



A Kocka Grande pályáján játszható egy egészen más stratégiát igénylő, de szintén könnyen megtanulható és izgalmas játék, az **Érj vissza!** is. A játék rövidebb (pontosan 12 körből áll), és bár kell hozzá némi mérlegelés is, de még inkább meghatározó benne a szerencse, mint a Kocka Grande társasjátékban. (Mivel az alapvető lépési szabályok megegyeznek a Kocka Grande szabályaival, fontos előtte annak a leírását elolvasni és azt a játékot is kipróbálni.)

Megj.: A játék ötletét Csehov Mennyi föld kell az embernek? c. novellája adta.

Az **Érj vissza!** játék lényege, hogy 12 lépésen belül minél messzebbre kell jutni a pályán a start mezőről úgy, hogy a 12 lépésbe a start mezőre való visszatérés is beleférjen. Ez azt jelenti, hogy nagyjából a 6. lépés körül érdemes lehet visszafordulni, hogy a bábu visszaérjen a rajtba, ami tehát ez esetben a cél is (de a sikeres visszaérkezés még akkor sem garantált, hiszen lehet, hogy még a célba érés előtt elfogynak a lépések, mert odafelé kedvezőeket dobtunk és gyorsan haladtunk, míg visszafelé esetleg kedvezőtlenebb a kockajárás). Az a játékos, aki az első lépéseiben kis értékeket dob, gondolkodhat persze úgy is, hogy inkább több dobásnyit halad előre (7-8, stb.), és majd a visszafordulva hátha nagyobb értékeket dob, és így visszaér.

Elméletileg akár a pálya legalsó (9.) soráig is el lehet jutni 6. lépésben, ideális esetben (építve a plusz mezőkre, és közel maximális értékeket dobva), azonban onnan matematikailag nem lehetséges a visszatérés a rajt mezőre további 6 lépésben. A 7. sor esetén is nagyon nagy szerencse kell az eljutáshoz és sikeres visszatéréshez.

A legtöbb mező funkciója ugyanaz, mint a Kocka Grande játékban, és a dobás is ugyanúgy, két kockával történik.

A különbségek:

- Mindenki kap 3 kulcs kártyát, az itt az újra dobást szimbolizálja, és azzal bármikor újra dobhat, abból akár többet felhasználva egyetlen lépésnél is.
- Játékosonként egy bábu van csak játékban.
- Nem lehet aranyat gyűjteni.
- Nem használhatóak a zöld és piros előre- ill. visszaugró nyilak.
- Egyenlőség mezőről egyenlő értéket dobva ugyanúgy 7-et léphetünk előre, különböző értékeket dobva azonban nem kell a mezőn maradni, hanem akkor 1-et kell előre lépni.
- A rajtba való sikeres visszatérés nem kell hogy pontos belépés legyen, túl is lehet dobni a rajtot.

A lépések számának egyszerű nyomon követésére jó lehet, ha minden játékos kap 12 db játékpénz (címlettől függetlenül), és azokból minden lépésben egyet visszaadva jól látható, hogy hány lépés van még a játékból.

Hogy ki melyik mezőről fordul vissza, azaz mi volt az a mező, ahol a legmesszebb volt a rajttól, érdemes felírni, vagy pedig a játékos másik bábuját jelölőként arra a mezőre helyezni és otthagyni a játék végéig, a pontozásig.

A játéknak nincs vége akkor, amikor az első bábu visszaér, meg kell várni, amíg minden játékosnak elfogy a 12 lépése. (És könnyen előfordulhat az is, hogy akár a legkésőbb visszaérő játékos nyer végül.)

A játék pontozása:

Az a játékos, aki visszaér 12 lépésen belül sikeresen a rajtba, annyi pontot kap, amilyen messze az a mező van a rajttól, ahonnan visszafordult (az A5 mező például a 26. mező a rajttól, így 26 pontot ér). Tehát a játék győztese sikeres visszatérés esetén az a játékos, amelyik a bábujával a legmesszebb jutott a rajttól.

Ha van olyan játékos, aki visszaért, akkor azok a játékosok, akik nem értek vissza, 0 pontot kapnak.

Ha egy játékos sem ért vissza, akkor az a játékos a győztes, akinek a legközelebb van a bábuja a rajt mezőhöz, és annyi pontot kap, amilyen távolságra a tőle legtávolabb álló bábu van. A győztesen kívül a többi játékos 0 pontot kap.

Az **Érj vissza!** egyedül, egyfajta dobókockás "passziánszként" is kipróbálható, és érdekes lehet vezetni, hogy adott mezőkről visszafordulva milyen arányban volt sikeres a visszatérés.

Jó játékot!

Csetneki Sándor

<http://csetneki-tarsasjatek.hu>

