

Mont Saint Michel – misztikus családi krimi

2007.12.17.

Vér nem folyt. Egy ősi kódex lapjai után kutattunk Mon Saint Michel szerzeteseinek álcázott detektívjeinkkel, és főként önmagunkat kerestük. Többet néztünk egymás szemébe, mint a táblára, és a titkolózó mosolygástól izomlázat kapott az arcom. Hagyatkozz az érzéseidre!

Négyen voltunk: papa, mama, gyerekek - és jó 40 perc tömény izgalom után a legkisebb (9 éves) nyert... Az idősebb rögtön visszavágót követelt. Igazságtalannak érezte, hogy a szerencse elpártolt tőle, pedig ő végig okosan következtetett. Én is több stratégiát reméltem, de ez a játék inkább a megérzésekről szól. Lehet úgy is játszani, hogy több jusson a taktikára, viszont e játéknak a koncepciója sokkal inkább a titok légkörére épült, s nem a hosszas tervezgetésre.



A játék hangulata rögtön magával ragadta a családot. A sejtelmes grafika egy középkori kolostorba varázsolt minket, ahol szerzetesnek álcázott nyomozók voltunk. Kezdetben senki se tudta, melyik figurának kedvezzen, így aztán mindannyian egyensúlyra törekedtünk, sőt, együttműködtünk, hogy egyik szereplő se kerülhessen jelentős előnybe a többivel szemben. Körről-körre nőtt azonban a gyanú, hogy valaki már tudja, melyik is az ő nyomozója, és magának kedvez. Ha valaki éppen beazonosított egy szereplőt, az alig mert a többiekre nézni, miközben mindenki őt fürkészte. Azt gondoltam, ismerem a gyerekeimet annyira, hogy tekintetükből rögtön ki fogom majd kitalálni, kire gondolnak... Nem így lett. Bizony csúnyán félrevezetett a legkisebb, és tévedésből az ő nyomozójának segítettem...

A kódex titka

Minden úgy kezdődött, hogy felírtuk a nevünket egy kis cetlire (kettőre x került), és az összetekert cetliket titkosan a figurákba tettük. Senki se tudta, melyik figura a sajátja. Aki sorra került, bármelyikkel léphetett egyet vagy kettőt. Ha olyan mezőre lépett, ahol már állt nyomozó, akkor ezt egy mezővel arrébb kellett küldeni. Így akár több figurát is mozgathattunk. Megörültem a taktikai lehetőségnek, és rögtön elhatároztam, hogy én nem a saját figurámmal fogok majd lépni, hanem közvetetten, a másokéval tolom arrébb. A gond csak az lett, hogy fogalmam se volt, melyik bábu az, aki én vagyok. Az akciók lehetőségeit két kártya határozta meg, amelyet két külön pakliról kellett felcsapni. Az egyik pakli lapjai a kolostor helyszíneit (számmal megjelölt mezőket) határozták meg, ahol az akár mínusz pontokat érő (!) kódexdarabok egyike éppen elvihetővé vált. A másik pakliba kevert lapok (könyvlapok) egyrészt azt jelezték, hogy mennyit ér az előkerült lelet (-4-től +4 pontig), másrészt azt, hogy az aktív játékosok tetszése szerint éppen kiválasztott figurája mennyit léphet. Mivel pontot kell szerezni, nyilván mindenki a saját figurával igyekszik a nyerőbb helyre jutni, és a konkurenciát pedig a veszteséges leletekhez „segíti”. Egy megszerzett kódex-kártya ugyanis arra a gyűjtőhelyre fog kerülni, amelyik színű figurával ráléptünk az aktuális lelőhelyre.

A kódex-kártyák közt rejtőztek még a felfedő (személyiség)kártyák is. Aki ilyet húz, az nem lép, hanem megnéz egy figurát: lehúzza a csuhát, kiveszi a tekercset, megnézi (csak ő!), kinek a neve szerepel rajta, majd visszateszi - és ha akar, jegyzetel. A gyerekek szeme ilyenkor csillogott, mint egy misztikus szerzetesé az elragadtatás perceiben. Még szerencse, hogy a szerző kitalált ehhez egy igazságos szabályt, így mindenki max. 3 alkalommal, nézheti meg egy nyomozó személyazonosságát. Ez - az eredeti szabályt még jobban kiegyensúlyozva - nálunk úgy működött, hogy amikor olyan játékos húzott egy felfedőlapot, aki addig már kétszer kukucskált, annak átmenetileg ezen akciót tovább kellett adnia a következő játékosnak. Amennyiben nála is történt már két beazonosítás, tőle is tovább megy az akció mindaddig, amíg akad olyan, aki addig csak egyszer kukucskált. Amikor az azonosításra mindenkinek volt már két alkalma, a hátra maradó lehetőséggel a felfedőkártyát legközelebb húzó játékosok élhetnek, míg mindenki kihasználta a 3 alkalmat.

Ha ezek után még hiányozna pár fontos információ, a többi szereplőt figyelve idővel azok is egyre nyilvánvalóbbak lesznek.

Így ment pörgősen körről körre: kártya felcsap, lép vagy kukucskál, és kódex-kártya megy a lelőhelyhez érő figura gyűjtőhelyére. A játéknak akkor van vége, ha elfogynak a kódexlapok. Akkor minden figurát azonosítunk, és az a játékos nyer, akinek nyomozója a legtöbb pontot gyűjtötte, vagyis az ő színénél van összértékben a legtöbbet érő kódex-pakli.



Kinek a titok, kinek a taktika

Családunk körében fele arányban megoszlottak a vélemények arról, hogy túl sok-e a szerencse. Mi úgy játszottuk - az eredeti szabálynak megfelelően -, hogy amikor olyan helyszínkártya lett felcsapva, ahol éppen állt egy figura, a felcsapó játékos nem csinálhatott semmit, csak automatikusan odaadta az ott álló nyomozónak a kártyát. Én a nagyobbik fiammal arra szavaztam, hogy ez marhaság - vagy tévedés. Egy ilyen jó kis játéknál nem lehet ennyire passzív sorsa valakinek, hogy ne csinálhasson semmit! Ugyan a többi, kevésbé stratégia-őrült családtagunknak kifejezetten tetszett ha így pörög a játék, és a sorsnak is tere van egy kolostorban, mint az életben... Szóval aki szereti, ha minél több befolyása van, annak a következőt ajánlom: **a kódex-kártya mutatta mértékben mindig kelljen lépni akkor is, ha helyszínlap felcsapáskor már áll nyomozó az aktuálissá váló célmezőn. A pontot adó kártyát viszont mindig az a nyomozó kapja, aki egy „szabályos” mozdattal éri el a megjelölt helyet.** Ilyenkor mindenki remek alkalmat találhat a taktikázásra is a már ott álló figura tekintetében.

Hoz még némely stratégiát a játékba az apály- és a dagály-kártya, melyeket mindenki csak egyszer használhat a játék során. Apálykor a külső körön lehet nagy tempóban előre haladni, a másikkal a várfal mentén, de már belül, kisebb lépésekkel. Ha tudja valaki, hogy melyik figurával van, ezekkel a kártyákkal hatékonyabban tud mozogni. Ugyanakkor érdemes sokáig titkolni, hogy melyik figurának kedvezünk.

Még fifikásabb lehet a játék onnantól, amikor ismét előbukkan a sorban eredetileg első helyszínkártya, ugyanis a felhasznált helykártyák a játék folyamán a pakli aljára kerülnek, így a sorrendjük változatlan lesz! Aki meg tudja jegyezni - márpedig jegyzetelni kezdettől lehet –, hogy milyen sorrendben következnek a helyszínek, annak nem kell feltűnően odamenni; elég, ha a közelbe oson, vagy mások figurájával lökdösi a célmező közelébe sajátját, és csak akkor enged a kiletére következtetni, ha már lecsaphat az értékes leletre.



Deja-vu

Az öreg rókákat a „**Mont Saint Michel**” valószínűleg az 1986-os év játékára, a „**Heimlich & Co**”-ra emlékezteti. Nem baj. Egyrészt az szép emlék, másrészt a „*Mont Saint Michel*” több új játék-elemmel is büszkélkedhet, és főként a bábuk közvetett tologatása, a kolostor tekervényes sikátorai több taktikai lehetőséget nyújtanak. Ma már sok olyan játékot ismerünk, ahol a játékosok nem tudják, ki melyik szereplőt képviseli. Azonban **nem** Wolfgang Kramer szerzeménye, a „Heimlich&Co” volt e tekintetben az első, hanem Alex Randolph Geister játéka, amelyik a „Stratego”-t is ihlette. A „Heimlich&Co” és a „*Mont Saint Michel*” főként abban különbözik, hogy az elsőben csak a többiek személyazonosságát nem ismerem, addig az utóbbiban a sajátomét sem. Éppen ettől lesz különösen is izgalmas a kukucskálás és a többiek fürkészése kukucskálás közben. A sajátos grafikája, a nyomozás magával ragadó hangulata jó játékelményt ad a család vagy a barátok együttlétének.



A játék elemei :

- 1 játéktábla
- 6 db, két részből álló, belül üreges szerzetes bábu
- 31 számozott (-4-től -1-ig és 1-től 4-ig) és pontozott (•/••) **kódex-kártya** (könyvlap)
- 15 **személyiség-kártya** (felfedőlap)
- 5 apály és 5 dagály lap (speciális kártya)
- 16 **helyszín-kártya**
- 1 céduletömb
- 1 jegyzettömb a személyiségeknek
- 8 ceruza
- szabálykönyv

A játék előkészítése

A játékhoz mindig mind a hat figura szükséges. Tépjetek le 6 lapot a céduletömbből, és egyesével írjátok rájuk a játékosok nevét. Az üresen maradó lapokra egy X kerül. A lapokat kicsi tekercsekbe hajtjuk, és összekeverjük. Ezután ki kell nyitni valamennyi bábút, majd behelyezni mindegyikbe 1-1 cetlitekercset; végezetül visszazárjuk a figurákat. Idővel majd kiderül, hogy melyik szerzetesbábu kit képviseli: a játék alatt majd adódik alkalom, hogy a résztvevők három alkalommal megnézhessék egy-egy bábu rejtett céduláját. A továbbra is inkognitóban maradt személyekre a többi játékos akcióiból, mozgásaik sorozatos megfigyelésével jöhetünk rá.

A **helyszín-kártyákat** keverjük meg, majd képpel lefelé tegyük a tábla mellé. A másik pakliba a **kódex-** és a **személyiség-kártyák** kerülnek a következőképpen:

a 18 zöld könyvlapok megkeverjük, majd ebből annyit, ahányan játszunk, lefordítva asztalra letesszünk; ez lesz a paklink alja. A maradék zöld könyvlapokat a zöld személyiséglapokkal vegyítjük játékosszámától függő mennyiségben: kettő játékosnál 4, három játékosnál 3, négy játékosnál 4, öt játékosnál 5 zöld felfedőlap kerül. Ezeket szintén megkeverjük, majd rátesszük az előzőleg már lehelyezett paklira.

A 13 db sárga könyvlaphoz hozzákeverünk a játékosszám kétszeresének (duplájának) megfelelő mennyiségű (4, 6, 8, 10 db) sárga személyiséglapot, amiket a paklinkra téve a második kártyacsomag is játékra kész. A felesleges lapok visszakerülnek a dobozba.

Mindenki kap egy **apály-** és egy **dagálylapot** is, ÉS egy lapot a jegyzettömbből. Erre feljegyezhet minden olyan információt, amit a játék alatt majd megszerez, megfigyel.

A hat szerzetes bábút a falú mező színüknek megfelelő jelére rakjuk, mindegyik innen indul el. A játék folyamán a falu is egy mozgási mezőnek számít, de ott könyvlap nem lesz elrejtve.

A játék menete

A játék körökből áll. A kezdő játékost a többiek majd az óramutató járásával azonos irányban követik.

Az éppen soron lévő mindig felfordítja a két kártyapakli legfelső lapját. A felfedéskor az alábbi laptípus kombinációk lehetségesek :

- vagy egy **helyszín-kártya** és egy **kódex-kártya**
- vagy egy **helyszín-kártya** és egy **személyiség-kártya**

A könyvlapokon látható pontok (•/••) azt jelzik, hogy a játékosok éppen mennyit mozoghatnak egy tetszésük szerinti szerzetessel. Az ilyen léptetés a megjelölt útvonalakon, és csak a szigeten belül lehetséges.

Az útvonalhálózaton van egy ún. „**rámpa**”, közvetlen az Église (apátság) szomszédságában; az 5-ös, a 12-es és a 13-as mezők kapcsolódnak hozzá. Ha ezen mezőkről szerzetest léptetünk a rámpára, akkor onnan még egy lépést kell tenni az apátság felé, valamint onnan még egy további mezőt **léphet, ha szeretne!** (Rámpa +1; és ha akar +1 .)

A rámpa csupán egy közlekedő mező, ott nem maradhat egy bábu sem.

Ha egy bábu eléri a kártyalapon jelzett helyszínt, megkapja az ottani könyvlapot: a kódexkártya a „bábuhoz” kerül, akinek tulajdonosa nem feltétlenül azonos a mozgató személlyel. FIGYELEM! Eltolásos mozgásnál (lásd lejjebb) csak az kapja meg a kódexkártyát, aki a „tolakodás” befejeztével került a könyvlap rejtő mezőre.

Amikor olyan léptetést végez valaki, hogy egy másik szerzetes által foglalt mezőre érkezik, akkor az addig ott lévő bábút el kell tolni. Hátrafelé ezt nem teheti, de egyéb más irányba igen. Az eltolás láncreakcióhoz is vezethet: ha azon a mezőn, ahová a megtolt bábu kerül, már szintén állt valaki, akkor azt a bábút is el kell tolni, stb. A mozgás végeztével ha egy figura a rámpán állna meg, akkor a fent leírtak szerint el kell azt hagyni.

A begyűjtött lapot a táblaszél alá csúsztatjuk, a bábu színével megegyező helyen. A kártyán lévő szám látható kell, hogy maradjon! Azután a játékos a pakli aljára rakja a felcsapott helyszínlapot.

A következő játékos kerül sorra: felcsap egy-egy lapot mindkét pakliból. A felcsapott lapok addig maradnak a paklik tetején, amíg egy bábu el nem éri az adott helyszínt. Ha egy játékos nem tudja, vagy nem akarja elérni a felcsapott helyszínt, léphet egy mezőt, és ezután a következő játékos jön.

Személyiség-kártya (felfedőlap)

Ha személyiség-kártya kerül a pakli tetejére, az azt felütő játékos belenéz az egyik (általa választott) bábuba, és az abba rejtett nevet (X-et) feljegyzí magának a saját jegyzetlapjára. Ezután az ismét összetekert papírt visszateszi a szerzetesbe, a bábút visszaállítja a helyére. A felfedőlapot képpel felfelé maga elé leteszi. A helyszín-lap továbbra is ott marad a paklija tetején, így csak a másik pakliból kell felcsapnia egy lapot.

A játék során mindenki csak 3 **/két játékos esetén 4/** alkalommal kukkanthat bele valamelyik bábuba. Aki már kettő **/3/** felfedőlapot elhasznált, és ismét személyiséglapot csap fel a pakliból, akkor átmenetileg ezen akciót tovább kell adnia a következő játékosnak. Amennyiben már ő is őriz két **/3/** ilyen lapot, tőle is tovább megy az akció mindaddig, amíg akad olyan, aki még csak egyszer **/2x/** kukucskált. A felfedés akcióját végrehajtó játékos után ismét az lesz az aktív játékos, akitől az akcióátadást eredetileg elindult; ő ekkor a második pakliból felcsapja a következő lapot, majd jöhet a soron következő játékos.

Speciális kártyák

Apály: az apálykártyát csak egyszer lehet kijátszani. Ha ezt használjuk, akkor először le kell lépi a kódex-kártyán jelzett lépést a szigeten belül, majd – a megfelelő pozíciótól - léphet még egyet a tengeren, a jelölt vonalak mentén.

Dagály: a dagálykártyát is csak egyszer lehet felhasználni. A szokásos egy-két lépésen felül léphet a tengeren is, a jelölt vonalak mentén, de csak olyan helyre léphet, ami a tengerről elérhető.

A kijátszott speciális lapokat kivesszük a játékból.

Amikor egy könyvlapon két pont (••) látható, a második lépést a következő esetekben bonthatjuk meg:

- ha a rámpán áthaladunk:
amikor egy játékos már az első lépése után eléri a rámpát, akkor először a rámpa által biztosított 1+1 lépést teheti meg; ha ez megtörtént, akkor léphet a könyvlap szerint még egyet.
- ha mozgásunkkal láncreakciót idézünk elő:
akkor az első lépés (amivel a láncreakció elindult) után, mikor valamennyi szükséges elmozdítás befejeződött, a sor elején lévő szerzetessel lépi meg a második „rendes” lépését.
- apály / dagály esetén.
Ha a könyvlap két lépést enged, akkor a két lépés között kijátszható egy speciális lap, és az általa engedélyezett mozgás végrehajtható.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha az összes könyvlapot begyűjtöttük. Szerzetesenként számoljuk össze az általuk szerzett kódex-lapokon szereplő számokat (negatív szám esetén azt kivonjuk). Az nyert, akinek a szerzetesnek öltözött detektíve a legtöbb pontot gyűjtötte. Természetesen az X-et tartalmazó, játékoshoz nem rendelt figura nem nyerhet. Egyenlőség esetén a könyvlapok száma lesz a döntő szempont.



Az élménybeszámoló egy évvel korábban talált blog-féle oldalról való lementés, amit manapság (2020) képtelen megtalálni a neten.

A szabályleírás alapvetően a KETA oldalán található "CsaBull" féle fordítás, amit helyenként - a szabály lényegét nem érintően - saját fogalmazási stílusomat felhasználva igyekeztem még "érthetőbbé" formálni.

