen játékkal a haverokkal, de nem ruháznál be vagy csak egy online verziót keresel, akkor pedig ajánlom figyelmedbe a *GARTIC PHONE* weboldalt.

Amikor a beteg fantázia szabad utat kap

A *G.E.C. SKICC* alapvetően a klasszikus „üzenet közvetítés” mechanikájára épül, de a készítők alaposan meglocolták sötét humorral és provokativitással. A játékmenet pörgős, és ami a legjobb: nincs holtidő, mindenki egyszerre dolgozik.



1 A kezdés: Minden játékos kap egy letörölhető táblát, egy filcet és egy feladatkártyát. A kártyán három opció szerepel – ezek általában szándékosan abszurd, kétértelmű vagy tabukat feszegető kifejezések. Kiválasztod az egyiket és már indulhat is a rajzolás!



2 A láncreakció: Miután elkészült az első műalkotás, a táblát továbbadjuk. A következő játékos megnézi a rajzot, letakarja azt egy papírral (cetli és csipesz a dobozban), és egyetlen mondatban megpróbálja értelmezni a látottakat.



3 Rajz – Mondat – Rajz: A folyamat folytatódik: aki mondatot kap, az rajzol; aki rajzot kap, az mondatot ír. Akárcsak a *KÉPZAVAR* játékban. A lényeg, hogy az előző fázisokat mindig lefedjük, így senki nem látja az eredeti feladványt, csak a közvetlenül előtte lévő interpretációt.



4 A nagy leleplezés: Amikor a táblák visszaérnek a gazdájukhoz, jön a játék csúcspontja. Lapozgatva nézzük végig,

hogyan torzult el az eredeti gondolat. Az értékelés szubjektív: a közösen megszavazott legviccesebb, legbetegb vagy leghűbb láncolatokért járnak a pontkártyák.

Ezek a dobozban elrejtett díjak, de témájához és partijáték jellegéhez adódóan a pontszerzést nem gondolták túl az alkotók. Közösen megszavazták, hogy kit illet a „Te beteg vagy?!” díj, ami inkább humorfaktor próbál lenni, mint tényleges pontozólap. Az én meglátásom szerint a legtöbb esetben teljesen felesleges is, hisz amikor felfeditek egymás előtt a rajzokat, amúgy is megbeszélitek, hogy hogyan lett a p.nabubusból p.nás bab.



Mitől lesz ez igazán „G.E.C.”?

- » A határok feszegetése: A kártyákon lévő feladatok eleve úgy vannak kitalálva, hogy nehéz legyen őket „politikailag korrekt” módon ábrázolni.

» Vizuális trollkodás: Itt legális (sőt, elvárt) a sötét humor és a polgárpukkasztás.

» Gyorsaság: Nincs holtidő, mindenki egyszerre rajzol vagy ír, így senki nem unatkozik, amíg a másik sorára vár.

G.E.C. vs. G.E.C. Skicc: Válogassunk vagy alkossunk?

Sokan teszik fel a kérdést: ha már megvan a polcon az alap G.E.C. (a *CARDS AGAINST HUMANITY* hazai átirata), érdemes-e benevezni a *SKICC* verzióra? Bár a hangvétel és a humorforrás azonos, a két játék gyökeresen eltérő élményt nyújt.

- » Passzív befogadás vs. Aktív alkotás: Az alap G.E.C. egy klasszikus „party judge” játék: a kezeden lévő válaszokból próbálsz kiválasztani azt, ami a bíról ízléséhez passzol. Itt a humor késztermék, te csak a tállásért felelsz. Ezzel szemben a *SKICC* kreatív energiákat mozgat meg. Itt neked kell vizuálisan átvinned



az abszurdot a papírra (táblára), ami sokkal személyesebb és gyakran sokkal viccesebb félreértésekhez vezet.

- » A létszám és a dinamika: Míg az alapjáték akár 15-20 fővel is játszható és bármikor be lehet szállni, a SKICC kötöttebb: a táblák száma (maximum 8 fő) limitálja a társaságot, és a folyamat miatt nem lehet „félúton” csatlakozni. Viszont a SKICC nagy előnye, hogy senki sem vár a sorára; mindenki folyamatosan rajzol vagy ír, így az intenzitása magasabb.
- » A humor forrása: Az alapverzióban a humor a kártyák szövegéből fakad. A SKICC esetében viszont a humor forrása a torzulás. Nem az a vicces, amit te rajzolsz, hanem az, ahogy a barátod totálisan félreérti a rajzodat, és egy „Rövidszoknyás takarítónőből” egy „Perverz kukkoló” lesz.

Verdikt: Ha a társaságod szereti a gyors, pimasz és verbális csatákat, maradjon az alpnál. Ha viszont a kreativitást és a „hogyan lett ebből ez?!” típusú döbbenetet keresitek, a G.E.C. SKICC egyértelműen jó választás lehet. A rajztudás hiánya pedig nem hátrány, hanem a legnagyobb humorforrás!

Mona



G.E.C. Skicc

Tervező:

Michel Fischman, Emmanuel Rabell

Megjelenés:

2023

Kiadó:

Buró, Reflexshop

Kategória:

rajzolás

18+

4-8

30-45'





Duo

A **PAGONY** játékiadó a magyar játékok egyik legaktívabb támogatója és terjesztője, és portfóliójában számos magyar szerző műveit megtaláljuk, szerencsére. De tőlük sem idegen néha egy-egy külföldi szerzemény magyarítása, így most egy ilyen tarthatunk a kezünkben – igazából csak az egyik kezünkben, mert egy kis dobozos kártyajátékról van szó. Félre, *Uno!* Megjött a *Duo!*

Két lap az élet

108 kártya jár a játékhoz, illetve egy segédlap, hogy a játék során ne felejtsek el azokat a feltételeket, amelyek révén új lapot húzhatunk. A 108 kártyát megkeverjük, mindenkinek osztunk 9-9 lapot, majd a maradékból húzópaklit képezünk.

A kör elején mindenki továbbad egy lapot a kezéből a balra ülő játékosnak, majd két lapot képpel lefelé egymás mellé, maga elé letesz; ezeket majd egyszerre fordítjuk fel. Ezen a két lapon egy-egy szám van, és így, hogy egymás mellé tettük őket, rögtön egy kétjegyű számot képeztünk belőlük.

A kör befejezésekként akkor húzhat bárki is új lapot a kezébe, ha vagy övé a legnagyobb értékű kétjegyű szám, vagy a legtöbb csillag az ő lerakott lapjain szerepel, vagy két azonos számból képzett kétjegyű számot. Ezekért a feltételekért egyenként húzhat egy-egy lapot, tehát akár hármat is egyszerre.

Ahogy halad a játék előre és ahogy ismét lerakunk két lapot, újabb kétjegyű számmal, belép az a szabály, hogy az új számnak a lent lévőnél nagyobbak kell lennie; ezeket a lapokat a már lent lévőkre kell tenni, kicsit elcsúsztatva, hogy látszon az alsók értéke és színe. Ekkor egy újabb feltétel is megjelenik, amiért lapot lehet húzni: ha valaki kirak egy 3 azonos színű lapból álló oszlopot akár a tízesek, akár az egyesek helyén, azért is új kártya jár.

A játék addig tart, amíg egy játékos marad a győztes, a többiek ugyanis kiestek. Ki lehet esni, ha valaki nem tud olyan újabb két lapot letenni, amelyeknek az értéke a legutóbb letettnél nagyobb, vagy már nem maradt elég lapja ahhoz, hogy átadjon egyet a kör elején, akár ahhoz, hogy letegyen két lapot. Ha a kiesés mindenkinél egyszerre „üt be”, akkor az nyer, akinél a több lap van.

Rendkívül okos és türelemre tanító játék a *Duo*. Jól kell gazdálkodni a lapokkal és dönteni, hogy az egyes kártyákat a tízes vagy az egyes helyiértéken akarom-e szerepeltetni. Ezt persze megtervezhetem előre a lapjaim ismeretében, és hogy ne laposodjon el a játék, a kör eleji draft is arra szolgál, hogy ezt a túlzott előre



tervezést egy kicsit megkavarja. De még mást is, hiszen ezzel belép egy interakciós szint az egyébként szoliter játékmenetbe: ha ugyanis olyan számot adok tovább a szomszédoknak, ami az utoljára lerakott kétjegyű szám egyes értékénél kisebb, arra kényszerítem, hogy azt vagy továbbadja majd, vagy egy olyan számban használja fel, aminek a tízes értéke már legalább eggyel nagyobb, tehát tízes átlépésre szorítom – és hát ez a lényeg. Minél nagyobb az ellenfelek számértéke, annál nagyobb az esélye, hogy előbb esnek ki, mint én. És itt a poén: nem biztos, de az esély nagyobb, és a *Duo* épp ezt tudja, türelemmel és tervezéssel, meg egy kis szerencsével kivárni a sorunkat, és kihasználni a többiekénél akár csak egy hajszállal jobb esélyt.

drkiss



Tervező:
Florian Racky

Megjelenés:
2025, 2026

Kiadó:
Blue Orange, Pagony

Kategória:
számsoros, játékos kiejtős

7+ **2-6** **15'**





8+



2



30-180'

Gó

A Gó egy ősi ázsiai stratégiai táblajáték, amelynek a célja, hogy minél nagyobb területet kerítsünk körbe a táblán.

4000 éves játék!

A Gó kétszemélyes taktikai-stratégiai táblás játék. A játék 4000 éve Kínában született, a legenda szerint Jao császár (i. e. 2337–2258) tanácsadója, Shun tervezte fia számára, hogy kedvezően próbáljon hatni rá, más elképzelések szerint törzsi hadurak támadási pozíciók tervezésére használták. A legtöbb kutató azon a véleményen van, hogy a Gó a jóslás eszköze volt. A kutatók szerint az ősi Gó tábla jelentette a világmindenséget, amelyben a fehér és fekete kövek - a mai játéktáblák - a pozitív és negatív erők megtestesítői. Ebből a szemszögből már logikus a Gó és a jóslás közötti kapcsolat lehetősége. Egy régi kínai Gó könyv elmagyarázza, hogy a táblán a 19 vízszintes és 19 függőleges vonal által alkotott 361 metszéspont az év napjait és a négy sarok a négy évszakot jelképezi, ezzel szoros kapcsolatra utalva a Gó és a jóslás között.

A tradicionális Gó tábla cseresznyefából készül, de a könnyű hordozhatóság érdekében természetesen léteznek kevésbé szemet gyönyörködtető - viszont igen praktikus - műanyag „táblák”, mágneses készletek is. A tradicionális Gó kövek kagylóból, palából, készülnek, csiszolással. A napi játékhoz általában olcsóbb, műanyagból, üvegből, esetleg porcelánból vagy műkőből készült köveket használunk.

A két játékos felváltva helyezi a táblára fekete és fehér köveit egy 19×19 mezős táblán (kezdők gyakran játszanak kisebb, 9×9 és 13×13-as táblákon). A játék célja, hogy a játékosok egyike nagyobb területet foglaljon el (kerítsen körbe) köveivel, mint az ellenfele. A már táblára helyezett kövek nem mozgathatók el, kivéve, ha elfogják azt. A játék végén az elfoglalt területeket és elkapott köveket számolják össze, hogy kiderüljön, ki szerzett több pontot.



A Gó egyszerre nagyon egyszerű és bonyolult is. A játék szabályait akár egy négy éves gyerek is gond nélkül meg tudja érteni, ugyanakkor a mélysége óriási, kifinomult stratégiát és taktikát igényel. Ez a kettősség adja a Gó varázsát és teszi a játékot kortalan klasszikussá.

Magyarországon a Gót Erdős Pál, a híres matematikus terjesztette el a '70-es évek elején. A **MAGYAR GÓSZÖVETSÉG** 2005-ben alakult, hogy összefogja az ország különböző részein évtizedek óta működő Góegyesületeket.

A **KISPESTI KASZINÓ**ban a 2000-es évek eleje óta működik a **BARCZA GEDEON SC GÓ SZAKOSZTÁLYA**. Hetente tartják az edzéseket, az utóbbi években a **TÁRSASJÁTÉK KLUB**bal egy időben. A Gó szakosztály tagjai az évek során jó eredményeket értek el, többször is bejutottak a **MAGYAR GÓ BAJNOKSÁG** országos döntőjébe, a legjobb ifjúsági játékosaink pedig részt vettek az **IFJÚSÁGI GÓ EURÓPA BAJNOKSÁG**okon.

*Katona Csaba,
a Barcza Gedeon SC Gó szakosztályának vezetője*



Tervező:
ismeretlen

Megjelenés:
~4000 évvel ezelőtt



Kiadó:
számtalan

Kategória:
bekerítés, láncolás kombó

8+

2

30-180'





Több, mint játék

A társasjáték intelligens szabadidős tevékenység – és talán a legjobb az első randin?

Felejtsd el azt a tévhitet, hogy a társasjátékozás a gyerekek kiváltsága, olyan „dobok és lépek dolog, aminek a vége veszekedés”.

A modern társasjátékok világa ma már a felnőttek egyik legintelligensebb, legkreatívabb szabadidős tevékenysége. Egy jó játék nemcsak az agyadat tornáztatja meg, hanem zseniális szociális katalizátor is. Ha pedig igazán meg akarsz ismerni valakit – akár már az első randin –, aligha találsz ennél hatékonyabb és szórakoztatóbb eszközt.

A játék közben ugyanis lehullanak a megszokott, udvarias maszkok. Platón óta tudjuk, hogy egy óra játék alatt többet megtudhatsz a másiktól, mint egy évnyi beszélgetés során.

Intelligens kikapcsolódás a képernyőkön túl

A rohanó hétköznapiakban, amikor a szabadidőnk nagy részét is kijelzők előtt töltjük, a társasjátékozás minőségi, analóg élményt nyújt.

- » Fejleszti a stratégiai gondolkodást: Folyamatos döntéshozatali helyzetekbe kényszerít.
- » Erősíti a kritikus gondolkodást: Megtanít átlátni komplex rendszereket és erőforrásokat menedzselni.
- » Társasági élmény: Valódi, szemtől szembeni interakciót teremt a digitális elszigeteltség helyett.

Egy nehezebb stratégiai játék (gamer körökben ez az „euró” típusú játékok világa) felér egy kellemes szellemi edzéssel, ahol a logikádat és a problémamegoldó képességedet kell csúcsra járatnod.

Az első randi titkos fegyvere!

Az első randevúuk többsége sablonos forgatókönyv szerint zajlik: feszengés egy kávézóban, állásinterjú-szerű kérdések, vagy csendben ülés a sötét moziban. Ezzel szemben egy társasjáték azonnal feloldja a kezdeti görcsösséget. Nincs kínos csend, hiszen ha épp elakad a szó, lehet a következő lépésre koncentrálni.

A játék ráadásul egy tiszta, szimulált környezet, ahol pillanatok alatt kiderül, milyen a másik valódi személyisége. Figyeld meg a partneredet játék közben, és azonnal választ kapsz a legfontosabb kérdésekre:

- » Hogyan kezeli a kudarcot? Duzzog és feladja, ha nem az ő terve válik be, vagy nevet egyet és új stratégiát épít?
- » Milyen a győzelmi kultúrája? Kárörvendő és lekezelő, vagy elegánsan, tisztelettudóan örül a sikernek?
- » Mennyire rugalmas? Képes menet közben alkalmazkodni a váratlan helyzetekhez, vagy teljesen lefagy, ha borul a számítása?
- » Hogyan kommunikál? Megfontolt, higgadt partner, vagy feszültté válik a nyomás alatt?

Milyen játékot válassz a megismeréshez?

Ha randiról van szó, kerülj a közvetlen konfrontációra épülő játékokat. A cél a kapcsolódás, nem a másik eltiprása.



Az intelligens blöffölők és tippelők: Kvízjátékok másképp

Sokan tartanak a műveltségi játékoktól, mert félnek a leélgéstől. Pedig a modern kvízeknél nem az a cél, hogy a másikat vizsgáztassuk, vagy a saját lexikális tudásunkat fitogtassuk. Tökéletes példa erre a [SMART10](#) sorozat (3 típusa is kapható idéntől: *ORIGINAL*, *FAMILY* ÉS *MAGYARORSZÁG*), ami azért zseniális választás egy randira, mert nem kell feltétlenül tudni a pontos választ a győzelemhez.

A mechanika egyszerű: kapsz egy kérdést és hozzá 10 lehetséges választ. De melyik válasz a helyes? A kérdés elolvasása után ki kell választanod a jó választ. A döntés teljesen a tiéd: kockáztatsz és válaszolsz, vagy inkább passzolsz? Vigyázz, mert minden döntéssel az aktuális fordulóban már összegyűjtött pontjaidat kockáztatod! Itt a tájékozottság és az alapvető ismeretek mellett a jó megérzések, a kockázatvállalási kedv és a jó tippek vezetnek a győzelemhez. Randihelyzetben ez a játék tökéletesen megmutatja, mennyire merész vagy éppen óvatos a melletted ülő.

A csapatjátékosok: Kooperatív játékok

Ha kíváncsi vagy, hogyan tudtok együttműködni párként, próbáljatok ki egy kooperatív játékot (például: egy *CLIPS*, *EXIT*, [ADVENTURE GAMES](#), [THE CREW](#) vagy [THE GANG](#) játékot). Itt nincs egymás elleni harc, a játékmechanika ellen küzdötök közösen. Azonnal látszik, hogy a másik mennyire támogató, meghallgatja-e a te ötleteidet, vagy egyedül akarja irányítani a folyamatokat. Mennyire vagytok egymásra hangolódva olyan játékokban, ahol nem beszélhetek, megért-e a jelzésekből, utalásokból? Zseniálisan megmutatja, mennyire jár az agyatok egy rugóra, és milyen gyorsan alakul ki köztetek a mentális összhang.

A finom taktika: Könnyed kétszemélyes játékok

A *CARDIA* és a *RIVER RIVALS* kétszemélyes párbaj játékok, amikben taktikai lépésekkel lehet a játékot győzelemre vinni. Mindkettő tökéletes választás, mert ezek a játékok gyorsak, pörgősek, taktikus döntéseket igényelnek, de nem generálnak feszültséget. Remekül fenntartják a figyelmet, miközben bőven hagynak teret a kötetlen beszélgetésnek is.

A zseniális stratégiák: Komolyabb tervezés, konfrontatívan vagy előzékenyen?

Ha szeretnéd látni, hogyan teljesít a másik nyomás alatt, amikor komolyabb döntéseket kell hoznia, egy modern stratégiai játék a legjobb választás. Szuper példa erre az idén megjelenő és a mostani magazin címlapján is látható *PROJECT SKYLINE*.

Ebben a játékban kellemesen keveredik a pakliépítés és az építés a játékelületen. Mivel közös játékelületen építetek, és elfoglaljátok egymás előtt a kerületeket, igazán konfrontatívan is játszható, de lehet előzékenyen is. Egy ilyen játék azonnal megmutatja, ki mennyire megengedő, mennyi küzdőszellem van benne, mennyire lát előre több lépéssel, hogyan gazdálkodik, és mennyire tudatosan reagál a konkurens lépéseire.

Az egymásra hangolódás: Asszociációs játékok

A *QUICK STOP* – ebből már 3 típus is kapható *ORIGINAL*, *NYÁRI* ÉS *FAMILY* – nem csak két főre lett optimalizálva, akár 7 fős társaságban is nagyszerűen játszható. A játék során megtudhatod, hogy milyen gazdag a fantáziája a másinak, hogyan kommunikál, egyes kérdéseknél milyen választ ad, mire asszociál? Például ha a nyaralóhely a kérdés, akkor ő sátras kempingezést mond, hegymászást vagy luxus hajóutat, esetleg egy szafarit?

Tedd meg az első lépést!

A társasjátékozás felnőttkorban nem visszalépés a gyermekkorba, hanem az intelligens szórakozás és a mély emberi kapcsolódás egyik legmodernebb formája. Ha legközelebb randit vagy baráti összejövetelt szervezel, cseréld le a megszokott sémákat egy jó dobozra. Az élmény garantáltan emlékezetesebb lesz.

Írta: Barkóczy 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





Társasjáték az oktatásban

Gamifikált játszotás

A sorozat *első cikkében* tisztáztuk a különbséget az ún. játékosítás (gamifikáció), valamint a társasjátékok nevelési/oktatási célú felhasználása között. Az új tanév kezdetével úgy döntöttem, hogy magát az iskolai társasjáték klubban való részvételt is igyekszem új alapokra helyezni, gamifikálni. Szerencsére sem a gyermekek lelkesedésére, sem a klubban megfordulók létszámára nem lehet panaszom, így felmerülhet a kérdés, miért van erre szükség? Máris megmagyarázom.

Játszani jöttünk — de mit?

Amikor egy térben egyszerre van jelen sok játszani kívánó ember és sok játék, gyakran dilemma az, hogy mi is kerüljön az asztalra. Általában nem mindenki ugyanazt akarja, gyakori, hogy mindenki az otthonról hozott kedvencét játszaná, így ritka a teljes egyetértés. A gyerekeknél pláne így van ez: ritkán jön össze úgy egy asztaltársaság, hogy mindenki ugyanazt akarja. Ráadásul az új játékok iránt mindig nagy az érdeklődés, a régebbi darabok pedig egyre ritkábban kerülnek elő. Röviden: az volt a célom egy új rendszer bevezetésével, hogy egy-egy játékkal minél több játékalkalomra motiváljam őket.

Ezen túl pedig azt is szeretném elérni, hogy a klub organikusan termelje ki azokat a résztvevőket, akik játékmesteri, mentori szerepben segítik a munkámat, értsd: helyettem tanítják meg a többieknek a még ismeretlen játékokat. Ennek oka kettős: egyfelől nem tudok egyszerre több helyen lenni, azaz 2-3 asztalnak tanítani egyszerre, másfelől pedig az egész klub titkos pedagógia célkitűzése ez: minél több önálló, érett interakciót generáljunk a gyerekek között, felnőtt befolyás és terelgetés nélkül. Úgy hiszem, mind a kompromisszumkészségük, mind a problémamegoldó képességük így fejlődhet a leghatékonyabban.

Arra már számos jó példát láttam, hogy egy-egy kedvenc játékot gördülékenyen tanítanak egymásnak a gyerekek.

A most megtervezett játékosnapló célja az, hogy vizuálisan is nyomon lehessen követni, mely játékosok mely játékokat ismerik már olyan szinten, hogy "el tudnak vinni egy asztalt". Még jobb, ha ezt nem teherként, hanem büszkeségként, eredményként élik meg.



A napló

Az egyoldalas dokumentum, amit erre a célra terveztem, tartalmazza az összes meglévő játékunkat a játékoszámmal együtt. Azt hiszem, a lap olvasóinak nem szükséges ecsetelnem, miért is fontos egy játszani készülő csapatnak ez az adat. Már csak ettől a listától azt remélem, hogy sokkal gördülékenyebben fognak elindulni az első partik minden alkalommal. Amitől viszont hosszú távon várok eredményt, az az XP rendszer. A három kategóriába sorolt játékok első 7 játékalkalmát jutalmazzuk XP-vel. Aki lejátssza a 7. partit ugyanazzal a játékkal, onnantól kezdve az adott játék mesterének tekinthető, és a játék tanításánál elsősorban rájuk számítunk. Ez a napló első, viszonylag gyorsan aktivizálható része, hiszen a 7 játékalkalom 1-2 hét alatt simán teljesíthető a rövidebb játékokból.

RÖVID JÁTÉKOK 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 ★ MAX. 35 XP / JÁTÉK		HALADÓ JÁTÉKOK 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 10 ★ MAX. 49 XP / JÁTÉK		MESTER JÁTÉKOK 6 → 7 → 8 → 9 → 10 → 11 → 12 ★ MAX. 63 XP / JÁTÉK	
---	---	---	---	---	---

RÖVID JÁTÉKOK (35 XP)

Malom (2) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Potyogtatás amőba (tőrtike) (2) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Kutya-macska lerakós (1-2) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Quarto (2) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Panic Lab (2-8) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Vigyáz(z)ó! (2-10) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Trio (3-6) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Csótánpóker (3-6) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Kiwi (2-6) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★

_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★

Megjegyzések:



HALADÓ JÁTÉKOK (49 XP)

Sushi Go! (2-5) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Hanamikoji (2) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 The Mind (2-5) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Fedőnevek (3-10) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Aranyásók (3-10) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Bang! kockajáték (3-8) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Carcassonne (2-5) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Föld és víz (2-4) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★

_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★

MESTER JÁTÉKOK (63 XP)

Pandemic (2-4) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 Tiltott sivatag (2-5) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★

_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★
 _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ★



Elért rangok: ☐ Tanonc (50 XP) ☐ Segítő (100 XP) ☐ Mentor (200 XP) ☐ Játékmester (350 XP) ☐ Klubmester (500 XP)

A második réteg viszont egy átfogó fejlődési rendszer: itt a teljes gyűjteményünk által szerzett XP-vel lehet előre lépni, és másfajta felelősségekkel és kiváltságokkal jár a rendszer. Hogy pontosan mivel, azt nem ez a lap tartalmazza, hanem külön dokumentum. Ez azért is fontos, hogy a klubba járókkal rugalmasan tudjunk módosítani a feltételeken, ha szükséges (tapasztalataim alapján biztosan szükséges lesz).

Egy kis ízelítő azokból, amikben már megállapodtunk:

- » A segítők elsősorban a játékok pakolásában, rendezésében, a klub adminisztrációjában vesznek részt. Nem kötelező, hanem vállalt szerep.
- » A mentorok azt vállalhatják, hogy az új tagokat támogatják, terelgetik.
- » A játékmesterek feladata az, hogy a játékokat, melyekben 7. szintűek, teljeskörűen koordinálják: előkészítik, tanítják, ellenőrzik az alkatrészeket és elpakolják.
- » A klubmesterek minden korábban leírt feladatban részt vehetnek, és az a kiváltságuk, hogy maguk választhatnak a felmerülő feladatok között. Mindezek mellett a komplexebb játékok koordinálásánál rájuk számítunk elsősorban.

A fentiekben túl tervezem még azt, hogy a játékmesterek és klubmesterek részére külön alkalmakat szervezünk, ahol a klub új játékait elsőként ismerhetik meg, valamint a kedvenceikkel előre megszervezett partikat játszunk. Úgy számolom, hogy ennek a két fokozatnak az elérése néhány hónapot is igénybe vesz, tehát tényleges időbefektetést és kitartást kíván, aminek jutalma a közösségekben belüli presztízs. Ez már kicsit kultúrmissziós vonal: legyen vagány az, aki nem csak sok játékot ismer, de

tanítani tudja azokat, és társait gördülékeny, emlékezetes játékelményhez segíti hozzá.

Szintlépés?

Ez a kezdeményezés elsősorban egy kísérlet. A gyerekekkel fél év után át fogjuk beszélni, mi az, ami bevált, min kell változtatni, mire van még szükség. 2027 elején tehát jelentkezem majd a fejleményekkel, tapasztalatokkal. Addig is megyünk tovább a játékok és játékhelyzetek értékelésével, egyéb pedagógia témákkal, amik a modern játékipar gyöngyszemeit használják nevelésre, oktatásra.

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)

» Jesztl József – Lencse Máté: Társasjáték-pedagógia (2018) – Letölthető INNEN (<https://www.tani-tani.info/konyvek/1#tarsasjatek>)



Gémklub partnernap

Hát, nem is tudom, hol kezdjem. Már emlegettük egy csomó alkalommal, hogy fölősslegesen sok a játék, nehéz újdonságot és izgalmas ötleteket találni, és a többi. Valójában mint láthatjátok, mindig sikerül megtalálni azokat a játékokat, amikben van valami. De azért nincsen könnyű dolgunk, hiába mérsékelte erre a bemutatóra a GÉMKLUB is a kínálatát. Ugyanis az újdonságok fele vagy kiegészítő vagy már korábban megjelent játék új változata, variációja. Pedig az ember azt hinné, olyan hatalmas mennyiségű játékból, mint ami nemzetközileg megjelenik, csak összejön elég releváns újdonság egy fél évre. Természetesen megértjük a hype-ot, és hogy ezt meg kell lovagolni a sokadik Everdell kiadással (most is láttunk még kettőt).

És hogy mit találtunk izgalmasnak a sok DIXIT, FEDŐNEVEK, EVERDELL, CASCADIA, HARMÓNIA, IDŐHUROK, ARNAK, AZUL, DOBBLE, AZ ERDŐ, SPLENDOR, CICA PIZZA és COFFEE RUSH vari és kieg mellett?

Kezdjük a gyerekjátékokkal, ahol az ARCHEO a régészet és az ásás világába kalauzol minket. Egy roppant jópofa, tapadókorongos ásó segítségével óvatosan kiemelhetjük a lapkát a játéktérről, sőt, aki igazán bele is szeretné élni magát, le is söprögetheti róla a port és a homokot. De csak ezért ne koszoljuk össze a játékot! A feladat, hogy színtről szintre értékesebb leleteket ássunk ki, ugyanis a lapkák elcsúsztatva fedik egymást, így idővel mélyebben fekvő lapkákat is kiemelhetünk a gyűjteményünkbe.

Az ARCHEÓhoz van egy érdekes anekdotám is, ami a [JOHARI BAZAAR](#) szerzőjéhez, BERGENGY BALÁZS-hoz köthető. Történt

ugyanis, még bő másfél évvel ezelőtt, hogy az egyik klub-délutánunkra elhozta egy új játékötleletét, amit ott helyben ki is próbáltunk. Szintén gyerekjátékról volt szó, és a strandon ástunk és keresgélünk a homokban kagyló-féléket és elejtett kis kincseket. Látjátok már, hova lyukadt ki az a játék is, ugye? Amikor (talán még idén) megláttam a GÉMKLUB bejelentését az ARCHEÓ-ról, küldtem is Balázsnak a videót, hogy nézd, kitalálták ugyanazt a játékot! Szinte ugyanarra a témára, egy pontosan ugyanolyan lapkakonstrukcióval rukkolt elő mindkét szerző, és a játék lényege is nagyon hasonló volt. Végül Balázs egy időre félretette a játékot egy másik, ígéretesebb ötlete miatt, így sajnos az ötlete már a fiókjában marad. Mindenesetre izgalmas történet, hogyan találják ki hasonló időben ugyanazt a játékot.



Említés szintjén még ildomos pár szót szólni az *AZUL KIDS*-ről, ami tényleg leegyszerűsödött oda, hogy minél ifjabbak is játszassanak vele, átlátható és végig fogja a gyerekek kezét a játék színeivel és formáival, illetve előre megtervezett táblájával, ahol minden elemnek pontos helye van.

Kiegészítőkről is csak pár mondatot szólnék, kiemelve a *HARMÓNIA: FELEMELKEDÉST*, ahol nem csak új játéktáblát kapunk, hanem újfajta kártyákat, mint a növények, amik az állatokkal dolgoznak együtt, vagy az épületkártyák, amikről azt mesélték, hogy valamivel nagyobb konstrukciók lesznek. Illetve még a *SPLENDOR PÁRBAI: HAMISÍTÓKRÓL* mesélnék, mivel ügyesen bővíti tovább a játékot: a játékba bekerül néhány üvegkorong, amiket hamisítókártyák segítségével lehet felhasználni. A hamisítókártyák vásárlása nem tér el a többiétől, ellenben az üvegnek a drágakövek helyettesítésére való felhasználását teszi lehetővé.

Tovább lépve az új családi játékokra, láttunk cicás lapkapakolgotós játékot, a *VILÁG LEGBOLDOGABB CICÁJA!* néven, aminek az építgetése egyszerűbb, mint a *CALICÓÉ* (röla [100. jubileumi számunkban](#) olvashattatok), cserébe több képességet és különböző pontozást nyújt a játékosoknak. Aztán hasonló vizekre evezve érkezik a *CASCADIA: TENGERSZEMEK*, amit becézhetünk Cascadia 3D-nek is, mivel itt már egymásra helyezhetjük a lapkákat is. Vajon mennyire fog hajazni az [AKROPOLISZRA](#)?

NYERŐ SZÁMOK és *NYERŐ SZAVAK* címen kapunk egy egyszerű táblafeltöltős számos játékot és egy klasszikus asszociációs feladatot, ami az igazán kezdő játékosokat célozza, ezt roppant rövid, közel egy perces játékszabályával megtámogatva.

Érkezik még *KÁRÖRÖM* néven egy ütös-vívós kártyajáték, ahol nem a legerősebb lap, hanem a második legnagyobb kártya viszi az ütést. A cím mindenestre találó, mert az ilyen játékokban gyakran érvényesül a klasszikus mondás: A legszebb öröm a káröröm.

Számomra a legérdekesebb játék a *LEDA* volt, ami egy két fős, tablóaktiválós párbaj játék. A játékosok célja, hogy a 4x4-es, lapkákat tartalmazó tablójuk sorainak és oszlopainak aktiválásával győzelemre jussanak. Ezek a lapkák adják az akciókat, amiket végrehajthatnak, azonban minden aktiváláskor az ellenfél is aktiválja a pontosan ugyanabban a pozícióban fekvő lapkáit. Ezen kívül sok lapka kimerülő, őket újra kell aktiválni, továbbfejleszthetjük a lapkáinkat is, szóval kellően feszült, taktikus élményt várok ettől a játéktól.

Ó, nagyon fontos, ne felejtjük el a legfontosabb újdonságokat, a *GÉMKLUB STÚDIÓ* saját fejlesztéseit sem! *GYÖRI ZOLTÁN* a *MIHEZ KÉPEST?* kártyajátékokkal érkezett, egy haveros és egy családi kiadásra bontva a témákat. A játék lényege, hogy egy-egy témában a kártyánknak megfelelően asszociáljunk úgy, hogy az aktív játékos, aki a kör



elején adott egy viszonyítópontot, az ki tudja találni, milyen utasítást láthattál a kártyán.

A másik magyar fejlesztésű játék pedig egy újonc szerző, **MÁNDI ZSÓFIA** keze munkáját dicséri, aki a bemutató alapján remek munkát végzett, sőt, egy izgalmas licitálós mechanikát is kitalált a játékához, erősítve a valóban újdonságot tartalmazó játékok rövid listáját. A **VÁROSÉPÍTŐK**ben, noha meglepő, de egy várost kell felépítsünk, ám mindenki a maga céljai szerint tesz hozzá a közös város fejlesztéséhez: minden épület különböző módokon pontoz, de fontos, hogy hogyan pozícionálom a közösen épülő városban. Hogy hogyan jutunk a lapkákhoz? Játékvariációtól függően a lapkákat valamilyen rácsos alakzatban elhelyezzük, a játékosok pedig számozott korongjaikat elhelyezve licitálnak rájuk. Lehet egyetlen lapkára licitálni, ha ráhelyezzük az épületre, cserébe duplán érvényesül a jelölőnk értéke, vagy két lapka közé is lerakhatjuk, hogy mindkét lapkánál próbát tegyünk. Sőt, a megmaradó korongunknak is van funkciója, így nem éri meg mindig ellőni az összes puskaporunkat az épületszerzésért.

Következzenek a haladó játékok, ahol a már emlegetett **EVERDELL SMARAGDFÖLD** és **DÉRVIDÉK** pihent az asztalokon, illetve egy poénos hangulatú püfölős játék, **AZ UTOLSÓ TITÁN**, ami igyekszik eltérni a párbaj vonaltól és több főnek kínál nemcsak ütős élményt, de tele van, hát, hívhatom popkulturális utalásnak? Ha nem, akkor tele van

társaskulturális utalással, a szemfülek sok más játékot felfedezhetnek benne a kártyákon. Valami azt súgja, egy igazi társasjátékrajongó volt a tervező...

Láttunk **PAGANT** is, ami a kártyakombózos-dedukciós megoldásával már bizonyított az elmúlt években a nemzetközi porondon, illetve egy még kombózosabb **GREENWOOD** is érkezik, aminek egyetlen játékos táblája nagyobb, mint több, a cikk elején bemutatott játék teljes térigénye. Ja, és erre a poliominós állatlappáknak fenntartott kisebb tábla már nem fért rá. Igazából olyan ez a játék, mint a bőségszaru: hozzáérsz bármihez a játékban, ami hat másik dolgot vág hozzád. Sok sikert hozzá minden kísérletező játékosnak!

Jöhet levezetésnek a parti kategória? Jól van, legyen, meggyőztem magamat. Itt is van minden, a **ROBBANÓ CÍCÁK** táblás, vagy inkább kihajtos könyves változatáról nem is beszélve, ahol a tábla kinyitásakor egy hajtogatott kartonrobbanás képe áll fel. De láttam a **CICA PIZZA** kiadójától dedukciós játékot is kis **HALMAZÁLLAPOT** beütéssel, bár ez letisztultabbnak ígérkezik ihletadójaához képest.

A **GIGAMIC** csapott tetejű dobozos szériája is tovább bővül, innen én a **KALÓZ KIRÁLYT** emelném ki érdekes push your luck-pakliépítő együttállása végett. Bár a **VESZETT NYUSZIK** nevű újdonság is elég hasonló megoldást talált. Majd kipróbáljuk és választunk kedvencet.



Szeretnék egy fontos dolgot is kiemelni: nagyon szimpatikus volt, hogy (egyébként a rendelkezése álló fölösleges teret jól kihasználva) a terem közepén játszós asztalok voltak felállítva, az elmúlt időszak néhány apró, könnyed játékaival. Itt le tudtunk ülni beszélgetni, kipróbálni egy-egy játékot, szusszanni egyet. Még játékmesterünk is volt, akinek ezúton is köszönjük a kedves segítségét! Természetesen a játékok kipróbálása eddig sem volt idegen ezektől a rendezvényektől, de azért teljes végigjátszásokra nem igazán volt lehetőség, csak egy-egy rapid kör megízlelésére. Köszönjük a játékot még egyszer!

Zárszóul a *VAGABUND* kínálatáról tennék említést, aki a szomszéd teremben fogadott minket. Egyrészt az idei év korábbi megjelenéseit is megnézhattuk, másrészt a beérkező újdonságok közül négy játékra is rápillanhattunk:

A *SAJT ÉS BOR* a *SÖR ÉS KENYÉR*, ahogy nekünk el lett mondva, gourmet folytatása. Továbbra is két fő játszhatja, de kicsit összetettebb, amit elsősorban a nyersanyagok gyűjtésének köszönhet: egy nyersanyagrácsról figurák helyezésével tudjuk a megfelelő pozícióból elvenni a kinézett árut, azonban ezzel a lépésünkkel a másik játékos következő lépését is meghatározzuk, mert adott színű figurával köteles folytatni a kört. Picit amolyan *KAMISADO* jelleggel tudnám leírni, ahol az volt a poén, hogy sárga színű mezőre érkezve a másik játékosnak a sárga figurájával kell lépnie. Megvan a koncepció, ugye? Roppant izgalmas

kis játék amúgy, vessetek egy pillantást a *KAMISADÓ*ra is. Reklám vége.

A '24-es Essen Spiel egyik sztárjával is találkoztunk, a *SHACKLETON BÁZISSAL*. Lehet, hogy nem hallottatok róla, ugyanis hiába szólt akkor nagyot ez a játék, *TOMAS HOLEK* három játéka még nagyobb ütőt, a Setivel az élen.

Végül a *H.A.M.U.* és a *PHOENIX* volt még azon a bizonyos kiállítói asztalon. Ez a két játék osztozik a történetükön, de míg a *H.A.M.U.* könnyedebb és tematikusabb, ahol egy nukleáris katakizma túlélőit kell menekítenünk és elszállásolnunk, a *PHOENIX* absztraktabb és számolósabb, ami nem véletlen: egy különleges, moduláris akciórendszerrel készül, ahol akcióláncokat kell kiépítenünk a játék megmozgatásához.

Szokás szerint tartalmas és szórakoztató beszélgetésekben volt részünk *SZÖLLŐSI PETIVEL*, köszönjük a lehetőséget, és várjuk az új megjelenéseket!

Ezzel szolgálhattunk idén ősszel a *GÉMKLUB* partnernapjáról, ki-ki levonhatja a tanulságokat. Én arra jutottam, hogy jó és izgalmas játékok mindig voltak, vannak és lesznek, csak jóval nehezebb lesz őket megtalálni, és egyre többet kell pillantgatni külföldre és kisebb, rejtettebb kiadókra a világ minden tájáról.

Breki





IV. Dél-Dunántúli Társasjáték Klubtalálkozó

2026

Egy nyári napon került megrendezésre Tolnában a **IV. DÉL-DUNÁNTÚLI TÁRSASJÁTÉK KLUBTALÁLKOZÓ**. Az esemény nevét meghazudtoló módon kétségtelenül kijelenthetjük, hogy már nem csak ebből a régióból érkeztek hozzánk klubok, egyesületek. Tiszteletét tette nálunk a **CSALÁDI TÁRSASJÁTÉKOS EGYESÜLET** Veszprémből, a **KECSKEMÉTI TÁRSASJÁTÉK KÖR EGYESÜLETE**, a **JUST4FUN Pécsi Társasjátékos Egyesület** és a **MAGYAR TÁRSASJÁTÉK FEJLESZTŐK EGYESÜLETE**, továbbá klubok érkeztek Iregszemcséről, Jánoshalmáról, Szekszárdról és Paksról is.

Az eseményen rengeteg színes programmal szerettünk volna kedveskedni a látogatóinknak. Társasjátékok felajánlásával színesítette a kínálatot az **A-GAMESHOP**, elfogadta meghívásunkat a szekszárdi Kocka Kuckó LEGO szaküzlet, akik rendkívül érdekes és interaktív standdal mutatkoztak be a megjelenteknek. Elhozta pár épp fejlesztés alatt álló társasjátékát a **MAGYAR TÁRSASJÁTÉK FEJLESZTŐK EGYESÜLETE** is. Ezen felül egész napos játéklehetőség, óriás, élszereplős társasjáték és egy mindig felejthetetlen Véres Óratorony parti is várta a látogatókat.

A megjelent egyesületek részt vehettek egy kerekasztal beszélgetésen, amelyet a veszprémi **CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET** elnöke, Harazin Tibor vezényelt le. Ennek alkalmával a szervezetek vezetőinek és tagjainak alkalmuk volt megosztani egymással aktuális problémáikat, észrevételeiket a közösségépítés és ezzel kapcsolatos témákban.

Nagy Zoltán János

2027.02.21

H4 HÍRÓS AGÓRA

Társasjáték nap és vásár Kecskeméten

KECSKEMÉTI TÁRSASJÁTÉK KÖR

KETKE

Mit játszani jó!

Részletek:

- 10:00-18:00
- Társasjáték nap és vásár
- Különleges programok
- Értékes nyeremények
- Tombola, kvíz
- 1000 Ft/felnőtt
- 500 Ft/gyerek vagy klubtag

Helyszín:

Hírös Agóra Kulturális Központ

Februárban Kecskeméten rendezzük meg a társasjáték klubok országos találkozóját. A rendezvény nyílt, mindenki játékmesteri segítséggel játszhat. Párhuzamosan új és használt társasjáték vásár, ügyességi- és gyereksarok és egyéb különleges programok: társasjáték verseny, beszélgetések, meghívottak, társasjáték kvíz és tombola. A család minden tagja talál magának való programot.

Facebook: Kecskeméti Társasjáték Kör Egyesülete

Harazin Tibor beszámolója:

IV. Dél-Dunántúli Társasjátékos Találkozó – Tolna | 2026. augusztus 29., | KLUBVEZETŐI KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉS

A IV. Dél-Dunántúli Társasjátékos Találkozó 2026. augusztus 29-én került megrendezésre Tolnán, a Lovarda Kulturális Központban. A rendezvény a térség társasjátékos közösségeinek, klubjainak és a társasjátékok iránt érdeklődőknek biztosított találkozási lehetőséget. A program részeként klubvezetői kerekasztal-beszélgetésre is sor került, amelyen különböző településekről és eltérő működési háttérrel érkező társasjátékos klubok és szervezetek képviselői vettek részt. A beszélgetés célja az egyes közösségek működésének megismerése, a bevált gyakorlatok és tapasztalatok megosztása, valamint az aktuális kihívások és fejlesztési lehetőségek közös áttekintése volt.



Bemutakozás

A bemutatkozások jól érzékeltették, hogy nincs egységes klubműködési modell. A résztvevők között egyaránt voltak informális klubok és egyesületi formában működő szervezetek, kisebb helyi közösségek és nagyobb tagsággal rendelkező szervezetek.

A pécsi közösség 2018-ban indult, jelenleg nem egyesületi formában működik. Időszakos, ingyenes eseményeket szerveznek. A korábbi, nagyobb aktivitás után jelenleg 6–8 fős aktív közösségről számoltak be, míg korábban mintegy 15 fő vett részt aktívabban a működésben. A beszámoló alapján korábban jelentős, akár több száz résztvevőt elérő rendezvényeik is voltak, ugyanakkor az elmúlt időszakban a közösségi aktivitás visszaesett.



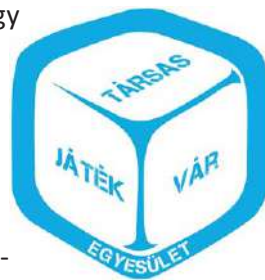
Tapasztalatcsere társasjátékos klubok és egyesületek között

A 2026 februárjában Veszprémben megrendezett ORSZÁGOS TÁRSASJÁTÉKOS KLUBTALÁLKOZÓ egyik fontos célja az volt, hogy a hazai társasjátékos közösségek képviselői megismerjék egymás működését, tapasztalatokat és jó gyakorlatokat osszanak meg, valamint közösen gondolkodjanak a klubokat érintő kihívásokról. A februári találkozón négy fő témakör – a tagtoborzás és közösségépítés, az eseményszervezés, a fenntartható klubműködés, valamint a klubok közötti együttműködés – került feldolgozásra.

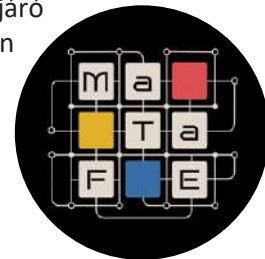
Ennek a szakmai párbeszédnek a folytatásaként került sor a klubvezetői kerekasztal-beszélgetésre, amelynek közepontjában ezúttal elsősorban az egyes klubok konkrét működési tapasztalatai, jó gyakorlatai, aktuális nehézségei és fejlesztési elképzelései álltak. A beszélgetés során különböző szervezeti formában, eltérő létszámmal és működési háttérrel dolgozó közösségek mutatkoztak be.



A TOLNAI TÁRSASJÁTÉK VÁR EGYESÜLET négy éve működik egyesületként, amelyet két év klubműködés előzött meg. Jelenleg 18 aktív taggal rendelkeznek, a szervezési feladatokat elsősorban három fő végzi. Programjaik között egész napos társasjátékos események is szerepelnek. A beszélgetés során egyik aktuális kihívásként a tagtoborzást jelölték meg.



A MATAFE ismertette a szervezet működését. Az országos egyesület 60–70 fős tagsággal, ezen belül mintegy 40–50 aktív taggal működik. Programjaik között nyílt játékteszt-napok és egyesületi rendezvények szerepelnek, valamint több várost érintő országjáró programot is szerveznek. A beszélgetésben elhangzott, hogy kommunikációjukban egy mintegy 600 fős levelezési listát is használnak, illetve társasjátékos grafikai képzés indítását tervezik.





A KECSKEMÉTI TÁRSASJÁTÉK KÖR EGYESÜLETE (KeTKE) 2022 óta működik egyesületi formában. A beszámoló szerint mintegy 60 fős tagsággal rendelkeznek és havi 7 fix eseményt szerveznek az eseti kitelepülések mellett. Működésükben jelentős szerepet kapnak a kitelepülések, a közösségépítés és a játékmesterek bevonása. A játékmesterek elismerésére külön programot is alkalmaznak. Külső partnereikkel barterjellegű együttműködésekre is van példa, kommunikációjukban pedig a Facebook a meghatározó csatorna.

A jánoshalmi közösség története 2015-re nyúlik vissza, működésük kezdetben plébániai környezethez kapcsolódott. A közösség korábban egyesületi formában is működött, ezt azonban később megszüntették. Fix helyszínnel rendelkeznek és havi rendszerességgel ifjúsági közösségi térben is tartanak alkalmakat. Jelenlegi létszámuk 10–14 fő körül alakul. Tapasztalatuk szerint a táborok lehetőséget biztosítanak új, később aktívvá váló tagok bevonására.



A CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK EGYESÜLET bemutatkozásában elhangzott, hogy a veszprémi közösség előzményei 2011-re nyúlnak vissza, az egyesület pedig 2016-ban alakult meg. Rendszeres programjai közé tartoznak a Társasjáték Délutánok. A beszélgetés során a tagok és önkéntesek szervezési feladatokba történő bevonása, illetve a feladatok megosztása is szóba került.



Közös kihívások és eltérő megoldások

A bemutatkozásokból jól látható volt, hogy a klubok mérete és működési formája jelentősen eltér, ugyanakkor több hasonló működési kérdéssel találkoznak. Ilyen a tagtoborzás és az aktív tagság megtartása, amely különösen azoknál a közösségeknél jelent kihívást, ahol az elmúlt években csökkent az aktív résztvevők száma.

Ehhez szorosan kapcsolódott a szervezési feladatok megosztásának kérdése. Több bemutatkozásból is az rajzolódott ki, hogy a klubok működtetését gyakran egy viszonylag szűk szervezői kör végzi. Ennek kapcsán szóba került a tagok aktívabb bevonása, a játékmesterek szerepe, valamint a közösségért rendszeresen feladatot vállalók elismerése.

A résztvevők példái azt is megmutatták, hogy a klubok eltérő programstruktúrával működnek. Megjelentek az időszakos és ingyenes rendezvények, a rendszeres klubalkalmak, az egész napos események, a nyílt játéktesztelések, a kitelepülések, a táborok és az országjáró programok. Ezek nem egymást kizáró modellek, hanem az adott közösség méretéhez, céljaihoz és rendelkezésre álló szervezői kapacitásához igazodó gyakorlatok.

Az egyesületi forma kérdése szintén több oldalról megjelent. A résztvevők között volt olyan közösség, amely klubként indult, majd egyesületté alakult, olyan is, amely jelenleg informális formában működik, illetve olyan is, amely korábbi egyesületi működését megszüntette. Emiatt felmerült az igény arra, hogy az egyesületté válással és az egyesületi működéssel kapcsolatos gyakorlati kérdésekről külön információmegosztás történjen. Ennek egyik lehetséges formájaként egy későbbi online tájékoztató, webinar lehetősége is szóba került.






ORSZÁGOS TÁRSASJÁTÉK KLUBTALÁLKOZÓ KECSKEMÉTEN

2027. FEBRUÁR 20. 10:00–18:00

**ORSZÁGOS KLUBTALÁLKOZÓ A TÁRSASJÁTÉK
KLUBOK TAGJAINAK, KÉPVISELŐINEK:**

- 9:30 REGISZTRÁCIÓ A NAGYTEREMBEN
- 10:00 KLUBOK BEMUTAKOZÁSA
- 12:00 MEGHÍVOTT ELŐADÓ SOCIAL MEDIA TÉMÁBAN
- 14:00 KEREKASZTAL BESZÉLGETÉS, WORKSHOP
- TAGOKNAK TÁRSASJÁTÉK A KISTEREMBEN

KATONA JÓZSEF KÖNYVTÁR




A tapasztalatcsere folytatása

A beszélgetés nem valamennyi felmerült kérdés lezárását célozta, hanem elsősorban arra biztosított lehetőséget, hogy a klubok képviselői saját működésükből hozzanak példákat, megismerjék más közösségek megoldásait, és azonosítsák azokat a témákat, amelyekkel érdemes a későbbiekben részletesebben foglalkozni.

A felvetett kérdések között hangsúlyosan szerepelt a tagtoborzás, a meglévő tagság aktivizálása, a szervezési feladatok megosztása, valamint az egyesületi működéssel kapcsolatos tapasztalatok átadása. Ezek részben visszakapcsolódnak a februári országos klubtalálkozó témáihoz, ahol ugyancsak megjelent a tagok megtartása, az önkéntesek motiválása, a fenntartható működés és a klubok közötti szakmai információcsere igénye.

A februári találkozó résztvevői korábban azt is támogatták, hogy a klubvezetői tapasztalatcsere rendszeresen, évente más helyszínen folytatódjon. A következő találkozó megszervezésére a Kecskeméti Társasjáték Kör Egyesület jelentkezett 2027-re, majd 2028-ra a soproni Pakli Egyesület, 2029-re pedig a budapesti Társas Központ Egyesület jelezte szervezési szándékát. A 2027 februárjában megrendezésre kerülő Kecskeméti eseményről hamarosan érkeznek az első információk.

A mostani kerekasztal tapasztalatai alapján a személyes klubvezetői egyeztetések egyik gyakorlati értéke, hogy különböző méretű, szervezeti háttérű és működési múltú közösségek konkrét példáit teszik összehasonlíthatóvá. A felmerült témák egy része további feldolgozást igényel, és egyben lehetséges kiindulópontot jelent a következő klubvezetői találkozók szakmai programjának kialakításához.

A kivonatott készítette: Harazin Tibor, CsTE



Carcassonne bajnokság döntősei

Egy országos bajnokság nemcsak a hivatalos táblákról és a feszült döntésekről szól, hanem a közösségről is, amely összetartja ezt a világot. A BoardCast csapata idén örömmel vállalta a Carcassonne Országos Bajnokság élő közvetítését, hogy a meccsek izgalmát elhozza a képernyőkre mindazoknak, akik nem lehettek ott személyesen a helyszínen.

Célunk, hogy a hazai társasjátékos élet kiemelt eseményei minőségi és részletes figyelmet kapjanak, legyen szó stúdióbeszélgetésekről vagy élő közvetítésekről. Az alábbiakban a JEM magazin interjóján keresztül a döntősök maguk mesélnek a kulisszatitkokról, a legnehezebb húzásokról és a bajnokság hangulatáról.

Ha kedvet kaptatok a versenyszerű játékhoz vagy egyszerűen csak érdekelnek a hazai társasjátékos hírek és tesztek, kövessétek a BoardCast csatornáját a YouTube-on, és lapozzátok figyelemmel a JEM magazint is!



Országos Carcassonne döntő
Élő közvetítésének linkje



Kocsis-Bakti Ruben

A *CARCASSONNE* online világának egyik kikerülhetetlen alakja, aki nemcsak itthon, hanem a távoli Spanyolországban is bizonyítja tudását. Az idei magyar *CARCASSONNE* BAJNOKSÁG döntőjén alanyi jogon részt vehetett, mivel a tavalyi online bajnokságot megnyerte, és meg sem állt a döntőig, ahol kiharcolta a lehetőséget, hogy idén részt vehessen a nemzetközi döntőn is.

Először is hadd gratuláljak a címhez, amit másodízben sikerült magadhoz kaparintanod. Ezzel te kaptad meg a lehetőséget, hogy képviseld országunkat a nemzetközi porondon Németországban. Azonban előbb egy egyszerűbb kérdéssel kezdenék. Mi volt az első társasjáték élményed és mi tett rajongóvá?

Köszönöm szépen a gratulációt! Az első társasjáték élményem konkrétan már nem is tudom, mi volt, nem emlékszem rá, de valamikor gyerekkoromban lehetett egy *MONOPOLY* vagy *KI NEVET A VÉGÉN?* vagy valami hasonló. Mindenesetre nagyon szerettem társasozni mindig is, csak viszonylag kevés lehetőség adódott rá, és ezért ki is kopott az életemből, mígnem egy barátunknál töltött vacsora után feleségemmel először kipróbáltuk a *CARCASSONNE*-t. Igen, a *CARCASSONNE* volt az, ami újra visszarántott a társasjáték hangulatba és rádöbbenem, hogy vannak ilyen játékok is? Aztán utána elővettünk egy családi ereklét, a *SCOTLAND YARD*ot, az első modern játékunk pedig, amit magunknak vettünk, a *TICKET TO RIDE* volt. A *CARCASSONNE* egy ideig parkolópályára került, csak úgy faltam az újabb és újabb játékokat. Aztán ahogy egyre többször találkoztunk a *CARCASSONNE*-os ismerősökkel, úgy egyre inkább megtetszett és végül vettem is belőle kiegészítőkkal együtt egy szettet. Ami aztán a *CARCASSONNE* rajongásom kezdő pontja volt, az a *BOARD GAME ARENA* regisztrációm. Ott fedeztem fel, hogy mennyire különbözik, amikor egy

verseny *CARCASSONNE* meccset játszok, attól, amikor „családi módon” játszottunk. Mondanom sem kell, nagyon felcsigázott. Onnantól kezdve a *CARCASSONNE* alapjáték átalakult sporttá és nekiálltam edzeni rendszeresen, nevezni versenyekre, bekapcsolódtam a magyar csoportokba, szóval a rajongásom így alakult ki a *CARCASSONNE* iránt.





Aminek a csúcsára majdnem sikerült is elérni, mivel 2021-ben kijutottál a nemzetközi döntőbe. Sikerült teljesíteni a saját elvárásaidat? Milyen tapasztalatokkal tértél haza?

Igen, 2021-ben voltam első alkalommal *CARCASSONNE* világversenyen. Ahogy most is, akkor is nehezen hittem el elsőre, hogy sikerült kijutni. Sajnos akkor ott több tényező is kedvezőtlen volt, fáradt és dekoncentrált voltam, így aztán nem sikerült összehozni a győzelmeket, végül a 32. helyen végeztem. Azzal a gondolattal léptem tovább, hogy majd legközelebb könnyű lesz javítani ezen az eredményen. Egyébként maga az esemény nagyon klassz élmény volt, megismertedtem és találkoztam élőben számos nemzetközi *CARCASSONNE*-os baráttal, akikkel azelőtt csak az online asztalnál vagy esetleg online meeting formájában találkoztunk. Ilyen szempontból hatalmas élményekkel gazdagodtam. Most a szociális élményeken túl bízom benne, hogy a helyezésemen is sikerül majd javítani.

Ha már az eredményességet említet, úgy hallottam, Spanyolországban élsz, és ott is megmérettetted magadat a különböző versenyeken. Milyen az ottani társasjátékos élet és mennyire veszik komolyan a versenyzést?

Nem ott élek, csak sokat tartózkodom Spanyolország területén, főként télen. A társasjátékos életről általánosságban nem sokat tudok mondani; ahol én szoktam főképp tartózkodni, ott nem igazán sikerült közösséget találnom sajnos. A *CARCASSONNE* versenyzést viszont elég komolyan veszik országos szinten és délen is, ahol én párszor részt vettem a versenyeken. Régióként vannak személyes versenyek egész évben, emiatt a közösségi élet is tök jó a *CARCASSONNE*-os körökben. Minden régióban van 8-10 verseny az év során, amelynek a végén az összesített teljesítmény alapján bejutnak az országos döntőbe a játékosok. A mezőny elég erősnek mondható országos szinten, bár a déli régió könnyebb terep, mint a magyar országos mezőny.

Végezetül, mit ajánlasz azoknak, akik egyszer el szeretnének jutni a nemzetközi döntőbe, ha pedig játszani szeretnének veled egy partit, hogy találunk meg?

Akik szeretnének a versenyszerű *CARCASSONNE*-ban magasabb szintre eljutni, azoknak a legjobb hely a *BGA (BOARD GAME ARENA)*, ahol rengeteg ügyes játékkal lehet gyakorolni. Van továbbá a <http://faragocsaba.hu/carcassonne> oldal, ahol pedig rengeteg taktikai/stratégiai tipp található a játék kapcsán. Egyébként angol nyelven a YouTube-on is található csomó hasznos anyag (pl. Alexey Pegushev vagy Otto Ikonen aka. Nallerheim csatornái). Sok gyakorlás kell és nem szabad feladni, amikor már huszadjára kapsz ki sorozatosan. Ez így indul. Viszont minden elvesztett parti rejteget valami tanulságot, amiből lehet fejlődni. Ha valaki eléri a 300-as ÉLŐ szintet *BGA*-n vagy valamilyen komolyabb eredményt offline versenyen, azok pedig jelentkezhetnek a *MAGYAR CARCASSONNE CSOPORT*ba, ahol egész évben folyamatosan vannak online versenyek levelező módban és néha élőben is (itt az élő alatt azt értem, hogy egyben lejátszunk egy vagy több meccset online, nem pedig levelezőben).

Ha velem szeretnétek játszani, akkor van egy opció, hogy a *BGA*-n megkerestek (mosopal néven szerepelek) és játszunk online vagy megtaláltok valahol Európában (ahol épp járok) személyesen és leülünk egyet játszani. Szívesen élek mindkét opcióval.





Illés Róbert

Öreg rókának is lehetne nevezni, de valójában nem is olyan régen játszik a csúcskategóriában és tavaly meg is mérthette magát a világ legjobbjai között. Idén is nagy elánnal a döntőig sikerült eljutnia, de az utolsó meccs az ellenfélnek kedvezett.

2025 magyar CARCASSONNE bajnokaként közvetlenül a döntőben láhattunk először játszani, aminek a szervezésében te is aktívan részt veszel. De sodródjunk vissza a kezdetekhez, mivel az első kérdésem, hogy mi is volt az a társasjáték, amivel először találkoztál, és mi indított el a hobbi felé?

Gyerekkoromban apukám tanított meg sakkozni, de soha nem hagyott nyerni, már felső tagozatos voltam, amikor végre sikerült legyőzőm. Rövid ideig igazolt játékos is voltam, de hamar kiderült, hogy ahhoz nem vagyok elég lelkes, hogy napi 5-6 órát elemzésekkel és megnyitások tanulásával töltsék. Már egyetemistaként találkoztam a társasok aranykorát elindító CATAN-nal, és lenyűgözött, hogy ez nem arról szól, mint az összes általam korábban ismert játék (MONOPOLY, GAZDÁLKODJ OKOSAN, KI NEVET A VÉGÉN? stb.), hogy dobunk a kockával és megyünk körbe-körbe. A barátaimmal sokat RIZIKÓZTunk később, egy időre pedig a póker világa is beszippantott. A CARCASSONNE-nal a Covid alatt ismerkedtem meg közelebbről. Akkor regisztráltam a BGA-ra, és ez lett az egyik kedvencem az oldalon. 2022-ben aztán véletlenül megtudtam, hogy lesz szegedi selejtező, amire beneveztem, és sikerült is megnyernem. A budapesti döntőben, ahol végül 5. lettem, megismerkedtem a legjobb hazai játékosokkal, és remek közösségre találtam. Ez plusz motivációt adott, hogy elérjek az ő szintjükre.



Sokaknak a társasjáték hobbi is marad egy életre, azonban neked egyfajta hivatássá vált, mivel versenyezni csak így lehet. Miért döntöttél úgy, hogy megméretteted magad és mikor jöttek az első sikerek?

Meggyőződésem, hogy az egyik legfontosabb dolog az életben, hogy az ember megtalálja, mi az a tevékenység, amiben teljesen ki tud kapcsolni. Ami mindig feltölti, és erőt ad a hétköznapi küzdelmeihez. Nekem ez sokáig a foci volt (hobbi szinten, de komolyan véve), de a harmadik térdműtét után kénytelen voltam visszavonulni. Később a póker adta meg ezt a kikapcsolódást, de azt csak pénzben lehet komolyan játszani, és az mindig zavart egy kicsit. A 2022-es TJK-s versenyek közben rájöttem, hogy megtaláltam a tökéletes kikapcsolódást: van tét és azzal járó izgalom, van szellemi kihívás, de nem teszem kockára vele a családom megélhetését. Azóta, ha tehetem, minden hasonló eseményre benevezek, és négy játéknak rendszeresen járok a versenyekre: CARCASSONNE, CATAN, UNMATCHED és CROKINOLE. Az igazi áttörést a 2024-es év hozta meg, amikor sikerült megnyernem a CATAN ORSZÁGOS BAJNOKSÁGÁT, aminek köszönhetően a rá következő tavasszal eljutottam a stuttgarti vb-re is. Óriási élmény volt. Azóta az motivál, hogy ezt újra átélhessem minél többször.





2023 óta folyamatosan ott vagy a legjobb négy között az országos bajnoki döntőkben, valamint 2025-ben a nemzetközi döntőre való kijutást is sikerült kiharcolnod. Volt valamiféle áttörés a játékodban, vagy ez a folyamatos fejlődés eredménye?

2023-ban ugyan 2. lettem, de megalázó fölényrel győzött le Tihon Józsi a döntőben. Megviselt az a vereség, de nem azt hozta ki belőlem, hogy hátat fordítottam az egésznek, hanem azt, hogy mindent el akarok követni, hogy ezt soha többé ne kelljen átélnem. Nincs nagy titok. A gyakorlat teszi a mestert. Sok mérkőzést lejátszottam a BGA-n, az elmúlt 5 évben majdnem 7 ezer partit. Ennek idővel meglett az eredménye. 2024-ben 3. lettem, de ott sem volt igazi esélyem, mert a döntő lebonyolítása szerint a négy forduló után csak egy veretlen játékos maradhatott, és ő lett a győztes, én pedig az első fordulóban kaptam a későbbi bajnok Varga Csillától. Utána már hiába nyertem meg a másik három partit, azok kvázi tét nélküliek voltak. 2025-ben aztán minden összejött. Akkor már egy szinten voltam a legjobbakkal, a szerencse is mellém állt, élő versenyeken pedig mindig jobban megy a játék, mint online, az asztal melletti izgalom a legjobbat hozza ki belőlem.



Ha már a Németországi döntő szóba került, milyen érzés volt kint lenni a legnagyobb játékosokkal és milyen tapasztalatokkal tértél haza?

Óriási élmény volt a Hernében rendezett vb, akárcsak korábban a CATAN vb. Előzetesen félttem, nehogy nyeretlenül kullogok haza, de három forduló után három győzelemmel az élen álltam. Kár, hogy utána három vereség következett, így végül csak 19. lettem az 52 résztvevőből. Az egész rendezvénynek nagyon családias és sportszerű hangulata volt. Az asztalnál mindenki beleadott mindent a győzelemért, de előtte és utána barátokként beszélgettünk, nevetgeltünk, szurkoltunk egymásnak. Ilyennek képelem az első olimpiák atmoszféráját. Nagyon motivált voltam, hogy idén visszatérhessek, de az utolsó akadályon elbuktam, Ruben ezúttal jobb volt a döntőben, és teljesen megérdemelten utazhat a vb-re.

Utolsó kérdésként, mit ajánlasz a kezdő játékosoknak és hol lehet megtalálni, ha játszani szeretnének veled egy partit?

Azt gondolom, hogy az ember abban tehetséges, amit nem un meg. A sakkra ráuntam, de a fent említett négy játékot nem tudom megunni. Szóval azt tanácsolom mindenkinek, hogy találja meg, melyik az a játék, amit nem tud megunni, aztán játsszon minél többet, és előbb-utóbb jönnek majd az eredmények is. A BGA-n robill néven vagyok elérhető, és bárkivel szívesen játszom. :)





Kiss Ferenc Emánuel

Egy állandó résztvevője a bajnokságnak, akit a híres-neves vírusnak köszönhetünk. A versenyeken nem csak egyéniben teszi magasra a mércét, hanem a válogatottnak is fontos bátyája, ami nála családi biznissz.



A bajnokság harmadik helyén végeztél a döntőben, ahova az online selejtezőből sikerült beverekedned magad. A többiek régi motorosként írnak le a versenyzés világában, de hol is kezdődött, mi volt az első társasjátékod és mi váltotta ki a rajongást?

Hú, nem tudom, mi volt az első társasjátékom. Mióta az eszemet tudom, nagyon szeretem a társasjátékokat. *CAPITALY*, *POLICE 07*, *MACSKAFOGÓ*, *VARÁZSFAZÉK*, *MANÓK TÁNCÁ*, *RIZIKÓ* volt nekünk (többek közt), de a sima memória játékokat, kártyajátékokat, pl. *RIKIKIT* is nagyon szerettem. Gyerekként ha nem volt társ, akkor megoldottam egyedül. Léptem több játékosnak én.

Ami talán a kedvenc-kedvencem volt, az az *ÉLVE FOGD EL* nevű, ez nagyszüleimnél volt meg, és nagypapám Afriká-

ból hozott expedíciós kalapjában volt igazán autentikus játszani. Ezt később beszereztem saját magamnak is.

Érdekes módon sokak klasszikus játéka, a *GAZDÁLKODJ OKOSAN* nem fogott meg, sokkal jobban szerettem a hasonló jellegű *CAPITALY*-t.

Meghatározó élményem volt, hogy egyszer még nagyon kis koromban nyertem *POLICE 07*-et nagymamám és apukám ellen, és úgy megdicsért nagymamám érte, én meg máig sem értem miért, mert semmi extrát nem éreztem, hogy tettem.

A *VARÁZSFAZÉK* játékhoz meg egy olyan emlék fűz, hogy az egyik karácsonyra saját társasjátékokat készítettünk nővéremmel az unokatesóinknak, és több ötletet merítettünk onnan. Manók táncát a múlt héten is játszottam a gyerekekkel anyukámnál. A *RIZIKÓ* meg igazán már a középiskolás éveim alatt volt meghatározó. És úgy általában az ottani barátaim, nagyon sokat társasoztam velük is. Sok másik társassal is.



Akkor neked sikerült megélned a mára már retró játékokat, ez sokaknak nem adatott meg és csak a modern társasjátékokkal lettek igazi játékosok. Hogyan találtál rá ezekre és mikor szippantott be a *CARCASSONNE*?

Itt se tudok sajnos pontos dátumot. Azt hiszem, 2002-2003 környékén lett meg a *CATAN* és a *CARCASSONNE*, minden bizonnyal születési/karácsonyi ajándékként kaptam/kaptuk. *CARCASSONNE*-t már játszottam egy számítógépes játék formában, de azért előben megismerve lett az egyik kedvenc. Ami biztos, hogy 2004-től már versenyekre mentünk mindkettőből. Bíró András szervezte ezeket, nagyon hálás vagyok érte neki, nagyon jó hangulatúak voltak ezek, több máig tartó barátság alakult ki ezeken. Ekkoriban a Könyvtár nevű klubba is sokat jártunk, ahol sok új, érdekes társast tudtunk kipróbálni. A fentiekén kívül a *BANG!* volt még nagyon népszerű nálunk, kéktúrázások alkalmával mindig ezt játszottuk az utazásokon, szállásokon.

2004-ben voltunk Essenben, az is nagyon meghatározó élmény volt. Lenyűgözött minket a hangulat, a forgatag, a rengeteg társas, és hogy csak úgy le lehetett telepedni a standokon a földre és kipróbálhattunk kb. bármit. Ami itthon réteg kultúrának érződött, ott akkor a világ közepe volt. Legalábbis úgy éreztük.

Essenben tudtunk megszerezni olyan játékokat, amiket itthon meg se lehetett venni. Azt hiszem, a *ROBO RALLY*t, de a *BETRAYAL IN THE HOUSE ON THE HILL* játékot biztos ott vettük. De az akkori BGG első helyein lévő *PUERTO RICÓ*t, *POWER GRID*et is megszereztük és játszottunk velük sokat. Nem szerettünk bele mindegyikbe a lista elejéről, az *EL GRANDE* egyikünknek sem tetszett, a *TIGRIS ÉS EUFRÁTESZ* csak nekem nem.



Tehát te sem vagy az a fajta ember, aki egy játékkal játszik egész életében. Azonban a *CARCASSONNE*-ban mégis elmélyedtél annyira, hogy a válogatottnak is a tagja vagy, amellyel csapatban méritek össze a tudásotokat más nemzetekkel. Hogyan működik ez és milyen eredményeket értetek már el?

Én 2020-ban, a Covidnak hála, csatlakoztam az újraéledő magyar *CARCASSONNE* közösséghez. 2021-ben már a válogatottnak is a tagja lettem, így csak 1 évet hagytam ki az online rendezett nemzetközi versenyekből.

A versenyeken országok vagy egy-két esetben régiók válogatott csapatai mérik össze a tudásukat. Az országok kereteibe maximum 10 főt válogatnak be, és egy-egy meccsen 5-5 játékos játszik 2 fős asztalokon. Az a csapat nyer, amelyik több párosítást nyer meg. Egy-egy párosítást 2 győzelemig játszunk. Versenyeken kiegészítők nélkül és időre játszunk a *CARCASSONNE*-t a *BOARDGAMEARENA.COM* felületén.

A legnagyobb sikerünk 2024-ben volt, amikor a fantasztikus 3. helyezést sikerült elérnünk a világbajnokságon. Azért realisan nézve nem ez a valós helyünk a világban, azt hiszem, nem volt még egy alkalom, hogy a csoportkörből továbbjutottunk volna. De ami igazán értékes, hogy a válogatott tagjai mindig biztatják egymást, szurkolnak egymásnak, és egy nagyon nyitott baráti társaság alakult ki a válogatott körül. Hozzám végképp közel áll a válogatott, hiszen gyerekeim anyja, Csilla és legutóbb már 10 éves fiam, Dusan is a csapat tagja volt.

Egy ilyen szép családhoz és persze az eredményedhez is gratulálunk, de utolsó kérdésként, hogy találunk meg téged a BGA-n egy partira, és mit ajánlanál a feltörekvő játékosoknak?

kissemó néven vagyok a BGA-n (és kb. mindenhol). Az utóbbi időben igyekeztem visszafogni a jelenlétem, kb. csak a *CARCASSONNE* versenyeket játszom, de amúgy tényleg szívesen játszom *CARCASSONNE* meccset vagy más társast bárkivel.

Mit javaslok? Játsszanak sokat, vagy legalábbis amennyi idejük és kedvük van, mert sok játékból sok tapasztalat lesz. Illetve nyugodtan kérjenek meg a magyar *CARCASSONNE* közösségből bárkit egy-egy meccs elemzésére, szívesen elmondjuk, mi miket léptünk volna egy-egy adott helyzetben. Ezekből lehet szerintem igazán sokat tanulni.



Molnár Renáta

A *CARCASSONNE* közösség állhatatos munkája miatt sok új arc is megjelent az idei selejtezőkön, így eddig rejtett tehetségek is felszínre kerültek. Szerintem Renáta ezek egyike, mivel mindkét megmérettetésen az utolsó négy közé jutott, és a játéka alapján is a legjobbak között a helye.

Neked is jár a gratuláció, mivel a budapesti selejtezőn és a döntőben is olyan menetelést mutattál be az első körös veszített játék után, amit ritkán tapasztalunk. Ezen kívül a rájátszásba is sikeresen kvalifikáltad magad. Azonban kezdjük az elején, vagyis melyik társasjátékkal találkoztál először és mi tett valódi rajongóvá?

Szerencsére már kis koromban játszottak velem társasokkal a szüleim. Volt egy 'társasjáték bőrönd', amiben az alap társasok voltak. Ki nevet a végén?, dáma, Kígyók és Létrak, Kockapóker stb. Imádtam, de a papír bőrönd rész már sajnos nincs meg és pontosan nem is emlékszek a nevére, viszont az alkatrészek mind megvannak. Utána azt hiszem, az első kiadású Hotelt kaptam, ami mind a mai napig minden elemével megvan és nagyon vigyázok rá.

Majd, amint a selejtező után készült interjúban mondtam, jött a *CARCASSONNE* és kb. vele egy időben a *CATAN* is... Szüleim jobban kedvelték a *CATAN*-t, a kártyák teljesen bebarapultak XD. Én egy kicsit jobban szeretem a *CARCASSONNE*-t, gyűjtöm a kiegészítőit is és amúgy a kockák utálnak engem.

Azóta szerencsére nagyon sok játékkal bővült a készletem... A *MARS TERRAFORMÁLÁSA* és az *AZUL - A KIRÁLYI PAVILON* a modernebbek közül a kedvenceim.



Azt tudjuk, hogy mi lett az eredménye, de mi volt az első lépés, ami miatt a versenyzésre adtad a fejed?

Egyszer belefutottam egy hirdetésbe, azt hiszem, a Facebookon, hogy gyere *CARCASSONNE* versenyre és addig a pillanatig én nem is tudtam, hogy van ilyen verseny, még most is kaptam új információkat (csapatverseny?!). A BGA-n rengeteg versenyre (főleg *CARCASSONNE* és *AZUL - A KIRÁLYI PAVILON*) be vagyok nevezve, de sajnos mindig eléggé elmorzsolódik az időm, így nem folytam bele eddig komolyan. Most igyekeztem a lehető legjobb tudásomat hozni, és bár ez icipicit kevésnek bizonyult (a negatív szerencsém is hibáztatom), de remélem, lesz ez még jobb is.



A tudásod elégnek bizonyult a legnagyobb játékosok ellen is, ami tényleg nagy teljesítmény. Hogyan tanultál bele a versenyformátumba és mennyi időbe (vagy játékba) telt?

Amikor felfedeztem a BGA-t, rögtön rákattantam a CARCASSONNE-ra, mivel a hétköznapiakban nem sok lehetőségem akadt játszani. Ahogy kiismertem a játékelületet, elkezdtem először az Arénában, majd versenyekben részt venni. Ekkortájt kerestem rá a magyar CARCASSONNE-os csapatra és beszéltem először Tihon Józseffel, de akkor azt mondta még nekem, hogy az élő pontszámom nem elég a csatlakozáshoz, így 1-2 hét alatt intenzív játékkal és stratégia-tanulmányozással elértem a kívánt szintet.

Volt egy jobb időszakom, amikor jobban tudtam figyelni a játékokra és 500 körüli élők voltak, annak nagyon örültem, de tavaly augusztus óta kicsit sok dolgom volt (megszületett a keresztlányom, mellette segítettem a szüleimnek, cukrász képzésre jártam – májusban vizsgáztam – pl. most is szülinapi tortát sütök a sógoromnak).

A lapkaszámlálás sokat segít, ezt minden kezdőnek elsőnek javaslom, és sok sok játék és tapasztalatszerzés... meg az sem árt, ha valakinek jó a szerencsefaktor.



Mi vagyunk a szerencsések hogy megismertünk és láthattunk játszani. Utolsó kérdésként van-e még valami, amit ajánlanál az eljövendő CARCASSONNE bajnokoknak?

Csak annyi, hogy élvezzék magát a játékot, nem kell mindig a győzelemre koncentrálni, hiszen jó érzés nyerni, de a játék-élmény és a hangulat mindennél fontosabb.

További képek a rendezvényről:



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
163. 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:

