Játéksarok: Nagy mulatságok aprópénzzel

Ritka eset az, amikor akár egy tíz év körüli gyermek rácáfolhat egy komoly irodalmár alaposan kiérlelt állítására. Ambrose *Bierce* mondásán, mely szerint a „pénznek semmi haszna nincs, amíg meg nem válunk tőle", mindazok jót mosolyognak, akik ismerik, hogy milyen jókat lehet játszani néhány zsebben maradt pénzérmével. Mennyi izgalmat, szórakozást, milyen jó időtöltést jelent, közösséget teremt, ügyességet, gondolkodást fejleszt egy-egy ilyen játék. Mik ezek a hozadékok, ha nem hasznok?

Vegyük először a legegyszerűbb játékokat, amelyekhez elegendő egyetlen érme is. A *Fej vagy írás?* talán egyidős a pénzzel. Azt az oldalát nevezik írásnak, amely az értékét és a címletét jelzi, hátoldala pedig a fej, amelyen egykor a kibocsátó uralkodó arcmása díszlett, ma viszont bármi más: címer, épületek, madarak, virágok. A pörgető összeérintett mutató és hüvelykujjának találkozására fekteti az érmet vízszintesen, majd miután a tippelő fejet vagy írást jelent be, hüvelykjének erőteljes levegőbe pöccintésével a magasba indítja. Ha a földreszállás (asztalra szállás) után a kívánt oldal áll felül, a tippelő szerzett egy pontot, ellenkező esetben a pörgető. Egy menet 10-10 pörgetésből áll (mindkét játékos azonos számú kísérletet tehet). Ha a menet végén döntetlenre állna a két játékos, akkor felváltva pörgetnek előbb 5-5-öt, majd 3-3-at, végül 1-1-et, amíg valaki egymaga ront. Van, ahol az is kikötés (például az osztrák *Kopf oder Zahl?*-t játszók egy részénél), hogy egymás után felváltva kell az érmét pörgésre késztetni, hol a fej, hol az írás oldalával felfelé. Egy mérkőzés három menetből áll.

A *snóblizás*hoz fejenként három-három érme kell. A játékosok a hátuk mögött az egyik tenyerükbe ezekből tesznek (vagy éppen nem tesznek). Ezt követően adott jelre előre nyújtják immár ökölbe szorított kezüket. A feladat látszólag végtelenül egyszerű, hiszen saját markuk tartalmának pontos ismeretében azt kell megtippelniük, hogy a két (vagy több) játszó kezében összesen hány pénzdarab rejlik. Miután mindenki elmondta, mennyire számít, kinyílnak a markok, s az nyeri a pontot, aki kitalálta az adott darabszámot. A másik játékossal megegyező szám-tippet nem lehet tenni, tehát ha elhangzott már például a „kettő", a versenytársak akkor is kénytelenek mást mondani, ha egyébként maguk is erre az eredményre gondolnak. Épp ezért, az első tippelés joga szabályosan körbejár. Akadnak, akik úgy állapodnak meg, hogy ha nincs pontos találat, akkor az kap pontot, aki legközelebb járt a valósághoz. Így viszont előfordulhat, hogy nem lehet eldönteni a dolgot, mert többen is megegyező közelségben jártak. Ilyenkor tehát senki nem jut előnyhöz. Ez utóbbi, „közelségi" játékforma azt is lehetővé teszi, hogy valamely játékos fortélyos módon, blöffölve jusson ponthoz, hiszen szándékosan magas vagy túl alacsony tippjével a többiek döntését is befolyásolja. (Azt hiteti el, hogy tele van a marka, vagy éppen üres.) Ha egyébként valaki úgy gondolja, hogy senki sem tett semmit, vagy mindenkinek három érme van a kezében, és „snóbli"-t mond, majd bebizonyosodik az igaza: kettő ponttal gazdagodik.

Délszlávok, elsősorban bosnyákok és sokácok között a snóblizás egyszerűbb módja is ismert. *Par-nepar* e játéknak a neve. A marokba szorítandó érmék számának nincs felső határa, de a nulla nincs megengedve, tehát legkevesebb egyet mindenképpen dugni kell. Akkor izgalmas a játék, ha sok aprópénzt rejt a vetélkedők zsebe, mert megszámolni, hogy mennyit dugunk, e játékban tilos. Találomra, hirtelen kell zsebbe nyúlni, majd kikapni onnan pénzzel telt markunkat. Az ellenfélnek itt csakis az a dolga, hogy eltalálja: kinyitott tenyerünkben páros, avagy páratlan darabszámú pénz lesz. A versenyzők felváltva tippelhetnek mindaddig, amíg valaki huszonegy találatig nem jut, ám egy kísérlet még ekkor is jár az ellenfélnek. Csak úgy lehet győzni, ha legkevesebb két ponttal nyer valaki. Ha a 21. találatnál kisebb a különbség, a hosszabbítás két pont többletig tart.

A *snúrozás* során egy meghúzott vonalhoz (kifeszített madzaghoz, ház- vagy szobafalhoz) kell álló, lehajló testtartásból messziről eljuttatni adott számú pénzérmét. A hajítás-, légpöccintés-, surrantás-sorozatot az a játékos nyeri, aki a leginkább megközelíti a célvonalat. (Nyelvtörténeti érdekesség, hogy zsinór szavunk az e játéknak is nevet adó, azonos értelmű német schnur szóból származik.) Minél többen és több érmével állnak a dobóvonal mögé, annál izgalmasabb nemcsak a játék, hanem annak befejezése is. Először is pontos végeredményt kell hirdetni. Aki legközelebb jutott ugyanis a vonalhoz, s így megnyerte a játékot, markába veheti az összes érmét, majd feldobja. Előzetes megállapodás szerint a vagy a fej, vagy az írás oldalára esett érméket ő teheti zsebre, a maradékot a második helyezett dobhatja fel, s nyerheti el, a maradék maradéka a harmadik versenyzőé és így tovább mindaddig, amíg van újabb helyezett, vagy pénzmaradék. Ezután jöhet a következő menet, mindaddig, amíg el nem száll a játékkedv, vagy az összes aprópénz. Szerencsére a balsors sem tart örökké, a következő játékban új sorrend rendezi át a pénzügyi tartalékokat.

A játék változatai a *körsnúr* és a *lyuksnúr*. Előbbinél egy nagyobb követ állítanak középre, s megfelelő távolságra dobókört rajzolnak, amelyet egyetlen játékos sem léphet át (sőt rá se taposhat) pénzhajintás köz-

ben. Az győz, akinek érme bármely irányból dobva, legközelebb jut a kőhöz. Az osztozkodás megegyezik a hagyományos játékával. Nem úgy, mint a lyuksnúrnál! Ott ugyanis egy kerek gödröcskét ásnak középre, s a cél a pereme. A legtökéletesebb dobás végén az érme úgy áll meg, hogy egy része a luk fölött áll, de csak annyira, hogy bele mégse hull. Az osztozás itt oly módon megy végbe, hogy a lukba került valamennyi pénz a győztes dobóé, s csak a kívül maradtak kerülnek feldobásos alapon új gazdához.

A *háromszögelő*t általában ketten játsszák, de lehet egyszemélyes unaloműző is. Kezdéskor a három azonos értékű pénzkorongot úgy teszik az asztal közepére, hogy egymáshoz érjenek. Ezután az egyiket úgy pöccenti meg a kezdőjátékos, hogy a két másik megfelelő távolságra kerüljön. Addig pöccenthet – és szerezhet pontot – egymás után, amíg két érme között át tudja juttatni a harmadikat. Mindegy, hogy melyiket, de ugyanazt az érmét legfeljebb háromszor egymás után. Ha ront, a pöckölés joga az ellenfélre száll. Amennyiben bármely érme a földre hull, az a játékos, amelyik odajuttatta, elveszti az addigi pontjait. Egy játszma 21 pont megszerzéséig, egy mérkőzés 3 megnyert játszmáig tart. Ha egyedül játszik valaki, akkor azt kell számolnia, hogy „zsinórban" hány pontot képes szerezni. Ily módon önmagával, azaz mindig a korábbi egyéni csúcsával szemben versenyez.

A *kosoló*t szintén asztalon játsszák. Krétával (vagy másként) az asztalszegélytől két-három érményi távolságot, azaz szegélyt jelölnek meg. (Ez persze, lehet akár kijelöletlen is, és alkalmanként, ha vita keletkezne, magával az érmével, vagy egy gyufásskatulyával is kimérhető). A két játékos az asztal két legtávolabbi pontjáról indítva, felváltva pöcköl. A cél az ellenfél pénzérméjének a sajátunkkal való kilökése vagy lelökése a játszófelületről. Amennyiben a megpöckölt saját érme a másikat meglökve bárhol a szegély területére szorul, és ott megáll, 2 pontot, ha az asztalról is leesik 3 pontot hoz annak, aki odajuttatta. Amennyiben magunk ügyetlenkedjük le az asztalról a saját érménket úgy, hogy nem ér előtte a játékostársunkéhoz (nem azután változtat irányt), akkor 1 pont az ellenfél jutalma. (Ellenkorong érintése nélkül a margóterület is használható, így az odacsúszásért ekkor nem jár büntetőpont.) A játék közösen, előre megállapított pontszám eléréséig tart.

A *helyfoglaló*hoz sok apró és egy cipős doboz teteje kell, de lehet játszani két azonos méretű pénzzel és ceruzával is. Mindkét esetben az a cél, hogy felváltva úgy helyezzék el a versenyzők a pénzérméiket, hogy a végén már ne maradjon helye az ellenfélnek újabb pénzt letenni. (Az egyes érmek nem fedhetik egymást, és nem is érintkezhetnek!) A ceruzás változathoz egy papírlapon felváltva ki-ki körberajzolja a maga letett pénzének a helyét. Amikor már minden tér elfogyott, egy dolog marad hátra: beismerni, hogy ezúttal vesztettünk. Ügyes taktikázással (a távolságok helyes megválasztásával) természetesen elősegíthető a győzelem.

A *szöcske* nagy ügyességet igénylő, bár végtelenül egyszerű játék. Az asztal közepére helyezünk egy hamutartót, vagy egy laposabb (például szardíniás) konzervdobozt. Az asztal oldalainál foglalnak helyet a játékosok. Azonos méretű érmeiket úgy helyezik el az asztallap peremén, hogy a lehető legnagyobb felület kilógjon belőlük. Alulról úgy kell bármely ujjal felpöckölni, hogy pörgése végén a célobjektumban érjen „földet". Sok-sok gyakorlást igényel, míg a kifinomult érempörgetés módja rögzül, így egyéni időtöltésnek is kiváló.

Az *elfogó* egy éremkergető játék. Az első fordulóban az egyik játékos egy apróbb érmével menekül, míg a másik egy nagyobb átmérőjű pénzkoronggal vadászként üldözi. Ha az előzetes megegyezés szerinti játékidőben, vagy kísérlet-szám keretén belül a kergető úgy tud pöccenteni, hogy akár csak egy kis részét is befedje az üldözött érmének, máris győzelemre áll. Ekkor fordítanak, s az addigi üldözőből tüstént üldözött válik. Amennyiben az apróbb érmét kezelve sikerül elkerülnie az elfogást, győz is. Ha azonban őt is elfogják, megint jön az éremcsere mindaddig, amíg valaki mindkét minőségében megnyeri a játékot.

- háes -

Megfejtések:

Rendbe szedtük: „A hovatartozást sohasem a származás dönti el. A nemzetiség kérdését az dönti el: ki hová tartozónak érzi magát. Nem az anyanyelv. Nem is az, hogy hol ringatták bölcsődet, vagy hol domborulnak őseid sírjai. Az anyanyelv, a bölcső meg a sír nagy erő, de önmagában nem elég..., erre világosan megtanított a történelem."

Folyóiratok: a.) Glinda • b.) Ruszin Világ • c.) Kafeneio • d.) Hromada

Betűhalom: Khamoro • Vodenics

Kitöltő: A kulturális sokszínűség, a nyelvi különbözőség nem a megosztottság, hanem a gazdagodás forrása.
(Eiréné; Malko Teatro; Szent Adalbert; Munkács; Mielőtt elsötétül; kék-sárga; leghűségesebb; Bleyer; Figyelj rám!; tőrvívás; bibliafordítás; London; Hajtűkanyar)

K(N)éprejtvények: 1.) szerb • 2.) örmény • 3.) roma