

Pirate's Cove

Kalózaink békésen hajóznak a nyugodt vizeken, itt-ott megállnak, embereket toboroznak, vitorlát javítanak, majd időről-időre eltűnnek, hogy elássák sötét úton szerzett kincseiket. Kis szerencsével a magazin mostani számának oldalain bemutatott másik kalózos játék, a KING'S GOLD martalócai nem neszelik meg, hogy pár oldallal errébb egy másik banda garázdálkodik, és nem lesz nyílt összecsapás a dologból, de ha mégis támadásra kerülne sor, a mi kalózainknak még mindig ott a végső menedék, a PIRATE'S COVE, a Kalózöböl.

Nem kék és nem lagúna

Vegyük kézbe a játék dobozát, és nem marad kétségünk a felől, hogy egy ízig-vérig DAYS OF WONDER-játékhoz van szerencsénk: nagy és nehéz doboz, szép grafika, népszerű téma. Szerencsére a tartalom sem cáfol rá az elvárásokra, mert a szép grafika itt is folytatódik, az alkatrészek minőségiek, a mechanika pedig – bár egy kicsit sok mindenre kell figyelni – vérbeli családi játékot rejt.

Maga a játék a ki tudja már hányszor felhasznált kalózos tematikára épül, és bár nekem nincs bajom ezzel, lehetnek olyanok, akik szomjaznak néha egy kis újdonságra, és elmerengenek, hogy miért nem készül sosem játék a lakótelepi liftszerelők fordulatokban gazdag életéről. Az okát én sem tudom, de hagyjuk is, és térjünk vissza a fedélzetre.

A játék kulcspontja egy titkos öböl, ahol a kalózek meghúzzhatják magukat, és amiről a játék a nevét is kapta. Ez a PIRATE'S COVE, aminek a kiejtését nekem még sosem sikerült úgy megoldanom, hogy a beszélgetőpartnerem ne valamilyen Csehov novella mellékszereplőjének a vezetéknévének hallotta volna („Pájretszkov”).

Hajózási alapismeretek

Megpróbálom röviden összefoglalni a játék szabályait, bár szerintem nem nagyon lehet anélkül, hogy el ne veszne egy-egy fontos részlet, de talán sikerül.

Adva van egy tábla, ami egy térkép, és amin 6 sziget és 1 tengeri vulkán látható. Mivel a játéknak tudtommal nincs magyar kiadása, ezért a saját fogalmaimat használom – elnézést, ha valaki nem így ismeri a kifejezéseket.

Nem meglepően mi vagyunk a kalózek, és csinos, kis, színes hajóinkkal (tényleg, látott már valaki lila kalózhajót?) utazgatunk a szigetek között. Azt, hogy hová megyünk, kartonpapír kormánykerekek segítségével határozzuk meg, amiket egyszerre fedünk fel. Így elkerülhetjük, hogy kényelmesen elkerüljük egymást, tehát ezzel a mechanizmussal megadjuk az esélyt egy találkozásra valamelyik szigeten, amiből jó esetben összecsapás lesz. Miért menjünk a szigetekre? Mert a 6-ból 5 szigeten egy 12 lapos pakli lapul, amelyiknek minden körben (amiből értelemszerűen 12 van a játékban) a legfelső lapját felfedjük, és ez megadja, hogy az adott szigeten hány

- » direkt győzelmi pontot,
- » aranyat,
- » kincses ládát,
- » kocsmakártyát



tudunk zsákmányolni. A kártya jutalmát az viszi el, akié az adott körben a sziget, az pedig nem más, mint aki vagy konkurens nélkül hajózott oda, vagy megnyerte az ott kialakuló csatát – de egy a lényeg: ő maradt egyedül ott, így az ő joga a fosztogatás.

5 „sima” sziget van, ezek a Hajótörzssziget, a Vitorlasziget, az Ágyúsziget, az Embersziget és a Kocsmasziget. Ezeknek a későbbiekben lesz jelentőségük, de most csak annyit, hogy a szigeten megszereshető javakat nem befolyásolja, hogy mi a sziget neve és jellege – ez egy későbbi fázisban lesz csak lényeges.

Mivel hajózunk oda? Mivel ott a kincs!

A hajónk a valóságban egy kicsi műanyag darab, amit a táblán mozgatunk, de mindenki előtt ott egy A5-ös méretű lap, amin a többiek számára is láthatóan vezet, hogy milyen gyors és erős a hajója. A hajónak 4 része van:

- » Vitorla. Ez szabályozza a sebességét (aminek egyébként a haladásban elég paradox módon semmi szerepe, hanem azt dönti el, hogy egy csatában ki dob először).
- » Hajótest. Ez mondja meg, hogy mennyi kincses ládát bír el a hajó (ha egy kört úgy fejezünk be, hogy több ládánk van, mint a hajónk kapacitása, akkor sajnos azt a tengerbe kell vetnünk, vagyis visszadobnunk a közös készletbe).
- » Legénység. Azt határozza meg, hogy mennyi kockával dobunk, amikor csatára kerül sor, és ennyiben ez összefügg a hajó másik erősségével, az
- » Ágyúval, ami szintén a dobandó kockák számát határozza meg, méghozzá úgy, hogy a legénység és az ágyúk közül a kisebb számú a meghatározó. (Ez egyébként könnyen belátható: hiába van 5 emberünk, ha csak 2 ágyúnk, és fordítva...)

A firnyákos olvasó már biztos összekötötte, hogy valami köze biztos van a szigeteknek és a hajó részeinek. És igen! A szigetet megnyerő játékos ugyanis az adott szigetnek megfelelő tulajdonságát a hajónak feljavíthatja, ami aranyakba kerül. Érdemes megtenni ezt a feljavítást, mert egy erős hajót a többiek sem szívesen támadnak, illetve nagyobb eséllyel szánja rá magát az ember egy erős hajóval a legendás kalózok elleni csatára.

Mert nem vagyunk egyedül a tengeren, és ezzel a ténnyel jó lesz megbarátkozni. Játékoszámtól függően 1 vagy 2 ún. legendás kalóz is ott van a táblán, és bár kiszámíthatóan mozognak (minden körben a következő szigetre kell áttenni), nem veszélytelenek. Pl. ha egyikük egy olyan szigeten van, amelyiket mi szeretnénk volna kifosztani, de emiatt elkerüljük azt, akkor az ott lévő zsákmány elveszik, viszont mi nagyobb eséllyel futunk egymásba egy másik helyen, és akkor egymással csatázhatunk.

A hatodik szigetről még nem esett szó: ez a Kincses sziget. Ha tele a rakterünk kincsekkel, ide kell jönnünk, hogy elássuk azokat, és győzelmi pontra váltsuk a gyűjtögetést, méghozzá 1 láda = 1 pont vagy 3 arany = 1 pont arányban. A játék tervezőjének hála ezen a szigeten egymással nem csatázunk, tehát a parti homokban éppen ládáikat elföldelő kalózok maximum átpillantanak egymásra, de nem zavarják egymást a nagy akcióban. Nem úgy a legendás kalózok, akiknek semmi sem szent, és sajnos addig nem is érdemes a Kincses szigetre menni, amíg valamelyikük ott van (főleg, ha az erősebbek). Fontos és szerintem jól megtervezett szabály, hogy minden 3., tehát az utolsó körben is itt van egy fekete kalóz, tehát ügyelni kell arra, hogy ne hagyjuk az utolsó körre a kincsek pontokra váltását. Viszont így kevesebb módon tudunk végső pontjainkon javítani az utolsó körben, amikor pedig lehet, hogy égetően szükségünk lenne egy kis előnyre.



A fekete hajóval járó legendás kalózok sem egyformák: van köztük nagyon erős (pl. Feketeszakáll), de van gyenge is (Hook kapitány), illetve egy teljesen fegyvertelen is, Cacafuego, akivel nem kell megküzdeni, csak elvenni a zsákmányát – már persze, ha a többiek hagyják.

Most már csak egy helyről nem beszéltünk, a játék nevét adó kalózbölről. Ez az a hely, ahová a tönkretvert hajók beúsznak, vagy ahová a csata elől el lehet menekülni. Ennek az az előnye, hogy ezt senki nem ismeri, csak a játékosok, és itt sincs csata, illetve még további előny, hogy itt reparálhatjuk a rozzant bárkát, és újra kihajózhatunk a következő körben – no, nem megtáltosodva, csak éppen a kezdéskori minimumra feljavítva a hajót.

Ezer kartács és vitorla!

Vagy ha nem is ezer, de minél több: a csatákat kockadobás dönti el, és annál több esélyünk van a jó dobásra, minél több kockával dobunk. A dobható kockák számát a fentiek szerint a legénység és ágyú számából a kisebb dönti el, és csak az 5-ös és a 6-os dobás talál, a többi pocskba megy. Minden sortűz előtt ki kell jelteni, hogy melyik ellenfélnek melyik hajórészét támadom, majd találat esetén az ellenfél annyival csökkenti a hajója erejét. Ezért fontos a vitorla, és hogy mi dobjunk előbb, mert ha ezzel sikerül csökkenteni a másik hajó erejét, kevesebb kockával dobhat, így már kisebb eséllyel tesz bennünk kárt.

Aki gyáva és nem csatázik, mehet a Pirate's Cove-ba, de előtte még dob egy kockával: ha egyet dob, az lázadást jelent a fedélzeten, és minden kincsét és aranyát elveszítve evickélhet csak el (miközben egy sima vesztesnek megmarad a zsákmánya, ami épp nála volt).

A fiúk a kocsmában nem dolgoznak

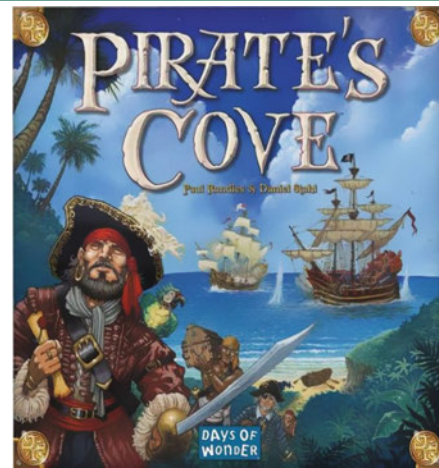
Az azért beszédes, hogy a Kocsmasziget az 1. számú – talán innen indul mindenki a kalózzá válás útján. Itt tároljuk a kocsmakártyákat, amik tulajdonképpen akciókártyák, és sok jó pluszt tudnak adni. Van olyan, ami egy az egyben győzelmi pontot ad; van, amelyik a csatára van kihatással (pl. csak 6-os dobással lehet minket eltalálni); van, amelyik védelmet ad (ők a mesteremberek, akik felfogják az első 2 sebzést a hajó részeinél); van 4 papagáj, akik a hajó egyes részeit mai szóval élve „kimaxolják”, azaz ha nálunk vannak, akkor übergyors a vitorlánk, végtelen a rakterünk, mindig 6 kockával dobunk, stb. – kár, hogy ebből mindig csak 1 lehet nálunk.

A játék alkotói gondoltak a játékosok kreativitására is, így vannak minden kategóriához üres lapok is, hátha valakinek kedve szottyán saját pluszokat alkotni. Mi pl. legendás kalóznak behoztuk így Henry Morgant, akciókártyaként pedig azt, hogy aki éppen csatázik, kétszer dobhat, ha nála van a kártya.

A kártyákból (kivéve a papagájok) annyit halmoz fel az ember, amennyit akar, és akkor veti be őket, amikor akarja, de persze figyelni kell, hogy a játék melyik fázisához illik, visszamenőleg ugyanis már nem lehet.

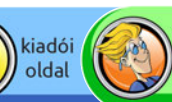
A nyertes az a játékos, akinek a legtöbb pontja van. Ehhez kapcsolódik az, hogy hogyan lehet eredményesen játszani ezt a játékot, és pl. be lehet-e hozni a lemaradást a pontok terén. A mi tapasztalatunk az, hogy ha valaki az első néhány körben, mondjuk, úgy a játék feléig elég előnyt halmoz fel, akkor nehéz tőle elvenni a győzelmet –persze ehhez az is kell, hogy utána ne aludjon el, és ne csináljon ostobaságokat. Ez fordítva is igaz: ha valaki a játék felénél reménytelenül le van maradva, akkor nem sok esélye van a győzelemre (semmi), és a két taktika közül (konfliktuskerülő gyűjtögetős vagy konfliktuskereső támadós) inkább az első javasolom neki, mert a második módszerrel sok időt fog a kalózkodás „boksztucájában” tölteni.

A játék egy szóval (na, jó, kettővel) nagyon jó. Nem állítom, hogy gamer kollégáim karomat rángatva kérnek, hogy játsszunk még, de nem is nekik készült. Érdekes jellemzője, hogy ha akarjuk, szemi-kooperatívként is játszható, amikor is többen megegyezünk, hogy egy legendás kalózt meglátogatunk, jól elgyepáljuk, és osztunk az érte kapható pontokon – viszont ezt követően egymás ellen fordulunk, és máris vége a kooperativitás mezejére tett kiruccanásnak, a játék visszatér a régi jó „mindenki mindenki ellen” mederbe. Családi játék, abból is a harcosabb fajta (mesélhetnek egy-két esetről, amikor a „támadjuk apát, neki úgysem fáj” elv működött otthon). Sértődőseknek, a veszteséget nehezen viselő kicsiknek, illetve a csatákat kerülőknek nem ajánlott.



Pirate's Cove

Tervezők:	Paul Randles és Daniel Stahl
Megjelenés:	2002
Kiadó / Forgalmazó:	Days of Wonder / Compaya
Kategória:	Harci, gyűjtögetős, kockadobálás játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	3-5
Játékidő:	90 perc



board
game
geek

drkiss