



Játékok a világ körül: 1911 Amundsen vs Scott

A JEM magazin mostani számában induló új sorozatunk, a Játékok a világ körül első darabja talán nem is lehetne elfogulatlanabb, a kontinensek közötti rangsorrend tekintetében semlegesebb. Az 1911 AMUNDSEN VS SCOTT ugyanis az Antarktiszon játszódik, a senki földjén, egy olyan jégsivatagban, ahol a föld egyetlen állama sem gyakorol fennhatóságot, és ahol a törvényeket a zord természet hozza – és velük szemben nem nagyon van helye jogorvoslatnak...

A nagy vállalkozás

Ezt, mármint hogy itt csak a túlélés farkastörvényei érvényesek, saját bőrén tapasztalta meg a két amatőr kutató, Roald Amundsen és Robert Falcon Scott, amikor 1911-ben, egymáshoz képest csak pár hét különbséggel partra szálltak a hatodik kontinensen, és elindultak megkeresni a Déli-sarkot. Mindketten sikeresen elérték céljukat, bár Amundsen bő egy hónappal korábban, és sajnálatos módon a visszaúton Scott és összes társa meghalt, így nem élvezhették ki a nekik is méltán kijáró dicsőséget.

A játék alapvetően a valós tényekre épül, de hála istennek itt akár történelmi elégtételt is adhatunk a szerencsétlenül járt britnek, és ha jól játszunk a karakterével, akár őt is kihozhatjuk győztesnek.

Az első ember, aki elérte a Déli-sarkot, a norvég Roald Amundsen volt társaival 1911. december 14-én. Amundsen táborát Polheimnek (szó szerint: a pólus otthonának) és a Déli-sarkot körülvevő egész fennsíkot a norvég VII. Haakon király tiszteletére VII. Haakon fennsíknak nevezte el. Amundsen versenytársa, az angol Robert Falcon Scott egy hónappal később, 1912. január 17-én érte el a pólust. Scott és négy társa a visszaút végén halálra fagyott a rendkívüli hidegben.

Forrás: [Wikipédia](#)

Szánra fel!



A játék kétszemélyes, a két játékos a versengő oldalakat, a norvég és a brit vállalkozás vezetőit személyesíti meg. A játék minimális számú és méretű összetevővel operál, és mégis képes egy élvezetes és több síkban is jól játszható kompakt kis játékot adni azoknak, akik kipróbálják.

Az induláshoz a két táblaelemet úgy tesszük le, hogy a parttól a Déli-sarkig vezető utat ábrázolja, majd a nemzetiségeknek megfelelően a horgonyzó hajókra tesszük kék vagy piros bábunkat, illetve emberünket ábrázoló 1-1 kártyánkat kitesszük magunk elé képpel felfelé. Kezünkbe veszünk 1-1 kártyát kezdéskor, a többiből pedig egy húzópaklit képezünk a tábla mellett, majd ebből az első hármat felcsapjuk a pakli mellé, annak egyik oldalára – ebből lehet választani.

Két fő akciólehetőségünk van: kártyák felhúzása kézbe vagy kártyák kijátszása a dobópaklira (ritka kivételként a másik játékos elé).

A kártyák felhúzásának szabálya az alábbi:

- » a húzópaklitól legtávolabbi kártya ingyen felvehető
- » a távolabbi és a középső együtt felvehető egy kártya eldobásával
- » mindhárom felvehető három kártya eldobásával

Ebből is látszik, hogy az utolsó opció kivételével a kézben tartott kártyák száma nőni fog, amíg el nem éri a 7-es kézilimitet, ahol is további kártya felhúzása már csak a 3-at eldobok, majd 3-at felveszek megoldással lehetséges.

A felvehető kártyák 4 lehetséges kategóriába tartoznak:

- » Vannak a bakancsot ábrázoló színes kártyák, amelyekkel bábunkat tudjuk előremozgatni a Déli-sarkig tartó út egyes állomásain. A következő színű mezőre lépéshez elég egy olyan színűt eldobni, amilyen színű mezőre lépünk, az egy akción belül történő minden további lépéshez viszont a következő színűből már 2-2 kártyát kell eldobni (elméletileg tehát lehet 4-et is lépni, bár ritka, ha van 7 bakancskártyánk, és azok pont úgy jönnek ki, hogy 1+2+2+2 van belőlük a soron következő mezők színeiben).
- » Fontosak a dzsókerkártyák, amelyek csak a saját oldal által használhatók fel, tehát a brit a lovakat, a norvég a kutyákat alkalmazhatja bármilyen szín helyett, bármennyi darabszámban. A sztori szerint azért, mert a norvég kutyákat, a brit lovakat alkalmazott; érdemes megemlíteni, hogy míg Amundsennek bejött a számítása, addig Scott mongol lovai nem voltak jó választás. Amundsen néhány kutyát még az odaúton feláldozott, a húsukat pedig a visszaúton fogyasztották el.
- » Az egyik fajta akciókártya „simán” lehetősé, tehát ezáltal a kezünkben lévő kártyák száma csökken. Ilyen akciókártyák például az alábbi akciókat adhatják:
 - » Iránytű: a 85. szélességi fok előtt kijátszva dzsókerként működik, utána viszont eggyel visszalépteti a saját játékost, illetve a Déli-sarkra ezzel a kézben nem lehet belépni.
 - » Elveszett felszerelés: a másik játékos kézlimitjét 5 kártyára korlátozza a játék végéig.
- » A másik fajta akciókártya csak másik 2 kártya felhúzásával egyidejűleg játszható ki, ezek kijátszása tehát azzal is jár, hogy a kezünkben lévő kártyák száma nő, így ezek nem is vehetők igénybe, ha ezzel meghaladnánk a kézlimitünket. Ezek az például akciókártyák az alábbi akciókat adhatják:
 - » Készletek elhagyása: a játékos húzhat egy kártyát a másik kezéből.
 - » Áldozat: az ellenfélnek el kell dobnia az összes jó időjárás, kutya és ló kártyáját.
 - » Jó időjárás: a játékos felhúz egy lapot a húzópakliból, és ha annak a színe a következő mező színeivel azonos, egyet léphet előre.
- » Végül az utolsó fajta kártya a másik játékos akadályozására szolgál (a brit kezében a jégvasadék, a norvég kezében a hóvihár). Ha ebből 2-t kijátszunk, akkor az ellenfelet kimozdítjuk az éppen általa elfoglalt mezőjéről a senki földjére, két színes mező közé. Innen szegény eltévedt utazó csak eggyel visszafelé kerülhet vissza a színes mezőkre, ha pedig a visszatérés előtt még egyszer kijátszunk rá a hóvihár/jégvasadék kártyát, akkor megint egy szinttel visszaesik, így megint eggyel hátrébb tud csak visszatérni a mezőkre. Gyakorlatilag, ha valaki elég kegyetlen, és „jó” lapjai vannak, ezzel a módszerrel a hajóig rugdoshatja vissza ellenfelét – csak aztán ne csodálkozzon, hogy mindezt szépen vissza is kapja majd a másiktól.

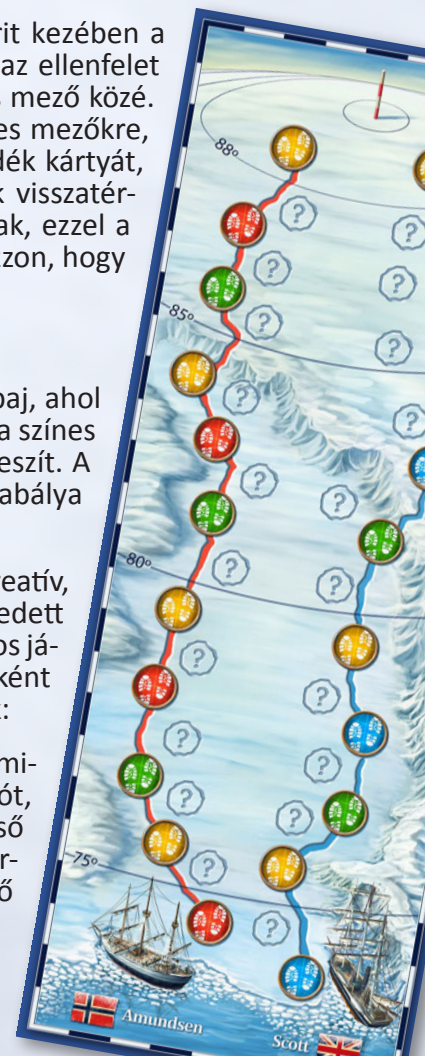


Nem csak egy út vezet a Déli-sarkig

A játékhoz a szabálykönyv két további játékmódot javasol. Az egyik az extrém párbaj, ahol az utat vesztett Scott (megegyezés esetén Amundsen is), ha még nem került vissza a színes mezőkre, de megint kijátszanak vele szemben egy hátraléptető kártyát, azonnal veszít. A másikonban nem 3, hanem 6 kártyát fedünk fel a húzópakli mellé, de a játék többi szabálya változatlan, tehát csak jobban tervezhetők a lépések, más változás nincs.

A játék szerintem így is élvezetes, és ha csak ennyi lenne benne, már akkor is egy kreatív, ötletes, és nagyon hangulatos versenyjáték lenne. Igen ám, de a szerző nem elégedett meg ennyivel, hanem a dobozba pakolt még 3 (!) kiegészítőt (pedig ez egy kis dobozos játék), nem beszélve a legutóbbi esseni promóról. A kiegészítők, amelyek vagy egyenként adhatók az alapjátékhoz, vagy egymás között szabadon kombinálhatók, az alábbiak:

- » Pártfogók: Mindkét oldal 4-4 kártyából húzhat, amelyek mindegyike valamilyen brit vagy norvég notabilitást ábrázol, akik valahogy segítik az expedíciót, vagy hátráltatják a másikat: nem a hajóról indul a bábunk, hanem az első parti mezőről; 3 vagy 4 kártyával a kézben indulunk a játékban; dzsókerként használható a kártya; vagy a másik játékos el kell, hogy dobja az első dzsókerét.



- » Átkozott időjárás: Ehhez a variációhoz jár 5 kártya és egy hatoldalú dobókocka. Az egy szélességi kört átlépő játékos felhúzza egy lapot, dobja a kockával, majd megnézi, hogy milyen időjárás érvényesül, és ez alapján a játékosok felhúznak plusz egy kártyát; vagy megosztóznak a felfordított lapokon; vagy lapokat cserélnek; vagy eldobják a felfordított lapokat; esetleg eldobnak egy-egy lapot a kezükből.
- » 1912: A visszaút. Ez egyértelműen a legizgalmasabb kiegészítő, mivel ennek játszásához – amennyiben mindenki elérte a Déli-sarkot – megfordítjuk a táblákat, és elindulunk bábuinkkal visszafelé, a parton horgonyzó hajókhoz. Itt változnak a kártyahúzás szabályai (bejön egy 4. módozat), a haladás szabályai (elég egy szimbólum+színkártya kombinációt kijátszani), a különleges kártyák szabályai (itt nincs hatásuk), és a játék vége (csak a saját hajókártyával érhetjük el az utolsó mezőnket).

A győztes egyértelműen az, aki előbb éri el a Déli-sarkot, vagy a kiegészítőben előbb ér vissza a hajójára.

A tavalyi esseni kiállításon is meg lehetett szerezni egy kis promót, amit a szerző a 4. kiegészítőnek hív. Ez tulajdonképpen játékosonként 2-2 jópofa fa sátrat jelent, és azt a csavart, hogy a játék elején 1-1 helyett 3-3 kártyát húzunk, és ezek közül 2-2-t valahová a Déli sarkig vezető úton, kockadobás által megadott helyre félig elrejtünk a tábla alá, amit a sátrakkal (élelmiszerraktárakkal) megjelölünk. Amikor odaérünk bábuinkkal, ezeket a jó kis lapokat felvehetjük, és onnantól azok is a kezünkben vannak, várva, hogy kijátsszuk őket.

A felfedezés élménye

Nagyon szeretjük ezt a játékot a családban, mert hangulatos, rövid, feszültségekkel teli, és kombinálni is enged, ellentétben pár túlzottan a szerencsére épülő versenyjátékkal. Azt bevallom, hogy mi családirag – főleg a gyerekek miatt – tompítani szoktuk a gonoszkodást, de persze ez ne fogjon vissza senkit, dobjátok csak nyugodtan az ellenfelet a jéghasadék mélyére, hadd veszítsen értékes köröket és kelljen neki kikapaszkodni áldozatok árán. A játék viszont a gonoszkodást elhagyva is jól játszható, bár akkor valóban csak a jó lapjára figyel az ember, meg arra, hogy a színes lapok és a dzsókerek kellően segítsék a szánnal való suhanást a napsütötte Antarktison. A témaválasztás telitalálat, nagyon könnyű azonosulni az elemekkel viaskodó két úttörővel, és a kártyák hatásai is életszerűek (emellett pedig szép és egyedi a grafikájuk). A kiegészítők nem terhelik túl a játékot, még akkor sem, ha akár az összeset be akarjuk pakolni egy partiba. Nagyon ajánlom mindenkinek, hogy legalább egyszer próbálja ki, mert kétségtelenül izgalmas perceket szerez magának.

drkiss



1911 Amundsen vs Scott

Tervező:	Perepau LListosella
Megjelenés:	2013
Kiadó:	Looping Games
Kategória:	Kártyás versenyjáték
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	20 perc

