

A Választás Éjszakája

Játékszabály

Alkonyodik, és lassan zárnak a szavazófülkék. Pártod kampánymenedzsereként küzdelmes hetek vannak mögötted. Ahogy mindenki sejtette, ez a választás rendkívül kiélezett harcot hozott a két tábor között és valószínűleg nüanszok döntenek majd. Vajon jó döntéseket hoztál a kampány alatt? Jól számítottad ki az ellenfél párt lépéseit és jól reagáltál rájuk? Még néhány perc, és elkezdenek szivárogni a választókerületek eredményei. Tapintható a feszültség a teremben, mert nemsokára minden kiderül. Ma van a választás éjszakája.

A Választás Éjszakája egy kompetitív, területfoglalós játék két személynek, melyben a játékosok azért küzdenek, hogy több mandátumot szerezzenek, mint ellenfelük és ezzel megnyerjék a választást. Tíz fordulón keresztül a kockáik értékeit használva próbálnak meg minél több mezőbe számokat (támogatokat) beírni, ezáltal régióként többséget szerezni és a végpontozásnál győzedelmeskedni. A játékosok között rendkívül magas az interakció mértéke, mert ugyanazon térképen, egymást kiszorítva próbálnak befolyást szerezni, és kockakijátszási döntéseik folyamatosan hatással vannak a másokra.

Alapadatok:

- Játékoszám: 2
- Játékidő: 30 perc
- Javasolt életkor: 10+

A játék kellékei:

- Partinként 1 db játéktábla, amit a játékosok közösen használnak
- 2 db paraván / játékos segédlet, amely mögé dobás után a kockáikat rejtik majd (játékosonként 1 db; első játék előtt ollóval kivágandók úgy, hogy behajtva megálljanak)
- 1-1 db toll vagy ceruza (különböző színűek, hogy a játéktáblába beírt számokat meg lehessen különböztetni)
- Játékosonként 1 db kék, 1 db piros és 1 db fehér színű hatoldalú dobókocka (összesen 6 db kocka)

Első játékos kockái:



Második játékos kockái:



Előkészületek:

1. Üljetek egymással szembe és tegyetek középre 1 db játéktáblát. A játékosok közösen használják majd a táblát.
2. Mindkét játékos válasszon magának egyet a két különböző színű toll vagy ceruza közül.
3. Ezután vegyen magához mindenki 1 db paravánt / játékos segédletet, és tegye maga elé úgy, hogy a segédlet részét lássa.
4. Minden játékos vegyen magához 3 db hatoldalú dobókockát a következő színekben: 1 db kéket, 1 db pirosat és 1 db fehéret.
5. A játéktábla „Párt neve” részébe írjátok be ambiciózus pártotok nevét. Ezután indulhat a játék az 1. fordulóval!

A játéktábla bemutatása:

A játéktábla központi részén Magyarország sematikus térképe látható, benne 7 régióval. A régiókban üres mezők találhatók, melyek a választókerületeket jelképezik. Egy mezőbe csak egy szám írható, és ha egy szám bekerült egy mezőbe, azt nem lehet már kitörölni vagy felülírni. A régiók különböző számú mezőt tartalmaznak 5 és 7 között, mely az elnyerhető mandátumok számát is befolyásolja. Minél több mező található egy régióban, annál több mandátum szerezhető a régió dominálásával. A régiók pontozása megtalálható a játéktáblán.

A tábla játékosok felőli részén követhető a felhasznált átforgatások száma és a szettekhez szükséges értékek darabszáma (lásd később). A lejátszott fordulók száma szintén áthúzással jelölhető a lap alján.

A játék menete:

A játékosok 10 fordulón keresztül küzdenek a győzelemért. Minden forduló a következőképp épül fel:

1. **KOCKADOBÁS SZAKASZ:** A játékosok minden forduló elején dobnak kockáikkal, ezzel kialakítva a fordulóban felhasználható kiinduló kockáikat. Megmutatják dobásukat a másoknak, majd elrejtik kockáikat a paravánjuk mögé.
2. **AKCIÓ SZAKASZ:** Egy fordulóban mindkét játékos két akciót hajt végre, egy akció egy kocka kijátszását jelenti.
 - a. Az **ELSŐ AKCIÓ** során mindkét játékos egyidejűleg választ egyet a paravánja mögé rejtett 3 kocka közül, és egyszerre felfedik azt. Ezután, ha a másik fél kijátszott kockája nem gátolja meg, meghatározott sorrendben a kocka értékét a színének megfelelő szabályok szerint beírják a játéktábla egy szabad mezőjébe.
 - b. Ezt követően a **MÁSODIK AKCIÓ** következik, ahol hasonlóan járnak el annyi különbséggel, hogy már csak a paraván mögötti, eddig ki nem játszott 2 darab kocka közül választhatnak.
3. Ha bárkinek legalább egy számot sikerült beírni a két akció során, a forduló véget ér és új kezdődik a kockadobás szakasszal. Ellenkező esetben a harmadik, ki nem játszott kocka értékét be kell írni a játéktábla egy szabad mezőjébe a kocka színének megfelelő szabályok szerint.

A 10. fordulót követően vagy ha elfogyott az összes szabad mező a játéktáblán, a játék véget ér és a **VÉGSŐ PONTOZÁS** következik. Ekkor mind a 7 régiót egyesével le kell pontozni úgy, hogy össze kell adni a játékosok beírt számait (támogatóit), és akinek magasabb ez az összeg, az nyerte meg az adott régiót és szerezte meg az érte járó mandátumokat. Az a játékos a győztes, akinek a 7 régió lepontozása után több mandátuma van.

KOCKADOBÁS szakasz minden forduló elején:

A játékosok minden forduló előtt dobnak kockáikkal. A dobások egymás előtt nyilvánosan történnek, így mindkét fél megnézheti a másik dobásának eredményét. A dobás szakasz addig tart minden játékos esetében, amíg mindhárom kockán különböző szám szerepel. Ezt a következőképpen érik el a játékosok:

1. Egyszerre dobnak mindhárom kockájukkal. Ha van a dobások közt egyedi szám (tehát olyan, ami nem egyezik meg egy másik kocka értékével), azt félrerakják, jelezve, hogy azzal már nem fognak dobni. Ha két vagy akár három kockán ugyanolyan szám szerepel, azokkal újra kell dobni.

2. Újra dobnak a nem félrerakott kockákkal, és ha olyan szám jön ki, amely nem egyezik a már félrerakott vagy éppen újradozott kocka bármelyikével, félrerakják azt.
3. Addig folytatják a fenti lépéseket, amíg mindhárom kockán különböző szám szerepel.

Példa a kockadobás szakaszra:

Lili egyszerre dob a három kockájával, mely a következő eredménnyel jár:



A FEHÉR kockáján lévő 4-es szám egyedi, így azt félrerakja, és ezzel a kockával már nem dobhat újra. Viszont a KÉK és PIROS kockáján ugyanaz a szám szerepel, ezért azokkal újra kell dobnia.

Újradozásának eredménye a következő:



A KÉK kockán található 5-ös szám egyedi, így azt félreteszi és ezzel a kockával nem dob már újra. Viszont a PIROS kockán lévő 4-es szám megegyezik a már félrerakott FEHÉR kocka értékével, így ezzel a kockával ismét újra kell dobnia.

Ismételt újradozásának az eredménye a következő:



Ez a 3-as érték egyik félrerakott kockán sem szerepel, így Lili ezt is félrerakja. Ezzel lezárult számára a kockadobás szakasz, mert mindhárom kockáján különböző érték szerepel. A fordulót a következő kockákkal kezdi meg:



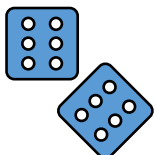
Miután mindkét játékos végzett a kockadobás szakasszal, tanulmányozhatják egymás dobásainak végeredményét. Ha ezzel mindkét fél végzett, a saját kockáikat elrejtik a paravánjuk mögé és a forduló hátralévő részében már nem nézhetik meg a másik játékos kockáit.

AKCIÓ szakasz – a kockák kijátszása:

Miután a játékosok a paravánjuk mögé rejtették a kockáikat, végrehajtják első akciójukat. A paraván mögötti 3 kockájukból mindketten kiválasztanak egyet, és egyszerre felfedik azt. Ezután a kockák színe szerinti szabályokkal összhangban és meghatározott sorrendben beírják a kockán szereplő számot a játéktábla egy szabad mezőjébe. Ugyanígy járnak majd el a második akciójuk során is, de értelemszerűen már csak a paravánjuk mögött található, még ki nem játszott 2 kocka közül választhatnak. A harmadik kockájukat csak speciális esetben használják fel (lásd: VÉTÓZÁS).

A kockák különböző tulajdonságokkal rendelkeznek: kijátszásuknak vannak előnyös oldalai, de kockázatai is, melyek az adott akció keretében az ellenfél játékos által kijátszott kockával aktiválódhatnak.

KÉK kocka:



„Főnök, gond van! Ahogy megbeszéltük, kimentünk kampányolni a város legnagyobb piacára, de valahogy az ellenfél párt megneszelte, hogy mit tervezünk. Ők is megjelentek egy nagy standdal, és ellopták előlünk a showt. Félek, hogy az akciónk nem volt olyan hatásos, mint ahogy terveztük!”

A KÉK kocka előnye, hogy a kijátszás után bármelyik szabad mezőbe beírható a rajta található érték. Ugyanakkor kijátszásához társul egy kockázat is: ha az ellenfél játékos ugyanazzal az akcióval a FEHÉR kockáját játssza ki, a KÉK kocka értéke 2-vel csökken. Ha a csökkentett érték 1 alá esik (ami a kezdeti 1-es és 2-es KÉK kockaértékek esetén állhat fenn), akkor nem írható be szám.

Példa 1:

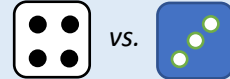
Lili első akciójaként a KÉK kockáját játssza ki, míg Pali a PIROS kockáját:



Mivel Pali nem a FEHÉR kockáját játszotta ki, így Lili megmenekült és levonás nélkül beírhatja az 5-ös értéket egy általa választott mezőbe. Pali 4-es értéket ír be magának (ő ír be először, lásd BEÍRÁS szabályai, 6. oldal).

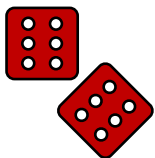
Példa 2:

Lili második akciójaként a FEHÉR kockáját játssza ki, míg Pali a KÉK kockáját:



Lili kijátszott FEHÉR kockája kettővel csökkenti Pali KÉK kockájának értékét, így Pali 3-as helyett csak 1-es értéket írhat be egy általa szabadon választott mezőbe (ő kezd). Ezután Lili 4-es értéket ír be magának. A forduló véget ér és új kezdődik a kockadobással szakasszal.

PIROS kocka:

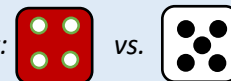


„Főnök, helyzet van! Megváltoztatták a választási körzethatárokat, és a támogatóink mégsem abban a régióban kötöttek ki, ahol eredetileg számoltunk velük! Hogy mennyire utálok a gerrymandering-et!”

A PIROS kocka előnye, hogy bármelyik szabad mezőbe beírható a rajta található érték egészen addig, amíg az ellenfél játékos nagyobb vagy egyenlő értékű, bármilyen színű kockát játszik ki az adott akció keretében. Ha a másik játékos viszont kisebb értékű kockát játszik ki (bármilyen színből), akkor ő határozhatja meg, hogy hova kell beírni a PIROS kocka értékét.

Példa 1:

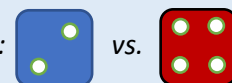
Lili első akciójaként a PIROS kockáját játssza ki, míg Pali a FEHÉR kockáját:



Pali kijátszott kockájának értéke nagyobb, mint Lili PIROS kockájának értéke (4 vs. 5), így a PIROS kocka hátránya nem aktiválódik és Lili döntheti el, hogy melyik szabad mezőbe írja be magának a 4-es értéket. Ezután Pali egy 5-ös értéket ír majd be magának.

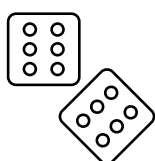
Példa 2:

Lili második akciójaként a KÉK kockáját játssza ki, míg Pali a PIROS kockáját:



Lili kijátszott kockájának értéke kisebb, mint Pali PIROS kockájának értéke (2 vs. 4), így Lili döntheti el majd, hogy Palinak hova kell beírnia magának az 4-es értéket. Lili ezért egy olyan régió egyik szabad mezőjébe írta be Palival az értéket, ahol már nem sok vizet zavar az a 4-es. Ezt megelőzően Lili egy 2-es értéket ír be magának. A forduló véget ér.

FEHÉR kocka:

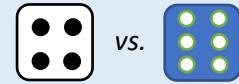


„Főnök, félek bevallani, de a legutóbbi kampányfogásunk nem jött be. Az ellenfél párt valahogy rájött, hogy mire készülünk, és még időben megtették az ellenlépéseket egy ütős tévéreklám formájában!”

A FEHÉR kocka is bármelyik szabad mezőbe beírható, és kijátszásával csökkenthető a másik játékos ugyanabban az akcióban kijátszott KÉK kockájának értéke 2-vel. Viszont ha az ellenfél játékos a KÉK vagy PIROS kockájával ugyanazon akció keretében ugyanolyan értéket játszik ki, mint ami a FEHÉR kockán szerepel, a FEHÉR kocka értékét nem lehet beírni.

Példa 1:

Lili első akciójaként a FEHÉR kockáját játssza ki, míg Pali a KÉK kockáját:



Lili FEHÉR kockája megmenekült, mert Pali nem olyan KÉK vagy PIROS kockát játszott ki, amin szintén 4-es érték szerepel (4 vs. 6). Így Lili beírhatja magának a 4-es számot egy szabad mezőbe. Emellett a FEHÉR kockája 2-vel még csökkenti is Pali KÉK kockájának értékét, így Pali majd 6-os helyett csak 4-es értéket írhat be magának.

Példa 2:

Lili második akciójaként a PIROS kockáját játssza ki, míg Pali a FEHÉR kockáját:



Lili PIROS kockáján ugyanúgy 5-ös érték szerepel, mint Pali FEHÉR kockáján. Ezért Pali nem írhatja be az 5-ös számot magának. Lili ettől függetlenül beírhatja magának az 5-ös értéket, és mivel Pali nem kisebb értéket játszott ki a PIROS kockájával szemben, így Lili választhatja meg, hogy melyik szabad mezőbe írja magának. A forduló véget ér.

VÉTÓZÁS:



vs.

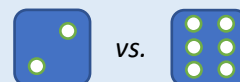


„Főnök! Kerül, amibe kerül, de nyomjuk fel őket a választási bizottságnál!”

Ha a két játékos ugyanazon akció keretében ugyanolyan színű kockát játszik ki, bármelyik fél megvétózhatja az értékek beírását. Ha egyikük sem szeretne vétózni, az értékek beírhatók a kocka színének megfelelően. Ha az első és második akció is vétóval ér véget akármelyik fél által, akkor (és csakis akkor) a játékosok felhasználják a HARMADIK kockájukat, kötelezően ki kell játszaniuk azt, és a kockák értékeit be kell írniuk az adott szín szabályai szerint. Ha a kettőből csak az egyik akciónál történt vétó, a harmadik kockát nem használják fel a játékosok.

Példa 1:

Az első akció keretében Lili és Pali is a KÉK kockáját játssza ki:



Lili nem örül annak, hogy ő csak egy 2-est írhatna be, míg Pali egy 6-ost, ezért megvétózza az értékek beírását. Egyikük sem ír be semmit, és a második akciójukkal folytatják a játékot.

Példa 2:

A második akciójuk keretében mindketten FEHÉR kockájukat játsszák ki:



Most Pali gondolja úgy, hogy vétózni szeretne, mert nem tetszik neki, hogy Lilinél kisebb számot tud csak beírni. Így a második akció keretében sem írnak be számot. Mivel az első és második akció is vétóval zárult, így kötelező kijátszaniuk és beírniuk a harmadiknak maradt PIROS kockájukat a kocka színe szerinti szabályokkal összhangban. A forduló véget ér.

ÁTFORGATÁS:



„Főnök, a legfrissebb közvéleménykutatások szerint nagyon le vagyunk maradva. Itt az ideje, hogy valami váratlant húzzunk!”

A játékosok a játék során ötször átforgathatják az ellenkező oldalára a paraván mögé tett egyik kockájukat. Így például egy 1-es értékből 6-ost csinálhatnak, egy 2-esből 5-öst, és egy 3-asból 4-est (és természetesen fordítva is). Ezt az első és/vagy a második akciójuk előtt tehetik meg, de minden akció előtt csak egy kockát lehet átfordítani. Ha valamelyik játékos élni szeretne ezzel a lehetőséggel, a kocka kijátszása előtt be kell jelentenie, hogy egy kockát átforgat, és a másik által jól láthatóan át kell húznia a játéktáblán egy átforgatás jelzőjét. Ezután a másik játékos elől rejtve a paravánja mögött meg kell fordítania egy kockát. A másik játékos ugyanígy eljárva szintén reagálhat átforgatással a történetekre ugyanannak az akciónak a keretében, amennyiben van még fel nem használt átforgatás jelzője. Ha egy játékosnak mind az 5 átforgatás jelzője elfogyott, nem hajthat végre több átforgatást. Nem kötelező közvetlenül az átforgatást követő akcióban kijátszani a módosított kockát.

Kockák értékének BEÍRÁSA a játéktáblára az akciók kijátszása után:

A kockák felfedése után, azok értékének beírásánál a következőképp kell eljárni:

- Az a játékos írja be először a kockájának értékét egy szabad mezőbe, aki KISEBB értéket játszott ki. Ha a KÉK kocka értéke lecsökken a FEHÉR kocka hatására, az eredeti értéket kell alapul venni a beírás sorrendjének meghatározásakor.
- Ha ugyanolyan értéket játszottak ki, az a játékos írja be először a számát egy szabad mezőbe, aki eddig kevesebb átforgatást használt fel az ötből.
- Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok egy kő-papír-olló menettel oldják fel a helyzetet. Aki nyer, az döntheti el, hogy ki írja be a számát először.

SZETT GYŰJTÉS a lépéselőnyért



„Főnök, jó híreim vannak! A kampányunk olyan sokszínűre sikerült, hogy egyre több társadalmi csoportot meg tudunk szólítani. Ez komoly lépéselőny lehet!”

Ha egy játékosnak a játéktáblára beírt számaiból összejön egy olyan szett, ami 1-től 6-ig minden számot tartalmaz, akkor a szett befejezésekor (azaz a szett utolsó, hatodik számának beírásakor) azonnal beír egy általa választott számot egy általa választott szabad mezőbe. A játéktábla játékosok felőli oldalán található a „Szett követő”, amiben nyomon lehet követni, hogy játékosonként melyik számból mennyi szerepel a már betöltött mezőkben. Ha egy játékos beír egy számot valamelyik szabad mezőbe, behúzza a saját „Szett követőjében” is, hogy könnyebben nyomon tudja követni, mely számok hiányoznak még a következő szettjének befejezéséhez. Ha egy szett összejön, a „Szett követőben” be kell karikázni a felhasznált oszlopot. Egy beírt szám csak egy szettben használható fel.

Példa:

A parti felénél Lili eddig 11 számot tudott beírni magának a játéktáblára, amelyet a „Szett követőjében” is behúzott. Mivel már minden számból beírt egyet, az első szettjét befejezte és megkapta érte a jutalmat, azaz a szett befejezésekor azonnal beírhatott egy általa választott számot egy általa választott mezőbe. Így lett meg a második 6-os száma. A felhasznált szettet bekarikázással jelölte. Ha a játék további részében be tud még írni egy 1-es és egy 4-es számot, befejezi a második szettjét is és ismét beírhat egy számot szabadon.

	SZ1	SZ2	SZ3	SZ4	Maradék
1	☒	○	○	○	
2	☒	☒	○	○	
3	☒	☒	○	○	
4	☒	○	○	○	
5	☒	☒	☒	○	
6	☒	☒	○	○	

JÁTÉK VÉGE és pontozás:



„Főnök! Érkeznek a szavazóközrtek eredményei! Most dől el, hogy mi lesz az ország sorsa a következő négy évben!”

A 10. fordulót követően vagy ha elfogyott az összes szabad mező a játéktáblán, a végső és egyetlen pontozás következik. A 7 régiót egyesével meg kell vizsgálni, és meg kell állapítani, hogy kinek a befolyása nagyobb az adott régióban. Ehhez össze kell adni az adott régióba beírt számokat (támogatókat) játékosonként, és akinek magasabb az összeg, az a játékos nyerte a régiót és az érte járó mandátumokat. Döntetlen esetén egyik játékos sem kap mandátumot az adott régióért.

Egy régió SIMA és TELJES győzelemmel is megnyerhető. TELJES győzelemről akkor beszélünk, ha a következő három feltétel mindegyike teljesül egy játékos esetében az adott régióban:

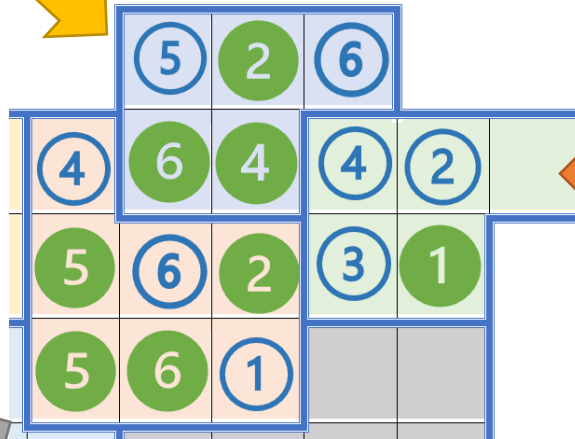
1. A régiót megnyerte a játékos, azaz az összeadott számai magasabbak, mint ellenfeléé
2. A régióban nem maradt szabad mező, azaz mindegyik mezőben szerepel szám
3. A régiót megnyerő játékosnak nincs két ugyanolyan száma a régióban, azaz mindegyik száma maximum csak egyszer szerepel (az ellenfél játékos számai nem számítanak ennél a feltételnél)

SIMA győzelem akkor áll fenn, ha a fenti három feltételből az első teljesül, de a második és/vagy harmadik nem. A TELJES győzelmet arató játékos megkapja a SIMA győzelemért járó mandátumokat, valamint a TELJES győzelemért kiérdemelt extra mandátumokat is. A játékos tábla tartalmazza a régióként elnyerhető mandátumokat SIMA győzelem esetén, valamint az extra mandátumokat TELJES győzelemkor. Például az Észak-Magyarország régióért 5 mandátum jár SIMA győzelem esetén, melyhez hozzáadódik 2 mandátum, amennyiben a győztes játékos TELJES győzelmet arat (így TELJES győzelemnél 7 mandátum szerezhető a régióért).

Példa 3 régió pontozására:

A játék végén így áll 3 régió (Közép-Magyarország, Észak-Magyarország, Észak-Alföld) a kékekkel játszó Lili és a zöld számokat beíró Pali partijában:

A régiót Pali (zöld) nyeri, mert összeadva a számokat neki magasabb az összege (12 vs. 11). A régió minden mezőjét betöltötték, és Palinak nincs két ugyanolyan száma (Lili számai nem számítanak). Így Pali TELJES győzelmet arat, és bezsebel $5+2=7$ mandátumot.



A régiót Lili (kék) nyeri, mert 9 támogatója van Pali 1 támogatójával szemben. Ugyanakkor a további két feltételből egy nem teljesül, mivel egy mezőbe nem került szám, így maradt szabad mező a régióban. Ezért Lili csak SIMA győzelmet arat, amiért 5 mandátumot kap.

A régiót Pali (zöld) nyeri (18 vs. 11). A régió minden mezőjét betöltötték, viszont a harmadik feltétel nem teljesül, mivel Pali két 5-öst írt be a régióba. Így van olyan beírt száma, ami nem csak egyszer szerepel. Ezért Pali SIMA győzelmet arat, amiért 7 mandátum a jutalma.

A 7 régió lepontozása után az a játékos nyer, akinek több mandátuma van. Ha a mandátumok száma egyenlő a pontozás után, az a játékos nyer, aki több mezőbe írt számot. Ha még így is döntetlen áll fenn, az nyer, akinek az összes beírt számának összege magasabb. Ha így sincs győztes, a játékosok osztoznak a győzelmen és nagykoalíciót alkotva további négy éven keresztül civakodhatnak egymással.

A játék szerzője: Tóth Gábor

Hálás köszönet a lelkes tesztelőknek: Dóri, Gergő, Peti, Hanna, Laci, Zsófi, Eszti, Anna, Berci

Kontakt és észrevételek: jatekazadatokkal@gmail.com