



## Tizenhat testvér, egy családi vállalkozás, egy játék és a világsiker

A tizenhat bibliai nevű testvér álma az volt, hogy kiadjanak egy társasjátékot, amelyben mindent a család tagjai hoznak létre. Játékuk, *A Mars Terraformálása* a társasjátékos világ egyik legnagyobb szenzációja lett: a Board Game Quest Év Játékának választotta, 2017-ben fődíjra jelölték a Spiel des Jahres összetett stratégiai játékos kategóriájában is, és jelenleg a 3. legjobb játék a világon a BoardGameGeek toplistája szerint.

### Tíz fivér, hat nővér

Enoch, Jacob, Daniel, Jonathan, Benjamin, Isaac és a többiek két társasjáték-rajongó szülő gyerekei. Édesapjuk, az asztronómiát is oktató természettudomány-professzor több sci-fi játékot is kitalált, amelyek mindig igyekeztek tudományosan pontosak lenni. A tizenkét testvér pedig ezen nőtt fel.

A könyvelőként dolgozó Enoch, a kémiatanár Jacob (a játékok ötletgazdája), a grafikus Daniel és az IT-szakember Jonathan 2011-ben alapították meg családi vállalkozásukat, a FryxGamest, hogy a saját fejlesztésű játékokat kiadhassák. „Most már mindenki a könnyű sikerről beszél, pedig nemrég még egy tárgyaláson ültünk egy társasjáték-kiadóval, aki azt magyarázta nekünk, azt sem tudjuk, mit csinálunk, ez a játék nem fog működni, adjuk inkább oda az ötletet egy jobb fejlesztőnek, aki ki tud hozni belőle valami használhatót. Két évbe telt egy olyan partnert találni, aki hitt bennünk annak ellenére, hogy nem volt tapasztalatunk” – mondta Enoch egy interjúban.

### Támad a Mars

*A Mars Terraformálása* egy 2300 körül játszódó sci-fi játék, amelyben a feladat a bolygót lakhatóvá tenni. A dolog érdekessége, hogy minden akció és cél valóban megvalósítható, vagy olyan ötlet, amit tudományos körökben is lehetségesnek tartanak. Az egyik kártya például a mesterséges fotoszintézisről szól, amivel kémikusként Jacob Fryxelius is sokat kísérletezik. „Azt akartam, hogy ami a játékban szerepel, az a lehetséges jövő legyen, ezek a projektek mind az emberiség lehetőségei.”



A játékban a játékosok feladata, hogy lakhatóvá tegyék a bolygót, azaz egy bizonyos szint fölé emeljék a hőmérsékletet, légkört hozzanak létre és óceánok borítsák be a terület – a Marsot formáló játéktábla – egy részét. Minden játékos egy céget irányít, és minél nagyobb profitot próbál elérni. Így a játék kooperatív – hiszen amit egy cég épít, az a mindenkinek is hasznos –, de kompetitív is.



A Mars terraformálása. Forrás: [Flickr](#). Készítette: yoppy

## Miért ilyen népszerű?

*A Mars Terraformálásának az az egyik legnagyobb előnye, hogy nagyon összetett és sokrétű, közben pedig teljesen érthető és logikus. Semmi nem kötelező, és csak a lehető legkevesebb dologról dönt a szerencse.*

A hatalmas pakliban mind a 233 kártya teljesen különböző. A kártyák határozzák meg, mit csinálhatunk vagy hozhatunk létre, ezek lehetnek például műholdak, mikrobák, városok, járművek, reaktorok vagy éppen hackerek. Így játékról játékra akár tökéletesen eltérő stratégiák szerint is játszhatunk, a győzelemnek pedig ezernyi módon lehet segíteni a palánták ültetésétől kezdve az építkezésen át a tudományos kutatásig. A játékosok pedig tényleg átélik azt az élményt, milyen egy új bolygót lakhatóvá tenni.

Forrás:

[https://index.hu/kultur/2017/07/02/a\\_mars\\_terraformalasa\\_terraforming\\_mars\\_tarsasjatek\\_fryxgames\\_enoch\\_es\\_jacob\\_fryxellus/](https://index.hu/kultur/2017/07/02/a_mars_terraformalasa_terraforming_mars_tarsasjatek_fryxgames_enoch_es_jacob_fryxellus/)



- álom, álmok, álmot, álma – vágy, valami, amit nagyon szeretnénk
- ki|ad vmit – publikál
- társasjáték, -ok, -ot, -a – olyan játék, amit egy asztalon játszunk másokkal, pl. Monopoly
- létre|hoz vmit – csinál, készít, alkot
- összetett – komplex, bonyolult
- fivér, -ek, -t, -e – fiútestvér
- nővér, -ek, -t, -e – itt: lánytestvér
- rajongó, -k, -t, -ja – olyan ember, aki imád valakit vagy valamit
- igyekszik – próbál
- fel|nő vmin – úgy lesz idősebb, hogy közben valamit csinál
- ötletgazda, -k, -t, -ja – az, aki valamit kitalál
- ki tud hozni belőle valamit – tud csinálni belőle valami jobbat
- két évbe telt – két évig tartott, két év kellett hozzá
- annak ellenére, hogy – akkor is, úgy is, hogy
- lakhatóvá tesz vmit – átalakít valamit úgy, hogy ott emberek tudjanak élni
- tudományos körökben – a tudományos világban
- kísérletezik vmivel – tudományos tesztek végéig
- egy bizonyos – adott, meghatározott
- minél nagyobb – a legnagyobb, ami lehetséges
- be|borít vmit – befed, rajta van
- sokrétű – komplex, változatos
- a lehető legkevesebb – minimális
- pakli – kártyacsomag
- mind a 233 kártya – az összes kártya
- műhold, -ak, -at, -ja – szatelit
- játékról játékra – minden újabb játékban
- ezernyi módon – sokféleképpen