

127.

# JEM

Játékos  
Emberek  
Magazinja



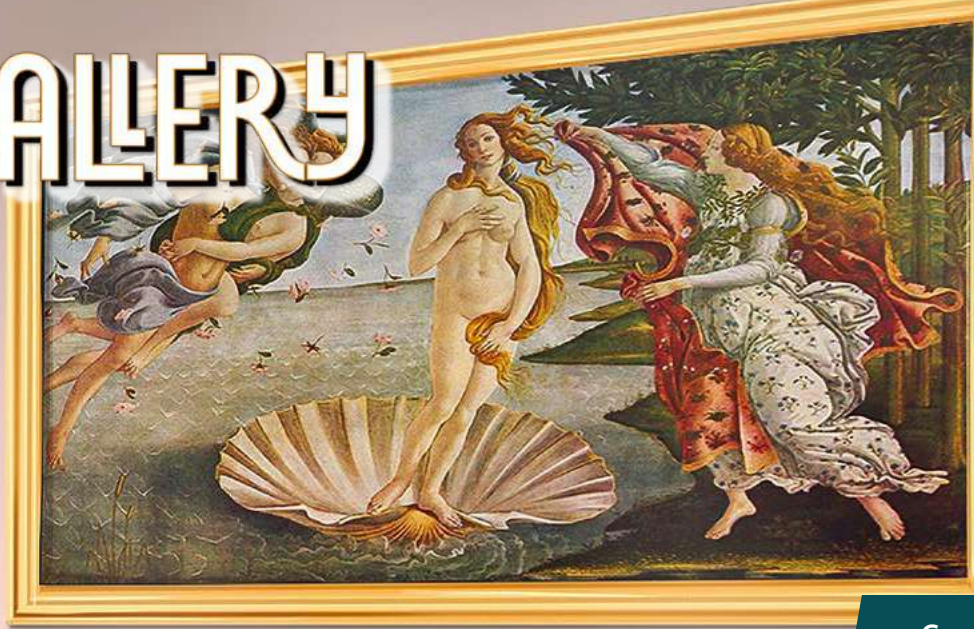
2023. október

Te szavaztál már?

## ART GALLERY



Vermeer, 1666-68



Botticelli, 1485-86



Concordia Salsa  
Fórumkártyák

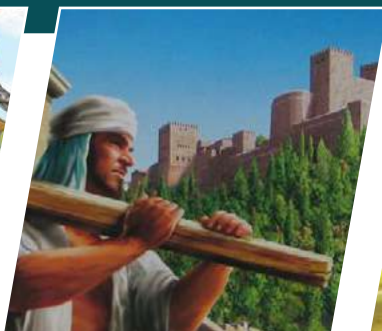
Art Gallery • Rhino Hero • Rhino Hero - Állati csete-paté • Zangle • Bal jobb dilemma • Virtú  
Mu • Gengszterelmék • Quetzal • Nightmare: Horror kalandjáték • Velonimo • 4mation  
Little town • Szendergő hercegnők • Szendergő hercegnők 2 • Judge Dredd: The Cursed Earth



Ébredés



Gondos gazdik



Granada



A Dél-Tigris vándorai



## Kedves Játékosok!

Az vesse rám az első *STONE AGE*-et, aki ezt jobban meg tudja oldani. Mármint, hogy bárki képes tematikusan és elegánsan (!) összekapcsolni ebben a rövid bevezetőben a magazin mostani számának 20 (!!!) játékát. Húsz játék! Jómagam csak figyeltem, ahogy szerzőink – és köztük olyanok is, akik csak ritkábban örvendeztetnek meg minket egy-egy cikkel – ontják a lektorálandó darabokat, és próbáltam lépést tartani velük. Lehetetlen...

Így maradt az, hogy fussunk végig a széles kínálaton, hátha mégis vannak olyan összekötő kapcsok, melyek átvezetnek egyik cikkről a másikra. A borítón egy művészeti galériát megidéző játék, ahol a legértékesebb képsorozat megalkotására törekszünk (*ART GALLERY*). Egy képtár és egy múzeum rokon dolgok, szóval talán nem nagy ugrás innen egy olyan játék, ahol múzeumba való műkinceseket gyűjtünk Dél-Amerika dzsungelében (*QUETZAL*). Ha viszont dél, akkor van itt egy másik déli tájék, a Dél-Tigris, ahol sok fura alakkal találkozva próbálunk egy pergamentekercset teleírni élményeinkkel (*A DÉL-TIGRIS VÁNDORAI*). A Tigris a tengerbe folyik, és talán egy olyan tengerbe, melyben egy szigetvilág is létrejött, hogy helyet adjon különböző városoknak és projekteknek (*MU*). Ha már város, és ha már nemrég hagytuk el a mai Irak területét, utazzunk tovább világkörüli sorozatunkkal és nézzük meg, hogy milyen városokat emeltek az Ibériai-félsziget arab hódítói (*GRANADA*). Vagy milyen városi közegben zajlottak a XV. századi nagy olasz hatalmi villongások (*VIRTU*). Manapság már senki nem épít ilyen épületeket, helyette vannak a kisvárosok (*LITTLE TOWN*), esetleg még maga az építkezés sem megy olyan könnyen, mert

egyenesen folyton belekavarnak (*RHINO HERO* és *RHINO HERO – ÁLLATI CSETE-PATÉ*). De ha mégis megépül a város, fennáll a veszélye, hogy rossz kezekbe került és maffiák harcterévé válik (*GENGSZTERELMÉK*). És ha nem a túlnépesedés teszi tönkre ezeket a településeket (*JUDGE DREDD: THE CURSED EARTH*), akkor lehet, hogy egy jégkorszak, aminek a végén csak remélhetjük az újrakezdést (*ÉBREDÉS*).

Ennyi tellett tőlünk, most már leállhatunk ezzel a vonallal, nem kell mindig kapcsolatot keresni két játék között. Még így is rengeteg olvasnivalót adunk, pl. egy állatos, biciklis gyorsasági játékot (*VELONIMO*), egy kisállatok örökbefogadására érzékenyítő darabot (*GONDOS GAZDIK*) és két Csipkerózsika mesealapra épülő kártyás játékot (*SZENDERGŐ HERCEGNŐK* és *SZENDERGŐ HERCEGNŐK 2*). Ezeket főleg a kisebbeknek.

Akik az absztrakt játékokat kedvelik, azoknak itt a formák összeillesztésével operáló szerzemény (*ZANGLE*) és egy amőba klón (*4MATION*).

Legvégül a "durvább" szórakozásra vágyóknak itt egy néhol tapintatlan partijáték (*BAL JOBB DILEMMA*) és egy igazán besz...ős horrorjáték (*NIGHTMARE: HORROR KALANDJÁTÉK*). Ennyi cikk, plusz mellékletként a *CONCORDIA SALSA* Fórumkártyáinak fordítása, most már legyen elég november elsejéig. 😊

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](http://jemmagazin.hu) oldalról.

**Főszerkesztő:** Hegedűs Csaba

**Tördelőszerkesztők:**

Árvai Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Bak Richárd, Csukás Csaba, Kiss Zsófia, Kuzma Péter, Porvayné Török Csilla és Szluka Beáta

**Olvasószerkesztők:**

Galuska Petra, Gál József Gábor, Krantz Domokos, Majoros Ágnes és Molnár Levente

**Korrektorok:**

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

**Jelen számunk cikkeit írták:**

Bak Richárd (Ricsi), Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzkmcrc), Eperjesi Gergely (Gergely), Hegedűs Csaba (dracsaba), Hegedűs Erik (Manó), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kiss Zsófia (Mona), Kóczán Attila (Attila), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee) és Varga Attila (maat).

**Hírszerkesztő:** Szabó Máté (Dundee)

**Programozó:** Porvay Attila

**A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak, illetve az alábbi BoardGameGeek felhasználóknak: asdoriak, Andy Couch, Antony Hemme (Toynan)!**

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

A képek a magazint készítőik, a cikkírók és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)-ról származnak.

Elérhetőség:

[jemmagazin@gmail.com](mailto: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](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

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

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

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



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



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



**Gyerekjátékok** - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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



# Tartalomjegyzék

- 
- 4** ART GALLERY  
**7** RHINO HERO  
**9** RHINO HERO – ÁLLATI CSETE-PATÉ  
**12** ÉBREDÉS  
**16** GONDOS GAZDIK  
**18** ZANGLE  
**23** GRANADA  
**27** A DÉL-TIGRIS VÁNDORAI  
**30** BAL JOBB DILEMMA  
**33** VIRTÚ  
**37** MU  
**40** GENGSZTERELMÉK  
**42** QUETZAL  
**45** NIGHTMARE: HORROR KALANDJÁTÉK  
**47** VELONIMO  
**50** 4MATION  
**52** LITTLE TOWN  
**54** SZENDERGŐ HERCEGNŐK  
**57** SZENDERGŐ HERCEGNŐK 2  
**60** JUDGE DREDD: THE CURSED EARTH





10+



2-6



45-75'

# Art Gallery

Az emberiségnek ósidők óta fontos a művészet. Kezdvé a barlangrajzokkal, a zenén és a digitális forradalom modern művészeti ágain át mindvégig az volt a célja, hogy kifejezze érzéseit, gondolatait. A mára már megszámlálhatatlan művészeti irányzat közül kiténik a legkifejezőbb, ami nem más, mint a festészet. Itt nem csak az a lényeg, hogy a kép hűen tükrözze a művész által látottakat, hanem olykor görbetükröt tartva, az alkotó mélyről jövő gondolatait szövi bele műveibe. A művész betekintést nyújt gondolataiba, lelkivilágába, és ehhez eszközként az ecsetkezelést, a színek - olykor - különös harmóniáját használja. A festmények célja mindig ugyanaz, hogy elgondolkodtassa nézőjét, kiszakadva a mindennapok sűrűjéből egy elvarázsolt világba röptse. Napjainkban szerencsésnek mondhatjuk magunkat, mivel számtalan festményt nézhetünk meg anélkül, hogy azért horribilis összegeket kellene fizetnünk. Nincs más dolgunk, mint elmenni egy múzeumba vagy galériába, és ott csendben élvezhetjük a vizuális kalandot. Ebben a játékban egy ilyen galéria tárlatvezetőit alakítjuk, és célunk, hogy a mi sorozatunk legyen a legszebb, amit megmutathatunk a látogatóknak.

## Mit ígér a játék?

A játék egy vakliciten alapuló szettgyűjtő mechanizmust alkalmaz. A játékosok 0-8 értékben kártyákat kapnak a játék elején, és ezek felhasználásával mozognak és gyűjtöttek be képeket a galéria területén.

Röviden a játékmenet arról szól, hogy amint sorra kerülök, kijátszom magam elé egy lapot, a rajta lévő szám megmutatja, mennyit léphetek, az irányt én határozom meg, majd ahová érkeztem, oda az első szabad helyre leteszem a jelölőmet és képpel lefelé leteszem a kijelölt helyre egy másik kártyát a kezemből. Ezután jön a következő játékos, és ezt addig folytatjuk, míg mindenki le nem tette a négy jelölőjét és csak egy lap maradt a kezében. Ezután a Shoptól indulva kiértékeljük a letett lapokat, és

mindenki bezsebeli az új szerzeményét. Ezt több fordulón át műveljük, míg véget nem ér a játék; ekkor összeszámoljuk megszerzett pontjainkat, és az győz, aki a legtöbbet gyűjtötte.

A licit során kijátszott lapokat ugyanabban a sorrendben tesszük ki egymás mellé az asztalra, ahogy kijátszottuk azokat, így a kockák segítségével könnyen beazonosíthatjuk, melyiket ki tette oda. Aki a legnagyobb értéket szánta









megtalálta benne azt, amit elrejtettek benne. Nekünk, kicsit tapasztaltabb játékosoknak pont az a kis apróság hiányzott, amitől még egy gamer is szívesen leveszi a polcra. Túl nagy kihívást nem jelentett számunkra a játék, már csak azért sem, mert a vaklícit rendszerrel pont azt a stratégiát ölték ki a játékból, amivel tervezhető lehetne.

Mindenesetre, ha elvonatkoztatunk és elfogadjuk, hogy egy könnyed bevezető családi játékról van szó, akkor kategóriájában kiemelkedő és egyedinek mondható a kártyahasználata miatt. Tetszett, hogy a lapok nem csak a mozgást, de a licitet is szolgálják. Ezenfelül az is érdekes volt, hogy a kezdeti 0-8 értékű lapok után körönként mindenféle összetételben voltak lapjaink. Idővel be kellett látnia mindenkinek, hogy nem csak a nagy értékű kártyákat érdemes visszavenni, hanem a 0-s is értékes lehet, ha egy helyről nem akarunk ellépni.

## És végül

A festmények magukért beszélnek, ezeket abban a formában tették a játékba, ahogy azokat megalkották, és 48 szuper remekművet ismerhetünk meg játék közben.

A játéktábla kicsit idegen a festményekhez képest, mondhatnám úgy is, nem illik a képbe. Egy minimalista rajzolt galériát ábrázol felülnézetben. Ez egy kicsit kiábrándította a társaságot.

Kiknek ajánlom a játékot? Elsősorban családoknak, de olyanoknak, akik nem sértődnek meg, ha elveszik előlük a lehetőséget. Kezdőknek főleg, de ajánlom kipróbálásra akár gamereknek is, két agyegítő játék közé pihentésként. De vigyázat, AP veszélyes játékosok kerüljenek, mert szinte biztos, hogy semmit nem fognak elérni, csak az időt fogják húzni, no meg a többiek idegeit.

Jó játékot!

drcsaba



PIATNIK

Tervező:  
Francesco Frittelli

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Piatnik

Kategória:  
licitálás, szettgyűjtés

10+ 2-6 45-75'





5+



2-5



5-15'



# Rhino Hero

Amikor építkezésre adja az ember a fejét, akkor alaposan meg kell fontolnia, hogy milyen kivitelezővel is kezdjen neki. Az alapoktól indul minden és a falak adják a stabilitást. Hogy kell nekikezdeni egy felhőkarcolónak vagy csak egy kisebb toronynak? Egy gyerekjáték tudja ezekre a választ? Vizsgáljuk meg, hogy a *RHINO HERO* hogy áll ezekkel a feltételekkel és választ ad-e a kérdéseinkre.

## Nézzétek, fent az égen! Mi az, egy madár?

A játék a *HABA* kiadó egyik védjegyévé vált, rikító sárga dobozában érkezik, benne 2-5 játékos részére a játékszámból mellett található 31 db tetőkártya, 28 db falkártya, 1 db kétoldalas alapzatkártya és egy *RHINO HERO* figura.

Az alapzatkártyát vagy kezdő, vagy haladó oldalával egy stabil felületre kell lehelyezni. Minden játékos 5 db tetőkártyát kap (ha csak két játékos van, akkor 7-7 db). A maradékból képeztek egy húzópaklit és mellé tegyék a falkártyákat és a figurát. Aki utoljára végrehajtott egy jótettet, az meg is kezdheti a felhőkarcoló építését.



## Nézzétek, fent az égen! Mi az, egy madár? Egy repülőgép?

Hát igen, a lehelyezett alapra egy tornyot, már-már egy beltéri felhő..., akarom mondani plafonkarcolót fogunk közösen felépíteni.

A bátor építkezők egymás után pakolják le a gondosan felépített építményre a falakat és azokra a tetőkártyákat. Az első játékos az alapkártyán berajzolt helyekre felpakolja az első falakat, és ő arra helyezi le a tetőkártyáját. Innentől kezdve mindig az utolsó tetőkártya határozza meg, hány darab falat kell a következő szinthez tető alá hozni.

A tetőkártyák tulajdonképpen az akciókártyák, ezek lehetnek:

- » Sima kártyák.
- » Váltás irányt! – a körsorrend megfordul.
- » Szusszanj egyet! – a következő játékos kimarad egy körből.
- » Húzz egy kártyát! – a következő játékosnak egy új lapot kell felhúznia.
- » Duplázz! – aki lerakta, az még egy kártyát rárakhat erre a tetőre, kivéve: még egy duplázót; ha csak ilyen maradt, vagy egyáltalán nem maradt kártyája, akkor a soron következő játékostól kell egy lapot elvenni és azt ráhelyezni.
- » Rinó – a következő játékosnak a kis rinocérosz figurát kell a tetőn megjelölt szimbólumra felhelyeznie, de ha már megmászott pár emeletet a bábu, akkor ahol éppen van, onnan kell áthelyezni.

Van pár fontos szabály, amit az építkezésnél be kell tartani:

- » Mindkét kéz használható.
- » Csak a saját lehelyezendő fal- és tetőkártyákhoz lehet nyúlni.
- » A falakat a lehető legpontosabban a megjelölt helyre kell tenni.
- » A tetők mindig párhuzamosak legyenek az alapzattal, nem lehet őket elforgatni.





A játék többféleképpen is véget érhet:

- » Ha az egyik játékos meg tud szabadulni az összes tetőkártyájától, akkor ő nyert.
- » Ha valaki ledönti az építményt, akkor az nyer, akinek a legkevesebb tetőkártyája maradt; ha ebben döntetlen lenne, akkor meg kell vizsgálni, hány darab különleges szimbólum van a megmaradt kártyákon; ha ebben is egyezés van, akkor több győztes is lehet.



## Nézzétek, fent az égen! Mi az, egy madár? Egy repülőgép? Nem, ez RHINO HERO!

**Minőség:** Kompakt kisméretű maga a doboz, és ezért szerintem utazásokra is elvihető. Bevallom, más HABA játékhöz még nem volt szerencsém, de ebben a társasban szerintem odatették magukat: a tetőkártyák szépek és masszívak, a falkártyák, mivel hajtogatottak és gyerekek kezébe kerülhetnek, ezért különösen fontos, hogy strapabíróak legyenek, és ez maximálisan így is van. Több éve megvan már a játék, és több partyt is beletettünk, de meg se látszik a komponenseken a használat. Létezik a játékból Aliexpress-es verzió is, ahhoz még nem volt szerencsém, de láthatatlanban is azt mondom, hogy itt nem éri meg garaszkodni.

**Újrajátszhatóság:** Ez egy fogós kérdés, az biztos, hogy nem lesz két építkezés ugyanolyan, de azért ikertornyok épülnek egymás után. Mivel egy party 10-15 perc, így egy felvezető

játéknak, vagy ha valaki csak egy könnyűszerkezetes épületet akar felhúzni, arra tökéletes. Szerintem ha meg is unja valaki, akkor pár hónap múlva bármikor újra elővehető.

**Játékélmény:** Igazán kellemes, jó játékélményt ad a RHINO HERO kortól függetlenül. Egy asztalhoz tud ülni a nagyi és az unoka is, a nevetés garantált, és ha le is dől a torony, akkor utána egyből neki lehet kezdeni a következőnek.

Egy idő után, mint a VILLA PALETTINél, mi már arra mentünk, hogy minél magasabbra építsük a tornyot, és szurkoltunk egymásnak, hogy sikerüljön még egy szintet lépni.

**Személyes vélemény:** Azt leszögezném, hogy nem ettől a játéktól fogunk megtanulni bármit is építeni. De azért élményt biztos, hogy ad mindenkinek. Jó pár építkezős játékhoz volt szerencsém, a JENGÁTól kezdve a VILLA PALETTIN át a MEEPLE CIRCUSig. De valamiért a RHINO HERO és annak nagytestvére, a RHINO HERO – ÁLLATI CSETE-PATÉ is (amiről szintén ebben a számban olvashattok) különleges helyet foglal el a szívemben. Kiemelném Thies Schwarz illusztrátor munkáját, akinek a BGG adatlapját böngészve rádöbbszemtem, hogy kábé a HABA házi rajzolója. A falkártyákon vannak ismétlődések, de azért a rajzok szinte megszólalnak. Valamiért, jó értelemben, a Hitchcock féle Hátsó ablak című film nyitójele nete jut eszembe, mikor nézegetem a rajzokat. Betekintést enged egy-egy privátszférába és humorosan és bájosan tálalja azt. A játékot ajánlom azoknak is, akiknek kevésbé van kézügyessége. Gyerekekkel és felnőttekkel egyaránt felhő(karcoló)tlen a szórakozás!



Attila



REFLEXSHOP

Rhino Hero

**Tervező:**

Scott Frisco, Steven Strumpf

**Megjelenés:**

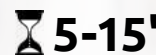
2011, 2018

**Kiadó:**

HABA, Reflexshop

**Kategória:**

ügyesség, építkezős







5+



2-4



10-20'

# Rhino Hero – Állati csete-paté



Üdvözlünk mindenkit a stúdióból! Felvezető műsorunkat egy kis nosztalgizással kezdenénk: A '90-es években adásba került egy mese, ahol az állatok különféle versenyszámokban mérték össze az erejüket. A nézők láthattak vakondtúrát, rendőr-kutyás rókavadászatot, strucc-tojás-kosárlabdát, teknőspáncél-csúszást és síugrást is. Ez a mese az Állatolimpia volt. Nem emlékszem minden részre, de valahogy úgy tippem, hogy szuperhős építkezési versenyszámot nem találhattunk a verseny-műsorban. De sok-sok évvel később, a *RHINO HERO* sorozat legnagyobb tagja megidéri az ókori lángot, és rajthoz szólítja a résztvevőket. Át is adom a szót helyszíni tudósítónknak:

## Bemelegítés

Ahogy tanult kollégám a közvetítés bevezetőjében említette, a játéknak van előzménye, egy kvázi kistesója, a [RHINO HERO](#).

A nagytesó méretes kiserelésben és nagyobb készlettel érkezik. A *HABA* megszokott sárga dobozába egy többnyelvű játékszabály, 3 db kétoldalas alapzatkártya, 4 db szuperhős figura, 4 db pókmajom, 3 db dobókocka, 1 db szuperhős érme és 30 db padló, valamint 24-24 db alacsony és magas fal épült be.

A starthoz a következő előkészületek szükségesek:

A 3 alapzatkártyát tetszőleges sorrendben helyezték egymás mellé egy sima felületre úgy, hogy a sárga körök nézzenek felfelé. Minden játékos válasszon egy saját állatfigurát. A padlókat meg kell keverni, majd mindenki kap 3-3 darabot, a maradékból egy húzópaklit kell képezni és fel kell csapni 3 darabot. A falakat, a pókmajmokat, a dobókockákat és az érmét ne tegyék messze. A legügyesebben mászó játékos lesz a kezdőjátékos; ha ez is megvan, akkor jöhet a játék.

## A játék

A menet az alábbiakból áll: Dobj, döngölj, durvulj és dobj! Mellé... elnézést, ez a Kidobós.

### 1. Építs!

Válassz a kezedből egy padlót és helyezd le az alábbiak szerint:

A padló-kártyákon meghatározásra kerül, hogy milyen magasú falak kellenek a felépítésükhöz. A zöld hátterű fektetett az alacsony falat, a sárga hátterű álló a magas falat jelöli.

- » Az elsőt kötelező úgy lerakni, hogy a falakat az alapzaton megjelölt sárga körök egyikére kell tenni; minden körre csak egy fal kerülhet, később lehet a már leépített padlóra is falazni. Béláim, csak az alapon vannak megjelölve, hogy meddig tolhatjátok. Figyeljetek, nehogy túltoljátok!
- » A padlóknak mindig vízszintesnek kell lenniük, de nem kell párhuzamosnak lenniük az alapzattal (a szakmunkás derékszög szépségei), és átfedésbe is kerülhetnek,





de sose lehet egy másik padló a „támfal”, minden padlónak saját falakra van szüksége.

» Mindkét kezedet használhatod az építkezéshez.

## 2. Támadnak a pókmajmok?

Pókmajom, pókmajom, hálót ő sose sző... Jajj, megint mellé!

- » Ellenőrizd a lehelyezett padlót, ha nincs rajta pókmajom szimbólum, akkor nincs teendő.
- » Ha van rajta szimbólum, akkor kötelező elvenned a készletből egy pókmajmot, és azt a farkánál vagy a kezénél fogva ráakasztani arra a padlóra; ha már nincs a készletben pókmajom, akkor egy már csimpaszkodó majmot akasszál le és helyezz fel.

## 3. Mász!

Dobj a világoskék dobókockával:



- » Ha 0 az eredmény, akkor maradsz, ahol vagy.
- » Ha 1, 2 vagy 3, akkor fogd a szuperhősödet és lépj vele maximum annyi szintet, amekkora számot dobtál; ha nagyobb számot dobtál, és ezáltal több szintet is mehetnél felfele, mint az építmény aktuális legmagasabb szintje, akkor azok a lépések elvesznek.
- » Ha -1-et, akkor egy szintet le kell ereszkedned, nincs mélygarázs, se borospince, az alapszint alá nem kell ereszkedni.
- » Fontos, hogy mindegy, melyik alapkártyán van a padló, minden azonos magasságban lévő kártyát azonos szinten lévőnek kell tekinteni, és a játékos szabadon dönti el, hogy az adott szinten melyik padlóra teszi a bábuját.

## 4. Csata

Ha új szintre léptél vagy süllyedtél, akkor alaposan nézz körül, ha van már ott egy másik szuperhős, akkor készülj a harcra és vele a kudarcra! Padlónk alatt egyesül majd minden állat...

- » Ha azonos szintre kerültél egy másik hőssel, akkor neked TÁMADÁS, a már pozícióban lévő másik hősnak meg VÉDEKEZÉS jön. A támadó fogja meg a piros kockát, amin 2-4-6 értékek találhatóak, a védekező fél a sötétkék kockát, amin 1-3-5 értékek vannak. Egyszerre dobjatok, ha a piros kocka értéke magasabb, akkor padlófosztás következik, és a másik játékos egy szinttel lejjebb kerül, ha a védekező nyer, akkor ő marad az eredeti helyén, és a másik eggyel alatta tud csak letelepedni.
- » Ha a lefelé menetel során ismét olyan helyre kerültél, ahol van már valaki, akkor ismét csata következik, de fontos, hogy mindig az támad, aki újonnan érkezik. Az alapon nem kell harcolni.



## 5. Tied a szuperhős érme?

Mikor vége a csete-patéknak, akkor nézd meg, hogy véletlenül nem a te állatod van-e a legmagasabban; ha igen, akkor örülünk Vincent, és tied a szuperhős érme. Ha az egy másik játékosnál van, akkor szépen vedd el tőle.

## 6. Húzz!

A köröd végén egészítsd ki a kezedet, hogy újra 3 db padlókártya legyen nálad. Elvehetsz vakon a húzópakli tetejéről, vagy a három nyilvános kártya közül is, de amennyiben innen veszel el, akkor azonnal húzz egy újat, hogy mindig 3 db legyen a kínálatban.

A játék azonnal véget ér:

- » Ha egy játékos lerombolja akár az egész, vagy csak az épület egy részét is, ekkor az a játékos nyer, akinél ebben a pillanatban a szuperhős érme van; ha pont az a játékos játszik Rontó Ralphot, akkor mindenki más nyer.
- » Ha már egy padlókártya sincs, amit fel lehetne húzni, és a játékosok kezében sincs már padló, vagy ami van, az már nem helyezhető le szabályosan, akkor az a játékos nyer, akinél az érme van.



## Eredményhirdetés

**Minőség:** Személyes kedvencem, mikor egy hatalmas dobozban egy nem túl hatalmas játék van. Kicsit azt érzem, hogy a kistesó kompakt méretét úgy akarták kompenzálni, hogy az arányokat úgy lötték be, mint az Ikrek c. filmben, Danny DeVito és Arnold Schwarzenegger karaktereit. Én pl. a RHINO HERÓT is a SUPER BATTLE dobozában tartom.

Magára a komponensekre továbbra sincs sok panasz, ugyanaz a minőség, mint az elődjénél. Én használtan szereztem be a játékot, és sajnos az egyik pókmajom addigra már lesérült egy kicsit, nem jó, de nem is tragikus, még használható. Talán ez a leggyengébb pontja az alkatrészeknek, rájuk oda kell figyelni.

**Újrajátszhatóság:** Vincent Juliushoz képest... akarom mondani az újabb, az eredeti verzióhoz képest szerintem erősebb újrajátszhatóságban, mivel itt tényleg kb. lehetetlen ugyanazokat a körülményeket újra és újra generálni. Mint a valóságban, nincs két egyforma építkezés vagy csata.





**Játékélmény:** A játék a kockadobások miatt lehet teljesen békés és nyugodt is, de lehet vérgőzös kompetitív harc is. Van, amikor körökön keresztül 0-t dobasz és nincs szerencséd, de van, amikor minden szinten harcolni kell. Humoros és vicces a játék, nem szabad komolyan venni, és akkor egy kellemes élmény az egész családnak. Én még nem próbáltam, de a játék kínál nehezítéseket: pl. az alapzatkártyák haladó oldalát használd, vagy tetszőlegesen rendezd őket, csak az ügyetlenebb kezdet használható stb.

## Személyes vélemény

Megjegyzések:

**Kis színes:** a Rhino Hero család szép csendben franchise-zá bővült: 2017-ben egy furcsa ügyességi változat, a legkisebbek számára 2020-ban egy “első játékom” verzió, és 2021-ben egy memórijáték is készült.

További érdekesség, hogy ha megvan a *RHINO HERO*, akkor annak a falkártyáit és figuráját felhasználva akár 5 fősre is lehet bővíteni a játékot.

De vissza az elemzéshez:

Számomra érezhető, ha összehasonlítom a két játékot, hogy a *RHINO HERÓ*hoz képest az illusztrátor kicsit befásult, kevésbé újítóak a rajzok, és valahogy kevésbé fókuszáló az építményre. Cserébe überjópofa szuperhős figurákkal küzdhetek meg a szintlépésekért a többiekkel, miközben egy kézzelfogható valamit alkotunk közösen. A kockák



miatt teljesen kiszámíthatatlan a játék kimenetele; lehet, hogy az egyik körben te vagy a csúcs, de egy rossz sorozat és ütnek-vernek, DE DÜLVÁN, és máris mész Blájen mellé a PADLÓLA.

Összességében szerintem a *RHINO HERO – ÁLLATI CSETE-PATÉ* egy kortalan, bárki számára élvezhető családi játék, ajánlom azoknak is, akik tartanak az ügyességi vagy a kockajátékoktól.

Zárszóként visszaadnám a szót a stúdióknak, és remélem, hogy az olvasók is úgy élvezték a közvetítést, mint a kommentátor.

Az Állatolimpia egy új számmal bővült, a fedettpályás szuperhős padlózással!

Attila



REFLEXSHOP

Rhino Hero – Állati csete-paté

Tervező:  
Scott Frisco, Steven Strump

Megjelenés:  
2017, 2018

Kiadó:  
HABA, Reflexshop

Kategória:  
ügyességi, építkezős, kockadobós

5+

2-4

10-20'







14+



1-4



90-120'

# Ébredés

„A jég visszahúzódik. Minden előlről kezdődik. Keljünk új életre!” - Nádair

Az **ÉBREDÉS** társasjátékban a hosszan elhúzódó jégkorszak végeztével a világ újjáépítésén fáradozunk. Mivel különböző törzseket irányítunk, az új világot a saját nézeteink szerint képzeljük el és ennek megfelelően építjük. Új területeket fedezünk fel, épületeket építünk és benépesítjük a helyszíneket. Célunk minél több ereklyét összegyűjteni, azokat a lehető legjobban felhasználni, hogy mi legyünk az új világ urai.

## Mi van a dobozban?

A játék doboza szerintem különösen szépre sikerült, jól visszaadja a természet ébredésének hangulatát. Az alkatrészek mennyiségére és minőségére sem lehet panaszunk, a mélyített játéktáblák kifejezetten jó használhatóságot biztosítanak. A tábla funkcionális, a látványt igazából a felhelyezett területlapkák adják majd, amelyek miatt az előkészület kicsit pepeselő, de nem kibírhatatlanul hosszú. A játéktábláinkra is fel kell sorakoztatnunk a fa elemeket, de emellé már csak hat kártyát kapunk, melyek közül hárommal kezdjük meg a játékot. A pakliépítés mechanizmusa érdekes és újszerű a játékban. Az még nem is annyira, hogy a kártyák alját vagy tetejét is tudjuk használni, az viszont mindenképp, hogy igazából mindig csak két kupacra van bontva a paklink. Az aktív, a körünkben felhasználható lapjainkra, és a

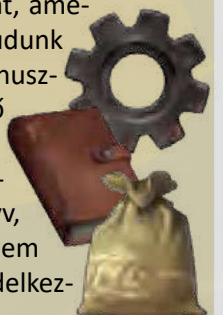


passzív, a pihenőterületen található kártyákra, amelyek mindig csak hibernáláskor cserélnek helyet. Persze sok lehetőségünk lesz a tartalmukon módosítani majd a játék során, ami szükséges is.



## Hogyan játszunk?

A játék komplexitásához képest a játékmenet viszonylag könnyen érthető és pörgős. Az idő előrehaladtával azonban a bónusz akciók és a szaporodó lehetőségek miatt hosszabbodhatnak a köreink. A gondolkodási idő is megnő kicsit, de alapvetően tudunk haladni a játékkal, ha jól választunk játékosársakat hozzá. 😊 Körünkben maximum két akciót hajthatunk végre az öt választhatóból, ami akár ugyanaz a kettő is lehet, vagy hibernálhatunk. Játékossegédletünk jól mutatja ezeket az akciókat, amelyeket az akcióválasztó kockával meg is tudunk jelölni, hogy a többiek is lássák. A bónuszakciókból viszont bármennyi elérhető korlátlanul, azaz amelyekre van elég erőforrásunk. Három alap nyersanyag típusal dolgozunk egyébként (élelem, könyv, fogaskerék), melyeket skálával mérünk, nem tartunk belőlük készletet. Ezen felül rendelke-







hetünk még kristályokkal, ezeket a három alap erőforrás bármelyikére becserélhetjük. A skálás nyilvántartás mutatja, hogy nyersanyagaink nem korlátlanok, tehát nem tudunk belőlük bármekkora készletet felhalmozni. És nem is nagyon lenne rá lehetőség, nem túl adakozó játékról beszélünk ugyanis.

Nézzük meg, milyen akciókat használhatunk:

- » Az első és legfontosabb lehetőségünk természetesen egy kártya kijátszása az aktív területről.

Írtam fentebb, hogy csak az aktív és a passzív területen tartunk kártyát, a kezünkben nem. Aktív lapjaink a többiek számára is láthatóak. Egyet kiválasztunk közülük. Ha a felső részén lévő erőforrást szeretnénk megkapni vagy az ott biztosított opciót használni, a fenti két kártyahelyünk egyik szabad mezőjébe csúsztatjuk és végrehajtjuk az így látható lehetőséget. Az alsó két akcióhelyet használva természetesen a lapok alján lévő lehetőséget kapjuk meg. Létezik egy ötödik mező is, amit játék közben tudunk feloldani technológiai fejlesztéssel, így már összesen öt lapot tudunk lehelyezni. Ez ráadásul vízszintes akcióhely, a kártyát bárhogyan tudjuk használni benne, az aljával vagy a tetejével kifelé is. Lapjaink amellet, hogy



nyersanyagot biztosítanak nekünk (nincs külön termelés fázis a játékban), millió egyéb bónuszlehetőséget adhatnak. Plusz akciót, plusz kártyát, kiüríthetünk egy már használt akcióhelyet, szerezhethetünk fejlesztéslapkákat stb. A fejlesztéslapkákról itt ejtenék is pár szót. Ezeket az akcióhelyekbe tudjuk behelyezni és mikor ide később a lapka színével megegyező kártyát játszunk ki, megkapjuk a lapkán szereplő nyersanyag(ok)at is.

- » A felfedezés akció során lehet a még nem átfordított lapkákat felfedni.



A játék elején ugyanis csak a kezdő területek aktívak, a többit nekünk kell megfordítanunk. Ehhez ki kell fizetnünk a lapka hátoldalán lévő élelem és/vagy könyv költséget, majd elvehetjük a jutalmat, ami általában egy választott kártya a kínálatból az aktív területünkre és győzelmi pont. A lapkát megfordítva válnak láthatóvá a tereptípusok és az azokra nyomtatott bónuszok, amelyeket az a játékos kap meg, akinek a lapka mellett van épülete, akár a lapka lehelyezésekor, akár, ha később épít ide.

- » El is érkezünk az építkezés akcióhoz, amellyel fogaskereket használva helyezhetünk le a játéktáblánkról épületeket a már felfedezett lapkák homok típusú területeire.



A letett épület melletti bónuszokat ilyenkor tehát megkapjuk, ami szintén lehet sok minden: kristály, láda, energia token, fejlesztéslapka vagy lépés a játéktáblánkon lévő valamelyik színű sávon a háromból. Ha több szomszédos mező érintkezik az épületünkkel, mindegyik jutalmát megkapjuk, sőt, ha a nagy épületeink egyikét rakjuk le, akkor ezeket a jutalmakat a vízmezők kivételével duplán. A játéktáblánkon három sávon haladhatunk előre, ahol ha elérünk bizonyos helyeket, gépezetek válhatnak elérhetővé számunkra. Ezek vagy a táblára vannak nyomtatva vagy a felfedett kínálatból mi választhatjuk ki őket. Sok lehetőséget biztosítanak a későbbi játék során, ugyanis bónuszakcióként energia token felhasználásával aktiválhatók. Kaphatunk így plusz nyersanyagot, lépést, cserelehetőséget, lapot, szóval a lehetőségeink száma egyre nagyobb és nagyobb lesz. A gépezetet





fedő token pedig a haladásávkra tesszük játék végi győzelmi pontért vagy egyéb jutalomért cserébe.

- » A benépesítés akció hasonlít az építkezéshez, de ezzel nem épületeket, hanem embereket helyezhetünk le a felfordított lapkák város helyszíneire vagy a céllapkák bármelyikére.

Ezért mindig könyvet kell fizetnünk, azonban felszabadítunk a technológia sávkon vele egy fejlesztést, pl. az ötödik akcióhelyet. Mivel a technológiásávot a törzslapkánk tartalmazza, ez minden játékosnak más, így hozva némi aszimmetriát a játékba, de mindenkinek viszonylag erős képességeket adva a parti hátralévő részére.

- » Utolsó akciónk a fentiekhez képest egyszerű.

Egyszer használatos kapcsolónkat átállítva szerezhetünk egy bármilyen alap erőforrást.

Ha a fentiek közül egyik akciót sem akarjuk vagy tudjuk végrehajtani, hibernálnunk kell. Ilyenkor vesszük ki a kártyánkat az akcióhelyekről és tesszük át a pihenőbe, onnan pedig megkapjuk az összes (igen, az összes!) lapot az aktív területre. Visszakapjuk energia tokenjeinket, kapcsolónk pedig visszaáll a használható állapotba. Egyet előre kell lépünk a hibernáció sávon, ami amellet, hogy jutalmat vagy akár ereklyét ad, gyorsítja a játékot. Minél többet hibernálunk, annál hamarabb végzünk a partival, szóval veszélyes kicsit, érdemes vele jól kalkulálni, mert a bónuszai viszont nagyon jól tudnak jönni.

A távolság számításáról kell még ejtsek pár szót az elérhető bónuszakciók előtt. Felfedezéskor, építkezéskor vagy benépesítéskor, ha nem a tábla közepén lévő szakadékkal vagy valamelyik lehelyezett fa elemünkkel szomszédos mezőre építkezünk vagy lapkát fedezünk fel, akkor minden átlépett mezőért kell fizessünk egy-egy élelmet. A távolságot mindig a szakadéktól, illetve ha már van fent

épületünk/emberünk, a legközelebbi bábunktól kell számolnunk.

Bónuszakcióink szintén egész sok lehetőséget rejtenek. Energia tokenjeinket a gépezeteinkre helyezve aktiválhatunk bármennyit közülük, cserélhetünk kristályt nyersanyagra vagy kinyithatunk ládát azok közül, amiket eddig megszereztünk. Így kaphatunk bizonyos nyersanyagokat, segítséget, plusz távolságot a később végrehajtandó akciókhoz. Igen, ezért hosszabbodnak a köreink egyre jobban, mert a viszonylag egyszerű játékmenet ellenére egyre több új lehetőség, bónuszakció és stratégia merül fel számunkra, amiket alaposan végig kell gondolni, mert az időzítésen sok múlik. Nem könnyű játék tehát, sok mindenre kell figyelni és sok mindent kell előre látnunk, eltervezni. Főleg azért, mert viszonylag hamar véget ér, akár még a kiteljesedés előtt, ugyanis amint valamelyik játékos megszerzi az utolsó ereklyét, amiből nincs túl sok, mindenki más egyetlen fordulót hajthat még végre és már pontozunk is.

## Ki lesz az új világ ura?

A játék a klasszikus eurók többségéhez hasonlóan pontsaláta jellegű, azaz sok forrásból kapunk pontokat. Haladásávkunk első üres mezője, felszabadított technológiáink, ereklyéink mind-mind értékelésre kerülnek. Ha sikerült embert telepítenünk valamelyik céllapkára, akkor azt a célt is leponthozhatjuk, illetve a játék elején kapott egyéni célkártyánkban is sok pont rejlik, ha ügyesen dolgoztunk. Ezt a megszerzett ereklyék számával ráadásul fel tudjuk szorozni, ami így komoly előnyt generálhat. Gépezeteink sávján végigérve is kiválthatunk játék végi értékelést. Viszonylag sok pontunk lesz tehát a játék végén, hiszen már a játék közben is kapunk bőven. Előfordulhatnak nagy különbségek is a játékosok között, ha valaki jól taktikázik. Talán ez volt az, ami nem feltétlenül tetszett a játékban; jobban szerettem, ha a játékosok közel tudnak egymáshoz maradni értékeléskor. Ám körülbelül ez az egyetlen negatívum, amit néhány próbajáték után meg tudok említeni. Legáltalában számomra. Engem ugyanis nem zavar a játék szoliter jellege, de sok euró kapja meg ezt a kritikát az interakciót jobban kedvelő játékosoktól.

T a r t a l m a z





egy kampány módot is a doboz, amit mi nem próbáltunk, így nem tudom, az mit ad hozzá a játékhoz, de izgalmasnak hangzik.



## Szubjektíven

Ahogy írtam is, az **ÉBREDÉS**t klasszikus euró játéknak tartom, ami számomra azt jelenti, hogy több stratégia vezethet győzelemre, azaz a rengeteg lehetőség között kell a leghatékonyabb opciót kiválasztanunk és azt követve építkeznünk a játékban, esetleg újratervezni, ha mégsem úgy alakulnak a dolgok, ahogy gondoltuk. Ez a játék szerintem kifejezetten jól tervezhető, ami természetesen az alacsony interakció miatt is igaz, ugyanis ellenfeleink nem túl sok lehetőséget kapnak arra, hogy beleszóljanak a játékunkba. Elvehetnek egy-egy lapot, lapkát előlünk, építhetnek előttünk egy jó helyre, gyorsíthatják a játékot ereklyék megszerzésével, de komolyan nem tudnak borsot törni az orrunk alá. Ezt van, aki szereti, van, aki pedig nagyon nem, de mindig ez az az elem, ami komoly véleménykülönbségeket tud generálni játékos és játékos között. No, meg a szerencsefaktor. Jó eurókra viszonylag kicsi szerencsefaktor a jellemző, ebben



az **ÉBREDÉS** szintén kiemelkedik, hiszen még a pakliépítés laphúzás részét is kivették a játékból, nem kell tehát attól tartanunk, hogy egy jó kártyát nem húzunk fel. Ha ebben a fordulóban nincs az aktív területünkön, a következőben biztosan megkapjuk. Jól tervezhető, könnyen tanulható, mégis mély és összetett játékról van tehát szó, ami jó minőségével, különleges témájával és innovatív ötleteivel szerintem kifejezetten jól sikerült gamer társasjáték.

Nem túl rövid, de még viselhető hosszúságú négy játékosal is, persze ha nem gondolkodunk túl sokat. Ez minden játékot meg tud hosszabbítani rendesen, és fennáll a veszélye ennél a játéknál is, ugyanis a sok mechanika, a felmerülő új lehetőségek és bónuszakciók miatt tényleg el lehet veszni benne. Ennek ellenére vagy éppen ezért én nagyon megszerettem az első játéktól kezdve. Újszerű, ötletes, komplex, de érthető, tervezhető és logikus. Haladó játékosoknak jó szívvel ajánlom. Próbáljátok ki!

nemes



GÉMKLUB

Ébredés

**Tervező:** Helge Meissner,  
Eilif Svensson, Anna Wermlund

**Megjelenés:**  
2022, 2023

**Kiadó:**  
Aporta Games, Gémklub

**Kategória:**  
akcióválasztós, pakliépítő

**14+** **1-4** **90-120'**







4+



2-4



20'

# Gondos gazdik

Bevallom őszintén, hogy sok társasjátékra az illusztrációi miatt figyelek fel. Persze a beltartalmat illetően van, hogy telitalálat, van, hogy csalódás az adott játék, de a figyelmemet először mindig a grafika ragadja meg. Így voltam a *GONDOS GAZDIK* társasjátékkal is, mert nagyon szeretem Pásztohy Panka rajzait (és meséit is), régóta követem a munkásságát Facebookon, és már alig várom, hogy a kislányom belenőjön a Pitypang és Lili mesekönyv sorozatába, amik főként a felelős állattartásra hívják fel a legkisebbek figyelmét. Szóval ilyen előzmények után nagyon örültem, hogy én tesztelhettem a szerkesztőségéből *PUSKÁS TIBOR* játékát. De hogy a belbecs is olyan jó-e, mint a külcsín, az a bemutatómból kiderül.

## „Te egyszer s mindenkorra felelős lettél azért, amit megszelídítettél.”

A játék témája nagyon is aktuális sajnos, hisz a felelős állattartáson van a hangsúly, és elárult állatokat kell örökbe adni a megfelelő gazdiknak. Mi, játékosok leszünk azok, akik segítenek ezeknek a gazdátlan állatoknak otthont találni. Hat féle kisállat vár szerető gazdira, ezek a cicák, kutyusok, nyuszik, madarak, rágcsálók és vízi állatok.

A játék során az alábbi három akcióból választgatunk egyet:

### 1. Két gondoskodás korong húzása

A gondoskodás korong segítségével lehet kóbor állatot lehelyezni a játékos táblára. A táblán maximálva van a korongok mennyisége, de bármikor lehet cserélni két korongot egy nekünk tetszőre.

Amikor korongot húzunk, akkor lehet a közös játéktérről választani, ami egyben a csereterület is, vagy lehet a zsákból vakon húzni. Ezt a csere akciót kétszer tehetjük meg a körünkben, tehát négy korongot bedobva két nekünk tetszőhöz juthatunk.

### 2. Egy vagy két kóbor állat lehelyezése a játékos táblára



Minden állatkártya felső részén szerepel egy vagy két gondoskodás korong ikonja. Ha ezek nálunk vannak, akkor egy vagy két állatot elvehetünk a táblánkra. Ahogy a gondoskodás korongoknak, úgy az állatoknak is limitálva van a helye a táblánkon. Egyszerre összesen három állatunk lehet, akik türelmesen várják, hogy örökbe adjuk őket a megfelelő gazdiknak.

### 3. Egy vagy két gazdi hozzáadása az adott állathoz

A gazdikártyák fölött, hasonlóan az állatkártyákhoz, ikonok találhatóak, amik megmondják, hogy az adott gazdijelölt melyik kisállatra vágyik, vagy éppen nem vágyik. Például ha egy gazdinál cica szerepel, ő csak cicát fogad





örökbe, de ha át van húzva a cica, akkor a cicán kívül bármilyen állatot befogad.

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó lapot is felcsaptuk a gazdipakliból, de az a kör még végigmegy, hátha akad még szerencsés kisállat, akít örökbe lehet adni. Ekkor össze kell számolni az összes kártyánk felett látható ikont, beleértve azokat is, amik a táblánkon maradtak, tehát azok az állatok is beleszámítanak, amiket nem sikerült gazdihoz adnunk.

**„Jól csak a szívével lát az ember.  
Ami igazán lényeges, az a szemnek  
láthatatlan.”**

Összegzőképpen azt tudom mondani, hogy igen, a bájos grafika mellett ez egy nagyon jó szettgyűjtögetős, párosító játék, és felnőttként is ugyanúgy élveztem, mint a gyerekek, akikkel próbáltam.



További előnye, hogy a legkisebbekkel, akár már 4 évesekkel is játszhatjuk, mivel van könnyített verziója is, de a haladó verzióknak köszönhetően a nagyobbak számára is szórakoztató élményt nyújt. Mindemellert nagyon díjazom az érzékenyítést, hisz az állatok védelmezésére, róluk való gondoskodásra és szeretetere is nevel a játék. Több ilyen játékot a társasjáték piacra!

Az alcímek idézetek Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg című művéből.

Besty



Tervező:  
Puskás Tibor

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
Szettgyűjtős, akciópontos, szerződéses

4+ 2-4 20'







6+



1-6



45'

# Zangle

A ZANGLE egy többféle módon játszható, pillanatok alatt előkészíthető, egyszerű kis kártyajáték. Előnye, hogy több irányban is tetszőleg szabható az éppen aktuális társaság igényei szerint. Hátránya lehet, hogy nagy szerencsefaktorral dolgozik, és a szabálykönyv nem a legpraktikusabb felépítésű. Ha ezeken túl tudjuk tenni magunkat, akkor viszont egész pofás kis szórakozást nyújthat a játék 120 kártyából álló paklija.

## Mit is csinálunk?

A játék során mindig különböző számú háromszögekből álló mintákat próbálunk összerakni a rendelkezésre álló kisebb formákból vagy akár csak 1-2 háromszögből - ezeket fejben tetszés szerint forgathatjuk, tükrözhetjük; egy kikötés van, hogy a meglévő formákat nem lehet megbontani. Így módon "Zangle"-öket készítünk, amik mindig legalább három lapból állnak. Az egyik lap a választott forma, amit ki szeretnénk rakni, az összes többi lap pedig azokat a formákat jelenti, amikből a választott forma kirakható. Ha ezt fejben helyretettük, a játék pofonegyszerűvé válik.

A játék során mindig van egy középső készlet, mely négy lapból áll - ha ez fogy, akkor visszapotoljuk. Mindenki 10 saját lappal indul, ebből szintén négy lapot fordítunk fel. A középső készletet mindig az aktuális játékos használja, tehát a játék elején mindenki nyolc lapból próbál meg Zangle-t összehozni. A körökre osztott játékmódban ez higgadtan átgondolható feladványt jelent, a gyorsasági módban viszont igencsak megéri valóban gyorsan átlátni a lehetőségeket.

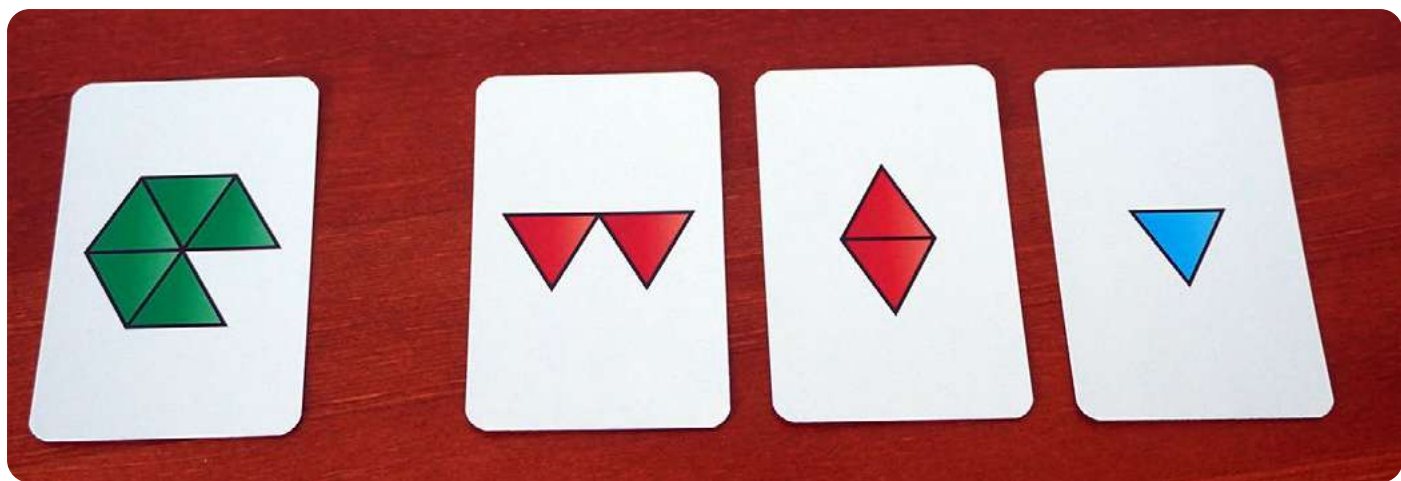
## Mi a cél?

Ha valakinek sikerül felhasználnia mind a 10 saját lapját, a kör még lemegy és pontozunk. Mindenki megszámolja a megmaradt lapjait, ezek büntetőpontokként kerülnek felírásra. Ezután játékmódtól függetlenül további forduló következnek ugyanilyen pontozással, és végül az a győztes, aki az összes forduló alatt a legkevesebb pontot gyűjtötte össze.



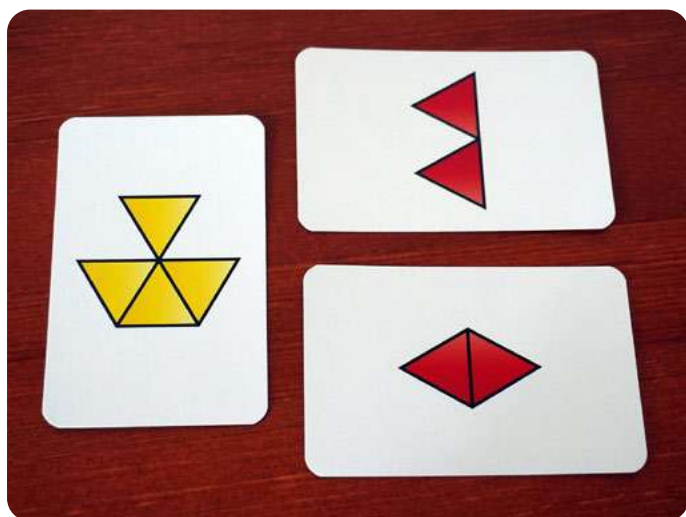
A fentiek alapján talán már látható is, hogy a játék során az a célravezető, ha minél több saját lapot használunk fel, ehhez pedig minél összetettebb Zangle-öket kell készítenünk. Emellett megéri jól beosztani a rendelkezésre álló háromszögeinket: ha hamar elfűstöljük a könnyen beilleszthető lapjainkat, a későbbi körökben garantáltan szenvedni fogunk, főleg akkor, ha kedvezőtlen a lapjárás. A cél tehát egyszerű: minél hamarabb megszabadulni a lehető legtöbb lapunktól.





## Mitől jó?

A szabálymagyarázat után előfordulhat, hogy nehezen indul be a játék, de amikor elkezd összeállni a kép, igen csak fel tud pörögni a tempó. Mivel a középső készlet folyamatosan frissül, végig aktívan keressük a lehetőségeket, és izgatottan készülhetünk a saját fordulónkra. Egy-egy összetettebb kombináció megtalálása jó kis sikerélményt ad, főleg akkor, ha az utolsó lapjaink fogynak el így. Ez az izgalom megsokszorozódik a gyorsasági játékmódban, amikor nem egymást követően jönnek a játékosok, hanem egy "Zangle!" kiáltással tudjuk kvázi megállítani a játékot, amíg összerakjuk a saját szettünket, majd újratöltjük a középső kínálatot, és megint bekiabálás alapján jön a következő. Itt szerencsére gondolt a játék a megfelelő büntetésre is, ha valaki tévesen mondaná be a Zangle-t: egy büntetőlapot el kell vennünk, ha mégsem tudunk összerakni alakzatot. Mivel 10 lapról indulunk, ez a +1 büntetés komoly tétel lehet a végső összesítéskor, főleg akkor, ha többször el kell szenvednünk.



A szólvó játékmóddal, bevallom, nem foglalkoztam behatóbban. A központi mechanika számomra annyira nem izgalmas, hogy egyedül többször nekiüljek, továbbá a szerencsefaktor magas, emiatt nem kapom azt a fair puzzle benyomást, ami egy szólójátékhoz nekem elengedhetetlen. Az mindenképp dicséretes, hogy a lehetőségre gondolt a szerző, és egy egészen ötletes pasziánsz kialakítású játékot kapunk. Könnyen el tudom képzelni, hogy aki nyitott erre a műfajra, az hosszabban élvezheti ezt a



játékmódot, de a leosztások közötti elkerülhetetlen szórás miatt számomra hamar kifulladt ez a mód.

## Mire figyeljünk?

A szerencsefaktorot nem szeretném túlrágni, de tagadhatatlan, hogy jelentősen befolyásolni tudja az eredményünket. Ide tartozik, hogy van négy speciális lap is a pakliban, amiken háromszögek helyett csak egy nagy Z betűt látunk. Ezek nem klasszikus dzsókerek, hanem arra szolgálnak, hogy bármilyen Zangle-be beilleszthessük őket. Tehát a minimum 3 lapos szabályt is megkönnyítik, mert be tudunk gyűjteni akár két ugyanolyan formát is egy Z lap mellé, így teljesítve a három lapos feltételt és könnyen megszabadulva a lapoktól. A lapot persze be lehet illeszteni több lapból álló Zangle-be is, így ha ez valakinek a 10 kezdő lapjába kerül, akkor tulajdonképpen ingyen



megszabadulhat tőle, ami nem kis előnyt jelent.

A lapjárás és a Z lapok tehát komoly randomitást adnak a játéknak, amit a több fordulóból álló játékmódok azért valamilyest kompenzálnak. Emellett a gyorsasági játék több módot is kínál arra, hogy a forduló aktuális győztese számára kicsit megnehezítsük a játékot, így ellensúlyozva azt, ha valaki jóval ügyesebb, vagy

épp csak nagyon szerencsés volt. Ezek egészen ötletes plusz szabályok, pl. a nem domináns kéz használatát, vagy az egyik szem letakarását írják elő. Ezekből is jól látszik, hogy ez egy könnyedebb családi játék, nem érdemes túlságosan komolyan venni.

A szabálykönyvre még annyiból kitérnék, hogy érdemes türelemmel forgatni, mert a felépítése a többféle játékmód okán elég darabosra, szétszórtra sikerült. Még azt is megkockáztatom, hogy egy-két információ hiányzik, bár az ilyen kijelentéseknél mindig félek, hogy én néztem be nagyon valamit.

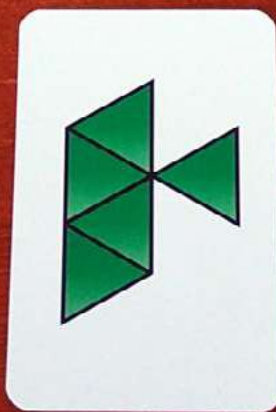
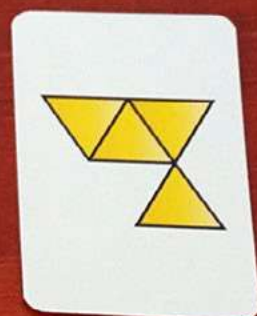
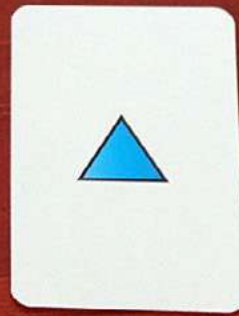
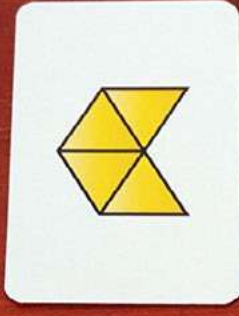
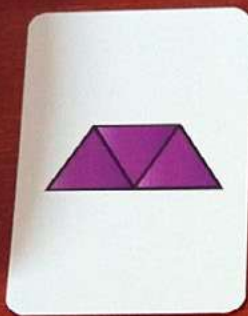
A játékoszám érdekes kérdés még. A szóló mód tudnivalóit korábban már említettem, a többjátékos módnál néhány észrevételem van csupán. 3-4 fő fölött a körökre



osztott módban a holtidő nagyon megnőhet, a gyorsasági módban pedig kavargás alakulhat ki, így én 5-6 fővel csak nagyon türelmes és fegyelmezett játékosokkal ajánlom. Két fővel pedig félok, hogy a szerencse nagyon beleszól az élménybe, ha túl kompetitívek a felek.

Kipróbálásra mindenképpen ajánlom a játékot, mert ötletes agytorna, mely a pontozási rendszerével ügyesen a komplexebb alakzatok felé terel bennünket, így kihívás lehet kicsiknek és nagyoknak is.

Gergely



**Tervező:**  
Marsha Jean Falco

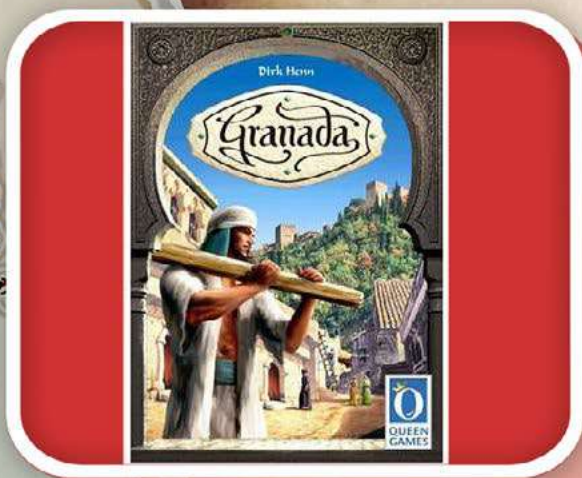
**Megjelenés:**  
2019

**Kiadó:**  
Set Enterprises, Compaya

**Kategória:**  
mintázatépítés, gyorsasági

**6+** **1-6** **45'**







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





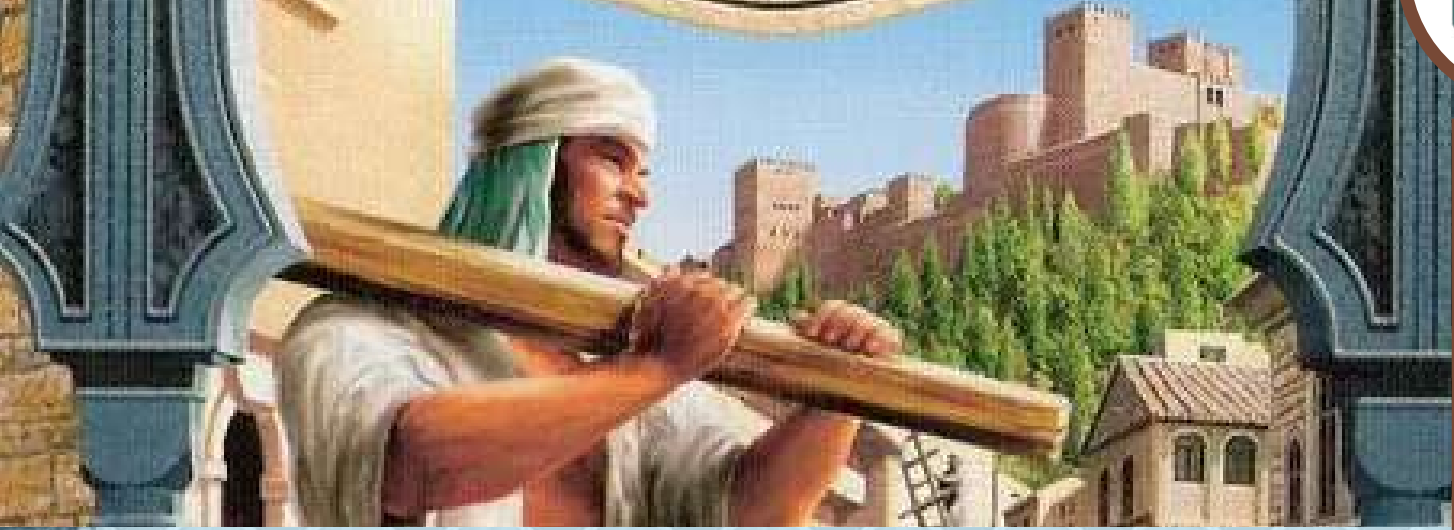
8+



2-6



45-60'



# Granada

A **GRANADA** játék szerzője **DIRK HENN**, aki többek között az **ALHAMBRA** játékról híres. És itt nem csak azért kell megemlíteni az **ALHAMBRA**t, mert ez a legnépszerűbb játéka, hanem azért is, mert a **GRANADA** az **ALHAMBRA** egy továbbfejlesztett verziója. Gyorsan átnézzük a két játékot, és megpróbálom elmagyarázni annak is, aki csak az egyiket ismeri és annak is, aki egyiket sem ismeri, hogy mi a különbség a két darab között.

## Az **ALHAMBRA** alapjai

Az **ALHAMBRA** játékban lapkákból építjük fel az Alhambra épületét, amelyeket pénzért tudunk megvásárolni. A pénzkártyák négy különböző színben négy különböző pénznemet szimbolizálnak, 1-től 9-ig számozva. A lapkák maguk a szebbnél szebb épületek, amiket meg kell majd vásárolni, hogy be lehessen építeni az Alhambrába. 6 lapkán szökőkút van, amelyből minden játékos kap egyet a játék elején, ami az építkezésének a kiinduló pontja lesz.

Háromféle tábla található a játékban: az egyik egy pontozótábla, amin a játékosok a győzelmi pontokat jelölik; a másik a piactábla, amire az éppen eladásra bocsájtott épületek kerülnek; végül minden játékos rendelkezik egy-egy saját táblával, amin az általa megvásárolt épületlapkákat tartalmazhatja.

A soron lévő játékos több lehetőség közül is választhat:

- » pénzkártyát vesz el: egy darabot bármilyen értékben vagy többet is, ha összértékük az ötöt nem haladja meg
- » építési lapot vásárol pénzért (olyan pénzért, amilyen színű helyen az adott épületlapka van), és leépíti azt, vagy tartalékolja a tábláján: ha pontosan tudott fizetni, kap még egy akciót, amely nagyon jól jön, hogy pótoljuk az éppen elköltött pénzünköt
- » átépíti az Alhambráját: hozzáadhat egy lapkát az épületéhez a személyes készletéből, eltávolíthat egy lapkát az épületéből és elhelyezheti a személyes készletébe, vagy az épületében lévő lapkát lecserélheti egy, a készletében lévővel



## A **GRANADA** alapjai

**GRANADA** dobozát kibontva lehetetlen nem az **ALHAMBRA**hoz hasonlítani, hiszen azonnal fel lehet ismerni a pénzkártyákat és az épületlapkákat is; persze van köztük grafikai különbség, hiszen a **GRANADA** épületkártyái szebbek, mint az **ALHAMBRA**é, de a hasonlóság egyértelmű. Mindkét játékban 54 épületkártya van, de amíg az **ALHAMBRA**ban 6 fajta épületből fajtánként 9





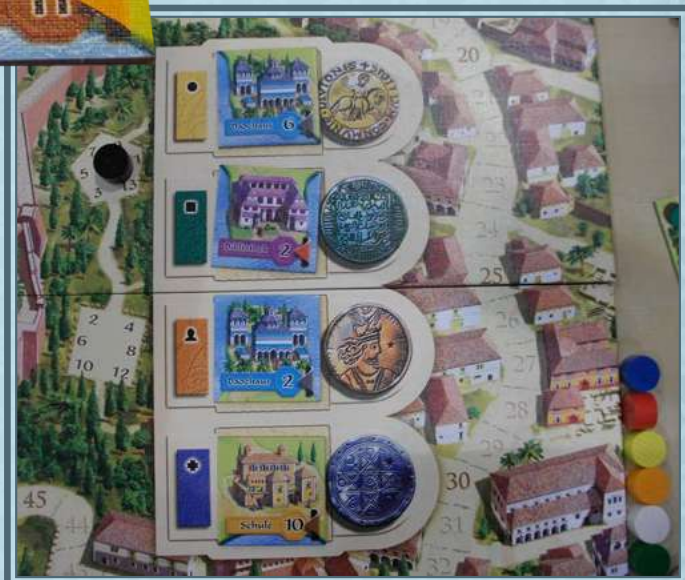


épület került leépítésre az adott színből, de a GRANADÁban ez másként van. Az első pontozásnál annyi pontot kap az első helyezett, amennyi épület az adott fajtából összesen le van építve valamennyi játékosnál, a második pontozásnál kétszer annyi pontot kap és a második kap annyi pontot, mint ahány épület összesen le van építve, a harmadik pontozásnál háromszor

darab van, addig a GRANADÁban 9 fajtából van fajtánként 6 darab lapka. Erre lehet legyinteni, hogy szinte ugyanaz, pedig taktikai szempontból nagyon nem mindegy, de erre majd a pontozás ismertetésénél visszatérek.

De a legnagyobb különbség, hogy a lapkák kétoldalasak, így valójában nem 6, hanem 12 lehet egy-egy fajtából. A lapkát az adott oldalával tudod megvenni, és külön 3 pénzt kell fizetned, ha meg akarod fordítani, kivéve, ha a tartálékodba rakod, mert akkor tetszőleges oldalával kerül oda; igaz, azt akkor már nem fogod tudni átfordítani, hanem majd így kell beépíteni.

Továbbá a lapkákon itt nem falakat találunk, hanem vizesárok veszi majd körbe az épületeket. Az épületek ára 2-13 között változik, az olcsóbbaknál több a vizesárok, ezáltal nehezebb beépíteni őket, a drágábbaknál kevesebb víz van vagy nincs víz körülöttük, így könnyebb őket helyezni. Itt már nincsenek külön táblák, hanem egyetlen nagy tábla kerül középre, erre helyezük fel a pénzeket, az épületlapkákat és a játékosok épületlapka készletét is.



annyi pontot kap az első, kétszer annyit a második, míg a harmadik annyi pontot kap, amennyi épület le van építve. Tehát itt nincsenek már értékesebb épületek, az épületek egyforma értékűek, továbbá megváltozik a játék dinamikája, hiszen eddig tudtad, hogy összesen 9 épület van a játékban, most azonban nem lehet tudni, hiszen

## Pontozás és stratégia

Mindkét játékban összesen 3 értékelés van a játék során. Az első két pontozást akkor kell végrehajtani, amikor a megfelelő kártyát felhúzzák a pénzpakliból. A harmadik, végső pontozás a játék végén esedékes. A pontozás alapja az, hogy egy adott épületfajtából kinek van többsége a városában, viszont a pontozás módszere változott. Az ALHAMBRÁban meghatározott épületfajta-hoz meghatározott pontok tartoztak, függetlenül attól, mennyi







más színűek a lapka két oldalán lévő épületek, és nem tudni, mennyit fordítanak meg belőlük.



Mind az *ALHAMBRÁ*nak, mind a *GRANADÁ*nak van kétjátékos verziója, amely egy semleges áljátékost ad a játékhoz; bár ez nagyon egyszerűen kezelhető, mivel minden kör elején és után csak néhány lapkát

kell adni ennek a semleges játékosnak, amit a pontozás során a többség meghatározásánál figyelembe kell venni. Tehát elég könnyen játszható két fővel is, még ha több játékosal jobb is a játék, nagyobb a versengés a többségért.

Az alkatrészek meg szokott QUEEN GAMES

minőségűek, a lapkák grafikai szebbek mint az alap *ALHAMBRÁ*é. Játékélményben hasonló, de a stratégiát egy másik szintre emeli, hiszen ez a lapkamegfordítási lehetőség új stratégiákat hoz a játékba. Szerintem indokolatlan, hogy ennyire elfeledett lett ez a játék, mert jó fejlesztéseket valósít meg az *ALHAMBRÁ*hoz képest a kétoldalas lapkával, a pontozással és a szebb grafikával.

Talán azért ismeretlen, mert nagyon hasonlít az alap *ALHAMBRÁ*hoz, de akik azzal sokat játszottak és szeretik, mindenképpen próbálják ki ezt a verziót. Már az *ALHAMBRÁ*ban is megvolt az egy-egy épület megszerzéséért való küzdelem, vigyük-e el azonnal túlfizetéssel vagy várjunk még egy kört, hogy pontosan tudjunk fizetni és kapjunk bónuszakciót, de lehet, hogy nem marad meg nekünk. Ez az érzés itt is megvan, ráadásul itt a leépítéssel növelem a pontszámot, és lehet, hogy nem éri meg felvenni és leépíteni egy adott épületet, mert akkor csak a másoknak a pontszámát növeljük. És itt még hozzájön a lapkafordítás kérdése: nem egyszer előfordul, hogy szeretnénk fordítani, de arra már nincs pénzünk, és a játék vége előtt nincs idő raktárba rakni és onnan beépíteni. Szóval folyamatosan figyelni kell a többiek épületét és izgulni, nehogy elvigyék az orrunk elől azt a lapot, amire szükségünk van.







Aki még nem játszott egyikkel sem, annak el kell döntenie, hogy az egyszerűbb ALHAMBRA-val vagy a kicsit összetettebb GRANADÁ-val szeretne-e játszani, mert egy kipróbálásra mindenképpen érdekesek. De meg kell említeni, hogy amíg az ALHAMBRA gyakorlatilag 20 éve folyamatosan kapható, addig a GRANADA sokkal nehezebben beszerezhető játék.

maat

A népvándolás során a Pireneusok déli oldalára menekülő vizigótok alapítottak államot Hispániában, akik idővel az egész félszigetet uralmuk alatt egyesítették. Azonban a Földközi-tenger nyugati medencéjében hamarosan megjelent az iszlám, aminek terjesztői, az arabokkal szövetkezett mór és berber törzsek kihasználta a Vizigót Királyságban keletkezett hatalmi konfliktust és partra szálltak Hispániában. Miután Tárik vezér seregei megsemmisítő vereséget mértek a vizigótokra, a félsziget jelentős része iszlám fennhatóság alá került, bár az északi hegyvidékeken élő asztíriaiak és baszkok is mindannyiszor visszaverték az őket támadó arabokat, akik a Pireneusokon is átkeltek, mígnem 732-ben a frank Martell Károly megállította előrenyomulásukat.

A 11. század végén meginduló szentföldi keresztes hadjáratok újabb motivációt jelentettek a kasztíliai, aragóniai, navarrai és katalóniai uralkodók számára: sorozatban hódították vissza Toledót, Valenciát, Zaragozát. A mórok uralma a 13. század közepétől a félsziget délkeleti sarkában húzódó Granadára korlátozódott, amely egyáltalán nem volt hanyatlásra ítélve: ipara virágzott, kereskedői pedig a Szaharán túli vidékektől Észak-Európaig jelentős hasznot hajtottak az emír számára.

Az arabok helyzete 1479-ben fordult igazán válságosra, ebben az évben ugyanis Kasztíliai Izabella és Aragóniai Ferdinánd házasságával Hispánia két legnagyobb monarchiája egy kézben egyesült. A spanyolok dolgát jelentősen megkönnyítette, hogy Boabdil, az emír fia fellázadt apja ellen.

Végül ő volt, aki megpróbálta megvédeni Granadát az 1491 tavaszán kezdődő ostrom során, de a 8 hónapig tartó ostrom az utolsó emír kapitulációjával ért véget, aki 1492. január 2-án nyitotta meg Granada kapuit a győztesek előtt. Ez vetett véget a félszigeten 800 évig tartó arab uralomnak, mely korszak mindörökre otthagya kézjegyét Hispánia arculatán. Izabella és Ferdinánd pedig több évre az Alhambrában rendezte be székhelyét, majd nem sokkal a győztes ostrom után a katolikus uralkodópár itt látta vendégül Kolumbusz Kristófot, aki 1492 őszén megindított expedíciójával már Spanyolország későbbi világhatalmi státuszát alapozta meg.

Forrás: <https://rubicon.hu/kalendarium/1492-január-2-granada-spanyol-kezre-kerul>



**Tervező:**  
Dirk Henn

**Megjelenés:**  
2009

**Kiadó:**  
Queen Games

**Kategória:**  
szettgyűjtős, lapkalehelyező

**8+** **2-6** **45-60'**

Granada







12+



1-4



60-90'

# A Dél-Tigris vándorai

**SHEM PHILLIPS** nem bíz semmit a véletlenre. Észak, Dél, Kelet, Nyugat – az összes fő égtájat lefedi. Északon ugye ott voltak a vikingek, amire épült a *NORTH SEA SOROZAT*; mivel magyar kiadása nincs, ezért angolul soroljuk fel az egyes kiadványokat, úgy mint *EXPLORERS*, *SHIPWRIGHTS*, *RAIDERS* és még kismillió melléktermék. Nyugaton a *WEST KINGDOM*, azaz a *NYUGATI KIRÁLYSÁG* található, annak rengeteg szerzeményével, és mivel ezek magyarul is megjelentek főként, így azokra már tudunk úgy hivatkozni, hogy *LOVAGOK*, *VÁRGRÓFOK* vagy *ÉPÍTŐMESTEREK*. A Kelet már problémásabb, mert játékaiknak címében az East szó nem szerepel, de keleti témájú darabjai azért vannak: *A NAGY JÜ LEGENDÁJA* vagy a *SZKÍZIA FOSZTOGATÓI*. És most magyarul is megjelent a Dél sorozat első része, *A DÉL-TIGRIS VÁNDORAI*, amit még biztosan követni fog a többi darab is: a *SCHOLARS* és az *INVENTORS*. Meg ahogy én sejtem, lesz még itt egy igazi Kelet trilógia is, csak hogy teljes legyen a paletta, meg a bankszámla. És van egy tippem, hogy ki fogja illusztrálni...

## Az Észak-Oroszlán otthonülői

Bátor csillagászokként, felfedezőkként és kartográfusokként tiétek a feladat, hogy felfedezétek Bagdad csodálatos környékét. Térképezzétek fel a környező vidéket, találjatok rá az éltető vizekre, miközben a csillagok kalauzolnak titeket. Így szól a bevezető, és igazán szőrösszívűnek kell lennie annak a gamernek, aki nem akar egy ilyen entrée után azonnal belecsapni a munkáslehelyezésbe. Vagy tapasztaltnak, mert ugye keleti hangulat, kereskedők, felfedezők – honnan is lehet ismerős ez? Nos, elég sok helyről, szóval a szerzők nem mentek a szomszédba egy kis téma-recyclingért, így abban reménykedhetünk, hogy majd a mechanizmus kárpótol. Ha már a grafika maradt a jól megszokott Mico, akit lehet imádni, de tudok olyat, aki konkrétan kiütést kap az illusztrációtól...

A játékszabály érdekes megoldást követ, ami persze nem példa nélkül álló, de nekem annyira nem szimpatikus, szóval az előkészületek után az alkatrészeket ismerteti részletesen, beleértve az ikonokat, majd utána tér csak rá magára a játékmenetre a 13. oldalon. És még így sem sikerült mindent egyértelműen megmagyaráznia, de egy ekkora szövegnél ez elnézhető.

Jöjjenek az előkészületek. Középre kerül egy nagy tábla, ami igazából nem ábrázol semmit, illetve amíg rá nem jöttem, hogy ez egy pergamentekercs, amire írunk, addig azt hittem, hogy a sivatagot ábrázolja. Nem lőttem nagyon

mellé, mert ezen a táblán, mint egy sávon fogunk mozogni, és minden lépésünknek lesz majd egy kiváltója, egy feltétele és egy jutalma, illetve ennek a sávnak a végére való érés váltja ki a játék végét. A tábla jobb oldali kis részén pedig három színes hagymakupolát láttok, ezeken (is) fogjuk gyűjteni kis, csillag alakú befolyásjelzőinket, amelyek elköltésével majd a kupolák által adott extra akciókat tudjuk igénybe venni. De vissza a táblához, annak közepéhez: az üres mezőkre egy-egy random bónuszlapka kerül (a magyar szabályfordítást már itt sikerült elrontani), a megadott helyekre egy-egy zöld munkás, a játékosok színes korongjai pedig a bal oldali kezdőmezőre. A táblára kerülnek még a fejlesztéslapkák színek szerint szétválogatva, a tábla köré pedig az 5 különböző kártya egy-egy húzópakliba, majd mindegyik mellé 4-4 kártya felfedve, amelyek a kínálatot adják.





Van még egy kis dolog a saját játékosablával is: ezeket magunk elé tesszük, és rögtön észleljük, hogy úgy néz ki, mintha a négyzethálós ún. karaván mező mellé és alá került volna gyárilag 5 kártya. Igen, a szabály szerint mindenki ezzel az 5 kártyával indul alapból (nem tévedés, az ötödiknek csak az alja látszik ki), és ezt úgy oldották meg, hogy rányomtatták a játékosablára. Mindenki kap még 1-1 sárga és 1-1 kék munkást, a kezdő erőforrásokat, és ennyi pizsmo-  
gás után már bele is vághatunk a tényleges játékba.



## A Nyugat-Párduc útkereső

Körében a játékos 3 akciójából választhat, és ebből egyet hajthat végre, majd következik a balján ülő játékos, és így tovább, egészen a játék végső fázisáig. A játék hossza csak attól függ, hogy milyen gyorsan érnek el a játékosok (pontosabban az első) a tábla másik végébe, hogy ezáltal kiváltsák a játék végét, amikor még mindenkinek van 1 db utolsó akciója. Mik ezek az akciók?

### » DOBÓKOCKA LERAKÁSA

Kezdekör mindenki dob a nála lévő 3 kockával, és ezek közül körönként egyet helyezhet le. A játék során még további 2 kockát lehet szerezni úgy, hogy belépünk a táblán az ezt jelző és ezt a bónuszt biztosító mezőre. A kockák ún. kockahelyekre rakhatók le, ezek fehér négyzetek, vagy a játékosablán, vagy a később megszerzett kártyákon. Elég egyértelmű az ikonok alapján, hogy milyen akciót adnak, és arra kell nagyon figyelni, hogy az adott kockahely igényel-e egy előfeltételt. Ha igen, az a fehér négyzetbe lesz nyomtatva. A játékban trükkösen oldották meg,

hogy ezt a feltételt hogyan kell teljesíteni: a játékosablán ún. karaván részén az adott kockaérték oszlopában kell, hogy legyen ilyen szimbólum. Ha ránézünk a karavánra, látjuk, hogy alapból csak 2 szimbólum van rajta: egy teve az 1-es és egy távcső a 6-os értékhez. Vagyis a játék elején vagy olyan kockahelyre tudunk letenni csak kockát, amelyik nem kíván előfeltételt, vagy 1-est vagy 6-ost oda, ahová teve vagy távcső kell. Nem bonyolult, könnyen átlátható rendszer, és a játék egyik célja, hogy a táblán lévő zöld, kék, sárga, fekete és rózsaszín kis lapkákat megszerelve gazdagítsuk a karavánt újabb szimbólumokkal a megadott kockaértékek alatt – ezáltal lehetővé téve az adott értékű kocka lerakását oda, ahol az a szimbólum az előfeltétel. Világos?

### » MUNKÁS LEHELJEZÉSE

Munkásokat a tábla körül felcsapott kártyákra lehet lehelyezni, de nagyon fontos: NEM a kártyán lévő akciót kapjuk meg ezáltal, hanem a kártya MELLETTI kis mezőn jelölt akciót. És nem visszük el a kártyát sem ezzel a lerakással, a munkásunk tehát ott marad, a későbbiek ismeretében azt kell, hogy mondjuk: szabad prédának. A munkásunkkal elérhető akciók nagyon változatosak, és nyugodtan kijelenthetjük, hogy kellemes alternatíváit jelentik a kockalerakásnak, ha esetleg beragadtunk volna abban az irányban. Még fontos megjegyezni, hogy a játék korlátozza, hogy mely kártyákra milyen és hány munkás rakható, így pl. a karakter lapokra csak 1-1 darab zöld melós mehet, viszont olyan csak a táblán való haladással lehet szerezni azzal, ha valaki elsőnek odaér, amihez viszont tudni kell haladni a táblán, amihez viszont... Vagyis nagyon szépen oldja meg a játék, hogy mindennek van egy előfeltétele, és nekünk a fonal elején kell kezdenünk a felgöngyöltést, ellenkező esetben zsákutcába futunk.

### » PIHENÉS

Ha már nem tudunk vagy nem akarunk kockát vagy munkást lerakni, pihenhünk, illetve pihennünk kell, ez azonban nem annyira passzolás, mint inkább újratöltés. Visszkapjuk a kockáinkat, újradobjuk mindet, és ha a pihenésre úgy mentünk el, hogy legfeljebb 1 kockánk volt nálunk, még egyet mozoghatunk is a táblán, meg egy pénzt is kaphatunk. További kártyák megszerzése révén további pihenés hatásokat is kiválthatunk, amiket mind végrehajtunk, ha ezt választjuk. Az érdekes az, hogy persze nem mindegyik játékosnál lesz ugyanakkor a pihenés, így egy kellemes dinamika alakul ki a játékban.







Ha lepörgettek a cikk végére, a szerkesztőségben csak Summárumnak nevezett, adatokat tartalmazó részhez, akkor olvashatjátok, hogy ez egy tablóépítős játék. De mitől? Meg szó

volt játékosablára előre nyomtatott kártyákról, meg valami miatt csak rátesszük azokat a munkásokat a kártyákra, valami célunk csak van vele. Vannak ugyanis olyan kockahelyek és egyéb akcióhelyek, ahol adott színű lapokat lehet elhozni (ezeknek általában ára is van), és ezeket a lapokat aztán a meglévő tablónkba kell "beépítenünk": szárazföld kártyákat balra, vízkártyákat jobbra, égboltkártyákat e kettő fölé, inspirációkártyákat egy-egy égboltkártya fölé-mögé, karakterkártyákat a szárazföld és vízkártyák alá-mögé. Ezek a kártyák általában rögtön adnak egy azonnali előnyt (pl. pénzt), de lehetnek rajtuk újabb kockahelyek újabb akciókkal, esetleg pontszerzési feltételeket tartalmaznak, de olyanok is vannak, amik egy későbbi akcióhoz kapcsolnak egy állandóan visszatérő előnyt, végül a pihenés akció esetére is adhatnak valamilyen bónuszt.

És egy nem mellékes körülmény a végére: ha elvittük a kártyát, az összes rajta lévő munkás is a miénk, így lehet tehát menet közben munkást szerezni, mert a játék közben lerakott melósainkat máshogy nem kaphatjuk vissza.

Ahogy egyre többször választjuk a táblán való haladás akciót (ún. naplózást), úgy kapunk előnyöket aszerint, hogy a mező, amire beléptünk, mit ad. Viszont a mezőre való belépéshez mindig teljesíteni kell azt a feltételt, amit a mező bejáratánál lévő tintapaca mutat. Ha viszont valaki eljut a tábla végére, ezzel kiváltja a játék végét, amikor mindenki még egy utolsó akciót végrehajthat.

## A Kelet-Hiúz elveszettjei

Hagyományosan ez a rész szolgál a játékelmény megosztására, de előtte még egy benyomás: a játék végére szép asztalkép alakul ki, ahogy a közel-keleti éjszakai égbolt alatt sivatag és hegy, tenger és sziget panorámája kialakul előttünk az éjjeli derengésben. És nyugodtan le is szögezhetjük már most: kellemesen gondolkodtató darab született (ismét) a szerző kezei alatt, ahol újra érezhetjük azt az enyhe nyomást, miszerint minden lépésünk minden további lépésünkkel összefügg, és ha jó helyen indulunk, a létrehozott "motorok" szépen adják az előnyöket, míg ha folyton lemaradunk, akkor sok energiánk vész kárba eredményt nem adó lépésekre.

Eredményt pedig, azaz pontot, az alábbiak adnak:

- » a kártyáinkon lévő tájkép ikonokból minél több azonos, és minél több teljes, különböző elemekből álló sorozat
- » a teljesített égboltkártyák, beleszámolva a mögéjük rakott inspirációkártyák módosító hatását is (megduplázza a pontokat)
- » a karavánunkra helyezett fejlesztéslapokan lévő pontok direktben (itt elég sokat lehet szerezni)
- » a három hagymakupolán tárolt befolyásjelzők játék végi állapot szerinti többségéért 3-3 pont jár.

Nem kezdőknek való játék, de azért nem is beláthatatlan mélységű. A játékidő azért el tud húzódni, főleg az első játéknál, amikor az ikonokat még csak tanuljuk, illetve értelmezzük a szabályokat. Nekem nincs meg a játék, a cikkírás után megy vissza a klub raktárába, de az biztos, hogy még rá fogok venni egy-két embert, hogy együtt kipróbáljuk.

drkiss



**Tervező:**

S J Macdonald, Shem Phillips

**Megjelenés:**

2022, 2023

**Kiadó:**

Garphill Games, Reflexshop

**Kategória:**

munkáslehelyező, tablóépítős

12+

1-4

60-90'

REFLEXSHOP

A Dél-Tigris vándorai







18+

3-6

30'

# Bal jobb dilemma

Vigyázat, csúszós pálya lesz!

Tavaly a **TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPÉN**, a **GÉMKLUB** „részlegén” sétálgatva nézegettem a játékokat, és már akkor feltűnt egy fura, háromszög alakban elrendezett kártyajáték. Tanult kollegámhoz, **MOLNÁR LEVI**hez fordultam, hogy ezt nem próbáljuk-e ki. Ő már akkor tudott valamit, és a kislányára való tekintettel javasolta, hogy ezt inkább most ne. De nem hagyott nyugodni a dolog, és szilveszterre beszereztem a játékot. Azért a vásárlás előtt több kérdés is felmerült bennem: Vajon jogosak voltak **LEVI** félelmei? Megéri megvenni? Kell ez nekem? Micsoda dilemmák...



## Lesiklás

A **BAL JOBB DILEMMA** a kooperatív partijátékok mezőnyét erősíti. Egyszerű fehér dobozban érkezik a játékosok kezébe, a tartalma egy játékszámbély, 200 kétoldalas kártya, 6 db tárcsa és egy összeilleszthető tábla.

A grafikája egyszerű és humoros. Érdekes megnézni a kártyákon a kis képeket.

Már most szeretném felhívni az olvasók figyelmét, hogy a játék erősen 18+-os. A kártyákon sokszor provokatív, akár megbotránkoztató kérdések is szerepelhetnek. Például az egyik személyes kedvencem, amiből hatalmas „érvháború” robbant ki az egyik játékalkalommal: Legyél reklámarca: egy aranyérkenőcsnek vagy felnőtt pelenkának.

Előfordulnak szexuális töltetű kérdések (Orgia: a szomszédaiddal vagy a kollegáiddal) vagy éppen vulgáris, kissé közönségebbek is (WC papírt vagy óvszert használnál újra), de azért persze akadnak hagyományos dilemmák is (Mit szeretnél inkább tudni, hogy mikor vagy hogyan halsz meg?).







## Óriás-műlesiklás

Minden játékos kap egy tárcsát. A sípályát (a hegyet) az összeilleszthető tábla fölé kell felépíteni úgy, hogy az alsó három kártya a táblára rajzolt hűttékre mutasson. Az alsó szint fölé 2 és a hegy tetejére 1 db kártyát kell lehelyezni. Válasszatok egy síelőt, akinek az lesz a feladata, hogy leszalomozzon a dilemmákkal teletűzdelt pályán. Szóval a 6 db kártyából álló hegyen kell lesiklania, mindenképpen 3 dilemmán kell áthaladnia, és meg kell jelölnie, melyik hűttébe érkezik meg a csúszás után.



Javaslom, hogy a kiválasztott játékos takarja el az arcát és úgy kövesse végig az útvonalat, így kevésbé nyilvánvaló, merre halad.

Közben a többiek a síparadicsomban elkezdik kitalálni, hogy szerintük hova is érkezett a delikvens. Mindenki beállítja a tárcsáján és megmutatják egymásnak a számot. Ha nem egyeznek a számok, akkor meg kell vitatni, ki és miért gondolt az egyik vagy éppen a másik útvonalra, válaszra, és kompromisszumra kell jutniuk. Miután ez megtörténik, a síelő is megmutatja az általa választott hűttét.

Ha egyezik a többiekével, akkor örültek, ha nem, akkor gyorsan megvitátjátok, hogy hol és mi siklott félre, aztán jöhet a következő lesikló és így tovább ameddig ki nem fulladtok.

## Szuper óriás-műlesiklás

Minőség: A doboz mérete kompakt, de ha nincs helyed, bőven elég csak a paklikat felkapni és bárhol mehet a játék. A kártyák jó minőségűek. A tárcsákat és a táblát könnyű összeszerelni és jól használhatóak, de ezek inkább csak díszletei a játéknak, a fő kellékek a kártyák.

Újrajátszhatóság: 200 db kétoldalas kártya garantálja a sokszínűséget, de ha a kártyákat kipörgetted, akkor váltsál társaságot, és ott a korábbi dilemmák is új színezetet kapnak majd.

Játékélmény: Hatalmas nevetés. Nem agyégésre kell számítani, hanem vicces beszélgetésekre, jó hangulatra és néha piruló fejekre. Ahogy olvashattátok, a játék nincs túlbonyolítva, mi még egyszer sem számoltuk a pontokat. Konkrétan semmi értelme sincs szerintem. De akkor mi a jó ebben a játékban?



Személyes vélemény: Hát, szerintem minden; kicsit az alapjai hasonlítanak a VILLAMOS DILEMMÁRA, de szerintem annál sokkal humorosabb és kevésbé zavaró, hogy ha épp nem annyira vicces vagy frappáns kártyák kerülnek a játéktérre.







Játszottam már legjobb barátal, ismerőssel, partyjáték kerülővel, olyannal, akit évek óta ismerek és kollegával, akit aznap, a csapatépítőn láttam először. Eddig minden társasággal osztatlan sikert aratott a játék. Lehet, én voltam a szerencsés, de mindig nagy élmény volt játszani. Mindegy, hogy mennyire ismeritek egymást, simán kiderülhet bárkiről bármi. Lehet, hogy a főnököd inkább lenne a szexrabszolgája a bal oldali, mint a jobb oldali szomszédjának. Lehet, a legjobb barátod inkább kiirtaná az összes macskát, mint az összes pandát.

Maga a társas egy jó társasággal szerintem a party fénypontja lehet. 3-6 főre a legjobb választás, akár játszhatjátok fillerként egy bonyolultabb játék előtt, vagy az este végén levezetésként vagy igazából bármikor. Amikor csak akarjátok, abba lehet hagyni.

Mi úgy szoktuk játszani, hogy mindenki legalább egyszer legyen síelő, és ha még van energia, akkor irány a felvonó

és mehet a következő kör.

Ajánlom mindenkinek, aki szeret jókat nevetni, akit nem zavar a polgárpukkasztó kérdések, nem pirul el attól, hogy

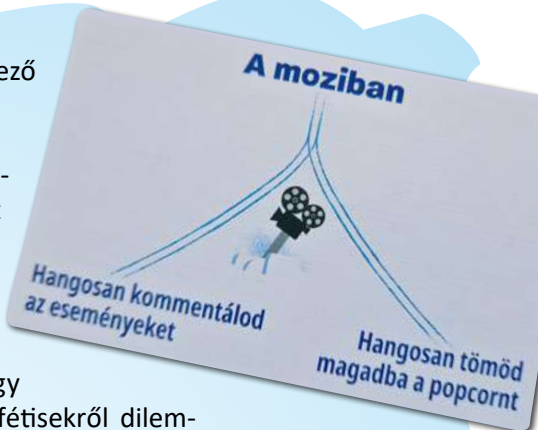
a szexről vagy a fétisekről dilemmázzon. Viszont határozottan nem ajánlom szülőkkel, gyerekekkel, mert nem biztos, hogy tudni akarod, hogy anyukád mit vinne inkább egy orgiára. De nem ajánlom olyanokkal sem, akiknek másképp van bekötve a humorérzéke és számukra ezek a kérdések nem viccesek.

Számomra semmilyen dilemmát nem okoz, hogy a **BAL JOBB DILEMMA** jó vagy rossz partyjáték-e.

Összességében nálam most ez "A" partyjáték, ha csak egy jót szeretnénk nevetni és beszélgetni.

Szóval ragadjatok sílécet, és irány a sípálya!

Attila



Megveszed magadnak  
Megveszed egy barátodnak



GÉMKLUB

**Tervező:**  
Jeremy Posner, Ken Gruhl

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Cojones, Gémlub

**Kategória:**  
kooperatív, szavazós

18+ 3-6 30'



Bal jobb dilemma





14+



2-5



60-150'

# Virtú

„Kétféle módszer van a küzdelemben: az egyik a törvényekkel, a másik az erőszakkal. Emberi tulajdonság az egyik, állati sajátosság a másik. Mivel azonban az egyikkel némelykor nem boldogulsz, a másikhoz kell folyamodnod.”  
– Niccolò Machiavelli

A **VIRTÚ** társasjáték a témája miatt különösen izgatott. Szeretem a területfoglalós játékokat, és az, hogy mindez középkori köntösbe van öltöztetve, kifejezetten tetszett. A 15. századi olasz történelem érdekes és izgalmas, a feudalizmus és a birodalmi hatalom meggyengülése miatt Itália több politikai egységre szakadt. Róma körül négy másik nagyváros, és ezáltal négy dinasztia osztozik a hatalmon. A római Borgia mellett a firenzei Medici, a velencei dózsák, a nápolyi Aragónia és a milánói Sforza család. Állandó versengésben vannak művészi tekintélyük és vallási befolyásuk növelésére, hogy ők kerüljenek ki ezen zavaros időszak győzteseként és legyenek Itália mesterei. A játékosok őket képviselve tekintélypontokat gyűjtenek, ezáltal erőforrásokhoz jutnak, tudósokat és művészeket támogatnak, kereskednek vagy átveszik az irányítást bizonyos városok fölött.

## Mi van a dobozban?

Szép ábrázolású, jó minőségű dobozt fogunk a kezünkbe, ha leemeljük a polcról. A kicsit egyszerűsített grafika sem zavaró, inkább illik a kor hangulatához. A doboz letisztult, visszafogott színei viszont nem ismétlődnek meg a beltartalmán. Színes és díszes palotatáblán akciózik minden játékos, amelyhez festett fa jelölőt kap, saját pakli kártyát és két kezdővárost a hozzájuk tartozó lapkákkal. Millió egyéb alkatrész került még a dobozba, semleges városlapkák, búcsúcédulák, személypakli, céh, államforma és titulus lapkák, mecénás lapok, szóval nem sajnálták az alkatrészek mennyiségét. Ennek megfelelően a setup is igénybe vesz némi időt. Bár a térkép nem kifejezetten nagy, a többi játékelemmel együtt viszonylag nagy asztalra lesz hozzá szükségünk, ám cserébe impozáns asztalkép tárul elénk.

## Tavasszal kezdjük meg a kormányzást

Minden játékos egy korabeli családot képvisel, ennek megfelelően a palotatáblája különböző. Az elérhető hat akcióból ötöt tartalmaz és a bónuszok is kicsit mások. Meghatározott, hogy kezdetben melyik család mely két várost uralja, azokkal a lapkával indulnak a játékosok, ezáltal teljesen aszimmetrikus kezdő állásból. A viszonylag gyors és egyszerű játékmenet azonban komoly fejtörést és előretervezést igényel, nem egy könnyű játékról beszélünk egyáltalán. Az alapmechanika az, hogy az akcióválasztó korongunkkal kell lépünk előre egyet vagy kettőt és azt az akciót hajtsuk végre, ahol megálltunk. Fizethetünk pénzt vagy nyílszimbólumot plusz lépésért, ezáltal akár tehetünk egy teljes kört is. Azonban mindig azt az akciót kell használnunk, ahova érkezünk. Ez vagy a palotatáblánk egyik akciómezőjére nyomtatott akciólehetőség, vagy amennyiben kártyát helyeztünk erre a mezőre, a kártya akciója.





Ki is térnek egy kicsit a kártyák működésére. Alapvetően kétféle lappal dolgozunk; amelyiken akciólehetőség is található, azt polgárként behelyezhetjük valamelyik akciómezőre, leváltva ezzel a táblánkra nyomtatott akciót. Van lehetőségünk arra is, hogy a polgárkártyák alá egy-egy fejlesztéskártyát helyezzünk, így megerősítve az akciót. Illetve van három nyitott helyünk a táblánk mellett udvaroncok számára, akiket addig, amíg fel nem kerülnek a palotatáblánkra, erőforrásként használhatunk. Ha az akció költségét ki szeretnénk fizetni, a kártyáink és lapkáink aljára nyomtatott erőforrás-szimbólumokat kell használnunk. Először annak a lapnak a nyersanyagait kell felhasználnunk, amelyik a választott akciómezőn található, ha van ott egyáltalán. Ha ez nem elég, kipótolhatjuk udvaronc kártyák, városlapkák, katedrális vagy titulus lapkák lefordításával is. Ezek általában több erőforrást tartamaznak, de mindig csak egyféle típust választhatunk ki egy kártyáról vagy lapkáról. Az akcióhelyen lévő továbbra is elérhető marad, de az udvaroncokat és lapkákat a kimerített oldalukra kell fordítanunk.



Nézzük meg, milyen akcióink lehetnek:

1. Kormányzás akció. Ezzel az akcióval tudjuk visszaforgatni a már elhasznált város, titulus és egyéb erőforrás lapkáinkat. Koronák vagy keresztek befizetésével párosával tudjuk az elérhető oldalukra fordítani a lapkákat. Az udvaronc kártyák mindig az akciójelzőnk mozgásával fordulnak vissza.
2. Kereskedés esetén hajókat kell befizetnünk, mindegyik után két florin üti a markunkat.



3. Pártfogás. Ilyenkor a mecénás sávon tudunk előre haladni, melynek költsége a táblán van. Amellett, hogy a játék végén pontot kapunk az itt elfoglalt helyünk után, játék közben mecénás lapokat tudunk szerezni, melyek játék közbeni állandó képességet vagy extra bónuszt/erőforrást biztosítanak számunkra.
4. Bekebelezéskor diplomáciai úton, seregünk odavezénylése nélkül foglalhatunk el egy szomszédos semleges várost, kivéve a kalózok által uralt helyszíneket. Megközelíthetjük szárazföldön – ebben az esetben úttal kell legyen összekötve az egyik általunk uralt településsel -, vagy elérhetjük vízen, annyi hajót fizetve, amennyi tengeren át kell keltnünk miatta. Minden városnak van egy értéke, ahhoz, hogy bekebelezhessük, több koronát kell fizetnünk ennél.



5. Ostrom esetén szükség lesz a seregeinkre, amelyek a kezdő városainkból indulnak. Ha szárazföldön mozgatjuk őket, lovassággal, ha tengeri úton, hajóval kell fizetnünk a menetelésért, mely csupán addig tart, amíg el nem érik az első semleges vagy ellenséges várost, amely előtt letáboroznak.
6. Cselszövés akciónk talán a legösszetettebb hatású. Állarcok lefordításával kémeket helyezhetünk le saját, semleges vagy ellenséges városra, amennyiben nincs ott másik kém, esetleg egy palotatáblára vagy szövetségre. Kémeink eggyel csökkentik a bekebelezendő városok értékét, ellenfeleinknek pedig eggyel növelik. Ostrom esetén is plusz/mínusz egy erőnek számítanak attól függően, hogy saját vagy ellenséges ügynökről beszélünk. Szövetségre helyezve kedvezményt biztosítanak számunkra a szövetség árából, illetve lehetőséget teremtenek arra, hogy elorozzuk a szövetséget más játékostól. Ügynökünk más palotatábláján blokkolja az ellenfél akcióját. Szóval meglehetősen sok borsot tudunk ellenfeleink orra alá törni velük, érdemes rájuk figyelni. Ezzel az akcióval egyébként át is helyezhetünk saját kémeket vagy levehetünk egy ellenséges ügynököt bárhonnán, ha kifizetjük az árát. Újonnan szerzett lapjaink növelhetik kémeink számát.





## Csatára fel!

Minden játékos a körében egyszer vehet búcsúcédulát, ami egy koronát vagy három florint jelent számára, cserébe blokkolnia kell vele az egyik akcióhelyét mindaddig, amíg ki nem fizeti az eltávolítás árát. Ha mindenki végrehajtotta a saját akcióját, le kell folytatnunk az ostromokat, ugyanis csapatok várakozhatnak a városok előtt az akciófázis vége óta. A támadó csupán a seregei számával száll harcba, míg a védekezőnek a város értéke is rendelkezésre áll, plusz minden csapata egy pontot ér. Saját kém plusz egyet, ellenséges kém mínusz egyet. A játékosok lefordíthatnak még támadó/védekező jelzőt, mindaddig amíg szeretnének. A védekezőnek elég a döntetlen a győzelemhez, a támadónak azonban eggyel több erőre van szüksége a város irányításához. Ekkor a védő el is veszíti a seregét, a győztes azonban csak annyit, amennyi az ellenséges seregek száma volt, illetve eggyel többet nagyváros ostromakor. Ha a támadó veszített, egy csapatot akkor is veszít és vissza kell vonulnia, győzelem esetén azonban megkapja a város lapkáját, esetlegesen az ahhoz tartozó kolostorlapkával együtt, és lép is egyet a városuralmi sávon. Ez azért fontos, mert ez határozza majd meg a következő kör sorrendjét. Igen ez kicsit bonyolult, jól jön a szabályfüzet hozzá játék közben is, vagy kell pár játék, mire összeáll minden fejben.



Fejlesztéskártyákat is mozgathatunk, de szigorúan csak annyi akcióhelyen, amennyi jelenleg nyitva van. Amelyik lap a palotából kerül ki udvaronc helyre, kimerülve kell legyen. Ezt követően vásárolhatunk kártyákat a kínálatból, de csak és kizárólag udvaronc mezőre tehetjük őket először. Ha nincs elég helyünk, dobhatunk el lapot, de tény, hogy nem feltétlen mindig ez a jó stratégia. Vehetünk még titulus vagy államforma lapkákat, minden típusból egyet, ha ki tudjuk őket fizetni. Katedrális is emelhetünk a legálább hármast értékű saját városainkba, megszerelve ezzel egy értékes katedrális lapkát is magunknak. Ez a token mindig kimerítve kerül elénk először. Toborozhatunk újabb seregeket és köthetünk szövetségeket is, amelyek további előnyöket biztosítanak számunkra. A tél végeztével ismét tavaszba fordulunk és kezdődik az akciófázis előlről.

## Ki az úr a gáton?

A játékot addig játszunk, amíg el nem foglalunk minden várost a térképen, vagy egy játékos el nem éri a városuralmi sáv nyolcadik mezőjét. Ezt a fordulót még befejezzük és máris pontozhatunk. Nem számíthatunk sok pontra, általában húsz alatt maradnak a játékosok, ezért minden egyes pont hatalmas értékű.



A mecénás és a városuralmi sávokon elfoglalt helyünk, lapjaink, titulus, céh, város és katedrális lapkáink, szövetségeink is adhatnak pontokat, illetve kap pontot a legtöbb kereszttel bíró játékos, sőt a megszerzett trófeák is fizetnek kicsit, amelyeket egy város átvételekor szerezhetünk meg ellenfeleinktől. Megmaradt búcsúcéduláink mínusz pontot érnek. A pontozással viszonylag gyorsan megvagyunk tehát, a szabály szerint a tizenöt győzelmi pont már szép eredmény a győztes részéről.

## Szubjektíven

Ezzel az értékeléssel viszont kicsit bajban vagyok, mert ettől a játéktól többet vártam, vagy inkább a szabály elolvasása után mást vártam. Szeretem a konfrontatív játékokat (is), és ez a szabály alapján valahogy konfrontatívabbnak tűnt. Persze bőven van benne ütközési lehetőség, elég csak a kémekre vagy az ostromokra gondolnunk, azonban azt éreztem, mégsem erre van kihegyezve a játék. Sokkal több összpontosítást igényel a saját táblánk, az azon való tervezés, a kártyáink megfelelő elhelyezése és az akciók megfelelő sorrendben történő kiválasztása. Persze ez nem feltétlenül baj, de ettől a VIRTÚ számomra mégis inkább stratégiai játék némi interakcióval, mint területfoglaló játék, tehát aki velem együtt végre menő csatározásra számít, csalódnia fog. Ez egy meglehetősen összetett, hosszútávú stratégiát és előretervezést igénylő szűk



## Mi történik télvíz idején?

Télvíz idején csapataink pihennek, mi pedig elvégezhetjük a kevésbé látványos háttérmunkákat a kormányzás mellett. Zsoldot kell fizetnünk a 3. seregtől felfelé a térképen, majd átrendezhetjük a palotátáblánkat. Amelyik kártya le van fordítva, esetleg egy ellenséges ügynök vagy búcsúcédula blokkolja, ahhoz nem nyúlhatunk. Egyébként palotátábláról udvaroncnak vehetünk csak ki kártyát, az udvaroncok pedig bekerülhetnek végre a palotába.





játék, amelynek egyik eleme a területfoglalás. És bár ez a fő elem, mégsem ez a leghangsúlyosabb, de persze enélkül nem nagyon lehet nyerni. A nehézsége a játéknak talán pont ebben az egyensúlyozásban rejlik, ami miatt viszont szerintem kifejezetten izgalmas, hogy pozitívumokat is említsek. Mert az is van benne bőven. Ötletes, jól összerakott a mechanika, a játékmenet a mélység

ellenére pörgős és persze figyelni kell az ellenfelekre is. Minél többen játszunk, annál élesebb, de van két személyre optimalizált módja is. Ha mindezeket tudva ülünk le mellé, akkor nem fogunk csalódní, mert alaposan átmozgatja az agyunkat és van benne interakció is, amit sokan sokszor hiányolnak egy euró játékból. Ha szeretitek az ilyen jellegű játékokat, érdemes kipróbálnotok.

nemes



„A **virtú** egy olasz szó, jelentése szövegkörnyezettől függően lehet „erény”, „minőség” vagy „képesség”. Ugyanakkor ez a neve egy Niccolò Machiavelli által felvázolt koncepciónak is, amely egy vezető képességét jelöli a nagy dolgok véghezvitelére, az államhatalomhoz szükséges alapok biztosítása és a lehetőségekhez való alkalmazkodás által; vagy más szavakkal: ez a kormányzás művészete.” – ahogy a szabály írja.



REFLEXSHOP

**Tervező:**  
Pascal Ribault

**Megjelenés:**  
2022, 2023

**Kiadó:**  
Super Meeple, Reflexshop

**Kategória:**  
akcióválasztós, pakliépítős, területfoglalós

**14+** **2-5** **60-150'**







10+



1-5



15-35'

# Mu

Anno az esseni kiállításon a szerzőkkel készített videóban az alkotók készségesen javították ki a kérdezőt, miszerint a játék nevének ejtése nem "mú", inkább 'mú'. Hogy tartogat-e ennél több újdonságot és eredetiséget ez a darab, az hamarosan kiderül, de akár az is lehetne cikkünk mottója, hogy: "mi kipróbáltuk, hogy nektek ne kelljen".

## Rejtélyes szigetvilág

A MU egy olyan szerzőpáros munkája, akik közül *BENVENUTO* azért már tett le az asztalra pár szerzeményt (pl. a Gémklub által is kiadott *CORTEX*-et), de *PAPUT* nem nagyon jeleskedik az ötletgyártásban. Kettejük együttműködéséből egy minden szempontból megszokott elemekkel operáló játék született, ami talán nem véletlenül nem került nagyobb rivaldafénybe az elmúlt 3-4 év során.



A játék elején minden játékos kap egy 3x3-as saját játékosablát, mellé pedig 2 úgynevezett projektkártyát, amik valójában játék közben teljesítendő célok. A setup része még, hogy 5 úgynevezett harcártyát kirakunk középre, ebből 3 képpel felfelé, 2 pedig képpel lefelé kerül az asztalra. Jár a játékhoz még egy csomó színes token, illetve győzelem és sérülés jelzők.

Négy kör draftolás következik; az első körben újabb projektkártyákat adnak körbe és tartanak meg a játékosok, azaz újabb játék közbeni célokat határozhatnak meg maguknak. Ezek a projektkártyák egyrészt találunk egy győzelmi pontot, másrészt általában egy szöveget, hogy milyen hatást fejt ki a kártya, ha elkészült, valamint a jobb oldalán kettő, három, vagy négy, esetleg öt színes kört, amik azt jelzik, hogy milyen színű tokenek lerakásával kell befejezni, elkészíteni az adott lapot. Négy projektkártyát húzunk, és a draftolás végén három fog lekerülni elének az első fordulóban, egy pedig eldobásra kerül.

Ezt követően az építési körre kerül sor, ugyanúgy 4 kártyát húzunk, de ezek most már építéskártyák, ezek helye pedig







a saját játékosablákon van. Ahogyan halad a draftolás, a kezünkben maradó lapokat lerakjuk, úgymond leépítjük a négyzethálóra, és ha sikerül ezzel a lerakással a lap szélein lévő félkörök és a játékosablóra nyomtatott félkörök összeillesztésével azonos színű köröket létrehozunk, akkor ebben a színben kapunk egy tokenet. Ez a token kerül a projektkártyákra és járul hozzá ahhoz, hogy teljesítsük az adott projektkártya feltételeit. Ezáltal kialakíthatunk láncolatokat, sőt, a projektkártyák esetenként további tokeneket adnak, amik további projektkártyákra tehetők le. Amikor vége az első építés fordulónak, azaz az építéskártyák közül 3 került le a négyzetrácsra, egy pedig eldobásra került, jön egy különleges fázis.

ábrázoló játékosablánk 9 darab épülettel, illetve van előtünk 5 darab projektkártya.



Talán a szerzők is érezték, hogy ez a draftolás, pakolás, token rakogatás nem annyira izgalmas, így bevezették a harcot, ami minden építési forduló végén következik be. A játék elején felfedett harckártyák szerint megnézzük, hogy a játékosok előtti saját tábla megadott oszlopában vagy sorában hány harcjelölő található, és akinek a legtöbb van, az három pontot, akinek a legkevesebb van, az pedig egy sérülésjelzőt kap;

a sérülésjelzőt annak a sornak vagy oszlopnak a szélénél kell elhelyezni, amelyikben a játékosnak a legkevesebb harcjelölője volt. Amennyiben egy sor és egy oszlop kap egy-egy harcjelzőt, úgy a kettő metszéspontjában lévő mező elpusztul, az oda épített épület megsemmisül. Gyakorlatilag ezeket a köröket játsszuk le négy (egy projekt és három építési) fordulón keresztül, aminek az eredményeképpen a játék végén betelik a szigetvilágot

Ekkor pontozásra kerül a sor; minden egyes épületet úgymond "meg kell etetni", azaz rendelkezünk kell élelemszimbólummal ezekhez, viszont ha sikerült megetetni a városokat, kapunk is értük egy-egy pontot. Direkt győzelmi pontot hoznak az úgynevezett hitszimbólumok, illetve az egyes teljesített projektjeink lapkájának bal felső sarkában látható pontot is megkapjuk. Ezek a projektlapok néha további játékvégi pontokat is adnak, végül a játék közben begyűjtött, a harcért kapok 3 pontokat is összeadjuk, majd a legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.





## Értékelés

A szerzőpárosnak sikerült egy olyan játékot létrehoznia, ami nemcsak hogy nem eredeti, de sajnos még csak nem is szép. Csupa ismert elemmel gazdálkodik, legyen az draftolás vagy lapkalerakás, és az a két új elem is, ami bekerült a játékba, az sem tudja kiemelni ezt a szerzeményt a több tucat hasonló játék mezőnyéből. A draftolásnál használt módszer, miszerint két lapot tartunk meg és azok egyikét építjük le, legfeljebb egy kicsivel nagyobb tervezhetőséget ad a játékosoknak, a harc bevezetése a fordulók végén pedig abszolút idegen a tematikától, és valójában nem is harc, hanem csak egy sima többségszerzős mechanizmus. Fenntartjuk azt a véleményünket, hogy a játék méltán tűnt el a sülyesztőben, így csak annyit tudunk mondani, hogy ha elolvastátok e cikket, akkor ezzel a tíz perccel megspóroltatok magatoknak további fél órát és egy enyhe csalódást.

drkiss



**Tervező:**  
Johan Benvenuto, David Paput

**Megjelenés:**  
2019

**Kiadó:**  
Bankiiz Editions

**Kategória:**  
lapkalerakós, draftolás

**10+** **1-5** **15-35'**





10+



2



15'

# Gengszterelmék

A **GENGSZTERELMÉK** a 2016-ban megjelent **THRONE AND THE GRAIL** című társasjáték újabb kiadása, maffiózók tematikával felruházva. Itt a játékosoknak már nem a csokoládékért kell harcolniuk, hanem a maffia világában kell minél nagyobb befolyást szerezniük, hogy a várost és a legtöbb bűnszervezetet irányításuk alá vonják.

A játékot két játékos játssza egymás ellen, választva egy-egy pontozólapot és ezzel a saját „színüket”, legfeljebb 4 fordulón keresztül. Megkeverjük a paklit, véletlenszerűen félreteszünk 3 db lapot (anélkül, hogy bárki is megnézné őket), kiosztunk 5-5 kártyát a játékosoknak, felcsapunk kettőt, és miután a frakciójelölőt feldobva meghatároztuk a kezdőjátékost, indulhat is a játék.

A soron lévő játékos vagy letesz a lent lévő lapokból alkotott sor végére egy lapot a kezéből, vagy a sorban lévő utolsó 5 kártyát elveszi és a kollekciójába teszi. Ha kevesebb, mint 5 kártya van lent, akkor a lent lévő lapokat veszi el (akár 1 lapot is el lehet venni). Fontos megjegyezni, hogy fordulónként minden játékos csak egyszer vehet el lapokat. Ha minden játékos végrehajtott 6 akciót, újra osztunk 5-5 lapot és kezdődhet az új forduló. A frakció jelölő megfordul és gazdát cserél, így a másik játékos kezdi az új fordulót.



## Lássuk, hogy mi is a cél!



A játékban található 26 darab támogató kártya (5 db 5-ös, 6 db 6-os, 7 db 7-es, 8 db 8-as), melyek után a játékosok 5-6-7-8 pontot kapnak, ha többséget szereztek egy adott fajtából. Érdekes szettek is gyűjteni, mert minden 4 különböző értékű támogató kártya után a játékosok 5 pontot kapnak. A játékosok találkoznak még szövetség kártyákkal, melyek

pozitív pontot adnak a játék végén, illetve vannak áruláskártyák, melyek negatív pontot érnek a játék végén. A 4. forduló végén a játékosok összeadják a többségből kapott pontjaikat, a szettek után kapott pontokat, illetve a szövetségek és árulások után járó pontokat és a legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes. VAAAAAAAAAGY!! A játék folyamán bármikor, ha egy játékos összegyűjti mind a 3 városkártyát, azonnal megnyeri a játékot! A ritka esetek egyike, mert csak 3 darab városkártya van a játékban. (Feltéve, ha nem lett félretéve az előkészületeknél.)







vannak a lapok. Ebből adódóan nem minden esetben érdemes többségre menni, lehet, jobban járunk minél több támogató lappal és a szettekkel. A város lapokkal tervezett győzelem nagyon lutri. Ha hozzád kerül legalább az egyik, akkor már lehetetlen begyűjteni mind a hármat, ha az ellenfeled figyel.

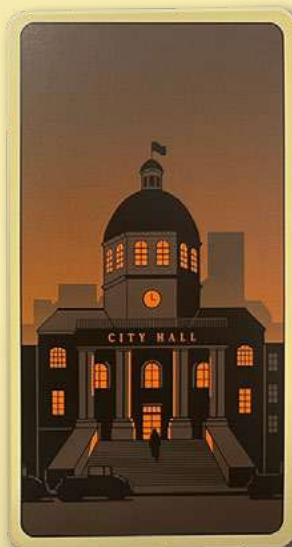
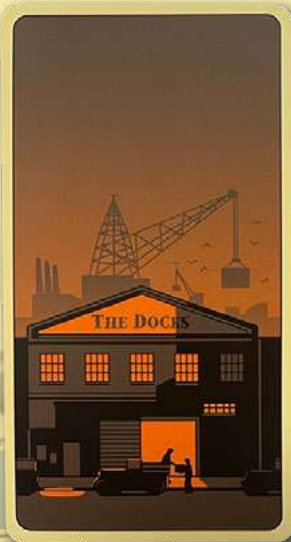


Saját ötletek, amik kicsit nehezebbé, gondolkodósabbá teszik a játékot:

- » Amikor valaki elvesz lapokat, képpel lefelé gyűjti maga előtt. A játék folyamán mindenki megnézheti a begyűjtött lapjait.
- » A fordulóban az a játékos, aki a legkevesebb lapot vette el, eldöntheti a következő forduló elején, hogy ki kezdje a fordulót. (Ha mindkét játékos ugyanannyi lapot vett el, az eredeti szabály érvényes.)
- » Amikor lapot teszünk le, eldönthetjük, hogy a sor melyik végére tesszük a lapot, illetve amikor lapokat veszünk el, akkor is eldönthetjük, hogy a sor melyik végéről veszünk el.

## Saját tapasztalatok, véleményem

A játék gyors, könnyen tanulható és egyszerű szabályokkal rendelkezik. Elsősorban kezdő játékosoknak és családoknak tudnám javasolni. Mivel csekély a tervezhetőség a szinte teljes randomítás miatt, ezért ha valaki a taktikai mivoltja miatt venné meg a játékot, ne tegye. Fordulónként lehet előre gondolkodni és célzottan kártyát letenni/elvenni, de mivel 5-5 random kártyát kapunk minden forduló elején, ezért teljesen szétszórva



Manó



REFLEXSHOP

**Tervező:**

Nobutake Dogen, Nao Shimamura

**Megjelenés:**

2016, 2023

**Kiadó:** Reflexshop, 大気圏内ゲームズTaiki-kennai Games, Spiral Éditions

**Kategória:**

kézből gazdálkodós, draftolás, szett gyűjtős

**10+** **2** **15'**







10+



2-5



30-75'

# Quetzal

Quetzal kikötőjében gyűlnek a régészek és a kalandorok, hogy ősi maja városokat kutassanak fel és megkaparintsák kincseiket. A rendelkezésre álló öt nap alatt sok a teendő és a kifosztásra váró templom, valamint hamar elfognak a helyek a hegyekbe tartó expedícióban. Mindezekon felül még a hajókra sem könnyű feljuttatni az ősi kincseket, hogy a bevételünk is olyan szép legyen, mint a kvézál madár.

Először is le kell szögezmem, hogy – a kutatásaim alapján – nem létezett az olmék, a maja vagy az azték civilizációban Quetzal nevű város. Azonban több kapcsolódás is van ehhez a névhez a mezo-amerikai történeti-kulturális területen. Az első Quetzalcoatl, aki az azték mitológiában a tudás és tanulás istene. Ezért vicces, hogy van *QUETZAL* és van *COATL* nevű társasjáték is.

Másodsorban ott a kvézál nevű madár, ami navatl nyelven quetzalli, vagyis nagy, ragyogó farktoll a neve. Guatemalában a nemzet madarának választották, megjelenik a címerükben és a nemzeti valutájukat is róla nevezték el.

Sajnos a címen kívül csak nyomokban lehetünk kvézálra a játékban, de ez senkit se sarkalljon a maja vagy azték kulturális bizottság felbujtására a történelmi hűtlenség jegyében, mivel ez egy kimondottan szép és élvezetes játék.

## Tollas kígyó

Hogy miért is jó, ahhoz nézzük meg először a szabályokat. Kezdeként tegyük ki a táblát az asztalra, kerüljenek a korongjaink a pontozó és a felfedezés sáv első mezőjére, töltsük fel kincskártyákkal a templom, a kőbánya, a kis templom és a romok mezőit. Tegyük három fejlesztéslapkát a faluba, majd vegyük magunkhoz a színünknek megfelelő karaktertáblát, karakterfigurát és a játékoszám által meghatározott mennyiségű csapattagfigurát. Aki a legutóbb fedezett fel szigetet, az legyen a kezdőjátékos, és a játékosrendnek megfelelően osszuk ki különböző mennyiségű pénzt.

A célunk, hogy az összegyűjtött műkincsek elszállításából a legtöbb győzelmi pontot tudjuk szerezni.

Kezdeként mindegyikünk a tenyerébe veszi csapattagfigurait és karakterfiguráját, és dob velük, mintha kockával dobna. A dobás eredménye négyféle lehet:

- » fekete oldal kalandornak számít,
- » fehér oldal régésznek,
- » míg az oldalára érkezett figura jokernek (feketéként és fehéreként is használható),
- » azonban ha álló helyzetben áll meg a figuránk, akkor ugyanúgy jokerként fogjuk tudni használni, de kapunk még egy pénzt is utána.

Karakterfiguránk különleges, mivel mindegy, hogyan érkezik, joker lesz (színes mindkét oldala), de utána is kaphatunk pénzt, ha lábra érkezik.



A második fázisban a kezdőjátékostól kezdve lehelyezzük a figuráinkat, körönként egy helyszínt választva.

## K'uk'ulkan

A táblán különböző típusú helyszíneket láthatunk. A különleges helyszínekre meghatározott színű figurákat tehetünk, általában valamilyen ellenérték fejében, a licithelyszínekre több figurát is tehetünk, és ha már foglalt, akkor csak a lent lévővel megegyező színű de magasabb darabszámú figurával foglalhatjuk el (a kiejtett játékos visszakapja a figuráit), míg az ingyenes helyszínekre bármilyen színű és mennyiségű figura kerülhet.

Miután minden figurának lett helye, kezdődhet a következő fázis, a helyszínek aktiválása. A helyszínek mellett található egy szám, ami meghatározza, hogy milyen sorrendben lesznek aktiválva a fázis során. Ez alól kivétel a tábor, amely azonnal aktiválódik a figuránk odahelyezésekor (ad egy pénzt és újradobhatjuk egy figuránkat).

Az első állomás a tudás oltára. Aki ide helyezte a figuráját, megkapja a kezdőjátékos jelzőt és előreléphet a felfedezés sávon. Következőként jöhet a templom, ahol a táblán meghatározott sorban választunk a helynek megfelelő mennyiségű kincset a tábláról vagy a pakliból. A templom körül van még három épület, amelyekből kettő kincset tudunk szerezni, ha mi nyertük meg azon a helyszínen a licitet. A feketepiacon pénzért értékesíthetünk egy kezünkben lévő kincset, a faluban pedig elvehetünk fejlesztéslapkákat. Ezután jön a kikötőmester irodája, ahol leszállíthatunk legfeljebb három kártyát minden idehelyezett figuráért.

Utolsó akcióként pedig a hajók jönnek, itt már hat lapot is szállíthatunk. Ilyenkor kiválasztjuk a kezünkben lévő kincseket, amik szerint fogunk pontot.

kat adni, valamint a jobb felső sarokban található bónuszt is megkapjuk.

Miután minden akcióhelyen végigmennünk, töltsük fel a templom és a környező épületek üres kártyahelyeit és a falut lapkával, léptessük a fordulójelzőt, dobjunk a figuráinkkal és akinél ott van a kezdőjátékos jelző, az le is teheti az első figuráit. Az ötödik forduló végén a kezdőjátékos birtokosa további kettő pontot kap, minden megmaradt három érme után további egy pontot szerez mindenki, valamint a megszerzett fejlesztéslapkákon lévő pontokat is begyűjtjük. Aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte, az térhet haza a legnagyobb dicsőségben.

## QuetzalCoatl

És ebbe a dicsőségbe való eljutás nem is lehetne szórakoztatóbb. Kezdjük is az alkatrészekkel: a tábla szép és nagy, minden szépen elfér rajta és fejfelé is minden értelmezhető. A helyszínek elég távolságra és nagyságban vannak kialakítva, valamint a két lépkedős sáv is úgy van elhelyezve, hogy egyszer sem löktük odébb a jelölőinket. A kártyák is átláthatóak, és a figurák, vagyis a meple-ök színei könnyen megkülönböztethetőek. És maradjunk is a figuránál, mivel igazán ezek adják azt a kis pluszt a játékhoz. Már az, hogy pénzt kapunk az állóra dobott figuráinkért, ad némi izgalmat, továbbá a dobás után azonnal agyalni kezdetünk, hogy tudjuk-e folytatni az eddigi taktikánkat vagy módosítanunk kell rajta.

Azoknál a helyszíneknél, ahova egy-egy figurát tudunk csak rakni, ott az első helyek nagyon drágák, ezért folyamatosan mérlegelni kell, hogy megéri-e nekünk ez a befektetés vagy sem. A licitálás helyszínek persze más izgalmakat rejtenek, mivel amint lefoglalja valaki, azzal meghatároz egy szintet, és onnan csak ugyanolyannal lehet felüllicitálni. Tehát már az első lefoglalásnál is figyelni kell a többiek figuráit, nehogy annyival licitáljanak túl minket, amire mi már nem tudunk többet tenni. Így simán megnyerhetünk lehetőségeket egyetlen figurával is, de mindig óvakodjunk a jokerektől és a visszatérő figuráktól.

Ha pedig tényleg sikerül jó helyeket szerezni, akkor az akciófázis során megszerzett kincseket akár le is szállíthatjuk azonnal, amivel gyorsan tömérdek ponthoz juthatunk. A kincseken túl a fejlesztéslapkákat is nagy fegyvertényként kell kezelni, mivel egyes kevésbé értékes kincseket tehetnek jóval jövedelmezőbbé vagy bizonyos helyszíneket olcsósíthatnak. Valamint – és talán ez a legfontosabb, hogy – sok győzelmi



pontot is fel lehet írni velük a táblára a játék végén, így nyerve meg a partit a semmiből.

Mindent összevetve a *QUETZAL* egy vérbeli családi játék; persze a szerencse sokszor beleköphet a tollaskigyólevésünkbe, mivel véletlenszerűen kerülnek fel a táblára a kincskártyák, a fejlesztéslapkák, és a meeple dobásról már ne is beszéljünk. Tehát a hosszútávú stratégia helyett inkább minden forduló kezdetén kell felmérni a lehetőségeket, hogy miből tudjuk a legtöbb pontot kifőzni. Az ára egy mai átlagos társasjátékkal egyenértékű, ezért simán fel tud kerülni egy kezdő vagy egy középhaladó család polcára is, valamint tíz évesekkel is már simán játszható. Igazi gamereknek talán csak a figuradobás élményéért és a mérsékelt konfrontáció miatt lehet érdekes. Nekünk bejött, de még nem döntöttem el, hogy bekerüljön-e a gyűjteménybe, pedig ilyen típusú játék híján vagyunk itthon.

Azonban ha mégis, akkor mindig szívesen fogok felpatnani a képzeletbeli *QUETZAL* városába tartó hidroplánra, és eszembe fog jutni egy igaz bölcs kérdése: „Don't you think you've seen enough?” (Lara Croft).

*Đunđee*



**GÉMKLUB**

**Tervező:**  
Alexandre Garcia

**Megjelenés:**  
2020, 2021

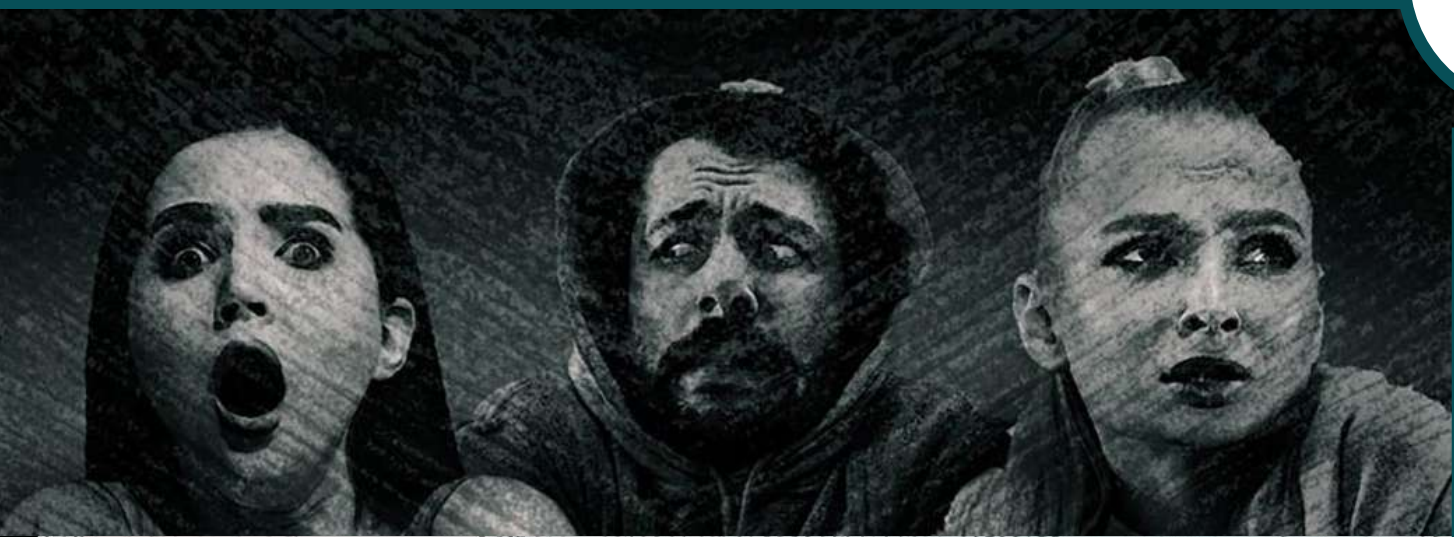
**Kiadó:**  
Gigamic, Gémsklub

**Kategória:**  
licitálás, szettgyűjtős

**10+** **2-5** **30-75'**







  
16+


  
4-5


  
120'

# Nightmare: Horror kalandjáték

Az elhagyott szobák rejtélyeket hordoznak, a falak pedig mintha emlékeket őriznének, amelyeket senki sem tudott elfeledni. Az idő folyamatosan múlik, és a csendben lappangó veszélyek óvatosságra intenek. Nem lehet tudni, mi leselkedik a sötét sarokban vagy a poros folyosókon. Ahogy lépkedsz előre, a kíváncsiság és a félelem összevegyül, ahogyan megpróbálsz megfejteni a rejtélyt, amely a Crafton család sorsát uralja. Az emlékek csendesen zsongani kezdenek, és a sötétség mélyéből egyetlen kérdés lopakodik elő: Ki lehetett az, aki megölte a születeket és a nagypapákat? Elindultál az ösvényen, amely minden választ és megoldást rejteget, és nincs visszaút.

## Drága olvasóim!

Ismét egy kooperatív játékot ismertetek meg veletek. A [CLINIC RUSH](#) pörgős örülete után most egy feszült hangulatú elmélkedős játékra invitálalak benneteket.

A *NIGHTMARE: HORROR KALANDJÁTÉK* egy kooperatív történetvezérelt nyomozós játék, ahol a játékosok feladata felderíteni egy nagyon különös gyilkosságot. A helyszín a hírhedt Crafton villa, ami a tragikus

éjszaka óta elhagyatottan őrzi a borzalmas események lenyomatait.

A stílusát tekintve a játék hasonlít egy szabadulószobához és az ilyen kategóriában megjelent többi társasjátékhoz. A történetközpontúság és a műfaj sajátossága miatt egyszer végigjátszható. Hosszú, 2-3 órás játékidővel egy estés kikapcsolódást kínál 4-5 fő részére.



A *NIGHTMARE*-t kiemeli a kategóriájából, hogy készült hozzá egy webes applikáció, ami ismerteti a történetet, vezeti a játékosokat, de ami a legfontosabb: hang- és videóelemekkel megalapozza és fokozza a hangulatot. Kiemelten erős, roppant hatásos húzás, hogy a kalandhoz és az atmoszféra kialakításához a játékosokat is mozgatja, a közös gondolkodás mellett a cselekedetekben is megjelenik az interakció a kalandorok között.

A Crafton gyerekek együtt fedezik fel a villa titkait, az információkat megosztva (vagy elhallgatva?) göngyölkítik fel a cselekmény szálait. A stílushoz igazodva a lépünk, gondolkodunk, döntünk és tovább megyünk játékmekánika érvényesül.

A játékot mélységében ennyire tudom bemutatni, a további részletek felfednék a meglepetéseket és a titkokat, amiket nektek kell felfedeznetek. Ha kíváncsiak vagytok a játék hangulatára, akkor nézzetek fel a honlapra, ahol egy nagyon szuper [trailer](#)t találtok hozzá.



Véleményem szerint a NIGHTMARE egy szuper kalandjáték, műfajának egyedi darabja. A játékosok közötti interakció rengeteget dob a hangulaton, óriási pluszt ad a játékélményhez. Az ilyen stílusú játékoknál kiemelten fontos megteremteni a kívánt atmoszférát, a szoba besötétítése és egy kis sejtelmes lámpafény, amit az applikációból szóló történet és háttérzene tökéletesen megkoronáz. A játékosok karakterek között választhatnak a játék elején, akikhez van egy rövid stílus leírás; ha ezekkel mégsem sikerülne azonosulni, akkor sem kell megijedni, a rejtélyes hangulat kellően ellenpontoszza ezt az apróságot.

A történetben véges mennyiségű titok van, a játékosoknak viszont véges számú akciója, vagyis nem lesz lehetőség minden részletet felderíteni, aminek eredménye lehet a játék végi téves következtetés és az ügy más irányú elbírálása. Kétségbeesni azonban nem kell, minden titokra fény derül, az applikáció a nyomozás lezárása után egy szuper videóval ismerteti a teljes történetet.

Kiemelném még, hogy a játékban elhangzott instrukciókra figyelni kell, a szövegértelmezés nem elhanyagolható.



Ha elindításra kerül a narráció, akkor csendben kell maradni és figyelni, különben tévesen kerülnek végrehajtásra a lépések, ami a játékélmény rovására megy. A dobozban található kód többször használható; ha úgy érezzük a legelején, hogy valamit elrontottuk, akkor inkább kezdjük előlről.

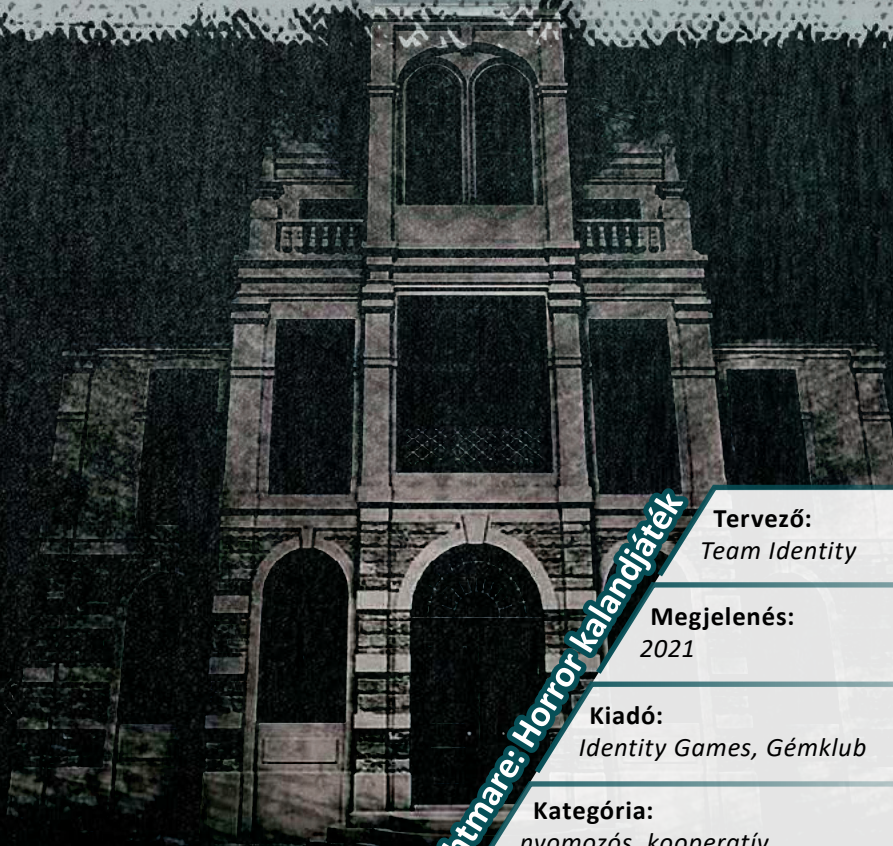
A korhatár meghatározása pontos, én sem ajánlom 16 évnél fiatalabbaknak. Vegyük figyelembe, hogy ez egy horror játék, a történetben is a stílushoz igazodó események vannak.

A végigjátszást 4-5 főnek ajánlják, 5 fővel a legjobb, de 4-en is jól játszható (mi is így játszottuk). Ebben az esetben azonban egy játékosnak két karakter jut, két Crafton családtagot kell megismerélyesítenie, véleményem szerint azonban jobb, ha mind-egyik karakter külön kézben van.

Drága olvasó, most már nincs más hátra, mint felvenni a szemszedőt és elkezdeni a kalandot.



Mona



Nightmare: Horror kalandjáték

Tervező:  
Team Identity

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Identity Games, Gémmklub

Kategória:  
nyomozós, kooperatív

16+

4-5

120'







7+



2-5



30-40'

# Velonimo

Induljunk a száguldó kerékpárok és színes kártyák világába, ahol a verseny a főszereplő és a taktika a kulcs a győzelemhez! A *VELONIMO* világában egy állati kerékpárversenyen vehetsz részt, és bebizonyíthatod, hogy benned rejlik a legendás bajnok! A játéktérlet megtölti a versenypálya izgalmát, ahol a cél nem más, mint elsőként átmenni a célvonalon. De itt nem csak a lábak erejére és kitartására van szükség - a taktika és a stratégia is meghatározó szerepet játszik, még izgalmasabbá téve a versenyt. Vágj neki a küzdelemnek és szerezd meg a Borsó-Répa mez örök dicsőségét!

## A bravúros hajrák állati versenyfutama

Drága olvasóim, engedjétek meg, hogy bemutassak nektek egy állati jó játékot, ami extra szintet visz az ütős-vívós és a blöffölős játékok világába.

**BRUNO CATHALA**, a játék tervezője, ismert és díjnyertes tervező, aki olyan népszerű társasjátékokat készített, mint a *KINGDOMINO* és a *7 CSODA PÁRBAJ*. A *VELONIMO* jó választás lehet azoknak, akik szeretnek könnyen tanulható, de mégis szórakoztató és stratégiai társasjátékokat játszani. Ez az egyszerűen elsajátítható társasjáték nem csak a gyerekek, de a felnőttek számára is izgalmas időtöltést kínál.

A *VELONIMO* egy könnyen tanulható kártyajáték, amelyet 2-5 játékos játszhat és átlagosan 30-40 percig tart egy játszma. A játék már 7 éves kortól ajánlott, tehát nagyon játékos- és családbarát. A játékmenet olyan mechanizmusokra épül, mint az ütésvivés, a kockázatvállalás és a ladder climbing.

» Az ütésvivés azt jelenti, hogy a játékosok kártyákat játszanak ki, az erősebb kártyákkal lehet ütni az ellenfelek kártyáit.

» A kockázatvállalás a játékosok stratégiájának a részét

képezi, a döntések és a blöffölési képességek itt nagy szerepet játszanak.

» A ladder climbing pedig azt jelenti, hogy a játékosoknak lépcsőzetesen kell felépíteniük az ütéseiket, tétről-tétre növelve az ütőértéket.

A játék koncepciója, hogy egy állati versenyfutamban veyünk részt, ahol az a cél, hogy a többi játékos előtt kijátsszuk a kezünkben lévő kártyákat. A kerékpárverseny témája visszaköszön a szerintem igényes grafikán, amit az állatok aranyossá, a testhelyzetük pedig komikussá tesz. A játékosoknak tényleg meg kell küzdeniük a Borsók és Répák mezért, bravúros hajrákra és pókerarcra lesz szükségük a versenyszalag átszakításához. A versenyzők közötti licitharc, stratégiai passzolás, majd visszatámadás izgalmas és egyedi hangulatot teremt a játék során.

Az 56 kártyából álló pakli, beleértve a különböző színeket, a speciális kártyákat és a Borsó-Répa mez kártyát sokféle stratégiai lehetőséget és variációt kínál a játékosoknak;





ami hozzájárul a játék változatosságához, többszöri végigjátszásához és élvezetéhez.

## Bringára fel!

A játék összesen öt fordulóból áll, ahol a játékosok fordulónként 11 lapot kapnak. A sasszeműek gyorsan kikövetkeztethetik, hogy kevesebb, mint 5 játékosnál nem kerül minden lap kiosztásra, ezzel ellehetetlenítve a lapok számolását.

A lapok kijátszásához a lapokat szettekbe kell gyűjteni, amiket vagy szín szerint vagy számok szerint lehet csoportosítani, ez alól egyedül a fekete színnel jelölt nyúlalpok a kivételek, akik csakis szóló karrierben törik a fejüket.



Érdekesség, hogy a kijátszott szett értékének számításakor nem a lapok értéke a mérvadó, hanem hogy hány lap kerül kijátszásra, amihez hozzáadjuk a kijátszott lapok közül a legkisebb értéket. Egy példán keresztül a legegyszerűbb szemléltetni egy szett értékét. A játékos a körében kijátszik egy 3 lapból álló színsort vagyis egy piros hármast, ötöst és hetest (színsor van, nem számsor). Mivel a szett három lapból áll, ezért a szett alapértéke 30 (laponként 10 pont), amihez hozzáadjuk a legkisebb lap értékét, vagyis a hármast, így a kijátszott szett értéke 33.

A következő játékos eldönti, hogy ezt a szettet felülíti, vagyis nagyobb értékű szettet tesz le, vagy taktikusan elpasszolja a kört. Kihagyni egy ütési lehetőséget azért lehet érdemes, hogy későbbre tudjuk tartalékolni az über zseniális kombóhoz, hátránya viszont, hogy egy körben nem teszünk le lapokat, pedig a fordulót az a játékos nyeri, akinek elsőként kiürül a keze.

Ha az utoljára lerakott szettet senki nem üti felül és az visszakerül a gazdájához, akkor a játékosnak be kell gyűjtenie a lapokat az asztalról (mennek a levesbe - hamár répánk és borsónk van benne), majd egy új támadást kell indítania.

A játékban több speciális lap található:

- » Az egyes értékű lapokon vannak a teknősök, akik a lassú előrenyomulást egy izgalmas lapelcsenési lehetőséggel kompenzálják
- » A kettes lapok, vagyis a tevék a 2 fős játék variánszt színesítik

- » A nyulak nagy hajtóerővel rendelkeznek, de csak egyedülállóan lehet kijátszani őket
- » Borsó és Répa trikó, ami mindig az előző forduló győztesénél van. A birtokló bármikor szabadon kijátszhatja a saját szettjének +10 ponttal való növeléséhez



A játék akkor ér véget, ha már csak egy játékos marad versenyben. A forduló végén ki kell értékelni a futam jelenlegi állását.

Az a játékos, aki elsőként szakítja át a szakasz célvonalát annyival szorozza meg pontjait, ahány játékos sikerült a háta mögé utasítania. Dicsőséges győzedelmét, pedig a versenytrikó megkaparintásával ünnepelheti.

## Vizet a tevének! - 2 fős játék variáció

Ami elsőre szembetűnik, az a győzelmi trikó hiánya, a két fős verzióban nem lehet általa plusz pontokat szerezni. Helyette megjelennek a vízfordó tevék, akik extra lapot húzatnak fel az őket kijátszó játékosal. Ezen kívül még egy elem jelenik meg, egy extra lapot kell felcsapni az asztalra. A támadások és visszatámadások végső ütközeténél a győztes játékos eldönti, hogy a felcsapott lapot ki vegye a kezébe.

És igazából ennyi. A játék egyértelműen jobban működik több játékos esetén, hisz a színesítő elem, a taktikus passz ebben a verzióban kiesik.

A pontozásban nincs változás, az nyeri a játékot, aki a fordulók során a legtöbb pontot szerezte.

## Jár a mez

Egyre jobban kezdem megkedvelni a "két perc alatt elmagyarázom a szabályt és már játszhatunk is" típusú játékokat. Újra és újra sikerül meglepniük a játékkészítőket és az apró társasjáték dobozoknak. Méretük és egyszerű játékmagyarázatuk abszolút levesz a lábamról, az ütővívős játékméchanika pedig





minden alkalommal megdobogtatja a szívemet. A [The Crew - Küldetés a 9. bolygóhoz, után a MÉLYTENGERI KÜLDETÉS](#) is új szemléletmódot tanított nekem, miközben a [SCOUT](#) visszanyúlt az általam ismert alapokhoz, amit most a [VELONIMO](#)nak sikerült még egy kicsit csintalanáá is tennie. Abszolút feldobja a játékot, hogy az 1-es teknős lap segítségével csenhetek az ellenfelemtől egy lapot, ezzel esélyt adva, hogy elrontsam az általa összeállított kombót. Ez a kis apró gonoszság mennyei en megfűszerezi a játékmenetet.

A bicikliversenyzőkhöz hasonlóan nekünk is megfelelően kell beosztanunk az erőnket - jó kombinációinkat -, megfelelő stratégiát kell választani ahhoz, hogy leelőzzük versenytársainkat. A stratégiai passzolás, majd a kör közbeni visszatérés új színezetet ad a játéknak, miközben a blöffölés, a sejtelmes somolygás vagy a kihívó magatartás megteremtí a kívánt feszültséget a játékosok között.

## Nyúl és a Teknős

A szettgyűjtéses mechanika a [SCOUT](#)ban gondolkodtatóbb, mivel ott nem csak azzal gazdálkods, amit a játék elején dobott a gép, hanem menet közben a többiek szettjeiből tudsz egyre erősebb kombókat létrehozni, viszont a [VELONIMO](#)ban azzal kell taktikázni, hogy mennyi lap legyen a kezében, mert nem lesz több a fordulóban, és ha csak 1 lapod marad, akkor nagyon nehéz a sprintet győztesként befejezni.

Nekem a [VELONIMO](#) pontozása jobban tetszett abban a tekintetben, hogy az nyer, aki a többi ember előtt végező (hamarabb fogynak el a lapjai), viszont a körök erőssége szerintem felesleges; miért ér többet

az utolsó kör, mint az első? Főleg, hogy a lapok eloszlása Fortuna kezében van (házzsabállyal ez kiküszöbölhető).

A [VELONIMO](#) gyorsabb, egyszerűbb játékélményt ad, nagyobb szerencsefaktorral. A Scout taktikusabb, kevesebb szerencsével, a Velonimoval ellentétben a lapok számolhatóak akkor is, ha nem teljes létszámmal történik a játék.

Száz pedálozásnak is egy a vége: ez egy nagyszerű kisdobozos társasjáték, amit családoknak és felnőtteknek is egyaránt tudok ajánlani, főleg ha a csapat nem idegenkedik a megtévesztéstől, és preferálja a bravúros fordulatokat. A taktikusabb és stratégikusabb játékosnak a Velonimo verseny helyett a Scout cirkuszi porondját javaslom.

Drága olvasó, most már nincs más hátra, mint a rajtvonalhoz gurulni, vizespalackot bekészíteni és kilőni a startvonalról.

Mona

Utóirat:

Óriási fekete pont [DOMINIQUE MERTENS](#)-nek, aki nagyon cu ki grafikát tervezett a játéknak, de figyelmen kívül hagyott egy szerintem nagyon fontos kényelmi szempontot: csak a lapok felső sarkaiban található meg az értékek, így a kézbe vételük után állandóan jó irányba kell fordítani őket, ha esetleg fejjel lefelé lennének.





**REFLEXSHOP**

*Bruno Cathala*  
Dominique Mertens

**reflexshop**

**Tervező:**  
*Bruno Cathala*

---

**Megjelenés:**  
2020, 2022

---

**Kiadó:**  
Studio Stratospheres, Reflexshop

---

**Kategória:**  
ütésvívós, blöffölős, ladder-climbing




**7+** **2-5** **30-40'**





6+



2



10'

# 4mation

Egyszerű, de nagyszerű absztrakt játék alapötlet, hogy a versengő ellenfelek megfelelő számban akarnak egymás mellé pakolni saját jelölőikből egy közös táblán, egymást akadályozva. Ez tulajdonképpen az egyik legősibb játékmecanika; új, forradalmi megfejtései ritkán születnek. Ehhez képest a **4MATION** ugyanezt a mechanikát alapul véve egy okos csavarral és rövid játékidéjével élvezetes absztrakt filler lett.

## Hupikék vs. neon rózsaszín

Kifejezetten jó minőségű, élénk, színes bakelit kockák alkotják a játékosok készleteit, a zárt 9x9-es négyzetrács pálya pedig maga a dobozban található inzer, így villámgyorsan lehet előkészíteni egy partira. A szabályok is egyszerűek: az egyik játékos lehelyezi egy kockáját a pályán bárhová, majd az ellenfél következik, és a lehelyezés szabálya inentől annyi, hogy az új kockát kötelező az előzőleg



lerakott saját kockával élszomszédosan vagy átlósan tenni. Ez azonban nem mindig lehetséges, mert ahogy telik a pálya, elfogyhatnak a szabad helyek. Ilyen esetben a soron következő játékos az ellenfél bármelyik korábban lerakott kockája mellé teheti sajátját. Ez az egyetlen csavar, és az ebből adódó tervezési lehetőségek kellő mélységet biztosítanak ahhoz képest, amit az eddig ismert amőba



variánsok jelentettek. Egy parti addig tart, amíg valamelyik játékos sikeresen lehelyezi a negyedik saját színű kockáját egy sorban, oszlopban vagy átlósan. Mindez még akkor is belefér 10 percbe, ha a játékosok sokat gondolkodnak, de gyakran 2-3 perc alatt leperreg egy menet. Mi általában 3 nyert meccsig játszunk. Tökéletes levezető vagy bemelegítő játék tehát a *4MATION*, csodát nem kell várni tőle, de praktikus komponenskészletével utazós játéknak is tökéletes. Az a kritika jogosan érheti, hogy egy négyzetláncos lapon is lehetne játszani, és bátorítok is mindenkit, hogy így is próbálja ki, de nekem az a tapasztalatom, hogy a gyakorlatban mindig a szép dobozos játékok kerülnek elő a házilag előállított változatokhoz képest, így nálam bérelt helye van a polcon.

*bzskmrc*



**Tervező:**

Melanie Haumer

**Megjelenés:**

2021

**Kiadó:**

Piatnik

**Kategória:**

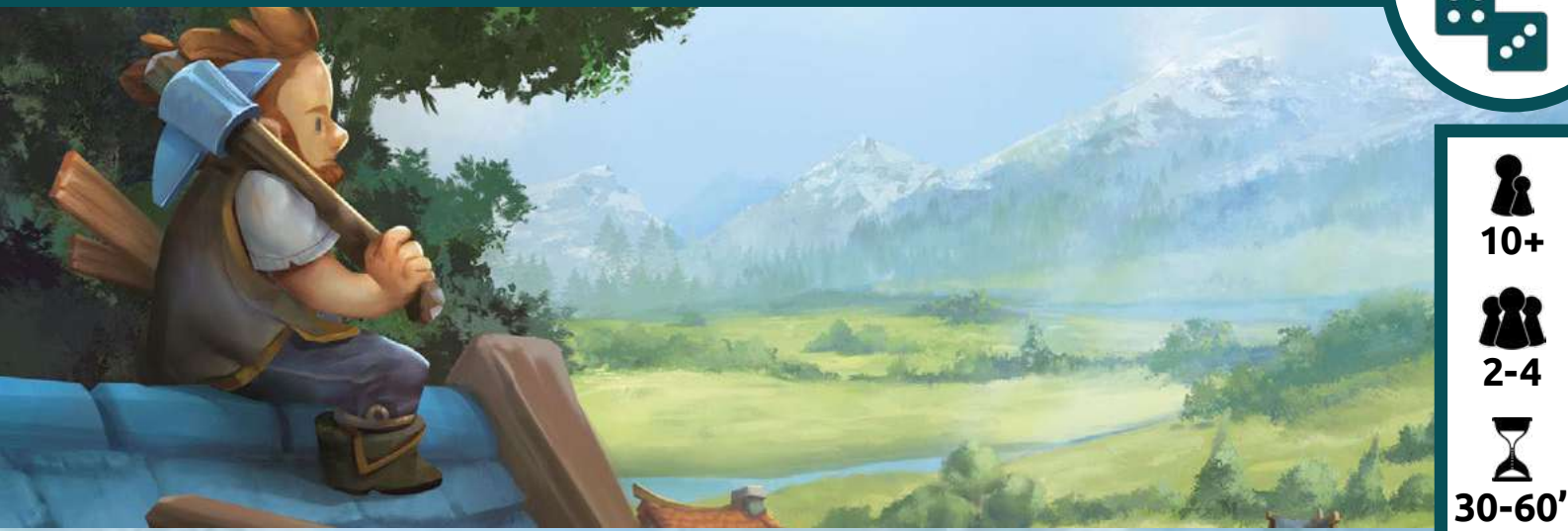
mintázatépítő

 **6+**

 **2**

 **10'**





10+



2-4



30-60'

# Little town

*Ahol az útnak vége, házak állnak, Gurulnak két keréken az évszakok  
Lejátszott sorsok egymásnak jót kívánnak, Beindul a nagybetűs élet, ha kulcsra zárnak, Oooh... oooh, az én városom...  
Madarak fent az égen, messze szállnak, a gyorsvonat néha lassít, de átrobog  
Lesütött szemmel, szerelmek arra várnak, Megsejtett jelbeszédék és nincs bocsánat, Oooh... oooh, az én városom....*

Gondolom sokan énekelve olvasták a bevezetőt, mivel aki a 90-es évek közepén nézett TV-t, az biztos belefutott a Kisváros című krimisorozatba. Persze nem sok köze van a *LITTLE TOWN*nak a határőrséghez vagy a krimihez, de ha eladnánk drága pénzért ennek a klasszikus sorozatnak a jogait Amerikába, akkor lehetne ez a címe.

Kicsit kiszakadva a befejezetlen rántott hús fogságából, nézzük meg, hogy mégis milyen ez a kisváros.

## Máté fiam

A dobozról nem igazán a kicsi szó jutna eszembe, valóban kisebb mint az átlagos társasjátékdoboz, de az *IELLO* rendszeresen használja ezt a méretet. Kinyitás után látható, hogy a táblán és a lapkákön kívül sok fa alkatrész is található a dobozban, még olyan csillagok is, amiket Hunyadi János főtörzsőrmester is megirigyelne.



Az előkészületek során tegyük ki a játéktáblát, a piacot töltsük fel építménylapkákkal, minden játékos kapjon annyi célkártyát, munkást és házat, amennyit az adott játékoszámhoz előír a játékszabály, valamint három értéknyi érmét. A pontozósáv első mezőjére kerüljön fel minden játékos színének megfelelő csillag.

A célunk, hogy a négy forduló végére több csillagot gyűjtünk, mint ellenfeleink.



## Bűvész

Egy forduló során le kell helyeznünk egy munkásunkat, amivel kétféle akciót hajthatunk végre.

Ha a játéktábla egy üres mezőjére helyezzük a munkást, akkor a vele szomszédos nyolc mezőről gyűjthetünk be nyersanyagokat – akár a táblára nyomtatott mezőről, akár építményből – vagy aktiválhatunk egy építményt. Az aktiválás során becserélhetünk nyersanyagokat pénzre, más nyersanyagra vagy győzelmi pontra. Azonban, ha ez az épület más tulajdona, akkor fizetnünk kell egy érmét a tulajdonosának.

Tulajdonolni úgy tudunk épületet, ha mi építjük meg, a munkásunk építési területre való lehelyezésével. Ilyenkor válasszunk egy elérhető építményt a piacról, fizessük be a jobb felső sarokban található árát és helyezzük le a tábla egy üres mezőjére. A lehelyezett építményre helyezzük rá egy házikonkat és lépjük le a lapka jobb felső sarkában található győzelmi pontot.





Ezek az akciók kívül bármikor teljesíthetjük egy célkártyánkat és helyettesíthetünk egy nyersanyagot 3 értéknyi pénzzel.

A forduló akkor ér véget, amikor senkinek sem maradt lehelyezhető figurája. Ilyenkor végrehajtjuk azon különleges épületek hatásait, amin egy óra szimbólum található, majd meg kell etetnünk a munkásainkat. Ehhez minden egyes munkásunk után be kell fizetnünk 1-1 halat és/vagy búzát. Amennyiben nem sikerül megetetni mindenkiket, minden egyes éhesen maradt munkás után három győzelmi pontot veszítünk.

A következő forduló előtt vegyük vissza az összes munkásunkat, mozgassuk a fordulójelzőt és a kezdőjátékos jelölő baltát pedig adjuk tovább balra.

A 4. fordulónál a játék során összegyűjtött győzelmi pontjainkhoz adjuk hozzá a kastély és az őrtorony által biztosított pontokat, valamint minden három értéknyi érme után is kapunk 1-1 pontot. Miután leléptük ezeket a pontokat, akkor tárul elénk, hogy ki a legnagyobb építész a csapatban.

## Logikus!

A nagy építészeket nem a mennyiség, hanem a minőség határozza meg és ez az egyik kvintesszenciája a játéknak. A játék során kevés épületet fogunk építeni, ezért bölcsen kell megválasztanunk, hogy mit és hova építünk. Ezért fontos, hogy az első figuránkat már úgy tegyük le a térképre, hogy olyan nyersanyagokat szerezzünk, amivel a taktikánknak megfelelő épületet tudunk megépíteni. Mivel ez egy rövid játék és négy játékos esetén legfeljebb 12 darab akciót fogunk tudni végrehajtani, ezért a kezünkben lévő célkártyák és a körsorrendnek megfelelő pozíciónk alapján,

a játék legelején már szükséges valamire elkezdni hajtani. Persze több alkalommal bele fognak köpni a Herczeg-féle vendéglői leve-sünkbe, ezért újra kell gondolnunk a terveinket.

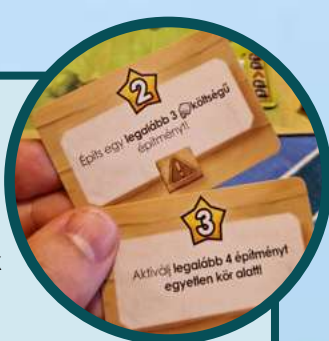
Ennek a része egy jól működő területfoglaló, ahol le tudunk zárni mások előtt jó pozíciókat és begyűjthetünk egy-egy értékes épület után pénzeket. Ez mégis egy igazán családi hangulatú játék, de lehet vele többféleképpen is játszani. Nyugodtan rakosgathatjuk a "jut és marad is" elven a munkásainkat, de egy jól elhelyezett épülettel sok bevételre is tehetünk szert.

Több játékkal természetesen szűkebbek a lehetőségeink és kevesebb ponttal fogjuk zárni a végét, míg két játékkal több építkezésre lesz alkalmunk, így ponttengerben fogunk úszni a végén.

Már csak az újrajátszhatóság az egyetlen kérdés, amit a tervezők a sok épülettípussal és azok limitált készletével próbáltak növelni. A piacra csak 12 épület helyezhető, pedig ennek duplája áll rendelkezésre, valamint a táblánk is kétoldalú, aminek az egyik oldalát lehet egy kicsit nehezebbnek nevezni.

Valójában a *LITTLE TOWN*nal jó játszani, és kicsit úgy érezhetjük minden játék végén, hogy csak most indulna be a gépezet, de már vége is. Talán ezért is marad a családi társasjáték kategóriában, pedig az alapmechanikája több tartalmat is rejthetne. Ezért egy igazi kapudrognak is lehet nevezni az olyan játékok irányába, amelyek grandiózus körülmények között nyújtanak hasonló élményt. De vigyázzunk, nehogy lecsapjon ránk a határőrség.

Δμητρε



Little town

Tervező:  
Shun Taguchi, Aya Taguchi

Megjelenés:  
2017, 2021

Kiadó:  
IELLO, Reflexshop

Kategória:  
munkáslehelyező, lapkalehelyező

10+ 2-4 30-60'







8+



2-5



20'

# Szendergő hercegnők

Palacsinta hercegnőre, Katicabogár hercegnőre és barátakra álmokórt hintett a gonosz boszorkány. Megmentésükre a vidék összes hercege felkerekedik. A sárkányok, lovagok, boszorkányok és tündérek is beszállnak, hogy támogassák a nemesekből álló csapatokat, akár rablásról vagy altatásról van szó. A hercegnők megtalálása és felébresztése sem könnyű, de... *(folytatása következik)*.

A családi és gyerekjátékok határán lavírozni sosem könnyű, mivel egy olyan játékot kell az asztalra tenni, amit a gyerekeken kívül a felnőttek is tudnak élvezni. Ezért is csodálkoztam, amikor a - már nem is emlékszem, hányadik - TJŰ-n rábukkantunk a SZENDERGŐ HERCEGNŐKre. A grafikával és az egyszerű játékmenet mögött megbújó taktikázási lehetőségekkel azonnal belopta magát a szívünkbe, ezért fel is került otthon a polcra. Hogyan is működik ez egy játékban? Ahhoz nézzük át először is a szabályokat.



## Torta hercegnő

A dobozban összesen 72 db kártyát találunk. Válogassuk szét őket a hátlapjuk alapján. A zöld hátlapúak lesznek a hercegnők, akiket egyenként pakoljunk ki az asztalra képpel lefelé. A piros hátlapú kártyákat keverjük meg és alakítsunk belőlük egy húzópaklit. Mindenkinek osztunk 5-5 lapot és kezdődhet is a játék.

A körünk során az alábbi lehetőségek közül kell végrehajtanunk egyet:

- » Játsszunk ki egy herceget, így felébreszthetünk egy hercegnőt. Válasszunk egy lefordított hercegnő lapot az asztalról és tegyük felfordítva magunk elé.
- » Játsszunk ki egy lovagot, akivel elrabolhatunk egy ébren lévő hercegnőt egyik ellenfelünktől. Ha válaszul kijátszik egy sárkányt, akkor megakadályozza az elbitorlást.
- » Játsszunk ki egy altató bájitalt, hogy visszaaltassuk egy másik játékos hercegnőjét. Ekkor tegyük vissza a választott hercegnőt képpel lefelé az asztal közepére. Ezt is meg tudjuk akadályozni, de ide varázspálcára lesz szükség.







- » játszunk ki egy udvari bolondot. Ilyenkor felfordítjuk a húzópakli legfelső lapját; amennyiben ez herceg, lovag, sárkány, bájital vagy pálca, akkor megkapjuk, azonban ha számos kártya, akkor tőlünk kezdve leszámoljuk annak értékét és az utolsó játékos húzhat egy hercegnőt.
- » dobjunk el egy vagy több lapot, hogy kártyákat húzassunk. Eldobhatunk egy bármilyen lapot, vagy két azonos értékűt, vagy három vagy több lapot, ha azok egyikének értéke megegyezik a többi összegével.



A kör végén mindenki egészítse ki a kezét, hogy a következő kört öt lappal tudja kezdeni. A játék addig tart, míg valaki összegyűjt öt hercegnőt (4-5 játékosnál négyet) vagy 50 (4-5 játékosnál 40) pontot, valamint fel nem ébresztjük az összes hercegnőt (ilyenkor a legtöbb ponttal rendelkező játékos fog nyerni).



## Rózsza hercegnő

Felmerülhet a kérdés, hogy hogyan gyűjtünk pontokat. Hát, minden hercegnőnek van egy pontértéke 5-20 pontig. Természetesen Szív hercegnő már egyedül 20 pontot ad, ezért akinél időzik, az sok támadásra számíton. Továbbá különleges hercegnők is találhatóak a páston. Rózsza hercegnő felébresztésekor azonnal felébreszthetünk még egy hercegnőt, míg Kutya és Macska hercegnők annyira nem kedvelik egymás társaságát, hogy nem lehetnek egyszerre a tulajdonunkban.

## Szivárvány hercegnő

Ezek a különleges hercegnők pont annyira fűszerezik meg a játékmenetet, hogy nem fogjuk túlbonyolítotttnak, de faék egyszerűnek sem érezni azt. Még érdekesebb teszi a játékot, hogy a megálmodója a 6 éves Miranda Evarts volt, aki egy álmatlan éjszaka utáni reggelen állt a család elé az ötletével, hogy közösen továbbfejleszték ezzel a kedves jelenséggé. A szabály is kiemeli, hogy játszva fejleszthetjük a memóriánkat, a stratégiai és alapvető számolási készségeinket. Így joggal gondolhatjuk, hogy ez egy gyerekjáték, mivel a célja a fejlesztés! Ez igaz, mivel felnőttként unalomba is fulladna, ha csak a pakli égetéséről szólna a játék. De szerencsére ez csak egyik rétege a teljes élménynek.





Sokkal fontosabb a kezünk jó menedzselése, ami persze nehéz egy ilyen magas szerencsefaktorral operáló játékban. Simán előfordulhat, hogy egy játék során nem jut a kezünkbe herceg lap, pedig valljuk be, velük lehet a legkönnyebben nyerni. De nem csak velük lehetséges a győzelem, mivel a lovagokkal és bájitalokkal ellensúlyozni tudjuk a szerencsésebb kezűeket. És időnként egy kis odafigyelésre is szükségünk lesz, hogy egy visszaaltatott Rózsa hercegnő újra felfedésével és Szív hercegnő kihúzásával sokkal közelebb kerüljünk a parti megnyeréséhez, akár egy darab herceg kijátszásával.

Tehát mi minden alkalommal tudjuk élvezni, akár hány játékkal. Egy parti hossza pont annyi, hogy nem fogja senki sem rosszul érezni magát a szerencsétlen kártyajáráson, mert neki lehet állni azonnal egy következőnek. Szóval teljes szívből tudom ajánlani, akár 5-8 éves gyerekekkel rendelkező családoknak, de még akár gamereknek is, akik fillerként akarják beszúrni két nagyobb lélegzetvételi parti közé. Ha pedig bekerülnek ebbe a világba, akkor biztos Batik herceg lennék, ő a legkúlabb.

Δημιδαε



REFLEXSHOP

Szendergő hercegnők

Tervező:  
Miranda Evarts

Megjelenés:  
2005, 2018

Kiadó:  
Gamewright, Reflexshop

Kategória:  
kézből gazdálkodós, memória







8+



2-5



20'

# Szendergő hercegnők 2: Habcsók-hadművelet

**(eddig történt)** ...haza is vinni őket már annál is nehezebb. Főleg, hogy a kétbalkezes hercegek folyton bajba kerülnek. A talán még kicsit álmos hercegnőknek kell felkötniük a harisnyatartójukat, hogy a küldetés ne érjen csúfos véget. A sárkányokat és lovakat hátrahagyva most a mesevilág mindenféle állatai lesznek segítségükre, hogy megkaphassák a „boldogan éltek, míg meg nem...” befejezést.

17 év után kedvenc hiperszomniás hercegnőink visszatértek, hogy megismerjük a történet folytatását. Most fordul a kocka, és a hercegek helyett ezúttal a hercegnőket kell kombinálnunk a mentőtársakkal, hogy elég herceget mentsünk meg a győzelemhez. A grafikákban a második rész hozza az eredeti báját, de több helyen még rá is tesz egy-két lapáttal. Meg tudja ismételni az előd sikerét vagy csúfosan a feledés szakadékának mélyébe zuhan?

## Süti herceg

Kezdjük a kulcsínnel! A **HABCSÓK-HADMŰVELET** alcímmel érkező játék nagyobb dobozt kapott, ami több alkatrészt is rejt. Az ismert kártyákon kívül új akciókártyák, mentőtárs kártyák, karton lovagok és egy dobókocka is helyet kapott benne. Az előkészületek során a piros hátlapú kártyákat keverjük össze egy húzópaklivá és tegyük az asztal közepére, majd húzzunk egy lapot a dobópaklira. A pakli köré pakoljuk ki a mentőtársakat képpel lefelé, majd jöhetnek a hercegek képpel felfelé. Minden játékos kapjon egy véletlenszerű lovagot, kapjanak egy-egy talpat, és kezdődjön is a hercegmentés.

A körünk elején dobunk a kockával; ha számot dobtunk, akkor annak megfelelő mennyiségű kártyát húzzunk, ha sárkányt, akkor mindenki adja tovább a lovagját balra,



felébbreszthetünk egy előttünk lévő szendergő hercegnőt, majd dobjunk újra. Ezután ki kell játszani az összes akciókártyánkat, amelyek az alábbiak lehetnek:

» Varázstörpe:

Dobjunk a kockával és az eredménytől függően vegyünk el egy mentőtársat, lopjunk egy kártyát, szerezzünk hercegnőt a dobópakliból vagy cseréljünk fel két lovagot.

» Csiki-csuki boszi:

Egy kártyát cserélhetünk fel egy másik játékos kártyájával.

» Szendergőfűz:

Elaltatja az összes előttünk lévő hercegnőket; ha nálunk nincs ilyen, akkor a balra ülő játékosnál és így tovább.



Ha 1-est dobsz, újradobhatod.





Az akciókártyák kijátszása után tegyük magunk elé az összes szám, hercegnő és bűbájkönyv lapokat. Itt végrehajthatunk az alábbi akcióból akár többet is:



- » Alkossunk egyenletet a számkártyákkal és húzzunk egy mentőtársat.
- » Két azonos értékű számkártya beadásával felébreszthetjük az összes szendergő hercegnőket.
- » Bűbájkönyv kijátszásával a dobópakliból kikereshetünk egy számkártyát.
- » Vagy mentünk meg egy herceget egy hercegnővel és egy hozzá tartozó mentőtárssal.

A körünk végén dobjunk el annyi kártyát magunk elől,



hogy csak öt maradjon. A körök addig folytatódnak, míg valaki meg nem ment annyi herceget, amit a szabály előír a játékosszámhoz (4, 3 vagy 2).

## Barkács herceg

Az látszik, hogy a játékmenet itt sem lett túlbonyolítva, de most nézzünk rá a részletekre. Először is bejöttek a lovagok, akik különböző speciális képességeket adnak a játékosoknak. A lila lovaggal egygyel több kártyát húzhatunk, a zölddel már hat lapot is megtarthatunk a körünk végén, a fehér véd a szendergőfüzek ellen, míg a piros segít az egyenleteknél. Egész nagy előnyt is tudnak adni, ezért érdekes, amikor a sárkány dobása esetén eggyel balra adódnak, így próbálva kiegyenlíteni az erőviszonyokat. Továbbá a hercegnők önmagukban nem képesek herceget menteni, csak egy segítővel, akivel azonos az elemük. A segítőket meg a számkártyák egyenletbe helyezésével tudjuk beszerezni, ahol az összeadáson kívül már kivonást, szorzást és osztást is használhatunk.



## Tészta herceg

Az látszik, hogy sok kapcsolódási pont van az eredeti művel, de az élmény teljesen más. A kocka behozását nem tartom jó újításnak, de szükséges volt a lovagok adogatásához, mivel nem érzem őket egyenlő erősségűnek. Az, hogy többet húzhatok vagy többet tarthatok meg, sokkal többet ad a játékhoz, mint az, amelyik





véd mondjuk a Csiki-csuki boszík ellen. Továbbá az, hogy nyílt az összes lapunk, azzal pont a blöffölés része került ki, így az első rész lelke veszett ki belőle. Nagyon sok minden múlik a szerencsén, ezért ezt inkább lehet gyerekjátéknak nevezni, mint családnak. Persze matekozunk, szettet gyűjtünk, de a segítők képpel felfele kerülnek vissza az asztal közepére, és addig nem is húzhatjuk fel őket újra, amíg van olyan, ami lefelé van fordítva, szóval a memóriajáték része is teljesen eltűnt.

Azonban mégis élveztük, de máshogyan, és ez pont elég arra, hogy ne kerüljön fel a polcra, pedig az új hercegnők és hercegek ötletesek és a segítők nevei is zseniálisak. Van itt Daraboló, Macskatapult vagy Ragaszi róka, amikhez hihetetlenül ötletes rajzok lettek megalkotva. Mégis, ez egy olyan játék, ami kicsit visszataszít abba a rossz berögződésbe, hogy amiben kocka van, az egy rossz játék, pedig akartam szeretni. Úgy néz ki, Miranda felnőtt, és már nem tudja, mit is élveznek valójában a gyereklelkű felnőttek.

Εμνηδεια



Tervező:  
Miranda Everts

Megjelenés:  
2022, 2023

Kiadó:  
Gamewright, Reflexshop

Kategória:  
kockadobós, szettgyűjtős

8+ 2-5 20'







14+

2-4



30-50'

# Judge Dredd: The Cursed Earth



Dredd bíró 1977-ben mutatkozott be elsőként az amerikai képregényszerető közönségnek. A nyomozó jövő túlnépesedett városövezetében igazságot osztó rendőrbíró-ítéletvégrehajtó alakja talán Magyarországon nem olyan népszerű, de hazájában óriási rajongótábora van a franchise-nak. A bíró karaktere, illetve az általa képviselt intézményrendszer tudatosan fordít hátat a felvilágosodás egyik fontos államhatalmi alapvetésének (a bűnüldözés, a bűn jog szerinti megítélése, valamint az ítélet végrehajtásának szétválasztása), mert csak így van esély egyben tartani a bűntől fuldokló Mega City városát. Erre a nyers, erőszakos, nem sok reménnyel kecsegtető világra épül **PEER SYLVESTER** kártyajátéka, mely a szerző nagy sikerű *THE LOST EXPEDITION* nevű szerzeményének áttematizálása. Kiprobáltuk.

Kezdjük rögtön a külsővel, és azzal, amiért a kártyák szokatlanul nagyoknak tűnnek: a *JUDGE DREDD* nem egyszerűen kártyajáték, hanem egy tisztelgő rekvizitum a franchise közel fél évszázados képregényes múltja előtt. A **DAN CORNWELL** és **RUFUS DAYGLO** koncepciójára épülő kártyarajzok egyértelműen azt a szabálytalan, brutális, kies világot hivatottak megidézni, mely eredetileg a képregényekből lehet ismert – kisebb részt pedig az óriásit bukó 1995-ös moziadaptációból, valamint a rajongók által sokkal jobban fogadott, de nem túl szépen öregedő 2012-es filmből. A rajzok ennek megfelelően nem feltétlen gyerekbarátok, de épp stízlátságuk adja meg azt az áttétet, ami miatt a nagyobb gyerekeket is be lehet vonni a játékba. No de milyen is a játék?



„Hé, paraszt, melyik út... on indult el Max Normal?”



A játék története szerint egy három bíróból álló különítmény – a nagy állóképességű Dredd, a psi képességgel rendelkező Anderson, és a diplomáciában társainál ügyesebb Giant – kimerészkedik Mega City falai mögöl, hogy az elátkozott senkiföldjén begyűjtsék Max Normalt, azt,







akinek segítségével képesek lehetnek megfékezni a városon belül tomboló járványt. Normalra persze pár rosszarcú mutáns is pályázik. A bírónak – nehézségi szinttől függően – 9-12, veszélyekkel teli helyszínen kell átverekedniük magukat és a riválisok előtt megtalálni Max Normalt. Ha a riválisok előbb érnek oda vagy egyetlen bíró sem éli túl a pusztaság viszontagságait, a küldetés kudarc.

Ezt a történetet pedig a játék egy 1-4 főig játszható játékban dolgozza fel. Egyedül is remekül lehet játszani és van benne versengő mód is, ám a legjobb kétség kívül a 2-4 fős kooperatív játékmód. A bírók mindegyike szűkös erőforrásaikkal (közös élelem, közös lőszer, indulásként fejenként öt életerő) és képességeikkel (állóképesség, diplomácia) gazdálkodnak, hogy az egyes napszakokban hajnalban illetve alkonyatkor felbukkanó találkozáskártyákat megoldják. A játék ezt „nyomozati szakasznak” hívja. Míg hajnalban az előzőleg a 60 darabos pakliból felhúzott találkozás-kártyákat a játékosoknak úgy kell kijátszani, hogy azokat utána számsorrendbe rendezve kell végrehajtaniuk, az alkonyati szakaszban a kijátszási sorrend számít majd. Ráadásul mindkét nyomozati szakasz végén kötelező ételt fogyasztani, alkonyatkor pedig az ellenfél csapata mindenképp mozog a következő helyszínre. Velük pedig csak akkor tudunk lépést tartani, ha minden olyan találkozás-kártyát megoldunk, ami a bírók haladását biztosítja.

Ehhez pedig bölcsen kell szűkös erőforrásainkat felhasználni, és nagyon okosan megválogatni (felmérni, megsaccolni), mikor melyik kártyát játsszuk ki a kezünkől a találkozás-sorba. Ha szólóban játsszuk, ez a kíváncsi akkor is fennáll, de kooperatívan játszva nagyon sok múlik azon, mikor melyik kártyával bővítjük a sort.

Azokon pedig ikonok mutatják, mit kell tennünk, illetve mi történik velünk. **Vannak kötelező események,** ezek általában erőforrás-vesztést jelentenek, kötelezően el kell őket szenvedni (sárga háttérrel

jelölt ikonok). A piros háttérű ikonok vagy ikonsorok közül egyet kell választanunk, itt már nagyobb a mozgásterünk, míg a kék háttérűek teljes egészében opcionális lehetőségek. Minden esetben erőforrásokat használunk el, képességeket vetünk be bírónk nevében, vagy épp sérülünk és sugárfertőzést kapunk az elátkozott végeken bolyongva. S közben próbálunk előrejutni a helyszíneken, melyek némelyike szintén rendelkezik valamilyen hatással a csapatunkra nézve – általában nem túl kedvezővel.



### “Egy, csak egy legény... sincs talpon a vidéken”



A *JUDGE DREDD: THE CURSED EARTH* olyan, mint a képregényben bemutatott világ: mocskos és nehéz. Mutánsok, útonálló, nyáladzó förtelmek vagy épp dinoszaurosok nehezítik a bírók dolgát, akik közül sokszor jó, ha legalább az egyikük célba ér, miközben társait már félúton felfalta a nukleáris hulladéklerakó valamelyik szökevénye. S bár a sztori afféle ameritrash-t sejtet játékként, valójában egy szokatlan kooperatív euróról van szó, amelyben az erőforrás-menedzsment azt jelenti, hogy “mindig mindentől kevés van” érzésvilággal kell lavírozni a barátságtalan helyszíneken át, a kártyahúzás miatt jelentős szerencsefaktorral, és Anderson bíró sem mindig akkor használja pszi-képességét (ami a játékban újabb találkozáskártyák húzását jelenti), amikor nekünk jól jönne. Készüljünk fel rá, hogy sokszor el fogunk vérezni félúton, vagy épp két helyszínkártyával lemaradva fogcsikorgatva nézzük, ahogy az ellenséges különítmény utoléri Max Normalt. Pár partink biztos rámegy arra, hogy megértsük:







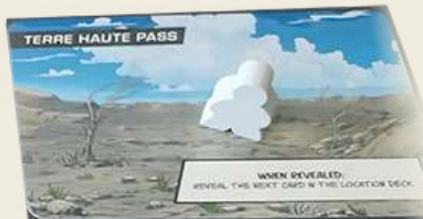
szó szerint minden egyes töltény számít a játékban, és a bírók egészségével sem jó játszani.

A játéknak ez a látszólagos kegyetlensége azonban jól illik a világhoz, melyet bemutat. Külön piros pont az ötletért, hogy a kooperáció itt ténylegesen a játékosok között, nem pedig a karakterek és azok képességei között jelenhet meg (szemben például számos dungeon crawlerrel). Ez a látszólag lényegtelen különbségtétel nagyon fontos, itt ugyanis egyetlen bíró sem kötődik egyetlen játékoshoz, minden játékos döntése hatással van mindhárom

bíróra, mindenki a teljes különítmény sorsáért felel - a tagok lényegében ugyanúgy erőforrásként használhatóak, mint a lőszer és az élelem, illetve a kaland során a teljesített találkozásokkal begyűjtött tapasztalatok (állóképesség, diplomácia). A kártyák lehelyezéséről a döntést önállóan, az általuk kínált választási lehetőségek feletti vállalásokat már együtt kell meghozniuk a játékosoknak.

Lehet, hogy a téma akár robusztus kooperatív, küldetés alapú játékot is elbírna, itt azonban érezhetően nem erről van szó. Hát miről? A *JUDGE DREDD: THE CURSED EARTH* szerintem egy kiváló kooperatív euró(szerű) filler, menő témával, kártyákkal és jelölökkel, és olyan gyors előkészítéssel, valamint elég könnyen tanulható szabályokkal, hogy az ember a szinte biztos bukás után is szívesen belevág újra és újra a kalandba. Több társasággal vagy épp magányos estéken különösen adja magát a játék 20-40 perces szórakozásra, melyben néhány mondaton kívül idegen nyelvű szöveg nincs. Okos tervezéssel és némi szerencsével pedig nyerni is lehet benne – mi az ezt tanúsító YouTube-videóval biztatjuk egyelőre magunkat. 😊

Shepard



**Judge Dredd: The Cursed Earth**

**Tervező:**  
Peer Sylvester

**Megjelenés:**  
2019

**Kiadó:**  
Osprey Games

**Kategória:**  
erőforrás gazdálkodós, kooperatív

**14+** **2-4** **30-50'**





Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin  
127. számát!  
A következő szám megjelenését november 1-re tervezzük.

### 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](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

### Támogatóink:



### További partnereink:





# CONCORDIA SALSA

## FÓRUMKÁRTYÁK FORDÍTÁSAI

Ez a promóciós anyag a **Concordia: Salsa** kiegészítő fórumkártyái, illetve egy új fórumkártyákból álló **minikiegészítő** fordítását tartalmazza. A minikiegészítőhöz 8 fórumkártya tartozik, amelyek alján egy **sózsák** ikon található. A fórumkártyák leírása és magyarázata a szabályok után található.

A minikiegészítő játszható a Concordia alapjátékkal, vagy akár a Salsa kiegészítővel együtt is. Utóbbi esetben a 8 új fórumkártyát össze kell keverni a meglévő 27 kártyával, de balanszadási okokból azt javasoljuk, előtte vegyettek ki a régi fórumkártyák közül véletlenszerűen 4 patrícius (kék) kártyát.

A minikiegészítő a Concordia alapjátékkal az alábbi szabályok szerint használható:

A játék előkészítésénél tegyék félre az egyik zöld fórumkártyát, majd keverjék meg a többi és osszátok minden játékosnak egy véletlenszerű fórumkártyát. Az a játékos, akinek a zöld fórumkártya jutott, megkapja a félretett fórumkártyát is.

A kártyák alján olvasható piros szöveg azt jelzi, hogy az adott fórumkártya mely személykártya kijátszásakor használható. Azokat a kártyákat, amelyeken nincs ilyen módon megnevezve személy, a játékos bármely körében használhatja.

A fórumkártyáknak 2 típusa van: patrícius (kék) és polgár (zöld) kártyák. A patríciusok állandó hatással rendelkező kártyák, amelyek a játék végéig a játékosnál maradnak. Ezzel szemben a polgárok csak egyszeri kedvezményt adnak, és a használatuk után el kell dobni őket.

A Salsa kiegészítő fórumkártyáit is használhatjátok a fentebb leírt szabályok szerint az alapjátékkal, az alábbi változtatások figyelembevételével:

A játék kezdetén válogassátok ki és tegyék vissza a dobozba az alábbi fórumkártyákat (ezek csupán a Salsa kiegészítővel együtt használhatóak): AUGUSTUS, MARCUS, SPURIUS, TITUS VALERIUS

Ezután a maradék fórumkártyákat keverjék meg és osszátok minden játékosnak véletlenszerűen egyet. Azok a játékosok, akiknek zöld fórumkártya jutott, kapnak egy további véletlenszerű zöld fórumkártyát. A minikiegészítő többi szabálya változatlan.



Pontosan 1 árut vásárolhatsz, mielőtt vagy miután házat építesz a körben.



**Példa:** A telepeseidet 5 vonal mentén szeretnéd mozgatni. Ezek közül 3-at telepések foglalnak el, ezért ez a mozgítás csak 2 lépésedbe kerül.



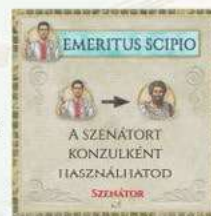
Minden körben eladhatsz egy árucikket az akciódon felül. **Példa:** Eladsz egy szöveget 5 sestertiusért.



Ha bort adsz el, darabjéért 8 sestertiusot kapsz. Viszont vásárláskor ugyanúgy 6 sestertiusba kerül. Ezenkívül nem vehetsz és adhatsz el bort ugyanabban a körben.



**Példa:** A provincia szöveget, bort és ételt is termel, amik közül bónusz áruként ételt választasz.



**Megjegyzés:** Ha a szenátort konzulként játszod ki, akkor annak szabályai szerint csak egy személykártyát vehetsz meg.



**Példa:** Egy korábban kijátszott szenátorkártyát visszaveszel a kezébe.



A körben akár 6 árutípussal is kereskedhetsz a szokásos 2 helyett. (Alapból csupán 5 árutípus van, a Salsa kiegészítő hozza be a 6. típust.)

A kártyák alján található sózsák jelzi a 8 új fórumkártyát.







Kapsz 4 extra raktármezőt, továbbá 1 téglát is azonnal.



**Megjegyzés:** Azokban a városokban is csak 1 sestertiusot spórolsz, ahol már több ház van.



**Példa:** Eladsz 1 szövetet és 3 téglát 16 sestertiusért, és kapsz további 4 sestertiusot (a 4 áru eladásáért).



Kapsz 1 sestertiusot, ha szövetprovinciában termelsz, egyéb esetben 2 sestertiusot kapsz.



**Példa:** Elcserélsz 1 téglát 1 sóra.



A körödben mozgathatod a telepeseidet. Annyi lépésed van, amennyit az építész akcióval kapnál.



Nem kell téglát fizetned a házaid után, amikor építkezelsz ebben a körben.



**Példa:** Összesen 5 provinciában van házaid, ezért 10 sestertiusot kapsz.



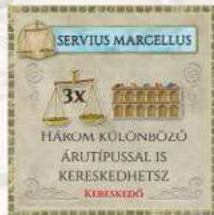
Kapsz 1 sót.



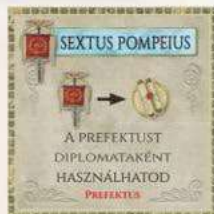
Egy másik játékos telepese melletti városba is építhetsz házat, ha az szomszédos egy saját telepéseddél. Körönként csak egy házat építhetsz egy másik játékos telepésének segítségével.



**Megjegyzés:** Ha 2 konzul van a kínálatban, lemásolhatod az egyiket, hogy megvedd a másikat.



A körödben 2 árutípus helyett 3-mal is kereskedhetsz.



A prefektust kijátszhatod diplomataként is (a normál akciója helyett), hogy lemásold egy másik játékos legutóbb kijátszott személykártyáját.



**Példa:** Elcserélsz 1 téglát és 1 szerszámot 2 sóra.



Kapsz 1 téglát és 1 ételt.



Építhetsz egy házat egy sóvárosban mindössze 1 szerszámért. A bort és a sestertiusokat így megspórolod.



**Megjegyzés:** Lerakhatod a telepést a kezdővárosba vagy egy olyan városba is, ahol már van házaid.



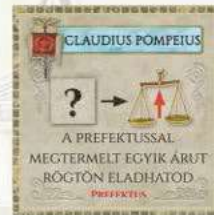
**Példa:** Ha legalább 1 szövetprovincia nem termelt még, akkor dönthetsz úgy, hogy elveszel 1 szövetet.



**Példa:** Ha 2 telepésed van, akkor 3 lépést mozoghatasz velük.



**Megjegyzés:** Megteheted, hogy csupán 1 téglát veszel (ingyen), de ez beleszámít az egyik árutípusba.



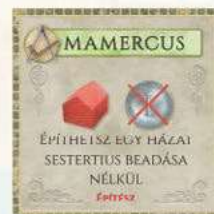
**Példa:** A körödben 2 szövetet termelsz, amiből az egyiket azonnal eladhatod 7 sestertiusért.



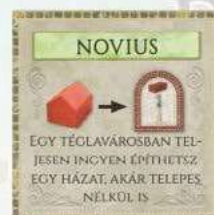
**Példa:** Megvehetsz egy konzult a kínálat jobbszélső mezőjéről 1 szövetért és 2 tégláért (az egyik szövet helyett téglával fizetve).



**Példa:** Összesen 8 provinciában van házaid, ezért 2 szerszámot kapsz.



**Példa:** A körödben egy házat építesz egy szövetvárosban. Mivel már van ott 2 ház, így spórolsz 15 sestertiusot.



A ház ingyen van, nem kell a város mellett telepésednek lennie, és nem kell építkezni sem kijátszanod.



**Példa:** Veszel 4 ételt 8 sestertiusért.



Kapsz 5 győzelmi pontot a játék végén.



**Javaslat:** Nyomtasd ki az alábbi 3 oldalt 250-300g-os papírra,  
majd vágd ki a kártyákat a segédvonalak mentén.

Ez a fordítása a Gémklub kiadó engedélyével készült.  
Minden jog fenntartva a Gémklub © és a PD-Verlag © által.

A kártyákat fordította és szerkesztette: Milánkovics Róbert (BGG: Dougie39)  
A szabályleírást fordította és szerkesztette: Bak Richárd

 <p><b>EMERITUS SCIPIO</b></p>  →  <p>A SZENÁTORT KONZULKÉNT HASZNÁLHATOD</p> <p><b>SZENÁTOR</b></p>		<p><b>MINUS DENARIUS</b></p>  1x -  <p>MINDEN KÖRBE ELADHATSZ EGY ÁRUT 2 SESTERTIUSSAL KEVESEBBÉRT</p>
<p><b>RETURNUS</b></p>  →  <p>VISSZAVEHETSZ EGY MÁR KIJÁTSZOTT KÁRTYÁT A KEZEDBE</p>	 <p><b>CURSUS ARCADIVS</b></p>  <p>A TELEPESEID MOZGATÁSÁNÁL A BÁRKI ÁLTAL LEFOGLALT UTAT NEM KELL BELESZÁMOLNOD</p> <p><b>ÉPÍTÉSZ</b></p>	 <p><b>ADVENTUS ARCADIVS</b></p> <p>1x </p> <p>VÁSÁROLHATSZ PONTOSAN EGY ÁRUT A HÁZÉPÍTÉS ELŐTT VAGY UTÁN</p> <p><b>ÉPÍTÉSZ</b></p>
 <p><b>SEXTUS</b></p> <p>6x </p> <p>HAT DARAB ÁRUVAL KERESKEDHETSZ A SZOKÁSOS KÉTFÉLE ÁRU HELYETT</p> <p><b>KERESKEDŐ</b></p>	 <p><b>VITUS MARCELLUS</b></p>  <p>MINDEN ELADOTT BOR UTÁN KAPSZ NYOLC SESTERTIUST</p> <p><b>KERESKEDŐ</b></p>	 <p><b>LINUS POMPEIVS</b></p>  →  <p>A BÓNUSZ ÁRUT SZABADON MEGVÁLASZTHATOD, AMI A PROVINCIA BÁN MEGTALÁLHATÓ</p> <p><b>PREFEKTUS</b></p>





### AULUS ARCADIUS



MINDEN HÁZ EGGYEL KEVESEBB SESTERTIUSBA KERÜL  
**ÉPÍTÉSZ**

### LUCIUS FLAVIUS



LEMÁSOLHATOD AZ EGYIK SZEMÉLYKÁRTYÁT A KÍNÁLATBÓL. KIVÉTEL: A KONZUL NEM VEHETI MEG SAJÁT MAGÁT  
**DIPLOMATA**

### CLAUDIUS POMPEIUS



A PREFEKTUSSAL MEGTERMELT EGYIK ÁRUT RÖGTÖN ELADHATOD  
**PREFEKTUS**

### FAUSTUS MARCELLUS



AMIKOR A KERESKEDŐVEL TÉGLÁT VÁSÁROLSZ, AZ ELSŐ TÉGLA INGYEN VAN  
**KERESKEDŐ**

### SEXTUS POMPEIUS



A PREFEKTUST DIPLOMATAKÉNT HASZNÁLHATOD  
**PREFEKTUS**

### SERVIUS MARCELLUS



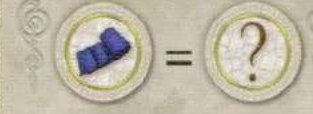
HÁROM KÜLÖNBÖZŐ ÁRUTÍPUSSAL IS KERESKEDHETSZ  
**KERESKEDŐ**

### TITUS VALERIUS



TRIBUNUS KIJÁTSZÁSÁKOR EGY BÁRMILYEN ÁRUT ELCSERÉI HETSZ EGY SÓRA  
**TRIBUNUS**

### CORNELIUS SCIPIO



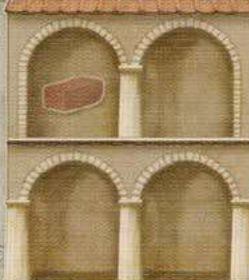
A JÁTÉKTÁBLÁN LÉVŐ SZÖVETET HELYETTESÍTHETED EGY BÁRMILYEN ÁRUVAL  
**SZENÁTOR**

### ANNAEUS ARCADIUS



HASZNÁLHATOD EGY MÁSIK JÁTÉKOS TELEPESÉT A SZOMSZÉDODBAN EGY HÁZ ÉPÍTÉSÉHEZ  
**ÉPÍTÉSZ**

### CLAUDIA AGRIPPINA



### DONATUS POMPEIUS



PREFEKTUSSAL TERMELÉS-NÉL MEGKAPOD A NEKI MEGFELELŐ SESTERTIUST IS  
**PREFEKTUS**

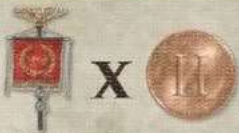
### APPIUS ARCADIUS



ÉPÍTÉS-NÉL FELHASZNÁLHATSZ PLUSZ EGY MOZGÁST A TELEPESEDDDEL  
**ÉPÍTÉSZ**



## NUMERIUS



VEGYÉL EL KÉT SESTERTIUST  
MINDEN PROVINCIÁÉRT,  
AHOL VAN LEGALÁBB EGY  
HÁZAD

## MARCUS



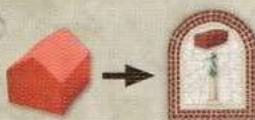
FELÉPÍTHETSZ EGY SÓVÁROST  
MINDÖSSZE EGYETLEN  
SZERSZÁM BEADÁSÁVAL  
**Építész**

## MAMILIUS



NEM KELL TÉGLÁT FIZETNEK,  
AMIKOR ÉPÍTKEZEL EBBEN A  
KÖRBEK  
**Építész**

## NOVIUS



EGY TÉGLAVÁROSBAN TEL-  
JESEN INGYEN ÉPÍTHETSZ  
EGY HÁZAT, AKÁR TELEPES  
NÉLKÜL IS

## QUINTUS



LEGFELJEBB ÖT ÉTELT  
VÁSÁROLHATSZ DARABJÁT  
KÉT SESTERTIUSÉRT

## TIBERIUS



VEDD EL A BÓNUSZ ÁRUT  
BÁRMELY AKTÍV  
PROVINCIÁBÓL

## AUGUSTUS



ELCSERÉLHETSZ KÉT  
ÁRUT KÉT SÓRA

## LAURENTIUS



ELVEHETSZ EGY  
TÉGLÁT ÉS EGY ÉTELT

## COMMODUS



EGY SZERSZÁMOT VEHETSZ EL  
MINDEN HÁROM PROVINCIÁ-  
ÉRT, AHOL VAN LEGALÁBB  
EGY HÁZAD

## PUBLIUS



ÖT SESTERTIUSÉRT  
VEHETSZ ÉS LERAKHATSZ  
EGY ÚJ TELEPEST

## JULIUS



MOZGATHATOD A  
TELEPESEIDET ÚGY, MINT  
AZ ÉPÍTÉSNÉL

## SPURIUS



KAPSZ EGY SÓT

## VICTORIA

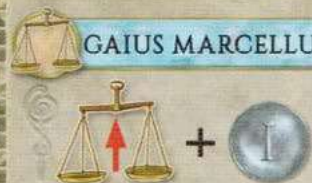


## MAMERCUS



ÉPÍTHETSZ EGY HÁZAT  
SESTERTIUS BEADÁSA  
NÉLKÜL  
**Építész**

## GAIUS MARCELLUS



MINDEN ELADOTT ÁRU  
UTÁN KAPSZ EGY PLUSZ  
SESTERTIUST  
**Kereskedő**