

Játéksarok: Kockázás



Az egytől hat pontig tartó jelzésekkel ellátott dobókocka és a kockajátékok közel ötezer éve részei az emberek életének. Hogy mennyire fontos és általános volt az ismeretük, arra számos szavunk, fennmaradt szólásfordulatok, szokásmondások, szállóigék adnak tanúságot. A kockáztat, kockázat, kockázatos a Julius Caesar mondotta „A kocka el van vetve” fordulaton és Einstein kijelentésén túl („Isten nem kockajátékos”), csak példaként ragadtuk ki a következőket. Kinek hatot, kinek vakot vet a világ kockája. (Vakot, azaz egypontosat, egyszeműt. Ahogy a félszemű, Bottyán János kuruc generálist is Vak Bottyánnak nevezték.) Kicsiny a kocka, de nagyot fordul. Akármerre fordulhat a kocka. Bizonytalan kocka az ember élete. Kockára teszi az életét... És lehetne még hosszsan sorolni. A megfeszített Jézus köpenyére kockát vető római katonák révén még a Bibliába is bekerült a játékszer. Egyébként otthon volt a germán mitológiában is, amely szerint a tizenkét főisten arany játéktáblákon kockázik, úgy irányítják a világ sorsát.

A kocka szó – a Magyar nyelv etimológiai szótára szerint – szláv, pontosabban cseh eredetű: kostka (dobókocka). Ez az ószláv koszt (csont) kicsinyített alakja, ami arra utal, hogy eredetileg csontból faragták. Szophoklész ugyan azt állította, hogy az i.e. 1180-as években, a Trójai háború idején a görög mitológia egyik hőse, Palamedész találta fel a kockajátékot, ám a régészeti leletek erre alaposan rációznak. Az egykori Mezopotámia területén i.e. 2738-ból, Egyiptomban pedig i.e. 2000 körüli sírok feltárása során is kerültek elő dobókockák. I.e. 600 környékén a játékszer már a Távol-Keleten is hódított, akkor élt kínaiak mellé is temettek néhányat. Kétségtelen, az ókori görögök és rómaiak kockajátékosai szenvedélyéről számtalan írásos tudósítás is fennmaradt.

A kockázás népszerűsége minden bizonnyal egyszerűségében rejlik. Több gyorsan megtanulható játékot is játszhattak vele. Bárhol, akármilyen kicsi zugban is. Két-három kockát átlátszatlan rázó (többnyire bőr) pohárba tettek. Tenyérrel lefedve rázták benne a kockákat s abból fordították egy lendülettel az asztalra. Leemelték a pohárkát és leolvasták, összeadták a fölül látott pöttyöket. Páros vagy páratlan lesz, erre lehetett rázás előtt fogadni és tétet tenni. Mivel, hogy többnyire nem babra ment a játék – mint karácsony idején –, komoly összegek forogtak kockán. A játékosok úgy is vetélkedhettek, hogy közülük az nyeri az adott játékot, aki nagyobb értéket dob a kockáival. Huszonegyeztek is. Ilyenkor az győzött, aki huszonegy pontig jutott dobásaival, vagy leginkább megközelítette ezt a számot. Egy kockával dobott a játékos mindaddig, amíg el nem érte az áhított értéket, vagy meg nem állt attól tartva, hogy a következő dobással már átlépné a kellő ponthatárt. A túldobásnál, azaz huszonkettővel vagy afölötti értékkel ugyanis ellenfelének már dobnia sem kellett, úgy nyert. Általában tíz körből állt egy-egy játék, hogy mindkét félre egyforma számban jusson kezdés. Aztán ott volt a hetesezés. Az vitte el a tétet, aki két kockával előbb dobott hetes értéket. Ha kettőnél többen játszották, és az adott körben nemcsak egy hetest vetett a sors, a hetest dobók küzdöttek tovább, mígnem végül csak egyiküknek sikerült megismételni a maga hetesét. (A huszonegyes és a hetes bűvössége egyébként abban is megnyilvánul, hogy a kocka

egymással szembeni oldalai mindig hetet adnak ki: a hatossal szemben az egyes, az ötössel a kettős, a négyessel pedig a hármas áll. Ha a kocka hat oldalán levő összes pöttyöt megszámloljuk, huszonegyes eredményre jutunk.)

Az eddig ismerttetett játékokkal szemben jóval hosszabb kifizetés volt az a játékmód, melyet három kockával játszottak, s az nyert, aki először dobott két kockáján azonos értéket úgy, hogy a harmadik hatost mutatott.

A középkori Európában az egyház ádáz harcot folytatott a kockázás ellen, amit hazárdjátékként – a kártyázással együtt – a sátán eszközének ítélt. Máglyára hordták az elkobzott csont- és keményfakockákat. Sok eredményre azonban nem jutottak. Még papokat is rajtakaptak kockázáson.

A mai kockavető túlnyomó többségét is a pénzsóvárság, a könnyű pénzkereset reménye köti a játékhoz. A világ valamennyi játékkaszinójában ott állnak a kockaasztalok, zöld posztójukon a zsetonoknak kialakított különféle fogadási értékmezőkkel. Az ezeken játszható „craps” a leggyorsabb nyerési lehetőségeket, ráadásul a rulettel szemben a saját kezűség érzetét is kínálja. Hosszú távon persze csakis a kaszinó nyerhet. (Ha nem így lenne, réges rég változtattak volna a játék szabályain.)

Az ősi játékszer ma is megtalálható a legtöbb családi otthonban. Ott lapulnak a legkülönfélébb táblás társasjátékok dobozaiban. Fontos részük van abban, hogy végül is ki nyer, ki veszít azon a játékon, de a bábukhoz, kártyákhoz, a játéktábla ábráihoz hasonlóan csak társszereplők. A következő két játék azonban igazi főszerepet kínál nekik. Azoknak pedig, akik kipróbálják, egész bizonyosan vidám időtöltést.

Kalózkocka

Minden játékosnak öt dobókockára van szüksége. (Ki-ki hozhatja a sajátjait.) Játékosokból legalább három szükséges, de akár többen is lehetnek.

Mindenki dob, de miután a magáét megnézte, letakarja valamivel. (Átlátszatlan kompótos tányér, hajtogatott papírcsákó, bármi más megteszi.)

Az első játékosnak dobás után tippelnie kell, hogy egy adott pontértéket mutató kockából hány lehet összesen a játékosok előtt. Azt mondja például, hogy négy darab négyes. Ez azt jelenti, hogy legalább négy az ilyen állású kocka. Ha a második játékos úgy ítéli meg, hogy akár igaza is lehet, akkor nem szól rá semmit, hanem maga is tippel valamit (pl. nyolc ötös). Azt a tippet, ami előtte elhangzott, nem ismételteti meg, de akár csak eggyel többet is mondhat (esetünkben: öt darab négyest). A darabszámot viszont mindenképpen legalább eggyel emelnie kell. (Öt vagy afölötti darab bármilyen pontértéket megnevezhet.) Ha az ő tippjét is elfogadhatónak ítéli az utána következő, újabb tipp hangozhat el (a második játékos tippjében szereplő darabszámot legalább eggyel növelve. Az esetben azonban, ha a soron következő játékos úgy ítéli meg, hogy az elhangzott tipp nem lehet valós, azt közli, hogy „Hamis!”. Ekkor mindenki felfedi, hogy milyen kockái vannak. Amennyiben a megnevezettből kevesebb mutatkozik, akkor a tippelő elveszti az egyik kockáját. Ha viszont igaza van, akkor a „Hamis!” bemondóját fosztják meg egy játékeszközétől. Az igaznak bizonyult tipp bemondójától folytatódhat a kör... Így megy tovább. Lassan mindenki elveszti a kockáit. Az nyeri az adott kört, aki utoljára marad kockabirtokos! Egy mérkőzés során annyi kört kell játszani, hogy mindenkire jusson egy-egy kezdés. Hogyha a megnyert körök összeszámlálása után holtverseny alakul ki, az illetők vagy döntetlenben állapodnak meg, vagy csakis ők vesznek részt a következő körben az elsőség eldöntéséért. A kezdés jogát most az szerezheti meg közülük, aki öt kockájával dobva nagyobb pontszámot ér el.

Kockapóker

A kockapóker szabályait elsőként az amerikai Milton *Bradley* rögzítette 1956-ban. Azóta többen többféle változattal is előálltak. Mi most az eredetihez nyúlunk vissza, de a játék élvezetesebbé tétele érdekében a pontozást és néhány szabályt is módosítottunk.

A játékhoz öt kocka kell, amellyel a játékosok felváltva dobhatnak. A játék két félidőből áll. Az elsőben az a cél, hogy mindenkinek legyen olyan dobása, amelybe három egyest, kettést, hármas, négyest, ötöst, illetve hatost mutatnak a kockák. (A sorrend teljesen mindegy, tehát lehet pl. előbb 5-5-5 és csak utána 2-2-2.) Ahány ezek közül már az első hat dobás során sikerül, 30-30 pontot ér. Azokra az együttállásokra, amelyek az első körben nem teljesültek, második és harmadik próbát is lehet tenni. A csak a második (vagy harmadik) kísérlet sikere esetén 20-20 (illetve 10-10) pont érhető el. Negyedik próbálkozás már nem lehetséges. Bármelyik kísérlet során is áll elő egy teljes sor, azaz minden kockán azonos pontszám, arra 50 pont írható jóvá, ha három helyett négyen is ugyanaz a szám áll, azért 40 pont jár. (Ha korábban ebből a pontszámból már volt egy hármas együttállás, az arra számított 30 pont természetesen ekkor törölendő.) Ugyanaz a hármas hiába jön ki még egyszer. Pont csakis első alkalommal jegyezhető érte.

Amikor mindenki túl van már a hiányzó számsorok teljesülése érdekében lehetséges legfeljebb három-három dobáson, a szerzett pontszámokat össze kell adni. Ez az első félidő eredménye.

A második féldőben minden játékosra tíz-tíz dobás és sok-sok számítás vár.

Amikor dobás után mind az öt kocka más-más értéket mutat, két eset lehetséges. Ha az 1, 2, 3, 4 és az 5 áll együtt, arra 30, ha a 2, 3, 4, 5, 6, arra 40 pont jár. Ha öt egyforma érték mutatkozik, az 50 pontot hoz a konyhára. Ha az öt kocka közül három úgy mutat azonos pöttyszámot, hogy a másik kettőn is megkettőződik egy érték, az 30 pontos dobásnak számít. Amennyiben két hatost, két egyest és egy hármast sikerül kivetni, az 25 pontot ér. A következő kombinációk egyaránt 10 pontosak: 1-1-2-3-3; 2-2-3-4-4; 3-3-4-5-5; 4-4-5-6-6; 6-6-1-2-2.

Amikor mindenki túl van a tíz dobáson, csak össze kell adni a gyűjtött pontokat, s máris megvan a győztes.

Az a jó ebben a játékban, hogy egyedül is játszható. Ez esetben az egyéni csúcs beállítása vagy megdöntése a cél.

Semmit sem kockáztattok, ha kipróbáljátok.

-hs-



Kockajátékosok egy középkori német kódexből

Megfejtések:

Anagrammák: a) Aszlányi Károly, b) Gárdonyi Géza, c) Széppataki Róza (Déryné), d) Petőfi Sándor, e) Hofi Géza, f) Agárdi Gábor, g) Szakcsi Lakatos Béla

Betűhalom: A jó tánc a karok s a lábak költészete.

Sudoku: 1604. (Lippai a Bocskai-féle szabadságharc hajdúkapitánya volt.)

Képek és betűk: a) angol, b) ír, c) osztrák, d) dán, e) szerb, f) szlovén