

Az edényben

Az egyik gyerek felül a másik vállára, és két kezével befogja annak a szemét, akinek a vállán ül. A játék neve onnan ered, hogy a „lóvá tett” játékos éppen úgy nem lát semmit, mintha egy edényt húztak volna a fejére. A „lovás” utasításaival irányítja „lovát”, hogy merre menjen. Vigyáznia kell, nehogy felboruljon a „ló”, mert akkor ő is leesik. Amikor céljukat elérték, helyet cserélnek. A lovas lesz a ló, és a ló a lovas. A Csókolj meg! játékban is játsszák, puszi helyett ezzel válthatja ki magát az elfogott áldozat.

Teknős-teknősbéka

Általában kislányok játsszák. Egy gyerek leül középre, ő a teknősbéka, a többiek pedig körülötte szaladgálnak. A teknősbéka nem állhat föl, legfeljebb négykézláb tehet egy-két lépést. A szaladgáló gyerekek ezt kiáltják:

– Te teknős-teknősbéka, mondd, mit csinálsz?

Mire a teknősbéka így válaszol:

– Milétosz enyhe gyapjúpelyheit szövöm.

A többiek ezt kérdezik tőle:

– Miként esett az, hogy fiókad elveszett?

A teknősbéka válasza:

– Fehér lováról ugrott tengerárba ő.

A felelgetés végén a teknősnek el kell fognia egy gyereket. Ha sikerül, ő lesz a teknős, ha nem, újra kezdődik a felelgetés. Aki három felelgetés után sem tud elfogni senkit, kiáll a játékból.

A teknősbéka esélyeit növeli, ha egy szobában játsszák a játékot, vagy ha a szabadban kijelölnek egy nagy kört, és abból nem léphetnek ki a menekülők.

Köcsögösdi

Egy gyerek leül a kör közepére, őt Köcsögnek hívják. A többiek körülötte szaladgálnak, piszkálják, ingerlik, rá is ütögetnek. A köcsög nem állhat föl, csak egy helyben foroghat. Akit kezével vagy lábával elkap vagy megérint, az lesz az új köcsög.

A játék másik változatában a köcsög közepén ül, egy másik gyerek pedig a köcsög feje búbjára teszi fél kezét, és így szaladgál körbe a köcsög körül. A köcsögöt nem ereszheti el. Őt Midasznak hívják a játékban. A többi gyerek körülöttük ugrál, és ingerli a köcsögöt fogót, ezt kiabálva:

– Ki fogja a köcsögöt?

A köcsögöt fogó így felel:

– Én magam, Midasz.

Közben fél kezével és lábával megpróbál valakit megérinteni ingerlői közül. Akit elér, az lesz az új Midasz.

Sánta ördög

Kendős ördög

Minden gyereknél van egy kendő vagy egy törülköző. A sánta ördög a fogó. Mivel sánta, fél lábon

Kacsázás

Ezt a ma is ismert, egyszerű játékot folyók, tavak, tengerek partján játszották a gyerekek. Lekerekített szélű, sima és lapos kavicsokat gyűjtöttek, s a víz fölé hajolva a víz színével párhuzamosan dobták el azokat, úgy, hogy ne süllyedjenek el azonnal, hanem visszapattanjanak a víz színéről.

Az a játékos nyert, akinek a kavicsa a legtöbbször pattant föl, és a legmesszebb jutott el a parttól.

Jójó

Ez a játék időről időre divatba jön, majd szinte el is felejtik, mégis alig van olyan gyerek, aki ne ismerné. Azt sokkal kevesebben tudják, hogy már a régi görögök is játszottak vele. Ezt bizonyítja többek között egy Kr. e. 5. századi vázafestmény, valamint egy római korból származó jójó.

A jójó egy kb. 1 méter hosszú madzag végére erősített két párhuzamos korongból áll. A két korongot közepüknél rövid, legfeljebb 1 centiméteres csap köti össze, s a madzag a csaphoz van erősítve. A korongok készülhetnek fából, csontból, fémből, műanyagból. Házilag is elkészíthetitek jójótokat, de meg is vehetitek: a legolcsóbb játékszerek egyike.

A jójó játékszabályai roppant egyszerűek. A játékos megfogja a feltekert jójó madzagját, és hagyja, hogy a kettős korong letekeredjék. Mielőtt a korong a madzag végét eléri, határozott mozdulattal

fölemeli a kezét, amittől, ha ügyesen csinálta, a korong visszafut a magasba, újból feltekerve a madzagot.

Az ügyes játékosok órákon át mozgásban tudják tartani jójójukat. Jójóversenyt is lehet rendezni: számoljátok, kinek hányszor fut föl a madzagon megállás nélkül a kettős korong, vagy mérjétek, ki mennyi ideig tud megszakítás nélkül jójózni.



Ókori jójó oldalnézetben

Csigajáték

Ez a hosszú évszázadokon át népszerű játék manapság úgyszólván ismeretlen. A rómaiak annyira szerették, hogy számos költő versében is megörökítette. Tibullus (1, 5, 3-4) így ír róla:

S forgok, akár padlón pörgő csiga ostorütéstől,
mit csoda fortéllyal forgat a fürge fiú.

(Kárpáty Csilla fordítása)



Agyagcsiga Thēbaiból

A játékhoz egy csigára és egy kis ostorra van szükség. A csiga egy öklömnyi nagyságú fából vagy égetett agyagból készített kúp. A kúpot csúcsánál fogva a földre helyezték és megpörgették. Utána azonban már nem nyúlhattak hozzá kézzel: a játékos ostorával csapdosta oldalról a csigát, úgy tartotta mozgásban. A kötélen ugyanis rátekeredett a csigára, majd amikor visszahúzták az ostort, pörögni kezdett a kúp. Az igazán ügyes és gyakorlott játékosok úgy is el tudták indítani csigájukat, hogy kézzel hozzá sem értek.



Csigajáték. Görög vázafestmény (Kr. e. 5. sz.)

Versenyezhettek, hogy ki mennyi ideig tudja mozgásban tartani csigáját. Az ügyesebbek kijelölhetnek egy pályát, amin oda-vissza kell futtatni a csigát, a pálya végén levert cöveket megkerülve.

Karikázás

A görög és római gyerekek több karikával játszott játékot ismertek.

Gurítás

Kell hozzá több kis karika vagy korong, valamint egy deszka, amit ferdén feltámasztanak valamire, hogy lejtőt képezzen. A lejtőről a karikák vagy korongok hosszú szabad térre érkezzenek.

Minden gyereknek van egy karikája vagy korongja, amit megjelöl valamilyen módon. A lejtő legmagasabb pontjáról egymás után gurítanak a játékosok. Az nyer, akinek a korongja a legmesszebb gurul.

Kijelölhetnek egy pályát is, vagyis két vonalat húzhatnak a lejtő két oldalától kiindulva, és a jobbra vagy balra kigurult korongok kiesnek.

Kerékhajtás

Egy nagyobb karikát, pl. a tornánál is használt hulahoppkarikát egy kb. 20-30 cm hosszú botocskával úgy kell hajtani, hogy a karika külső peremét előre felé ütögetitek.

Több gyerek is játszhat egy karikával, ha versenyt rendeznek. A pálya végén, 10-20 méterre a kiinduló vonaltól, levernek egy cöveket, vagy leraknak egy követ. A verseny célja az, hogy a játékosok az alapvonaltól kiindulva minél gyorsabban megkerüljék karikájukkal a cöveket, és visszajussanak az alapvonalra. Akinek felborul a karikája,

kiesik. Az nyer, aki a leggyorsabban tudja végrehajtani a feladatot.

Természetesen bonyolultabb „szlalompályákat” is kijelölhettek.

Pörgettyű

Ezt a játékszert magatok is elkészíthetitek. Nem kell hozzá más, mint egy kb. két méter hosszú kötél és egy kb. 15 cm átmérőjű, kerek, műanyag dobozfedél. Én egy Nesquik kakaós doboz fedelét használtam.

Keressétek meg és jelöljétek be a korong közepét. Kössétek össze egy vonallal a doboz közepét és a két peremét. Felezzétek meg a középpont és a perem közötti távolságot mindkét oldalon, és lyukasszátok ki a korongot a két jelnél. Fűzzétek át a kötelet először az egyik, majd a másik lyukon, és kössétek össze a kötél két végét. Húzzátok a kötél közepére a korongot – kész a pörgettyű!

Fogjátok meg a kötél két végét úgy, hogy a korong közepén lógjon, majd feszítsétek meg a kötelet. Hüvelyk- és mutatóujjaitokkal tartsátok szét a két párhuzamos kötelet úgy, hogy ujjaitok és a lyukak között valóban párhuzamosan fussanak.

Most tartsátok lazábban a kötelet, és kezetek föl-le mozzgatásával pörgessétek meg a korongot. A korong a két kötelet felcsavarja. Ezzel „felhúztátok” a szerkezetet. Ha kétfelé húzzátok a kötél két végét, a korong sebesen pörögni kezd visszafelé. A játék voltaképpen ekkor kezdődik. Az a feladat,

hogy olyan gyorsan és ügyesen pörgessétek visszafelé a korongot, hogy most a másik irányba csavarodjék föl. Persze ehhez egy kicsit lazítani kell a kötélen. Ha megint meghúzzátok a kötelet, a pörgettyű visszafelé fog pörögni. Minél ügyesebb vagy, annál hosszabb ideig tudod mozgásban tartani a pörgettyűt anélkül, hogy újból „fel kéne húzni” a szerkezetet.

Többen is versenyezhetek, kinek hányszor sikerült oda-vissza pörgetni a pörgettyűjét.



Pörgettyű. Vörös alakos görög vázafestmény

Öt csont

Ezt a játékot öt kavicssal, öt birkabokacsonttal vagy pénzdarabbal játszották. Az egyik játékos leguggolva előrenyújtotta jobb kezét, nyitott tenyérrel lefelé, s kézfejeére tette az öt kavicsot. A feladatot két lépcsőben kellett megoldani. A játékos a kézfejeről a magasba dobta az öt kavicsot, és ahogy hullottak lefelé, megint csak kézfejével megpróbálta elkapni őket. Az ujjaival nem foghatta meg a kavicsokat. A cél az volt, hogy minél több kavicsot fogjon föl a kézfején. Természetesen gyakran előfordult, hogy több kavics a földre hullott. Ekkor kezdődött a játék második része. A játékos a kézfején lévő kavicsokat újra a magasba dobta, s amíg azok a levegőben voltak, gyorsan fölmarkolhatta a földre hullott kavicsokat, és, immáron markában a kavicsokkal, kézfejével megpróbálta újra elkapni a lefelé hulló kavicsokat. A játék végén összeszámolták a markában és kézfején lévő kavicsokat. Miután minden játékos próbát tett, az lett a győztes, akinek több kavicsot sikerült összegyűjtenie. Egyenlő számú kavics esetén a kézfejen felfogott kavicsok száma döntött.

A játék így sem egyszerű, de két szabály még nehezebbé teszi.

1. Csak az veheti föl a földre esett kavicsokat, akinek az első dobás után legalább egy kavicsot sikerült kézfején felfogni.
2. A második dobás után csak az számolhatja

össze kavicsait, akinek másodszor is sikerült legalább egy kavicsot felfogni a kézfején, vagyis a tenyerében levő kavicsok csak ebben az esetben számítanak bele a játékba.

Valamivel egyszerűbb a játék akkor, ha a köveket nem kell még egyszer a magasba dobni, hanem a földre hullott darabokat úgy kell felszedni, hogy az először felfogott kövek le ne essenek a játékos kezéről. Ebben az esetben a fölszedés során leesett kavicsok kiesnek a játékból.

Ha pénzzel játsszátok a pentelithát, a játék még nehezebb.

Csontkocka

A különös, nagyjából nyolcas alakú csontocskák a birka bokacsontjai, s minthogy egy birkának négy lába van, vagyis négy bokacsontja, természetes, hogy a csontkockákkal űzött játékokat általában négy kockával játszották.

A csontkockának, görög nevén asztragalosznak csak négy oldala volt, legalábbis négy, ami a játékban számított, vagyis a négy hosszabbik oldal. A két lekerekített végű rövidebbik oldalán ugyanis nem tudott megállni a csontkocka.

A dobások értékéről a legfontosabbat elárulja Martialis epigrammája (14,14). A vers arról szól, hogy valaki négy asztragaloszt kapott ajándékba, de csak akkor hiszi el, hogy a játékszer valóban jó, ha elnyeri vele a főnyereményt:

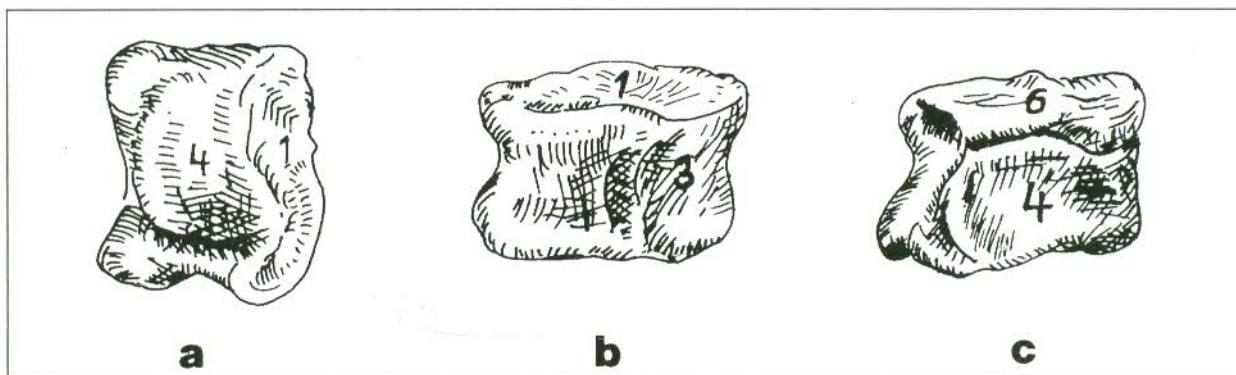
Hogyha a négy bokacsont mind más oldalt mutat, akkor mondod majd nekem azt: jó, amit adtam, a csont.

Az egyes oldalaknak az alábbi értéke volt:

Sík oldal (planum, khiosz, küön)	= 1
Homorú oldal (supinum, hüption)	= 3
Domború oldal (prorum, pranesz)	= 4
Hullámos oldal (tortuosum, kóosz, exitész)	= 6

Venus

A Venus pontos leírását sajnos nem ismerjük. Annyi bizonyos, hogy négy bokacsonttal játszották. A játék lényege az volt, hogy a legjobb dobásnak, Venusnak az számított, ha minden kocka más értéket mutatott (1, 3, 4, 6). A legrosszabb, a kutyardobás a négy egyforma egyes volt (1, 1, 1, 1). A két szélső érték



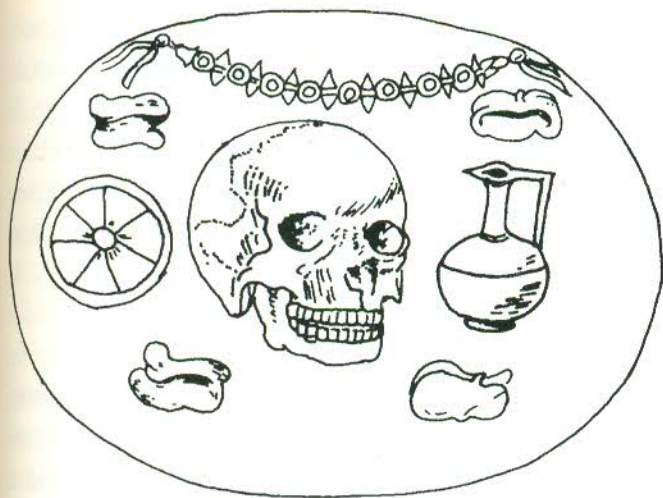
Csontkocka. A bokacsont oldalainak értékei

A kettes és ötös oldal hiányzott, az egymással szemben lévő oldalak összege azonban ugyanúgy hetet adott ki, mint a kocka esetében.

A csontkockával sokféle játékot játszottak: ötköztek, páros-páratlanoztak és célba (gödörbe, körbe, edénybe) dobtak vele, de leggyakrabban kockáztak.

A kockázás két különböző játékot jelentett a csontkockák esetén. Az elsőt Venusnak nevezhetnénk, a másodikat egyszerűen úgy hogy *A legtöbb nyer*.

közötti dobások egymáshoz viszonyított értékrendjét a dobások számértéke adja meg: minél nagyobb a pontérték, annál jobb a dobás. A Venus azonban nem pontértékén szerepel, mivel az csak tizennégy lenne, hanem vagy negyvenet ér, vagy egyszerűen ez a dobás volt a főnyeremény. Aki Venust dobott, a játék királyának választották. Ez a dobás, nevéhez illően, különösen jó szerelmi előjelnek számított, minthogy Venus a szerelem istennője volt. A további dobások lehetséges pontértékeit a Magyarázatokban találhatjátok meg.



*Venus-dobás csontkockával.
Római gemma ábrázolása*

A legtöbb nyer

A másik játék ennél is egyszerűbb. Négy bokacsonttal játszották, és az nyert, akinek nagyobb értékeket sikerült dobni. Ebben az esetben a legjobb dobás a huszonnégy (6+6+6+6), a legrosszabb pedig a kutya, vagyis a négy egyes (1+1+1+1).

Egyforma oldalak

Én egy másfajta játékot is kipróbáltam a csontkockákkal. Ebben a játékban, az ókoritól eltérően, minél több az egyforma oldal, annál jobb a dobás. A legjobb a négy hatos, utána a négy négyes, négy hármas, majd négy egyes. A következő a három hatos és egy négyes, három hatos egy hármas, három hatos egy egyes, aztán a három négyes és

egy hatos, három négyes és egy hármas, három négyes és egy egyes, utána a három hármas és egy hatos és így tovább. A többi dobás esetén is az dönt, hány egyforma oldal jön ki a dobásban, s ezek milyen értékűek. Ha két-két egyforma oldal áll egymással szemben, pl. két hatos és két négyes, illetve két hármas és két egyes, a pontérték dönt közöttük. Két hatos és két négyes, ill. három hármas és egy egyes közül az utóbbi nyer, mivel több egyforma oldal van benne, ti. három hármas. A legrosszabb dobás a Venus, vagyis az, amikor minden oldal mást mutat, mivel ebben valóban nincs két egyforma oldal. A dobások nyerési sorrendjét a Magyarázatokban közlöm.

A csontkockákat dobópohárból szokták dobni, hogy a csalást megnehezítsék.

Király és hóhér ✱

Ezt a játékot több játékos játssza egyetlen bokacsonttal, de dobókockával is kipróbálhatjátok.

A játékosok sorban dobnak. Aki először egyest dob, lesz a király, aki először hatost, a hóhér. Ezután kezdődik a voltaképpeni játék. Aki hármasat dob, újra dobhat. Aki négyest, az veszít. A király elítéli a négyest dobó játékost, és a hóhér végrehajtja az ítéletet. Az ítélet a szokás szerint néhány ütés egy törülközővel az elítélt hátsó fertályára. Azt, hogy hányat üt a hóhér, a király dönti el. A király és a hóhér azonban csak egy ideig érezheti magát biztonságban. Ha ugyanis

egy másik játékos egyest dob, a királyt letaszítja trónjáról, s ő lesz az új király. Ugyanígy az, aki hatost dob, átveszi a hóhér szerepét, és minden megy tovább.

Mások úgy játszották, hogy a játék során csak a hatos dobás jár helycserével, vagyis aki hatost dob, átveszi a hóhér szerepét, és a korábbi hóhérból lesz az új király. Ebben az esetben az, aki egyest dob, újra dobhat.

Ha dobókockával játszunk, az egyes a királyt jelenti, a hatos a hóhért, a négyes veszít, s aki kettést, hármast vagy ötöst dob, újra dobhat.

Dobókocka *

– A kocka el van vetve! – mondta Julius Caesar, és seregével átkelt a Rubicon folyón, újabb polgárháborúba sodorva ezzel a lépésével a Római Birodalmat. Nem minden kockajáték járt persze ilyen végzetes következményekkel, de tudjuk, hogy ezen a szerencsejátékon óriási vagyonok úsztak el az ókortól napjainkig. Mivel a kockázás alapvetően szerencsejáték, a felnőttek legalább olyan gyakran játszották, mint a gyerekek.

1. Ki dob a legtöbbet?

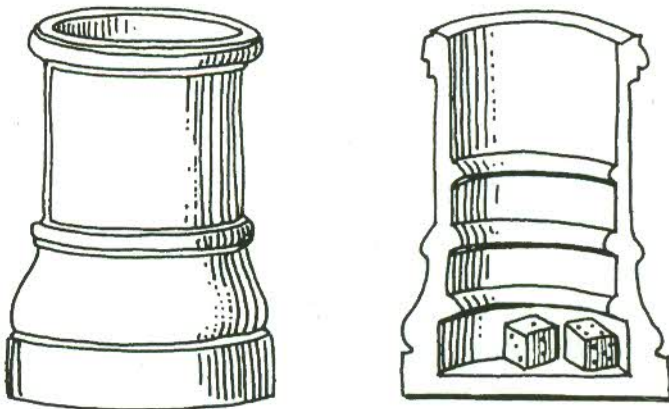
Három kockával játszották. Előre megállapodtak, hogy egy pont, vagyis a kocka egy szeme mennyit ér. Aki a legtöbbet dobta a három kockával, nyerte a kört. A vesztesek saját dobásuk értékét levonták

a győztes dobásának értékéből, s a különbözetet kifizették. Vegyünk egy példát. Három játékos (A, B és C) játszik három kockával. Megállapodnak benne, hogy egy pont egy drachmát ér. Sorban dobnak, A 16-ot, B 12-t és C 18-at. C nyeri a kört. Nyereménye A-tól két drachma, B-től pedig hat drachma.

2. Ki dob a legtöbbet?

A játék másik lehetősége az, hogy mindhárom játékos minden kör előtt betesz egy bizonyos összeget, mondjuk 3-3 drachmát a bankba. Aki a legtöbbet dobja, az viszi el a bankot, vagyis a 9 drachmát.

Fontos szabály, hogy a három kockát mindig pohárból és sohasem kézből dobták, mivel ezzel is elejét akarták venni az esetleges csalásnak. A kockadobó pohár ma is ismert. A rómaiak azonban a



Római kockadobó pohár

volna. A játékosok bal kezük ujjain számolják, hogy hány pontot nyertek. Addig játszanak, ameddig valamelyikük el nem ér öt pontot. Ha egy fordulóban egyikük sem találta ki a pontos számot, egyikük sem kap pontot. Ha mind a ketten ráhibáztak, mind a ketten pontot kapnak. Jó tanács: figyeljeteK arra, hogy ha csak egy ujjat mutattok föl, ne tippeljeteK hatnál nagyobb számra, mivel ellenfeleteknek is csak öt ujjá van!

Fej vagy írás †

Ma is ismeretes, rendkívül egyszerű játék, amelyet nemcsak pénzzel, hanem általában pénzben játszottak. Latin neve (fej vagy hajó) onnan ered, hogy egy régi római pénz egyik oldalán fej (caput), másik oldalán pedig hajó (navis) volt látható. Az egyik játékos, akinél a pénz volt, megkérdezte a másikat, hogy fej vagy írás? Miután a másik választott, pl. azt mondta, hogy fej, feldobták a pénzt, s amikor leesett, kiderült, ki nyert. Ha a fej volt elöl, az nyert, aki jól találgatott, ha az írás, akkor az, aki a pénzt feldobta.

A fej vagy írás néha a kiszámolós verseket is pótolta. Gyakran pénz feldobásával sorsolták ki, hogy ki lesz a „király” vagy a hunyó a játékban.



Római as, egyik oldalán Janus, a kétarcú isten, másik oldalán egy hajó

Deltajáték

A játék forrása az Ovidius neve alatt fennmaradt, de nem általa írt Nux, vagyis Dió című költemény (81. sor). A játék a görög ábécé negyedik betűjéről, a háromszög alakú deltáról (Δ) kapta a nevét. Az egyes sorokat a római számok (I–X) helyett arab számokkal (1–10.), latin betűkkel (A–J), görög betűkkel (alpha: A, béta: B, gamma: Γ , delta: Δ , epsilon: E, dzéta: Z, éta: H, théta: Θ , ióta: I, kappá: K) is megjelölhetjük.

Golyók a kosárban

A játék forrása Ovidius: A szerelem művészete (3. ének 361–362. sor):

Hogyha a hálóban rázzák a golyókat, aképpen
végy ki egyet, hogy más már ne guruljon odébb.

A játék ismertetésében A. Rieche (1981) könyvének leírására támaszkodtam.

KOCKÁK, CSONTOK, SZERENCSEJÁTEKOK

Öt csont (PENTELITHA, PENTALITHA)

A játék görög neve annyit jelent, hogy öt-kő, ennek ellenére általában birkabokacsonttal játszották. A játék forrása Pollux Névmagyarázatai (9. könyv 126), de már Arisztophanész is említi Lémnoszi nők című elveszett komédiájának töredékében. Legszebb ábrázolása az athéni Alexandrosz Herculaneumban fennmaradt és ma a nápolyi múzeumban őrzött festményen látható. Pollux szerint a pentelitha elsősorban a nők kedvenc játéka volt, és különleges ügyességet igényelt.

Csontkocka (ASZTRAGALOSZ, TALUS)

Ez a játékszer rendkívül népszerű volt az ókorban, és Görögország egyes területein (pl. Kréta, Peloponnészosz, Korfu), valamint Olaszország déli vidékein (a hajdani Magna Graeciában) még ma is játszanak vele. Már Homérosz is említi a kockázás veszélyeit. Akhilleusz barátja, Patroklosz gyermekkorában egy kockák miatt támadt vita során megölte ellenfelét (Homérosz, Iliász 23. ének 88).

Az egyszerű csontkockák a legszegényebbek számára is elérhetőek voltak. A gazdagabbak hegyi kristályból, ezüstből, aranyból készített utánzatokkal helyettesítették a kockákat. Voltak agyagasztragaloszok is, sőt, Athénban készítettek csont-

kocka alakú vázát is. A nemesfémből készült kockák magyarázata az, hogy bizonyos játékokat kockában játszottak, vagyis a vesztes elveszítette játékban lévő asztragaloszait.

A kockajáték sokaknak már gyermekkorukban valóságos szenvedélyükké vált. Nem csoda, hogy volt olyan tanár, aki legjobb diákjainak csontkockát adott jutalmul, például szépírásiért. Hérodasz szerint pedig egy anya azon kesergett, hogy fia alig szentel figyelmet írotáblájának, csontkockáit azonban olyan becsben tartja, hogy csak úgy ragyognak. Ehhez persze elég sokat kellett játszani velük. Dél-Itáliában a játékörület olyan méreteket öltött, hogy a halottakkal kedvenc kockáikat is eltemették. Lokroiban az egyik sírban 1002, egy másikban pedig nem kevesebb, mint 1400 csontkockát találtak. Az ifjak csontjai, mint ahogy az ásatást vezető régész írja, szabályosan bele voltak ágyazva az asztragaloszok tömegébe (Rohlf 1963, 24. oldal). Az elhunytak nyilván szerencsés játékosok voltak, és összenyerték ezt a hatalmas tömegű asztragaloszt. Rómában decemberben, a Saturnalia ünnepén volt szabad kockázni, de a legtöbben fittyet hánytak az előírásoknak, és egész évben játszottak az asztragalossal és a kockákkal. Az egyik legszenvedélyesebb játékos Augustus császár volt. Suetonius írása arra is fényt vet, milyen összegek cseréltek gazdát egy-egy kockaviadalon (Suetonius: Augustus 71):

„Hogy a kockázás (aleae) rossz hírét költi, azzal cseppet sem törődött, nem titkolva, nyíltan ját-

szott, pusztá szórakozásból, még idős korában is, mégpedig nemcsak december havában, hanem máskor is, ünnepnapon, nem ünnepnapon egyaránt. Ez kétségtelenül igaz; egyik saját kezűleg írt levelében ez áll:

»Ugyanazokkal vacsoráztam együtt, Tiberiusom; új vendégként Vinicius meg az idősebbik Silius csatlakozott hozzánk. Lakoma közben, amúgy öregesen-rangosan, tegnap is, ma is folyt a játék; úgy kockáztunk (*talis enim iactatis*), hogy ha valaki 'kutyát' vagy 'hatot' dobott, egy-egy dénárt* fizetett minden kockáért a banknak, ha meg 'Venus' dobott, vitte az egészszet.« Egy másik levelében pedig ezt írja:

»Minerva ünnepét elég kellemesen töltöttük, Tiberiusom; mindennap játszottunk, a játékasztalt nem hagytuk kihűlni. Öcséd óriási lármát csapott közben; a végén nem is vesztett sokat, sőt reménytelenül nagy bukások után szedte magát össze lassanként egész jól. Én, a magam számlájára, húsz-ezer sestertius vesztettem, de csak azért, mert határtalanul nagystílusúan játszottam, ahogy általában szoktam. Ha ugyanis behajtok minden tétet, amit elengedtem, vagy megtartom magamnak az összeget, amit elajándékoztam, jó ötvenezer sestertius nyereség üti a markomat. De jobb szeretem így; bőkezűségem híre dicsőségemet az égig emeli.« Leányának így ír:

* 1 denarius = 10 as; 1 sestertius = 2,5 as; 1 denarius = 3,98 g 97%-os ezüst.

»Itt küldök neked kétszázötven denariust, ennyit adtam fejenként minden vendégemnek, hogy lakoma közben kockázzanak, játsszanak páros-páratlant, ha kedvük tartja.«

(Kis Ferencné fordítása)

A négy csontkockával összesen harmincötféle dobás volt elképzelhető:

1. $1 + 3 + 4 + 6 = 14$

(Aphrodité-, Euripidész- vagy Venus-dobás) Ez volt a legértékesebb dobás, számértéke ezért nem tizennégynek, hanem negyvennek számított. Aki először dobott egy este Venust, ő lett a lakoma királya. A dobásnak nevet adó Euripidész nem azonos a drámaíróval, hanem a Kr. e. 403-ban megbukott athéni zsarnokokat követő negyvenfős elöljárói (prosztatész) testület tagja volt, s állítólag bevezetett egy 2,5%-os (vagyis negyvened) adót, amitől eleinte igen népszerű, később azonban népszerűtlen politikussá vált.

2. $1 + 1 + 1 + 1 = 4$

Ez volt a létező legrosszabb dobás, ezért kutyadobásnak hívták, és lehet, hogy pontértéke nem négy, hanem csak egy volt.

3. $3 + 3 + 3 + 3 = 12$

4. $4 + 4 + 4 + 4 = 16$

5. $6 + 6 + 6 + 6 = 24$

6. $1 + 1 + 1 + 3 = 6$

7. $1 + 1 + 1 + 4 = 7$

8. $1 + 1 + 1 + 6 = 9$

9. $3 + 3 + 3 + 1 = 10$

10. $3 + 3 + 3 + 4 = 13$

11. $3 + 3 + 3 + 6 = 15$

12. $4 + 4 + 4 + 1 = 13$

13. $4 + 4 + 4 + 3 = 15$

14. $4 + 4 + 4 + 6 = 18$

15. $6 + 6 + 6 + 1 = 19$

16. $6 + 6 + 6 + 3 = 21$

17. $6 + 6 + 6 + 4 = 22$

18. $1 + 1 + 3 + 3 = 8$

A 18. dobást a görög költőről, Sztészikhoroszról nevezték el.

19. $1 + 1 + 4 + 4 = 10$

20. $1 + 1 + 6 + 6 = 14$

21. $3 + 3 + 4 + 4 = 14$

22. $3 + 3 + 6 + 6 = 18$

23. $4 + 4 + 6 + 6 = 20$

24. $1 + 1 + 3 + 4 = 9$

25. $1 + 1 + 3 + 6 = 11$

26. $1 + 1 + 4 + 6 = 12$

27. $3 + 3 + 1 + 4 = 11$

28. $3 + 3 + 1 + 6 = 13$

29. $3 + 3 + 4 + 6 = 16$

30. $4 + 4 + 1 + 3 = 12$

31. $4 + 4 + 1 + 6 = 15$

32. $4 + 4 + 3 + 6 = 17$

33. $6 + 6 + 1 + 3 = 16$

34. $6 + 6 + 1 + 4 = 17$

35. $6 + 6 + 3 + 4 = 19$

Még számos dobásfajtának ismerjük a nevét, bár nem minden nevet tudunk biztosan azonosítani az egyes dobásokkal. Gyakran említik az alábbi dobásokat: Alexandrosz (Nagy Sándorról kapta nevét), Dareiosz (az első görög-perzsa háborút megindító perzsa király), Midasz (Phrügia királya, történetét lásd a Köcsögösdi játék magyarázatánál), Szolón (athéni törvényhozó a Kr. e. 6. században, a hét görög bölcs egyike), Perszész és Szimón.

Az *Egyforma oldalak* játéknál a következő a dobások nyerési sorrendje:

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. $6+6+6+6=24$ | 19. $6+6+1+1=14$ |
| 2. $4+4+4+4=16$ | 20. $4+4+3+3=14$ |
| 3. $3+3+3+3=12$ | 21. $4+4+1+1=10$ |
| 4. $1+1+1+1=4$ | 22. $3+3+1+1=8$ |
| 5. $6+6+6+4=22$ | 23. $6+6+3+4=19$ |
| 6. $6+6+6+3=21$ | 24. $6+6+1+4=17$ |
| 7. $6+6+6+1=19$ | 25. $6+6+1+3=16$ |
| 8. $4+4+4+6=18$ | 26. $4+4+6+3=17$ |
| 9. $4+4+4+3=15$ | 27. $4+4+6+1=15$ |
| 10. $4+4+4+1=13$ | 28. $4+4+3+1=12$ |
| 11. $3+3+3+6=15$ | 29. $3+3+6+4=16$ |
| 12. $3+3+3+4=13$ | 30. $3+3+6+1=13$ |
| 13. $3+3+3+1=10$ | 31. $3+3+4+1=11$ |
| 14. $1+1+1+6=9$ | 32. $1+1+6+4=12$ |
| 15. $1+1+1+4=7$ | 33. $1+1+6+3=11$ |
| 16. $1+1+1+3=6$ | 34. $1+1+4+3=9$ |
| 17. $6+6+4+4=20$ | 35. $1+3+4+6=14$ |
| 18. $6+6+3+3=18$ | |

A csontkockajáték legfontosabb forrása: Eusztathiosz: Homérosz-magyarázatok (1397,34-41), Suetonius: A hellének játékeiről (1) és Pollux Név-magyarázatai (9. könyv 99-103).

Király és hóhér

Ez a játék nem maradt fenn ókori forrásokban, de majdnem minden olyan országban (Görögországban, Olaszországban, Spanyolországban, Törökországban, sőt még Perzsiában is) ismert, ahol valaha görögök éltek. Ennek alapján feltételezik, hogy egy ókori görög játék él tovább a Király és hóhérban. A játékot G. Rohlfs könyve (1963, 11-12. oldal) alapján ismertetem.

Dobókocka (KÜBOSZ, TESSERA)

Julius Caesar híres mondását Suetonius idézi (Az isteni Julius 32: *Iacta alea est*). A ma is ismert dobókocka először Egyiptomban jelent meg, s az egyes oldalak számértékeinek összege (1-6; 2-5; 3-4) éppúgy hetet adott, mint a mai kockáknál. Az egyes oldalak latin neve: 1 unio, 2 binio, 3 trinion, 4 quaternio, 5 quinion, 6 senio. Ismerünk olyan etruszk dobókockát, amelyre nem pontok, hanem az egyes oldalak etruszk neve van fölírva (1 = thu, 2 = zal, 3 = ci, 4 = sa, 5 = mach, 6 = huth). A görög és római ásatások során ezrével kerültek elő a dobókockák. Legnagyobb részük csontból volt, de találtak agyagból, üvegből, rézből, bronzból, ezüstből, aranyból és hegyi kristályból készült kockákat is. Ismerünk guggoló emberke alakú fémkockákat is. Egyes csontkockákat belülről kifúrtak, és kis ólomdarabkát helyeztek el a hatos oldala alatt. Az így preparált kockákkal persze könnyű volt nyerni.

A kockázás több híres ókori politikus szenvedélyévé vált. Suetonius szerint (Claudius 33.) Claudius császár, aki történészből vált uralkodóvá, nemcsak szenvedélyesen kockázott (*aleam studiosissime lusit*), hanem könyvet is írt a kockajáték művészetéről. Nemcsak palotájában, hanem még utazás közben is játszott; a kocsija belsejébe úgy erősítették oda a játéktáblát, hogy zavartalanul játszhasson. Nero, az örült császár hatalmas vagyonokat tett föl a kockára. Suetonius (Nero 30.) azt írja, hogy ha Nero kockázott, pontonként négyszázezer sestertius volt a tét.

A szatírákat író Iuvenalis szerint a kockázás valószínű népbetegség lett Rómában, pedig az év nagy részében korlátozták ezt a szerencsejátékot, és csak decemberben, a Saturnalia ünnepén adtak szabad utat neki (1. szatíra 87–93. sor):

Volt-e akármikor is burjánzóbb, mint ma, a véték?
Volt-e a fősvényesség zsebe tágabb, s jobban a kocka
láza mikor tombolt? Ma a játsszók asztala mellett
már nem is erszény kell, de a pénzesláda is ott áll!
Látnád itt a csatát, melyben pénztáros a fegyver-
hordó! S egyszerűen nem tébolyodott-e, ki elver
ezreket, ám vacogó szolgájának nem ad inget?

(Muraközy Gyula fordítása)

A szülők szenvedélye a gyerekekre is könnyen átragadt (Juvenalis 14. szatíra 4–5 sor):

Hogyha a kárhozatos kockán vidul apja, gyerekként
már játszik fia, s ily fegyvert ráz kis poharában.

(Muraközy Gyula fordítása)

A kockajátékok legfontosabb forrásai Pollux Névmagyarázatai (9. könyv 95–96), Eusztathiosz, Odüsszeia-magyarázatok (1397,15–28), Suetonius: A hellének játékaikról (1). A Ki dob többet? forrása Pollux Névmagyarázatai (7. könyv 206; 9. könyv 95; 110 és 117). Pollux szerint a pleisztobolindát (Ki dob többet?) éppúgy játszották kockával, mint asztragalossal.

Dobótorony készítése

Az említett dobótornyot 1983-ban találták Németországban, s ma a bonni régészeti múzeumban őrzik. Magassága 22,5 cm, szélessége 9,5 cm. Felirata: PICTOS VICTOS, HOSTIS DELETA, LUDITE SECURI, vagyis „a pikteket legyőzték, az ellenség meg van semmisítve, játsszatok biztonságban!” A rómaiak 342/3-ban és 368/9-ben arattak győzelmet a britanniai piktek felett, így a dobótorony feltehetőleg a 4. század második felében készült.

A dobótornyot a rómaiak pyrgusnak, turriculának és phimusnak nevezték.

Páros-páratlan (ARTIADZEIN, PAR IMPAR)

A játék leggyakrabban használt neve (par impar) latin eredetű, de már a görögök között is igen népszerű volt (artiadzein, az artiosz = páros szóból). Platón így ír róla (Lüszisz 206 E, Steiger Kornél fordítása): „Magam mellé vettem Ktészip-

poszt és beléptem a birkózóiskolába. A többiek követtek bennünket. Ahogy beléptünk, ott találtuk a fiúkat. Az áldozatok befejeződtek már, s most kockáztak (asztragaloszokkal), valamennyien ünnepi díszben. A többség kint játszott az udvaron, némelyek a vetkőzőhelyiség sarkában páros-páratlanoztak egy csomó kockával (asztragaloszokkal), amelyeket kosárkákból húztak elő. Többen körülállták őket.” Ugyancsak csontkockákat említ Pollux Névmagyarázataiban (9. könyv 101). Diókkal is játszották a páros-páratlant, amint ezt az Ovidius neve alatt fennmaradt, de nem általa írt Nux, vagyis Dió című költemény (79. sor) tanúsítja.

Mutasd az ujjad (MICARE DIGITIS)

Annyira népszerű játék volt Rómában, hogy a városi prefektus kénytelen volt a 4. században kitiltani a fórumról a micare digitist játszókat (Corpus Inscriptionum Latinarum 1,1770). E játékosok között ugyanis nagyon sok volt a mások hiszékenységét kihasználó csaló. Nem csoda, hogy a közmondás szerint úgy jellemezték a becsületes embert, hogy „olyan valaki, akivel sötétben is bátran játszhatnál ujjmutogatósdit” (Petronius: Satiricon 44), vagyis annyira meg lehet benne bízni, hogy akkor se csalna, ha a sötétben nem is lát-nánk, hány ujját mutatta föl. Ezt a játékot Mora néven még ma is játsszák Itáliában (Väterlein 60–61. oldal).

Fej vagy írás (CAPITA AUT NAVIA)

A játék neve latin eredetű, jelentése fej vagy hajó. Annak az éremnek, vagyis az asznak, amire ez a régies elnevezés utal, egy kettős arcú Janus-fej volt az egyik, és egy hajó a másik oldalán. A rómaiak később is így hívták ezt a játékot, bár az újabb pénzek verete már nem fejet és hajót ábrázolt. A játék forrása Macrobius (Saturnalia 1,7,22) és Aurelius Victor (A római nép eredetéről 3,5), vö. Väterlein 25. oldal. A pénzen látható ábrázolás eredetét maga Janus isten magyarázza el Ovidius Római naptár című költeményében (1. ének 229–240):

Sok mindent értek, de a hajó, mondd, mért van a pénzen?
és ez a kettős arc mért van a pénzen elől?

„Arcom a két archan bizonyára felismered” – úgymond –,
„míg rajzát el nem törli a hosszú idő.”

És a hajó? – „Ilyenen jött egykor tuszk folyamunkra
sarlós Saturnus, földnek a vándoraként.

Emlékszem, hogy Saturnust ez a föld befogadta:
égi királyságból számkivetette fia.

Egykor azért szerepelt ez a táj Saturnia néven,
új neve meg Latium, mert neki *rejteke* lett.

Pénzre tehát e hajót formálta a jámbor utókor:
isteni vendég jött rajta, mutatja e jel.”

(Gaál László fordítása)

UTÓSZÓ

Az európai irodalom egy több száz soros játékleírással kezdődik. Az Iliász huszonharmadik énekében Homérosz azt a halotti játékot örökíti meg, amit a legnagyobb görög hős, Akhilleusz rendezett elesett barátja, Patroklosz tiszteletére. Ez a játék természetesen versenyjáték volt, egyfajta ősolimpia. Akhilleusz versenydíjakat tűzött ki, s a Trója alá gyülekezett hősök e díjakért küzdöttek egymással kocsiversenyen, ökölvívásban, birkózásban, futásban, diszkoszvetésben, íjászatban és gerelyhajításban. A görögök versenyszelleme, az *agón* hamarosan elvezetett a rendszeres időközönként, általában négyévenként megrendezett, nagyszabású sportversenyek kialakulásához.

A halott jóbarát, Patroklosz szelleme azonban néhány sorral azelőtt, hogy Homérosz megénekelné az Akhilleusz által kezdeményezett versenyjátékot, meglepő adalékkal szolgál arról, hogy miért is nevelkedett ő Akhilleuszék házában:

„Ámde miként palotátok ölen együtt nevelődtünk,
akkortól, hogy apám Opeiszből csöppnyi koromban
hozzátok vezetett, mert gyászos ölésnek az átka
sújtott: Amphidamász gyereket öltem meg azon nap,
balgatag és nem akarva: dühödten a kockadobás közt:
ekkor a lónevelő Péleusz házába fogadva
gondosan ápolt és melléd fegyvernökül osztott.”

(Iliász 23. ének 84–90, Devecseri Gábor fordítása)

A gyermek Patroklosz Amphidamásznak, Euboia királyának fiával csontkockázott, és a játék során

támadt vita hevében megölte társát, ezért kellett menekülnie otthonából. Akhilleusz apja, Péleusz fogadta be a gyilkossá vált kisfiút. A kockázás, vagyis általában a játék első európai irodalmi ábrázolása tehát egyben figyelmeztetés: a játékszenvedély halálos indulatokat válthat ki. Persze már Homérosz is tudta, hogy a játék nemcsak a halál, hanem a szerelem szálláscsinálója is lehet. A phaiák királylány, Nauszikaá önfeledten labdázott társnőivel, amikor labdájuk elgurult (Homérosz: Odüsszeia 4,115–116):

Szolgálója felé hajított labdát a királylány:
elvéttette, s a mély örvénybe zuhant be a labda.

(Devecseri Gábor fordítása)

A zajra fölébredt a bozótban alvó, hajótörött Odüsszeusz, és a lányokhoz sietett. Nauszikaá természetesen szinte első látásra belészeretett a kissé csapzott világfiba: úgy zuhant a szerelem örvényébe, mint labdája a folyóba. Ebből is látszik, hogy Homérosz nemcsak a csatazaj és a hihetetlen kalandok, hanem a játékok és a szerelem költője is volt. A szerelemre hívó labda motívumával mindenesetre iskolát teremtett. A bohém költő, Anakreón is így énekel:

Bíbor labdájával imént
megdob Erósz, az aranyhajú,
úgy hív játszani szépsarús
lánykával csalogatva.

(Trencsényi-Waldapfel Imre
fordítása)

A görög–perzsa háború történetírója, Hérodotosz már arra a kérdésre is választ szeretett volna kapni, hogy honnan erednek, mióta léteznek azok a játékok, amelyeket az ő korában, a Kr. e. 5. században játszottak (1. könyv 94):

„Maguk a lüdek azt állítják, hogy a mostanában náluk és a helléneknél ismert játékokat is ők találták ki. Azt beszélik, hogy ezek a játékok abból a korból erednek, amikor Türszéniaát betelepítették, és erről a hagyomány a következőket mondja. Atüsznak, Manész fiának uralkodása idején rop-pant éhínség pusztított egész Lüdiában. A lüdek egy ideig türelemmel viselték az ínséget, s különböző módon igyekeztek enyhülést találni. Ekkor találták föl a kockát (*kübosz*), a bokacsontkockát (*asztragalosz*), a labdát és még sok egyéb játékot, kivéve a dámajátékot (*pettosz*), mert ennek feltalálását nem tulajdonítják maguknak. Mindezt az éhség ellen találták ki: egy napot játékkal töltöttek, hogy ne gondoljanak az evésre, másnap ettek. Így éltek tizenennyolc esztendeig. Minthogy azonban a baj nem múlt el, sőt egyre fokozódott, a király két részre osztotta a lüd népet, és sorsvetéssel döntötte el, hogy melyik részük maradjon, és melyik vándoroljon el az országból, s azoknak, akik a sors döntése szerint otthon maradnak, ő lesz a királya, az elköltözőknek pedig fia, Türszénosz.”

(Muraközy Gyula fordítása)

Eszerint ha ma játszunk, a lüd nép hosszú koplálásának állítunk emléket. Az egyetlen játéknak, a pettosznak, amelynek létrehozását a lüdek nem követelték magukénak, a hagyomány szerint a trójai háború hőse, az igazságtalanul kivégzett Palamédész volt a feltalálója. Odüsszeusz egy régebbi sérelme miatt haragudott a furfangos feltalálóra, hamisan árulással vádolta, s a Trója alatt harcoló görögök agyonkövezték Palamédészt. A történetet Homérosz nem ismeri, de az athéni drámaírók többször is feldolgozták. A görög vázafestmények kedvelt témája volt a trójai háború harcainak szünetében kockázó, dámázó hősök ábrázolása.

Türszénosz története látszólag arra is választ ad, miért olyan egységes a görög, a római és az etruszk játékok világa. Hérodotosz szerint a lüdek népesítették be Észak-Itáliát, az etruszkok földjét, sőt, ők lettek az etruszk nép ősei. A Kis-Ázsiából magukkal hozott játékok tehát előbb érték el Itáliát, mint a görög gyarmatosítók. A kis-ázsiai görögök szintén a lüdektől lesték el a különféle játékok fortélyait. A rómaiak helyzete volt a leg-egyszerűbb: őket északról etruszk, délről görög hatás érte, s mindkettő hasonló játékokat közvetített a Tiberis-parti városba.

A valóság azonban nem ilyen egyszerű. A görögök és rómaiak játékaiknak nagy részét már a mezopotámiai és egyiptomi civilizációk is ismerték. A táblás játékok (mint például a *szenet*) mellett a mai napig használt kocka őseit is megtaláljuk

Egyiptomban. Platón például úgy tudja, hogy az egyiptomi Theuth (Thot) isten, mint afféle jótekonny kultúrhérosz, egymaga találta föl a számokat, a matematikát, a mértant, az asztronómiát, a dámajátékot (*petteia*) és a kockajátékot (*küibosz*, vö. Platón Phaidrosz 274 D). Ez is mutatja, hogy a nagy filozófus szerint milyen fontosak voltak a játékok: ugyanattól az isteni lénytől eredtek, mint a matematika vagy az írás. A bronzkori Krétán mindenesetre a mezopotámiaihoz hasonló táblás játékot játszottak a knósszoszi és malliai ásatások tanúsága szerint, a betűvel játszott játékok és a betűszámok eredete pedig egyértelműen Föníciába és Palesztinába vezet. A görögök és a rómaiak tehát számos játékot tanultak el az ókori Kelet népeitől, részben közvetlenül, részben pedig lüid közvetítéssel. A föníciaiak által alapított Karthágó hadvezérét, Hamilkart Polübiosz, a történetíró tapasztalt dáma (*petteia*)-játékosként festi le, mivel ellenségeit gyakran csata nélkül győzte le csellel, bekerítéssel vagy elvágva őket a főseregtől (1. könyv 84). Egyes játékokat Perzsiától Hispániáig, Egyiptomtól Galliáig ugyanabban a formában játszottak. Mindegyik nép gazdagította valamivel ezt a közkincset, és mindegyik tovább is adta szomszédainak, mint a meséket és a népdalokat. Ezért nehéz elkülöníteni egymástól a görög és római játékokat.

Mint látjuk, nemcsak a gyerekek, hanem a felnőttek is szerettek játszani. A lakomák elképzelhetetlenek voltak fejtörők, nyelvi játékok, mutatványo-

sok és borlocsolás (*kottabosz*) nélkül. A gyerekek és a felnőttek játécai azonban nem voltak teljesen azonosak. A gyerekek életkoruknak és nemüknek megfelelően sok olyan játékot is játszottak, amelyekből a felnőttek már kinőttek. Az egészen kis gyermekek kezébe agyagból vagy fémből készült csörgőt adtak. Népszerűek voltak a kis agyag, csont vagy fa állatfigurák. Ezek egy részét keréken lehetett húzni vagy tologatni. Kis kocsikat is készítettek, amikbe be lehetett fogni a lófigurákat. A kislányok öltöztetőbabát kaptak, amelynek mozgatni lehetett kezét és lábát, és gyakran igazi haja volt. Az agyagból és textilből készített egyszerű babák mellett elefántcsontból készült luxusjátékszerek is léteztek. A felserdült római lányok gyermekkori babájukat a szerelem istennője, Venus oltárán ajánlották föl, ezzel válva visszavonhatatlanul felnőtté (Persius, Szatírák 2,68-70):

...Ám mondd,
főpapi kar, szentélyben mit használ az aranykincs?
Annyit, mint a babák, ha Venusnak ajánlja a nagylány!

(Muraközy Gyula fordítása)

A babák háztartását apró edényekkel és kicsinyített háztartási eszközökkel szerelték föl. A tavasz kezdetére esett Athénban a kancsók ünnepe, amelyen kis kancsókkal ajándékozták meg a hároméves gyerekeket. E kancsócskák ábrázolásain gyakran találunk játszó gyerekeket és különféle gyermekjátékokat. Az ókorban nagyon sok gyerek esett betegségek áldozatául, s az ő sírjaikból

szákszámra kerültek elő a vázafestményeken ábrázoltakhoz hasonló játékszerek. De nemcsak babákat, hanem dobókockákat és csontkockákat is temettek a gyermekek mellé. Az ügyesebb játékosok számos csontkockát nyertek el, sőt a jó tanulók még az iskolában is csontkockákat kaptak jutalmul tanáraiktól. A dél-itáliai görögség körében a kockázás valóságos népbetegség volt. A fiatal fiúk sírjaiból százával, sőt ezrével kerültek elő a birkabokacsontok!

Kedvelt játék volt a célba dobás, a homokvárépítés és az állatok tartása. Mindez annyira jellemző volt a kisgyerekekre, hogy Horatius így jellemzi azt, aki képtelen felnőni és elszakadni gyermekkori kedvteléseitől (Szatírák 2,3,247-252):

...Valakit ha szakállasan is lenyűgözne,
hogy kunyhót épít, egeret kocsikába fog, és új
páros-páratlant, s lovagol vesszőparipán: azt
elmebaj üldözné. Ha az ész meggyőz, hogy ezeknél
gyermekesebb, ha szeretsz, s mindegy, ha homokban a
három-
esztendősi módján pepecselsz...

(Kárpáty Csilla fordítása)

Persius is hasonlóképpen emlékezik vissza gyermekkori játékaira (Szatírák 3,48-51):

Hisz jogosan volt még fő gondom, mit hoz a kocka,
hogyha hatot vetek és mit vesztek, hogyha vakot dob
(*canicula*),
meg, hogy szűk korsó nyílását el ne hibázzam,
s ostorral pörgetni csigát ügyesebb ne legyen más.

(Muraközy Gyula fordítása)

A háziállatok (kutyák, macskák, lovak, szamarak) mellett egerek, pockok, bogarak (pl. tücsök, cse-rebogár) és díszmadarak szolgálhattak gyerekek játékszeréül. Ifjabb Plinius leírja (Levelek 4. könyv 2), hogy amikor egy bizonyos Regulus kisfia meghalt, egy sereg kocsi elé fogható és lovaglásra tartott póni, kisebb-nagyobb öleb, számos fülemüle, papagáj és rigó maradt utána. A gyászoló Regulus az állatokat mind, mind lemészároltatta fia halotti máglyája mellett.

Voltak persze olyan játékok is, amelyekhez semiféle eszköz nem kellett. A gyerekek almamagokat pöcköltek, felfűjt arcukra ütve pukkantó hangot hallattak (Persius, Satírák 5,13) és fűszállal, falevelekkel zenéltek.

A nagyobb gyerekek lovacskáztak egy letört ágon, hintáztak és csoportos játékokat játszottak a szabadban. A hintázást megtisztító, ünnepi szertartásként is gyakorolták, elsősorban Athénban: a hintázás szele a lányokat hivatott megtisztítani. Attikában ezért a tavasz kezdetén volt egy külön hintázási ünnep, az Aióra, amely szomorú eseménynek köszönhetette létrejöttét. Ikarioszt, az első athéni szőlőművelőt részeg szomszédai agyonverték, mert amikor életükben először lerészegedtek Ikariosz borától, azt hitték, hogy a szőlősgazda meg akarta mérgezni őket. Az akkor még ismeretlen ital hatását vélték ugyanis mérgezésnek. Érigoné, Ikariosz lánya apja halála fölött érzett bánatában fölakasztotta magát. Az Ikarioszról elnevezett attikai község, Ikaria lakói ennek em-

lékére minden esztendőben hintára ültették lányukat, hogy így, játékosan „felakasztva” őket, kiengeszteljék a közben csillagképpé változott Érigonét.

A csoportos játékok között fontos szerepük volt a felnőttek életét utánzó szerepjátékoknak. A kisfiúk katonásdit, királyosdit, de bíróságosdit is játszottak. Ne feledjük, az ókori bírósági tárgyalások nyilvánosak voltak, mint a színielőadások, s a gyerekekre nagy hatást gyakorolhattak a vádbeszédek, az érzelmeket felkorbácsoló védőbeszédek (amelyek során asszonyt, gyermekeket és beteg szülőket is a bíróság elé vonszoltak, a vádlott iránti rokonszenv felkeltése céljából) és a szavazás során hozott ítéletek. A legtöbb politikusról kiderül életrajzában, hogy gyermekkorában nagyon szeretett királyosdit játszani, és társai már akkor megéreztek benne, hogy milyen nagyra hivatott, ezért engedelmeskedtek neki. E kiszínezett hagyomány mellett Suetonius arról is megemlékezik Nero-életrajzában (35), hogy nem mindig volt veszélytelen királyosdit játszani. A háborodott császár azért ölette meg mostohafiát, Rufus Crispinust, Poppaea még serdületlen gyermekét, mert azt rebesgették, hogy hadvezéresdit meg császárosdit játszik. Ezt pedig nem nézhette jó szívvel a hatalmát féltő uralkodó. A történet persze más szereplőkkel már a perzsa és görög hagyományból is ismert. A kiválasztott személyek gyermekora méltó kiválasztott voltukhoz. Természetesen ez fordítva is igaz. A gazemberek lelkülete már

gyermekkorukban is kiütöközik. A Neróval nem túlságosan rokonszenvező Suetonius (Nero 22) feljegyzi, hogy a császár még uralkodása kezdetén is, naponta négyfogatos kis elefántcsont kocsikkal szórakozott játékasztalán. Érezhető a célzatos fogalmazás: mit is várhatnánk egy ilyen embertől? Aki még uralkodóként sem viselkedik úgy, mint egy felnőtt, minden gazságra képes.

A katonásdi egyes államokban nagyon hamar a fiúk nevelésének részévé vált. Míg a lányok babát kaptak, a kisfiúk kis íjat, parittyát és kést. A spártai fiúk hétéves koruktól rajokba osztva gyakorolták a katonai fegyelmet, a nélkülözést és a fegyverforgatást. Szorgalmukról és lelkesedésükről korbácsos legények gondoskodtak.

A szabályjátékokat és az azokhoz használt versikéket, kiszámolókat, felelgetős dalokat idősebb társaiktól tanulták el a gyerekek. A kiszámolást éppúgy *neniának* hívták Rómában, mint a gyászdalokat és a varázskénekeket. Ez is a gyerekdalok ősi gyökerére utal. A gyerekdalokban éppúgy sok az elhomályosult, értelmetlenné torzult ritmikus szó, netán egész mondat, mint a mágikus ráolvasásokban és az ősi szertartási énekekben. Ez azonban sem a ráolvasókat, sem a gyerekeket nem zavarta. Minél homályosabb a mondóka értelme, annál érdekesebb, izgalmasabb és titokzatosabb, a varázslat pedig nyilvánvalóan annál hatásosabb. A már ismertetett, játékokat kísérő verseken kívül még hármat fordított le Franyó Zoltán. Az elsőt valószínűleg lányok énekelték:

– Mondd, hol van a rózsám, szép ibolyám
és hol van a zsenge zsályám?
– Nos, itt van a rózsád, szép ibolyád
és itt van a zsenge zsályád.

A második egy üldözéssel játszható játék része lehetett:

Úzzuk a baglyot, éji-szavu baglyot e tájról,
névtelenül ki a gyors gálya-hajókra repüljön.

A harmadik pedig a regöléshez hasonló szokás
létére utal:

Áldást hozzon a sors keze,
szálljon rátok egészség,
küldik az istenek általunk
mindazt, mit ti kívántok.

A görög gyerekek éppúgy ismerték a regölést, a házról házra járva éneklést és kéregetést, mint a magyar regösök és betlehemesek. Rhodoszon tavasszal, a fecskék megjelenésekor volt szokás felkeresni a falu családait. A házra bőséget és termékenységét hozó regölők nem akartak üres kézzel távozni. Ha valaki nem fogadta őket elég szívesen, komoly büntetést helyeztek kilátásba. Még a háziasszony elrablásától sem riadtak vissza. Szerencsére némi kenyérral, sajttal és borral jobb hangulatra lehetett deríteni őket, és akkor az áldás sem maradt el:

Már jön, jön a fecske,
aki szebb napokat hoz,
s boldog évet is ad majd.
Be fehér hasa alján,
kormos-szürke a hátán.

Ide hát a fűgével,
hisz' gazdag a házad,
adj bort a pohárba,
túrót a kosárba,
jó búzakalácsot.
Lencse-lepényt sem
vet meg a fecske.
Vajon kotródjunk el, vagy mégiscsak kapunk?
Ha adsz, megyünk, különben úgyse tágítunk!
Az ajtót és az ajtófélfát visszük el,
sőt még az asszonykádat is, ki bent lakik,
hisz' oly kicsiny nő, könnyen elbírunk vele.
Ámde ha adnál:
sokat adj a javából!
No nyisd ki, nyisd ki ajtód, itt a fecske vár!
Hisz nem vagyunk mi vén apók, csak kis fiúk.

(Franyó Zoltán fordítása)

Ha ma egyáltalán beszélhetünk az ókori görög és római gyermekjátékokról, ez csupán azért lehetséges, mert e játékok különféle forrásokban fennmaradtak. A régészeti feltárások számos olyan tárgyat hoztak hoztak napvilágra, amelyeket valamikor játékként használtak. A gyermeksírok leleteiről már szó esett. Ezekon kívül felnőttek sírjai, vázák és falfestmények ábrázolásai, sőt, templomok és középületek lépcsőibe karcolt játéktáblák is fontos adalékokkal szolgálhatnak az ókori játékok történetéhez. A ma is népszerű malomjáték különféle változatairól például szinte csak ezek az igénytelen graffitók tanúskodnak. Az írásos emlékek szerepe azonban, ha lehet, még fontosabb. Találunk utalásokat költői művekben, történetírói munkákban és játékokat leíró szak-

könyvekben. A továbbiakban e forrásokat szeretném áttekinteni.

A költeményeket ritkán szentelték pusztán egy-egy játék leírásának, mint például a bizánci Agathiasz annak a vesztes Tizenkét pont játéknak, amelyet Zénón császár vívott ellenfelével. Gyakoribb volt, hogy valamely más költői cél elérésére hoztak példát a játékok világából. Egy kisfiú két változatban is fennmaradt sírverse például arról szól, hogy a Hebrosz folyó már olvadozó jegén csúszkáló gyerek olyan szerencsétlenül esett, hogy a jégtábla levágta a fejét (Görög antológia 7. könyv 542, 9. könyv 56). A szomorú történet tudomásom szerint a korcsolyázás ősenek, a csúszkálásnak egyetlen görög nyelvű említése.

Más költemények az ábrázolt személy jellemvonásait kívánták játékszokásaik segítségével lefesteni. Ez különösen Horatius, Persius, Martialis és Juvenalis verseire jellemző. E versek közül néhányat a Magyarázatok könyvében idéztem. A rómaiak körében rendkívül népszerű kockázás szenvedélyének elharapózását a jellemek és az erkölcs hanyatlásának bizonyítására használták fel a költők.

Akadtt azonban olyan római politikus, akinek még játéka is jelleme nemességét hivatottak bizonyítani. A Piso dicsérete című költemény névtelen szerzője a Nero elleni összeesküvés vezetőjét kiváló labda- és *ludus latrunculorum*-játékosként festi le, akinek népszerűségét ügyessége és elegáns játékszílus is növelte.

Persze voltak olyan alkotók is, akiket egészen más

fából faragtak. Ovidius A szerelem művészetében tanácsot ad a fiatalembereknek, hogyan játsszanak a lányokkal, ha el akarják nyerni kegyeiket (2. ének 201–206). A „játékszabály” ebben az esetben nem a játék, hanem a csábítás módját adja meg. A fordítás 205. sorában a „sakktábla” anakronisztikus kifejezését ostáblára változtattam:

„Játszotok, és elefántcsont kockát dob ki a kedves?
Dobj rosszul! Dobj úgy, hadd legyen ő a nyerő!
Vagy ha a csontkőböket perdited, csak ne veszítsen,
légy te ügyetlen, hadd higgye, hogy ő az ügyes!
És ha az ostáblán cakkoztok üvegfigurákkal,
hagyd a futárod, hagyd néki üvegkatonád!”

(Bede Anna fordítása)

Vagyis tanuljon meg veszíteni az ifjú, ha sokkal többet akar elnyerni, mint az ostábla nyerevénye: szíve hölgyének kezét.

Ovidius szerint nemcsak a fiúknak kellett érteni a játékokhoz, ha el akarták csavarni kedvesük fejét. A költő felsorolta, mi mindent kellett ismernie egy lánynak ahhoz, hogy be tudja hálózni a kiválasztott ifjút. Feltűnő, hogy hány játékot sorolt Ovidius a nők legfontosabb fegyverei közé (3. ének 349–384): tánc, kockázás, *ludus latrunculorum*, tizenkét pont, türelemjáték (golyók a kosárban), kis malom. A durvább labdajátékok (mint pl. a *pila paganica*), a lóversenyek és a fegyveres küzdelmek azonban a férfiak kiváltságai maradtak. A 357. sorban a „megfontoltan lépjen csak a sakktáblán” anakronisztikus kifejezését „lépjen csak a táblán”-ra változtattam.

„...Tudjon táncolni a lányka,
bor mellett kecsesen lejtjen, emelve kezét.
Színpadon ily látványt mindenki örülne ha látna,
szép aki hajlékony, dísze a nőnek a tánc.
Kissé röstellem, de kimondom: vesse a kockát
jól, és tartsa, ha kell, fejben a számjegyeket.
Dobjon most három számot, s gondolja meg aztán,
tartson a győztessele, s hívja ki azt, aki vesz.
Óvatosan s megfontoltan lépjen csak a táblán;
hogya az ellenség körbekeríti követ,
és már nincs, csak egy árva csatár, kedvét ne veszítse,
vagy ha az ellenfél visszavonul ravaszul.
Dobja a könnyű kis labdát hálóba vigyázva,
s mit keze érintett, más ne guruljon odább.
Van játék, ami annyifelé van rendre beosztva,
mint hónapra a gyors év, a hamar szaladó.
Egy táblán kétszer három kavicsocska mozoghat,
tudnod kell a szabályt, és a tiéd a siker.
Száz játékot tudj! Buta lány, aki játszani restell.
Játssz! Játék közben tán jön egy új szerelem.
Csakhogy nem nagy fáradság az: játszani tudni,
már sokkal nehezebb sokszor az önfegyelem.
Néha nem is figyelünk, s játék közben kisül ez s az
rólunk, s meglátják meztelen indulatunk.
Jó az irígység, jó a harag, meg a csúf nyereségvágy,
háborgás, vad kín, és csunya pörlekedés.
Vádak szállnak, a híg levegő belereszket a zajba,
és ki-ki hívja az ég isteneit lefelé.
Senki se hisz. S mit nem fogadunk meg, csak sikerüljön!
És hányszor láttam könnybeborult szemeket!
Juppiter őrizzen minden lányt ily csunyaságtól,
így meg nem tetszik senkinek, az bizonyos.
Félénk lelke ilyen játékokat enged a lánynak.
Bezzeg a férfiakat többféle várja mezőny!
Lám ott vannak a gyors labdák, hajítókarikák, a
fegyverek és paripák, versenyek, ütközetek.

(Bede Anna fordítása)

A költő szavaiból természetesen az is kiderül, hogy nemcsak a játékszabályokat kell ismerni, hanem azt is, hogy miként illendő viselkedni a játék során. Az indulatos, kapzsi vagy kényeskedő partnert még a játékban sem látják szívesen, nem-hogy a szerelemben. Ha a lányka odafigyel, a közös játék során kiismerheti választottja jellemvonásait. Ovidius e költeménye rövid bevezetés a játék lélektanába.

A történetírók szintén gyakran használták föl a játékokat egyes politikusok jellemzéséül. Hamilkar, mint láttuk, Polübiosz szerint úgy kerítette be ellenfeleit, mint egy tapasztalt dámajátékos. Plutarkhosz Alkibiadész életrajzában (2) már gyermekként, játékában is zabolátlannak festi le a későbbi zseniális politikai kalandort. A kis Alkibiadész társaival csontkockázott az utcán. Éppen rákerült a dobás sora, amikor egy megrakott szekér dőcögött arra. A gyerek kérte a kocsist, hogy álljon meg, mert kockái a kerekek elé estek, de az nem hallgatott rá. A többi gyerek félreugrott, Alkibiadész azonban dühödten a szekér elé vetette magát, hogy megmentse kockáit. A rémült kocsis alig tudta visszatartani lovait, hogy le ne gázolják a makacs kisfiút. Ki ne látná előre e történetben a vakmerő kalandokba sodródó Alkibiadész sorsát? Augustus, ha hihetünk Suetoniusnak, szenvedélyes, de nagylelkű kockajátékos volt. Hagyta nyerni ellenfeleit, persze csak akkor, ha valamilyen érdeke fűződött hozzá. Az örült császárok, Caligula és Nero játékaikban is örülteként viselkedtek, és

hihetetlen összegeket vertek el kockán. Caligula ráadásul szemérmetlenül csalt is, és veszteségeit ártatlan emberek kivégzésével és vagyonuk elkobzásával ellensúlyozta. Bezzeg a könyvmoly Claudius császár más volt. Ő, aki képzett történész és szenvedélyes kockajátékos volt, egy egész könyvet szentelt a kockajátékok leírásának. Seneca, a filozófus, Nero nevelője nem sokra becsülte Claudius, és halála után nevetségessé tette kockázás iránti rajongását. Seneca szerint a császárnak a túlvilágon azt a büntetést szabták ki, hogy olyan pohárral vesse a kockákat, amelynek nincs feke (Játék az isteni Claudius haláláról 15):

Mert valahányszor dobni akart csörgő poharából, mindkét kocka kihullt az edény lyukas fenekén át, s hogy meglelte a két csontot, s készült a dobásra – folyvást játszani vágyva, s folyvást kapva utánuk –, meghiusult a remény, mert ujjai közt kiugorva csalfán elmenekült tolvajként újra a kocka.

(Szilágyi János György fordítása)

Claudius császár kockákról szóló szakkönyve átvezet minket a játékok tudósabb megközelítéséhez.

Egyes történetírók, mint például Hérodotosz, kitértek a játékok eredetének hagyományaira, de a legtöbb játék keletkezéséről csak mitológiai történeteket meséltek (például az egyiptomi Thot isten vagy a szerencsétlen sorsú Palamedész mítoszait). A játékok tudományos feldolgozására nem a történészek vállalkoztak először, hanem a nyelvtudósok. A görög nyelv írott története, ha a bronz-

kori lineáris B írás dokumentumait is beleszámítjuk, a Kr. e. első században már másfél évezredre nyúlt vissza. Homérosz eposzait Caesar és Augustus korában már több mint hétszáz esztendeje papiruszra vetették. A görög nyelv számos nyelvjárássra oszlott (dór, ión, attikai, aiól, hogy csak az irodalmi dialektusokat említsük). A hosszú idő és a különféle nyelvjárások jócskán megnehezítették, hogy egy Kr. e. első században élt görög megértse a korábbi írók, költők fennmaradt műveit. A nagy könyvtárakban, Alexandriában és Pergamonban tudósok hada dolgozott azon, hogy kommentárokat írjon régebbi alkotók műveire és szótárakat állítson össze a már kihalt vagy ritkábban használt kifejezésekből. E munkák melléktermékeként írták először össze a játékokra vonatkozó szavakat, fordulatokat és a játékok során használt mondókákat. Tudomásunk szerint a Kr. e. 1. században élt Didümosz volt az, aki elsőként tárgyalta hosszabban a korábbi játékokat. A hihetetlen szorgalmú szerzőt Vasgyomrúnak csúfolták, mert könyvtárnyi könyvön „rágta át” magát, sőt rossz nyelvek szerint előfordult, hogy egy-egy könyvről azt is elfelejtette, hogy ő írta. Nem csoda, ha belegondolunk, hogy a kissé túlzó hagyomány szerint nem kevesebb mint négyezer könyv szerzője volt.

Pamphilosz, a Kr. u. 2. században élt grammatikus már szabályos enciklopédiát állított össze a ritka szavakból és kifejezésekből. 95 kötetes munkájá-

ban témakörök szerint sorolta föl a szavakat és magyarázataikat, s az egyes témakörökön belül ábécérendben rendezte el a címszavakat. Ő volt az első, aki külön könyvben írt a játékokról. Pamphilosz műve szolgált két későbbi jelentős gyűjtemény, Suetonius és Julius Pollux könyveinek alapjául.

Suetonius ma elsősorban a római császárok életrajzainak szerzőjeként ismerjük. A tudós történetíró Traianus és Hadrianus császár udvari könyvtárosa és levéltárosa volt. Munkája során elolvashatta a korábbi uralkodók, mint például Augustus magánleveleit, de minden korában föllelhető görög és latin nyelvű könyvhöz is hozzáférhetett. Ha valaki végigolvassa Suetonius császáréletrajzait, feltűnhet neki, hogy a jeles szerző milyen gyakran kitér az egyes uralkodók játékszenvedélyeire. Nem véletlen ez a kitüntetett érdeklődés. A jeles szerző latin nyelvű császáréletrajzai mellett egy görög könyvecskét is írt A hellének játékaikról címmel. A könyv sajnos elveszett, de bizánci kivonatait százharminc esztendeje megtalálták, és újabb száz év elteltével a francia Jean Taillardat ki is adta őket. E kiadás alapján tudjuk, hogy Suetonius megkülönböztette egymástól a felnőttek (*ludi maiores*) és a gyerekek játékait (*puerorum ludi*), és a felnőttek játékaiban belül külön csoportba sorolta a lakomák során szokásos játékokat. A suetoniusi könyv következőképpen épült föl:

Felnőttek játécai (*ludi maiores*)

- a) Kockák, játékkövek, csontkockák, labdák
(*tesserae, calculi, tali, pila*)
1. Kockajátékok, táblás játékok, csontkockák
 2. Labdajátékok
- b) Lakomák játécai (*ludi convivales*)
3. Fejtörők (*griphosz*)
 4. Bormaradék-keverés (*heólokraszia*)
 5. Borlocsolás (*kottabosz*)

Gyerekek játécai (*puerorum ludi*)

6. Cserebogár (*mélanthé*)
7. Kötélhúzás (*helküsztinda*)
8. Cserepesdi (*osztrakinda*)
9. Kacsázás (*eposztrakinda*)
10. Méliszi csúfolódó (*pszitta Maliadesz*)
11. Cövekverés (*kündaliszmosz*)
12. Tömlőugrás (*aszkóliaszmosz*)
13. Borseprőbe mártás (*trügodiphészisz*)
14. Az edényben (*en kotülé*)
15. Szíjgombolyítás (*himanteligmosz*)
16. Pénzpörgetés (*khalkiszmosz*)
17. Fémzöld legyecske (*khalké müia*)
18. Királyjáték (*baszilinda*)
19. Teknős-teknősbéka (*khelikhelóné*)
20. Orrba pöckölős (*szkintharizein*)
21. Fenékberúgás (*rathapügizein*)

Az egyiptomi származású görög tudós, a római polgárjoggal rendelkező Julius Pollux (Polüdeukész) Commodus császárnak (180-tól 192-ig uralkodott), a görögös műveltségű Marcus Aurelius fiának ajánlotta tízkötetes Névmagyarázatait (Onomasztikon). Ennek az enciklopédiának a kilencedik könyve (94–129) több mint negyven görög játékot ismertet. A hetedik és nyolcadik könyvben is találunk néhány játékot, elsősorban azokat, amelyeket lakomákon játszottak. Sajnos Pollux könyve is elveszett, de részletes kivonatai fennmaradtak. Ez a gyűjtemény szolgált az Ókori játékok könyvének alapjául is. Pollux ugyanúgy Pamphilosz művéből merített, mint Suetonius, de több játékot ismertetett, mint ő. A néha az érthetlenségig lerövidített kivonatok sajnos nem mindig teszik lehetővé az egyes játékok rekonstrukcióját, így ezek ismertetéséről lemondtam. Ilyen játék például a dáma (*petteia*) és a méliszi csúfolódó (*pszitta Maliadesz*). További játékleírásokat találunk a harmadik század kezdetén élt Athéniosz színes kultúrtörténeti gyűjteménye, a Lakomázó bölcsek lapjain és a 12. századi thesszaloniki érsek, Eusztathiosz Homérosz-magyarázataiban, amelyek a szerző saját keze írásával maradtak fenn. A tudós érsek még számos olyan könyvből dolgozott, amelyek mára már elvesztek, így műve, bár nem az ókorban készült, az antik szokások becses forrása.

A játékokat azonban nemcsak leírni lehetett. Platón, a nagy athéni filozófus azt is meg akarta fogalmazni, mit jelentenek a hagyományos játékok egy adott közösség vagy akár egy állam számára, és mire vezet, ha az új generáció képviselői gyökeresen más játékokat játszanak, mint szüleik és nagyszüleik (Platón, Törvények 797 A):

„Azt állítom, hogy az összes államban általános tudatlanság uralkodik azt illetőleg, hogy mennyire döntő fontosságú a játékok kérdése a törvényhozás szempontjából, mert ettől függ: maradandók-e a törvények vagy sem. Mert ha a játékok kérdése úgy van rendezve, hogy az örökkévalóban részeseül: vagyis ugyanazon állam fiatalsága ugyanazokat a játékokat mindig ugyanúgy és ugyanazon szabályok szerint játssza, és ugyanazon játékszerekben találja kedvét, ez azt eredményezi, hogy a komoly dolgokra vonatkozó törvények is változatlanul maradnak. Ha ellenben a játékokat megbotlygatják és újításokat hoznak be, és mindig újabb változtatásokkal próbálkoznak, és sohasem ugyanazt kedveli az ifjúság, akkor nem is uralkodhat állandó közmegegyezés abban a kérdésben: mi illendő és mi nem – akár testtartásról, akár ruházatról, akár egyéb felszerelésről van szó –, hanem az az ifjú részeseül közmegebecsülésben, aki mindig valami újat talál ki, és olyasmit hoz be, ami alakban, színben és más effélében eltér a megszokottól.”

Ugyanezt a gondolatot később még részletesebben kifejti (798 C): „Az emberek általában úgy vélekednek, hogy az ifjúság játékaiban végbemennő változások – mint az előbb is mondtam – valójában játékszamba mennek, és nem lehetnek a legkomolyabb és legkárosabb következményeik. Ezért nem is próbálják ennek az elejét venni, hanem engednek és úsznak az árral, és nem gondolják meg, hogy ezek a gyermekek, akik a játékaikban az újítás rabjai, okvetlenül más emberré is válnak, mint az előző gyermekek; s ha más emberré válnak, más életet is fognak kívánni, s e törekvésükben más szokásokra és törvényekre is fognak vágyakozni; és így senki sem fél tőle, hogy ebből kifolyólag eljön az említett legnagyobb baj az államok életében. S a többi változás, amely csak külső formákat érint, csak kisebb bajokat okoz, de ha az erkölcsi megítélés szempontjait éri gyakori változás, ez már véleményem szerint a legnagyobb jelentőségű és a legnagyobb óvatosságot teszi szükségessé.”

(Kövendí Dénes fordítása)

Platón e sorokban vérbeli konzervatív gondolkodóként elveti az újításokat a játékokban, az erkölcsökben és a törvényekben. A gyakori változtatásokban jelöli meg az államra leselkedő legnagyobb veszélyt. Látszólag érthetetlen, hogy e veszély gyökerét éppen a gyerekjátékok változásaiban keresi. Látnoki szavai talán korunkban nyernek igazi értelmet. Néhány évtizeddel ezelőtt még

ugyanúgy játszottunk társainkkal, mint a görög és római gyerekek. Az általános iskolában a Nappalok és éjszakák lázában szaladgáltunk lelkesen, arra figyelve, fehér vagy fekete oldalát mutatja-e felénk a korong. Cseresznyemagokat löttünk, célba dobtunk, szenvedélyesen golyóztunk, mint Nemecekék a Múziumban: nagyapák és unokák játékaik között alig volt különbség, s a nagyapák játékaik és Pollux játékaik között szintén alig-alig.

Ma nem maga ugorja át az árkot a gyerek, hanem videojátékának hőse a villódzó képernyőn. Nem magocskával céloz egy repedt fazékra, hanem sugárfegyverével a támadó Mars-lakókra. Talán soha nem volt akkora szakadék apák és fiúk játékaik között, mint éppen ma. Mindez mire vezet? Ki tudja? Lehet, hogy valóra válik Platón jövődölése? Vagy mégis eljön az idő, amikor a gyerekek felkelnek a videojátékok elől, és újra szaladgálni, labdázni kezdenek?

Bár tudjuk, hogy az ókori játékok túléltek az ókor bukását, abban már nem vagyok bizonyos, hogy a mi évszázadunkat is túlélnek-e. A Nyugatrómai Birodalmat a germánok hódító áradata temette maga alá 476-ban. Ebben az időben élt Sidonius Apollinaris (430–486 k.), késő római arisztokrata politikus, Avitus nyugatrómai császár veje, aki rövid ideig a városi prefektus (*praefectus urbi*) méltóságát viselte, 470-től pedig a galliai Clermont-Ferrand püspöke volt. Római császárokat és politikusokat dicsőítő költeményein kívül fenn-

maradt kilenckönyvnyi levele. Sidonius Apollinaris át- és túlélte a Római Birodalom bukását, s leveleiben érzékletes képet festett a kor zavaros viszonyairól. Egyes leveleiben azonban, szellemi tornaként, szójátékokat, körmönfont játékos verseket faragott, és megörökítette Nagy Theodorikot játék közben. Ez a portré természetesen kevesebbet árul el magáról a játékról, mint az uralkodó jellemrajzáról. Nagy Theodorik keleti gót király 475-től 526-ig uralkodott. Miután csapataival betört a Keletrómai Birodalom területeire, az a Zénón császár nevezte ki katonai főparancsnokává (*magister militum*), akinek a tizenkét pont játékban elszenvedett katasztrofális vereségéről Agathiasz emlékezett meg költeményében. Theodorich 493-ban legyőzte és megölte a Nyugatrómai Birodalmat megdöntő Odoakert. Székhelye az itáliai Ravennában volt, ott is van eltemetve. A gót királyságban kezdődött el a középkor. Nézzük meg, milyennek látta a germán uralkodót Sidonius Apollinaris (Levelek, 1. könyv 2. levél, 7):

„Azokban az órákban, amikor a férfi leginkább vágyik a játéktáblára, sietve összeszedi a kockákat, gondosan megvizsgálja őket, megfontoltan összerázza és lendülettel eldobja őket, tréfálkozva biztatja a kockákat, és türelmesen várja dobása eredményét. Ha jót dobott, hallgat, ha rosszat, nevet, de haragját sohasem mutatja: minden dobásánál filozófusként viselkedik. Nem aggódik, ha valaki másodszor is dob, de tartózkodik tőle,

hogy ő maga dobjon újra. Ha neki lenne rá alkalma, tudomást se vesz róla, ha játékosársának, átsiklik fölötte. Nem izgatja magát azon, ha más kilép szorult helyzetéből, és csalás nélkül siklik ki ő maga a csapdából. Azt hihetnénk, hogy a játékosokkal is hadjáratot vezet, egyetlen célja ugyanis a győzelem. Ha játékról van szó, arra az időre elbúcsúzik királyi szigorától, és mindent megtesz a játékért, a szabad és társasági hangulatért. Egyértelműbben fogalmazva fél tőle, hogy féljenek tőle. Végezetül örül, ha a legyőzött bosszankodik, és csak akkor nem hiszi, hogy ellenfele átengedte neki az elsőséget, ha már éppoly bizonyos saját győzelmében, mint ellenfele haragjában. És ami igazán csodálatos, ezek az apró örömök gyakran komoly beszélgetésekre adnak lehetőséget. Olyan ügyek érhetnek egy szempillantás alatt révébe, amelyek korábban, hivatalos előterjesztésükkor, hajótörést szenvedtek. Ilyen alkalmakkor én is jobb szeretek vesztetni, mert egy játékban alulmaradva egyenesbe hozhatom félresiklott dolgaimat.”

Sidonius Apollinaris, a galliai püspök a *ludus latruncularum* táblája mellett festi le az ókort temető germán uralkodót, miközben ő maga játékos versikéket farigcsál. A tudós költő így vesz búcsút a letűnőben lévő korszaktól. Az ókori irodalom tehát ugyanúgy, játékosan, mert játékok leírásával végződik, mint ahogy kezdődött, amikor először találkoztunk vele, Homérosz műveiben.