

1 éves

Játék

a Játékos Emberek Magazinja

20 éves a



**Piatnik
Budapest**

az ÁPRILISI szám tartalmából:

Játékismertetőik: CUBA · NIAGARA · SYLLA · TEMPLAR: THE SECRET TREASURES · HANGING GARDENS · JAMBO · ACTIVITY · AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS · SZUPERFARMER ÉS SZUPERFARMER RANCH · DIAMOND COUNTING · CSERESZNYÉSKERT · ATHENA

JÁTÉKTERVEZŐI PÁLYÁZAT!

Játék-elmélet: HOGYAN FARAGJUNK GAMERT A GYEREKBŐL?

Mi így játsszuk: STRATÉGIAI TIPPEK A KINGDOM BUILDERHEZ
KICSODA AZ ÁPRILIS BOLONDJA?

Bevezető

Kedves Játékosok!

Nehéz szívvel teszek eleget annak a kötelességemnek, hogy bejelentsem: a mostani számmal megszűnik a JEM... Itt most meg kell állnunk egy percre, és fejtet hajtanunk e rövid életű és sikertelen vállalkozás előtt. Gamerek százai (mit százai, ezrei) kérdezik: de hát miért? Nos, az ok egyszerű. Egyáltalán nem anyagi oka van ennek a döntésnek, s még csak nem is az, hogy nincs időnk a magazindra, vagy hogy ne lenne több olyan játék, amiről írni érdemes. Nem, az igazi ok az, hogy meguntuk a játékokat. Tartottunk egy szerkesztőségi ülést, és arra jutottunk, hogy eddig is csak kényyszerűségből játszottunk, vagy véletlenül, mert éppen ott járt valamelyikünk, és nem tudta, hogy mihez ül le, de igazából teljesen más érdekel minket. Egyikünk rögtön el is újságolta, hogy a hétvégén horgászni megy, a másikunk vett egy motort, és innentől csak motorozni fog, mások bizonygatták, hogy már el is égették összes játékukat, és eztán csak sörözők homályában, vastag dohányfüstben bukkanhatunk rájuk. Ennyi volt, szép volt. Köszönjük, hogy eddig velünk voltatok.

De azért nézzetek a naptárra is! Haha, remélem, nem vettétek be a fentieket! Dehogy szűnik meg a JEM, sőt, egyre több és jobb tartalommal szolgálunk a gamereknek. Viszont a mai nap, Bolondok Napja alkalmából megengedünk magunknak egy kis tréfálkozást. Egyrészt bemutatjuk a mai naphoz kötődő hagyományokat, másrészt a bolondság szellemében elmélkedünk egy kicsit egy korábbi témánkkal, a gyerekek okításával kapcsolatban. Ezen felül még vadonatúj játékok leírását is olvashatjátok, elsőként itt, a JEM-ben. Lapunknak így most két része van, úgyhogy figyelmesen olvassátok a cikkeket, hátha valami abszurdba ütköztök. Ugyanis nem mindegyik játék az, aminek elsőre látszik.

Most sem maradunk adósok egy pár jó cikkel, így a már megszokott rovatokon belül olvashattok a magazin lapjain gyerekjátékokról (*Az elvarázsolt labirintus*, *Cseresznyéskert*), logikai és fejlesztő játékokról (*Diamond Counting*, *Athena*), gazdálkodós játékokról (*Cuba*, *The Hanging Gardens*, *Szuperfarmer*, *Jambo*), kártyás-kincskeresős játékról (*Templar*), partijátékról (*Activity*) vagy komplex kártyás játékról (*Sylla*). Itt lesz megint a jól megszokott Spiel des Jahres rovat (az időben visszafelé most elérkeztünk 2005-höz, amikor a *Niagara* nyert), és egy új rovat is indul, tippkel, trükkökkel arra nézve, hogy hogyan játszunk mi egy kiválasztott játékkal, most éppen a nagy klasszikus Kingdom Builderrel.

Egy kis ráadásként – mivel épp ma egy éve, 2013. április 1-én indult el a JEM – magazinunk szerkesztői és szerzői bemutatkoznak, illetve megírjuk, hogy mi hogyan értékeljük az elmúlt egy évet. De ez azért még édeskevés lenne egy igazi ünnephez, így az 1 éves JEM és az idén 20 éves Piatnik Magyarország egy nagy közös ajándékkal lepi meg a kreatív társasozókat: itt a nagy lehetőség, hogy játékötleiteitek valóra váljanak. Pályázatot hirdetünk, amelynek nyertese egyrészt pénzdíjban részesül, másrészt a Piatnik kiadja a győztes játékot. A részletekért lapozzatok bele a magazinba.

Hogyan is szoktuk zárni a bevezetőt? Olvassátok a magazint, kövessétek a lap Facebook oldalát, olvassátok a JEM honlapját, látogassatok el klubunkba, és főleg játsszatok sokat!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

A JEM Magazin ötlete Hegedűs Csaba fejéből pattant ki. Ő kutatta fel és hozta össze az érdeklődőket. 2013 januárjában a Társasjátékos Klub egyik találkozásán ültünk össze először, és lefektettük egy játékos magazin alapjait. Egy maroknyi lelkes játékos úgy gondolta, hogy itt az ideje szenvedélyét írásban is kifejezni. Mert aki társasjátékozik, az gondolkodik is. Ezekről a játékokról pedig bőven van mit filózni és fejtegetni, de főleg érdemes bemutatni őket minél több embernek, leendő játékosoknak.

Csapatunkban tudhatunk tinédzsert, főiskolás diákot, informatikust, rendőrt, mérnököt, könyvelőt. Mi magunk végezzük a magazinnal kapcsolatos összes munkát: tervezést, témaválasztást, cikkírást, lektorálást, grafikát, honlapszerkesztést, reklámozást. Az induláskor csak néhány szerepkör kristályosodott ki: Csaba megnyerte a főszerkesztői címet; Balázs lett a tördelőszerkesztő, mint egyedüli személy, aki közülünk képes grafikailag ilyen fantasztikus formába önteni az újságot; Tivadar lett az olvasószerkesztő, mint aki mindenbe beleszól; lett egy weblapfelelős Szőgyi Attila személyében; és mindenki cikkíró lett.

Egyikünknek sem volt újságírói tapasztalata, így az indulás kicsit döcögősen sikerült. Az első számot március 20-án szerettük volna megjelentetni, de ez végül április 1-re csúszott. Reméltük, lesz, aki nem fogja poénra venni kezdeményezésünket. Azt már a legelején elhátároztuk, hogy a JEM rendszeresen megjelenő magazin lesz. Tudtuk, hogy ezzel a szokásosnál is nagyobb fába vágtuk a fejszénket, de nem akartuk ennél alább adni. Ez azt jelentette, hogy minden hónap utolsó estéit, éjszakáit előre betábláztuk.

Folyamatosan fejlődünk (és fejlődünk), reméljük, ez látszik az újság színvonalán is. Először arra döbbszünk rá, hogy muszáj ellenőriznünk egymást, mert senki sem ír hibátlan helyesírással. Így lett Tivadar a lektor. Aztán mikor rádöbbszünk, hogy egyedül kevés minden hibát kiszűrni, bővült a csapat. Így alakult meg Réka és Kiss Csaba csatlakozásával a lektorok köre, amit a többiek csak inkvizícióként emlegetnek.



Talán az olvasók számára látványosabb fejlődést jelent a rovatok megjelenése és bővülése. Kezdetben csak ismertető, és átfogó témájú cikkek (játék – elmélet) volt az újságban, majd megjelent a Spiel des Jahres díjjal kitüntetetteket bemutató sorozat, és Szőgyi Attila grafikai tudását kihasználva már minden számban megjelenik valamilyen promóciós kiegészítő, melyeket többnyire Hegedűs Csabával közösen alkotnak meg. A legfrissebb rendszeres rovat a nemrég indult, egyszemélyes készségfejlesztő gyerekjátékokat bemutató sorozat.

A szerkesztőség létszáma folyamatosan növekszik, bár van egy-két ember, aki lemorzsolódik. Az aktív magból még ki kell emelnem Varga Attilát, aki a kezdetektől fogva ontja magából az ismertetőket. Nélküle nagy bajban lennénk. A lektorok is írnak cikkeket így Réka, Kiss Csaba és Tivadar is letette kézjegyét a magazin hasábjaira. A legújabb rovat egyik oszlopos írója Anett, az elmélkedés és kutatás képviselője pedig Móni. Hosszú idő után végre megtaláltuk a legalkalmasabb és lelelkesebb kollégát, Lacit, aki a honlap és a Facebook hírmorzsáit szerkeszti. Anti cikkíró, aki ritkán hallatja a hangját, de akkor mindig valami nagyot alkot, és végül, de nem utolsó sorban Gyulus, akinek a JEM weboldalát köszönhetjük. Bárkit szívesen látunk, aki hajlandóságot érez a társasjátékos kultúra terjesztésére áldozni a szabadidejéből. Nem kell félni a cikkírástól, a (hatalmas...) tapasztalatunkat kihasználva örömmel segítünk benne. De ha valaki nem is íróként, hanem valamilyen kiegészítő feladatkörben tud hozzájárulni az újsághoz, az is hatalmas segítség.

Számomra meglepő volt, hogy ilyen jellegű szakértelem és tapasztalat hiányában milyen magas színvonalú újságot tudtunk létrehozni. Nem szabad elfelejteni, hogy a szerkesztőség minden tagja a teljes állású munkája mellett tevékenykedik a JEM-en.

„Én eddig egyetlen hátulütőt találtam a szerkesztőségbeli tagságomnak: mivel a cikkeket készülés közben, félkész állapotban olvasom először (netán én magam írom őket), és az ellenőrzések során többször is látom a végleges állapothoz egyre közelítő verziókat, egy új szám megjelenésekor már nincs meg a meglepetés varázsa. Viszont kárpótol az érzés, hogy részem lehetett egy ilyen fantasztikus alkotás létrejöttében.” (Eraman)

Magyar játékot a polcokra!

Az 1 éves JEM a 20 éves Piatnik támogatásával társasjáték-fejlesztői versenyt hirdet. Keressük a még fiókban rejtőző legjobb családi játékot, ami megérett a kiadásra. A győzelem magával von egy 1000 EUR-t érő társasjáték-kiadói szerződést, és a győztes játék megjelenik a magyar piacon.

Olyan családi játékot keresünk, amely...

- ☞ **3-4 fővel játszható**
(kevesebb vagy több játékoszám is lehetséges);
- ☞ **8 éves gyerekeknek már ajánlott**
(alacsonyabb alsó korhatár is lehetséges);
- ☞ **kártyát, játéktáblát, papírlapkát, dobókockát, fa és műanyag kellékeket tartalmazhat;**
- ☞ **lehetőleg nyelvfüggetlen**
(bár a nyelvfüggőség nem kizáró tényező);
- ☞ **megjelenésre kész állapotban van**
(a mechanikát fejleszteni, egyensúlyozni már nem kell, legfeljebb grafikai munkák vannak hátra).

A kiválasztás 3 lépcsőben történik:

1. A JEM három főből álló zsűrije csak a beküldött játékszabályok alapján előszűrést végez, hogy melyik játék felel meg a fenti kritériumoknak.
2. A JEM másik, négy főből álló zsűrije teszteli a játékokat, és véleményezi azokat. A vélemények alapján legfeljebb 10 játékot a Piatnik tesztelői csapatának figyelmébe ajánlunk.
3. A Piatnik teszteli a figyelmébe ajánlott játékokat, és kiválasztja közülük azt, amelyet meg fognak jelentetni.
4. A játékok szerzői minden lépcső után értesítést kapnak, hogy a játékuk bekerült-e a következő fordulóba vagy kiesett.

Ütemterv

A játékok prototípusának (makettjének) beküldési határideje:	2014. április 30.
A JEM zsűrije által végzett előszűrés és tesztelés vége:	2014. május 31.
A Piatnik által végzett tesztelés vége és a legjobb játék kiválasztása:	2014. június 30.
A játék megjelenése:	2014. második félév

A versenyben való részvétel szabályai

A versenyben csak a beküldő által fejlesztett, eddig sehol meg nem jelent társasjáték vehet részt.
A játék a beküldő saját szellemi terméke legyen, amely lehetőleg egyedi ötleteket és mechanikát tartalmaz. Ha a zsűrik és a tesztelők úgy ítélik meg, hogy a játék túlságosan hasonlít egy vagy több már korábban megjelent társasjátékra, akkor a nevezett játékot kizárhatják a versenyből.

A játékok prototípusát (makettjét) előre az alábbi címre kell beküldeni:

JEM Magazin, 1161 Bp. Rákosi út 93.

A játék szabályát elektronikus formában is el kell küldeni a jemmagazin@gmail.com e-mail címre.

A versenyben csak olyan játékok vehetnek részt, amelyek prototípusán és szabálykönyvében a szerző neve nincs feltüntetve. Ennek célja, hogy a JEM tesztelő zsűrije ne ismerje a játékok szerzőit. A prototípusok és a játékszabályok érkezését végző szerkesztőségi tag ellenőrzi, hogy a szerző neve sehol sincs feltüntetve, és így adja át a játékot tesztelésre.

A beérkeztetést végző szerkesztőségi tag nem lesz tagja a tesztelést végző zsűrinek. Ha a szerző neve valahol mégis fel van tüntetve, de az egyszerűen eltávolítható, letakarható, ak-

kor a beérkeztetést végző szerkesztőségi tag elvégezheti ezeket a módosításokat, még ha ezek a módosítások maradandóak is. Ha a szerző neve nem tüntethető el egyszerűen, akkor a játékot a versenyből kizárjuk.

A versenyből kiesett játékok makettjét a szerző kérésére visszaszolgáltatjuk a szerzők költségén utáneviteles csomagban, ha a visszaküldés címe meg lett adva; vagy előre egyeztetett személyes átadás útján.

Bemutatók

- 8 Cuba
- 15 Sylla
- 21 Templar: The Secret Treasures
- 25 Jambo
- 28 The Hanging Gardens
- 33 Az elvarázsolt labirintus
- 35 Szuperfarmer és Szuperfarmer Ranch
- 43 Befőttesgumi
- 44 Potato rally
- 45 Itt a béka, hol a béka?

Spiel des Jahres:

12 Niagara

20 éves a Piatnik:

31 Activity

Fejlesztőjátékok:

- 38 Diamond Counting
- 42 Athena

Játék - elmélet

- 46 Mi így játszunk: Kingdom Builder
- 48 Hogyan faragjunk gamert a gyerekből?
- 50 Áprilisi nézelődő

Bemutatkozik a JEM stábja

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 egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címeire kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.

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



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



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



GyerekJátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



Fejlesztő játékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érzeik és készségeik játékos fejlesztésére.

20 éves a Piatnik Budapest Kft.

A XIX. század végén az *“Első Magyar Játékkártya Gyár, Piatnik Nándor és Fiai”* látta el a teljes magyar piacot játékkártyával. A Piatnik család kártyái közvetlenül vagy közvetve 1896-tól jelen vannak a hazai piacon. Termékei forgalmazására a *Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne* 1994-ben megalapította budapesti székhelyű leányvállalatát. Ennek köszönhetően a Piatnik Budapest Kft. a 20. születésnapját ünnepli 2014-ben.

A Piatnik magyar leányvállalatának igen széles a repertoárja: az osztrák gyár nemzetközi viszonylatban is elismert minőségű kártyái, képkirakó puzzle-jei és nem utolsósorban rendkívül népszerű társasjátékai mellett olyan világcégeket is képvisel a hazai piacon, mint a német Playmobil (mely az idei évben ünnepli 40. születésnapját), az Amigo, a Queen Games, a Kosmos, a Hans im Glück, az olasz Clementoni, az izraeli Lemada vagy a finn Tactic. A több ezer terméket számláló, évről-évre megújuló kínálat minden szempontból követi a piaci trendeket és a hazai igényeket.

A 2014-es év a Piatnik Budapest Kft. dolgozói számára is olyan kerek évfordulót jelöl, melyet szeretnének együtt ünnepelni a társasjátékosokkal, a kártya- és puzzle-játékok kedvelőivel, illetve mindazokkal, akik azonosulni tudnak a cég mottójával:

“Aki nem játszik, túl komolyan veszi magát!”

A JEM magazin együtt ünnepel a Piatnikkal, és mostantól minden számban bemutat egy klasszikust a kiadó eddig megjelent játécai közül. Az év végéig minden számban keressétek a Piatnik cikkeket, mert lehet, hogy meglepetésre fogtok találni bennük!



Bemutatók

Cuba



Niagara



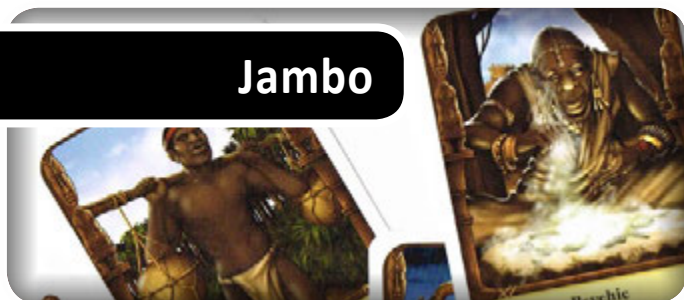
Sylla



Templar: The Secret Treasures



Jambo



The Hanging Gardens



Az elvarázsolt labirintus



Szuperfarmer és Ranch



Diamond Counting



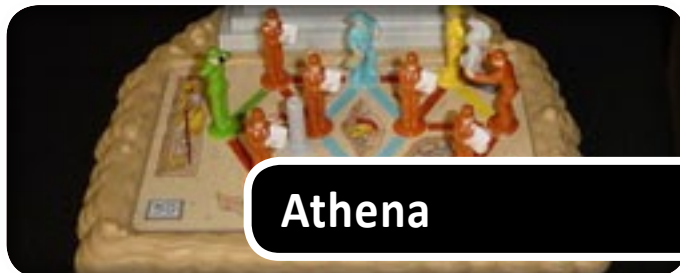
Cseresznyés kert



Activity



Athena



Cuba



Tervezők: Michael Rieneck és Stefan Stadler

Kiadók: eggertspiel és Pegasus Spiel

Megjelenés: 2007



A Cuba az első és egyben névadó játéka annak a sorozatnak, amelyhez még a JEM korábbi számaiban bemutatott [Havana](#) és [Santiago de Cuba](#) tartozik. A játékot néha a BGG-n (BoardGameGeeken) sokáig listavezető *Puerto Rico*hoz hasonlítják, bár annak ismertségét meg sem közelíti. Mindkét játékban árukat kell termelnünk és behajóznunk, amit jó előre tervezve tehetünk meg, mert a játékmechanikák alacsony szerencsefaktora kevés váratlan meglepetést okoz.

Minden játékosnak van egy saját ültetvénye, ahol építőanyagokat (kővet, fát és vizet) termelhet ki, és nyersanyagokat (citrust, cukornádat és dohányt) termeszthet. Az építőanya-

gok segítségével különböző épületek építhetők, amiket szintén a saját ültetvényünkön kell felhúzni. Az így elfoglalt területet már nem használhatjuk eredeti rendeltetésére, így gondosan meg kell terveznünk, hogy melyik építőanyag- vagy nyersanyagforrásunkat áldozzuk fel egy épületért, és az általa nyújtott előnyökért. A nyersanyagok eladhatók pénzért a piacon, vagy behajózhatók a megfelelő igényel rendelkező hajóra, és ezáltal győzelmi pontokat lehet szerezni. Ezen kívül a megfelelő épületek segítségével átalakíthatók árucikkékké: a cukornádból rumot, a dohányból szivart lehet előállítani. Ha nincs megfelelő épületünk, akkor ezeket a piacon is megvásárolhatjuk. Az árucikkek nem érnek többet, mint a nyersanyagok (csupán a piacon a kezdeti árak magasabb), de a behajózási lehetőségen kívül egyes épületek segítségével is beválthatók győzelmi pontra.



A központi táblán található a Parlament, ahol a játék egyik egyediségét adó törvénytervezeteket előterjesztik, illetve megszavazzák. A kikötőben sorban állnak a hajók, amelyek a rajtuk ábrázolt igények szerint fogadják a nyersanyagokat és árucikkeket győzelmi pontokért cserébe. Minél tovább várakoznak a kikötőben, annál több pontot ér a megfelelő áru berakodása. A piacon nyersanyagokat és árucikkeket lehet vásárolni és eladni. A kereslet és ár viszonya nagyon egyszerűen van modellezve: az egyes áruk külön-külön sorba vannak rendezve, és minden egyes darab 1 pesoval drágább az előzőnél. Így az áru, amire nagy a kereslet, gyorsan nagyon drága lesz, ha viszont egy árura nagyon nincs szükség, és mindenki csak eladni akarja, akkor egy idő után szinte teljesen elértékteleenedik. A tábla jobb oldalára kell felsorakoztatni a megépíthető épületeket. A játék elején ezek közül mindegyik elérhető, és a megfelelő építőanyagok befizetésével bármelyik megvásárolható.

A játék 6 fordulóból áll, amelyek mindegyikében a játékosok 4-4 akciót hajthatnak végre. Az elérhető 5 lehetséges akciót 5

különböző szerepkártya segítségével lehet végrehajtani, amelyekből minden játékos birtokol egyet. Egy körben az aktuális játékos kijátszik egy, abban a fordulóban általa még nem használt lapot, és végrehajtja a rajta lévő akciót. Amikor minden játékos végrehajtott 4 akciót, az akciófázis véget ér. A megmaradt 5. lapokat a törvénytervezetekre szavazásnál lehet majd használni. A szerepkártyák miatt a játékot be szokták sorolni a szerepválasztós mechanizmusú társasok csoportjába, de ennek nincs igazán alapja. Lényegében minden játékos 5 lehetséges akcióból általa választott 4 különbözőt hajthat végre egy fordulóban, csupán ennek megvalósítása szerepkártyák segítségével történik.



A munkás segítségével lehelyezhetjük a munkásfiguránkat az ültetvényünk egy mezőjére, és az így kiválasztott mezővel azonos sorban és oszlopban lévő, még szabad mezőkről begyűjthetjük a megfelelő építő- és nyersanyagot.

A kereskedő segítségével a piacon adhatunk-vehetünk nyersanyagokat és árucikkeket. Ha mégsem

akarunk vásárolni vagy eladni, akkor alternatívaként ingyen beszerezhetünk egy szabadon választott építőanyagot vagy nyersanyagot. Egy fordulóban csak egy játékos választhatja, hogy ingyenes építőanyagot szerezzen, és csak egy játékos szerezhethet így ingyenes nyersanyagot.

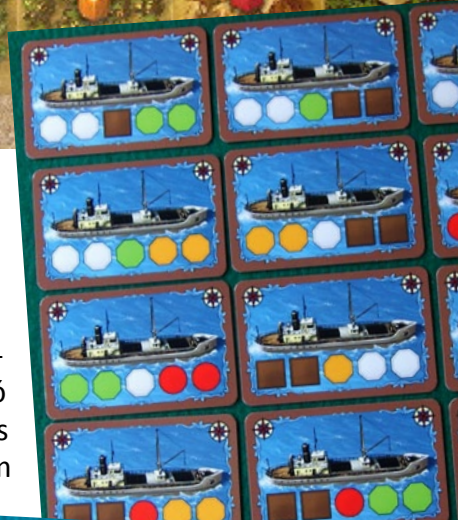
A mérnökkel a még elérhető épületek közül választhatunk, és építhetünk meg egyet. Alternatívaként fordulónként egyszer lehet építés helyett 2, illetve 1 győzelmi pontot szerezni.

A munkavezetővel az ültetvényünkön található épületeket használhatjuk. A játék elején egyetlen épülettel rendelkezünk: a raktár használatával a termelt nyersanyagok nem romlanak meg a kör végén, hanem akármeddig tárolhatóak. Ha már több épületünk van, választhatunk, hogy az egyik, akárhol elhelyezkedő épületünket akarjuk használni, vagy a munkásfiguránk aktuális mezőjével azonos sorban és oszlopban lévő épületek mindegyikét. Emiatt nagyon fontos hosszú és rövid távon is előre tervezni ebben a játékban. Az épületeink elhelyezkedését nem csak az határozza meg, hogy milyen építő- vagy nyersanyagot biztosító mezőt áldozunk fel érte, hanem hogy az elhelyezkedése megkönnyíti-e a használatát. A munkás használata során a munkásfigura áthelyezését pedig nem csak a szükséges építő- és nyersanyagokat biztosító mezők elhelyezkedése, hanem a később használni kívánt épületek helye is meghatározza, mert a munkásvezető használata során a munkásfigura nem helyezhető át, ez csak a munkás akciójának használatakor lehetséges.

A polgármester segít a behajózásban. A kikötőben várakozó legfeljebb 3 hajó egyikére akárhány megfelelő nyersanyagot és árucikket behajózhathatunk győzelmi pontokért cserébe. Alternatív akcióként, a behajózás helyett körönként egyszer választható 4, illetve 2 peso begyűjtése.

Minden forduló az új törvénytervezetek előterjesztésével kezdődik. Mindig 4 különböző típusú tervezetet fedünk fel:

Az adótörvény meghatározza, hogy az adott fordulóban hány pesót lehet befizetni adóként. Érdekes módon ennek befizetése nem kötelező, de erősen ajánlott, mert 2 győzelmi pontot ér.



A beszolgáltatási rendelet az adótörvényhez hasonló, csak nem pénzbeli befizetést, hanem építő- vagy nyersanyag beadását teszi lehetővé 2 győzelmi pontért cserébe. Ha a forduló végén az adótörvény és a beszolgáltatási rendelet által meghatározott befizetést is teljesítjük, akkor összesen 5 győzelmi pontot kapunk.

A támogatási rendeletek megadják, hogy mi alapján (pl. épületek vagy beépítetlen területek száma) alapján lehet bónusz győzelmi pontot szerezni.

Az egyéb jogszabályok a valós élethez hasonlóan már nem előnyt, hanem kellemetlenséget okoznak. Általában a játék valamelyik aspektusát akadályozzák vagy tiltják le, pl. lecsökken a piac kínálata, vagy a munkással egyszerre csak az ültetvényünk egyetlen mezőjéről lehet nyersanyagot szüretelni.

A forduló elején megismerjük az új tervezeteket, de csak a forduló végén szavazunk azok elfogadásáról, így előre tudunk tervezni, hogy a szavazáshoz mennyi szavazattal szeretnénk rendelkezni. Szavazni egyrészt a megmaradt szerepkártyánk értékével lehet, ami 1-5 között változik a fenti sorrendnek megfelelően. De ne csüggedjünk, ha az adott fordulóban elhasználtuk a nagy szavazóértékű lapjainkat, mert a szavazást meg lehet támogatni egy kis pénzzel: minden erre a célra használt peso 1 szavazatot ér. A szavazás után annak végkimenetelétől függetlenül a vesztegetésre, akarom mondani szavazásra használt összeg elveszik. A legtöbb szavazatot szerzett játékos a 4 törvénytervezetből pontosan 2-t hatályba léptet, felülírva azokkal az adott típusba tartozó korábbi törvényeket. Végül az éppen érvényben lévő törvényeket végre is kell hajtani.

A forduló végén a megtelt vagy a túl régóta várakozó hajók kihajóznak, és annyi hajó érkezik, hogy 3 legyen a kikötőben. Ilyenkor felfordítunk egy negyedik hajólapot is, ami majd a következő fordulóban fut be a kikötőbe, de már előre lehet vele tervezni, hogy milyen nyersanyagokat és árucikkeket lehet majd rá behajózni.

Különböző taktikák léteznek, de a behajózás szinte minden esetben létfontosságú. Úgy tűnik, ezzel az akcióval lehet a legkönnyebben győzelmi pontot szerezni, de ehhez nagyon fontos az időzítés: a megfelelő nyersanyagok és árucikkek beszerzése, és a behajózás pillanatának megfelelő megválasztása, amikor a többi játékos előtt rakodunk be, de lehetőleg olyan hajóba, ami már egy ideje a kikötőben rostokol, és így több győzelmi pontot kapunk cserébe. Közkedvelt taktika még a dohányszárító építése, amivel a dohányból szivart lehet előállítani, és mellé egy szivar kávéház felhúzás, ahol a vendégek a szivarért győzelmi ponttal fizetnek. Az épületek megfelelő elhelyezésével lényegében két akciót, a munkást és a munkavezetőt felhasználva állandó bevételhez juthatunk. Sajnos a tapasztalat azt mutatja, hogy sem ez a taktika, sem ennek párja, ami a cukornád-rom átalakításra alapul, önmagában nem elegendő a győzelemhez. Ugyanígy a győzelmi pontot biztosító épületek mellé is kell egyéb pontbevételi forrást találni. A pénzt adó épületek is erősek lehetnek, hiszen a sok pénzből nem csak olyan árucikket tudunk venni a piacon, amire éppen igény van a hajókon, de a tervezetekre szavazás megnyerésével a számunkra megfelelő törvényeket léptethetjük hatályba.

Általánosan elmondható, hogy a „sok kicsi sokra megy” elv érvényesül. Ugyan egy jól időzített berakodással egyszerre akár 10-12 győzelmi pontot is szerezhethetünk, de ehhez több forduló előkészítés kell, és jellemzőbb egy behajózás során 3-6 pont szerzése. Így már az adók befizetésével szereshető körönkénti 5 győzelmi pont sem elhanyagol-





ható, és a törvények megfelelő megválasztásával, és ezáltal az ellenfelek hátráltatásával apró lépésekkel kerülhetünk közelebb a győzelemhez.

Mint említettem, a játék szerencsefaktorra alacsony (bár nagyobb, mint a Puerto Ricoban): csak a törvénytervezetek sorrendje és a kikötőbe érkező hajók igényei változnak. Emiatt könnyű belátni, hogy taktikánkat főleg a tervezés és a többi játékos cselekedetei határozzák majd meg. Ellenfeleinket mindenképpen érdemes figyelni, mert nem csak az általuk termelt és vásárolt áruk fontosak, hanem egy jó kombináció létrehozásával nagy károkat tudnak okozni, bár megfelelő ellenlépésekkel ezeket elkerülhetjük. Például ha egy

játékos abban a fordulóban, amikor a korrupciós törvény hatályban van, ami alapján a szavazásoknál nem lehet pénzt használni a szavazatok számának növeléséhez, a legnagyobb értékű polgármestert

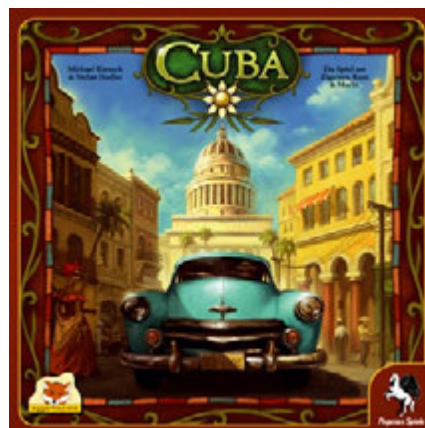
tartja meg a szavazáshoz, akkor nagy esélye van megnyerni a szavazást. Ha ez olyankor történik meg, amikor neki nem feltétlenül szükséges behajózni árukat, mert van alternatív forrása is győzelmi pontok szerzésére, míg az ellenfelei folyamatosan hajóznak be árukat, akkor ez a játékos akár több körön keresztül is irányíthatja a törvények szavazását, amíg egy másik játékos fel nem áldozza a behajózásra használt polgármesterét a szavazási monopólium letörésére.

A játék enyhén nyelvfüggő a szerepkártyák és a törvénytervezetek miatt, de az akciókat 1-2 forduló alatt meg lehet tanulni, a tervezetek szövegei pedig segédlet segítségével könnyen kezelhetők. Az újrajátszhatóságot növeli, hogy minden játékosablának két oldala van: az egyik oldal minden játékosnál azonos, míg a másik oldalon minden esetben az építő- és nyersanyagok elrendezése egyedi. Ugyan a szavazás nem mindenkinek jön be, akik az ilyen jellegű játékokat kedvelik, de szerintem éppen ez és a törvénytervezetek mechanizmusa teszik pikánsná a játékot. Az ültetvényünkön az épületek helyzete és a munkásfiguránk lehelyezése, ami több akciónkat is meghatározza, sem igazán jellemző. Általánosságban minden gamernek ajánlom, legalább kipróbálásra.

Eraman

summárum

Cuba



Tervezők:	<i>Michael Rieneck és Stefan Stadler</i>
Megjelenés:	<i>2007</i>
Kiadók:	<i>eggertspiele és Pegasus Spiele</i>
Kategória:	<i>Szavazós, erőforrás-menedzselős stratégiai játék</i>
Ajánlott életkor:	<i>10+</i>
Játékosok száma:	<i>2-5</i>
Játékidő:	<i>120 perc</i>



Niagara



Tervező: Thomas Liesching

Kiadó: Zoch Verlag

Megjelenés: 2004

Haragosan tajtézkik a víz körülöttem. Érzem, ahogy a Niagara erős sodrása magával ragadja a kenumat. Váratlanul egy örvény tűnik fel előttem, ezért gyorsan belenyomom evezőmet a vízbe.

Megfeszülnek a karomban az izmok, ahogy küszködve próbálom kis csónakomat a veszélyes örvény közeléből elirányítani. Hirtelen egy hullám dobja meg a hajót, mire ösztönösen lenézek a lábamnál heverő hátzszakomra, ahová a drágaköveimet rejtettem. Feltámad a szél, és sötét viharfelhők jelennek meg az égen: hirtelen rosszabbra fordult az időjárás. Vajon ezt kinek köszönhetem pont itt, a vízesés közelében? Egyre hangosabban dübörög a fülemben a félelmetes vízesés zúgása.

Miközben erőmet megfeszítve próbálom hajómat a biztonságos kikötő felé irányítani, egy rémült kiáltást hallok, és látom, hogy egy szerencsétlen ellenfelem kenuját elragadja az ár, és eltűnik a vízesés feletti párában.

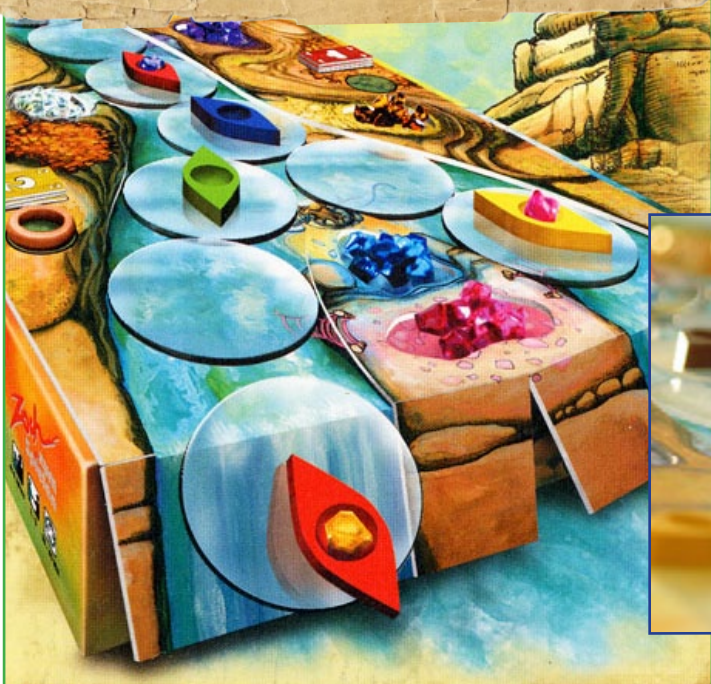
Elmorzsolok egy gyors imát a folyó szelleméhez; remélem, ez segít abban, hogy ép bőrrel megússzam ezt a kalandot.

Thomas Liesching társasjátéka, a Niagara 2005-ben lett a Spiel des Jahres cím győztese. A játékban bátor kalandorok küzdenek a Niagara észvesztő sodrásával, hogy drágaköveket gyűjtsenek a folyó mentén. A játék eredetisége már a doboz kibontásakor eléggé szembetűnő, ugyanis a doboz maga lesz a játéktábla alapja. A táblán a Niagara fut végig, amely végül két vízesésre szakad szét. A játékpálya közepén egy kimélyített folyómederben úsznak kenuink. A folyómederben lévő vizet átlátszó műanyag korongok szimbolizálják, amelyek minden kör végén mozgásba lendülnek, a folyó sodrását jelképezve. A folyó két oldalán ötféle drágakő lelőhelyei sorakoznak, itt kell a játékosoknak a drágaköveket a csónakjaikba tenniük, és biztonságban kijuttatni a partra.

Minden játékos kap 2 csónakot és 7 kártyát. A kártyákon számok szerepelnek 1 és 6 között, a hetediken pedig egy felhő, ami az időjárást jelképezi. A számok azt adják meg, hogy hány lépést kell megtennünk csónakjainkkal a folyómederben lévő műanyag lapkákon; a felhővel pedig a táblán jelzett időjárást befolyásoljuk.

A játék menete egyszerű: a játékosok lefordítva maguk elé tesznek egy lapot, majd a kezdő játékos (akinel az úszógumi van), felfordítja a lapját, és az ott lévő számnak megfelelően lép a kenujával, majd sorban jönnek a többiek. A kijátszott lapokat félretesszük, így azok akkor kerülnek ismét kézbe, ha már mind a 7 kártyánkat kihasználtuk. Aki felhőlapot játszott ki, az az időjárás-jelentésen lévő felhőt mozgathatja.

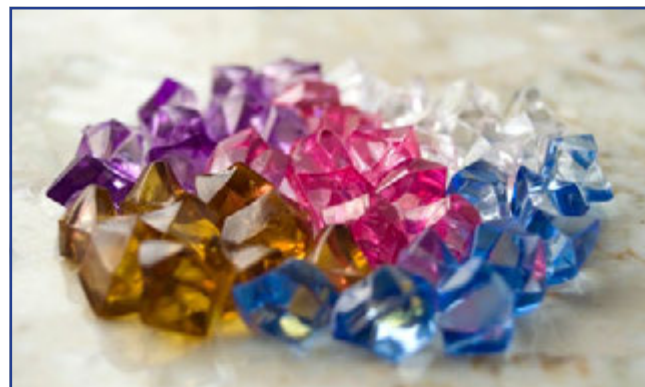
Az időjárás a folyó mozgási sebességét változtathatja meg: jó idő esetén lassul, rossz idő esetén pedig gyorsul a folyó. A kör végén megnézzük, melyik volt a legkisebb értékű kijátszott lapka, majd ehhez hozzáadjuk az időjárás aktuális állását (+2 és -1 között), majd a kapott eredménynek megfelelő számú átlátszó műanyag korongot tolunk felülről a folyóba, ezzel imitálva az áramlást. Mivel a csónakok a korongokon helyezkednek el, így a folyó áramlásával azok is sodród-



A Niagara-vízesés egy hatalmas vízesésegyüttes a Niagara folyón. Kanada és az Amerikai Egyesült Államok határán fekszik, elválasztva Ontario tartományt és New York államot. Körülbelül 12000 évvel ezelőtt, az utolsó jégkorszak végén keletkezett. Az akkori gleccserek elolvadásakor alakultak ki a Nagy-tavak a két ország határán. Az öt tó nem azonos tengerszint feletti magasságban helyezkedik el, így az azokat összekötő folyókon számos zuhatag alakult ki. Közülük a legnagyobb az Erie és az Ontario-tavakat összekötő Niagara folyón található.

A Niagara – Mennydörgő Víz – nevet az indiánok adták a hatalmas vízesésnek. A Niagara folyó az Erie-tóból ered, s hosszú kilométereken keresztül békésen hömpölyög, majd az Ontario-tóhoz közeledvén hirtelen felgyorsul, s vágatva érkezik meg a zuhataghoz, ahol fülsiketítő dübörgéssel, valóban mennydörgő vízként zúdul le a mélybe. Odafönn, a vízesés felső peremén a Kecskesziget választja ketté a folyót. Az óránként lezúduló víztömeget 30 millió köbméterre becsülik. A 70–90 méter mély, meredek sziklafalakkal körülvett szakadékból, ahová az óriási mennyiségű víz lezuhan, valóságos párafelhők szállnak fel, amelyek nagy messzeségből is láthatók, s maga a „mennydörgés” 50 kilométer távolságból is hallható. Ezt a természeti csodát, világunk egyik legkedveltebb úti célját évente tízmillió turista keresi fel.

nak a vízesés felé. A vízesés közvetlen szélén lévő mezők – az esetleg rajtuk lévő csónakkal együtt – lezuhannak. Érdekes figyelni a folyó mozgására, mert egy drágakőért visszavásárolható a lezuhanó csónak, de ezt a hátrányt nem könnyű ledolgozni.



A mozgáspontokat teljesen le kell lépni, kivéve, ha a megszerzett drágakővel kevesebb lépéssel is hazaérünk. A mozgáspontok mindkét csónakra vonatkoznak, ha azok mind vízen vannak. A drágakő felvétele 2 mozgáspontba kerül. Nehezítés, hogy ezt csak a mozgásunk elején vagy végén tehetjük meg, azaz ha valaki 5-ös lapot játszott ki, az léphet 3-at, és berakhat az üres csónakjába egy drágakövet; vagy a mozgása elején berakhat egy drágakövet, majd léphet 3-at.



Az interakciót növeli, hogy lophatunk ellenfeleinktől. Amikor üres kenunkkal a folyón felfelé haladva pont egy olyan mezőn ér véget a mozgásunk, ahol egy megrakodott csónak áll, onnan ingyen ellophatjuk a rajta lévő drágaköveket.

Figyelni kell arra, hogy a többiek milyen lapokat játszottak már ki, hiszen azokat mindenki csak akkor kapja vissza, ha már mindet felhasználta. Figyelni kell a játékosok sorrendjére is, főleg ha kincset akarunk valakitől lopni. A játék addig tart, míg valaki össze nem gyűjt 4 egyforma, 5 különböző vagy 7 bármilyen színű drágakövet.



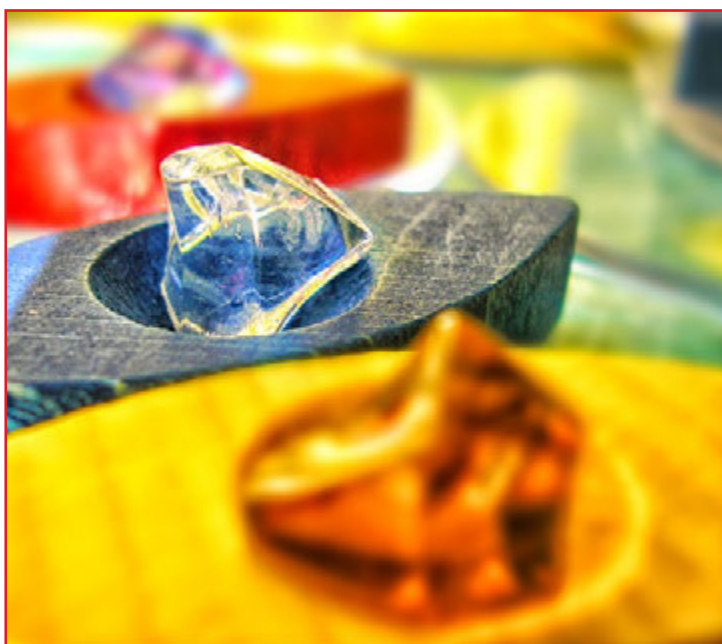
A Niagara egyszerű szabályokkal működő családi játék. A magyar játékszabály a Gémklub oldaláról letölthető, bár ehhez az egyszerű játékhoz sikerült egy elég hosszú játékszabályt írni, amiből nem annyira könnyű megérteni az alapvetően egyszerű játékot. A játék gyönyörű kivitelű, mely már megjelenésével is feltűnést kelt. A doboz felhasználása a játékhoz igazán remek ötlet.

A játék igényel némi tervezést, már csak azért is, mert 7 drágakő van egy lelőhelyen, és a játékosok stratégiái keresztülhúzzhatják a számításainkat. Ezáltal izgalmassá válik a játék, amit a folyó sodrása még tovább növel. A színes csillogó kövek gyűjtése a gyerekek és felnőttek számára egyaránt érdekes, és vidám hangulatot teremt.

A játék nagy hátulütője, hogy elég könnyen kiismerhető, a terep mindig ugyanaz, a feladat sem változik. A játékba leginkább a folyó áramlása csempész dinamikát, de ez egy idő után nem biztos, hogy mindenkinek elég. Viszont éppen ezért lehet ajánlani családoknak, akik kisgyerekekkel játszanak, hiszen az ő esetükben a játék gyors kiismerése előny – bár lehet, hogy náluk érdemes kihagyni a drágakőlopás lehetőségét. Gyakorlottabb játékosok próbálják meg a Folyó Szelleme kiegészítővel izgalmasabbá tenni a játékot.

Kincsvadászok, csónakra fel!

maat



summárum

Niagara



Tervező:	Thomas Liesching
Megjelenés:	2004
Kiadó:	Zoch Verlag
Kategória:	Gyűjtögetős, szállítós társasjáték
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	3-5
Játékidő:	45 perc



Sylla



Tervező: Dominique Ehrhard

Kiadó: Ystari Games

Megjelenés: 2008

I. e. 79-ben járunk, amikor a diktatúrájáról, reformjairól és hedonista életmódjáról híres-hírhedt Sulla (*egyres írásmódok szerint Sylla*), Róma teljhatalmú diktátora váratlanul lemondott hatalmáról. Kormányzása alatt a római szenátus ismét megerősödött, felidézve régi dicsőségét. Versengő szenátorok küzdenek a hataloméért, akik mind maguk mellé akarják állítani a népet. Az emberek éhesek, kenyeret és cirkuszt akarnak. Csak a legravaszabb politikusok tudják kihasználni a jelen szituáció előnyeit. **Dominique Ehrhard 2008-as játékában, a Syllaban a játékosok a római szenátorok bőrébe bújnak, hogy nagy műveket hozzanak létre, és megoldják a köztársaság politikai problémáit. A játék végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb dicsőségpontja van, ezáltal átveszi Róma vezetését. A Sylla egy olyan európai típusú játék (eurogame), amely szépen illeszkedik a játék tematikájához.**

Az Ystari Games az összetett játékaikról híres, és nincs ez másként a Syllaban sem. A játék 5 fordulóból áll, és minden fordulóban 7-7 fázis van. A játék során a játékosokat ötféle karakterkártya segíti:

Szenátorok: Szavazatok adnak az első consul választásánál (I. fázis) és a Nagy Mű építésénél (VI. fázis).

Kereskedők: Pénzt hoznak (IV. fázis).

Légionáriusok és Vesta-szűzek: A negatív események ellen tudnak küzdeni (V. fázis).

Rabszolgák: Nincs különleges hatásuk, de hasznosak az épületek megvásárlásánál, és a játék végén a felszabadított rabszolgák dicsőségpontokat hoznak.



Minden kártyán látható 1 vagy 2 (rabszolgák esetén 3) különböző színű hatszög, amikkel licitálni lehet majd a III. fázisban az épületekért. A karakterek egy része keresztény (egy hal jelöli), ami lehet negatívum, amikor a keresztényüldözés esemény hatályban van, viszont pozitívum a játék végén. A játék utolsó fordulóján a kereszténység eljövetelkor minden keresztény karakter 2 dicsőségpontot ér a játékosnak, vagyis érdemes minél több keresztényt az embereink között tudni.

A játék kezdetén minden játékos kap egy tízlapos kártyacsomagot, amelyekből titokban egyszerre kiválasztják a kezdő négy emberüket, majd a maradék lapokat mind összekeverik, és a továbbiakban ezekből szerezhetnek majd további embereket. Kezdő tőkeként mindenki kap 3 dénárt, és ha a kiválasztott embereink között kereskedő is van, azért is kapunk plusz dénárt.

Minden forduló elején felcsapunk 6 karakterkártyát és 6 épületet, illetve az első forduló előtt 3 eseménykártyát és az állandóan jelenlévő Hanyatlás eseménykártyát, valamint ekkor tudjuk meg, melyik az a Nagy Mű, amit a forduló végén megépíthetünk.



Az i. e. I. században Rómában politikai változások váltak szükségessé, mivel a városállami intézmények már alkalmatlanok voltak a hatalmas Római Birodalom kormányzására. A változások kettészakították a római elitet, ami a politikai küzdelmek eldurvulásához vezetett. Ebben a bizonytalan helyzetben növekedett meg a hadsereg és a két tehetséges hadvezér: Caius Marius és Lucius Cornelius Sulla befolyása.

Sulla a hadseregreformjáról is híres Marius alatt kezdte meg katonai pályafutását, lovasságának parancsnoka lett. Katonai sikereire (Jugurtha numida király, illetve a germán törzsek ellen harcolt sikeresen) Marius féltékeny lett, így kapcsolatuk megromlott. Mariust a néppárt, Sullát pedig a konzervatívok támogatták. I. e. 91-ben az itáliai szövetségesek fellázadtak, az ellenük folytatott háborúban Sulla ért el nagyobb sikereket, így őt nevezték ki a Kis-Ázsiát és a görög provinciákat fenyegető VI. Mithridatész elleni seregek vezérévé, de a néppárt elérte, hogy a főparancsnoki posztot mégis Marius kapja meg. A kegyvesztett Sulla – zsákmányra éhes légióira támaszkodva – válaszul megtagadta az engedelmességet, és Róma városa ellen vonult. Mariust a jog nyílt sárba tiprása olyan váratlanul érte, hogy nem tudott felkészülni az ellenség fogadására, így riválisa akadály nélkül vonult be.

Marius híveivel Afrikába menekült, miután azonban Sulla a Balkánra ment harcolni, az egyik kinevezett consul (Lucius Cornelius Cinna) Mariusszal az oldalán, egy hadsereg élén megszállta Rómát. Az idős Marius visszatérését szörnyű vérengzés követte; Sulla törvényeit eltörölték, és a pontoszi királlyal háborúzó férfi elfogására erős sereget küldtek. Marius azonban hamarosan meghalt, majd egy lázadás során Cinna is életét veszítette.

Időközben Sulla sikeresen visszafoglalta VI. Mithridatésztól a görög provinciákat, és fegyverszünetre kényszerítette. A Sulla elfogására küldött seregek vezére gyilkosság áldozata lett, így a légiók átálltak Sulla oldalára, aki visszatért Itáliába, és sorra leszámolt Marius híveivel. A győztes nem ismert kegyelmet: az összes hadifoglyot kivégeztette, büntetőexpedíciókat küldött az ellenfeleit támogató területek ellen, listát állított össze a néppártiakból és támogatóikból. Aki felkerült a listára, azt bárki meggyilkolhatta jogi következmény nélkül, és még jutalmat is kapott. A listán lévők vagyonát elkobozták, és nyilvános aukción elárverezték, utódait pedig megfosztották politikai jogaitól. Sulla körének személyes ellenfelei és jelentős vagyonnal rendelkező emberek is a listára kerültek. Sulla fegyveres erejével és reformjaival sokat tett a zűrzavar felszámolásáért, ám a régi res publicat azzal sem tudta feltámasztani, hogy három év után lemondott a hatalomról.

A játék során folyamatosan figyelni kell a helyzetet Rómában: a Köztársaság-létra mutatja az emberek aktuális elégedettségi fokát az alábbi témakörökben: Polgári Szellem, Egészség, Szabadidő és Éhínség. A Köztársaságjelzők középről indulnak, és folyamatosan mozognak a krízis (bal) és az ideális (jobb) oldal között. A játék végén a Köztársaságkorongok a korong helyzetétől függően adnak pontokat a játékosoknak. Az Éhínségjelző a 0-n kezd, és jobbra mozog, ahogy az éhínség nő, és azon játékosoktól vesz el pontot, akik nem tudnak elég kenyeret adni a plebejusoknak (akik a római polgárok döntő részét adják).



Eddig az előkészületek, nézzük, hogy zajlik maga a játék:

I. fázis: Az Első Consul megválasztása

Az első fordulóban az Első Consul az lesz, aki a kártyapaklik közül vaktában kiválasztva az I-es jelűt választja. Az Első Consulnak bizonyos előjogai vannak a játék folyamán, ezért a többi fordulóban licitálni kell az Első Consul tisztjére. Ez úgy történik, hogy az előző forduló Első Consulja felajánl szavazatokat, hogy az új fordulóban is ő legyen az Első Consul. Minden, a játékos előtt képpel felfelé levő Szenátor 1 szavazatnak számít, valamint a Szenátorok mellé fizethet annyi dénárt, amennyit akar: 1 dénár 1 szavazatnak számít.

A többi játékos az óramutató járásának megfelelően vagy passzol, vagy magasabb szavazatszámot ajánl (Szenátorok + dénárok). Az egykörös licit nyertese lesz az új Első Consul, aki befizeti a szavazatként felajánlott dénárokat, választhat egy Köztársaságkorongot a talonból, amit a paravánja mögé tesz. Ezután az Éhínségjelzőt annyi mezővel mozgatja jobbra, amennyi Éhínségjel összesen található az épp játékban levő négy eseménykártya jobb felső sarkában.

II. fázis: Toborzás

Az Első Consullal kezdve és az óramutató járása szerint haladva minden játékos választ egy karakterkártyát azokból, amik képpel felfelé fordítva a tábla bal oldala mellett vannak, és maga elé teszi. Érdekes figyelni, melyik karakteren milyen színű hatszög van, mert ekkor már látjuk, milyen épületeket szeretnénk megszerezni, és azok milyen szín alatt kerülnek licitálásra.

III. fázis: Épületek megszerzése

Az Első Consul választ egyet a felfordított 6 Épületlapkából, és felajánlja megvételre. Az értékesítési szint (piros, sárga vagy szürke) a lapka tábla szélén elfoglalt pozíciója határozza meg. Szintén egykörös



licittel döntjük el, kié lesz az épület. Az ajánlott összeg azoknak a karaktereknek a számával egyezik meg, amiken szerepel a megfelelő színű hatszög, és a játékos arra szánja, hogy „elköltse”. Itt van jelentősége, hogy a karakterkártyáinkon milyen színű hatszögek vannak, és itt válik értékké a különleges képességgel nem bíró rabszolga, mivel rajta mindhárom szín megtalálható.



Az Első Consullal befejezve mindenki egyszer ajánlhat vagy passzol. Ha mindenki passzol, akkor az épület kikerül a játékból. Az a játékos, aki a legjobb ajánlatot tette, megkapja az épületet, maga elé teszi, és kifizeti az összeget a megfelelő számú és színű karakterkártya elforgatásával. Az így felhasznált karakterkártyák a forduló hátralévő részében már nem használhatók sem vásárlásra, sem a speciális tulajdonságaikat nem lehet használni. A licit nyertese választja ki a következő épületet. Addig kell folytatni, míg a hatból 5 épületet fel nem ajánlanak licitre, a megmaradt lapka pedig kikerül a játékból.

Az épületek különböző tulajdonságokkal rendelkeznek:

Árusítóbódé: Minden Árusítóbódé, amely a játékos tulajdonában van, 2 dénárt hoz a Jövedelem fázisban. A dénároknak az Első Consul megválasztásakor (I. fázis) és a Nagy Mű elkészültekor (VI. fázis) van jelentőségük.

Szántóföld: Minden Szántóföld, amely a játékosnál van, 2-vel csökkenti azoknak a pontoknak a számát, amit a VII. fázisban (Éhínség és Krízis) vesztené a játékos, márpedig az Éhínség elég könnyen 6-os szintre megy, vagyis aki nem rendelkezik Szántófölddel (nem tudja etetni a népet), az ennyit lép vissza a Dicsőségmezőn.

Magántemplom: Akinek van Magántemploma, az befizethet 2 dénárt, hogy szerezzen egy neki tetsző Köztársaságkorongot. Mivel a dénárok a játék végén semmit sem érnek, míg a Köztársaságkorongok pontokat hoznak, ezért érdemes ezt az épületet megvenni.

Insula: Az Insula lapka eldobásával 2 Köztársaságkorongot lehet szerezni.

Daru: Az épületért cserébe 1 Darukártya jár a játékosnak, aminek előnye, hogy mindhárom színű hatszög van rajta, így az épületekre licitálásnál jól lehet használni.

Kocsmá: A Kocsmá tulajdonosa egy általa választott Köztársaságjelzőt elmozgathat 1 lépéssel. Ez egyrészt segíthet elkerülni, hogy kitörjön a válság olyan területen (Polgári Szellem, Egészség, Szabadidő), amiből kevés jelzője van, vagy pedig a játék végére gondolva azt a területet, amiből sok jelzője van, feljebb nyomja, hogy aztán később több pontot kapjon érte.

A **Diadalívért** és a **Szoborért** győzelmi pontokat, a **Bankért** dénárokat kapunk.

IV. fázis: Jövedelem

Alapból mindenki kap 3 dénárt. A Kereskedőkártyák és az Árusítóbódék plusz dénárokat jelentenek.



V. fázis: Események

A tábla jobb oldalán négy eseménykártya áll felfordítva. Ezek közül a legelső a Hanyatlás, ami állandó probléma Sulla korában, így a kezdettől végig játékban marad; a többi kártya viszont akár eltüntethető – ha teszünk ellene. Minden eseménykártyán látható az esemény várható hatása, a személyek jele, akik tenni tudnak ellene – ezek vagy légionáriusok vagy Vesta-szüzek, esetleg mindkettő –, illetve a jutalom is, ami egy esemény elleni legaktívabb fellépésért jár.

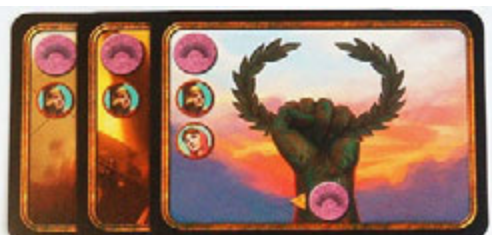
Minden játékos a saját színes kockájából egyet-egyet tesz minden Vesta-szűz és légionárius karakterére, amelyik nincs elfordítva. Az Első Consullal kezdve, majd az óramutató jár-

sának megfelelően minden játékosnak tennie kell egy kockát valamelyik eseménykártyára. Ezt úgy kell tenniük, hogy figyelembe kell venniük az eseménykártyán a karakter típusának jelét: a Vesta-szűz kockát csak olyan lapra lehet tenni, amin a Vesta-szűz jele van, és a légionárius kockát csak olyan kártyára, amin a légionárius jele van. A játékosok addig jönnek sorban, míg az összes kockájuk el nem fogy.

Az első három esemény mindegyikén az a játékos, akinek a legtöbb kockája van az adott eseménylapon, nyer 1 Köztársaságkorongot a kártya által meghatározott színben. Ha több játékosnak van ugyanannyi kockája az első helyen, akkor ők mindannyian kapnak 1-1 Köztársaságkorongot. A Hanyatláslapon többségben lévő játékos 1 dicsőségpontot kap.

Nem számít, hogy mennyi kocka van téve a kártyákra, két esemény mindekképp bekövetkezik, két esemény pedig nem. Azt a két eseményt, amin a legtöbb kocka van, sikerül megelőzni, és nincs hatása ebben a fordulóban, viszont a másik két esemény megtörténik, és a hatásukat végre kell hajtani. Ha több eseményen is ugyanannyi kocka van, akkor az Első Consul dönti el, hogy melyik eseményt sikerül megakadályozni, és melyik történik meg.

Azt az eseményt, amelyiken a legtöbb kocka van (legtöbbször léptek fel ellene), teljesen sikerült megelőzni, és végleg távozik a játékból. Ha a két eseményen ugyanannyi kocka van, akkor az Első Consul dönti el, hogy melyik távozzon a játékból. A Hanyatlás folyamatos probléma, ezért azt nem lehet eltávolítani, így ha a legtöbb jelző azon van, akkor a második legtöbb jelzővel ellátott eseményt kell eltávolítani, és a helyére új eseménykártyát felcsapni.



Események:

Járvány: Az Egészségjelölőt mozgatja hátrányosan.

Kitörés: A Szabadidő-jelölőt mozgatja hátrányosan.

Birodalom kultusz: A Polgári Szellem jelölőt mozgatja hátrányosan.

Éhínség: Az Éhínségjelzőt növeli.

Keresztényüldözés: Minden játékosnak 1 keresztény karakterét képpel lefelé kell fordítania. A képpel lefelé fordított lapokat nem lehet használni, amíg az esemény a játékban van.

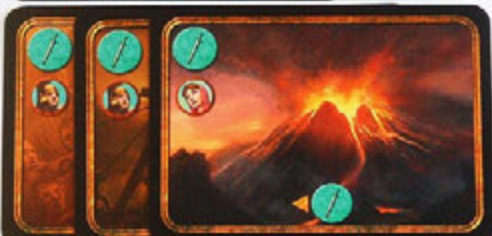
Szenátustisztogatás: Minden játékos 1 Szenátorkártyáját képpel lefelé kell fordítania.

Árvíz: Minden játékosnak az épületlapkáiból 1-et képpel lefelé kell fordítania.

Rabszolgázadás: Minden játékosnak egy Rabszolga karakterét képpel lefelé kell fordítania.

Fosztogatás: Minden játékosnak az Árusítóbódé-lapkáiból 1-et képpel lefelé kell fordítania.

Hanyatlás: Az a jelző, ami a Köztársaságskála jobb oldalától a legmesszebb van, 1 mezőt tovább mozog balra, vagyis a kitörés irányába.



VI. fázis: Nagy Mű építése

A fázis során a játékosok közösen létrehozzák azt a Nagy Művet, ami a pakli tetején van. Itt szimultán szavazás és licit dönt: kezünkbe veszünk annyi pénzt, amennyit a Nagy Műre áldoznánk (mind 1 szavazatot jelent, a szenátoraink meg plusz egyet-egyét), majd középre tartjuk a kezünket vízszintesen kinyújtott hüvelykujjal, amit vezényszóra vagy lefelé, vagy felfelé fordítunk el. A lefordított hüvelykuj azt jelenti, hogy nem akarunk részt venni az építkezésben, inkább a népnek akarunk adakozni: ilyenkor minden 2 szavazatunkért 1 dicsőségpontot nyerünk. Felfelé fordított ujjal az építkezésben veszünk részt, amit a kártyán írtak szerint értékelünk. A felhasznált dénárok bekerülnek a talonba, a lapot pedig a játéktábla tetején lévő fordulójelzők helyére csúsztatjuk be; így tudjuk követni, hányadik fordulóban járunk.

Pantheon: Az a játékos, akinek a legtöbb szavazata van, szerez 10 dicsőségpontot. A második 6 pontot, míg a harmadik 2 pontot szerez.

Templom: Minden játékos, akinek 8 szavazata van, szerez 10 dicsőségpontot. Minden játékos, akinek 5 szavazata van, 6 dicsőség pontot kap.

Magtár: A legtöbb szavazat 5 dicsőségpontot, a második 3 pontot ér. Az összes olyan játékos szavazatát össze kell adni, aki a Magtár megvalósulása mellett szavazott. Az Éhínségjelölőt 4 szavazatonként 1 mezővel lejjebb kell mozgatni.

Közfürdő: A legtöbb szavazat 5, a második 3 pontot ér. A szavazatok az Egészségjelölőre vannak hatással.

Colosseum: Itt is a legtöbb szavazat 5, a második 3 pontot ér, és a szavazatok a Szabadidőjelölőre vannak hatással.

Szenátus: Itt is a legtöbb szavazat 5, a második 3 pontot ér, és a szavazatok a Polgári Szellem jelölőre vannak hatással.

VII. fázis: Éhínség és Krízis

Itt megnézzük, milyen szintű az Éhínség (minden forduló elején valamennyivel megnöveljük az aktuális események függvényében), és mindenki veszít annyi dicsőségpontot, de ha a játékosnak van szántóföldje, akkor mezőnként 2 dicsőségponttal kevesebbet veszít.

Ha egy Köztársaságjelző (Egészség, Polgári Szellem vagy Szabadidő) a válságzónába kerül, akkor annak megfelelő típusú politikai krízis jön létre. Ilyenkor az összes játékosnak meg kell mutatnia az adott színnek megfelelő Köztársaságkorongjait. Az a játékos, akinek a legtöbb korongja van, azonnal kap 3 dicsőségpontot, míg az a játékos, akinek a legkevesebb korongja van, azonnal veszít 3 dicsőségpontot (a nép őt teszi felelőssé a krízisért).

Ekkor véget ér a forduló. 6 új Karakterlapot teszünk a tábla mellé, és 6 új épületet a tábla alján lévő építési zónába. A karakterek, amik a forduló során elfordultak, visszafordulnak.

A játéknak az 5. forduló után van vége.

A 6. Nagy Mű (Ecclesia) is megvalósul, a következő hatásokkal:

Kereszténység eljövetele: Minden keresztény karakter (hallal jelölt), ami képpel felfelé van a játékos területén – még ha el is van fordítva –, 2 dicsőségpontot ér a játékosnak.

Rabszolgák felszabadítása: A játékosok felszabadíthatják a képpel felfelé lévő rabszolgákat, ha fizetnek 2 dénárt rabszolgánként. Minden felszabadított rabszolga 3 dicsőségpontot hoz a játékosának.

Politikai eredmény: A játékosok felfedik a Köztársaságkorongjaikat. A megfelelő jelző pozíciója a Köztársaság-létrán megadja a dicsőségpontok számát, amit minden adott korong után megkap a játékos.

A játék végén a megmaradt pénzért nem jár dicsőségpont. Az a játékos, aki a legmesszebb jutott a Dicsőség Útján, megnyeri a játékot, és máris Róma uralkodójának érezheti magát.



A *Sylla* egy összetett, tapasztalt játékosoknak való játék. A játékszabály így kezdődik: „A *Sylla* fejlesztése különösen hosszú és fájdalmas volt, miközben átmentünk sok témán, többé vagy kevésbé bonyolult mechanikán, és szakadatlan állígtattunk rajta, hogy tökéletesen kiegyensúlyozott játékot kapjunk.”

Ez meg is látszik raja, egyes részeket nyilván utólag építettek a játékba, hiszen a játékban van licit, vak licit, munkáslehelyezés, események, különleges épületek, kártyák. Tehát többféle játék belefért a *Sylla*ba, éppen ezért a győzelemhez többféle út vezet. Küzdjünk az éhínség ellen, vagy szerezzünk inkább több Köztársaságkorongot? Pénzt gyűjtsünk a Nagy Műhöz, vagy az események ellen küzdjünk? Mindegyikkel lehet dicsőségpontokat szerezni, de vajon melyik a nyerő taktika?



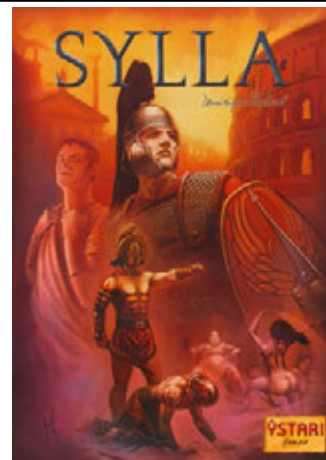
A leírás kissé hosszadalmas lett, viszont elég részletes, mert aki ezt elolvasta, azt a játékban már nagy meglepetés nem érheti. Amire mindenképpen érdemes odafigyelni, az egyrészt az épületek. Próbáljunk meg minden körben legalább egy épületet megszerezni, mert mindegyiknek van haszna a továbbiakban. A Nagy Mű építésével mindig győzelmi pontokhoz juthatunk. Mivel már a forduló elején látjuk melyik Nagy Művet tudjuk megépíteni, ezért készüljünk rá, és ennek megfelelően alakítsuk játékunkat a fordulóban. A játékosok között a legtöbb interakció az eseménykártyáknál van. Itt igazi harcok folynak, ahol az van előnybe, aki utoljára helyezi le a kockáit a kártyákra, viszont döntetlen esetén a kockákat elsőként lehelyező Első Consul dönt, ami elég gyakran előfordul.

Elsőre talán hosszúnak tűnhet, de gyakorlottabb játékosokkal 1-1,5 óra alatt lejátszható a játék a 35 fázisával és végső értékelésével együtt, tehát hiába összetett, mégsem mondhatni igazán hosszúnak. Összességében elmondható, hogy a *Sylla* egy jó tematikával rendelkező, összetett játék, amely jó eséllyel tetszeni fog az európai stílusú, komplex játékokat kedvelőknek.

maat

summárum

Sylla



Tervező:	Dominique Ehrhard
Megjelenés:	2008
Kiadó:	Ystari Games
Kategória:	Licitálás társasjáték
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	3-4
Játékidő:	90 perc



Templar: The Secret Treasures



Tervező: Jesús Torres Castro

Kiadó: Queen Games

Megjelenés: 2013



Többször kiemeltem már cikkeimben, hogy a *Queen Games* az egyik kedvenc kiadóm. Szeretem a játékaikat, mert egyszerűek, szépek, nagyon jó minőségűek, egyszóval kiemelkedően jónak tartom őket. Általában elmondható, hogy egyszerű és rövid szabály tartozik mindegyikhez, így szinte bárkinek bátran ajánlhatom őket. A most területen lévő játék minden elmondott paraméternek megfelel, de mégis kitűnik közülük. A szerző, *Jesús Torres Castro* eddig nem alkotott önálló játékot; főleg mások által kreált játékokhoz készített kiegészítőket. Ám egyszer csak mert egy nagyot gondolni, és megalkotta a *Templar: The Secret Treasures* című játékot, és a sokadik játék után kijelenthetem: jól tette!

A játék már a szabály olvasásakor meglepheti a játékosokat, mivel a játék szabálya pontosan öt mondatból áll. Ezt az öt mondatot egy mondatban össze tudom foglalni, ami így hangzik: a soron következő játékos kijátszik egy lapot a kezéből, és végrehajtja annak utasítását. Ennyi. Ez a szabály.

Na jól van, azért ennél több van a dobozban, amit most megpróbálok felvázolni. A lap kijátszása valóban a játék legfontosabb mozdulata, viszont az a lap határozza meg a további teendőinket. Minden játékosnak 10 lapja van, természetesen ugyanolyanok. Ezek közül választunk egyet, és azt letesszük magunk elé. Ilyenkor arra kell figyelni, hogy nem játszhatunk ki olyan lapot, amit egy másik játékos ebben a fordulóban már aktivált. Ezt még egyszerűbben megfogalmazva úgy mondanám, hogy egyszerre nem lehet két ugyanolyan lap az asztalon. Ha ennek a kritériumnak megfelel a kijátszott lapunk, akkor annak utasításait követve kell eljárni.

A játék sok elemet tartalmaz, így van egy szép nagy tábla, mindenkinek az említett lapjai, sok csecse-becse (egyébként ezeket fogjuk gyűjteni), egy halom akadály és figura. Miután előkészítettünk mindent, kezdetjük a kincsvadászatot. A játékosok bármit kívánnak tenni, lapot kell kijátszaniuk. A 10 lap 9 különböző karaktert és egy harangot ábrázol. A karakterek az alábbiak:

Anselmus atya: 1 szobányit mozoghat, és 3 kincset tehet le.

Josun atya: 2 szobányit haladhat, és 2 kincset tehet le.

Lucas atya: 3 szobányit haladhat, és 1 kincset tehet le.

A mozgás abból áll, hogy átlépünk egy szomszédos szobába. A kincs elhelyezésének egyetlen szabálya van, miszerint olyan kincset tehetünk le a szobába, amelyet a szobában lévő asztalokon elhelyezett ikonok mutatnak. Három különböző kincs van: serleg, könyv, gyűrű (ebből további háromféle van). A termékben lévő asztalokra csak azonos típusú gyűrűket tehetünk le, a serlegeknek és a könyveknek konkrét helyük van.





Benjamin, az újonc: 3 szobányit mozoghat, és eközben átvihet egyik szobából a másikba egy gyűrűt.

Ezzel a karakterrel lehetőségünk van arra, hogy a mások által lehelyezett gyűrűket átmozgassuk, és azokat számunkra előnyösebb helyzetbe hozzuk.

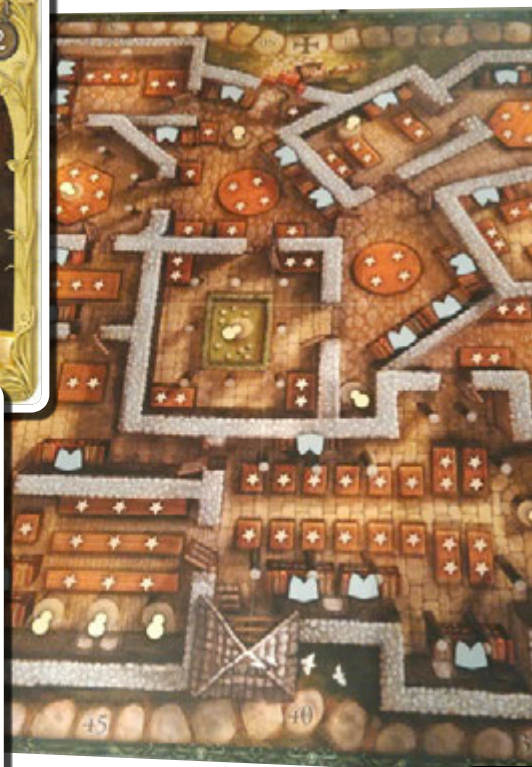
Maria, a hírvivő: Ha eddig nem említettem volna, akkor most megteszem: van még egy tábla a játékban. Ez a kikötő, ahonnan beszélhetjük a kincseket. Ahhoz, hogy meg is kapjuk azokat, Mariára van szükségünk. Ha kijátsszuk, akkor a kikötő valamelyik raktárából (ezekből pontosan 6 van, és egy kivételével mindenhol 5 kincs van, egyben pedig 4) elvehetjük az összes kincset. A megszerzett kincsetek magunk elé tesszük, és a továbbiakban lehetőségünk lesz azokat elpotyogtatnunk. A kikötőben megüresedett helyeket nem töltjük fel, így látványos fogyásnak indul a közös kincskészlet. Ami lényeges, hogy mindenkinek saját kincskészlete van a saját színében, amiket a tábla mellett egy semleges helyen halmozunk fel, és innen vesszük el a megszerzett holmit. Egyébként Mariával nem lehet mozogni a szobák között. Az a játékos, aki a kikötőben poroszkált, a következő körében visszatérhet az épületbe. Erre két bejárat ad lehetőséget, és a játékos dönti el, melyiken kíván belépni.



Stephanus, az illusztrátor: Na ő egy igen különös karaktere a játéknak. 2 szobányit mozoghat, és ahová érkezik, ott pontot ad. Abban a szobában, ahol megállapodik, minden másik figura után (nem csak a játékosok saját figurái, hanem a játékban szereplő összes után) pontot ad az őt mozgató játékosnak. Figuránként 1 pont a jutalom, amit azonnal lelépünk a tábla körüli kőúton (ez a pontozósáv).



Porticus, a lovag: Hihetetlen erővel bír, és ezt fitogtatja is a játékban. Ha valamelyik játékos Porticust játssza ki, akkor áthelyezheti a hatalmas tölgyajtót addigi helyéről egy másikra. Ahová le tettük, ott nem sok mindenki fog átjutni, mivel kulcsra van zárva. Na és kinek van kulcsa ehhez az ajtóhoz? Hát nem neki, Vitusnak viszont igen, de vele még később számolunk. Amint áthelyeztük az ajtót, azonnal kapunk egy pontot, amit szintén a köves úton, azaz a pontozósávon lépünk le.



Remigius püspök: 2 szobányit tud mozogni, és ahová érkezik, ott nagy örömködés veszi kezdetét, mert a szobában lévő összes kincs után azok tulajdonosai pontokat szereznek. A gyűrű 2, a könyv 3, a serleg pedig 5 pontot ér. Amint mindenki megkapta a neki járó pontokat, minden kincstípusból egyet lefordítunk, és ezeket egy későbbi alkalommal már nem számolhatjuk az értékelhető kincsek közé.

Vitus, a ...: Halkan mondom, mert nem akarom, hogy meghallja, de ő egy kém. Vitus végzi a dolgát, mint egy rendes kém: ahol megjelenik a püspök, és kiosztja a javak után járó győzelmi pontokat, ő utána ott terem (potyaleső). A nagy ajtó kulcsa is nála van, így ha elzárja valaki az utat, ő simán kinyitja az ajtót, és nesztelenül belép a szomszédos szobába. Sok vizet nem zavar, viszont ha valaki a szobában tartózkodó személyek után pontot szerez, akkor Vitus is ad egyet neki. Vitus egyvalakivel nincs jóban: ez Remigius, a mumus. Tulajdonképpen Remigius nem szereti Vitust, mivel nem hajlandó vele egy levegőt szívni. Ez azt jelenti, hogy Remigius nem megy be abba a szobába, ahol Vitus tartózkodik. Ő az egyetlen karakter, akihez nem tartozik kártya, mivel ő automatikusan követi a püspököt.

Severus, a perjel: Elérkeztünk az utolsó szereplőhöz, és talán feltűnt, hogy ebben a játékban nincs negatív karakter, csak pozitív. De van! Severust nem szereti senki, mi sem, mivel megkeseríti mindenki életét. Ahol megjelenik, ott csupa ármány és düh üti fel a fejét. Ha mondjuk abban a szobában tartózkodik, ahová belép a püspök, akkor nincs értékelés, mivel tudja mindenki, hogy a többiek pénzére, pontjára feni a fogát. Pedig a játék kulcsfontosságú eleme a pontszerzés. Egy előnye van ennek az élheterlen Severusnak: ha a szobában tartózkodó személyek után kapunk pontot, akkor ő is egy személynek számít. A kártyát kijátszó játékos 3 szobányit mozgathatja Severus figuráját a táblán, és szerez egy azonnali pontot. Igazi szemétkedős karakter.

A harang: Amikor valamelyik játékos megkogatja a templom harangját, felpeszdül az élet. Először is a lapot kijátszó játékos megnézi, hogy a harang előtt melyik lapot játszotta ki, és annak a jobb felső sarkában lévő számnak megfelelő mennyiségű kincset húz az erre rendszeresített zsákból. Ezután a kikötő azon részénél, ahol a hajó tartózkodik (ez egy piros hajó, ami mindig ott áll, ahová rajzolták, tehát nem változtatja a helyét) elhelyezi az első, a szomszédságába a második, és így tovább kincset. Ha valamelyik rész telítve van, akkor oda természetesen nem tud további kincset biggyeszteni. Ezt a kirakodási metódust addig folytatja, míg ki nem húzta és el nem helyezte az adott számú kincset, vagy ha már nincs több szabad hely. Egyetlen nagyon fontos szabályt nem szabad szem előtt téveszteni, miszerint egy mólón nem lehet két serleg.



Ha éppen serleget húzunk, és az már van a soron következő mólón, akkor azt visszadobjuk, és új kincset húzunk helyette. A zsákból kihúzott csecse-becsék mind semleges színűek; azokat a továbbiakban bárki elveheti. Amikor elveszük a mólóról a kincset, akkor azt a tábla mellé tesszük, és a saját színünknek megfelelő halomból vesszük magunkhoz a megszerzett javakat. Végezetül az addig kijátszott lapjainkat visszakapjuk, és ismét mind a 10 lap a rendelkezésünkre áll.

Ők a játék szereplői, és velük tudunk pontokat gyűjteni. Ugye milyen egyszerű?

A játék végén egy végső értékelés veszi kezdetét. Kétféleképpen érhet véget a játék: vagy nincs több kincs a zsákban, vagy valaki minden szobában elhelyezett legalább egy kincset. Szóval miután bekövetkezett a vég, számolunk. Azoknak a szobáknak a száma, ahol kincsünk van, határozza meg, mennyi pontot kapunk. Ha valaki 7-nél kevesebb szobában helyezett el kincset, akkor ő pontosan 0 pontot kap. Minden 7 fölötti érintett szoba egyre több pontot ér: 4, 5, 6, 8, 11, 15, 20. Ezen szobák számát tudjuk befolyásolni a játék alatt is, mivel Benjammal képesek vagyunk mások kincseit is mozgatni. Így előfordulhat, és elő is szokott, hogy egy másik játékos kincset cipeljük el, ezzel a szobái számát csökkentve, vagy a miénket visszük, és a saját szobáink számát növeljük.



Amikor a püspökkel mozgunk, figyelembe kell venni, hogy a kiértékelésre kiszemelt szobában másoknak mennyi pontot adunk, tehát célszerű a saját körünkben olyan szobát választani, ahol mi kapjuk a legtöbb pontot. Jól kell időzíteni a Maria általi beszerzést, és a harangot is jó időben kell megkondatni. Nem mindig az a jó taktika, hogy a legértékesebb kincseket tesszük le a szobákba, mivel kevés hely áll rendelkezésre. Azzal is lehet nyerni, ha gyorsan szétpotyogtatjuk a gyűrűinket, és alkalmanként kevesebb pontot, de azokat sűrűbben zsebeljük be.

A játék, mint azt az elején említettem, nagyon szép, és tökéletesen visszaadja egy középkori kolostor hangulatát. A *Queen Gamestől* megszokhattuk, hogy több nyelven adják meg a szabályt, így több nyelvterületen is tudják játszani a játékaikat. Ajánlom a játékot családoknak, baráti társaságoknak, sőt még gamereknek is, mivel megvan a játékban az a mélység, amit ők igényelnek.

drcsaba

summárum

Templar: The Secret Treasures



Tervező:	Jesús Torres Castro
Megjelenés:	2013
Kiadók:	Queen Games
Kategória:	Területfoglalás társasjáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	60 perc





Tervező: Rüdiger Dorn

Kiadók: Kosmos, Rio Grande Games

Megjelenés: 2004

A Jambo egy kétszemélyes kártyajáték, amelyben afrikai kereskedőket alakítunk. Célunk a kezdeti 20 arany tőkének 60 aranyra duzzasztani. Ha valamelyik játékosnak ez sikerül, akkor az ellenfele még kap egy kört, hogy legalább ugyanannyi vagyont gyűjtsön. Ha ez sikerül neki, akkor ő győzött; ha nem, akkor a 60 aranyat először összegyűjtő játékos lesz a győztes.

Minden játékosnak van egy saját standja, amelyen legfeljebb 6 árut tárolhat egyszerre. Ha viszont tele-rakja a standját, minden alkalommal 2 aranyat kell fizetnie a banknak. Az árukat a játékban kis lapkákkal jelöljük, és 6 típus van belőlük: tea, szörme, só, gyümölcs, szövet és csecsebecse. Ezek előfordulási gyakorisága azonos.

A játékosnak a saját körében 5 akciója van. Ezt vagy laphúzásra, vagy lapok kijátszására használhatja fel. Ha akcióval lapot szeretne húzni, azt csak a köre elején teheti meg: 1 akciót elhasználva kap 1 lapot. Ha ez nem tetszik neki, akkor eldobhatja, és 1 akcióért cserébe húzhat 1 újabb kártyát. Ezt többször is megismételheti, de ilyen módon legfeljebb 1 lapot szerezhet körönként, további akciók ráfordításával csupán javíthat az esélyein, hogy az az 1 kártya számára kedvező legyen. A fennmaradó akcióit a kézben, illetve maga előtt lévő lapjai kijátszására, használatára fordíthatja. Ha esetleg a kör végén 2 vagy több akciót nem használt el, akkor kap 1 aranyat. 40 kör alatt csak ezzel a bevétellel is össze lehet szedni a győzelemhez szükséges összeget, de a lapok akcióit kihasználva ez általában gyorsabban megy, így nem ez a tuti taktika; ez inkább csak kárpótlás, ha a kézben tartott lapjainkkal éppen nem tudunk mit kezdeni.

A pakliban 5 különböző típusú lap található. A személyek akciója általában nekünk segít, az állatokkal viszont ellenfelünk dolgát nehezítjük. Ezeket csak egyszer használjuk fel, kéz-ből történő kijátszásuk után el kell dobni őket. A tárgylapok is

A Jambo szuahéli nyelven azt jelenti: Helló!



minket segítenek, de ha ezeket kéz-ből kijátsszuk 1 akciót elhasználva, akkor nem hajtjuk végre a lapon található akciót, hanem lerakjuk magunk elé. Ezután a tárgy előttünk marad, és akár minden körben aktiválhatjuk 1 akcióért, körönként legfeljebb egyszer, és ekkor végrehajthatjuk a lapon lévő akciót. Egyszerre legfeljebb 3 tárgyunk lehet; ha egy újabbat akarunk lerakni, a lent lévő háromból egyet el kell dobnunk. A kis standot ábrázoló lapokat szintén



magunk elé rakhatjuk le, és a rajtuk szereplő 3 áruhellyel növelhetjük tárolási kapacitásunkat. Ezek kijátszása sajnos nem csak akcióba, de pénzbe is kerül: a játékban az első kis stand lerakásáért 6 aranyat, minden további kis standért (akár ugyanaz, akár a másik játékos játssza ki) 3 aranyat kell fizetni. Az áru lapokkal árut vásárolhatunk vagy adhatunk el: a lapon szereplő két összeg közül a kisebbiket kifizetve megkapjuk a lapon található árukat; eladásnál a lapon látható áruk visszaadásával a lapon található nagyobb összeget kapjuk meg aranyban.



Vásárlásnál fontos, hogy az összes árut meg kell vennünk, azaz megfelelő áru lapkának kell lennie a talonban (ez ritkán szokott gondot okozni), és minden árut el kell tudnunk helyezni a standjaink üres helyein (ez már gyakrabban okoz fejtörést); jó kereskedőhöz méltóan nem dobunk ki árut csak úgy. Mivel az áru lapokat is el kell dobnunk használat után, ezért ugyanazzal a lappal nem vehetjük meg, majd adhatjuk el (megfelelő haszonnal) a lapon szereplő árukat. Ha viszont sikerül két ugyanolyan áru lapot szereznünk (akár szerencse, akár megfelelő akciók kombinációjával), amiken ugyanazok az áruk szerepelnek, akkor ezt a két lapot kijátszva, 2 akcióból tisztes haszonra tehetünk szert.

Érdeemes megjegyezni, hogy a legtöbb áru lapon 3 áru szerepel, és ezek mindegyike lehet egyforma, vagy csak 2 egyforma, vagy mindhárom különböző. Ezek mindegyikére igaz, hogy a vásárlási és az eladási ár között ugyanakkora az árrés, de a 3 egyforma áru árai olcsóbbak, mint a 2 egyforma árut tartalmazó lapé, és a legdrágábbak a 3 különböző árut ábrázoló lapoké. Így ha valaki egyforma árukat vásárol, de különböző árukat ábrázoló lapok segítségével adja el azokat, a megszokott árrésnél nagyobb haszonra tehet szert.

A lapok akciói rendkívül változatosak és jól kombinálhatóak. Egy új játékosnak elég 1-2 játék, hogy megismerje a rendelkezésre álló lehetőségeket, és könnyen el tudja dönteni, hogy egy kör elején húzott lapot érdemes-e megtartania, vagy inkább használjon el egy újabb akciót, hogy helyette egy másik lapot húzzon, mert ezt a lapot az aktuális helyzetében és taktikájával nem tudja igazán kihasználni. Nagyon fontos, hogy szükség esetén ne csak a kör eleji laphúzással tudjunk lapot szereznünk. Ha minden kézben tartott lapunkat elhasználtunk, és nincs előttünk erre használható tárgy, akkor néhány kör el fog menni azzal, hogy 1-1 lapot húzunk, és várjuk a megfelelő lapokat. Ezek a holtjáratok nem csak csökkentik az esélyeinket a nyeresésre,





de azt az érzést is okozhatják, hogy ez a játék rossz, mert körökön keresztül nem tudunk semmit sem csinálni, csak lapot húzni, pedig a megfelelő tervezéssel gyakran megelőzhető ez a probléma. Én például sokáig nem használtam a Dobok tárgyat, amellyel 1 árut eldobva húzhatunk 1 lapot, mondván, hogy az áru lapok és a megszerzett áruk túl értékesek, hogy laphúzásra költsem. Ha viszont egy 3 egyforma árut ábrázoló áru lappal veszek 3 árut olcsón, amiket laphúzásra használok fel a Dobok segítségével, az valójában egy nagyon jó befektetés.

Tapasztalataim szerint kétféle taktika létezik. A szűkmarkú tervező a kezében gyűjti a lapokat (szerencsére nincs kézlimit), és ha a megfelelő kombináció összejött, egyszerre játssza ki a megfelelő kártyákat hirtelen nagyobb nyereséget realizálva; aztán megint elkezd gyűjtögetni a lapokat. Ő általában csak azokat az árukat veszi meg, amikre feltétlenül szüksége van. A lezserebb kereskedő nem csak akkor vásárol árukat, ha azokat maradéktalanul fel tudja használni, hanem akár többször is vásárol 3 egyforma árut ábrázoló áru lappal segítségével (és általában plusz kis standokon is tárolva azokat), hogy egy 3 különböző árut tartalmazó áru lappal eladásra használva nagyobb árrést érjen el. Persze először ez nem tűnik nyereségesnek, mert többet költött, mint amennyi bevételt egyetlen eladásból szerzett, de nagy az esélye, hogy ha egy másik hasonlóan értékes áru lappal húz, akkor az azon szereplő árukat akár rögtön el is tudja adni. Ennek a taktikának az a hátránya, hogy a hosszabb ideig a standján lévő áruk miatt nagyobb támadási felületet ad ellenfelének és az általa kijátszott állatoknak, de előnye, hogy nem igényel annyira komoly tervezést, és mégis versenyképes az előző módszerrel.

A *Jambo*hoz két kiegészítő is megjelent a rendkívül fantáziadús [Jambo Expansion 1](#) és [2](#) néven, amik nem

Az *Asante* szuahéli nyelven azt jelenti: Köszönöm!

csak további lapokat tartalmaznak, hanem a játékmenetet színesítő további nyerési és akci-

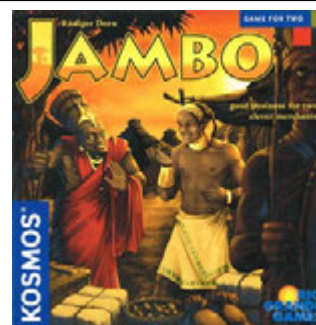
ólehetőségeket. Tavaly jelent meg a *Jambo* testvérjátéka, az *Asante*, ami akár a *Jambo* kiegészítésének is tekinthető, mert teljesen kompatibilis vele, de önállóan is játszható, tartalmazza az összes szükséges kelléket. 2012-ben kiadták a *Jambo* négy személyes táblás változatát is [Waka waka](#) néven, de az már családi játék, amelyben nincs is lehetőség az ellenfeleknek keresztbe tenni.

Véleményem szerint a *Jambo* az egyik legjobb két személyes játék. A lapok és a lapkák jó minőségűek, és Michael Menzel grafikáinak hála öröm kézbe venni őket. A játéknak eddig csupán két hátrányát találtam: a játék a lapok szövege miatt erősen nyelvfüggő, és csak 2 játékos játszhatja. Lehet vele könnyed kereskedősdit játszani, de a gamerek komolyabb tervezéssel igen feszített partikat is játszhatnak. Röviden: mindenkinek ajánlom.

Eraman

summárum

Jambo



Tervező:	Rüdiger Dorn
Megjelenés:	2004
Kiadók:	Kosmos Rio Grande Games
Kategória:	Akciópontból gazdálkodó, gazdasági kártyajáték
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	45 perc



The Hanging Gardens



Tervező: Din Li Tsan

Kiadó / Forgalmazó: Hans im Glück / Compaya

Megjelenés: 2008

Din Li Tsan egy közismert témát, az ókori világ egyik csodáját dolgozta fel játékában. A *The Hanging Gardens (Die hängenden Gärten)* társasjáték Szemiramisz függőkertjéről szól, de sokkal könnyedebb formában, mint a hasonló témájú *Amytis*. A függőkert – amit Nabukodonozor király a feleségének építtetett – az ókori világ hét csodájának egyike volt. A játékban a játékosok kertépítőket alakítanak, akik a király megbízásából függőkerteket építenek, ehhez építőkártyákat kapnak, hogy a legszebb és legnagyobb kertet alakítsák ki. A sikeres építményekért pontozólapkákat kapnak, amit mindenki maga előtt gyűjt. A játék végén a pontozólapkák legjobb kombinációjával rendelkező játékos lesz a király kertépítője, és megnyeri a játékot.



Lássuk, hogyan kell a játékban felépítenünk a híres függőkertet! Minden játékos kap egy kezdőkártyát, rajta hat üres építési területtel, és 5 templomot. A 60 építőkártyát megkeverve, képpel lefelé a játéktáblára tesszük, a 49 pontozólapkát két részre osztva szintén képpel lefelé a játéktáblára tesszük. Ezek közül hatot a játéktábla megfelelő helyére rakunk képpel felfelé. Minden kör elején egy bizonyos számú (4 játékos esetén 4, 3 játékos esetén 3, 2 játékos esetén szintén 4) építőkártyát felfordítunk, és ezeket is a táblára helyezzük. A felcsapott kártyák közül először a kezdőjátékos választ egy kártyát, és rögtön beilleszti a saját kártyáihoz, majd az óramutató járásának megfelelően jön a következő játékos. Ha minden játékos választott kártyát, és lerakta azt (két játékosnál 2-2 kártyát felváltva választunk és helyezünk le), akkor újabb kártyákat csapunk fel, és a kezdőjátékos-jelző virágot továbbadjuk a tőlünk balra ülő játékosnak. Ezután ő választ először a kártyák közül.

A kártyákon egy vagy több terasz, árkád, kút vagy park látható. Ezeket úgy kell lerakni, hogy vagy üres építési területre, vagy másik kertre kerüljenek, vagyis nem kerülhetnek közvetlenül az asztalra. A kezdőkártyánkon ugyanis hat üres építési terület van, a többi kártyán pedig 3-5, attól függ, mennyi



Az ókori világ hét csodája alatt az ókor hét legismertebb építményét értjük. A hét csodát először a szidóni Antipatrosz említette az i. e. 2. században írt epigrammájában. A műben a legpompásabb építmények szerepelnek: a gízai piramisok, Szemiramisz függőkertje, az epheszoszi Artemisz-templom, Pheidiasz olümpiai Zeusz-szobra, a halikarnasszoszi mauzóleum, a rodoszi kolosszus és a pharoszi világitótorony.

Szemiramisz függőkertjét a valóságban Kr. e. 600 körül, Nabukodonozor babiloni király készítette méd származású felesége, Amüthisz számára, mivel feleségének a sivatagos, kopár Mezopotámiában erős honvágya támadt zöldellő otthona, Perzsia iránt. A király, hogy felvidítsa kedvesét, elhatározta, hogy odavarázsolja neki régi hazája egy darabkáját. Gyönyörű kertet építtetett, a lépcsőzetesen emelkedő teraszokra rózsát, gránátalmát, fügét, diót, mandulát, vízililiomot és temérdek fát telepítettek, hogy minél jobban hasonlítson Amüthisz otthonára. A kert a 25 méter magas városfal belső oldalán terült el. Az öntözőrendszerrel ellátott kertet földrengések rombolták le az i.e. 2. században.

Szemiramisznak semmi köze nincs a kerthez. Szemiramisz egy mondabeli asszír-babiloni királynő, aki nem csak szépséges és okos, de talpraesett és harcedzett is volt. Hadjáratai során a meghódított területeken mesterséges magaslatokat, palotákat emeltetett, kerteket alakíttatott ki, szökőkutakat építtetett. A legenda szerint Babilon városát is ő hozta létre. Végül szomorú sorsra jutott: saját fia tervezett ellene merényletet, és ő, hogy elkerülje a küzdelmet, galambná változott, és elrepült.

A játék addig tart, míg az összes kertkártyát le nem építettük vagy az összes pontozólapka el nem fogy (bár ez utóbbi eset ritka). Ezt követően a játékosok az előttük lévő pontozólapkákból kirakják a legjobb kombinációkat, amiket kiértékelnek az alábbiak szerint: A kert építése során 49 jutalomlapkát kaphatunk, ebből 44 sorozatlapka, 5 pedig személylapka. A 44 sorozatlapkának 7 fajtája van: tigris, király, királynő, szobor, kert, kehely és kapu. A jobb felső sarokban lévő szám azt mutatja, hogy hány darab ilyen lap van a játékban, az alul

lévő számok pedig a kapható pontokat jelzik. A sorozatlapkák után kapott pont attól függ, hogy az adott lapkából hányat gyűjtött össze a játékos. Az első szám az 1 pontozólapkáért járó pontokat mutatja, a második szám a 2 egyforma pontozólapkáért járó pontokat mutatja stb. Ha elértük a lapon szereplő legnagyobb számot, azaz

2, 3 vagy 4 darabunk van belőle, akkor van kész a sorozat. Ha egy játékos több mint egy sorozatot gyűjtött valamelyik lapkából, akkor a második sorozat pontozása ismét az első számtól kezdődik.

kertrészlet van az adott kártyán. A motívumokat úgy kell elhelyezni, hogy minél több azonos kerüljön egymás mellé, ugyanis ha három vagy több azonos fajtát sikerül egymás mellé letenni, akkor ráhelyezhetünk egy templomot, és ezért pontozólapkát kapunk.

Ha 3 azonos motívum kerül egymás mellé, és ráhelyezünk egy templomot, akkor választhatunk egyet a táblán az első helyen lévő két pontozólapka közül.

Ha 4 azonos motívumra rakunk templomot, akkor választhatunk az első vagy a második helyen lévő pontozólapkák közül egyet.

Ha 5 azonos motívumra rakunk templomot, akkor bármelyik képpel felfelé heverő pontozólapka közül választhatunk egyet.

Ha 6 vagy több azonos motívum kerül egymás mellé, akkor 2 pontozólapkát kapunk: egyet vaktában húzunk a képpel lefelé fordított kupacból, és mellé bármelyik felfordított lapkát is elvehetjük.

Ha egy játékos mind az 5 templomát lerakta, és egy új templomot akar építeni a kertjére, akkor a legkisebb kertjén lévő templomot áthelyezheti az új kertre. Ha a legkisebb építmények közül több azonos méretű is van, akkor szabadon választhat a templomai közül. Érdeemes gyakran lehelyezni templomokat, mert áthelyezésnél akár 2-3 kertrészlet is felszabadulhat, amelyhez hozzárakva könnyen ki lehet alakítani egy nagyobb kertet.



A hét fajta sorozatlapkából öthöz tartozik személylapka. A kerthez a kertész, a kehelyhez a pap, a szoborhoz a szobrász, a tigrishez az állatszélidítő, és a kapuhoz az őr. Minden személylapka csak egyszer kerül játékba, a rajta látható számok pedig a lapkáért kapható pontokat jelölik. Minden személy (beleértve az őrt is) 3 pontot ér, ha egyedül van, vagy a játékosnak csak egy lapkája van a személyhez tartozó sorozatból. Ha sikerült a teljes sorozatot összegyűjteni, akkor a magasabb pontszám jár a lapkáért. Kivéve a kapuőrt, aki minden kapu után 3 pontot hoz, vagyis itt nem számít, hogy a kapukból teljes-e a sorozat vagy sem.

A kiértékeléskor megfordítjuk a táblát, ugyanis érdekes módon a pontozórész a tábla másik oldalán található. A pontokat sem a hagyományos módon lépjük le, hanem 2 templomot használva az egyik templommal a 10-es értéken lépkedünk, a másikkal az 1-es értéken. A legtöbb pontot elérő játékos lesz a győztes. Egyenlőség esetén a legtöbb lapkát összegyűjtött játékos lesz a nyertes.

A játék könnyen érthető, gyorsan lejátszható és ugyanakkor szórakoztató. A szerencse szerepe nagy, mert nem mindegy, hogy amikor a kezdőjátékos-jelző az embernél van, milyen lapokból választhat először. Ugyanis több olyan lap is van, amely egymás mellett 2 vagy 3 azonos motívumot tartalmaz, ezek lerakása természetesen nagy előnyt ad, illetve az sem mindegy, hogy a számunkra szükséges pontozólapkák felbukkannak-e, és ha igen, akkor az első, a második vagy a harmadik helyen. Tehát a játékban elég nagy a szerencse szerepe, de a könnyed játékmenet miatt ez belefér.



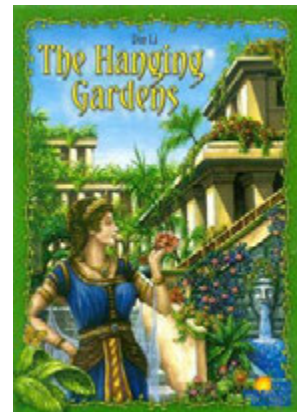
A játékmenet érdekes, a kivitel szép, különösen szépek a grafikák és a színek a pontozólapkákon. Ezért is meglepő, hogy egy ilyen jó játék szerzője, Din Li Tsan mindössze két játékkal szerepel a BGG (BoardGameGeek) listáján. A játék jól működik 2, 3 és 4 fővel is. Bátran ajánlható családi játéknak, mert a szabályai annyira egyszerűek (csak a kertkártyák lerakására kell odafigyelni), hogy 6-7 éves gyerekek már tudnak vele játszani. Sőt, annyira egyszerű a játék, hogy akár első társasjátéknak is ajánlható, mintegy bevezetőként a társasjátékok világába. Nem nehéz teljes sorozatokat összeállítani, vagyis mindenkinek lesz sikerélménye a játék során. A kezdő játékosoknak fontos, hogy legyen sikerélményük az első játékaikban, márpedig ezt ebben a játékban megtalálják.

maat



szummárium

Hanging Gardens



Tervező:	Din Li Tsan
Megjelenés:	2007
Kiadó/Forgalmazó:	Hans im Glück/Compaya
Kategória:	Sorozatgyűjtögetős, lapkalehelyező társasjáték
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



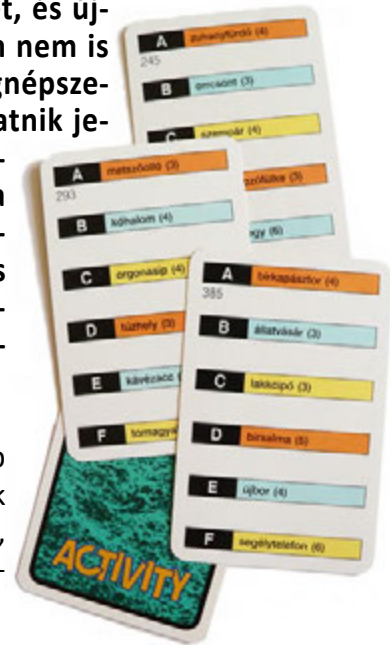
Tervezők: Ulrike és Paul Catty, Hans, Maria és Ernst Führer

Kiadó: Piatnik

Megjelenés: 1993



1993-ban 5 mókáskedvű ember gondolt egyet, és újraalkotta az emberiség legősibb játékát. Talán nem is gondolták akkor, hogy ötletük gyümölcse a legnépszerűbb játékok közé fog tartozni. A játékot a Piatnik jelentette meg, és a megjelenés óta ez a legsikeresebb játékuk. Megjelent már több változata és több kiegészítője, de a lényeg nem változott. A mostani cikkben az alapjátékot és a negyvennél is több létező kiegészítőből néhány érdekesebbet mutatunk be.

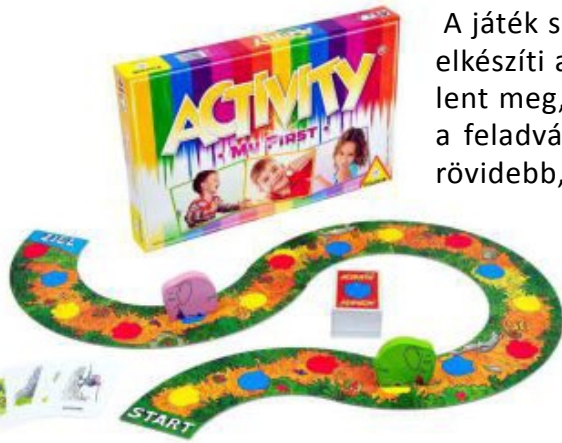


Már az ősemberek is ismerték az *Activity-t*, csak nem tudtak róla. Egész nap mutogattak, rajzoltak és hebegtek-habogtak annak érdekében, hogy átadják gondolataikat. Persze nekik ez élet-halál kérdés volt, nem játék. Eltelt 30 000 év, és semmi sem változott a szabályokban. Első példánya ennek a remekmű sorozatnak az *Activity Original*.

A játékot 3-16 fő játszhatja, akik csapatokat alkotnak, és igyekeznek minél ügyesebben megoldani a feladványokat. A soron következő csapat egyik tagja húz egy feladványkártyát, amin 6 fogalom található. Azt, hogy melyik feladatnak kell nekifeszülnie a csapatnak, az határozza meg, hogy éppen hol tartanak a táblán. Igen, tábla is van a játékban, ezen lépjük le a megszerzett pontjainkat, és ahogy haladunk előre, változik a feladatok megoldásának módja, és hogy a 6 fogalomból melyiket kell megfejteni. Miután megállapítottuk, hogy melyik fogalom a miénk, és hogyan kell prezentálni, indul az óra, és kezdődik a buli. A csapat többi tagjának az utolsó homokszem lepergése előtt meg kell fejtenie a feladványt, amit a kártyát húzott játékos társ vagy rajzzal, vagy mutogatással, vagy körülírással próbál tudomásukra hozni. Minimális szabályai vannak a cselekedeteknek: ha rajzolsz, csendben vagy; ha mutogatsz, meg se mukkanj; ha körülírsz, a feladvány tabu, és nem mondhatod ki annak egyetlen foszlányát sem. Ha a csapat megfejtette a feladványt, mielőtt lejárt volna az idő, megkapják az érte járó pontokat, amiket lelépnek a táblán. Abban az esetben, ha nem találják ki időn belül, nem kapnak pontot, és a következő csapat folytatja a játékot. A bibi akkor kezdődik, amikor valaki egy 6 pontot érő lapot húz. Ilyenkor felpezsdül az élet, mivel mindenki kitalálhatja a feladatot, vagyis lehet pontot rabolni. 16 játékosnál a feladatot bemutató játékos a 10. másodperctől konkrétan nem hall semmit, de ha mégis, nem tudja, ki beszél. Akkora a hangzavar, mintha egy regiment baka trécselne a kantinban. Az a csapat nyeri meg a 6 pontot, akinek a tagja elsőként kimondja a jó megoldást. Na ilyenkor jön a második hullám, mivel mindenki más megpróbálja bizonygatni, hogy ő azt már mondta, de nem fogadták el, meg különben is...



A játék akkor ér véget, amikor az egyik csapat figurája elér a tábla utolsó mezőjére, és ezzel meg is nyeri a játékot. Egy biztos: ez egy ízig-vérig partijáték, sőt, ez A PARTIJÁTÉK, csupa nagybetűvel.



A játék sikerén felbuzdulva úgy döntött a kiadó, hogy elkészíti a **Junior** változatot. Ez a variáns 1997-ben jelent meg, és célközönségére hangolva állították össze a feladványokat. A kártyákon 3 fogalom van, a tábla rövidebb, és körben vannak elhelyezve a mezők. A szabályok megegyeznek az alapjátékkal, viszont 3-12 játékosnak ajánlják. A gyerekek nagyon szeretik, mivel kiélhetik mozgás- és beszédigényüket.



Nem kellett sokat várni, hogy megérkezzen a következő családtag, amit a kicsiknek kreáltak. Az **Activity My First** 1998-ban jelent meg, és úgy lett megalkotva, hogy az olvasni még nem tudó csöppségek is könnyen tudjanak játszani vele. A kártyákon egy fogalom van, és a kicsiknek még rá is rajzolták azokat. Azt, hogy mikor hogyan kell a fogalmakat tálalni, a táblán lévő színes elefánt-tappancsok színe határozza meg. A három különböző szín három paklit jelöl, és a színnek megfelelő pakliból húzzuk a lapokat, illetve annak megfelelően mutatjuk be a fogalmat. A tábla puzzle-szerűen áll össze, és rövid, így a kicsik nem unják meg a játékot, mire vége lesz.

2009-ben a kiadó előállt egy új ötlettel, és megjelent az **Activity: Minden lehetséges**. Most már nem csak mutogatni, rajzolni és körülírni lehet, hanem különböző zörejekkel is lehet előadni. Ez különösen vicces és egyedi ötletnek számít, mivel így az állathangok és a mindennapi eszközök hangját utánozva kell rávezetni társainkat a helyes útra. Természetesen az új lehetőség új feladványokat is hozott a játékba: a kártyákon 4 fogalom van, amiket kétféle módon lehet előadni. Mindig meghatározza a lap, hogy melyiket milyen módon. A negyedik fogalmat bármelyik módszerrel bemutatjuk, ami egyszerűnek tűnhet, de megnyugtatóan közlöm, hogy nem az.



Végezetül említsük meg az **Activity Countdown**, ami 2011-ben jelent meg, és az eddig megszokott szerzőgárda egyik tagjának önálló munkája. Ebben a változatban minden az időről szól,

na meg a megoldásokról. A játékosoknak meghatározott idejük van arra, hogy minden feladatot megoldjanak, és eljussanak a tábla utolsó mezőjére. A feladványok nehezedtek, a játékosok száma minimum 4-re nőtt, de itt is 16 a maximum. Itt már nem elég a tökéletes színészi tudás vagy a rajzban jártaság és a szóforgatás, de nagy szükség van a taktikára is.

Öt különböző játék, de mégis mind ugyanaz. A legkisebektől a legnagyobbakig mindenkinek kellemes szórakozást nyújtanak. Mindegyik variációt a Piatnik jelentette meg, természetesen magyar nyelven és kiváló minőségben. Így mindenkinek bátran ajánlom az **Activity**-t, hiszen ki-ki biztosan megtalálja a neki legmegfelelőbb változatot.

drcsaba

summárum

Activity



Tervezők:	Ulrike és Paul Catty, Hans, Maria és Ernst Führer
Megjelenés:	1993
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	Asszociációs játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	3-16
Játékidő:	45 perc



Az elvarázsolt labirintus



Tervező: Dirk Baumann

Kiadó: Drei Magier Spiel / Gémklub

Megjelenés: 2009

A nagy varázslók sok mindennel foglalkoznak: varázsolnak, varázsolnak és olykor varázsolnak. A varázslataikhoz főzetekre van szükségük, amiket sok összetevőből állítanak össze, de az alapanyagokat nem ők szedik össze, az nem az ő reszortjuk. Akkor ki fogja begyűjteni a főzetek nyersanyagait? A varázslótanoncok, akik bőrébe bújva igyekszünk egy varázslatos labirintus minden szegletét felderíteni, és a legtöbb alapanyagot elvinni a mesterünknek.

A Drei Magier kiadó egyik gyöngyszeme ez a játék, és mint eddig megszokhattuk, most is a mágnes a játék kulcsa. Az *elvarázsolt labirintus* 2009 legjobb gyerekjátéka volt, és ezt nyomatékosította a *Spiel des Jahres* zsűrije is. A játék egy többszintes táblán játszódik, amiből csak a felső szintet látják a játékosok, a többi a tábla alatt, a dobozban van.

Előkészületek

A doboz felnyitása után a szabályt kézbe véve láthatjuk, hogy a szerző javaslatot tett arra, hogyan állítsuk fel a labirintust. Az első játékok során célszerű ezt követni. A játéktábla alatt található egy négyzetrács, amibe kis falapokat lehet beilleszteni. Ezek a lapok lesznek a labirintus falai. Amint elhelyeztük az összes falat, amit az adott partira kiszemeltünk, elhelyezzük a rácsot a doboz belsejében, és ráhelyezzük a játéktáblát. Egyetlen fix pont van a dobozon belül, és ez a doboz fenekén található rámparendszer, ami fontos szerepet fog betölteni a játék folyamán. A játéktábla sarkaiba elhelyezzük figuráinkat úgy, hogy a tábla aljára, a bábunk alá



illesztünk egy acélgolyót. Nyugalom, nem fog leesni, mivel minden figura aljába egy mágnes van elrejtve, és az odavonzza a tábla aljához a golyót.

Kezdődhet a kutatás

A játékosok egymást követve dobnak és lépnek, ezzel egyidejűleg igyekeznek minél több korongot összegyűjteni. Na jó, azért nem ilyen egyszerű. Húzzunk a vászonzsákból egy korongot, és lerakjuk a táblára, a korongon található szimbólummal megegyező mezőre. A feladat az, hogy a varázslótanonccal eljussunk a korongig, csak hogy amint azt már említettem,

ez egy labirintus, és ha nekimegyünk egy falnak, az fáj. A játékos dob, és vízszintesen vagy függőlegesen lép a dobott értéket. Igen ám, de lehet, hogy amikor a tábla felszínén a figura szabadon mozog, eközben a vele együtt a tábla alatt mozgó acélgolyó egy nem látszó falba ütközik! Amikor nekimegyünk ennek a falnak, akkor leesik az acélgolyó

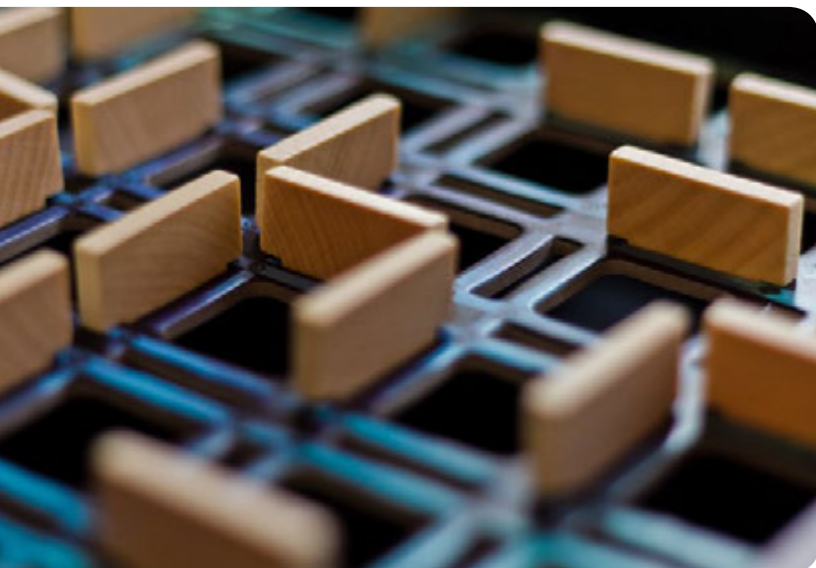
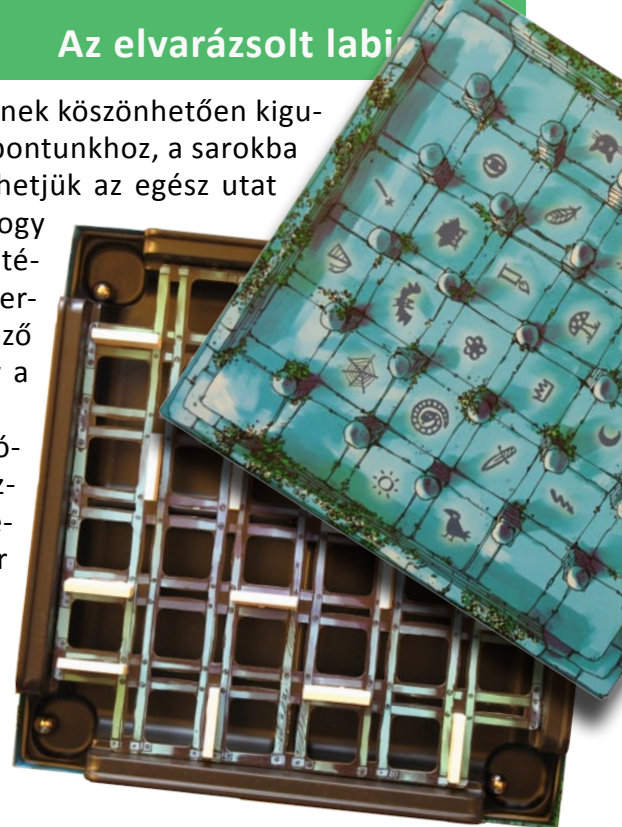


a figuránk alól, és koppan egyet, majd az ötletes rámparendszernek köszönhetően kigurul a tábla valamelyik sarkába. A golyót ekkor a saját kiindulási pontunkhoz, a sarokba tesszük, és természetesen ráhelyezzük a figuránkat, azaz kezdhethetjük az egész utat előlről. Ezután nem árt emlékeznünk, hogy merre mentünk, hogy ne jussunk megint ugyanabba a zsákutcába. Amint valamelyik játékos elér arra a mezőre, ahová a korongot tettük, akkor azt megszerzi, és a saját gyűjteményébe helyezi. Ezután kihúzzuk a következő korongot, és mindaddig folytatjuk a játékot, amíg ki nem fogy a zsák, és valaki az utolsó korongot is megszerzi.

Az nyeri a játékot, akarom mondani az a legügyesebb varázslótanonc, aki a legtöbb korongot gyűjti. Ha már kellő rutint szerezünk a játékban, mert igenis lehet rutint szerezni, akkor megtehetjük, hogy mi magunk alakítjuk ki a labirintus útvonalát, akár olyan bonyolultra, hogy a gamerek is beleizzadjanak.

Összegzés

A játék nem csak a memóriát fejleszti, mert taktikára és koncentrációra is szükség van. Sőt, a finommotorikus mozgást is fejleszti, mivel a figuráinkat precíz mozdulatokkal kell arrébb tessékelni. Nem lehet felemelni a tábláról, vagy ha igen, akkor menthetetlenül leesik a golyó, és irány újra a kiinduló mező. Ezért a táblán kell csúsztatni a figurákat, de ha valaki érzi, hogy rezeg a lécz, akarom mondani a golyó, akkor nem változtathatja meg az irányt, hanem fejjel (golyóval) a falnak kell mennie. A kocka ellenére a szerencsének csak halvány árnyéka vetül a játékra, inkább a megfigyelés és a memória dominál. Nem csak a saját utunkat kell figyelemmel kísérni, hanem a többi kis varázslóét is, mivel ugyanott lesz a fal nekünk is, és inkább az ő hibájukból tanuljunk, mint a magunkéból.



A játékot nagyon ajánlom családoknak és mindenkinek, mivel kellemes szórakozást nyújt minden korosztálynak. Gamerek, ne féljetez tőle, próbáljátok ki, nem véletlenül lett a legjobb! Nekem ez az egyik kedvenc gyerekjátékom, és akiknek eddig megmutattam, azok azonnal szaladtak megvenni.

Jó játékot!
dracsaba

summárum

Az elvarázsolt labirintus



Tervező:	<i>Dirk Baumann</i>
Megjelenés:	2009
Kiadók:	<i>Drei Magier Spiel / Gémklub</i>
Kategória:	<i>Ügyességi memóriajáték</i>
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	15 perc



Szuperfarmer és Szuperfarmer Ranch



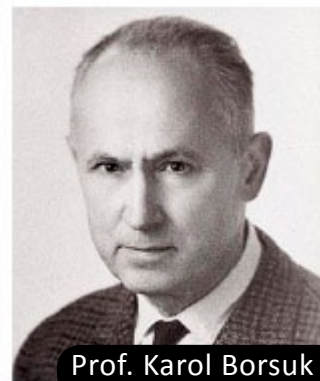
Tervezők: Karol Borsuk, Michal Stajszczak

Kiadó: Granna

Megjelenés: 1943 / 2012



A Szuperfarmer a JEM magazin által eddig bemutatott játékok közül a legrégebbi, hiszen az első verziója 1943-ban készült el. Ráadásul a játék története is igen kalandos, amit a játék leírásából is megtudhatunk. Az időpontból már látható, hogy a játék a II. világháború idején készült el, pedig ez az időszak igazán nem a játékról szólt. A németek által megszállt Varsóban az egyetemek bezárása után állás nélkül maradt lengyel matematikus professzor, Karol Borsuk találta ki ezt a matematikai törvényszerűségeken alapuló gazdálkodós társasjátékot. A Mintagazda játék (csak hogy a JEM lengyel olvasói is tudják, miről van szó: Hodowla zwierząt)



Prof. Karol Borsuk

egy gazdálkodós játék volt, ami számolni tanított, továbbá a győzelemhez a szerencsén kívül némi tervezésre és a kockázat felmérésére is szükség volt.

A játék példányait a professzor felesége házilag állította elő. A Mintagazda csakhamar nagyon népszerű lett: a vevők eleinte a barátok és az ismerősök közül kerültek ki, de később idegenek is felfigyeltek rá. Mivel az efféle kereskedelem szigorúan tilos volt akkoriban, a vásárlóknak azt kellett bemondaniuk a telefonba, hogy a mintagazdaság iránt érdeklődnek, majd egy megadott helyen átvehették a játékot. A Mintagazda nemcsak a professzor családját segítette át a nehéz időknél, hanem sok gyerek és felnőtt számára jelentett kikapcsolódást a háború közepette. Ám 1944-ben Varsó csaknem teljesen elpusztult, s a játék valamennyi példánya megsemmisült.



Az eredeti játék



Szerencsére egyetlenegy, vidékre került példány megmenekült, és évek múltán visszakerült a professzor családjához.

Ezt a példányt használta fel a Granna kiadó, hogy ezt az egyszerű, de nagyszerű játékot széles körben megismertesse. Így született meg a 90-es években a Szuperfarmer.

Az alapjáték lelke a két 12 oldalú kocka, amelyen változó gyakorisággal különféle állatok képei szerepelnek. Ezek lehetnek haszonállatok (nyúl, bárány, disznó, szarvasmarha, ló), illetve a gazdálkodók életét megnehezítő vadállatok (róka, farkas).



Úgy válhatunk mintagazdává, azaz szuperfarmerré, ha minden fajta haszonállatból gyűjtünk egyet. A legszaporább a nyúl, aztán a bárány, malac, szarvasmarha és a ló. Az állatok lapkákon vannak egy közös karámban.

A játék alapmechanizmusa nagyon egyszerű: a soron lévő játékos dob a két kockával. A már meglévő és az éppen dobott egyforma állatokat összeszámolja, és annyi állatot kap, ahány párja van (lefelé kerekítve). Például ha van előtte 1 nyuszi, és 1 nyuszit és 1 bányát dob, akkor a 2 nyuszi felét, azaz 1 nyuszit kap. Miután bányából csak 1 van, abból nem kap semmit sem. De ha már van 3 nyuszi és 1 bányája, és dob 1 nyuszit és 1 bányát, akkor 2 nyuszit (3+1-nek a felét) és 1 bányát (1+1-nek a felét) kap a játékos.

Dobás előtt át lehet váltani az állatokat:

- » 6 nyusziért 1 bányát,
- » 2 bányáért 1 malacot,
- » 3 malacért 1 tehenet,
- » 2 tehenért 1 lovat kapunk

Ha minden haszonállatból van legalább egy darabunk, akkor megnyertük a játékot. De mint mondtuk, van a kockákon két vadállat is, amelyek megkeserítik a gazdák életét. Ha rókát dobunk, akkor elrabolja az összes nyulunkat, ha meg farkast dobunk, az minden állatot elrabol a lovunk kivételével. Gondoskodhatunk viszont védelemről: 1 bányát beválthatunk 1 kiskutyára, amely megvédi nyulainkat a rókától, 1 tehenet pedig 1 nagy kutyára, amely a farkastól véd meg minket. Tehát döntetnünk kell, hogy előrelátóan védeni fogjuk az állatainkat, vagy bízva szerencsénkben gyorsan megpróbáljuk megszerezni az összes haszonállatot.

A játék gyors és szórakoztató, 5-8 éves gyerekeknek ráadásul jól megtanítja az egyszerű összeadás és a kettővel való osztás műveletét. Ennek köszönhetően sikeres lett a játék, ezért 2007-ben elkészült egy újított verzió, modernebb grafikával, amelyben már egy táblára lehet gyűjtögetni az állatainkat.

Újabb sikereket és lehetőséget látva a játékban 2012-ben adták ki Michal Stajszczak továbbfejlesztett verzióját, a Rancho-t.

Míg az eredeti játékban az állatokat csak magunk előtt gyűjtögettük, itt bizony legelőket kell vásárolnunk a játéktáblán, hogy gyarapodó állataink elférjenek. Az állatok hasonlóan az alapjátékhoz egy táblázat alapján válthatók, cserélhetők, illetve a legelőért is állatokkal kell fizetnünk. Mindig a dobásunk előtt cserélhetünk és vásárolhatunk, ha szeretnénk, ami azért fontos, mert ha nincs legelőnk, akkor nem tudjuk elhelyezni az újonnan szerzett álla-





Mindegyik változat jó szórakozás lehet kisgyerekeknek, illetve a velük játszó felnőtteknek. A vidám kockadobálás, izgulás mellett észrevétlen tanulás is: számolás, kombinálás, tervezés. Az újabb verziók modernebb és viccesebb grafikával rendelkeznek, és jár hozzájuk játéktábla is. Akármelyiket is választjuk, egyértelmű, hogy jó taktikával és szerencsével válhatunk Szuperfarmerré, megelőzve a többieket.

maat & mandala

tainkat. Továbbá ha bárki a játékosok közül rókát vagy farkast dob, akkor dobnia kell egy dobókockával, hogy megtudjuk, mely mezőkön garázdálkodnak a vadállatok. Az ezeken a mezőkön lévő haszonállatok mind veszélyben vannak (nem csak a dobó játékos állatai, hanem mindenkié), és ha nincs megfelelő védőkutyánk, akkor elveszítjük állatainkat.

A terület vásárlása meghosszabbítaná a játék időt, de ezt ellensúlyozva itt – az alapjátékkal ellentétben – vannak kezdőállataink, és nincs már malac, amit meg kell szerezni. Így a játék továbbra is gyors, viszont a földterület használata miatt egy kicsit bonyolultabb, mint az alapjáték. Nem is érzem úgy, hogy ez a játékhoz sokat adott volna. Az alapjáték egyszerűsége és gyorsasága a gyerekek számára szimpatikus, amiből nem hiányzott, hogy játéktábla nélkül játszottuk.

summárum

Superfarmer és Superfarmer Ranch



Tervezők:	Karol Borsuk Michal Stajszczak
Megjelenés:	1943 / 2012
Kiadók:	Granna
Kategória:	Kockadobós, gyűjtögetős társasjáték
Ajánlott életkor:	7+
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	15 perc





Diamond Counting

Kiadó / Forgalmazó: Gogo Toys / Okosjáték

Megjelenés: 2014

A számolás nem a legkedveltebb elfoglaltsága a gyerekeknek, sőt néhány felnőtt se szereti felhőtle-nül ezt az ősi tevékenységet. Pedig képzeljük el, hogy sok szép színes drágakövet kell számolgatnunk és a helyére tennünk. Ha valakinek ez is kevés, mármint az elképzelés, akkor neki készült a *Diamond Counting* című játék.



Mielőtt megörlne mindenki, és hanyatt homlok kezdene rohanni, megvenni a játékot, el kell árulnom, hogy valójában nem gyémántokat kell pakolgatnunk, hanem szép színes kristályformákat, sőt kézzel meg sem érinthetjük őket. Na jó, nem fokozom tovább. A játékosoknak valójában feladatkártyákon szereplő feladványokat kell megoldaniuk.

Adott a játéktábla, amiben van 4 edény és egy közös tároló. Ez utóbbiban van 10-10 db kristály 4 különböző színben, amelyek mindegyike mágneses. A játékos egy szintén mágneses toll segítségével mozgatja a kristályokat úgy, hogy a

feladatlapnak megfelelő mennyiségű és színű kristályt jutasson el a megadott helyre. A feladatlapokon nem kristályok vannak, hanem gyümölcsök, és azok színe egyezik meg a kristályokkal, amiket a játék gyémántnak nevez. Ha eljuttatjuk a gyémántokat az edényekbe (amik valójában poharak), csodálatos színes öntetté alakulnak át. Most lehet jogosan feltenni a kérdést, hogy mi ebben a poén, miszerint egy



mágnessel egy másik mágneset átpakolunk egyik helyről a másikba, és a feladatlapon jelölt gyümölcsök, kristályok öntetté alakulnak. A kristályokat egy vályúban kell végigvezetni, a táblán ugyanis egy átlátszó műanyag lemez van, ami megakadályozza a kristályok elválását a táblától. Egyszerre egy kristályt tudunk végigcsúsztatni a kialakított úton, és ahogy nehezednek a feladatok, egyre körülményesebb az edényekbe juttatni a kristályokat. Ha egy edénybe 10 kristályt kell elhelyezni, akkor a tizediket már igen nehéz elhagyni, mivel az magához vonzza a többi elemet. A játék a motoros funkciókat hivatott fejleszteni, de a szín és mennyiség fogalma is fontos szerepet kap. A nehezebb feladatoknál már nincsenek gyümölcsök, csak színes számok, ami az absztrakt gondolkodást is fejleszti.



Ha valakinek még nem derült volna ki, azt is elárulom, hogy ezt a játékot 3 éves kortól ajánlja a kiadó, és tapasztalataim alapján a kicsik nagyon kedvelik. Komoly kihívást jelent nekik, és még arra is figyelt a gyártó, hogy a ceruza se okozzon gondot az apróságoknak. A sok apró alkatrész ellenére bátran ajánlom ezt a játékot olyan családoknak, ahol van kisgyerek, mivel - mint azt korábban említettem - a játék elemeihez nem tudnak hozzáférni.

*Jó játékot!
dracsaba*



summárum

Diamond Counting



Kiadó/Forgalmazzó:	Gogo Toys / Okosjáték
Kategória:	Kézügyességi társasjáték
Ajánlott életkor:	3+
Játékosok száma:	1
Játékidő:	25 perc



Cseresznyéskert

Tervezők: Gróber Gabriella és Kőműves András

Kiadó: Keller & Mayer

Megjelenés: 2013

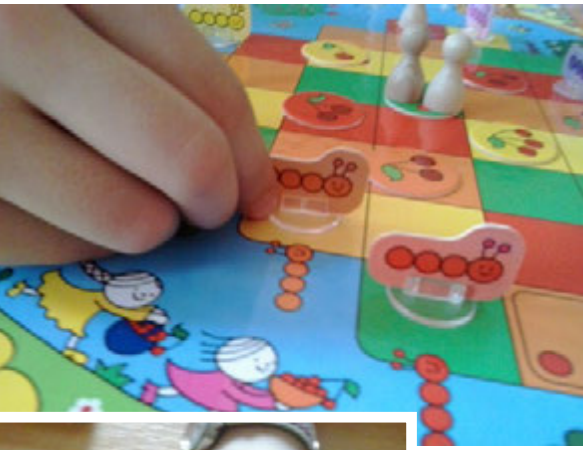
Ó, a nagymami lekvárja! Mire is áhítozhatnának jobban az unokák, mint erre a gyümölcsös finomságra. Ehhez viszont gyorsan le kell szüretelni az összes cseresznyét, mielőtt a falánk kis kukacok megdézsmálják, mert akkor nem lesz lekvár, és elmarad a győzelem is.

A *Bogyó és Babóca* könyvekből is ismert Bartos Erika illusztrációi díszítik ezt a kooperációs társasjátékot, melyben a gyerekeknek együtt kell játszaniuk a játék, vagyis a kukacok ellen. Együttműködve, a szerencse adta helyzeteket okosan átgondolva, megbeszélve juthatnak el a végső győzelemig.

A játéktábla színes mezőkre van osztva, amelyen a megjelölt helyekre a játék elején feltesszük a cseresznyekorongokat. A 4 unoka (4 fabábu) és a 8 különböző színű kukac a tábla körül helyezkedik el. Minden körben felcsapunk 3 kártyát, és azoknak megfelelően mozgatjuk a kukacokat és az unokákat.

Ha legalább egy kukacos kártyát kijátszunk, akkor meg kell forgatni a kukackereket, és a kiforgatott színű kártevő egyet lép előre. A kukacok csak egyenesen haladnak, az orruk után. Ha cseresznyébe botlanak, megeszik, és mi elvesztettük a játékot. Ha unokához érnek, az unoka megijed, ezért bábuját vissza kell tenni egy startmezőre. Ha sikerül leveles kártyákat fölfordítani, örülünk, mert léphetnek az unokák. Mindig a levéllel megegyező színű mezőre léptethetjük valamelyik (bármelyik) bábut. A levelek a mezők színeiben pompáznak: zöld, piros, narancs és sárga. A szivárványszínű levéllel bármilyen mezőre léphetünk.





A kertben különböző cseresznyék vannak, egyes, kettes és hármas „fürtök”. Megszerzésükhöz annyi unokával kell rálépni a mezőre, ahány szemből áll a cseresznye. Ilyenkor rögtön betehetjük nagymami konyhájába, és folytatódhat a lépegetés. Ha az összes cseresznyét leszállítjuk, győztünk!

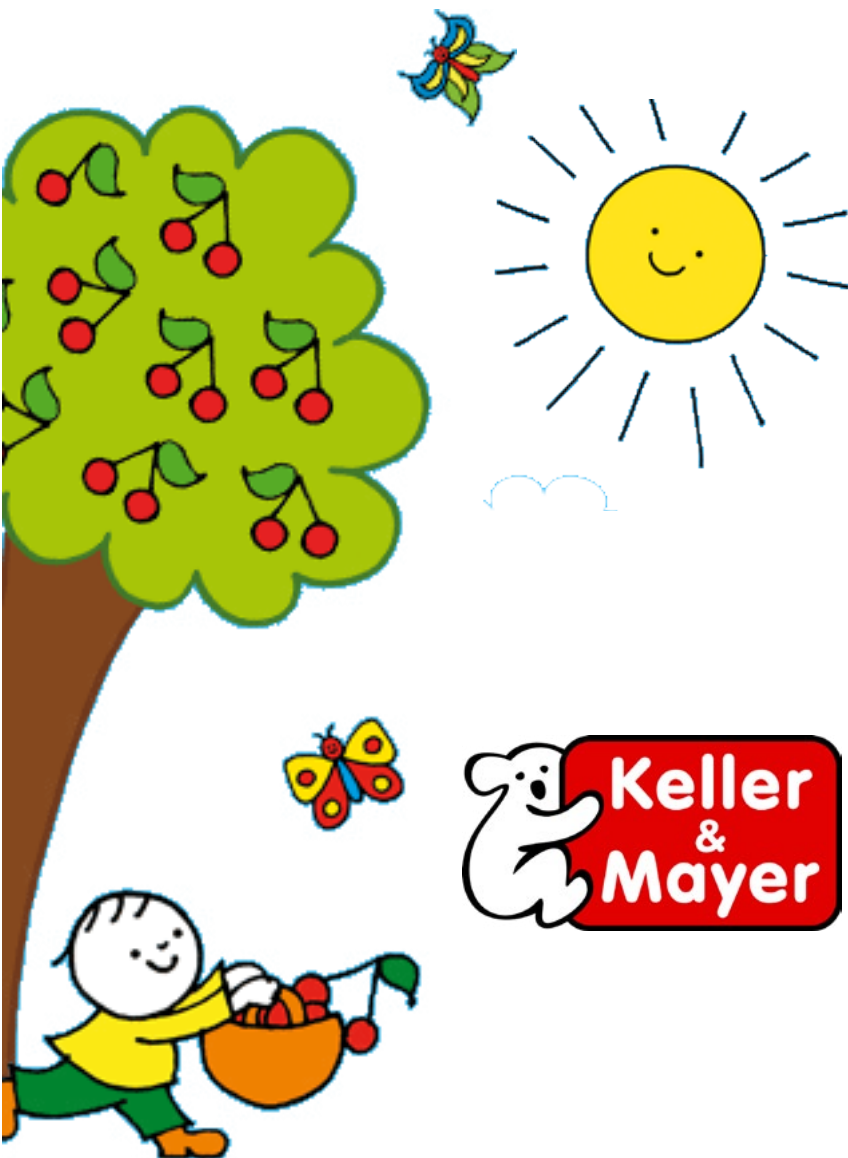
Ennyi a játék, de az élmény sokkal több, így szeretnék néhány tapasztalatot megosztani veletek: 3-4 éves gyerekeknek a legjobban a kukacok pörgetése tetszik. Segíteni kell még, hogy mikor, melyik bábuval érdemes lépni, és mindig ragaszkodnak az összes levél lelépéséhez. Nagyobb gyerekeknek (8-9 éveseknek) kiváló az együttműködés fejlesztésére.

A türelem és a mások véleményének meghallgatása és elfogadása nehéz ebben a korban, de a győzelem reményében sok mindenre hajlandóak a kisiskolások. Komoly taktikai megbeszélés tárgya lesz minden lépés, és igazi örömmámor, ha sikerül egy kukac orra elöl megszerezni a cseresznyét. Saját bevallásuk szerint könnyű játék, mégis szórakoztató és izgalmas. Kell benne gondolkodni, és nagyon kell figyelni a kukacokra. Jó csapatban játszani, segíteni egymásnak, és a legjobb együtt győzni!



Ajánlom kicsiknek anyával, apával; nagyobbaknak csapatot alkotva, együttműködve.

*Cseresznyeszüretre fel!
mandala*



summary

Cseresznyéskert



Tervezők:	Gróber Gabriella és Kőműves András
Megjelenés:	2013
Kiadó:	Keller & Mayer
Kategória:	Kooperációs társasjáték
Ajánlott életkor:	4-8
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	15 perc



Athena



Kiadó: Popular Plaything

Forgalmazó: MagicBox

Megjelenés: 2010

Nem sok régézzel foglalkozó játékot ismerek, de mindegyik a kedvenceim közé tartozik. Maga a téma az, ami megfog: a régi dolgok feltárása, bemutatása. Azok a játékok, amiket eddig ismertem, több személy számára adtak játéklehetőséget. Aztán jött az *Athena* az egyszemélyes játékok világból, és első látásra magával ragadott.

A játék az *Athena* szobrának feltárása utáni időkben játszódik. Régészcsoporthoz vezetői vagyunk, és az a feladatunk, hogy a két részletben megtalált remekművet újra egyesítsük. Ez nem olyan egyszerű, mint gondolnánk, hiszen az irányításunk alatt lévő segítők olykor megnehezítik a feladatunkat. A játékban 50 különböző és egyre nehezedő feladvány van, melyeket a feladatkártya alapján előkészítünk, és a szabályok betartása mellett igyekszünk azokat helyesen megoldani.

A szabály egyszerű: minden régész csak a saját színével azonos színű úton mozoghat, amennyiben az érkezési hely szabadon áll. Minden feladvány tartalmazza a régészek színét és kiinduló pozícióját, a régészeti munkát vezető figura helyét (aki arra hivatott, hogy *Athena* mellsobrát elhelyezze a talapzaton), és végül a színes utak, valamint az említett talapzat pozícióját.

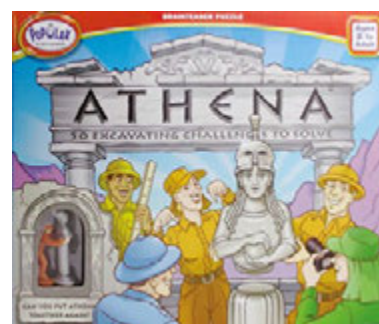


Az első 15 feladvány az ilyen típusú játékokhoz hasonlóan a játék logikáját hivatott megismertetni, aztán jön a haddelhadd! A 15. feladattól fokozatosan nehezedik a játék, egyre több régész vesz részt a munkában, akik egyre több fejfájást okoznak. Az alapmechanikát a régi tili-tolihoz hasonlítanám, ahol a 4x4-es játéktérleten 15 lapkát kellett tologatnunk mindaddig, amíg nem készült el a kép. Természetesen az *Athena*-ban nem képeket rakunk ki, és nincs fix számú szereplő a feladványokban, de itt is az elemek kizárása és azok áthelyezése a fő feladat. Fel kell ismerni, hogy melyik elem vagy elemek vannak a főregész útjában, és hogy kit kell eltolnunk ahhoz, hogy a kiszemelt régészünk tovább tudjon haladni.

A játékot szinte mindenkinek bátran tudom ajánlani, mivel komoly kihívást jelent az összes feladvány megoldása. 8 éves kortól ajánlja a kiadó, de 7 éves gyerekek is tudtak vele játszani, és mióta megmutattam nekik, mindig kérik, hogy legközelebb is vigyem el a foglalkozásra. Az idősebbek is nekifeszülhetnek, mivel a feladványok nehézsége komoly kihívást jelent.

Jó játékot!
dracsaba

Athena



Kiadó:	Popular Plaything
Forgalmazó:	MagicBox
Kategória:	Logikai játék
Ajánlott életkor:	7+
Játékosok száma:	1
Feladatok száma:	50



MAGICBOX
A gondolkodtató játékok boltja



Befőttesgumi



Tervezők: Anett és maat

Kiadó: JEM

Megjelenés: 2013



Úgy érzed, szórakozásra vágysz? Elegend van a sok munkából/tanulásból? Vagy csak van egy kis időd? Akkor ez a játék neked való! Ehhez a játékhoz nem kell más, csak egy kis figyelem, gyorsaság és egy csipetnyi ügyesség.

A doboz nagyon előnyös, kis mérete miatt könnyen tárolható, és bárhová lehet cipelni, hogy egy unalmas pillanatban előkapva szórakozhassunk a körülöttünk lévő emberekkel.

Az alapjáték a legegyszerűbb. A dobozban lévő befőttes gumik egyikét kivesszük, ez lesz a játék fő kelléke. A gumi nem a megszokott formájában található meg a dobozban, hanem el van vágva. A játékot két játékos játszhatja, lévén hogy a guminak két vége van, ezért hárman

nehezen tudnának vele játszani, de nézni is nagyon érdekes. Tehát a két fél mindegyike megfogja a gumi egyik-egyik végét, majd az egyikőjük egyszer csak egy óvatlan pillanatban elkezd húzni maga felé a gumit. A kihívott játékosnak erre gyorsan kell reagálnia, hiszen neki is húznia kell. A játékot az nyeri, aki a kettőjük között lévő középvonaltól távolabbra tudja húzni a gumit.

És most jön a csattanó, mivel bizony csattanni fog valamelyikük kezén a gumi. Az, aki nem volt elég gyors és szemfüles, bizony veszíteni fog, hiába húzta távolabbra a gumit, de nem szabad csüggedni. Többet is érdemes játszani egymás után, már csak azért is, mert a játék gyors. Emellett fontos, hogy

száz százalékban megbizonyosodjunk arról, hogy nem csak szerencséje volt annak, aki nyert.

Neheztésként játszhatjuk a játékot postagumival is: az jobban fáj, ha megcsapja az ember kezét. Viszont előnye, hogy közben a fájdalomtűrést is lehet gyakorolni. Pár játék után már nem is lehet érezni, hogy a gumi csípése fáj.

Azt ajánlom, hogy elsőként a saját súlycsoportjával játsszon mindenki, nehogy előnyt élvezzen az, aki erősebb vagy sokkal jobban bírja a fájdalmat.

A játék alatt garantált a szórakozás. Eleinte sokan ódzkodni fognak, mert még nem játszottak ehhez

hasonlót, de ha végignéznek egy partit, akkor rá fognak döbbsenni, hogy nem is értik, eddig miért nem próbálták ki.

A szabály hihetetlenül egyszerű, és a játék minden korosztály számára felüdülést jelent. Nem véletlenül céloztuk meg a játékkal az Év játéka, az Év gyermekjátéka és az Év összetett játéka címet is egyszerre. Nagy reményeket fűzünk ahhoz, hogy ez legyen az első játék, amely mindhárom díjat megkapja. De ahogy a dobozra nézünk, mintha már meg is kapta volna mindet.

Ajánljuk a játékot még olyan testvérpároknak, akik sokszor vitatkoznak. A Befőttes gumival eldönthetik, hogy ki az ügyesebb, és a felesleges energiákat is levezethetik.

Anett és maat

Potato Rally



Tervező: drcsaba

Kiadó: JEM

Megjelenés: 2014



Nem tudom, ki hogy van vele, de én nem rajongok a technikai sportokért, így a rally sem a kedvencem. Ez a véleményem azonnal megváltozott, amikor először láttam a Potato Rally című játékot. Már a tesztelési időszakban bebizonyította, hogy minden igényt kielégítő fejlesztőjáték, ami minden korosztály részére kellemes perceket kínál.

A doboz impozáns és praktikus: amint kinyitjuk, egy lapostányér, egy kiskanál és egy szem burgonya mosolyog ránk. A szabályt követve előkészítjük a játék elemeit, és már kezdődhet is a móka. A játékosok a korábban megpuccolt burgonyát kis, 1,5x1,5 cm-es kockákra vágják, és megfőzik. A főzést követően, még mielőtt kiszáradnának a kockák, játékra kell fogni őket.

A játék szabálya igen egyszerű: tegyél egy kockát a tányér közepére, és próbáld meg azt a kiskanállal felvenni onnan anélkül, hogy a krumplihoz kézzel vagy bármilyen más segédesszükkel hozzáérnél. A krumpli nem eshet le a tányérról, a tányért nem lehet megbillenteni, felfordítani.

Amint sikerül a kis kockát a kanálra rábiggyeszteni, a feladat teljesítve van, és teljes a siker.

Miért jó ez a játék? Egyrészt azért, mert nyelvfüggetlen, fejleszti a finommotoros funkciókat, a logikát, a problémamegoldó készséget, a térlátást. Sok játéknál gondot okoz, ha elvész valamelyik alkatrésze, de a Potato Rally esetében nem lehet gond, mivel minden eleme könnyen pótolható, sőt, ha kevés a kistányér vagy a kanál, vagy az ebédhez kell még egy szem krumpli, mindig jól fog jönni ez a zseniális szoliter játék. Egy jó tanácsot azért megosztok mindenkivel: ha sokáig nem vesszük le a polcra a játékot, könnyen előfordulhat, hogy a krumpli önálló életet él, és kifolyik a helyéről. Ezt elkerülendő a burgonyát ne a játék dobozában tároljuk, sőt, ha lehet, minden alkalommal, amikor játszani kívánunk vele, vegyünk elő a kamrából egy friss szemet. Új színekre és formákra vágyóknak ajánlom a kiegészítőket, úgy mint: Cékla Rally, Karalábé Rally, Répa Rally, illetve a játék gamer változatát: a Borsó Rallyt. Extrém kihívást kedvelőknek pedig jön a minikiegészítő: a Mák Rally.

A játékot minden korosztálynak ajánlom, ügyesebb és bar-kácshajlammal megáldott gamerek pedig elkészíthetik a játék Print and Play verzióját is.

Jó játékot!
drcsaba



Itt a béka, hol a béka?



Tervező: Eraman

Kiadó: JEM

Megjelenés: 2013

A játék elemei

- 1 db béka (zöld, lehetőleg műanyag)
- 1 db Anett (a béka tulajdonosa) – nem csomagolt része a játéknak

A játék menete

1. Előkészületek

Látogasd meg Anettet, vagy találkozz vele, amikor nála van a béka.

2. Beszerzési/kiadási fázis

Egy óvatlan pillanatban, amikor Anett nem figyel, szerezd meg a békát. Rejtsd el a békát.

3. Fő fázis

Ha eddig Anett nem vette észre a béka eltűnését, finoman hozd a tudomására. Élvezd ki, amíg Anett keresi a békát.

4. A játék vége

Ha úgy gondolod, hogy Anett eleget szenvedett, mondd meg neki, hol van a béka.

5. Kiértékelés

Élvezd ki Anett háláját a béka megtalálásában nyújtott segítségéért, amit szemmel veréssel felérő pillantásokkal és csúnya megjegyzésekkel kísér.



A játék újrajátszhatósága korlátozott Anett növekvő bizalmatlansága miatt, viszont ennek köszönhetően biztosítva van a folyamatosan növekvő nehézség. Ha már lehetetlennek tűnik a béka megszerzése, új játékosok bevonásával és a megfelelő kooperatív stratégia kialakításával a játék újra játszhatóvá válik. Külön kihívást jelent, ha a békát úgy próbáljuk elrejtetni, hogy az valójában Anettnél legyen, csak ő ne tudjon róla. Ez növelheti a játék élvezeti faktorát, és megkönnyíti a keresés során azon kijelentések hiteles ismételtetését, hogy „nem nálam van”.

A játékot ajánlom mindenkinek, aki egy játékban a végleteket keresi. A fő fázisban kiélhetjük szemétkedő hajlamunkat, és a játék végén együtt örülhetünk Anettel. Még ha ő ezt az utolsó momentumot szándékosan próbálja is elrontani...

Tervezői jegyzetek

A játék kialakulása megtörtént eseményeken alapul. Bár az első alkalommal (a játékszabályok véglegesedése előtt) rosszul játszottam, mert az utolsó két lépésnél nem voltam jelen, mégis a fő fázis, amikor Anett vérszomjas anyatigris (azaz anyabéka) módjára kereste rajtam a békát (és én őszinte vigyorral az arcomon mondhattam, hogy nincs nálam), bűnös, mégis kellemes élményt okozott. Ugyan erre nem igazán vagyok büszke, de a szabályok széles körű ismertetése mégis szükséges volt, mert azóta is játékosársakat keresek a 2. szint sikeres teljesítéséhez. Bocs Anett...

Eraman



Mi így játszunk: Kingdom Builder

A legjobbak azok a játékok, amelyekkel többféle módon is lehet nyerni. A játék kiismerése, a játék mechanizmusának részletes megismerése egy igazi társasjátékosnak külön izgalmat jelent. Van, aki viszont rögtön „partiban” szeret lenni gyakorlottabb játékosok ellen is, vagy előfordul, hogy pár játék után sem sikerül megtalálni a legjobb taktikát, és elkel néhány tipp. Ezzel a rovattal ebben szeretnénk segíteni különböző kipróbált, begyakorolt, megvitatott taktikák leírásával. Az itt leírt stratégiák több játékon át voltak tesztelve, de ez nem azt jelenti, hogy ha valaki ezt használja, biztos út vezet a győzelemhez, bár megkönnyítheti azt.

Figyelem!

Ha valaki az alábbiakat úgy olvassa el, hogy még nem játszott a játékkal, úgy a játék felfedezésének izgalmát veszítheti el. Vállalkozó szelleműek kereshetnek jobb, vagy esetleg az itt bemutatott taktikákat megakadályozó nyerési utakat a játékokhoz.

A lényeg: játsszatok minél többet!

KINGDOM BUILDER

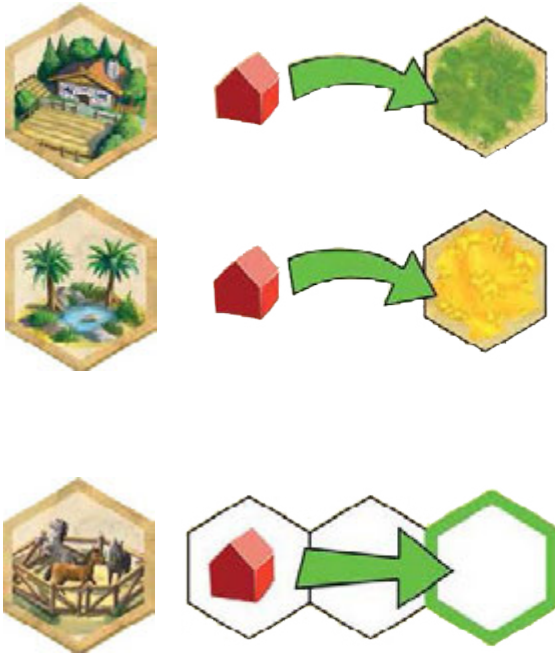
A *Kingdom Builder* (JEM magazin 4. szám) játékmenete nagyon egyszerű. Minden játékos 40 házzal indul, amelyek közül hármat-hármat kell leraknia egy körben arra olyan területre, amilyen területkártyát felhúzott. **A játék lényege a lehelyezés szabályaiban rejlik**, ugyanis legelőször tetszőlegesen rakjuk le a három házunkat az adott tereptípus hexáira, de ezt követően a lehelyezésnél már két szabálynak is meg kell felelni. Egyrészt a három házat a kártyánknak megfelelő területre kell helyoznünk, és azoknak, ha lehetséges, szomszédosnak kell lenniük legalább egy már korábban lehelyezett házikónkkal. Ha nem tudunk szomszédba rakni, akkor bárhová rakhatjuk a házakat a pályán, a kártyának megfelelő területre. Ez a játék kulcsmozzanata, vagyis hogy mennyire tudunk szétszóródni a táblán. Érdemes úgy kezdeni, hogy a **három házunkkal a legkevesebb terepfajttal legyünk szomszédosak**, mert ha másfajta terepkártyát húzunk, újra szabadon választhatunk, hogy hová tesszük a házakat.

A táblán lévő speciális helyszínek a rajtuk lévő jelölőkkel és az ez által kapott extra akcióval a játék további kulcspontjai: igyekezzünk ezekből minél többet szerezni.

Ezek annyira fontosak, hogy a játék elején az előkészített táblán én magam először ezeket az extra akciókat nézem meg, és csak utána a célkártyákat. Ezek határozzák meg ugyanis, hogy **mennyire tudsz szétszóródni a táblán, és mennyi házat tudsz pluszban lerakni**. Miután minden játékos egy helyről csak egy jelölőt vehet el, ezért két játékosnál mindenkinek jut, viszont **három-négy játékosnál már nem jut mindenkől**, így a jó jelölőkért külön küzdelem folyik.



Fontosak azok a tokenek, amelyek plusz házikó lerakását teszik lehetővé (pl. a farmmal a mezőre, az oázissal a sivatagra lehet plusz házikót rakni), hiszen **minél több házat tudunk lerakni, annál sikeresebben teljesítjük a célokat.**



A karám is fontos token, mert azzal nagyon jól szét tudunk szóródni, hiszen ezzel lehet csak átugrani mondjuk az ellenfelünk házikóit, ha beszorítanak. Kikötővel átmozgathatunk házat a vízre, amely azért fontos, mert csak ennek a segítségével tudunk vízre tenni, ráadásul ebből a jelölőből nem 4 db (2x2), hanem csak 2 db van fent a pályán.

Fontossági sorrendben csak ezt követően jönnek a célkártyák. **A jelölőszerezést a célkártyákhoz kell igazítani, de ne egyből a pontszerzésre menjünk rá;** a játék elején a jelölők szerzése a legfontosabb. Az **adott felállás dönti el, hogy melyik token a nyerő,** de nagyon jól kombinálhatók bizonyos célkártyák bizonyos jelölőkkel. Például a karám nagyon jól jön, ha a Remete az egyik célkártya, mert azzal szét tudjuk szórni a településeinket; vagy nagyon jól jön a kikötő a Kereskedőnél, mivel a vízen keresztül könnyebben tudjuk összekötni a helyszíneket.



Konkrét kezdési tippek

Ha fent van a torony és a karám, először a torony mellé rakjunk, majd azzal a karám mellé, mivel az egyik a játéktábla szélén van. A következő körben a karámmal átugrunk a túloldalra, és akkor a toronnyal egy újabb házikót rakhatunk le a szélére. Szerezzük meg mindkét karámjelölőt, majd ugorjunk el az egyikőtől – ekkor elveszítjük a jelölőt – majd a másikkal visszaugorva kapunk egy másik jelölőt, az ellenfelünknek így viszont már nem fog jutni karámjelölő. Szabályos, de nem túl sportszerű lépés. Nem követendő példaként írtam le, csak szemléltetve, hogy milyen trükkök vannak a játékban. Ha valaki nem értette teljesen, amit írtam, akkor valószínűleg még nem játszott eleget a Kingdom Builderrel. Sebaj, gyakorlat teszi a mestert!



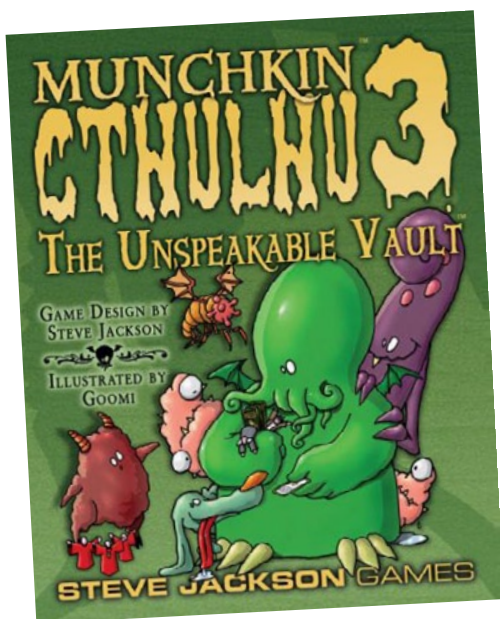
maat

Hogyan faragjunk a gyerekből gamert?

Talán olvastátok korábbi cikkünket a JEM magazin 4. számában, amiben arról értekeztünk, hogy hogyan tanítsunk társasjátékokat gyerekeknek. Mivel annyian írtak nekünk az azóta eltelt időben, és fejezték ki nemtetszésüket a cikkben foglaltakkal szemben (egészen konkrétan ostobaságnak nevezve az ott írtakat), hogy kénytelenek vagyunk átgondolni az elmondottakat, és megkövetni a JEM olvasótáborát. Igen, valóban helytelen módszereket próbáltunk ráerőltetni a társasjátékosok közösségére, és a valóságban soha nem alkalmazott és soha semmilyen eredményt nem produkáló megoldásokat szorgalmaztunk. És hogy lássátok, hogy mennyire komolyan gondoljuk ezt a bocsánatkérést, most elmondjuk, hogy valójában hogyan is kell gamert nevelni a gyerekekből.

A játék kiválasztása

Fontos, hogy a gyerekeket a nekik megfelelő, az életkorukhoz illő játékokkal vezessük be a társasok kínokkal teli világába. Ezért elsőknek úgy kb. négyéves korban érdemes a nehezebb, eurogame stílusú játékokkal kezdeni. Legyen a gyerek első élménye mondjuk egy Twilight Struggle! Hadd tudja meg, hol lakik a magyarok (és az egész volt keleti blokk) istene! Amikor az elméje már nyiladozik, és átlátja az evilág és túlvilág létének összefüggéseit, úgy 6-7 éves korban, érdemes rávezetni az ütősebb játékokra. Erre a legalkalmasabbak a Cthulhu mítoszhoz kapcsolódó játékok, amik előtt mindenképpen elengedhetetlen röviden és plasztikusan elmondani az egész mítosz alapját, mesterségesen lemélyített, enyhén hörgő hangon (talán kezdjük az alapokkal, a Cthulhu hívásával), lehetőleg éjfélhez közeli órán. Ha már ezen túl vagyunk, jöhetnek az agyégető játékok, de egyik se legyen két óránál rövidebb. Ha ezt átvészelik, tuti, hogy gamer válik belőlük.



Szabálymagyarázat

Most komolyan, tényleg mindent el kell mondani a gyerekeknek? Na, ugye, hogy nem? Pl. elég, ha azt mondjuk, hogy valójában minden társas a Monopoly szabályaira épül, és csak a körítés más, és mindjárt megoldódnak az Agricola játszásának gondjai. Vegyünk pl. két kockát, és bizonyosodjunk meg róla, hogy a kölykök a Carcassonne-t ezentúl úgy játsszák, hogy amelyikük többet dob, az tehet le lapkát. Mennyivel egyszerűbb és szórakoztatóbb! De vegyíthetjük a Twistert is a Small Worlddel vagy a Terra Mysticalal, ahol a tereplapkákra az pakolhat, aki a karját a fején át hátrafelé le tudja tenni a lába mögé a padlón.

Fokozatosság

Nem érdemes piszmogni: jöjjön a Csigafutam, és ha már egy vagy két játszmat lejátszottunk a kicsikkel, jöhet egy Netrunner. Uncsi a Ki nevet a végén? Jöhet valami brutálisan nyelvfüggő játék, úgylis az a lényeg, hogy mi nyerjünk! Teher alatt nő a pálma: mire elballag az oviból, nehogy már ne tudjon játszani a Lords of Waterdeepel!



Játékstílus és türelem

A kicsik nagyon érzékenyek arra, hogy türelmesen magyarázzuk el nekik a szabályokat. Ezért jobb, ha el se mondjuk nekik, majd kitalálják azt játék közben. Ugorjunk fejest a játékba, a legjobb, ha közben tanulják meg. Ha már felismernek egy-két Magic: The Gathering kártyát, azonnal cseréljünk paklit, még a végén rájönnek, hogy mi a lényeg.

Nyerni hagyni?

És végül a nagy kérdés: mi a szülő dolga? Hát nem az, hogy felkészítse a gyereket a nagybetűs ÉLET-re. És milyen az élet? Rideg és kegyetlen, nemde? Akkor meg minek finomkodunk: amíg lehet, addig alázzuk le a srácokat, mert a végén még a fejünkre nőnek, és megvernek minket. Erre is jók a nyelvfüggő játékok: amíg nem tudnak idegen nyelvet, csakis idegen nyelvű játékokat játszunk velük.

Időzítés és egyebek

Legeslegvégül a „mikor és hogy játszunk” logisztikája: érdemes olyankor játszani a kölyköket, amikor a legkevésbé alkalmasak a figyelem koncentrálására, így pl. a megszokott lefekvéses idő után, akár első álmukból felverve is – igen, talán ez a legjobb időpont egy nagy társasozásra. Iskolásoknál lehetőleg egy dolgozat előtti napon késő este kezdjük bele egy hosszú játszmába, míg kisebbeknél jó alkalom lehet még a délutáni alvás helyett egy agyzsibbasztó eurogame. A játék helyeül szolgáló szobát persze elhagyni tilos, sem enni, sem inni, sem pisilni nem szabad kiengednünk a gyerekeket, mert a végén még azt hiszik, hogy az élet habos torta, és akkor az egész erőfeszítésünk kárba veszett.

Itt ugyanis játék van, kérem, ha belepusztulunk is. Vigyázz!
Pihenj! Lelépni!

drkiss



Áprilisi nézelődő



Szent György havának első napja, április elseje a bolondok napja, a tréfálkozás ünnepe. E napnak világszerte sok elnevezése van: Angliában „All Fools Day” (minden bolondok napja), Franciaországban „poison d’Avril” (Áprilisi hal), Olaszországban hasonlóan „il pesce d’aprile”, Németországban „Narrentag” a neve. A tavasz köszöntése, a bolondozás hagyománya a 18. században áterjedt Angliára és Skóciára, majd később Amerika francia és angol gyarmataira is. Nálunk egészen az újabb időkig ismeretlen volt ez a szokás.

Feljegyzések szerint már az ókori görögök is áldoztak egy napot a Khariszoknak, a báj, a kellem, a jószág, a kreativitás, a termékenység istennőinek. A tiszteletükre rendezett Khariszia ünnepek misztikus éjszakai szertartásaira az emberek mezei virágokból készítették az áldozati csokrokat, énekkel és tánccal hódoltak nekik. Noé április 1-én engedte ki az első galambot bárkájából, mikor még magasan állt a víz a földön, de a madár visszatért, mert nem volt hová leszállnia. Az „áprilisi járatás” a galamb hiábavaló megbízásának emlékét őrzi.

Írásos dokumentumok kerültek elő egy német tartományból, ami szerint a tréfa ünnepe már valószínűleg az 1600-as évek előtt is ismert volt.

Az északi mitológia szerint Thor germán isten tiszteletére rendezett áprilisi ünnepségekből ered az áprilisi bolondja kifejezés egy kis szófricska révén. A Thor ugyanis azt is jelenti, hogy bolond.

Tudósok egy része Franciaországot tartja e neves nap kiindulópontjának. A Gergely-naptár bevezetése előtt a franciák az újév napjának április elsejét tekintették. Ez volt szilveszter napja, amikor, mint ahogy napjainkban is, mulatságokat rendeztek, melyeken együtt táncoltak, vigadtak az emberek. Ilyenkor a jókívánságok mellett meg is ajándékozták egymást. A szegényebbeknek azonban nem állt módjukban drága dolgokkal meglepni ismerőseiket és szeretteiket, így aztán idővel az ajándékok átalakultak, felváltották őket a gesztus jellegű, vicces, mókás meglepetések. Mivel a régi idők információáramlása nem internetalapú volt, a szilveszter napjának megváltozása hosszú évek elteltével jutott el az emberek többségéhez. Ezért voltak olyan tudatlanok, akik évek múltán is április elsején ünnepelték a szilvesztert, részükre még



április elsejére küldtek meghívót

az ünnepi mulatságra. Aki mindezt komolyan vette, és meg is jelent a komédiázó kedvű szervező álünnepségén, azt kinevették, és áprilisi bolondjának csúfolták.

Egy másik felvetés szerint ez az ünnep az áprilisi időjárás csalfa és változó mivoltán alapul. A Nap e hónap idején lép az égi állatövben a Halak jegyébe. Erre utal a franciák „Áprilisi hal” kifejezése. A XIV. Lajos és Montespan asszony fia által kieszelt tréfa sokak által ismert. Március 31-én éjszaka elcsenték Gramont márki ruháit. Szétbontatták, majd újra összevarratták őket, de szűkebbre, mint azelőtt voltak. Így másnap a márki nem tudta begombolni se a nadrágját, se a mellényét. Az egyik beavatott cinkostárs

Juhász Gyula:

Áprilisi bolondja (Részlet)

*Benned születtem, édesbús, szeszélyes
Tavaszi hónap, fellegetes derűs,
Mikor a rétek lelke már fölérez
S brekeg a vízben száz bús hegedűs.*

*A Tisza partján ringatott a bölcsőm,
Holdtölte volt - tavaszi anda hold -
S a szőke fényben az éjet betöltőn
A vizek népe mind nászdalt dalolt.*

megkérdezte őt, mitől dagadt meg ennyire? El is szalasztottak orvosért egy cselédet. Az orvos, aki szintén beavatott volt, receptet írt, amivel szaladtak aztán a gyógyszerészhez, de az visszaküldte. Nem értette, miért hozzá küldték a receptet, amire ez volt írva: „Accipe cisalia et dissue purpunctum” – Végy egy ollót, és vágd fel a mellényed.

Megint egy másik megközelítés szerint az ősi kelta szokások között számon tartott tavaszi ünnepek ideje is április elejére tehető. A természet újraéledt, új rügyek fakadtak, zöldellt az erdő, és megnőtt az állatpopuláció. Elkezdődött egy új időszak, ami a nélkülözéssel teli tél után meghozta a biztos élelemforrások lehetőségét. Ennek öröme vigasságot rendeztek, melynek maradványa a bolondozás április elsején.

Londoni különlegességnek számított a hírlapokban megjelenő áprilisi járatás. Ezekben az angol humor egyedige és nagyszerűsége tükröződik vissza. Egy példa csak a sok közül: 1860-ban az angol posta díszes meghívókat osztott szét, melynek a szövege a következő volt: „A londoni Tower parancsnoksága. Belépőjegy 1860. április 1-re a fehér oroszlánok mosdatásának rendes évi szertartására. Belépés csakis a Fehér Kapun. Kérjük, hogy a személyzet részére borraivalók adásától tartózkodni szíveskedjenek.” A jeles napon százak özönlöttek a Tower felé.

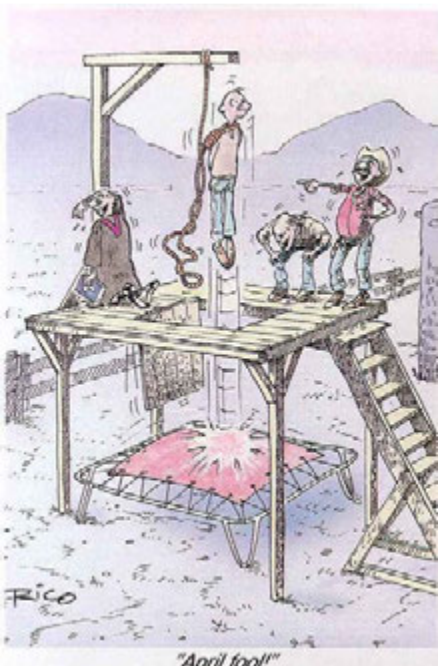
Mindenki a Fehér Kaput kereste, de kiderült, hogy se Fehér Kapu nincs, se oroszlánokat nem tartanak a Towerben. Tornyai közül az egyik a Fehér Torony nevet viseli, és egyik kapuját Oroszlánkapunak nevezik. Valamikor az uralkodó szórakoztatására csakugyan tartottak az erődben oroszlánokat. Ez a névhasználat volt a záloga annak, hogy sokak bedőljenek ennek a tréfának.

Az áprilisi járatás „áldozatai” eleinte a gyerekek voltak, különböző megbízatásokat kaptak. Galambtejért küldték őket a tejcsarnokba, szalmaolajat, kakasfogat vagy szálfka nélküli csukát kellett beszerezniük. Ilyenkor kellett futó növényeket – babot, dinnyét, tököt – ültetni, hogy hosszúra és szépre fejlődjön a növény. Egyes vidékeken megválasztották április bolondját, de ez a tradíció hazánkban inkább a pünkösdhöz és a pünkösdi királyválasztáshoz kötődik.

Magyar irodalmi művek is íródtak Április bolondja címmel. Szigligeti Ede társadalmi vígjátékot írt ebben a témában, Juhász Gyula versben, Kosztolányi Dezső novellában dolgozta fel.

Áprilisi tréfák

Valakit megkértek, hogy vigyen el egy levelet a szomszédba. A levélben ez állt: „áprilisknak elseje, küldd a maflát másfele”. A szomszéd visszarakasztotta a borítékot, és még egy útra kérte a jámbor embert – így folyt a játék, amíg a „postás” észbe nem kapott.



Magyarországon ezen a napon szúnyogzsírért küldték a kiskanászt, esetleg trombitahúrt vagy libatejet hozattak velük a boltból.

Az iskolákban fordított napot tartottak. Ilyenkor a gyerekek tartották meg az órákat. Szerencsés esetben a kifigurázott tanár nem haragult.

2014-ben a tréfálkozás modern eszközei a kamera, a mobiltelefon, az internet. Számos, egyesek szerint humorosnak titulált videó, képek jelennek meg a különböző felületeken. A médiában is elhangzanak szenzációszámba menő hírek, melyekről a nap végén kiderül, hogy csak lóvá akarták tenni a nagyérdeműt. Mint mindennek, a mókázásnak is van határa. Nem szabad túlzásokba esni. Mindenképp maradjunk a jó ízlés határain belül mikor barátaink és rokonaink átverését szövegetve jobbnál jobb ötletek jutnak az eszünkbe. Gondoljunk arra, hogy jövőre is lesz április elseje!

R.M.

Forrás: Ráth -Végh István: Tarka históriák, Budapest, 1964.

Bemutatkozik a JEM stábja

FŐSZERKESZTŐ

dracsaba



Ha valaki nem ismerne, annak bemutatkoznék: a becses nevem Hegedűs Csaba. Immáron 6. éve vagyok megszállott társasjátékos. Azelőtt is sokat játszottam, főleg itthon beszerezhető nagynevű játékokkal, mint

például a Catan telepesei, a Monopoly, a Tibet, Az elvarázsolt labirintus stb. Aztán jött a fordulat, és egyre mélyebbre ástam magam a társasjátékok világába. Jelenleg főként oktatással és játékfejlesztéssel foglalkozom, illetve próbálom vezetgetni a Társasjátékos Klubot is. Egy társasjátékos magazin régi álmom volt, de nem hittem volna, hogy ilyen profi és szép művet alkotunk. Jelenleg a JEM főszerkesztője vagyok, cikkeket írok, és én felelek a tartalomért. A sok feladat mellett természetesen jut idő a játékokra is. Saját gyűjteményem meghaladja a 670 db-ot, melyek között ott vannak a régi magyar klasszikusok mellett a legfrissebb euro játékok is. Ezzel elárultam, hogy euromániás vagyok, és szeretem tologatni a kockákat.

Eraman

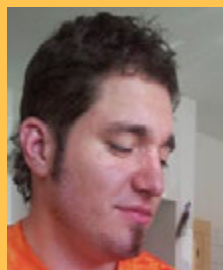


A dolgos hétköznapokban Farkas Tivadar névre hallgatok, de a Stivi becenévre (sz-szel ejtve) is reagálok. Valamivel több, mint 6 éve kezdtem el komolyabban társasjátékozni a Catan telepeseivel történt ismerkedésem után.

Azóta gyűjtőszendélyem már nem csak a könyvekre korlátozódik, így sokkal gyorsabban telnek a polcok. Néha klubokban is felbukkanok, de valahogy gyakrabban jön össze (bár nem elég gyakran) az otthonra szervezett kiscsoportos játék. Elsősorban a könnyedebb műfajt szeretem, és bejönnek az ameritrash játékok, de azért eurogame-ekkel is asztalhoz lehet csábítani. Időnként szükségét érzem, hogy átfogó témákról alkossak véleményt, de néha belém hasít, hogy ehhez talán nincs meg a kellően széleskörű tapasztalatom, így nyitott vagyok az ellenvéleményekre. Az újság egyik lektoraként kekeckedési hajlamomat is kiélhetem.

OLVASÓSZERKESZTŐ

Grabal



Játékfüggő vagyok. Na nem úgy, mint azok, akik az utolsó petákat is elkártyázzák vagy elzongorázzák. Én arról a játékról beszélek, amivel élményt nyerhetsz; és ha játszol, csakis nyerhetsz. Imádom játszani. Az életem része. Olyannyira, hogy az életet is egy nagy játszmaként

élem meg. Amióta az eszemet tudom, játszom: kártyával, kockával, kavicsokkal, pálcikákkal vagy a pusztá fantáziámmal. Szeretem az olyan társasjátékokat, amelyeknek egyszerű a szabálya, de lehet rajtuk agyalni. És az olyanokat, amelyekben a játékosok a játékkal építik fel a játékteret. Nem szeretek olyan társashoz leülni, amiben egy rossz döntéssel a játék végéig lelőtted magad, mert nem lehet korrigálni. Nyitott és szabadgondolkodású emberekkel játszom szívesen. Ha lehet a pirosat, a bordót vagy a zöldet választom. Kedvemre vannak a paradicsomos ételek. A baráti beszélgetésekhez pedig a sűrke fröccsöt favorizálom.

TÖRDELŐSZERKESZTŐ\GRAFIKUS

Attila



A személyi igazolványom szerint Szőgyi Attila a hivatalos nevem. A többségnek csak Attila vagy esetenként a „másik” Attila vagyok. A társasjátékos életbe elég kusza út vezetett, de körülbelül 3 éve szerettem bele a játékok eme különleges fajába. Gyakorlatilag a játékfejlesztés kapcsán ju-

tottam el a Társasjátékos Klubba, ahol az elmúlt évben igyekeztem mindenben részt venni, és mindenhol ott lenni. A klubból aránylag rövid idő alatt egyenes út vitt a JEM magazinhoz. Mivel a hétköznapokban informatikus vagyok, így jellemzően honlapügyben felmerülő problémákra szoktam reagálni, illetve a rendszeresen megjelenő JEM promóciók létrehozásában is benne van a kezem. Szeretek játszani, leginkább az euro játékokat kedvelem, de szinte bármit szívesen kipróbálok. Játszani kizárólag a játék szeretetért szoktam, nem hajt a győzelem, de néha azért sikerül annyira elrontani valamit, hogy mégiscsak becsússzon egy-egy első hely.

WEBLAPPROGRAMOZÓ\GRAFIKUS

maat



Varga Attila vagyok, 42 éves és társasjátékfüggő. „Civilben” rendőrként dolgozom, és a kollégák nem kis döbbenetére ott is lelkesen próbálom terjeszteni a társasjátékozás örömét. A gyermekkori társasjátékozás után felnőtt fejjel 8 évvel ezelőtt kezdtem el újra játszani a lányommal együtt, de 4 éve vált igazi szenvedélyemmé. A többségtől eltérően nekem nem a Catan telepesei vagy a Carcassone voltak az első játékaim, hanem az Elfengold és az Árkádia. Ma már több mint 200 társasjátéknak vagyok büszke tulajdonosa. Elsősorban európai típusú stratégiai és családi játékokkal szeretek játszani, így ezekről a játékokról írok cikkeket a magazinba.

CIKKÍRÓ

drkiss

CIKKÍRÓ \ KORREKTOR



Nevem dr. Kiss Csaba, 1970-ben születtem, jogászként dolgozom, és van két fiam (10 és 6 évesek) és egy lányom (1 éves). Gyerekkoromban em-

lékeim szerint szerettem társasozni, de valahogy az maradt meg bennem, hogy sosem tudtam eleget játszani (ugye-ugye, és most kompenzálom). Tisztán emlékszem, hogy unokatestvérem Amerikába szakadt rokonai hoztak magukkal egyszer egy eredeti angol nyelvű Monopoly-t, és amikor elvitték, nekünk annyira hiányzott a játék, hogy saját kezűleg csináltunk egyet magunknak – ma úgy mondhatnánk, hogy Draw&Play alapon. Valamikor húszas éveim elején volt egy rövid kvízzjáték-korszakom, de az eléggé felejthető. Kb. 2007 óra játszom újra, és ma persze leginkább a fiaimmal, akiknek kezdetben a DoW játékaik jöttek be nagyon. A Ticket to Ride és a Memoir '44 voltak a bevezetőjátékok (valahogy nekünk kimaradt a Catan- és a Carcassonne-korszak), mára viszont már más kiadók más játékaik is jöhetnek: gyakorlatilag csak a pénztárca szab határt a vágyaknak. A Társasjátékos Klubban és a JEM-ben egy nagyon jó csapatot találtam, és őszinte örömet okoz, hogy hónapról hónapra részt tudok venni a magazin írásában, és talán a többiekkel együtt tudunk néhány jó pillanatot szerezni az olvasóknak.

mandala

CIKKÍRÓ \ KORREKTOR



A dolgozó hétköznapokban tanítónőként tevékenykedek egy általános iskolában. Állandó javítási és kiegészítési kényszerem kiterjesztettem a magazinba írók cikkeire is, nagy örömeimre. A

társasjátékok szeretetét a harmadikosaimba plántálom, igen sikeresen. Ebből is adódóan az általam játszott játékok elég széles palettán mozognak: az egyszerű gyerek-, fejlesztő játékoktól a kellemes családiakon át az agy-égető stratégiáig mindenre nyitott vagyok. Számomra fontos, hogy egy játék szép is legyen (ezt sok hímnemű nem érti): imádom a szépen kidolgozott fa kütyüket, különleges táblákat és a többfázisú játékokat. Kedvenc szerzőim Stefan Feld és Uwe Rosenberg. Fontosnak tartom, hogy a mai generációval is megszeretessük az élőben, beszélgetve társasozós kikapcsolódási lehetőséget, szemben az online világgal csodáival.

Anett

CIKKÍRÓ



A nevem Hegedűs Anett. Sokat olvasok, tanulok és játszom. Körülbelül 6 éve űzöm a társasozást. A Monopoly-n én is átestem, de szerencsére az egyik születésnapomon megváltozott a helyzet: a Tibet nevű játékot kértem ajándékba. Ez a játék

volt az elindítója, a Dominion mellett, társasjátékos életemnek. A Társasjátékos Klub tagjaként sok új embert ismerhetek meg, és még több játékkal játszhatok. A JEM magazin megváltoztatott pár dolgot az életemben. Elkezdtem cikkeket írni, legalábbis próbálkozom. A játékokról röviden annyit, hogy szinte bármit kipróbálok, nincs kikötésem a témával, a stílussal vagy a nehézségi szinttel kapcsolatosan, hiszen egy aranyos gyerekjáték is lehet jó játék.

Főnix

HÍRSZERKESZTŐ



A fenti becenévre egyre inkább nem hallgatok, így akik ismerik a polgári nevem (Rigler László), azok Lacinak szólítanak. A társasjátékok régóta jelen vannak az életemben, egészen a gyerekkoromtól mostanáig mindig volt valami, amibe belekóstoltam: kamaszként lapozgató könyveket (pl. Kaland, Játék, Kockázat), szerepjátékokat (pl. M.A.G.U.S.) és gyűjtögetős kártyajátékokat (pl. HKK) is játszottam. Bár a barátaimmal eddig is játszottunk az átlagtól eltérő társasokat, a társasjátékok gamer világa év elején rántott igazán magába. Járom a klubokat, és szinte minden alkalommal új játékokat próbálok ki. Mivel nem szeretem, ha a szerencsén alapul egy játék, alapvetően eurogame-párti vagyok, de fontosnak tartom a játék tartalmát is, így az ameritrash játékok hangulatának és az eurogame-ek zseniális játékméchanizmusának kombinációját tartanám ideálisnak. Az újság újdonsült hírszerkesztőjeként próbálok felpozícionálni az itthoni társasjátékos életet.

R.M.

CIKKÍRÓ



Hegedűsné Richter Mónika vagyok, nem társasjáték-őrült. Főleg a "jövök, megyek, gyűjtögetek" típusú játékokat kedvelem. Szívesen játszom szoliter játékokkal, a stratégiai társasokat is kedvelem. Azoktól viszont fázom, amikben egy lépésen múlhat a játékom. Nem a szívem csücske az a játék sem, amiben egymástól elveszünk, ellopunk, elnyerünk dolgokat, kivéve, ha partijátékról van szó. Érdekelnek az új játékok, de sajnos mostanában időhiány miatt keveset játszom.

Könyvelőként dolgozom. Szeretek fotózni, szeretem az erdőt, a fákat, nézni a tavasz ezer-zöld színét a narancssárga napszemüvegem keresztül.

Korábbi számaink:



Eddig megjelent számainkban együttműködő partnereink voltak:

Bendegúz gyermekzug
 Nagytarcsai Társasjáték Klub
 Társasjátékos Klub
 Anduril Kártya- és
 Társasjátéklklub
 Magyar Társasjátékos
 Egyesület

Piatnik
 Compaya
 Gémklub
 Keller & Mayer
 Okosjáték
 MagicBox
 HLK gyorsnyomda



A Játékos Emberek Magazinja

Játékismertető | Elmélkedés | Klubélet | Játékmelléklet



Ingyenes Online Magazin

jemmagazin.hu



Megjelenik minden hónap 1-én

jemmagazin@gmail.hu

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin tizenharmadik számát! A következő szám megjelenését május 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 címre.

impreszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztő: Gracza Balázs

Olvasószerkesztő: Farkas Tivadar

Lektorálták és korrektúra: Farkas Tivadar, Kiss Csaba és Wenzel Réka

Jelen számunk cikkeit írták: Farkas Tivadar (Eraman), Hegedűs Csaba (dracsaba), Kiss Csaba (drkiss), Varga Attila (maat), Hegedűsné Richter Mónika (R.M.), Hegedűs Anett (Anett), Wenzel Réka (mandala)

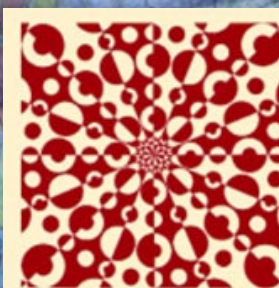
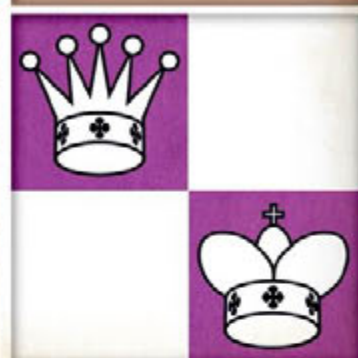
Grafika: Gracza Balázs, Szőgyi Attila

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Webmester: Gyulai László (Gyulus)

Programozó: Szőgyi Attila

A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a szerzője hozzájárulásával használható fel. A képek részben a magazint készítőik tulajdonában vannak, másrészt a www.boardgamegeek.com-ról származnak.



HLK GYORSNYOMDA

másolás, nyomtatás

1161, Bp., Rákosi út 93.

T.: 405 - 4444

Kitűző készítés

www.reklamkituzo.hu

e-mail: hemitomester@gmail.com

