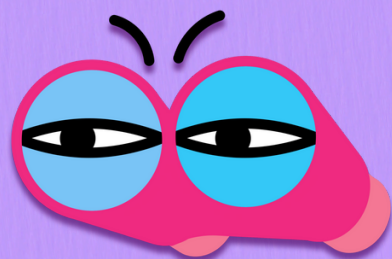


NYOLC KÉM

- KORCSOPORT:** 11-14 éveseknek
- JÁTÉK IDŐTARTAMA:** 45-60 perc
- ESZKÖZIGÉNY:** Játéktábla, mely az utolsó oldalon található, 8 különböző bábu (bármely társasjáték kellékei, de akár gombok is megfelelnek), 1 "bőrönd" (praktikus egy, a bábuknál kicsit nagyobb, kör alakú lapos tárgy), papír és toll.



JÁTÉK LÉNYEGE



A titkosszolgálatok és kémek világában játszódó társasjátékokban minden megtörténhet: stratégiaalkotás, gyilkosság, védekezés, taktikázás. Pontosan 4 személy által játszható társasjáték, melyet 4 olyan embernek kell játszania, akik megbíznak egymásban, mert a játékszabályok betartása a becsületességen (is) múlik. Ebben a stratégiai játékokban alkalmazkodókészségre van szükség, meg kell ugrani az új helyzeteket, amik néhol összefogásra, más esetben pedig újabb stratégiák kialakítására sarkallnak.

KOMPETENCIA



Alkalmazkodókészség



Problémamegoldás



Kreativitás



Együttműködés



JÁTÉK CÉLJA

A játékban lévő bőröndöt kell a saját célterületre vinni. Amelyik játékos ezt leghamarabb teljesíti, az nyer, és a játék véget ér. A játékban csak győztes van, második, harmadik, negyedik helyezettet nem különböztetünk meg. A játék során a stratégiaalkotás, helyzetfelismerés és a kooperációs képességek fejlődése garantált, miközben együttműködési kompetenciát is fejlesztek az átmeneti szövetségek alakulása.

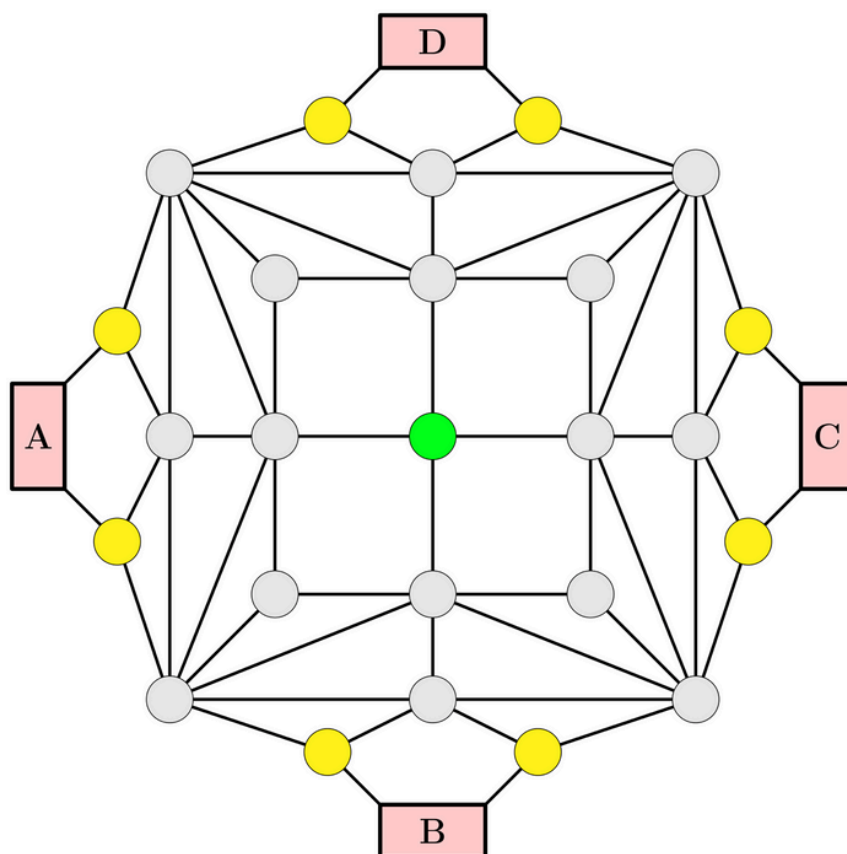
JÁTÉK LEÍRÁSA

Szigorúan titkos információk kerülnek napvilágra Rómában. A titkos információk egy bőröndben lapulnak, melyet az amerikai (CIA), az orosz (GRU), a kínai (MSS), sőt a dél-afrikai (SSA) hírszerzés is a magáénak akar tudni. A világ városait kémek járják a megbízóik kérésének megfelelően, de a kémek egyszerre több titkosszolgálat megbízásában is állhatnak. A kémek nagyon készségesek, ha valaki megkéri őket valamire, akkor megteszik azt, kivéve, ha egy másik megbízónak ez nem tetszik, és ennek hangot is ad. Ekkor a kémek számítókak lesznek, és csak az számít, hogy melyik megbízó fizetett többet.

A játékosok a titkosszolgálatok vezetőinek szerepébe bújhatnak és 8 különböző kémeket használhatnak arra, hogy elhozzák a főhadiszállásukra a bőröndöt. A szolgálatok nem ismernek határt az eszközök alkalmazásában, ha szükséges, akkor a gyilkosságtól sem riadnak vissza!

A játék alaphelyzete

A játék elején a bőrönd a tábla közepén, a zölddel jelölt mezőn van. A nyolc kém a táblán sárgával jelölt mezőkön helyezkedik el, minden sárga mezőn pontosan egy kém áll. (Nyugodtan lehet a táblát úgy rajzolni, hogy nincsenek a mezőknek különböző színei, a kezdőállapotot követően ezeknek a színeknek nincsen semmilyen jelentősége.)



Minden játékosnak a játék elején 1000 pénze van.

A kezdő személyét közös megegyezéssel vagy sorsolással döntik el a játékosok. Ezt követően körben haladnak az óramutató járásával megegyezően vagy ellentétesen, ahogy nekik jól esik. Minden játékos előtt legyen egy papír és egy toll. A papír a könyvelés, ami a játék során titkos, minden játékos csak a sajátját láthatja. (Az megállapodás kérdése, hogy utólag meg kell-e egymásnak mutatni a könyvelést.)

Amikor egy játékos sorra kerül, akkor az alábbi 3 akció közül pontosan egyet próbálhat meg végrehajtani:



1) Lépés

A játékos az egyik (táblán lévő) bábuval léphet, azaz az aktuális tartózkodási helyéről átmozgathatja egy olyan mezőre, ami éllel van összekötve az aktuális mezővel. (Az A, B, C, illetve D jelzésű téglalapok is mezőnek számítanak.) A lépés nem feltétlenül lesz sikeres, azt egy másik játékos megakadályozhatja. Lásd az Az oda ne menjen! részt. A lépés következtében egy mezőn egyszerre több kém is tartózkodhat. Ha a játékos egy olyan kémrel lép, amellyel a kiindulási helyzetben egy mezőn található a bőrönd, akkor a játékos dönthet, hogy a kém vigye-e magával a bőröndöt vagy sem, vagyis a kémrel együtt a bőröndöt is elmozdítjuk-e arra a mezőre, ahová a kém lép.

(Fontos, hogy lehet úgy dönteni ilyen esetben is, hogy a kém a bőrönd nélkül lép el arról a mezőről, ahol a bőrönd együtt volt vele.) A játékosnak a lépési szándékkal együtt azonnal kell jeleznie, hogy szeretné-e vinni magával a bőröndöt. (Ennek függvényében dönthet egy másik játékos úgy, hogy megpróbálja megakadályozni a lépést. Ld. később.) Itt érdemes leszögezni, hogy a bábuk nem tartoznak játékosokhoz, bármelyik játékos megpróbálhat lépni bármelyik kémrel.



2) Könyvelés

Ha a játékos a lépés során a könyvelést választja, akkor kiválaszthat egy tetszőleges kémet, és annak adhat pénzt. Az adott összeg nem haladhatja meg a még rendelkezésére álló összeget (vagyis az egész játék során legfeljebb 1000 pénzt lehet könyvelni). Egy lépésben csak egy kémnek lehet pénzt adni, és az összegnek egész számnak kell lennie. A papírra fel kell írni a könyvelésbe, hogy melyik kémnek, mekkora összeget adott. Egy kémnek több különböző lépésben is lehet pénzt adni. A kémnek adott pénzek összegét kell nyilvántartani, ezt nevezzük a kémen lévő pénznek. (Gyilkosság esetén ebből le kell vonni a gyilkosság díját. Ld. a következő pontot.) Van lehetőség arra is, hogy valaki könyvelést választ, de 0 pénzt ad valamelyik kémnek. Ezt a könyvelésben jeleznie kell. A játékosnak sem azt nem kell elárulnia, hogy melyik kémnek adott pénzt, sem azt, hogy mekkora összeget könyvelt.

3) Gyilkolás

Ha van két kém, X és Y, melyek egy mezőn állnak, amikor a J játékos sorra kerül, és J-nek van legalább 150 pénze X-en, akkor megkísérelheti megölni Y-t. A gyilkosság nem feltétlenül lesz sikeres, azt egy másik játékos megakadályozhatja. Lásd az Az a kém ne öljön! részt. Ha nem sikerül megakadályozni a gyilkosságot, akkor J-nek le kell vonnia az X-en lévő pénzéből 150-et (akkor is, ha a licit során magasabb értékek hangzottak el), és az Y kémét végleg le kell venni a tábláról.



Az oda ne menjen!

Ha a J játékos az X kémmel szeretne lépni, akkor a másik három játékos bármelyikének lehetősége van megakadályozni ezt. Akkor próbálhatja meg a K játékos megakadályozni a lépést, ha van pénze X-en. Ha K úgy dönt, hogy meg akarja akadályozni a lépést, akkor azt kell mondania, hogy Az oda ne menjen! Ebben az esetben egy aszimmetrikus licit kezdődik, ami azt jelenti, hogy K ténylegesen licitál, azaz egyre nagyobb számokat mond, J azonban csak közli a szám ismeretében, hogy a kém lépni fog vagy sem.

Ha elhangzott az Az oda ne menjen! mondat, akkor a következők történhetnek:

- ♣ Ha J-nek nincs pénze X-en, akkor azt kell mondania, hogy Rendben, nem megy.
- ♣ Ha J-nek van pénze X-en, akkor
 - ♦ mondhatja, hogy Rendben, nem megy, és a kém marad az eredeti helyén.
 - ♦ vissza is kérdezhet, hogy Mennyiért nem megy? Ekkor egy licitálás kezdődik a következő módon:
K mond egy egész számot, ami legfeljebb annyi lehet, amennyi pénze van X-en.
 - ♠ Ha J-nek nincs ennyi pénze, akkor köteles azt mondani, hogy Rendben, nem megy, és a kém marad a helyén.
 - ♠ Ha van ennyi, akkor eldöntheti, hogy elárulja-e ezt a tényt vagy sem.
 - ♥ Ha nem árulja el, akkor azt mondja, hogy Rendben, nem megy, és X marad a helyén.
 - ♥ Ha elárulja, akkor azt mondja, hogy Ennyiért még megy.

Ha J-nek volt ennyi pénze és meg is mondta ezt, akkor K emelheti a tétet az előző szabályoknak megfelelően. A licit győztesének akarata érvényesül: ha K nyer, akkor marad a helyén X, ha J nyer, akkor megy az általa korábban kiválasztott mezőre a kém. (A licit kicsit kedvez J-nek, mert ha ugyanannyi pénzük van X-en, és mindenki elmegy a végsőig, akkor J akarata érvényesül.)



Ha K-nak nem sikerült megakadályozni J lépését, akkor még a másik két játékos is megpróbálhatja ezt, feltéve, hogy nekik is van pénzük X-en.

Fontos: Bárhogyan végződik a licit, a könyvelés senkinél nem változik. A licit után mindenkinek ugyanannyi pénze lesz minden kémen, mint a licit előtt volt.

Az a kém ne öljön!



Hasonlóan egy lépés megakadályozásához, a gyilkosságot is meg lehet akadályozni. Ha a J játékos az X kémmel szeretne gyilkolni, akkor a másik három játékos bármelyikének lehetősége van megakadályozni ezt. Akkor próbálhatja meg a K játékos megakadályozni a gyilkosságot, ha van legalább 151 pénze X-en. Ha K úgy dönt, hogy meg akarja akadályozni a gyilkosságot, akkor azt kell mondania, hogy Az a kém ne öljön! Ebben az esetben lényegében ugyanaz az aszimmetrikus licit kezdődik, mint korábban: Ha J-nek 150 pénze van X-en, akkor köteles azt mondani, hogy Rendben, nem gyilkol. Ha J-nek 150-nél több pénze van X-en, akkor J visszakérdezhet, hogy Mennyiért nem gyilkol?

Innentől minden pontosan ugyanúgy történik, mint ahogy az Az oda ne menjen! részben. Ha K-nak nem sikerült megakadályoznia J gyilkossági kísérletét, akkor még a másik két játékos is megpróbálhatja ezt, ha nekik is van legalább 151 pénzük X-en. Valójában csak akkor gyilkol X, ha a másik 3 játékos egyikének sem sikerült ezt megakadályoznia.

Fontos:



- Ha a licit eredményeként a kém gyilkol, akkor J-nek le kell vonnia az X-en lévő pénzből pontosan 150-et (akkor is, ha a licit során magasabb értékek hangzottak el), és a meggyilkolt kémet végleg le kell venni a tábláról.
- Ha valakinek sikerült megakadályoznia a gyilkosságot, akkor a könyvelés senkinél nem változik, és a licit után mindenkinek ugyanannyi pénze lesz minden kémen, mint a licit előtt volt.
- A gyilkosság tényét semmilyen módon nem befolyásolja az, hogy a kiszemelt áldozaton melyik játékosnak mennyi pénze van.

A licitálások hátterében az a gondolat van, hogy a játékosok fizetnek a kémeknek, és a kémek annak az akaratát teljesítik, aki többet fizetett nekik. Mivel titkos az az információ, hogy melyik kémen melyik játékosnak mennyi pénze van, ezért csak az alapján döntenek a kémek, hogy publikusan mi derül ki arról, hogy ki mennyi pénzt adott nekik.



TIPPEK



Néhány konkrét játékhelyzet ismertetése egyszerűbbé teszi a szabályok megértését, a pontos megértés ellenőrzését. Ezeket és könyvelés példáit a **ITT** találjátok.

Megállapodhattok abban, hogy mennyi a kezdetben rendelkezésre álló pénzösszeg, és mennyibe kerül a gyilkosság. (A tapasztalat azt mutatja, hogy jó az az arány, ha egy gyilkosság ára 15%-a a teljes rendelkezésre álló összegnek, de természetesen ez az arány is változtatható.)

Ha teljesen megbíztok egymásban, akkor a játék végén sem kell a könyvelést egymásnak megmutatni, hogy ne derüljön ki, hogy ki milyen stratégiával játszott. Ha ez a bizalom nincs meg, akkor előre beszéljétek meg, hogy a játék végén megnézhetitek egymás könyvelését és ellenőrizhetitek azt. Ekkor érdemes azt is rögzíteni, hogy pontosan hogyan kell a lapon könyvelni a kifizetéseket.



A fenti játékot megbízásunkból
A Gondolkodás Öröme Alapítvány,
Edison100-as szervezetünk ajánlotta.



www.agondolkodasorome.hu

