



Kockavonat társasjáték

*„Roll and write” (dobj és írj) típusú kockajáték, szabadon kinyomtatható
dobásgyűjtő lapokkal és szabállyal*

Játékszabály

A játék célja: építs minél hosszabb vonatokat a lehető legtöbb áruval és juttasd minél messzebbre a szerelvényeidet! Gyűjtsd így te a legtöbb pontot, még mielőtt a többiek megelőznének!

- Játékosok száma: 1-6 fő, de akár több is lehet.
- Játékidő: a játékosok számától függően 20-60 perc.
- Szükséges kellékek: játékosonként egy dobásgyűjtő lap (szabadon kinyomtatható), valamint három dobókocka, dobópohár és íróeszközök. Bábukra nincs szükség.
- Bonyolultság: könnyen, 10-20 perc alatt megtanulható, ugyanakkor a jó stratégia megtalálásához el is lehet mélyülni a játékban, hiszen a szerencse mellett a döntéseknek, interakcióknak is komoly szerepük van.



Ezt a QR-kódot beolvasva a <https://csetneki-tarsasjatek.hu/kockavonat> oldalra jutsz, ahol online is olvashatod ezt a szabályt vagy akár ki is nyomtathatod, illetve a dobásgyűjtő lapokat is onnan tudod letölteni.

A játék előkészítése, kezdése

Minden játékosnál legyen egy dobásgyűjtő lap és egy íróeszköz. Kezdeképp a lap jobb felső részén, bekeretezett területen látható három mezőt (a vállalás mezőket) kell mindenkinek kitölteni, egymástól függetlenül és a játék kezdetéig azt titokban tartva (hogy a játékosok ne befolyásolják egymás döntését).

A vállalás mezőkbe írt számoknak fontos szerepük van a játék során ill. a játék végén a pontozásban, könnyen előfordulhat, hogy az ide írt számokon múlik, hogy ki lesz a játék győztese, és játék közben is meghatározzák a játékosok stratégiáját, döntéseit. Általában aki nagyobb értékeket ír, az a hosszabb játékmenetben érdekelt és többet kockáztat, míg a kisebb értékeket íróknak előnyösebb lehet a rövidebb játszma.

- Kocsi vállalás mező: a legfelső vállalás mezőben (kocsi szimbólum) a vonatokba kerülő kocsik számát kell megbecsülni (ez legfeljebb 18 lehet).
- Táv vállalás mező: az alatta lévő mezőben (távolság szimbólum) a vonatok által megtett távolságot kell megbecsülni (legfeljebb 33 lehet).
- Összeg vállalás mező: az alatta lévő mezőben (szumma szimbólum) a játék során elért pontszámot kell megbecsülni.

A játékot az a játékos kezdi, aki a legnagyobb értéket írta az összeg vállalás mezőbe. (Ha többen is egyforma értéket írtak ide, akkor az kezd, aki a nagyobb kocsi vállalást tette, ha ez is egyezik, akkor táv vállalást kell figyelembe venni, ha esetleg ezek is egyeznek, akkor kockadobás dönt három kockával, és aki nagyobbat dob, az kezd).

A játék menete

A kezdőjátékos dob, a szabályoknak megfelelően egy vagy két mezőbe beírja a kapott érték(ek)et a lapján, majd óramutató járása szerint a következő játékos dob és ír a saját lapjára, és így tovább, mindaddig, amíg a játék véget nem ér (lezárással vagy ha már valakinek nem maradt üres kocsi mezője).

A vállalás mezők szerepéről

Ha az adott játékos a játék végéig legalább annyi kocsit tud összeállítani az érvényes vonataiban, amennyit felírt a kocsi vállalás mezőbe (egyenlő is lehet), akkor a pontjai mellé kap még annyiszor 50 pontot, amennyit a mezőbe írt. Ha a felírtnál kevesebb kocsit állít össze, akkor a kocsikért nem jár pluszpont.

Ha összesen legalább akkora távolságot tudnak megtenni az érvényes vonatai, mint amennyit a táv vállalás mezőbe írt, akkor annyiszor 25 pontot kap,

amennyit a mezőbe írt. Ha ennél kevesebb az elért távolság, akkor a távolságért nem kap pluszpontot.

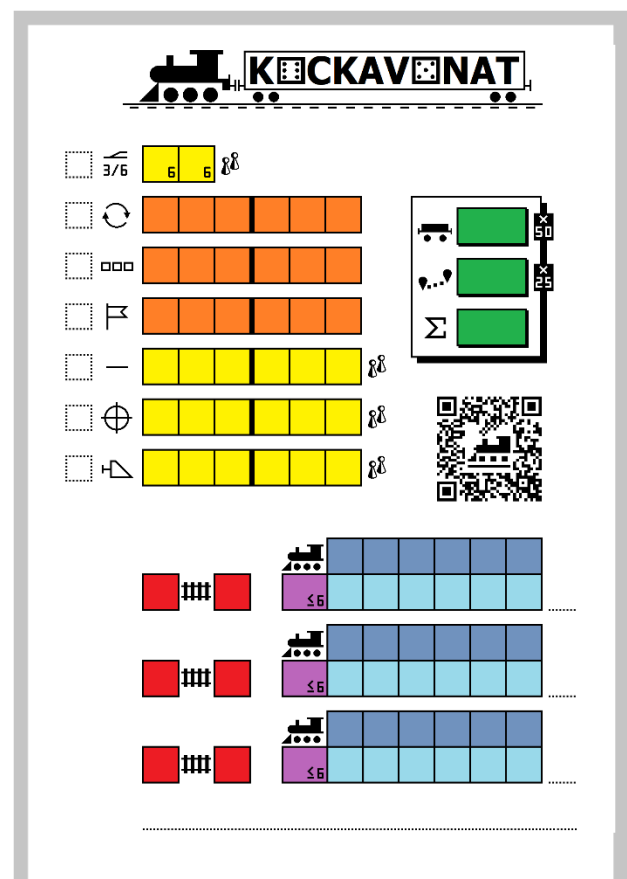
Ha a kocsi vállalás mezővel és táv vállalás mezővel szerzett pluszpontokkal együtt a vonatokkal gyűjtött alappontszám eléri az összeg vállalás mezőbe írt értéket, még az is hozzáadódik az összpontszámhoz. Egy jól megbecsült összeg vállalás mezővel tehát akár meg is lehet duplázni (vagy majdnem megduplázni) a pontszámunkat, viszont minél magasabb értékeket írunk be, annál nagyobb a kockázat is, hogy nem érjük azt el.

Tehát: összpontszám = a vonatokért járó alappontszám + kocsi pluszpont + távolság pluszpont + összeg pluszpont.

Aki a legnagyobb összpontszámot éri el, az nyeri a játékot.

A dobásgyűjtő lap felépítése

- Vállalás mezők (zölddel jelölve az ábrán)
- Funkció mezők (sárgával és narancssárgával jelölve, a sárgával jelöltek bekapcsolás esetén az összes játékosra vonatkoznak, a narancssárgák csak az adott játékosra)
- Vonat mezők, azon belül:
 - állomás mezők (piros)
 - mozdony mezők (lila)
 - kocsi mezők
 - terhelés (világoskék)
 - áru (sötétkék)



Ezekon kívül még a funkció sorok ikonjai előtt, a lap bal szélén található egy-egy pontozott négyzet, az ún. **jelölő mezők**, ezekbe akkor kell értéket írni, amikor egy játékos először megkezdzi az adott funkciósor kitöltését. Ekkor a többi játékosnak is be kell írnia a funkciósor előtti jelölő mezőbe ezt az értéket.

A dobásokról

A dobás mindig két kockával történik (speciális esetben, amire kitér később a szabály, három kockával). A dobáshoz célszerű dobópoharat használni.

A két dobás felhasználható külön, vagy a két dobás összegeként. Tehát ha egy játékos dob mondjuk 5-öt és 6-ot, akkor felhasználhatja a dobását összeadva 11-ként, vagy külön 5-ként és 6-ként.

A dobásokat mindig fel kell írni a lapra egy (vagy két) kiválasztott mezőbe, nem lehet „tartalékolni” vagy egyszerűen nem beírni, ugyanakkor csaknem szabadon eldönthető, hogy hova írja a játékos, illetve hogy összegként írja be egy mezőbe vagy külön-külön írja be két külön mezőbe.

Általában minden mezőbe írható 1-től 12-ig bármilyen szám, kivéve két mezőtípus összesen öt mezőjét:

- a három mozdony mezőt, oda **csak 1 és 6 közötti szám írható** (de ez írható összegként is, tehát például 2-és 3-at dobva írható egy mozdony mezőbe 5).
- a két váltó funkció mezőt, ahová **csak és kizárólag 6-os** értékek írhatóak (ez szintén beírható összegként is, pl. 2-t és 4-et dobva).

A váltó funkció mezőkben ezt a speciális tulajdonságot a jobb alsó sarokban egy apró 6-os szám jelzi, míg a mozdony mezőkben egy apró ≤ 6 szimbólum.

A vonat mezők

Az **állomás mezők** esetén az első, bal oldali állomás jelzi az indulási állomást, a második pedig a cél állomást, és a kettő érték különbsége adja a vonat által megtett távolságot, ezért érdemes az elsőbe minél kisebb, a másodikba pedig minél nagyobb értéket írni, ideális esetben tehát 1-et és 12-t, hiszen ekkor teszi meg az adott vonat a lehető legnagyobb távolságot, 11-et.

A **mozdony mezők** jelentik az egyik (fentebb említett) kivételt, ahová nem 1 és 12 közötti, hanem csak 1 és 6 közötti számok írhatóak. Ez azt mutatja meg, hogy az adott mozdony hány kocsit tud maximálisan továbbítani, ide általában érdemes 6-ot írni, ez azt jelenti, hogy az adott sor akár összes kocsiját el tudja

vinni. Ha a mozdony mezőben kisebb szám szerepel, mondjuk 4-es, az azt jelenti, hogy az utolsó kettő (a két jobb szélső) kocsit nem vesszük figyelembe, csak a mozdony után következő négy kocsit.

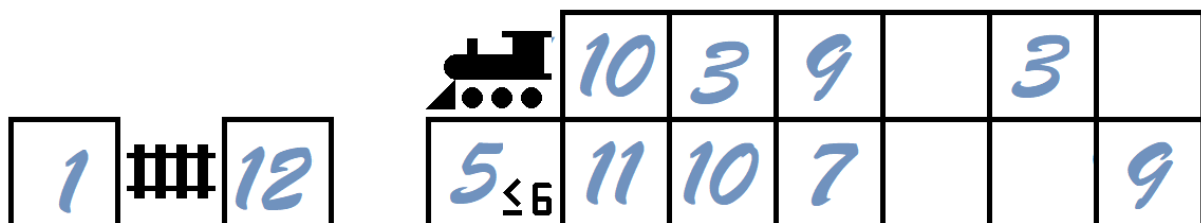
A mozdonymezőt követik a **kocsi mezők**, az alsó sorban a **terhelés mezőkkel**, felette pedig az adott kocsi **áru mezőjével**. A terhelés mező azt mutatja meg, hogy mennyi áruval terhelhető az adott kocsi, ezért az áru mezőbe írt érték legfeljebb annyi lehet, amennyi az alatta lévő terhelés mező. Ha egy kocsiban az áru nagyobb mint a terhelés, akkor az adott kocsi nem számít bele a pontszámába a vonat kiértékelésénél, tehát az a kocsi nulla pontot ér, sőt bizonyos esetben (ha a levonás funkció be van kapcsolva) akkor pontlevonás jár érte.

A vonatok értéke

A vonatok értékét (a játék végén) úgy kapjuk meg, hogy az adott vonat állomás mezőinek különbségét összeszorozzuk a továbbított kocsikon lévő áruk értékével. A „túlterhelt” kocsik 0 pontot érnek, valamint azok a kocsik is, amiken nincs áru, vagy van áru, de nincs alatta kitöltve a terhelési érték (vagyis csak azokért a kocsikért jár pont, ahol az alsó és felső mező is ki van töltve, és a felső egyenlő vagy kisebb az alsónál).

Csak annyi a kocsit számolunk bele a vonat pontszámába, amennyit a mozdony értéke jelez, tehát ha a mozdony értéke mondjuk 2, akkor az utolsó négy kocsit (kocsihelyet) nem vesszük számításba.

Egy vonat csak akkor értékelhető ki (akkor „érvényes”), ha van kezdő- és célállomása, ki van töltve a mozdony értéke, valamint van legalább egy olyan kocsija, aminek van terhelési és áru mezője, és nincs túlterhelve. Minden más esetben az adott vonat „érvénytelen” és így nulla pontot ér.



Példa a vonat értékének kiszámítására: az állomásai közötti távolság ez esetben 11 (12 és 1 különbsége). Az áruk értéke $10 + 3$ azaz 13, mivel a 9-et nem vesszük figyelembe, mert az a kocsi túlterhelt, hiszen 7-es van a terhelési értékéhez írva, ami kisebb mint 9. Ezért a vonatért így $11 * 13$, azaz 143 pont jár.

Ha azonban a levonás funkciót valaki bekapcsolta a játék során és az érvényben van a játék végén*, akkor a túlterhelés értékét valamint a félig kitöltött kocsik értékét le kell vonni, így a harmadik kocsi miatt levonunk 2-t, az 5. kocsi miatt pedig 3-at. Az utolsó kocsiban szereplő 9-est azért nem vonjuk le, mert a vonat csak az első 5 kocsiját továbbítja a mozdonyhoz írt 5-ös miatt. Tehát ez esetben a vonat értéke $(13 - 2 - 3) * 11$, azaz 88.

*A levonás funkció abban az esetben nincs érvényben a játék végén (annak ellenére, hogy azt valaki játék közben bekapcsolta), ha a játék végéig valaki bekapcsolta a váltó funkciót, de a levonás funkciónál később senki sem töltötte azt fel hat azonos értékkel.

Funkció mezőkről általában

A funkció mezők a játék működését ill. a pontszámítási módszert módosítják, ezáltal erősen hatnak a játékokra és annak kimenetelét is könnyen megváltoztathatják.

A funkció mezők soraiba csak egyforma dobások gyűjthetők. Ha egy játékos egy adott sorba egy adott értékű dobást elkezd gyűjteni (vagyis ő az első, aki abba a sorba értéket írt), akkor abba a sorba a többi játékosnak is azt az értéket kell gyűjtenie (tehát ha mondjuk a „tripla kocka” funkció sorba valaki beírt egy 2-est, utána a tripla kocka funkció sorba minden játékosnak 2-eseket kell gyűjtenie, mást nem írhat bele).

Alapértelmezés szerint 3 egyforma értéknek kell lennie egy sorban hogy az adott funkció életbe lépjen, de speciális esetben (ha a váltó funkció be van kapcsolva) 6 egyforma érték kell hozzá.

Az új dobás, a tripla kocka és a zászló funkció csak arra a játékosra érvényes aki azt megszerzi, a többi (a funkció sor végén két bábuval jelzett) funkció minden játékosra vonatkozik a játék végéig, és elég egyetlen játékosnak bekapcsolnia valamelyiket, onnantól kezdve az adott funkció érvényben van.

A funkciómezők ezen tulajdonsága miatt, azaz hogy egy adott sorba minden játékosnak azonos értékeket kell gyűjtenie, mégpedig olyanokat, amit az adott sort először megkezdő játékos oda írt, a játékosoknak a funkció sor ikonja előtti pontozott jelölő mezőbe fel kell jegyezniük azt az értéket, amit az adott sorban

gyűjteni kell. A váltó funkció bekapcsolását is érdemes így feljegyeznie mindenkinek, 6-ossal vagy x-szel.

Váltó funkció (váltó szimbólum)

Ha ez be van kapcsolva, akkor 3 helyett 6 egyforma értéket kell összegyűjteni a funkció sorokban ahhoz, hogy azok működésbe lépjenek. Csak és kizárólag 2 db 6-os érték beírásával kapcsolható be. Elég egy játékosnak bekapcsolnia, utána a játék végéig minden funkció sorra és minden játékosra vonatkozik, nem vonható vissza.

Ha a váltó funkció életbe lépésekor valakinek volt már három egyforma értékkel bekapcsolt funkciója, az elveszik, és csak akkor lesz újra érvényes, ha hat egyforma értékre egészíti ki az adott sorát.

Új dobás funkció (körbemutató nyíl szimbólum)

Ha egy játékos összegyűjt 3 (vagy ha a váltó funkció be van kapcsolva: 6) egyforma értéket ebben a sorban, akkor a játék során bármikor, bármely dobása után (bármennyiszor, de adott körben csak egyszer!) újra dobhat. Ez esetben az új dobását kell felhasználnia, az előző elveszik. Az új dobás esetén mindkét kockájával újra kell dobnia, nem teheti azt, hogy az egyik kockán lévő dobását „megtartja”, és csak a másikkal dob újra.

Tehát egy játékos dob, 3-at és 6-ot. Ezzel elégedetlen, és mivel be van kapcsolva az új dobás funkciója, újra dobhat és él is ezzel a lehetőséggel. Ezúttal 2-t és 5-öt dob, és most már ezeket kell felhasználnia, akkor is, ha esetleg a 3-as és 6-os mégis kedvezőbb lett volna számára. A dobást ezután már nem ismételheti meg, de a következő körben ismét élhet az új dobás funkcióval.

Tripla kocka funkció (három négyzet szimbólum)

A játékos ezt bekapcsolva három kockával dobhat minden körben, de azok közül ki kell választania a számára kedvező kettőt (vagy úgy is mondhatjuk, hogy ki kell választania egyet, amit nem használ fel). Ezt a kettőt ugyanúgy felhasználhatja külön vagy összeadva, mintha két kockával dobott volna. A tripla kocka és az új dobás funkció együtt is használható, ha egy játékos mindkettőt bekapcsolta, ez esetben az új dobást is három kockával kell végeznie.

Zászló funkció (zászló szimbólum)

A játékos ezt bekapcsolva akár egy másik játékos lapjára is írhat, de csak és kizárólag a kocsi mezőbe, azaz a terhelés és áru mezőbe. Ezzel akár el is „ronthatja” egy másik játékos kocsiját, túlterhelve azt, például egy 5-ös terhelés érték fölé nagyobb, 9-et írva.

Azonban egy körben a másik játékosnak csak egyetlen mezőjébe írható érték, tehát ha nem összegként íródik be az érték, akkor megtehető az is, hogy egy értéket a saját lapjára ír a játékos, a másik értéket pedig egy másik játékos lapjára, ill. akár az is, hogy (3 vagy több fős játék esetén) két külön játékosnak ír egy-egy kocsi mezőjébe.

Az így, zászló funkcióval egy másik játékos lapjára írt értékeket bekarikázva kell a mezőbe feljegyezni, és egy vonatban legfeljebb két így beírt érték lehet, tehát egy játékos lapján maximum hat (vonatonként 2-2) zászló funkcióval beírt, bekarikázott érték szerepelhet.

Levonás funkció (minusz jel szimbólum)

Ezt bekapcsolva a játék kiértékelésénél a túlterhelt és félig kitöltött kocsik nem egyszerűen nem adódnak hozzá a vonat értékéhez, hanem a félig kitöltött kocsikba írt érték levonódik a kocsik értékéből, túlterhelt kocsiknál pedig a túlterhelés mértéke vonódik le. A vonat értéke nem lehet nullánál kisebb, ha negatív érték jön ki, az is 0-t jelent.

Rabló funkció (célkereszt szimbólum)

Ezt bekapcsolva nem mindhárom vonat számít bele a kiértékelésbe, hanem csak a két kisebb értékű, mert a legnagyobb értékű vonatrablás áldozatául esett. A kocsi-vállalásba és a táv-vállalásba ez esetben is beleszámít a legértékesebb vonat is, csak az alappontszámba nem. Ha a játékosnak csak egy érvényes vonata van (és ezáltal az a legértékesebb, hiszen a többi érvénytelenként 0 pontot ér), akkor annak az értéke veszik el, így a vonatai után járó alappontszám 0.

Lezáró funkció (ütközőbak szimbólum)

Ezt bekapcsolva véget ér a játék, tehát amint az első játékos beírja ide a harmadik értéket (vagy a hatodikat, ha a váltó be van kapcsolva), akkor a játék azonnal véget ér, kivéve azt az esetet, ha még egy játékosnak sincs érvényes vonata. Ilyenkor ugyanis nem azonnal ér véget a játék, hanem akkor, amikor

először válik kiértékelhetővé egy vonata valamelyik játékosnak, és ezáltal az először érvényes vonatot szerző játékos lesz a győztes.

A játék vége

A játék két módon érhet véget: vagy a lezáró funkcióval (azonnal vagy amint az első vonat érvényessé válik), vagy pedig akkor, ha valamelyik játékosnak először telik be az összes kocsi mezője, tehát sem terhelés, sem áru mezője nincs már üresen. A játék vége minden játékosra vonatkozik, tehát amint egy játékosra teljesülnek a játék végének kritériumai, a játék befejeződik és összegezzük a pontokat.

Stratégiai, taktikai megfontolások a játék során

Érdemes lehet minél előbb bekapcsolni az új dobás és a tripla kocka funkciót, hogy ezekkel könnyebben olyan értékeket dobhassunk, amilyenre szükségünk van. A tripla kocka funkció bekapcsolásával, azaz három kockával dobva pl. körülbelül két és félszer annyi esélyünk van arra, hogy dupla hatosunk legyen, mintha csak két kockával dobnánk.

Ha sejthető, hogy egy játékos túl hamar le szeretné zárni a játékot és azzal ő járna jobban (pl. mert aránylag alacsony értékeket írt a vállalás mezőbe, és azokat már elérte vagy könnyen el tudja érni), érdemes a váltó funkciót bekapcsolni, hogy a játék lezárásához hat darab értékre legyen szükség a lezáró funkciónál. Továbbá azzal is kísérletezhető a játék lezárása, ha a lezáró funkcióhoz az első beíró pl. 11-et vagy 12-t ír, mert ezeket aránylag nehéz dobni, és a későbbi beírók részéről is nagyobb áldozattal jár ezeket a máshol is jól felhasználható, magas értékű dobásokat összegyűjteni.

Ha magas értéket írtunk a kocsi vállalás mezőbe, érdemes lehet a dobásainkat külön mezőbe írva minél több kocsit gyűjtenünk, tehát pl. egy 5-es és 6-os dobást inkább beírni egy kocsi terhelésébe (6) és árujába (5), és nem pedig egyben 11-ként írni valahová.

Mivel a rabló funkció is könnyen bekapcsolható, hasznos lehet egyszerre több vonatunkat fejleszteni, nem csak egyre koncentrálni (és / vagy megnehezíteni a rabló funkció bekapcsolását a váltó bekapcsolásával és egy nehezen dobható magas érték beírásával, a lezárás nehezítéséhez hasonlóan).

Néhány kérdés és válasz a szabállyal kapcsolatban

- ***Mennyi a maximálisan elérhető pontszám a Kockavonat játékban?***
- A maximális pontszámot gyakorlatilag lehetetlen elérni, de elméletileg 8202 pont. Ez úgy jön ki, ha a játékos az összes vonatának összes kocsijába (a terhelési és áru mezőkbe is) 12-es értékeket tud írni, a mozdonyhoz 6-ost ír, az állomás mezőkbe pedig mindhárom esetben 1-et és 12-t. Ekkor a vonatai értéke egyenként $11 \cdot 6 \cdot 12$, ezt megszorozzuk 3-mal, így a vonatai összesen 2376 pontot érnek. Ha a kocsi vállalás mezőbe is a maximális 18-at írta (amit így el is ért) és a táv vállalás mezőbe pedig 33-at, akkor ezekért még kap $18 \cdot 50$ és $33 \cdot 25$ pontot, azaz összesen van $2376 + 900 + 825$ pontja, ami 4101. Ha az összeg vállalás mezőbe is ezt írta, akkor ezt pluszban megkapja még, így jön ki a 8202 pont.
De erre valóban elhanyagolható, a lottó-telitalálatnál is sokkal kisebb esély van, így nem ésszerű döntés 4101-et írni az összeg vállalás mezőbe.
- ***Ha a rabló funkciót bekapcsolta valaki és emiatt a legértékesebb vonatom pontértékét nem számítjuk a játék végén, a távolság pontokat és kocsi pontokat (amiket a vállalás mezőkbe írtam) azért megkapom érte?***
- Igen, bár az alappontokba ilyenkor nem számolódik bele a legértékesebb vonat, az elért kocsik számához és a távolsághoz figyelembe kell venni.
- ***Az egyik vonatumnál írtam értéket a mozdonyhoz és van egy (vagy akár több) kocsija is, viszont csak a kezdőállomáshoz van írva érték, a célállomáshoz nem, ez a vonat akkor is érvényes?***
- Nem, a vonat csak akkor érvényes (tehát akkor jár érte alappont valamint akkor számítanak bele kocsijai a kocsi vállaláshoz és a távolsága a távolság vállaláshoz), ha ki van töltve a kezdő- és célállomása, mozdonya, valamint van legalább egy érvényes kocsija.
- ***A váltó funkciómezőt még nem kapcsolta be senki, ekkor is kitölthetek akár 3-nál több mezőt is valamelyik funkció sorban?***
- Igen, és ez hasznos is lehet, hiszen ha valaki később bekapcsolja a váltó funkciót, akkor te már közelebb leszel a 6 db kitöltött mezőhöz az adott sorban.

- **Ha valaki 7-est írt a tripla kocka sorba, akkor oda már én is csak 7-eseket gyűjthetek?**
- Pontosan így van, amint valaki elkezd kitölteni egy funkció sort, abba a sorba már neki és a többi játékosnak is ezt az értéket szabad írnia. Kivétel a váltó funkció a lap tetején, ide csak 6-os számok írhatóak.

- **Bármilyen értéket írhatok bárhová, bármilyen sorrendben?**
- Néhány kivételtől eltekintve igen, bárhová írhatod dobásaid értékét, külön két mezőbe vagy összeadva egy mezőbe. Tehát kezdheted a játékot akár a funkció sorokkal, vagy egy kocsival, vagy akár mozdonyal vagy állomással, tetszőleges sorrendben. Kivételt a váltó funkció jelent, ahová csak 6-ost lehet írni, és a mozdony, ahová nem írható 6-nál nagyobb érték, de ezek is bármikor kitölthetőek a játék során.

- **Egyszerre két funkció sorba is tudok írni?**
- Igen, ennek semmi akadálya, a dobásaidat beírhatod két külön funkció sorba, csak arra kell figyelni, hogy ha már valaki elkezdte kitölteni azt adott funkció sort, oda neked is olyan értéket kell írnod.

- **Azt tehetem, hogy az egyik dobásomat egy funkció sorba, egy másikat meg egy vonat mezőbe írom?**
- Igen.

- **Lehet egyforma értékeket írni két különböző funkció sorba?**
- Igen, azaz pl. lehet 4-eseket írni az új dobás és a tripla kocka funkciókhoz is, nem kell feltétlenül különbözőeknek lenniük a funkció soroknak. De egy adott sorban viszont csak egyforma érték lehet.

- **Ha a zászló funkcióm be van kapcsolva, beleírhatok egy másik játékos állomás mezőjébe, mozdony mezőjébe vagy funkció mezőjébe is?**
- Nem, kizárólag a kocsik mezőjébe írhatsz, azaz egy terhelés vagy egy áru mezőbe, és egy körben csakis egybe.

Jó játékot!

Csetneki Sándor, 2023. január

cssandor@gmail.com