

Cubicup (a „kockás Pylos”)

2005-ben láttam először ezt a játékot és ott azonnal, máris, vitába keveredtem fejlesztőjével...

A feltaláló és gyártó, Kovács Gábor részben szerény, részben büszke indíttatásból határolta el magát javaslatomtól, miszerint: feledje el (az egyébként nem rosszul kitalált) „Cubicup” nevet és bátran terjessze ezt a zseniálisan felépített ötletet az akkor már ismert és világsikernek tekinthető („golyókból piramist építő”) „Pylos” kockás továbbfejlesztéseként.

Azóta is sajnálom, hogy nem voltam picit erőszakosabb a vitánkban. Különösen azért, mert ma is úgy gondolom, hogy egy ismert „márkanév”-re utalással, sokkal gyorsabb és még sokkal sikeresebb lett volna ennek a „JollyJóker” fejlesztő-játéknak szélesebb elterjesztése.

Nagyon kevés olyan kétszemélyes stratégiai táblás játékot ismerek, ami az óvodásoktól a matematikusokig minden szinten a siker biztos reményében ajánlható. A kockás Pylos ilyen.

Döbbenetesen elegáns, egyszerű játékszabálya szerint is nagyon jól versenyezhető már az alapjáték is. Azok pedig, akiknek már „megvan” a golyós Pylos, próbálják csak ki a kockásra aktualizált szabályokkal pl. a következő fokozatokban:

1. A keretet üresen hagyva, csak a középső 3x3x3 mezőn játszva, 5-5 db kockával. (Qvadrát helyett, itt kehely van és a kialakítója csak 1 db kockáját veheti vissza...) Egyszerűsége versenyben a Tic-Tac-To-val, de lásd csak hozzá a „fa-lebontás”-t bemutató, ill. magyarázó feladatlapot és mi mindenre taníthatunk még vele...

2. Középső 3 mezőt üresen hagyva, a sarkokon 3 db piramis építünk, 15-15 db kockából. (Itt is marad az emelési szabály, de kehely kialakítója a versenytársa táblán kívüli kockáiból vesz el egyet és a verseny célja is megváltozhat: pl.: a több kockát rabló lesz a győztes.)

3. A tábla 4x4x4-es alapján játszva, 10-10 kockával. (Mint az 1. fokozat, azzal a kiegészítő szabállyal, hogy a versenytárs kelyhének kialakulását kötelező akadályozni.) A golyós Pylosnál egyszerűbb?

4. A tábla 5x5x5 alapján játszva, 17-17 kockával. (Mint a 3. fokozat, de olyan a kezdő állásból, amiben a tábla középvonalán 1, (esetleg mindhárom) mező semleges kockával betöltött. Ezzel elérhető az is, hogy a stratégiailag azonos értékű mezők száma páros lesz.) A golyós Pylosnál bonyolultabb?

5. A teljes táblán 6x6x6-on, 28-28 kockával játszva azonban, már többnyire unalmasan hosszúak lennének a partik, hiszen a minimálisan 28 lépéspár (az emelések és visszavételek miatt) akár duplájára is növekedhetne...
... és ez a cubicup-os ötlet elegáns zsenialitása! A kelyheket külső készletből lezárni köteles szabállyal (ami szerint, egy lépésben több kocka kerül a táblára) játszható szintre csökken a partik lépésszáma. (Gyakori fejlesztői, ill. felhasználói hiba, ami egy nagyobb, több mezős táblán intellektuálisan igényesebb versenyt vár, miközben az csak unalmassá degradálódik.)

Megjegyzem:

Képtelen vagyok nem hangosan felröhögni azon, hogy a „Cubicup” kivitelétől gyakorlatilag semmiben sem különböző „Inside” (Gigamic-fejlesztés) játék is vásárlóra talál a boltokban. Persze, inkább sírnom kellene a butaságon, a tájékozatlanságon, az igénytelenségen...

A rekvizitek ugyanis csak a kockák számában különböznek. Ami még megdöbbentőbb: azonos áron is látom a kínálatot, miközben a Cubicup sokkal több, kb. 50 %-kal több kockát tartalmaz. Ilymódon, az „Inside” meglehetősen sok izzadsággal összeeskábált játékszabálya [***] változtatás nélkül játszható a Cubicup-készlettel is.)

[***] Igen, egyszersem mind a minősítem sem maradhat el. Szubjektív, de széles játékkismereten alapuló tapasztalatom szerint (bár éppenséggel adott szint alatt nem teljesen játszhatatlan, de) már a verseny célját is erőltetettnek érzem: háromból legalább kettő oldalon többséget elérni... (Talán azért is, mert a stratégiailag azonos értékű mezők száma páratlan?)