164.

JEM

Játékos Emberek Magazinja

2026. november

ROBO RESCUE

Robo Rescue · Freigard · Chessmill · Tuti tipp! · Cherry on Top
Pick a Chicken · Statecraft · ATLASZ Szerepjátékos Életműdíj
Társasjáték az oktatásban - Könnyű? Azt hittem...



Chicago: Kampánycsata



Busó rege



Dr. Eureka



Mondocon élménybeszámoló

Kedves Játékosok!

Amikor ezen bevezető sorai készültek, péntek 13-át írtunk. Talán semmi nem tükrözi jobban a jelenlegi állapotokat. Egyrészt minket sem került el a balszerencse az elmúlt hónapban, amikor a cikkeket írtuk, másrészt éppen 13 cikkel készültünk nektek:

Az e havi borítón megjelenő játék játszása során még a Marsig is elutaztunk, hogy kimentsük a szerencsétlenül hátrahagyott robotokat (*Robo Rescue*). Azt gondoljátok, ez könnyű meló lesz? Hát, az nem is olyan biztos! A Társasjáték az oktatásban rovatunk ezt a kérdést veszi górcső alá (*Társasjáték az oktatásban - Könnyű? Azt hittem…*). Az űrbéli utazással járó komplikációk leküzdésére jeles tudósok (*Dr. Eureka*) praktikáira, tippjeire (*Tuti tipp*) is szükségünk lesz. Hogy a segítségükkel sikerül-e fúziós hajtóművet építeni, az egy nagyon jó kérdés, de az biztos, hogy a sakk és a malom fúzióját már megfejtették (*Chessmill*).

Landolás után ki tudja, mit találunk még a robotokon kívül? Gólemeket, sárkányokat vagy enteket? Reméljük, barátságosak lesznek velünk (*Freigard*). Amennyiben így történik, megalakul a marsi társadalom, ami óhatatlanul egy új világképet fog fölvázolni (*Statecraft*). Ilyenkor pedig új eszmék és nézetek nyernek teret, és ki-ki a maga véleményéért fog kampányolni (*Chicago: A kampánycsata*). Valaki talán komolyan is fogja ezt venni, és lehet, hogy egy életműdíjat is megszerez (*Atlasz Szerepjátékos Életműdíj*). Valaki pedig csak szórakozni szeretne és megosztja velünk élményeit (*Mondocon élménybeszámoló*). A választás a tiétek (*Pick a Chicken*)! És a hab a tortán, akarom mondani, a cseresznye a süti tetején (*Cherry on Top*), hogy a sok szerencsétlenségre a megoldás végig az orrunk előtt volt: ijesztő maszkot arcunkra öltve elriasztjuk a fekete macskát, mint busó a törököt (*Busó rege*)!

Aztán óvatosan a riogatással, nehogy elfelejtsétek, hogy november végén JEM díjátadó, ahová várunk mindenkit szeretettel!

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 Dzsenifer, Pálinkó Fanni
Benyó Dávid és Kiss Csaba

Olvasószerkesztők:
Békási Zsolt, Gál József és Krantz Domi

Korrektorok:
Kóczán Attila, Kiss Csaba és Krantz Domi

Jelen számunk cikkeit írták:
Kiss Csaba (drkiss), Eperjesi Gergely (Gergely), Sallainé Kiss Zsófia (Mona), Juhász Péter (Shepard) 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 készítők, 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 segítsetek 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 címeire 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 gondolkozást 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

5 Robo Rescue
9 Freigard
11 Chicago: Kampánycsata
14 Chessmill
18 Busó rege
22 Tuti tipp!
24 Cherry on Top
26 Pick a Chicken
28 Dr. Eureka
31 Statecraft
36 Mondocon élménybeszámoló
38 ATLASZ Szerepjátékos Életműdíj
39 Társasjáték az oktatásban - Könnyű? Azt hittem...



HŐSÖK, KÍVÜL TÁGASABB!

VIDÁM, CSALÁDI KOOPERATÍV JÁTÉK

VILÁGBOTRÁNY!
A HŐSÖK VISSZA AKARJÁK LOPNI AZOKAT A KINCSEKET, AMIKET MI CSENTÜNK EL TŐLÜK...

1-4 | 40 PERC | 14+

ÚJRA KAPHATÓÓÓ!



MAGYAR TÁRSASJÁTÉKDÍJ – KÜLÖNDÍJ

MENSA TÁRSASJÁTÉKDÍJ – MENSA HUNGARIQA – A MAGYAR IQ-KLUB

JEM 2025 KÖNNYED

VAGABUND

MAGYAR PREMIER



10+

1-4

45-60’

Robo Rescue

Én azt mondom: Robo. Te azt mondod: Race. De nem, ez nem a *RoboRace*, *Hegedűs Csaba* játéka, hanem valami teljesen más *Pierrot*-tól. Ahogy mondani szokás, ez a srác nem tud leállni, és ennek mi nagyon örülünk. *Pierrot* újabb játékkal rukkolt elő ugyanis, és ezt kifogástalan minőségű kivitelezéssel, a szemet azonnal megragadó borítóval és egy maximálisan áttekinthető játékmenettel prezentálja számunkra. Bár a téma nekem személy szerint nem a kedvencem, de kalapot kell emelnünk azelőtt, ahogyan a játék össze van rakva: jól működik, mint egy kifogástalan robot, és mégsem mechanikus.

Nem támad a Mars!



A dobozt kinyitva rögtön szemünkbe ötlik a komponensek gazdagsága, ugyanis nem elég, hogy a 4 robot minifiguraként került bele, a többi alkatrész is nagyon látványos kivitelezésűre sikerült, amiket mind-mind nagyon jó kézbe venni.

Itt is, mint oly sok játéknál, van egy közös játéktábla, illetve van a játékosnak külön saját karaktertáblája. Kicsit hosszabb előkészületet igényel a közös játéktér kialakítása, amikor is a süllyesztett tokenhelyekre a kétrétegű táblába behelyezzük az ott feltüntetett szükséges korongokat, amelyek majd az adott mezőn végrehajtható akciókat fogják mutatni. Felhelyezünk még 4 ládát a 4 megadott helyre, illetve a játékosok minifiguráikkal elfoglalnak 1-1 sarokmezőt. A képességkártyákból még az előkészületek során kínálatot képezünk 4 lapból, a parancskártyákból és a bónuszkártyákból pedig megkeverés után egy-egy húzópaklit készítünk. Bár a szabályok azt javasolják akkurátusan, hogy külön tartsuk őket, de a gyorsabb játékkezdéshez az is megengedett természetesen, hogy ha csak a fő kategóriákra választjuk szét a tokeneket, a többi kategórián belül pedig ömlesztve rakjuk ki az energiakockákat, az olajkockákat, a kábellapkákat és a módosítólapkákat, valamint a többi szükséges alkatrészt, amire majd a játék működésének leírásakor térünk ki.





A saját játéktábla valójában nem igényel előkészületet; annyi történik, hogy mindenki kap egy jobbra, egy balra és egy előre mutató parancskártyát, illetve választhat egy képességkártyát a kínálatból. Ja, és viszont el ne felejtsük, hogy össze kell állítanunk az űrhajónkat, amely 2 kartonrészből áll, illetve egy műanyag talpból - erre fogjuk felhelyezni a hajtóműveket, amelyekből 4-et összegyűjtve lehet megnyerni a játékot, azaz gyakorlatilag ezek az űrhajók a győzelmi pontok jelölésére szolgálnak.







A játékmenet során az éppen körön lévő játékosnak 3 lépése van: a programozás, az akciók és a konvertálás. Ezeket (még a programozást sem) nem szimultán végezzük (bár persze lehet előre tervezni fejben vagy a játékostáblán), mert a játéktér az előttünk lévő játékos akciói alapján is alakul, ki kell várnunk tehát a köre végét.



» Programozáskor (ami inkább csak a saját mozgás módjának és mikéntjének a kiválasztása) a játékos a saját játéktáblájára lehelyez vagy a bal oldalra egyetlen mozgáskártyát, vagy a jobb oldalra a 2 szélső kártyahelyre egy-egy mozgáskártyát, közéjük pedig egy úgynevezett kombi kártyát (ez utóbbi nincs a kezdőlapok között, tehát ezt a játék során meg kell szerezni). A nyilak által ábrázolt mozgásokat kell végrehajtani a robotfiguránkkal: előre haladni vagy elkanyarodni. Fontos, hogy a nyíl azért van kettéosztva, mert ez tulajdonképpen 2 lépést jelöl, az első mindig egy előrehaladás, a következő pedig vagy egy jobbra, egy balra, vagy előre történő lépés.



» A programozás után a választott mozgásokat végre is hajtjuk azonnal, és ennek keretében akció végrehajtására azon a mezőn van lehetőség, ahová a robotunk érkezik a mozgáskártya után. Az ott lévő nyomtatott vagy a tokeneken ábrázolt akciókat lehet végrehajtani, úgy mint 3 mozgáskártya felhúzása, egy bónuszkártya felhúzása, 2 olajkocka elvétele, dobás a 2 kábelkockával vagy egy energia akció, amivel egy robbantáslapkát tudunk felvenni. A saját játéktábla bal és jobb oldala között az a különbség még, hogy ha egy lapot tettünk a bal oldalra, akkor az érkezési mezőn 2 akciót hajthatunk végre, ha viszont a jobb oldalt választottuk és 2 mozgáslapot, illetve ha közé egy kombi lapot tettünk le,



akkor az első mozgáskártya szerinti érkezési helyen 1 akciót, a második érkezési helyen pedig 2 akciót hajthatunk végre. Nagyon fontos, hogy minden akciónak különbözőnek kell lennie, illetve hogy ezeknek a mozgásoknak különböző módosításai lehetségesek, amelyeket szintén a saját játéktáblára helyezett tokenekkel tudunk kiváltani. Ilyen például a 90 vagy 180 fokos elfordulás, az utunkba kerülő láda eltolása turbó lapka segítségével, átlebegés egy előttünk álló akadály fölött, a lépésünk rövidítése, azaz vagy csak egyenesen, vagy csak kanyarodva mozgunk. Illetve van még egy különleges lapka, amely egy portált nyit a tábla szélén akkor, ha beleütköztünk és ekkor a tábla egyik szélén kilépünk, majd a tábla másik szélén tudunk bejönni a robotunkkal. Vannak még a táblán kapcsolók, amelyekre rálépve vagy ládát rájuk tolva tudjuk bekapcsolni az azzal azonos sorban vagy oszlopban lévő összes energiatokent, amelyekre



aztán rálépve vagy robbantás tokent vehetünk fel, vagy processzort. Amikor egy mezőn tokenes akciót hajtunk végre, akkor levesszük az ott lévő tokent, ez tehát az utánunk érkezőnek már nem lesz elérhető, és még az is előfordulhat, hogy egy mezőn nem marad más akciólehetőség, csak a mozgáskártya húzása - ami viszont mindig elérhető lesz, hiszen az egy, a táblára nyomtatott akció.

» Körünk zárásaképpen a kezünkben tartott kártyákat vagy tokeneket vagy olajkockákat tudjuk átkonvertálni oly módon, hogy megadott mennyiségű eldobásáért módosítótokeneket vagy képességkártyát tudunk felhúzni. A konvertálás befejezése után a tőle balra ülő játékos kerül sorra és az óramutató járása szerint megy a játékmenet.



„Lobot a lobot ellen” – Barry Kripke



Mi a végső cél? A végső cél nem más, mint 4 darab hajtóművel felszerelni a rakétánkat, hogy az elindulhasson és visszahozhassa a robotot a Marsról a Földre. Mik azok, amikért hajtóművet lehet kapni?

Hajtómű jár bármelyik olajsáv (kettő van ugyanis) 9 olajkockával való feltöltéséért a játékostáblánkon, vagy ugyanott az energiatárolók feltöltéséért 2 energiakockával, vagy a 4 processzorlapka összegyűjtéséért, vagy pedig az úgynevezett kábelmezőn megadott pontok összekötéséért. Ez egy nagyon érdekes és kimondottan innovatív „játék a játékban”, kicsit hasonlít a *Cleopatra and the Society of Architects* megoldására, de míg az utóbbi játékban egy poliomino szerepel, addig itt egy útvonalépítés tölti be a mellékjáték szerepét. Kábellapkákhoz úgy lehet jutni, hogy azokat vagy a kábelkocka dobásával kaphatjuk meg, vagy bónuszkártyák adják, esetleg a konvertálásnál vásárolunk ilyeneket, és ezeket rögtön le kell építenünk a 6×6-os négyzethálóba a játékostáblánkra, még akkor is, ha azok lehelyezésével az általunk tervezett útvonalnak nem az optimális változata alakul ki. Ha sikerül vagy megadott pontokat összekötni, vagy bizonyos pontokat körbekeríteni egy kábellel, akkor ezért is jár a hajtómű.



A játéknak akkor van vége, amikor valaki megépíti a 4. hajtóművét is; a fordulót még lejátsszuk. Alapesetben az első sikeres játékos nyeri a játékot, de ha esetleg még valaki más elkészül, akkor köztük az összegyűjtött lapkák és kockák alapján dől el a győzelem.

Nem vagyok robot



Pierrot-tól megszokhattuk, hogy mesterien bánik a négyzethálón való mozgással, hiszen akár a *Roundforest* játéka, akár a *Kalmár* ugyanezen az alapon épül fel, de tulajdonképpen a *Twilight City*nek is ez adja az egyik fő jellemzőjét. A *Robo Rescue* felső szintű családi vagy közepes szintű gamer játéknak sorolható be, ahol az egyik legnagyobb kihívást az előre tervezés és a zsákutcába futás elkerülése jelenti. Ugyanis mindenképpen vigyázni kell arra, hogy körünk végén ne álljunk se egy ellenfelünk, se egy láda, se a játéktábla széle előtt úgy, hogy nincs nálunk legalább egy 90 fokos elfordulást adó vagy lépést megrövidítő lapka, amivel aztán kimozdulhatunk szorult helyzetünkből. Ha mégsem tudunk semmit sem tenni egy körben, passzolhatunk: ilyenkor kapunk 2 mozgáskártyát és konvertálhatunk, tehát a következő körre megszerezhetjük az elmozduláshoz szükséges lapkát, de vigyázat, a játék egyáltalán nem pátyolgatja a lassan tervezőket és azokat, akik kicsit gyengébb orientációs képességekkel rendelkeznek, hanem kifejezetten ezen utóbbi képességet kívánja fejleszteni azzal a verseny-helyzettel, ami a gyorsabban tervezők miatt a játékban kialakul. Jó előre el kell döntenünk, hogy mivel akarunk hajtóművet szerezni, mert egyszerre minden opcióval nem fogunk tudni; sőt, ha egyformán akarunk beruházni olajkockába, kábellapkába, energiakockába vagy processzorba, törvényszerűen ott fogunk állni a játék végén úgy, hogy mindegyik haladt valamit, de egyik sem lett kész és egy hajtóművünk sem készült el célirányosan.



Terveinknek megfelelően kell a lépéseinket megfontolni, nincs idő elpazarolt körökre, mert ebben a játékban – Demjén Rózsi után szabadon – most nem a vonat az, ami nem vár, hanem az induló űrhajó.

drkiss

A Vörös Bolygó felszínén eddig több sikeres marsjáró (rover) dolgozott, és jelenleg is aktívak ilyen eszközök.

Jelenleg is aktív marsjárók:

- Perseverance (NASA): 2021-ben landolt, a legfőbb célja az egykori élet nyomainak keresése és talajminták gyűjtése. Hozzá köthető az első idegen bolygón reptetett drónhelikopter, az Ingenuity is.
- Curiosity (NASA): 2012 óta vizsgálja a Gale-krátert, és azt kutatja, hogy a Mars környezete alkalmas lehetett-e egykor mikrobiális életre.
- Zsungrong / Zhurong (Kína – Tianwen–1 program): 2021-ben érkezett a Marsra, a talajrétegeket és a felszín alatti vizeket kutatja.

Korábbi, már nem működő marsjárók

- Sojourner (NASA – Mars Pathfinder): Az első működő marsjáró a történelemben, amely 1997-ben szállt le és 83 napig küldött adatokat.
- Spirit (NASA – MER-A): 2004-ben landolt (ikerpárja az Opportunity-nek); egykori folyékony víz nyomait találta meg, a küldetése 2010-ben ért véget.
- Opportunity (NASA – MER-B): 2004-ben landolt, és rekord ideig, 15 éven át működött a felszínen. 2019-ben hallatott magáról utoljára.

forrás: Mesterséges Intelligencia



Tervező: *Pierrot*

Megjelenés: *2026*

Kiadó: *Private Moon Studios*

Kategória: *rácson mozgós, szettgyűjtős*

10+ 1-4 45-60'

PRIVATE MOON STUDIOS



8+

1

15’

Freigard

Általában minden játéknak kell egy sztori; ennek most éppen az, hogy Freigard földjét fémvárak akarják megszállni, melyek felőrlik és elpusztítják az ország fáit és zöldterületeit.

Mint afféle egyszemélyes kártyajáték, természetesen arra épül a mechanikája, hogy le tudjunk győzni egy automatizmust: itt éppen kártyáink értékének összege kell, hogy nagyobb legyen, mint egy megadott számérték. Kezdésként kiválasztjuk, hogy milyen erősségű ellenfelekkel akarunk játszani: mindegyik választható csoport 3 ellenfélből áll, de míg a leggyengébb esetében az elérendő pontszámok 14, 18 és 22, addig a legerősebbnél 18, 22 és 28. Már előre jelzem, még a legkisebbet is nehéz legyőzni, nem hogy a legnagyobbat.



A játék elején kipakolunk még 4 úgynevezett totem kártyát egymás mellé a játéktérre; ezek különleges akciókat adnak a játék során, ha úgy használjuk őket, ha pedig csak simán kártyaként, akkor plusz 1 pontot adnak összegyűjtött lapjaink értékéhez. Ezeket a lapokat a játék során egyszer lehet elhasználni.

A pakliban, amiben 49 kártya található, 3 csoportot találunk: a gólemeket, a sárkányokat és az enteket. Gólemből 3 fajta van és mindegyiknek lehet energiamezője vagy sem; sárkányból 2 színű van, de lehetnek egyfejűek vagy kétfejűek; entekből kétféle van, tűlevelű és lomblevelű, de olyan kártya amin nincs fa, csak oldalról belóg a képbe egy tűlevél vagy egy lomblevél ág. Ehhez a 49 kártyához még hozzáadunk egy csapdakártyát és kezdődhet a játék. Megkeverjük a paklit, 3 kártyát húzunk a kezünkbe és eldöntjük, hogy a kezünkben lévő lapok jók-e ahhoz, hogy lepontozzuk őket, vagy kártyát kell húznunk. A lepontozás úgy történik, hogy a 3 kártyából egy megadott sorozatot kell alkotni, amelynek értéke a sorozatban szereplő lapok jellegétől függ. Ehhez egy pontozó táblázatot használunk, amit szerintem elegánsabb lett volna egy segédletként a játék mellé adni, és akkor nem kellene állandóan





a szabálykönyvet lapozni vagy annak hátoldalát böngészni. A gólemek esetében bármely három 1 pontot ad, 3 különböző 2 pontot, 3 egyforma pedig 3-at, és ha mindegyik rendelkezik energiamezővel, akkor duplázzuk az így elérhető pontokat. Ugyanez a sárkányoknál úgy működik, hogy az egy- vagy kétfejűek vegyesen 1 pontot, csak egyfejűek 2 pontot, és csak kétfejűek 3 pontot érnek, ráadásul, ha azonos színűek, akkor megduplázzuk a pontokat. Az enteknél a lepontozható 3 lap úgy alakul, hogy a rajtuk lévő fák számát adja, viszont ha mind azonos típusú, tehát például tűlevelű, akkor duplázzuk az azon lévő pontokat. Van még egy negyedik mód is sorozat alkotásra, ez az, hogy ha az összes kártya jobb felső sarkában van úgynevezett mágikus gömb, akkor ezt a 3 kártyát lepontozzuk és a legkisebb értékű gömb pontját kapjuk meg.

Amikor azt mondom, megkapjuk a pontot, azt kell úgy kell elképzelni, hogy annyi kártyát, ahány pontot szereztünk a lepontozáskor, képpel lefelé fordítva leteszünk a legyőzendő fémvárak elé. A szabály azt javasolja, hogy 5-ös csoportokba rendezzük őket, így könnyebb számon tartani az elért pontokat. Mivel 3 kártyát pontozunk, de lehet, hogy több pontot érünk el, mint 3, ezért ilyenkor a lepontozott kártyákat még kiegészíthetjük vagy a dobópaklból, vagy a húzópaklból, hogy tudjuk ezekkel jelölni az elért pontjainkat. Ha nem sikerül a lepontozás, mert nem olyan a lapok összetétele a kezünkben, akkor húzhatunk egy lapot, majd eldobunk egyet, akár ugyanazt is, és megnézzük, hogy ezt le tudjuk-e pontozni.

A forduló akkor ér véget, ha elfogy a húzópakli, ekkor megnézzük, hogy sikerült-e legyőzni bármelyik fémvárat. Természetesen az elért pontokból legalább annyit kell szerezni, amennyi a fémvár ereje; ekkor ezt vissza lehet tenni a dobozba, és kezdődik a második forduló, amikor megpróbálunk legyőzni egy második fémvárat. Ha a 3 forduló nem elég, akkor az egyik totemkártya felhasználható arra, hogy egy 4. fordulóban próbálkozzunk meg legyőzni az ellenfelet. A másik 3 totem kártyával tartalékolni lehet egy lapot a forduló végéig, a dobó pakliból lehet visszatenni egy lapot a pakli tetejére vagy egy megadott feltételnek megfelelő kártyát lehet kikeresni a húzópakliból. Van még egy trükkös lap a pakliban, ez a Csapda: ha ez feljön, akkor a kezünkben lévő három lapot el kell dobnunk és új lapokat kell húznunk. Ez azért fontos, mert nem hagyja, hogy nyugodtan és kényelmesen gyűjtögessük a lapokat a kezünkben, hanem arra sarkall, hogy várva azt, hogy lecsap a Csapda, inkább megpróbáljuk valahogy kijátszani a kézben lévő kártyákat.



Egyébként is a játék lényege, hogy a kezünkben lévő 3 lap általában nem lesz jó lepontozásra, ilyenkor viszont lapot húzunk, majd dobunk, de az a kérdés, hogy a megmaradó 3 lappal hogyan megyünk tovább, mire kötelezzük el magunkat. Vajon enteket, gólemeket vagy sárkányokat gyűjtünk, és ha áttérünk az egyikről a másik gyűjtésére, vajon nem pont akkor jön-e fel egy olyan jó lap, amelyik a már feladott sorozatba illeszkedett volna tökéletesen. Emiatt a lapjárás bizonytalansága és a szerencsefaktor miatt a játék egyáltalán nem könnyű, és a legnehezebb, azaz legerősebb ellenfelek legyőzése bátran állíthatom, hogy nem csak jó tervezést, de szerencsét is igényel.

drkiss



Freigard

Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2026

Kiadó:
inPatience, Reflexshop

Kategória:
szettgyűjtős, kézből gazdálkodós

8+ 1 15'



12+

1

30’

Chicago: A kampánycsata

Ennél jobban időzíteni nem is lehetett volna ezt a játékot, mint amit a kiadó csinált: 2026 ugyanis nagyon sok országban valóban a választás éve; kezdve hazánkkal, folytatva déli szomszédunkkal, de gondolhatunk Brazíliára vagy az Egyesült Államokra is, ahol a magazin megjelenésének hónapjában tartják a midterm választásokat.

Szavazz rám!

Az egyszemélyes játékokhoz képest meglepő dinamikus darab a *Chicago: A kampánycsata*, és ezt annak köszönheti, hogy a játék feltételeit igen változatosan lehet beállítani. Kapunk a dobozban 45 városkártyát, amik kétoldalasak: az egyik oldalukon egy várostömb látható felülről, a kártya 4 sarkában pedig egy-egy szimbólum - ezek azoknak az erőforrásoknak a jelei, amelyeket a játékban gyűjteni lehet; a kártyák másik oldala pedig egy karaktert ábrázol, a jobb felső sarokban látható az ára (fent a teljes ár, alul egy csökkentett ár, ha elérjük a szintén a jobb felső sarokban látható szintet a megadott erőforrásból, a lap alján pedig azt látjuk, hogy bizonyos feltételek esetén milyen további előnyöket, bónuszokat ad a lap). Jár a játékhoz még 8 darab ellenfélkártya, ezek egyre nehezedő szintűek, valamint 6 eseménykártya, ezek kétoldalasak, tehát 12 eseményből válogathatunk. Kapunk még egy erőforrássávot és erőforrásjelölőket, amikkel a statjainkat tartjuk nyilván.

Előkészületként létrehozunk egy 6×4-es négyzethálót oly módon, hogy egy oszlopba rakunk 4 városkártyát a városnegyed oldalával felfelé, majd alulra pedig a 6 eseménykártyát egy sorba. Ezek metszéspontjaiban tehát kialakul egy négyzetháló. Választunk egy ellenfelet, a maradék városkártyákat pedig húzópakliba rendezzük megkeverés után. A játékos 25 pénzzel kezdi a játékot.

A játékos elsőként felhúz egy lapot a kezébe, megnézi mindkét oldalát és eldönti, hogy mit kezd vele: bővítheti a várost balról jobbra, azaz feltöltheti a négyzethálót utcákkal, háztömbökkel. Ha így tesz, akkor tulajdonképpen nem történik semmi különös, mehetünk tovább a következő kártya húzására, azonban ha betelik egy oszlop, akkor az oszlop alatti eseménykártya azonnali hatását végre kell hajtani. Ezek a hatások általában olyanok, hogy pénzt vagy népszerűséget vagy más erőforrást veszítünk, ahhoz képest, amennyivel rosszabbul állunk, mint az ellenfelünk. De kaphatunk is pénzt vagy szavazatot pl. ha jobban állunk, mint a kiválasztott opponensünk.



A lehelyezés szabályaival kapcsolatban még azt kell tudni, hogy természetesen nem lehet túllépni



a játéktér kereteit és csak oldalszomszédosan már lent lévő kártyához lehet rakni másikat, de megtehetjük azt, hogy nem egy oszlopot töltünk be, hanem egy sort folytatunk, azonban minden olyan lapért, amit nem a legbalszélsőbb üres helyre teszünk, egy korrupciót kell kapnunk.

A másik lehetőség a kártyával az, hogy a karakter oldalával felfelé magunk elé tesszük és megvásároljuk, kifizetjük azt az árat, ami a jobb felső sarokban van (ez lehet a teljes ár vagy a kedvezményes ár). Érdekes megoldás, hogy italért 2-vel csökkenthető a felbérelhető karakterek ára, viszont ez is eggyel emeli a korrupciós szintünket.

A felhúzott kártyát el is lehet dobni vagy csak egy sima dobópakliba, ahol semmi nem történik, vagy az ellenfelünk mellé, ide viszont legfeljebb 7 lap dobható el, ugyanis minden ide eldobott lapért kapunk egy jutalmat az ellenféltől, viszont egy büntetést is a játék végén ugyanezen lapokért.

A játékban a másik akciólehetőség az, hogy nem lapot húzunk, hanem egy már meglévő asszisztensünkkel betelepszünk a városba, ilyenkor 4 városkártya sarkainak érintkezésére, tehát 4 lap sarkait lefedve kell letennünk a lapot, és az így lefedett mezőkön lévő erőforrások közül kell kiválasztanunk egy fajtát, és az abból így lefedett szimbólumok számának megfelelően kapunk 1, 3, 5 vagy 8 ilyen erőforrást.

A játéknak akkor van vége, amikor az utolsó lapot is felhúztuk, beépítettük vagy eldobtuk, és az összes felfogadott karaktert ráraktuk a megfelelő helyre a városban. Ha kevesebb lapot tettünk le, mint amennyi a teljes négyzetháló betöltéséhez szükséges, egy-egy korrupciót kapunk minden hiányzó városnegyed után.



Ezután balról jobbra haladva végrehajtjuk az összes eseménykártya játék végi hatását, majd minden korrupció után elveszítünk 2-2 dollárt vagy 1-1 szavazatot, és itt kapjuk meg az ellenfélkártya mellé kidobott lapjaink büntetését is. Akkor győztük le ellenfelünket, ha több a szavazatunk, mint neki, döntetlen esetén pedig akkor, ha kevesebb a korrupciónk, ellenkező esetben veszítünk.

Nagyon gondolkodtatós darab a *Chicago*, ami nem véletlen: szerzője az a *Xavier Georges*, akinek nem kisebb játékot köszönhetünk, mint a *Troyes*. Ennél a mostani darabnál egyértelmű, hogy a játékot azzal kell kezdenünk, hogy alaposan kitanulmányozzuk az alsó sorban lévő eseménykártyák hatásait, mind az azonnalit, mind a játék végit, ugyanis ezek egymást követő sorrendje alapján kell felépítenünk a stratégiánkat. Meg kell próbálnunk elkerülni azt, hogy amikor egy oszlop



hatása kiváltódik, akkor ott rosszabb pozícióban álljunk erőforrás tekintetében, mint az ellenfelünk, ugyanis ekkor érkezik a büntetés. A játék végére pedig érdemes ezeket legalább szinten tartani, lehetőleg meghaladni, mert van néhány lap, amelyik az ellenfél meghatározott erőforrásainak túlszárnyalásáért szavazatot ad és hát a szavazatszerzés a végső célunk ebben a játékban, ez adja a győzelmi pontot - akárcsak egy valódi választási kampányban.

drkiss









REFLEXSHOP

Chicago: A kampánycsata

Tervező: *Xavier Georges*

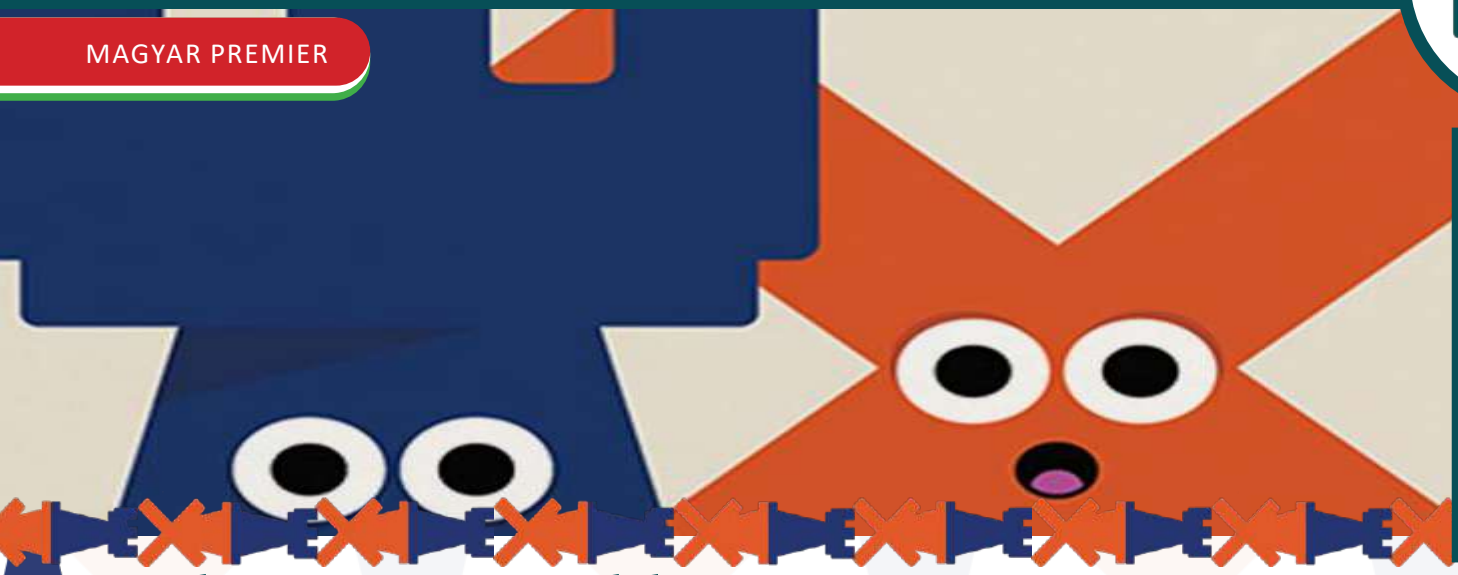
Megjelenés: *2026*

Kiadó: *inPatience, Reflexshop*

Kategória: *szettgyűjtős, kézből gazdálkodós*

12+ 1 30'

MAGYAR PREMIER



10+

2

5-10'

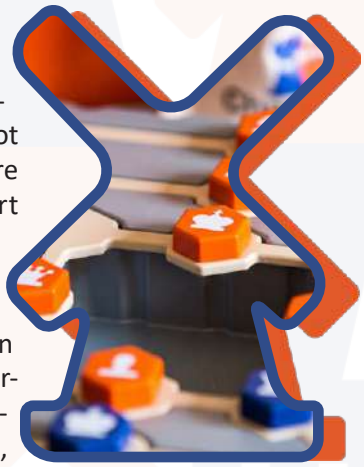
Chessmill

Fogalmazzunk úgy, hogy a *Chessmill* kiszúrta a szemem, amikor a *Piatnik*os partnernapon elsétáltam a kiadója asztala mellett. A *sakk* igencsak népszerű tevékenység (egyébként a *malom* sem kevésbé népszerű), engem is közel másfél évtizedig foglalkoztatott, ami végül - mint láthatjátok - teljesen beleolvadt a társasjátékozásba. Szóval már csak a múltam miatt is kíváncsi voltam erre a játékra, és egyben triggerelt is, hogy egyáltalán létezik. Hogy menynyire fogom kiismerni a *Chessmill*t? Az mindenesetre biztos, hogy annyira nem, hogy komoly állításokat tegyek róla, hiszen ezen cikk megjelenésekor a közel 1500 éves sakkal ellentétben a *Chessmill* még csak 2 hónapos játék.

Salom

A *Chessmill* nem árul zsákbamacskát: mindkét játékos célja, hogy hamarabb adjon mattot a malompályán úgy, hogy a figurák egyszerre viselkednek a malomból és a sakkból ismert figurákként is.

A játék praktikus inzerttel érkezik, ugyanis önmaga az inzert: a malomtábla közepén pont van elég hely, hogy egy kis zsákban elférjenek a játékosok figurái. Ezek között a figurák között találunk természetesen gyalogot, futót, huszárt, bástyát, vezért és királyt is. Ezeket szín szerint osszátok szét, és már kezdődhet is a játék.



A malomhoz hasonlóan két szakaszra tagolható a játék menete: az első fázisban felhelyezzük a figuráinkat, a következőben pedig, ha már mindent felhelyeztük, mozgatjuk a figurákat a táblán.



A felhelyezés fázis során minden figurát pontosan egyszer fogunk a táblára felrakni. Ha sikerül malmot kiraknunk, azaz egy sorba három saját figurát leraknunk, akkor levehetjük az ellenfél egyik figuráját. Az ügyes játékosok úgy is felhelyezhetik a figuráikat, hogy sakkot generálnak a táblán. Ezt azonban a mozgatási fázisig nem fogjuk feloldani, hanem amíg el nem fogytak a figurák, zavartalanul folytatódik tovább ez a fázis.



Ellenben ha kész vagyunk, jön az igazi aprítás. Ehhez először nézzük meg a figurák mozgását: bármelyik figura típustól függetlenül mozoghat malomfiguraként, a klasszikus malompálya vonalain, azaz egy szomszédos mezőre mozog egy sorban (ezt azért fontos kiemelni, mert a *Chessmill* tábláján az átlók is össze vannak kötve, amit csak a figurák sakk szerinti mozgásakor lehet használni). Ha viszont sakkfiguraként mozgunk, akkor a következők a lehetőségek:

» A gyalognak különleges ütése van: az átlókon tud ütni, azaz ha van figura egy vele átlóval összekötött mezőn, odaüthet, viszont üres mezőre nem mozoghat átlón keresztül.

» A futó szabadon üthet és mozoghat az átlókon, nem csak a vele közvetlenül összekötött mezőre, mint a gyalog az ütése esetén.

» A huszár itt is L alakban lép, de a kis pálya miatt az L nem 2+1 lépés, hanem csak 1+1 lépés, azaz lép egyet valahová, majd kanyarodik egyet tovább. Természetesen az ugrós mivolta változatlanul érvényesül.

» A bástya mozgása változatlan, a sorokban szabadon mozoghat és üthet.
» A vezér most is a futó és a bástya kombinációja: a sorokban és átlókon szabadon mozoghat és üthet.
» A király pedig pontosan egy mezőt haladhat, és a tábla bármely, akár átlós vonala mentén mozoghat vagy üthet.



Na, és még egy fontos dolgot rögzítsünk: a malom kialakítását! Malom akkor jön létre, ha egy sorban van három figuránk. Valahányszor malmot hozunk létre, vagy levehetjük az ellenfél egyik figuráját, vagy visszarakhatjuk a táblára az egyik, már leütött saját figuránkat. Ez mindkét fázisra vonatkozik. Az első fázisban ezt azért kell külön figyelni, mert a leütött figuráinkat már nem rakjuk fel a táblára, ezt csak egy malom létrehozása segítségével tehetjük meg.

A malom másik roppant fontos tulajdonsága a védelem, ugyanis egyik figurát sem vehetjük le vagy üthetjük le, ami egy malomban áll. Mi van akkor, amikor már csak három figuránk van? Nos, ekkor megint a malom egyik szabálya érvényesül, miszerint minden figura bármelyik üres mezőre ugorhat a táblán (nyilván a király nem ugorhat sakkba, illetve az is fontos adalék, hogy elugorni sem tud sakkból).



És most már csak a játék végét kell megvizsgálnunk. Aki mattot ad, az megnyeri a játékot. A mattadás mindenképpen a második, mozgatós fázisban következik be: ha az első fázis végén sakk helyzet áll fenn, akkor az első fázist követően a sakkban álló királyt azonnal meg kell menteni akár ellépéssel, a figura leütésével vagy levételével. Ha ez nem sikerül, akkor matt van és elvesztette az illető a játékot.

A második fázis későbbi köreiben pedig már magától értetődő a helyzet: ha az ellenfeled nem tud kibújni a sakkból, akkor győztél.

Makk



Izgalmas megoldás, mint láthatjátok. A legnagyobb kihívás a játékban, hogy egyszerre kell két különböző szabályrendszer alapján gondolkoznunk. Igen, lehetne mondani, hogy ez most már egyetlen, új játékszabály, de valójában nehéz függetleníteni, amikor az ember látja a huszár vagy a bástya képét a figurákon. És a játékot is a figurák sakkbeli lépése, illetve maguknak a malmoknak a kialakítása határozza meg, a többi inkább apróság az alapvető gondolkozás tekintetében. Ennek van jó oldala is, miszerint több lehetőség adódik a játékban, picit több módon léphetnek a figurák, illetve új formációk is létrejönnek. De az igazság az, hogy közben mégsem, mert mégis csökkennek a lehetőségek, mivel minden malom teljesen lefogja a benne lévő figurákat, ráadásul a tábla is kicsi, kevés mezővel bír, ami azt eredményezi, hogy valójában a tábla zsúfolt lesz, emiatt kifejezetten kevés lépés áll majd a rendelkezésemre, ha az értelmes, nem öngyilkos lépéseket számoljuk. Itt szeretném megemlíteni, hogy a játéktábla kicsit más, mint a klasszikus malomé, ami az átlóknak köszönhető. És ezt nagyon jó és fontos döntésnek tartom, kell ez a kis lazítás a figurák mozgásához, még ha nem is használhatja mindegyik figura teljes értékűen.

Haladjunk egy kicsit sorban is, vessünk egy pillantást a „megnyitásra". Itt csak pakolgatjuk a figurákat és igyekszünk helyzetbe hozni magunkat. Innen már látható a kezdőjátékos előnye, ugyanis övé lesz a középjátékban az első lépés, tehát valószínűleg az első malom is az övé lesz. Igazából ez a rész a spekulációk játéka, mivel még kiforratlan az állás, és sok a lehetőség, tervezni sem nagyon lehet, inkább csak próbálgatjuk egymást, és megalapozzuk a jó folytatást. Nekem ez a kis egymásnak feszülés pont jó volt, kellően izgalmas és pörgős.



A középjáték természetesen a játék legizgalmasabb része, hiszen itt kell a legtöbbet számolni és gondolkozni. Ekkor már mozgunk a figurákkal és új állásokat alakítunk ki. Itt valójában két elemmel operálunk: a kötésekkel-támadásokkal és az áldozatokkal. Mindkettő a malomra épít, ugyanis az előbbi kvázi az ellenfélre szeretné rákényszeríteni, hogy adja fel a biztonságos pozícióit. Vagy adjon fel egy helyet, amivel malmot építünk, vagy hagyja el a sajátját, feladva a leütéstetlenségét. Ez a lassú harc része a játéknak, és valamennyire hasonlít a játék kezdeti történéseire, de már egy sokkal kötöttebb pályán, kevesebb lehetőséggel. Mégis,

aki rászánja az időt a lehetőségek végignézésére, a játéknak ezen a pontján találhatja meg szerintem a legnagyobb mélységet.

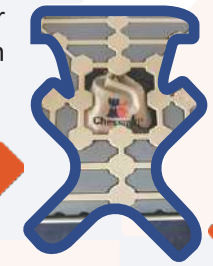
A másik érdekesség az az áldozat, ami a sakkhoz képest rendkívül felértékelődik. Ennek oka az, hogy a malommal visszahelyezhetünk egy figurát a táblára. Ez a játék szerintem legerősebb lépése. Ez olyan dilemmához vezet, hogy leüssem-e egyáltalán az ellenfél vezérét. Hiszen az intuíció az, hogy szabaduljunk meg tőle minél hamarabb, annyira erős figura. Igen ám, de egy malom létrehozásával bármelyik üres mezőre felhelyezhető, és könnyen egy instant mattban találjuk magunkat. Amikor online gyakorolgattam, meglehetősen gyakran ért véget úgy a parti a gép ellen, hogy „Ez azzz! Leütöttem!" aztán a következő lépésben malom, és a leütött figura felkerült és mattot adott. Tehát a figurák leütése csak akkor célravezető, ha gyenge figura, vagy már kellően megritkítottuk az ellenfél seregét.

Na, és akkor jöjjön a végjáték, ahol valaki már elérte ezt az állapotot, feltéve, hogy még nem történt matt. Ekkor ugyanis jelentőséget kap a malomnak még egy utolsó szabálya, mégpedig hogy ha valakinek már csak három figurája van, akkor felejtse el az eddigi lépéseket, ugyanis bármelyik üres mezőre ugrálhat a figuráival. Ettől még az ütés szabályai változatlanok, de a mozgás az tetszőleges. Ez azt jelenti, hogy az ellenfél is pillanatok alatt malmokat csinálhat, miközben ellehetetlenítheti a játékunkat. Ezt pedig nem szeretnénk. Hacsak nem állunk olyan jó helyzetben, hogy malmot hozzunk létre (ugyanis leütni már nem lehet az ellenfél utolsó három figuráját, csak malommal levenni), akkor elég nehéz helyzetben vagyunk, és kvázi-döntetlen állás alakulhat ki, ha mindkét játékosnak már csak három figurája van és ide-oda pattognak a táblán.

Na, és nekem itt volt problémám. Ügyesen megdolgozom az előnyért, aztán a játék egyszer csak azt mondja, hogy nem, ne dolgozz tovább. Az eredmény ugyanaz, mintha végigvihetném, csak egy figurával többje van, amivel küszködhet.

Én jobban örültem volna, ha ez a szabály nincsen benne, de valószínűleg most a sakkozó szól belőlem. Mindenesetre ez egy potenciálisan megosztó tulajdonsága lehet a játéknak.

Ami viszont tényleg frusztráló számomra, az a játék korábban említett lényege, a bárhová felhelyezhető figurák. Ekkor volt az az érzésem, hogy egyszerre beszorít is a játék, illetve hogy mennyi lehetőség van a játékban. De ez nálam inkább úgy csapódott le, hogy nem tudok mit tenni, miközben azt sem tudom megjósolni, az ellenfelem hogyan fog cselekedni. Feltehetőleg még nem kevés játék után kialakulhat majd bennem ez az intuíció, hogy milyen kombinációk állnak a rendelkezésünkre. Azt hiszem, valami ilyesmire céloztam azzal a bevezetőben, hogy a sakknak már van történelme, így elmélete is, míg a *Chessmill*ét még csak most írjuk. Én csak annyi tanácsot tudok adni, hogy néhány bemelegítő játék után, miután már megismertétek a szabályokat, először vegyétek figyelembe, a leütött figurákat hova érdemes felhelyezni, ezáltal is megszokva ezt a kezdetben furcsa lehetőséget. Amit viszont nehéz lesz átlátni, hogy mi mit véd, hogyan támad, illetve hogy hogyan kényszeríthetők ki lépések az ellenféltől, vagy az áldozatokat hogyan lehet megalapozni, mivel sokkal sűrűbbek az interakciók a figurák között és elég nehéz meglátni ezeket a lehetőségeket.





A játék dizájnja könnyed, modern, és érezhetően célozza a családokat, akiknél ez a játék a leginkább betalálhat. Számukra gyakran egy új játék választása nehézség, és egy ismerős koncepció (mármint most kettő), mint amilyen a *Chessmill*é, az megkapó lehet, ráadásul a szabálytanulásban is segít, hiszen már csak rendbe kell rakni, hogy a már ismert szabályok ezen játék esetében hogyan nyilvánulnak meg. Apropó játékszabály. Kifejezetten lazán szedett, könnyen és gyorsan olvasható, ráadásul külön figyelmet fordítottak arra is, ha esetleg egy gyerek tanulná a szabályokat, számukra az oldalak alján foglalja össze a szabályok lényegét Chessy és Millie, a dobozon látható sakk,- és malomfigura. Szóval az ifjabbaknak jó gyakorlási lehetőséget nyújt a játék arra, hogy elkezdjenek önállóan játékszabályokat tanulni. Na,

és ne feledkezzünk meg arról sem, hogy online is kipróbálható a játék, több nehézségi szintben is!

A tábla és a figurák minősége remek, szép műanyag játékalkatrészeket találunk a dobozban, és a tábla középső, a játék által "kihasználatlan" rész szolgál a figurák tárolására.

Tehát a *Chessmill*ben minden adott, hogy otthon bármelyik család kipróbálja minden nehézség nélkül. Vélhetőleg nem lesz a gamer közönség kedvence, az a tapasztalatom, hogy a sakkhoz hasonló klasszikus táblás játékok (mint például a *Gó*, amiről előző lapszámunkban készült egy rövid bemutató) ingerhiányosnak tűnnek, vagy csak túl elemiek az izgalmas játékhoz. Mindazonáltal az absztrakt kétfős játékok mind a mai napig gyakran jelennek meg, és nagyon jó megoldások vannak, egy-két kicsit régebbi, felkapott címmel egyetemben (mint például a *Quarto* vagy a *Quoridor*). Akárhogyan is, a potenciál ott van a *Chessmill*ben, mindenképpen érdekes vele játszani, még ha néha hektikussá is válhat a játék és kettősek az érzéseim. De amikor sikerül levetkőznöm a sakkos múltam, akkor abszolút élvezhető játékot látok magam előtt. Arra a kérdésre pedig a válasz, hogy vajon a *Chessmill* elmélete kiterebélyesedik-e majd, hogy aztán profi klubok alakuljanak erre a játékra, majd a jövő megmondja.

Utóirat: Ha ezer évvel később olvasod ezt a cikket, majd küldj kérlek egy üzenetet a magazinnak, kíváncsiak vagyunk, mi lett a történet vége!

Breki



Chessmill®

Tervező:
Tóth László

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Salom King

Kategória:
rácson mozgós, elfogós

10+ 2 5-10'

MAGYAR PREMIER



7+

2-6

30'

Busó rege

Ti jártatok már a mohácsi busójáráson? Vagy ismeritek esetleg a Kárpátia Busó rege című dalát? Már lassan mindenről készült társasjáték, és ez alól a busójárás sem kivétel. És hogyan készül erről a témáról társasjáték? Volt szerencsém részt venni a *Busó rege Board Game Café*ban tartott bemutatóján, ahol a szerző és a kiadó is mesélt a játék megszületéséről és az ihlet pillanatáról. Akit érdekel, az olvashat most róla, akit pedig nem... hát, azt üldözze hazáig egy busó!

A maszk atyja

A *Busó rege* a *Kékjáték* kisdobozos, "fiókos" szériájának tagja, így nem meglepő módon pörgős játékmenet és gyors szabályok jellemzik. Csapjunk is bele!

Az előkészületek nem egész egy percet vesznek igénybe (ha valaki szeret sokáig paklit keverni, akkor két perc):

1. Válogassuk szét a kártyákat hátlapjuk szerint három pakliba: húzópakli, törökpakli, célkártya pakli (ne felejtsétek el megkeverni őket).
2. Osszunk minden játékosnak öt kártyát a húzópakliból, amivel elkezdheti a játékot.
3. Csapjuk fel a húzópakli két lapját a pakli mellé kínálatnak.
4. Fedjünk fel három kártyát a törökpakliból és játékosszámnyit a célkártya paklából.
5. Végül döntsük el, ki szeretne kezdeni (a játék ezt javasolja...)



A játékosok köre hasonlóan egyszerű, mint a játék előkészülete volt. A játékos a körében dönthet úgy, hogy kártyát húz, ekkor pontosan két lapot vesz magához: vagy a pakli felső két lapját, vagy a kínálat két lapját, vagy a dobópakli felső két lapját. Fontos, hogy nem oszthatja meg a húzást, és csak egy helyről veheti magához a két lapot. Ám van még egy kis csavar: a két felhúzott lap egyikét át kell adja a jobb oldali szomszédjának. Arra is figyelni kell, hogy legfeljebb tíz kártyát tarthatunk a kezünkben. Amint valaki ennél több lapot birtokol, azonnal el kell dobnia a kezéből a fölösleget.

A másik lehetősége, hogy elkészít egy maszkot. A kártyák között vannak maszkok és vannak alapanyagok. Az elkészíteni kívánt maszkot lehelyezi maga elé, a kártyán látható anyagokat pedig a dobópakliba helyezi. Ha valamelyik, vagy akár több alapanyag, nem áll egy játékos rendelkezésére, akkor eldobhat helyette három bármilyen másik lapot (akár maszkokat is a kezéből), kiváltva az eredeti követelményt. Minden maszknak van egy győzelmi pont értéke, illetve egy színe.

A harmadik opció pedig az, hogy elijeszt néhány törököt a törökpakli elé felfedett kártyák közül. Ehhez a már elkészített maszkokra lesz szükség: minden törökkártyán szerepel, milyen színű maszkokra van szükség, ezeket le kell fordítani, hogy megkapjuk a törökkártyát, ami szintén néhány pontot fog érni. A felhasznált maszkok ettől függetlenül pontot érnek még, csak egy másik török elijesztéséhez már nem lehet használni őket.

A játék egészen addig tart, amíg el nem fogy a húzópakli. Ekkor hirtelen halál van és azonnal pontozunk:

- Először megvizsgáljuk a célkártyákat, például hogy ki gyűjtötte a legtöbb vörös maszkot, vagy ki használta fel a legtöbb szőrmét a maszkok elkészítéséhez,
- ehhez hozzáadjuk az elijesztett törökkártyák pontjait,
- végül a maszkok pontjait is kiszámoljuk, hogy meghatározzuk végső pontszámunkat és megnézzük, hogy ki készíti a legijesztőbb busó maszkokat.





Rege az elveszett maszkról



A *Busó rege Szauer István* keze munkáját dicséri, akiről nagy örömünkre már nem egyszer olvashattatok a magazinunk lapjain. Készítettünk vele *interjú*t, *Fantasy Zoo* című játékáról pedig a 150. jubileumi számunkban írtunk. De van más játék is a rovásán, mint pl. *A kockahegyen is túl*, vagy az *Időfutár*. Szóval termékeny szerző, és régi partnerével, a *Kékjáték*kal dolgozott együtt ismét.



Együttműködésük most egy kifejezetten könnyed, belépő szintű játék lett egy igencsak érdekes témában, a mohácsi busójárást bemutatva. A játékot egyébként a Kárpátia azonos című zenéje ihlette, erről szerepel is néhány szó a szabályfüzet végén.

Ami a játékot illeti, ez az a fajta, amit nehéz elrontani. Kifejezetten elemi és egymáshoz közel álló, már bevált mechanikákat kever (nyersanyagok, szerződések, szettgyűjtés), de pont annyi érdekességet tesz bele, hogy picit más legyen, mint játéktársai. Ez ebben a játékban a kártyák átadása, amikor új kártyákat veszünk magunkhoz. Ennek az apró módosításnak több előnye is van, egyrészt nem a bevett, gyakori megoldások sorát erősíti, így egy kicsit megpiszkálja a játékosok fantáziáját is és a hobbiban újabbaknak is mutat egy kis érdekességet, másrészt egy kicsit afelé is terelget, hogy figyeljük minimálisan, hogy a szomszédom mit gyűjt, mit játszik, harmadrészt pedig igencsak meggyorsítja az egyébként sem hosszú játékidőt. És persze ehhez csak hozzáadódik, hogy három tetszőleges kártyát használhatunk dzsóker nyersanyagként is a maszkkészítés során, emiatt a fölöslegesen megkapott kártyák is hasznosak lesznek és nem fogják nyomni a kezünket. Ezeknek hála a maszkok lehelyezése pörög, míg végül akár egy 20 perces fillerben meg is áll a játékideje.









Azt érdemes megemlíteni, hogy ha figyelünk, és gyakran húzunk a dobópakliból, akkor egy kicsit megindul a játékidő, de végülis nem olyan sokkal, annyira egyszerű és gyors lépéseket teszünk, hogy a leghosszabb körben sincsen holtidő, nagyjából pár pillanat múlva ismét mi következünk.

A *Busó rege* tartalmaz egy kis stratégiát is, pont annyit, hogy meggondoljuk, most a törökök miatt ezt a színű maszkot készítsük-e el, vagy például a célkártyák miatt a szarvakat igénylő maszkot vegyük kezelésbe.



Két apróságot vettem csak észre, amiből az egyik a legkisebb játékosokat zavarhatja, méghozzá a tizes kézlimit. Ez elég sok kártya, és a kis kezükkel elég nehéz megtartani, és főképp átlátni a kártyáink tartalmát. Ehhez érdemes beszerezni vagy készíteni egy olyan kártyatartót, amit az asztalra helyezhetünk magunk elé, és máris feloldottuk a problémát. Maguk az ikonok a maszkkártyákon kifejezetten jól mutatják, mi mit kér és mennyi pontot ad, és az akciók egyszerűsége miatt is abszolút egyetértek a 7+-os kor ajánlással. A szabály néhány mondat; aki már tud olvasni ebben a korban, annak pedig jó gyakorlás lehet, mivel eléggé szellős és rövid a szabályfüzet.



A másik apróság az a szerencsétlen színválasztás a maszkok terén, ahol a szürkét eleve nehéz kivenni (ugyan a maszkok szarvai elkülönülnek, emiatt egyértelműen beazonosíthatóak lennének, ez viszont elvész a grafika szépségében), ráadásul például a célkártyákon szerepel egy semleges szín, ami a tetszőleges színt jelenti, ami pedig a fekete színt kapta a kártyákon. Hát igen, ennél a játéknál sem árt, ha jól bevilágított helyen játszunk; na, de melyiknél nem?

Egyébként pedig a doboz kialakításán tökéletesítettek, most már felülről húzható ki a játék a dobozból, szemben az előző játékok alsófiókos megoldásával (például a *Betyárvilág*), így amikor

a műkedvelő társasjátékos leveszi a gyönyörű dobozt a polcáról, hogy megcsodálja (vagy játsszon vele), akkor nem fog a lábára hullani a játék minden tartalma.

Na, és mi a konklúzió? Mint azt tőlem megszokhattátok, játék már van annyi, mint égen a csillag, erre most mi szükség volt?

Hát, egyrészt kifejezetten egyedi a tematikája, ami nyilván nagyon absztrakt elemekhez kötődik, de végülis nincs annyira távol tőle. A játék hangulatát viszont abszolút megalapozza, tök jó a sötétebb grafikai tónus, jól passzol a hagyományhoz, amikor mindössze a borítón látható tűzrakás az egyetlen fényforrás, a maszkok pedig tökéletesen visszaadják azt a látványvilágot, amit (bár én még csak a televízióban láttam) a busójáráskor megcsodálhatunk. Igazi Kékjáték produktum, le sem tagadhatná.

Mindeközben a játék egyszerű, és kifejezetten a családokat célozza, ügyelve arra, hogy minél hamarabb bevonja a fiatalokat a játékba. Azt viszont be kell látni, hogy ezt a játékot nem a mechanika fogja eladni, ebben nem tud kitűnni manapság. De szerintem nem is akar, pont annyi extrát kínál, hogy megpöckölje az ember agyát, aztán már megy is tovább a következő busómaszk faragására. Elképesztően pörgős a játékmenet, igazából nem is jut el oda az ember, hogy azon filózzon, hogy van 47 másik hasonló játék, pláne, hogy minden második pillanatban is ér egy impulzus (az első ugye a saját körünk), amikor a szomszédtól is kapok egy kártyát, és már tervezhetem is, hogy a segítségével be tudok-e fejezni hamarabb egy maszkot.

Úgyhogy a konklúzió az, hogy a *Busó rege* korrekt játék, és megérdemli, hogy kipróbáljátok. Ha valami rövidre van csak időtök, és már fáradtak vagytok, akkor azért, ha egy izgalmas, egyedi témájú játék világába vándorolnátok el, akkor meg azért. Így, vagy úgy, de maszkfaragásra fel, közeleg a *Busó rege*!

Breki





KARD ÉS KORONA

Busó rege

Tervező:
Szauer István

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Kékjáték

Kategória:
szettgyűjtős, kézből gazdálkodós

7+ 2-6 30'

BOARD CAST

Mit találsz nálunk?

- Játékbemutatók – könnyed, érthető és részletes ismertetők
- Fejlesztői interjúk – kulisszatitkok a játékalkotóktól
- Kvízjátékok – 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!

YouTube

Csatlakozz hozzánk YouTube-on!

Ne maradj le a következő játékélményről!

TÁRSAS KÖZPONT EGYESÜLET

kmo Művelődési Központ és Könyvtár

JEM Játékos Emberek Magazinja

BOARD GAME CAFE BUDAPEST

A társasjátékos kávézó

Gyere játszani!

Egész héten várunk játékbemutatókkal!

Hétfő
Az előző év kedvencei:
Tavalyi jó

Újdonságok bemutatói
Kedd
Vasárnap

Hétfő
Spiel des Jahres
Visszapillantó

Havi Heavy
Komplex társasok
Hétfő

Szerda
ONBOARDING
Társasjátékos alapok

Társasjátékos kalandok
Előszedünk régit és újat

boardgamecafe.hu

Kövesd Facebook oldalunkat, és figyeld a HETI ÖSSZESÍTŐT!



12+

3-6

30'

Tuti tipp!

Biztos vagy benne? Tuti? Tényleg átgondoltad? Száz százalékig így szeretnéd? Ha tutira így gondolod, akkor tippeld be. Vagy mégsem? Hát, igazából akkor is! Majd a fogadásnál visszahozod!

Egészenbiztosanmindenkétségetkizáróan tuti!

Nagyjából tényleg ennyi a játék szabálya, egyetlen egy oldalon elfért minden.

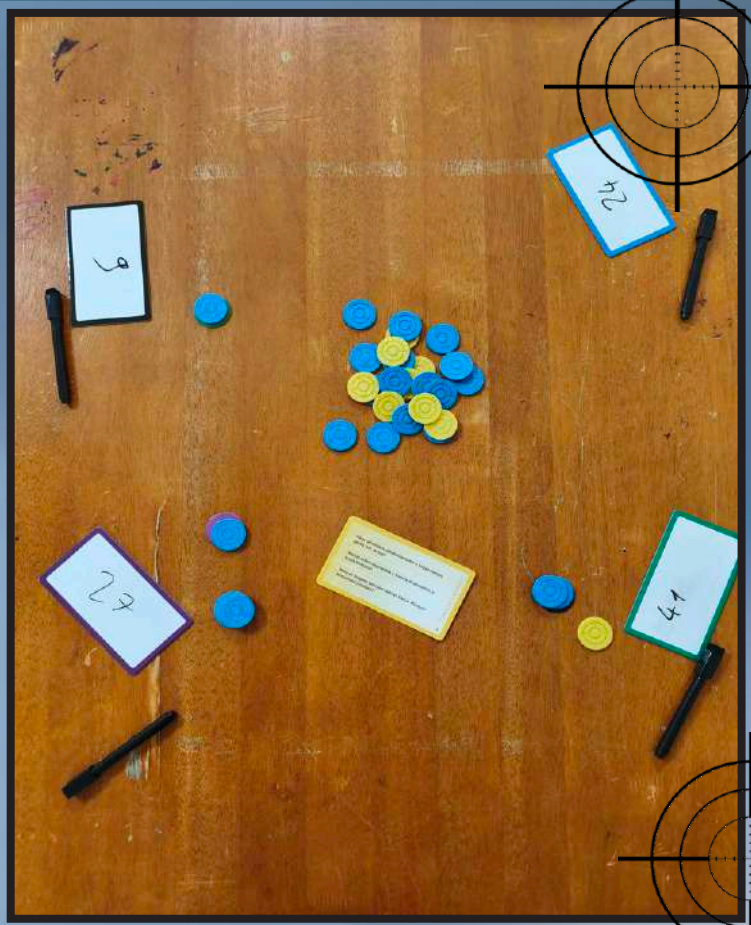
Előkészületek? Mindenki vegyen magához egy táblát filccel, egy játékoskorongot és 5 zsetont. Ja, és ne felejtsétek el megkeverni a kártyákat témánként.

A játék menete? Valaki válasszon egy témát, és válasszon az egyik témakártya három kérdéséből egyet. Erre mindenki felír egy tippet a táblájára, amit majd megmutattok egymásnak. Ezután körsorrendben mindenki, akinek van még zsetonja, legalább egyet (és maximum ötöt) rátesz a saját korongjára, amit odarak egy tipphez. Ha ez a tipp helyes, visszakapja a fogadása dupláját. Egyébként elveszíti azt. Illetve a helyes tippet adó játékos kap még három zsetont jutalmul.

A játék vége? Játékosszámtól függ, de nagyjából játsszatok fejenként 4-5 kört, vagy amíg bírja a kedvetek.

A játék győztese? Hát a leggazdagabb játékos! Mármint zsetonokban mérve.

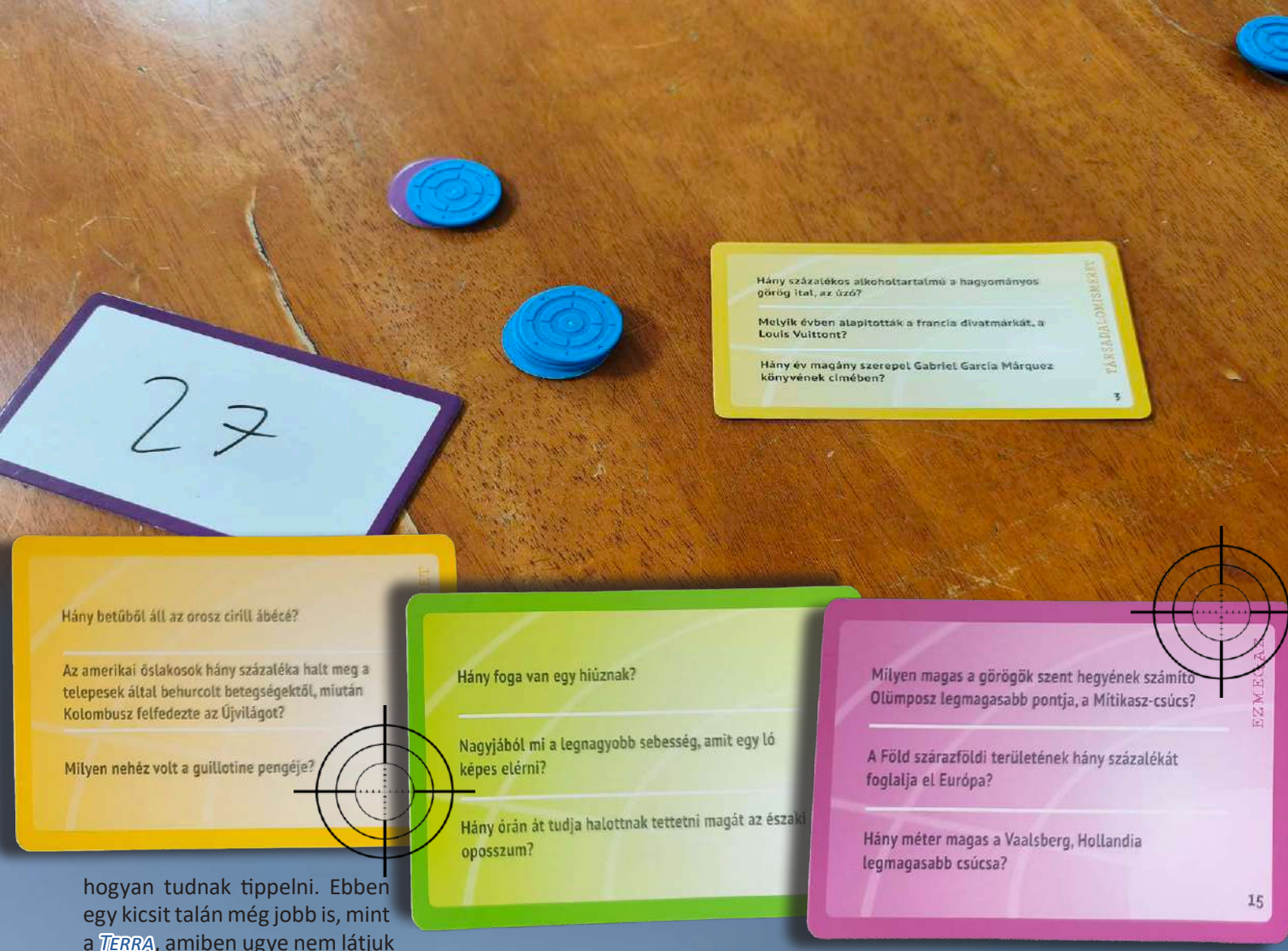
Kész.





Vélemény? Hát, ha egy csomó random infót szeretnétek megtudni, akkor ez a ti játékotok lesz. Elképesztő mennyiségű kérdés van benne, mind más és más témában. Ami a témákat illeti, amúgy azok elég tágan lettek megfogalmazva, itt-ott átcsúszik egyik témakör a másikba, de hát ez legyen a legnagyobb gondunk.

Egyébként a játék ötlete nekem kifejezetten tetszik, pont azt kéri, hogy figyeljünk játékostársainkra, és morfondírozzunk el azon, ők vajon mit tudhatnak, vagy hogy



hogyan tudnak tippelni. Ebben egy kicsit talán még jobb is, mint a *Terra*, amiben ugye nem látjuk az összes tippet egy időben, ráadásul kiszorítjuk egymást a fontos helyekről, befolyásolva a következő tippjeinket. Ehhez csak annyi megjegyzést tennék, hogy itt a játékosszám változása egyszerre mozdítja jó és rossz irányba is a játékot:

Ha többen vagyunk, jobb a hangulat, van sok tipp és többféle látásmód, ami megalapozza a jó hangulatot.

Cserébe a tippekre a fogadás alacsony játékosszámnál működik jól, ugyanis több játékosnál akkora a szórás, hogy leginkább csak a jó tippel lehet zsetont gyűjteni.

Ha sokan vagytok, akkor emiatt érdemes egy kis háziszabályt behozni a kezdőzsetonokat és a jutalmazást illetően: egyrészt nem árt, ha többel kezdünk, másrészt érdemes lehet jutalmazni a második helyeket is, ezzel ösztönözve a nagyobb téttel való fogadást, mert különben pillanatok alatt földönfutóvá válik mindenki és a fogadás szimplán csak eltűnik, és marad az egyszerű tippjáték.

Lényeg a lényeg, ezt a játékot nem szabad komolyan venni. No, nem azért, mert vicc az egész, hanem mert a társaságot és a hangulatot kezeli fontosabbnak, így aki túl komolyan veszi a játékot, és vérre szeretne menni, tudását fitogtatva, az gyorsan elhidegülhet tőle. Bárki másnak, aki viszont egy laza partijátékot keres érdekes témákkal, és egy minimális feladatra is vágyik, pont meg fog felelni a *Tuti tipp*!

Breki

REFLEXSHOP

Tuti tipp!

Tervező:
-

Megjelenés:
2016, 2026

Kiadó:
Albi, Reflexshop

Kategória:
tippelős, fogadós

12+ 3-6 30'

MAGYAR PREMIER



8+

2-5

15-25’

Cherry on Top

Úgy tűnik, a *Piatnik* kártyajátékok nálunk párban járnak: a mostani lapszámban szereplő csirkés játék mellé kaptunk egy gyümölcsöset is, és bár a címe nagyon hasonlít az idei *Kinderspiel des Jahres győztes* angol címére (ami *Cherry on the Cake*), ez a cseresznye nem kerül végül tortára, csak simán a többi gyümölcstársa között egy tablóba.

Érik a ropogós cseresznye, Viszek a babámnak belőle

A játékhoz 49 kártyalap jár, és ha négyzetgyököt vonunk, 7-et kapunk, ugyanis 7 különböző gyümölcs 7 különböző színben szerepel a játékban, magyarul minden színben van minden gyümölcsből egy. A játék célja az, hogy minél előbb megszabaduljunk a lapjainktól, és ehhez kezdetben mindenki kap a kezébe a megkevert pakliból 11 lapot, 5 játékos esetén 9-et. A megmaradt lapokat vissza is kell tenni a dobozba.

A szabály olvasása után az igen tapasztalt, *Stefan Feld*en és *Lacerdá*n edződött játékostársammal is néha vakartuk a fejünket, hogy hogyan kell igazán játszani ezt a játékot, egészen addig, míg egy YouTube videón meg nem láttuk. A szabály ugyanis azt mondja, hogy a játékos a körében 2 akció közül választhat egyet: lerak egy vagy több kártyát a kezéből vagy passzol. A kártyalerakás szabályai döntik el természetesen, hogy ki lesz az a szerencsés, aki legelőször szabadul meg az összes lapjától, de addig azért még rögös út vezet. Kártyát ugyanis csak úgy rakhatunk le, ha a körünkben azonos színű vagy azonos gyümölcsöt ábrázoló lapokat teszünk le . Ezeket vízszintesen vagy függőlegesen kell elhelyezni az asztalon és le lehet helyezni a már lent lévő kártyák mellé, de akár letakarva is azokat. Ezek a kártyák egy csoportot alkotnak, és egy csoportba azok a kártyák tartoznak, amelyek oldalszomszédosak egymással és ugyanolyan színűek vagy ugyanolyan gyümölcsöket ábrázolnak. A legfontosabb lerakási szabály, ami gyakorlatilag megakadályozza, hogy a kezünkből csak úgy vaktában ledobáljuk a lapokat, az az, hogy



ezen a közös játékfelületen képződő tablóban az általunk kialakított csoportnak egy kártyával nagyobbnak kell lennie, mint amit az előző játékos alakított ki.

Ez egy kis magyarázatot igényel, ugyanis nem a kezünkből egy alkalommal lerakott kártyák számának kell eggyel nagyobbnak lennie, mint az előző játékosé, tehát ha az előttünk játszó személy négy lapot tett le, nekünk nem muszáj ötöt letennünk. Továbbá nem kell ugyanazt a csoportot bővítenünk eggyel, mint amit az előző játékos lerakott, tehát ha ő 4 banánt tesz le, nekünk nem muszáj egy 5. banánt letennünk. A fontos csak az: Ha az előttünk lévő játékos bármilyen ismérv – szín vagy gyümölcs – alapján kialakított egy csoportot, akkor az általunk létrehozott



csoportnak eggyel több lapból kell állnia. És itt kap jelentőséget az, hogy már a lent lévő lapokat is felhasználhatjuk saját csoportunk képzéséhez, illetve hogy a játék indulásakor akár egy lappal is indíthatunk, és mondhatjuk rá azt, hogy ez egy csoport.

Mi van akkor, ha még van lap a kezünkben, de nem tudunk eggyel nagyobb csoportot képezni sehogyan sem? Nos, akkor passzolunk, és ha mindenki passzolt, akkor az, aki utoljára tett le lapot, indítja a fordulón belül az új kört, de úgy, hogy a lent lévő lapokhoz nem nyúl, azokra rá vagy azok mellé helyezheti az új lapját, és megint akár egy lappal is indulhat. Ezzel a szabállyal akadályozza meg a játék, hogy a játékosok zsákutcába jussanak és lefagyjon a játék.

A játékszabály azt ajánlja, az legyen az igazi győztes, aki legalább kétszer nyer partit, de természetesen egy győzelem is számít.

A *Cherry on Top* a *Piatnik* azon játékai közé tartozik, amelyek magyarításánál megőrizték az eredeti címet, és a szabályfordításnál ragaszkodtak az eredeti szöveg szó szerinti átültetéséhez. Emiatt kell egy pici értelmezési segítség, de ezen felül a játék taktikusabb, mint amennyire egyszerűnek elsőre látszik, ugyanis arra tanít, hogy azonos színű vagy azonos gyümölcsöt ábrázoló kártyáinkkal úgy gazdálkodjunk, és úgy bővítsünk vagy fedjünk le (és ezáltal szűkítsünk) a lent lévő csoportokat, hogy a végén, amikor ránk kerül a sor, egy lovagias mozdulattal az összes laptól megszabadulva győztesként ugorjunk ki.

drkiss



Tervező:
Michael Diechtierow

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
kézből gazdálkodós, tablóépítős

8+ 2-5 15-25'

MAGYAR PREMIER



6+

2-4

10-20’

Pick a Chicken

Személyes véleményem szerint a csirkék nem igazán érdekes társaság. Hogy ennek ellenére mégis miért születnek róluk társasjátékok, a fene se tudja. De születnek, amire a legjobb példa, hogy lapunk hasábjain is mutattunk már be esseni újdonságként egy csirkés játékot, amelynek a címe a *HENS* volt. Milyen érdekes, hogy az egy tablóépítős játék volt, és most, amit a Piatnik dobott piacra és csirkés témája van, szintén tablóépítős. Talán a csirkék vonzzák a tablókat?

Kot-kot



A játékban 55 kártyalapot találunk, amelyek azt teszik lehetővé, hogy 2, 3 vagy 4 játékos játszhassa ezt a játékot. Először is jól megkeverjük a paklit, mindenkinek adunk 12 lapot, majd ebből minden játékos lefordítva képez maga előtt egy 3×4-es négyzethálót. Kezdésként mindenki még random megfordít ebből a 12 lapból egyet.



Még egy négyfős játéknál is csak 48 lap foglalt így, a maradék lapokkal tehát valamit még kezdeni kell. Ezek közül ötöt képpel felfelé a játéktér közepére teszünk, a többit visszatesszük a dobozba.



A játék menete olyan egyszerű, mint egy tojás. Az éppen soron lévő játékos kiválaszt egy kártyát a kínálatban lévők közül, majd azt a tablójának egyik lapja helyére teszi. Az így kivett saját lapot továbbra is lefordítva visszateszi a kínálatba. Igen, jól sejtitek, a kínálatban az elérhető felfordított lapok száma így játékosonként csökken, a következő játékos tehát már csak 4 lap közül választhat, és így tovább. Mi van azzal, aki úgy kerül sorra, hogy előtte a játéktéren a kínálatban már csak 5 lefordított lap van? Nos, ő ekkor felfordítja mind az ötöt és ismét a teljes kínálatból vehet el egy lapot. A játéknak akkor van vége, amikor mindenki előtt a saját tablója már csak felfordított lapokból áll.

Nem nagy ördöngösség kitalálni, hogy az ördög a részletekben, a lapok lehelyezési szabályaiban rejlik. Mindegyik lap ugyanis máshogy pontozódik:

» a tyúkok egymáshoz közel szeretnek lenni, így az oldalszomszédosan egybefüggő tyúklapok megadott skála szerint egyre több pontot adnak, és nem-



csak a legnagyobb egybefüggő területet pontozzuk, hanem az összeset, amelyikben tyúk előfordul

» a csibék párban szeretnek járni, így egymás mellett oldalszomszédosan 2 csibe 5 pontot ad, a 3. vagy bármelyik páratlan számú semmit



» a kakasok versengenek, így csak akkor adnak pontot, ha sem a velük azonos sorban, sem oszlopban nincs másik kakas, ellenkező esetben nulla pontot adnak
» a tojások annyi pontot adnak, amennyi darab a lapokon látható
» a tojók pedig a velük oldalszomszédosan elhelyezkedő tojások után megint csak egy-egy pontot adnak, tehát tulajdonképpen megduplázzák a tojások értékét
» még 2 különös lap szerepel a játékban: az egyik a beteg tyúk, amelyik mínusz 2 pontot jelent, illetve az állatorvos, amelyiket ha sikerült egy beteg tyúk mellé oldalszomszédosan lerakni, akkor a kettejük duója viszont már 6 pontot ad (önmagában az állatorvos semmit nem ad, viszont több mellette lévő tyúkot is meg tud gyógyítani egyszerre)



A pontozást szemléletes pontozófüzet segíti.



Kotkodács

A *Piatnik* ezen új kiadványa is azt a sorozatot bővíti, amelyiknél nem foglalkoztak a dobozborító magyarításával, tehát a játék címe a magyar kiadásban is a *Pick a Chicken* nevet viseli. A szabály fordítása olyannyira hűen másolja a politikailag überkorrekt német eredetit, hogy a pontozási példában a játékos neve Juszuf. Ezen mókás mozzanatoktól eltekintve egy nagyon jó, pörgős, laza játékot kapunk, amit természetesen senki nem a gamereknek szánt, sokkal inkább a családoknak, gyerekeknek, osztályoknak. Kis dobozos jellege, kivitele utazó játéknak is ideálissá tenné, viszont nagyon nagy a helyigénye magának a játszásnak, ezért ezt mégsem tudom tiszta szívvel javasolni. A játék sava-borsát a feszültség adja, amit az okoz, hogy milyen lapok fordulnak fel a kínálatban akkor, amikor már mind az 5 lap képpel lefelé van,, meg az, hogy az elvehető lapok ismeretében mindenkinek újra beindul a szervezési folyamata, amit viszont a szerencsefaktor kellőképpen korlátoz.



drkiss







Tervező:
Jannik Walter

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
tablóépítős, szettgyűjtős

6+ 2-4 10-20'



8+

2-4

15’

Dr. Eureka

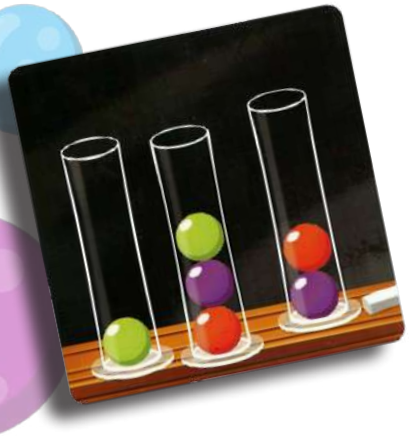
Olyan feladványokkal, amilyeneket ez a szerzemény rejt, ma leginkább mobiltelefonon futó játékokban találkozunk. Tudjátok, ez az, amikor edényekben lévő színes folyadékokat kell áttöltögetni, hogy elérjünk egy célállapotot. Nos, ez a most bemutatott darab ugyanezt 3D-ben, azaz taktilisan, kézzel foghatóan és tapinthatóan valósította meg, ami nem biztos, hogy élemedett korának köszönhető, hiszen csak 10 éves, és már jócskán a mobilkorszakban született.

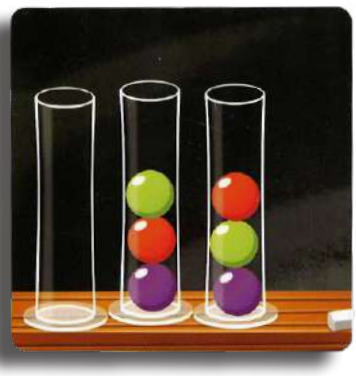


Heuréka, doki!

A dobozon látható, tipikus őrült prof nagyon hasonlít a Vissza a jövőbe Dokijára, de sajnos itt be kell érnünk kevésbé epikus kalandokkal, szóval nem az időben utazunk vissza, csak kémcsövekben keverünk-kavarunk színes golyókat.

A játék kezdetén minden játékos kap három-három kémcsövet, és ezekbe két-két színes golyót, az egyikbe pirosakat, a másikba zöldeket, végül a harmadikba lilákat. Ezt a 6 golyót kell majd úgy rendezni, ahogy a kis kártyák megkívánják. Tartozik a játékhoz ugyanis egy csomag kártya, amit megkeverünk, képpel lefelé egy pakliba rendezünk, majd felcsapjuk középre a legfelsőt, a játékosoknak pedig az a feladatuk, hogy az ott látott állást minél gyorsabban létrehozzák a saját kémcsöveikben.







A golyókat át lehet önteni a kémcsövekbe, de nem szabad azokat megérinteni kézzel, és ki sem eshetnek, ellenkező esetben a játékos is kiesett a játékból. Akinek leghamarabb sikerült létrehoznia a képen látott állapotot, az megnyeri a kört és elveheti a kártyát, magyarul a kártyákkal tartjuk számon a pontokat. Új kártyát csapunk fel, a feladat ugyanaz, és onnan indulunk, ahol az előző kör véget ért, a golyókat nem rendezzük újra a kezdeti állapotba. A játékot az nyeri, aki először gyűjt össze 5 kártyát.

Aranyos, ötletes, és tényleg az ügyességet fejlesztő játék a *Dr. Eureka*. Azt gondolhatnánk, hogy amikor a mobiljátékok piacán akár ingyen is kaphatunk ilyen témájú darabokat, akkor ennek a játéknak nincs létjogosultsága. Nos, hogy cáfoljam, csak annyit mondok: egy közösségi rendezvényen szinte mindig ült mellette egy család (és milyen fura, általában az idősebb generációnak sikerült a megoldás gyorsabban), illetve amikor a magam példányát meghirdettem eladásra, napok alatt elkelt ezen az egyébként közismerten telített használtjáték-piacon. Szóval mégis-csak tud valamit ez a Doki!

drkiss



DR. EUREKA

Tervező: *Roberto Fraga*

Megjelenés: *2015*

Kiadó: *Blue Orange*

Kategória: *ügyességi, gyorsasági*

8+ 2-4 15'

Tudsz játszani?

klubok.reflexshop.hu

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

reflexshop
Társas játék klub

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

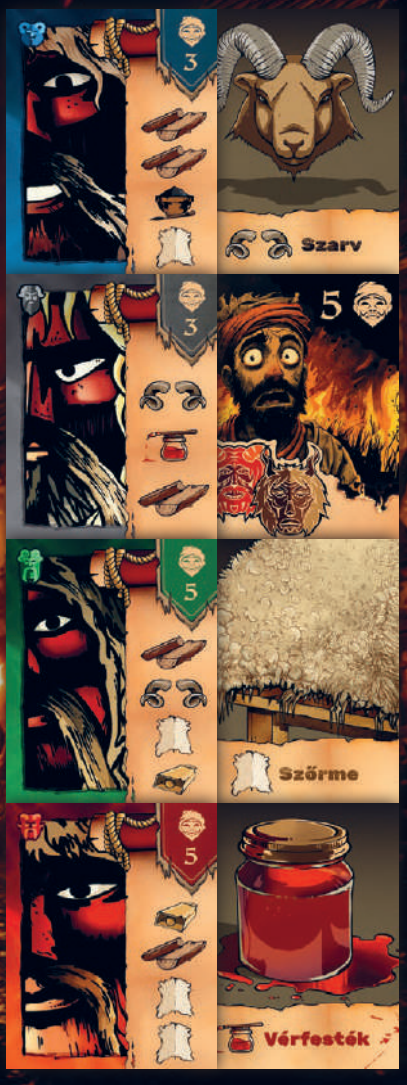


Cím:
1027, Budapest, Horvát utca 1-3.

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

LEGYÉL A LEGÜGYESEBB MASZKFARAGÓ, ÉS KERGESD EL A TÖRÖKÖT!





MEGJELENIK SZEPTEMBERBEN!

ÉRTÉKET TEREMTÜNK
kekjatek.hu

NEMZETKÖZI PREMIER



14+

1-4

60-90’

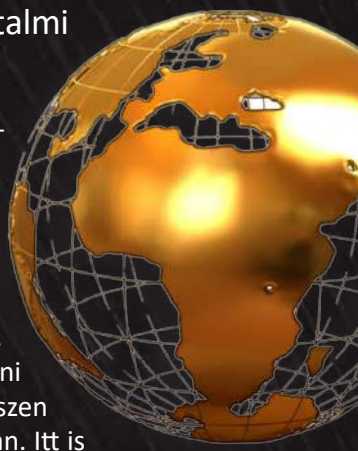
Statecraft

A társasjátékos hobbiban egy ideje benne lévők felfigyelhettek arra, hogy az újonnan megjelenő játékok témái között időről időre kirajzolódnak bizonyos vonulatok. Persze ez nem jelent kizárólagosságot, és különösen nem azt, hogy mindig valamiféle tervezői-kiadói tudatosság húzódik a háttérben (bár kétségtelenül ez a motívum is szerepet játszik). Hol a természeti témájú, hol a szállítmányozásra, hol pedig Lovecraft munkásságára épülő alkotások jelennek meg viszonylag nagy számban, rövid idő alatt. Utóbbi nem is olyan jó példa, hiszen a Cthulhu-tematikájú darabok száma talán már rég túllépte az „egészségesnek” mondható mértéket, bár úgy tűnik, a piac végtelen mennyiséget elbír belőlük.

Az utóbbi időszakban a politikai, gazdasági és társadalmi folyamatokat szimuláló társasok mintha kezdenének kitörni a *GMT Games* és társai kiadói falai közül. A *Világrend* megjelenésével pedig vélhetően nem túlzás kijelenteni, hogy a globális nagyjátszmák kora a mainstreambe is megérkezett. Hasonló tematikájú darabok korábban is léteztek, de ha abból indulunk ki, hogy a Világrend rendes magyar kiadást is kapott, akkor a hatalmi játszmázás társasjátékos térnyerése valamiféle „tömegesedést” jelez.



Újabb megfejtés a világhatalmi vetélkedés témájában



Most pedig kézbe vehető a nagyhatalmak globális vetélkedését szintén középpontba állító *Statecraft*. A közösségi finanszírozással készült, (majdnem) teljesen nyelvfüggetlen alkotás rögtön angol és spanyol nyelvű kiadást is kapott. Nehéz nem párhuzamot vonni az imént említett *Világrend*del, hiszen az viszonylag friss élmény a témában. Itt is a négy nagy világhatalmi tényező közötti vetélkedést kell megvívnunk (a *Statecraft* a kiegészítővel akár hat fővel is játszható), és a cél szintén a pontgyűjtés. S itt sem az a megoldás, hogy jól felszívjuk magunkat, majd lerohanjuk globális konkurenseinket: a sikert másban kell keresni. Országkártyákkal bindzsizünk, némi szerencsefaktorral is számolnunk kell, de a hangsúly inkább a taktikai tervezésen és az előrelátáson van. Konfrontációból sincs hiány, sőt, annak is bőven jut szerep, miközben a játék négy, előre meghatározott körből áll, amelyek során a lehető legtöbbet kell kihozni a helyzetből.

A hasonlóságok mellett már az előkészítésnél nyilvánvalóvá válik, hogy a *Statecraft* jóval kevésbé összetett, és kevesebb szabályt használ, mint a *Világrend*. Itt is a pontgyűjtés áll a középpontban. A cél, hogy befolyást szerezzünk az adott partiban szereplő országokban. Összesen 32 országkártya kerül játékba, a pontos összetétel pedig a játékosszámtól és a választott vezetőtől függ. Másik



lehetőségként szándékosan konfliktust robbanthatunk ki, hogy a helyzetet a magunk javára fordítva megváltoztassuk a status quót. Eközben a nemzetközi színtéren – a médiában, az IMF-ben, az ENSZ-ben és a davosi fórumon – is igyekszünk meghatározó pozíciót szerezni. Az itt elért dominanciát aztán az országokban meglévő befolyásunk erősítésére és vezetőnk reputációjának növelésére fordíthatjuk. Ha pedig olyan vezetőt választottunk, akinek saját céljai is vannak, ezek teljesítésével további zsíros pontokat zsebelhetünk be.

Mechanikailag akcióprogramozással, többségszerzéssel és zsáképítéssel találkozunk. Mind a négy körben alapvetően ugyanazt csináljuk, a körülmények azonban jelentősen megváltozhatnak az első és az utolsó forduló között. Két fővel is jól működik a játék, három-négy résztvevő esetén viszont különösen figyelni kell arra, nehogy valaki észrevétlenül elhúzzon a többiektől.

Így próbáljunk befolyást szerezni az országok felett a Statecraftban

A vezetőkártyák kivételével minden játékelem teljesen nyelvfüggetlen. Az előbbieken egyéni képességek hatók, valamint egy számmal kifejezett erősség, aminek egyes kártyahatásoknál van jelentősége, valamint arra szolgál, hogy feloldja a játék közbeni illetve játék végi esetleges pontegyenlőségeket. Választhatunk olyan vezetőt is, akinél ezek mellett személyes célok is szerepelnek.



Bármelyik változat mellett döntünk, mind a négy körben hat fázist kell végrehajtanunk, amelyek közül a 2–4. szakaszban történnek az érdemi dolgok.



1. Agenda Phase

A játékosok titokban eldöntik, hogyan osztják be az öt hatalmi korongjukat (power tokens). Ez lényegében az országok feletti befolyásszerzés előzetes megtervezése. Négy lehetőség közül választhatunk: a zsákba szánt tokenekkel növelhetjük annak esélyét, hogy a húzáskor a saját színünk kerüljön elő (ennek a harmadik fázisban lesz jelentősége); korongokat különíthetünk el az országok befolyásolására; csökkenthetjük a befolyást, vagyis a politikai zűrzavart jelképező fehér korongokat cserélhetjük saját színűre, illetve az ellenfelünk korongjait fehérre; végül kémkedhetünk, amire félretett korongjainkkal kockákat dobhatunk újra a konfliktusok feloldásánál, vagy felhasználás híján tartalékkorongként vihetjük át azokat a következő körre.

2. Agenda Execution Phase

Azokat a korongokat, melyeket az előző fázisban befolyásuk növelésére tettünk félre, most játékos sorrend szerint lehelyezzük a játékteret alkotó országokra azért, hogy növeljük a befolyásunkat. Ha egy országban többségbe kerülünk ilyen módon, saját korongukat helyezzük a baráti kormányzatot jelentő mezőre az adott országkártyán. Vigyázat: amennyiben az országkáryán lévő összes



korong száma meghaladja az ország stabilitási értékét, úgy az állam bizonytalanná válik és addig nem hoz semelyik játékosnak gazdasági hasznot, amíg a belső bizonytalanságát fel nem oldják a 4. fázisában.

3. Governance Phase

Ebben a fázisban az egyik játékos a húzózsákba előzőleg elhelyezett korongokból húz. A kihúzott korong színének tulajdonosa dönt arról, hogy melyik nemzetközi szervezet mezőjére helyezi azt le, hasonlóan növelve ott befolyását, mint az imént az országok esetében. Ha többségbe kerülünk az adott színtéren, annak előnyeit élvezhetjük az adott körben, például amennyiben sikerül uralnunk a médiát, úgy növekszik népszerűségünk és az adott körben figyelmen kívül hagyhatjuk annak hatását, ha bármilyen módon csökkennne; vagy a davosi fórumon többséget szervezve eltávolíthatjuk egyik ellenfelünk korongját egy másik színtérről. A játék ezen pontján jelenik meg egy veszteskompenzáció, ugyanis a négy nemzetközi színtéren kisebbségben maradó játékosok a levett korongjaikat nem a készletbe, hanem a húzózsákba teszik vissza, ezzel növelve esélyeiket a következő körökre. A korongok húzása ugyanis addig tart, amíg a játék előkészítése során a zsákba tett három fehér színű korong a kezünk ügyébe akad. Ha ez megtörténik, azonnal meg kell tenni a kiértékelést a fenti módon.

4. Country Resolution Phase

Ez a játék egyik lényegi szakasza. Mint a 2. pontban írtuk, a korongok lehelyezésével többségbe kerülhetünk egy országban, így velünk barátságos kormányt segíthetünk hatalomra. Ha azonban az elhelyezett korongok száma meghaladja az adott ország stabilitási értékét, konfliktus robban ki, amelyet a játékosok kockadobással oldanak fel.

A stabilitási érték ellenőrzésekor figyelembe kell venni az országkártyára lehelyezett fehér korongok számát is. A fehér szín a belpolitikai bizonytalanságot fejezi ki, bár fontos kitétel, hogy fehér színű korong soha nem kerülhet a baráti kormányzatot uraló mezőre az országkártyán, még akkor sem, ha bizonyos játékhatások miatt a fehér színű korongokból alakulna ki a kártyán mennyiségi többség (ebben az esetben a baráti kormányzatot jelentő mező üresen marad a kártyán).

Az országok feletti befolyás megszerzése azért is fontos, mert megkapjuk az általuk kínált jutalmakat, amelyeket ikonok jeleznek, magyarázatuk pedig a szabálykönyvben található. Ezek jelentése viszonylag gyorsan rögzül. Egyebek mellett újabb saját korongot helyezhetünk le, vagy áthelyezhetünk egyet egy másik országba, illetve különféle tevékenységekért plusz pontokat szerezhetünk.

Az országok által termelt javak – például agrártermékek, készáruk, fémek és fosszilis energiahordozók, bár igazából mindegy, pontosan mikről van szó – aktuális piaci értéke után is pontokat gyűjthetünk. Nem meglepő, hogy egyes kártyahatásokkal ezek értékét is manipulálhatjuk. Vannak olyan országkártyák is, amelyek nem a négyféle árucikk után jutalmaznak, hanem más előnyöket biztosítanak az adott ország mögött álló nagyhatalomnak, vagyis annak, amelyiké az aktuális többség.



5. Declaration Phase

A négy nagyhatalom irányítására több vezető közül választhatunk a játék elején. Ezek közül szinte mindegyik rendelkezik saját egyéni céllal is képessége mellett. Ezeket a plusz pontokat vagy lehetőségeket adó célokat játék közben lehet elérni. Ebben a fázisban ellenőrizzük, sikerült-e teljesíteni a vezetőnk célját, és kapjuk meg az ezért járó jutalmakat. Szintén ezen a ponton érvényesítjük annak a mezőnek a hatását, amelyen népszerűségi mutatónk aktuálisan elhelyezkedik. A pozíciók általában plusz győzelmi pontokat vagy további, szintén pontot érő javakat, vagy fehér korongok lehelyezését biztosítják számunkra.

6. Maintenance Phase

Ebben a fázisban új kártyát csapunk fel a nemzetközi színterek közül az ENSZ mező számára, vagyis minden körben változik az a jutalom, amint a szervezet biztosít azok számára, akik többséget szereznek ott (a kártyákon általában van jutalom a kisebbségben maradók számára is). Szintén most határozzuk meg, melyik játékos kezdi a következő kört. A játékosok sorrendjének dinamikája elsősorban a pontozásán elfoglalt aktuális helyzetük, magyarul az éppen elől lévő játékos kezdi a következő kört. Döntetlen esetén meg kell nézni a vezetőkártyákra nyomtatott erősség értéket: a következő kört az kezdi, akinek erősebb a vezetője (mindenki más az óramutató iránya szerint követi a kezdőjátékost).A játék végén a fordulók során megszerzett pontjaink mellé pontokat kapunk azok után az országok után, ahol velünk barátságos kormányzat van, a zsákban maradt minden két, saját színű korongunk is egy pontot és, sőt, pontokat kapunk a fel nem használt kémkorongok után is. Amennyiben holtverseny alakul ki a pontokban, úgy azt a vezetőkártya imént említett értéke oldja fel. Talán ez az a szabály, amelyen a tervező még egy kicsit gondolkodhatott volna, mivel az egyes hatalmakhoz tartozó vezetők erősségei között elég nagy a szórás, ami némileg determinisztikussá teszi az esetleges játék végi holtversenyek feloldását.





Gyors taktikai húzd meg-ereszd meg a világuralomért

Lássuk végre a verdiktet: milyen játék a *STATECRAFT*? A „jó játék” minősítés önmagában nem túl árnyalt ítélet, ezért inkább azt mondom el, hogyan viszonyulok hozzá. Számomra nem kérdés, hogy a *VILÁGREND* mellett is bőven van helye a polcon a globális hatalmi vetélkedés témájában. Egyszerűen azért, mert kompaktabb, rövidebb darab, amely nem annyira grandiózus stratégiai ívével, mint inkább a gyorsabb, taktikusabb döntési helyzetekkel hívja fel magára a figyelmet.

A korongok lehelyezésére épülő többségszerzés egyszerű és elegáns megoldás. Láttunk már ilyet, persze, de ettől még működik. Az is remek ötlet, hogy akár én magam dönthetek egy baráti kormányzatú, vagyis általam dominált ország konfliktusba taszítása mellett, ha úgy kívánják az érdekeim. Ez nem feltétlenül közvetlen előnyszerzésről szól: legalább ennyire fontos lehet vele keresztbe tenni a másik játékosnak.

Az öt korong (plusz az előző körben fel nem használt kémek) nyilvánvalóan jóval kevesebb annál, mint amennyit szívünk szerint kiosztanánk. Ezért a paraván mögötti tervezési szakaszban a többiek fejével is meg kell próbálnunk gondolkodni. A képek kedvéért a fotózás során levettük a paravánokat, így a felvételeken nem látszanak a valóságban használt egyszerű papírelemek. Mivel a játék a pontokról szól, különösen fontos előre felmérni, mikor és hol szerezhetünk többséget a nemzetközi szervezetekben.



A konfliktusok feloldásához használt kockadobás adja a szerencsefaktort. A dobás eredménye – a siker, illetve az a körülmény, hogy siker esetén baráti kormánynak kell lennie az országban – kevésbé hagy teret a véletlennek, mint más játékokban. Emiatt viszont alaposabban meg kell fontolnunk, mikor vállaljuk egy konfliktus kirobbantását. A fehér korongok tematikusan a politikai bizonytalanságot, a megkenhető helyi arcokat és általában mindazt jelképezik, ami a való életben is gennyes dolog, és növelheti egy ország instabilitását – vagy valami ilyesmi.

Összességében a *STATECRAFT* egy feszült, kompakt, nagyjából 60 perc alatt lejátszható, taktikus indie játék, amely saját megítélésem szerint a haladó családi és a gamer kategória határán helyezkedik el. A *VILÁGRENDnél* jóval könnyedebb darab, de a hasonlóságok ellenére önállóan is megállja a helyét. Éppen egy ilyen, saját jogán értékelhető alkotást kerestem – és találtam meg benne. Már az első parti után elfogott a „már nagyon várom, hogy újra játsszak” érzése, ami, lássuk be, a hobbiban egy idő után nem minden új játéknál jelentkezik, vagy legalábbis nem mindig ugyanolyan intenzitással. Ennél viszont igen.

A kivitelezés minősége rendben van. A játékhoz deluxe komponenscsomag is kapható, de én nem éreztem szükségét. A kartonelemek kellően vastagok, a többi alkatrész szintén megfelelő, bár a konfliktusjelzők talpán nagy a rés, ami érthetetlen, de mindegy. Azt nem tudom, hogy a grafika MI-vel készült-e, de a társasjátékokban való használatát álkérdésnek tartom. Pontosabban: a téma körül kevés valódi kérdésfelvetést látok, annál több furcsa identitáserősítő, amúgy teljesen érdektelen hőzöngést. Most pedig lusta vagyok utánanézni az információnak.

A grafikától függetlenül nekem nagyon tetszik a kártyák világos háttere és az enyhén stilizált, vélhetően valamiféle országsztereotípiát megragadó illusztrációk. Ez így együtt bőven elég ahhoz, hogy már most várjam a következő partit.

Shepard



Tervező:
David Vilches

Megjelenés:
2026

Kiadó:
Doit Games

Kategória:
többségszerzős, zsáképítős

14+ 1-4 60-90'



MondoCon

Amikor egy számítógépes geek belép Magyarország legnagyobb animés és popkulturális fesztiváljára, joggal teheti fel a kérdést: mi keresnivalóm van itt? Az őszi MondoCon azonban gyorsan bebizonyította, hogy a rendezvény már régen túlnőtt a képregényeken és a jelmezeken. A hömpölygő tömeg, a lenyűgöző cosplayerek és az ázsiai gasztro-kavalkád között sétálva ugyanis egy egyre dinamikusabban növekvő, stabil asztali játékos – és azon belül is meglepően erős szerepjátékos – bázisra bukkantunk. Következzen az élménybeszámolónk egy olyan fesztiválról, ahol az analóg kockacsörgés egyre nagyobb teret hódít magának a popkulturális zsongásban.

Kockák a cosplayerek között: Számítógépes geekként a MondoCon asztali játékos sűrűjében

Őszinte leszek: geekként az anime és a manga univerzuma – sőt, alapvetően a MondoCon – nem igazán az én világom. Amikor azonban megérkeztünk az őszi rendezvényre a Hungexpóra, beszippantott az a hihetetlen zsongás és energia, ami a csarnokokat jellemezte. A napot stílusosan egy bubiteával indítottuk, hogy ráhangolódjunk a hömpölygő tömegre. Gyorsan végigpásztáztuk a gasztrostandokat is, ahol meglepően széles volt az ázsiai kínálat: a sushitól kezdve a háromszögalakú rizssnackeken (onigiri) és a hal alakúra sütött pogácsákon (taiyaki) át egészen a japánok remegős „fluffy” palacsintájáig mindent meg lehetett kóstolni. Miközben a forgatagot figyeltem, egyetlen kérdés járt a fejemben: mekkora tere van egy ilyen jellegzetesen popkulturális fesztiválon az asztali játékoknak?

Ahol a pankráció és a Lego szőnyeg is megfér egymás mellett

Már az első órában kiderült, hogy a rendezvény régen túlnőtt a puszta anime-fókuszon. A vizuális ingereket elsősorban a jelmezesek szolgáltatták; engem mindig is lenyűgözött az a rengeteg munka, aprólékosság és alázat, amivel a cosplayerek elkészítik a ruháikat, majd képesek azokat zokszó nélkül, mosolyogva egész nap viselni. A dedikálásoknál szinte percek alatt kígyózó sorok alakultak ki, a sorokat pedig millió meg egy féle árus töltötte meg portékájával.

Ami őszintén meglepett, az a programok elképesztő eklektikussága volt. Ki gondolta volna, hogy belefutunk egy élő pankráció show-ba? Vagy hogy a kiállított, profi Lego-terepasztalok mellett egy hatalmas, szőnyeggel borított terület várja azokat, akik a leborított ömlesztett kockákból csak úgy, szabadon szeretnének építeni valamit? A MondoCon egy igazi olvasztótégellyé érett.

Dobozok az asztalon: a társasjátékos jelenlét

A szakmai kíváncsiság persze hamar az asztali játékok felé hajtott minket. A társasjátékos szcéna képviselete kifejezetten színes volt idén: a Compaya és a Váci Társasjáték Egyesület mellett kint volt a Piatnik, a Delta Vision Kiadó, a Gémklub, a Szellemlovas, valamint a Magyar Társasjátékos Egyesület (MATE) is. Jó volt látni a teli asztalokat és a szabályokat magyarázó játékmestereket. Bár kétségtelen tény, hogy a dobozos társasjátékok jelenléte évről évre fejlődik, a helyszíni tapasztalatok alapján ki kell mondanunk: a rendezvénynek továbbra sem ez a legfőbb asztali húzóága.

A valódi robbanás: A szerepjátékos bázis

Az igazi szintlépés ugyanis egyértelműen a szerepjátékos (RPG) bázisban rejlik. A közösség mérete és aktivitása letaglózó volt: a színpadon is zajlott élő szerepjáték, a csarnokban pedig rengeteg asztalnál dobták a kockákat. A forgatagból vizualitásukkal természetesen azonnal kitűntek

a Warhammer 40,000 gyönyörűen festett miniatűrjei és grandiózus csataterei.

Ennek a dinamikának a hátteréről még a bejáratnál sikerült egy rögtönzött mini-interjút készítenünk Dr. Szekeres András Márkkal, a MondoCon egyik állandó előadójával. András elmesélte, hogy a társas- és szerepjátékosok felé nyitás mögött nagyon is tudatos stratégia áll. Az eredeti, animés vonal jellemzően a fiatalabb generációt és a fiatal felnőtteket szólítja meg. Az idő múlásával ez a bázis lassan „kiöregszik" az eddigi érdeklődési köréből. Az új területek integrálásával a szervezők nekik kedveznek: adnak egy új, érettebb hobbit a kezükbe, amivel továbbra is tudnak kapcsolódni a közösséghez, és a rendezvény szerves részei maradhatnak.

A nyitást a szerepjátékok felé már a COVID idején elkezdték, de azt a korai próbálkozást a világjárvány akkor elsöpörte – most viszont hatalmas lendülettel tért vissza. András szerint a dobozos társasjátékoknak is abszolút ott a helye a csarnokokban, de a tapasztalat azt mutatja, hogy ezen a rendezvényen a közönséget egyelőre az RPG-vonallal tudták igazán érdemben és tömegesen megszólítani.

A tematika mindent visz

Amikor az interjú végén a saját preferenciáiról faggattuk Andrást, egy érdekes kontraszttal zártuk a beszélgetést: a magánéletben ő maga inkább társasjátékos, mint szerepjátékos. Kifejezetten a nagy dobozos, epikus játékokat kedveli, abszolút kedvence a War of the Ring (A Gyűrű Háborúja). Számára egy társasjátékban a tematika mindennél fontosabb: a választott világnak nemcsak a grafikai dizájnban, hanem az élményben és a mechanikában is vissza kell köszönnie ahhoz, hogy igazán élvezni tudja a partit.

A MondoConról kifelé sétálva egy dolog teljesen egyértelművé vált számomra. Bár a nap elején még idegenként mozogtam ebben a világban, egy végtelenül profi, befogadó és lüktető fesztiválról távoztam. A rendezvény nemcsak a popkultúra ünnepe, hanem bebizonyította, hogy az asztali játékoknak, kockáknak és miniatűröknek is egyre stabilabb helyük van a cosplayerek között.



Mona






















ATLASZ Szerepjátékos Életműdíj

Életműdíjat kapott a magyar gamer kultúra egyik úttörő kezdeményezése

A videojátékok és az asztali szerepjátékok ma már a populáris kultúra meghatározó részei, mégis kevesen ismerik azokat, akik évtizedek óta formálják a magyar szerepjátékos közösséget. Az ATLASZ Szerepjátékos Életműdíj ezt a hiányt pótolja: minden évben olyan alkotóközösséget ismer el, akiknek munkássága nemzetközi összehasonlításban is kiemelkedő, és maradandó hatást gyakorolt a hazai játékkultúrára.

A díj legutóbbi kitüntetettjei az ELTE szerepjáték szemináriumok, amelyek több mint két évtizede meghatározó szerepet játszanak a hobbi ismeretterjesztő népszerűsítésében. Generációk játékélményére hatottak, formálták a közvéleményt, és segítették a hobbi nagykorúvá válását.

„Az ELTE szerepjátékos szemináriumok a hazai felsőoktatás legfontosabb RPGs kezdeményezései. Hivatalos egyetemi tantárggyá tették a szabadidős szerepjátékot, kívülállók számára is értelmezhető, elfogadható és szerethető kulturális jelenségként mutatták be azt, valamint kitágították és biztonságosabbá tették azt a hazai kulturális közeget is, amelyben ma minden magyar szerepjátékos játszik.”

Az életműdíjat független szakmai jelölési és kiválasztási folyamat előzte meg, a fizikai díjat pedig minden évben egyedi műalkotásként készítik el.







A díjazottról, a kiválasztás folyamatáról és az életműdíj hátteréről további információk az ATLASZ Szerepjátékos Életműdíj oldalán olvashatók:

- Az idei díjazottról: https://epiclever.itch.io/atlasz-eletmudij/devlog/1568990/djazott-2025
- Az idei fizikai díjról: https://epiclever.itch.io/atlasz-eletmudij/devlog/1568977/dj-2025
- A kiválasztási folyamatról: https://epiclever.itch.io/atlasz-eletmudij/devlog/1568988/kivlaszts-2025
- A 2025-ös magyar RPG atlaszról: https://epiclever.itch.io/magyar-rpg-atlasz-2025
- Az ATLASZ Szerepjátékos Életműdíj alapításáról és a korábbi díjazottakról: https://epiclever.itch.io/atlasz-eletmudij
- Eredeti szociálmédiás hír: https://www.facebook.com/epiclever.workshop/posts/pfbid0oPYo6jK4mjd8KRJQWZbLxmUch5r-1rYFK6C4AwgSu8JngZvh6YTyrKmS5jR-NXBLC1l

Üdvözlettel, Dr. Hartyándi Mátyás

Az ATLASZ Szerepjátékos Életműdíj alapítója





Társasjáték az oktatásban Könnyű? Azt hittem...

Aki évek óta űzi a társasjátékos hobbit, és belekóstolt már komplexebb, hosszabb játékokba, amik rabul ejtették, annak idővel jelentősen eltorzulhat az a képessége, hogy megítélje egy játék "nehézségét". Az utóbbi hetekben én is ebbe futottam bele, méghozzá többször, több játékkal. A cikkben ezekről a tapasztalatokról mesélek, és megpróbálom levonni a hasznos következtetéseket.

Ez ilyen kis családi bevezető játék...

Hadd kezdjem a *Carcassonne*-nal, hiszen ez a játék nemcsak vitathatatlan klasszikus, de egyszerű eleganciája miatt egyik személyes kedvencem is - főleg akkor, ha új játékosok bevonásáról van szó. Az iskolai klub részére nyáron be is szereztünk két példányt, mert úgy gondoltam, eljött az ideje, hogy kilépjünk a kártyajátékok bűvköréből, és asztalra tegyünk egy hosszabb, látványosabb játékot.

Azt jól éreztem, hogy a *Carcassonne* szintlépés lesz. Azt viszont már nem, hogy hány szintnyi lépés... Meggyőződésem volt, hogy a játékos körének merev felépítése megingathatatlan mankó lesz majd, ha ezt sikerül átvinnem, a négy bátor jelentkezőt harminc percre le is foglaltam, mehetek a többi asztalhoz... nem így lett. Csak az ismétlés kedvéért a kör felépítése:

1. Lapkát húzok, lerakom.
2. Követőt állít(hat)ok.
3. Lepontozzuk az összes így befejezett egységet, mindenki visszaveszi az érintett követőket.





Hadd idézzek néhány gondolatot, amikkel korábban nem találkoztam:

"Én ugyan nem adok neki pontot azzal hogy befejezem. Inkább nem kapok én sem." "Miért ér többet a város, mint az út?" "Miért nem felezik a pontot, ha közösen csinálták? Akkor én simán kimaradtam?" "És ami ott üres, arra miért nem állhatok rá két emberrel? Hát van még négy!" "De ha most visszaszerzem az embert, miért nem tehetem le?" "Az útkereszteződéses lapka miért csak egy pontot ér?"

Sorolhatnám még. A bajok egy része a szabályokkal szembeni szkepticizmusból származott, de az is nehézséget jelentett, hogy a közösen pontozandó területeket, a bónuszpontokat érő pajzsokat pontosan számolják, pontosan lépjék le. A lapkák elhelyezésénél is rendszeresen fel kellett hívni a figyelmet arra, hogy nem minden oldal stimmel, ugyanis a kívánt lapkatípus felhúzásakor átélt izgalom felülírta a szabálykövetést.



Ez az asztaltársaság 9-10 éves negyedikesekből állt, tehát a 7+-os hivatalos ajánlásnak megfeleltünk. Emellett azoban inkább a személyes meggyőződésem újraértékelésére van szükség: a kb. 40 perces móka folyamatos koordinációt igényelt, mind a szabályokra, mind a pontozásra oda kellett figyelnem, nem tudták egyedül lejátszani a partit szabálytanítás után, ahogy eredetileg képzeltem.





Úgy döntöttem, hogy ezek után a rutinosabb felsősöknek tanítom majd a játékot, és ott is írott segédletet készítek az asztalra, hogy gördülékenyebb legyen a tanulás és az önálló játék. Azt hittem,



A képek a Magnific weboldalról származik.

a *Carcassonne* simábban utat talál majd magának, de ez jó emlékeztető volt arra, hogy nem mindig tudok a gyerekek fejével gondolkodni.

Sushi stop…



A *Sushi Go!* tényleg nem egy atomfizika, gondoltam, de azért azt tudtam, hogy türelemre szükség lesz hozzá. Kimondottan azért akartam megszerettetni a klubbal, mert a százas számkörben számolást észrevétlenül gyakoroltatja, és mert komplexitásához képest viszonylag hosszúnak számít a mezőnyében, azaz "magától" lefoglal egy ötfős asztalt, aminek én mindig örülök. Várakozásaim többnyire bejöttek, csak nem az első, hanem a harmadik játékra…

Maga a játék tényleg pofonegyszerű, egy baja van: a tanítás során végig kell venni mindegyik laptípust. Mikor már az ötödik pontozási módszert magyarázom, nagyjából úgy néznek rám a gyerekek, mint az időmértékes verselés és a hexameter kérdéskörére. A megnyugtatónak szánt "már csak három dolog van hátra" szintén nem sokat segít. Sajnos rutintalan módon inkább letoltam "erőből" a szabálymagyarázást, mintsem osztottam volna egy próbakört, aminek során átbeszéljük a dolgokat.

Ennél a játéknál nem azt mértem fel tévesen, mennyire lesz bonyolult (jó, egy kicsit azt is), hanem azt, mennyi idő lesz megtanulni. Valahogy ez a japán nevekkel kombinált eltérő szabályok szerinti szettgyűjtögetés tanórákat idézően fagyos hangulatot teremtett, és szinte láttam a formálódó szavakat a kétségbeesett tekintetek alatt, mint mikor megkérdezik: "Ugye ez nem lesz benne a dolgozatban?" A végső kétségbeesés a wasabinál jött el, hogy most mit is lehet "belemártani", meg anélkül is ér pontot a nigiri, csak nem annyit, és utólag másra már nem rakható rá, hát szóval… őszintén szólva megértem őket. Először éreztem azt, hogy inkább hagyjuk, keressünk mást. Végül úgy döntöttem, hogy az evőpálcák szabályait átugrom, kezdjünk bele, mert úgyis jó lesz, csak nehezen indul.

Jó lett. Az idei év egyik legnépszerűbbje a Sushi Go!, volt, hogy egy csapat megvárta, míg a másik végez vele, inkább nem kezdtek bele másba. Viszont arról még csak álmodom, hogy egymásnak tanítsák, ez a nemes feladat egyelőre rám marad, ha új játékos érkezik. Ami nekem faék, nekik az első néhány találkozások egyike a modern darabokkal, és erre újra és újra emlékeztetnem kell magam. Eddig még szerencsére nem futottam bele kudarcba, be nem fejezett játékba, de fel kell készülnöm rá, hogy el fog jönni ez a nap is.

Az, hogy valaki egy játékban kikap, természetes dolog, sőt az egyik célja az egész játszatásnak maga a kudarctűrőképesség fejlesztése. Azonban az, hogy egy játékot már a tanulásnál "elveszít" egy gyerek, olyan élmény, amit minden áron el szeretnék kerülni. Ezért hiába szeretném minél gyorsabban "felhúzni" a társaságot a személyes kedvencek vagy a családi felső kategóriás játékok szintjére, önmérsékletet kell tanúsítanom. Inkább szerezzenek nagyobb rutint, jussunk el oda, hogy bátrabban tanítanak bonyolultabb (értsd: nekünk filler) játékokat, és szerezzék meg azt az érzést, hogy "Megy ez, csak csinálni kell." Szerencsére az iskolai fejlesztésben nyugodtan tervezhetünk éves távlatokban, és úgy látszik, ez a játékok esetében sem csak lehetőség, hanem szükséglet.

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)*

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin 164. 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:

reflexshop · Gémklub · Piatnik Vienna · Pagony · compaya.hu · A-Games · Board Game Cafe Budapest · Keller & Mayer · Vagabund Kiadó · Kard és Korona · Cartamundi · Myam Games · A minőségi kekjatek.hu játékélmény · A-Z Kiadó · Bunnyhog Games · Moon Studios Private · RG Retro Games

További partnereink:

Társas Központ Egyesület · Kecskemét Társasjátékos Egyesület · Családi Társasjáték Egyesület