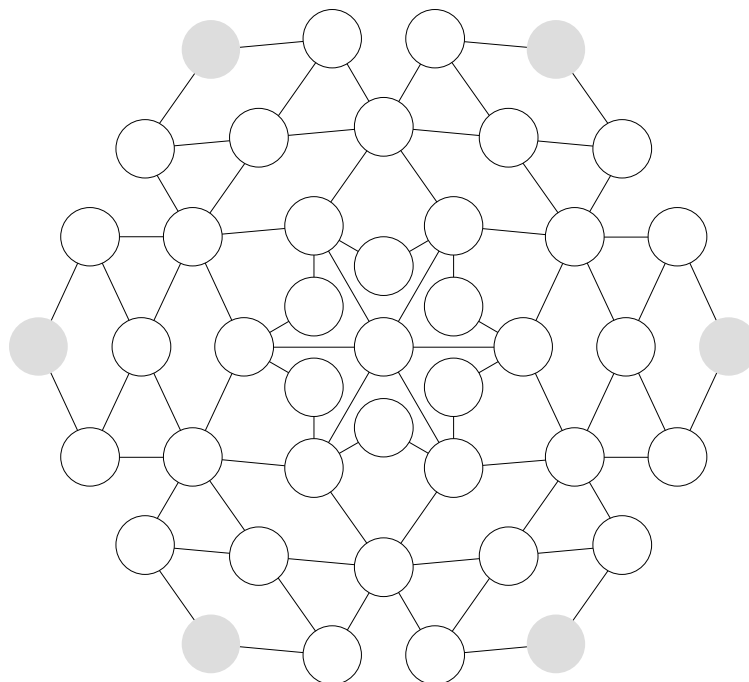


Az ügynökös játék

Hatszemélyes változat

1. A játék menete

A játékot **hat** ember játszhatja. Szükséges hozzá egy tábla, 12+1 jól megkülönböztethető bábu (12 ügynök, egy kincs) és 10 perctől 4–5 óráig terjedő idő. A tábla egy (egyszerű, irányítatlan, síkbarajzolható) gráf ábrája, szerencsés esetben 60 fokos forgásszimmetriával.



Mondjuk így. Izomorfia erejéig pontosan így.¹

Ezen 7 darab kitüntetett pont van: a közepe és a hat sarka. A játékhoz tartozó kerettörténet (eleje) valami ilyesmi:

Volt egyszer egy város (**a tábla**), ahol kissé elterjedt a bűnözés. A rendőrség ezért komoly kampányba kezdett és mostanra elérte, hogy a hat leghírhedtebb bandavezér nem meri többé betenni a lábát a városba, hanem az agglomerációs körzetében² telepedett le hat különböző irányban (**a tábla hat sarka**). A város vezetői pedig annyira elbízták magukat, hogy a múzeumban (**a város közepén**) felbecsülhetetlen értékű kincseket („**kincs**” **bábu**) merészelték kiállítani. Amit persze a bandafőnökök meg akarnak kaparintani, ezért különböző kisebb stílusú bűnözők segítségéhez folyamodnak (azokat még nem körözik). Minthogy ilyenekből csak tizenkettő (**többi bábu**) van a városban, a rivális maffiózók hajlandóak (kénytelenek) megfizetni az ügynökök lojalitását. Egy ügynök ugyanis leginkább annak az utasításait követi, akitől a legtöbb pénzt kapta.

Egy játékos – valahányszor sorra kerül a játékban; a játékosok olyan sorrendben lépnek, ahogy a főhadiszállások helyezkednek el a város körül – két dolgot tehet: utasítást adhat egy ügynöknek vagy fizethet neki.

¹Egészben illetve két részletben nyomtatható verzió a leírás végén.

²gy. k.: közelében

A fizetés a következőt jelenti: (egy körben) a játékos **egy** ügynöknek **pozitív egész** összeget adhat a még rendelkezésére álló kereten belül; kezdetben mindenkinek **15000** pénzegysége van. Kifizetéseit mindenki maga köteles gondosan, helyesen, pontosan és valóságúen nyilvántartani, akárha mérlegképes lenne. Ezért ezt a „lépést” **könyvelésnek** szokás nevezni. Az ügynök irányítása szempontjából releváns összeg a játék során összesen nekiadott pénzek **összege**, levonva persze – ld. később – a sikeres gyilkosságok költségét. Az ügynöknek egyszer odaadott pénz **soha** nem szerezhető többé vissza, még *Az ügynök halála* esetén sem.

Egy ügynöknek háromféle parancsot lehet adni:

- Menjen végig egy utcán (*lépjen egyet a táblán*).
- Fogja meg a kincset, amennyiben az épp ott van, ahol ő, és vigye végig egy utcán (*lépjen egyet a táblán, a kincssel együtt*). Fontos, hogy valamely főhadiszállásra egy ügynök csakis akkor léphet be, ha épp a kincset viszi oda.
- Ragadja meg fegyverét és végezzen egy másik ügynökkel, aki épp ugyanott van, mint ő. Sajnos ennek a költsége (golyó + veszélyességi pótlék + ott ver át, ahol tud) **1000** pénz, amit már előzőleg át kellett utalnunk az ügynöknek (egy korábbi könyvelési lépésben, vagy több ilyen eredőjeként – de persze nem kellett előre megadnunk, hogy ez majdan gyilkosságra leend felhasználva).

Ha a gyilkosság valóban megtörténik, az ügynök azt az ezer pénzt a jövőben nem lefizetésnek, hanem egy – már elvégzett – munka bérének tekinti, azaz ha előzőleg összesen **2764** pénzt adtunk neki és végrehajtottunk vele egy gyilkosságot, az csak két dologban különbözik attól, mintha eleve **1764** pénzt kapott volna:

- **1000**-rel kevesebb pénzünk marad egyéb célokra;
- keletkezett egy hulla.

Sikeres gyilkosság esetén a sértett ügynök lekerül a tábláról, a neki korábban adott összegeket a kifizetők végleg elvesztik (ez a lényeg, hiszen nem maga az ügynök ellenszenves a gyilkosnak – pontosabban a megbízónak –, hanem a többi játékos befolyása az adott ügynök felett, mely pénzben méretik).

Persze a világ nem olyan szép, hogy az ügynök, *X*, minden esetben teljesítse, amit a lépni vágyó *A* játékos kér tőle. Megeshet, hogy valamelyik konkurens *B* játékos már komoly összegekkel lefizette *X*-et és nem akarja, hogy az teljesítse a parancsunkat. *B* közbeszólhat, midőn *A* lépni kíván, mondván: **“Vétő 237!”** Ez pedig azt jelenti, hogy ő már **legalább** 237 pénzt adott *X*-nek és ezt hajlandó latbavetni – és ezáltal nyilvánosságra hozni – annak érdekében, hogy az adott lépés ne történjék meg. A lépni szándékozó játékos erre **“tartom”** vagy **“nem tartom”** választ adhat. Előbbi jelentése, hogy ő is **legalább** 237 pénzt adott már az adott ügynöknek, amit ezt hajlandó latbavetni – ezáltal nyilvánosságra hozni – annak érdekében, hogy az adott lépés mégis megtörténjék. A licit során bementett összeg **nem** csökkenti az „ügynökön” lévő pénzünk összegét, csak ismertté válik a többi szereplő számára. A **“nem tartom”** válasz értelemszerűen azt jelenti, hogy e két feltétel legalább egyike nem teljesül. Amennyiben a lépő tartja a vétő összegét, a vétő újra próbálkozhat magasabb összeggel, mely persze nem haladja az általa az ügynöknek előzőleg adottat – vagy **“passz”** jelzéssel feladhatja a vétőt. A licitálás nyilván addig iterálható, amíg **“nem tartom”** vagy **“passz”** el nem hangzik.³

Gyilkosság vétője esetén a gyilkolni szándékozó a gyilkosság **előtti** összeggel licitálhat, azaz megeshet, hogy a sikeres gyilkosság után az adott ügynökön maradó pénz kevesebb lesz, mint amekkora összeg ellen tartotta a licitet. (Speciálisan: gyilkosságot nem, illetve csak nagyon különleges esetben lehet 1000 vagy annál kevesebb pénzegységgel vétőzni.)

Ha a vétőző nyeri a licitet, akkor a lépés nem történik meg, a lépő játékos e körben gyakorlatilag kimaradt (a sikertelen lépés helyett nem léphet mást és persze nem is könyvelhet). Ha a vétőző veszít, a következő

³A játék gyorsítása érdekében használaros megkötés: a vétőző legfeljebb 20 különböző összeget nevezhet meg egy vétő során, aztán passzolni köteles, nehogy egyesével licitáljon el 3852-ig. E szabálynak azonban nincs nagy gyakorlati jelentősége.

adandó alkalommal kimarad egyszer. Ettől még továbbra is megkísérelheti más lépések vétőzésát, de újabb veszített vétóval halmozhatja kimaradásait, márpedig igen kellemetlen több egymást követő körből kimaradni. A vétó kizárólag a lépés megtörténtére vagy elmaradására vezethet, a lépés megváltoztatása lehetetlen (pl. kincs mozgatása nem „vétózható át” egyszerű lépéssé).

Ha a vétózó nyer, azzal tehát a lépés sorsa arra a körre eldőlt: nem történhet meg. Ha viszont veszít, más játékos esetleg megpróbálhat a helyébe lépni, nyilván magasabb összegű vétóval. Fontos azonban, hogy a vétó **pontosan két játékos között** folyhat csak és mindketten csakis saját kifizetett összegeikből licitálnak. Tehát négy játékos fejenkénti 1000 egységnyi kifizetése nem elég egy 1001 egységnyi összeggel alátámasztott lépés vétójához. Ugyancsak nincs ellen-vétó: a lépő játékos helyébe nem léphet más licitáló. A gyilkosság vétójához pedig – értelemszerűen – a **gyilkosnak** előzőleg adott pénzre van szüksége a vétózónak, az áldozatra könyvelt pénzzel a gyilkosság **nem vétózható**. A licitben hazudni szigorúan tilos, mert értelmetlenné teszi az egész játékot.

2. A játék célja

Az a játékos nyer, akinek sikerül a kincset valamely ügynökkel beszállíttatnia a saját főhadiszállására, vagy a vele szemközti játékoséra. Tehát a szemben elhelyezkedő játékosok egyszerre nyernek/veszítnek, egy csapatot alkotnak. Ez azonban kizárólag azt jelenti, hogy közös érdekeik vannak – kasszájuk nem közös, egymás könyveléseiről csak olyan információval rendelkezhetnek, amivel bármely más játékos is, nem egyeztethetnek előzetesen semmiféle stratégiát, egymást vétó licitje során nem támogathatják.

3. Ami mindezt társasjátékká teszi

A játék során bárki bárkivel és bármiről egyeztethet, egyezkedhet, megegyezhet, rövid vagy hosszú távú szövetséget köthet, fűt-fát ígérhet. Tipikus az, amikor az egyik ellenfél helyzetének, lépésének vagy lépési lehetőségeinek, vélt fenyegető erejének mélyreható elemzésével próbálja egy csapat meggyőzni másik ellenfelét bizonyos lépések megtételére vagy meg nem tételére; igyekszik – vétóval vagy egyéb retorzióval – fenyegetve valamilyen tervtől eltántorítani; szőke nős viccek felemlegetésével figyelmét lankasztani. Különösen gyümölcsöző lehet a csapattárrsal folytatott egyeztetés.⁴

Tapasztalatok szerint a játék kimenetelét kisebb részben a szerencse, nagyobb részben pedig az képes eldönteni, hogy ki mennyire jól tudja rávenni ellenfeleit a számára vonzó lépésekre, illetve mennyire jól emlékszik a korábbi lépésekre, vétókra, egyezkedésekre. (Meg persze mennyire tud társával együttműködni, de ez nyilvánvaló.)

4. Formális kiegészítések a szabályokhoz

Az egyértelműség miatt a lépés és a vétó formai kötöttségeihez célszerű ragaszkodni.

- A **lépés** az és csakis az, ha a soron következő játékos elmozdít egy bábut és esetleg vele a kincset a táblán (persze szabályosan). Semmilyen más viselkedés **nem** lépés; hanem az esetek túlnyomó részében csak az elkövetkező, esetleges lépésről való beszéd, egyezkedés, állítás, fenyegetés, hazugság, tájékoztatás, mese stb.
- Amíg a fenti értelemben nem történt lépés, addig természetesen vétó sem történhet, legfeljebb vétó kilátásba helyezése. Ez azonban nem indít licitet még akkor sem, ha esetleg összeg is kerül megnevezésre.

⁴Ennek egy speciális, végső menedék jellegű formája lehet, mikor a hiányosan koordinált lépésnél a partner **“Vétó 1!”** felkiáltással igyekszik menteni a menthetőt – ilyen összeg általában hatástalan lenne, de a csapattárrsal szemben talán nem köti annyira az ebet a karóhoz.

- A **“vétó N”** alakú mondatok vétót jelentenek és licitet indítanak, melyet az egyik fél majd megnyer, a másik pedig elveszít; erre azonban bármely más magatartás alkalmatlan. (Mint például a játékosok közti egyszerű kommunikáció, mely viszont nem tud jogi értelemben megakadályozni egy lépést, különösen ha az nem potenciális lépés, hanem a fenti értelemben tekintett **lépés**).
- Egyidejűleg egy és csakis egy licit folyhat. Vitás esetekben az, amelynek indító vétója előbb hangzott el. Amíg egy licit folyik, a többi játékos vétónak látszó megnyilvánulásai is csak az önkifejezés sajátos módjainak tekintendők, melyek nem járnak a szabályok szerinti megszokott következményekkel.

5. Kommunikációs szabványok

Ez a szakasz minden bizonnyal hivatalosabb a szükségesnél, de a lényeg talán még érthető maradt ; -)

A játékosok nem beszélhetnek meg stratégiát előzetesen, vagy a játék során titokban, kódolva, mások számára észlelhetetlen vagy érthetetlen módon. (Pontosabban: stratégiájukban és azok egyeztetésénél semmilyen olyan külső információ nem használhatnak fel, amely ne állna ugyanolyan mértékben rendelkezésre a többi játékos számára. Joguk van félrevezető, hamis, pontatlan információkat adni, ha ezzel kommunikációs partnerüket is félrevezetés, becsapás, tévedés veszélyének teszik ki. Különösen fontos, hogy a játék menetéhez, valamint a vétóhoz, licithez tartozó kijelentések (pl. **“könyvelek”, “tartom az 1847-et”, “X ügynökkel meggyilkolom Y ügynököt (tehát legalább 1000 pénzem van már X-en)”**) **kivételével szabad** blöffölni, meggyőzni, valódi arany étkészletet árulni kettőszázér', hazudni, ígéretet megszegni, akár még igazat mondani is. A liciten kívül akár azt is állíthatja bárki, hogy minden ügynökön 15000 pénze van, legfeljebb kevéssé lesz hiteles.

Ehhez érdemes hozzáfűzni a következőket.

- Példa: az **“a bábu, amit az első körben mozgattál / amire az első körben könyveltél”** meghatározás megengedett, hiszen az első a többiek által is megfigyelhető és megjegyezhető információra utal, a másodikonál pedig a beszélő is bizonyára tippelni volt kénytelen (vagy úgy tudta meg a kérdéses információt, hogy közben a többi játékos is megtud(hat)ta – ha ezidáig szabályosan játszottak; az indoklás innen rekurzívvá válhatna, ezt most elhagyom).
- Ha néhány játékos valamely vétó vagy vita hevében olyannyira nem figyel a többire, hogy azok **normális beszédhangon** lefolytatott kommunikációjának tartalmáról lemarad, az az ő bajuk – az így cserélt információkat nem kell megismételni, kihirdetni, kiírni a faliújságra, fizetett hirdetésben megjelentetni, stb. Az így egyeztetett információk a későbbi kommunikáció során is szabadon felhasználhatóak.

Jó szórakozást!

Remélem, nem maradt ki semmi lényeges.

