

Haider Edit

## A libajátéktól a Monopolyig A lépegető társasjátékok történetéről

TÁRSASJÁTÉKAINK TÁBLÁIN meghatározott rendben sorakoznak a mezők, a játékosok ezeken a rendezett mezőkön, egy leképzett világban törekednek a győzelemre. A táblás játékok egyik csoportjában, a *taktikai játékokban* – mint a sakk, malom, dáma, halma, go, „róka és liba”, „farkas és bárány” – a két játékos egymással vívja csatáit. A másik csoportot a *lépegető játékok* képezik, itt a kijelölt úton sorban haladnak a játékosok a maguk vetette dobókocka pontszámai szerint. Egyes mezőkön előrevivő útmutatásokkal, másokon akadályokkal kerülnek szembe. Ezeken átjutva érik el céljukat, az utolsó mezőt, a megnyugvás vagy a győzelem pontját. Ilyen játékokkal már gyermekkorunkban megismerkedünk, és nem is gondolunk arra, hogy egy-egy játék háttérében évszázadok, évezredek tapasztalata rejlik.

Erre hívta fel a figyelmet a táblás játékok jeles kutatója, a 2010-ben elhunyt játékgyűjtő és kultúrtörténész, Moskovszky Éva. Doktori disszertációját a táblás játékok eredetéről és kultúrtörténetéről írta, 2004-ben pedig *Sors és játék*<sup>1</sup> címmel megjelent könyvében addigi kutatásainak eredményeit összegezve az egyetemes játéktörténet tekintetében is újszerű meglátásokat tett közzé. A játéktáblák iránti érdeklődése először a malomjáték eredetével kapcsolatban jelentkezett. Mint könyve előszavában írja: „Ez a kérdés kihívás volt a számomra, ezóta kutatom a területet a néprajz, vallástörténet, orientalisztika, régészet, irodalomtörténet, filológia, lélektan segítségével.”<sup>2</sup> A Magyar Nemzeti Múzeum Régészeti Könyvtárának munkatársaként ismerhette meg Maria König barlangkutató, őstörténész új szemléletű munkáit, aki a paleolitikumból fennmaradt franciaországi kultuszbarlangok sziklavészeit kutatta. A geometriai figurákban olyan szimbólumokat vélt felfedezni, amelyek segítségével a középső paleolitikum embere a körülötte lévő világot rendezte, a káoszról kozmoszt kívánt teremteni, hogy abban megtalálja saját helyét. Maria König felfedezése nyomán Moskovszky Éva a kultuszbarlangok szimbolikus, geometrikus véseteiben a sakk-tábla, a malom, valamint más álló és átlós keresztű, spirálból labirintusba vezető táblás játékok ősi ábrázolásaira talált rá. Ezek az ábrák kikerültek a barlangokból, és továbbélve a játéktáblákon nem csupán formájukat őrizték meg, de az eredeti szakrális jelentésüket is hordozzák.

Moskovszky könyvében sorra veszi a táblás játékoknak a térrel, az idővel és a sorssal való kapcsolatát, a szimbolikus életút nehézségeit, a kockáknak vagy azokat helyettesítő pálcáknak az emberi sors alakításában betöltött szerepét. Nézzünk néhány példát a táblás játék, a kocka és a sors összefüggésére! Az ógermán mito-

<sup>1</sup> MOSKOVSZKY, 2004.

<sup>2</sup> MOSKOVSZKY, 2004. 5.

logikus hősi énekben, az *Eddá*ban az ifjú istenek, akik túléltek a szörnyű istenharcot, összegyűlnek az Ida mezején, rátalálnak az arany játéktáblákra, amelyekkel az istenek valaha a világ teremtésekor játszottak. Az ifjú germán istenek játéka a zöld szigeten nem szórakozás – állapítja meg Moskovszky Éva –, hanem a kocka vagy a pálca vetésével egy új világ sorsát jósolják meg, döntik el.<sup>3</sup>

A sors megtudakolása, a *divinatio* mindig is foglalkoztatta az embert, aki a múlt és jelen történéseire, de még inkább a jövőre vonatkozó kérdéseire vár választ. Az ókoriak a kocka véletlen esésében sokszor az eleve elrendelt sors, az isteni akarat megnyilvánulását látták. Egyiptomban a naptártáblán játszott kockajátékkal a hónap napjainak szerencsését kívánták biztosítani. A római *Saturnaliák* rítusában kockadobással választották ki a bűnbakot, a sorsát pedig játéktáblán döntötték el. Az ókori Rómában a kockajátékot azért tiltották, hogy a rituális kockázást megóvják a profanizálódástól.<sup>4</sup>

A kockadobásos lépegető játékok két alapformából származtathatók: a keresztből és a spirálból. A kereszt alak nem más, mint a négy égtáj kijelölésével a világban való eligazodás első lépése. A kereszt szárainak metszéspontja szent hely: a kiindulás, a visszatérés és az újjászületés helye. Ezt az elképzelést őrzi az indiai eredetű *pachisi*, a mexikói *patolli* és a koreai *nyout* is.

A *pachisi* ma India nemzeti játéka. A kereszt négy ágának találkozásánál fekvő középmezőből indulnak el a játékosok, és körbejárva az ábrát ide, a „szent középbe” térnek vissza. A *pachisit* az angol utazók hozták Európába. Ez a játék adta az ötletet a 19. században Németországban megjelent *Lassan járj, tovább érsz* és az angol *Ludo* játékokhoz. A német változatnál egy fogadó áll a játéktábla közepén, vagyis elveszett a játék eredeti tartalma: az akadályokkal teli életút jutalma, a reinkarnáció gondolata, így a cél profánna lett. A *Ludo* játék még őrzi a menedékhely, a blokádnak, a páros összejátszás szabályait, de az 1910-ben megjelent *Ember, ne mérgeledj!* a játéknak már egy leegyszerűsített változata. Az európai változatokban a középpont elvesztette eredeti szerepét, már nem a születés helye: a bábuk a négy sarokból indulnak, és kiütésük esetén is ide térnek vissza, de győztesként még mindig a középpontba kell bejutni.

A *patolli* az aztékok táblajátéka volt. A spanyol hódítók 16. századi feljegyzéseiből tudjuk, hogy a játék kereszt alakú rajza a kalendáriumhoz kapcsolódik, és rituális, vallási ünnepeiken játszottak rajta. A játékleírás nem maradt fenn, de szabályai hasonlók lehettek a *pachisi*hoz. Ebből a játékból született az *Ide a sapkát* (*Fang den Hut*) elnevezésű játék. Újszerű, hogy a figurák nem egy irányba haladnak, hanem szabadon, bármely irányban léphetnek. Ha a játékos foglalt mezőre lép, nem üti ki az ott álló figurát, hanem foglyul ejti, „fejére húzza a sapkát”, és igyekszik visszakísérni a kiinduló helyre. 1927-ben Bauhaus stílusú grafikával, a Ravensburger kiadásában jelent meg a játék.

A koreai *nyout* eredete bizonytalan. Egyes kutatók igen réginek, mások viszonylag újnak, csupán néhány évszázadosnak tartják. A játéktáblán a „mindenséget” szimbolizáló keresztet övező kör látható, amelyen a játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban haladhatnak. Ha valaki dobott pontszámai alapján a kör és a

<sup>3</sup> MOSKOVSZKY, 2004. 39.

<sup>4</sup> MOSKOVSZKY, 2004. 40.

kereszt metszéspontjánál található különleges mezőre lép, lehetősége van a körív helyett a kereszt egyenes vonalán, kevesebb lépéssel eljutni a célba, a kereszt csúcsán lévő pontba.<sup>5</sup>

A lépegető játékok külön csoportját képezi az Indiából származó *Létra és kígyó*, amely a 19. században angol közvetítéssel került Európába. A libajátékhoz hasonlóan táblája az életutat szimbolizálja, ahol a létra az erényhez vezet, lerövidíti az utat az újjászületéshez, míg a kígyó a bűnbe ránt vissza. A hindu tanítás szerint a jó és a gonosz egy életen át elkíséri az embert. A játék meditációs eszköz, „út a nirvánához”, amely során a dobókockának szintén nagy szerepe van. Megpróbáltatásokkal és szerencsével átszótt életút áll a játékosok előtt az általában 10×10 mezős játéktáblán. Itt is csak közvetlen dobással érhető el a győzelem, a végső lelkiállapot elérése. Eredetileg csak a jót és a gonoszt jelképező létra és kígyó szerepelt a játéktáblán, később a szimbólumok eredeti jelentésének elvesztésével mulatságos ábrák, bohócok, cirkuszi és mindennapi jelenetek tűntek fel.<sup>6</sup>

Európa klasszikus lépegető játéka a libajáték, amely 63 mezős, spirális vonalvezetésű. Ez az ábra emlékeztet egy Kr. e. 2500 körül alkotott egyiptomi, összetekeredett kígyót ábrázoló kő játéktáblára. Továbbá ismert egy olyan, szintén egyiptomi provenienciájú, hasonló alakban megjelenő kígyót ábrázoló kő korong is, amelynek középpontja a kígyó feje, a farka pedig lúdfejben végződik.<sup>7</sup> Ez a spirál alakú lépegető játékok előtörténete szempontjából figyelemre méltó, igaz, közvetlen kapcsolat nem mutatható ki az egyiptomi korongok és a 16. század folyamán Európában létrejött libajáték között. A kígyó mint földben lakó lény a földistennők egyik állatszimbóluma, női princípium, amely összetekeredve spirális ívet ír le. Gyakori vedlése miatt vált a megújulás és az újjászületés szimbólumává. Ugyanezen az elképzelésen alapul a spirál vonalnak a Hold ciklusaival való összefüggése. A Hold a termékenység, a vegetációs körforgás jelképe. A spirál így a folytonosságot, a természet ciklikus megújulását, az örök életet szimbolizálja. A spirális játékmező másik jelképe a liba, amely a finn és karél mitológia egyes rúnáiban a világ teremtőjeként jelenik meg.<sup>8</sup> A liba a római mitológiában Jupiter hitvesének, Junónak, az anyaság és a jó házasság istennőjének, a római matrónák védőasszonyának szimbolikus és szent állata. A spirális játékmezőben a liba megjelenése tehát azzal magyarázható, hogy a lúd egyes mítoszokban a teremtéssel, az anyasággal áll összefüggésben, és mint termékenység-szimbólum kapcsolódik a *Magna Mater*-jelképkörhöz, amelynek központi motívuma az örök megújulás.<sup>9</sup> A spirálról, a megszakítás nélküli vonalról Paolo Santarcangeli *A labirintusok könyvében* így ír: a halhatatlanságot jelképezi, „a lélek hosszú útját, a soha meg nem szakadó fonalat, a világos, vagy éppen csak felvillanó megérzését annak, hogy van folytatás, létezik az élet-halál-élet dinamizmusa”. A kereszténység megjelenésével a spirál az örök élet jelképévé vált.<sup>10</sup>

<sup>5</sup> A *pachisi*, a *patolli* és a *nyout* játéokra vonatkozó irodalom: ALLEAU-MATIGNON, 1964. 343., 365., 381.; BELL, 1979. 1-11.; GLONNEGGER, 1988. 10-24.; GOODFELLOW, 1991. 61-63.; GRUNFELD, 1976. 27.; LUKÁCSY, 1988. 17.

<sup>6</sup> BARTHA, 1994. 44.; GLONNEGGER, 1988. 54-55.; GRUNFELD, 1976. 131-133.; LUKÁCSY, 1988. 39.

<sup>7</sup> GLONNEGGER, 1988. 38.

<sup>8</sup> PETRUHIN-HELIMSKIJ, 1988. 530.

<sup>9</sup> VRIES, 1981. 221.; HOPPÁL-JANKOVICS-NAGY-SZEMADÁM, 1996. 25., 46., 95., 119.; NEUMANN, 1972.

<sup>10</sup> SANTARCANGELI, 1970. 116.

Gnaeus Gellius és Firmicus Maternus művei alapján arra következtethetünk, hogy az antik Rómában a 63 év az ideális emberi életkort jelentette.<sup>11</sup> Ezen túl minden év az istenek ajándéka volt. Ez magyarázatot jelenthet arra, hogy miért éppen 63 az emberi életutat végigkísérő mezők száma. A libajáték Nyugat-Európában született meg a 16. század második felében. A korban feltűnően élénk volt a jelképek és az allegóriák iránti érdeklődés, illetve az igény ezek megjelenítésére a különböző művészeti ágakban. A manierista íróknál megjelenik a világ labirintus formában való elgondolása, Comenius is írt egy szatírt *A világ útvesztője és a szív paradicsoma* címmel.<sup>12</sup> Comenius művének szemlélete, illetve a társasjáték felépítése és szimbolikája között sok a hasonlóság. A morva pedagógus és bölcselelő műve abból az életérzésből fakad, amely a játéknak is vezérlő elve: elevenen élt ebben a korban a szövevényes utak rendszerébe zárttság érzete, ahonnan kiutat csak Isten kegyelme vagy a véletlen szerencse jelent.<sup>13</sup> Mindez szépen tükröződik a játékban is: az élet- és halálutat szimbolizáló spirálon, a 63 mezőn szerencsés, előrevivő állomások mellett megjelenik a börtön, a bezártság, a labirintus, a tévelygés és a rossz út választásának kockázata. A halál mezeje azonban az újrakezdés lehetőségét adja.

A libajátékban a játékos az életszimbólumok és a számmissztika alapján szerkesztett absztrakt életutat járhat be. Az egyes kiemelt mezők szimbolikus jelentése meglátásom szerint a következő:

- 6-os mező: a *híd* – elszakadás az otthontól, az iskoláskor kezdete, de az otthonnal való kapcsolat megmaradásának lehetősége is benne rejlik.
- 19-es mező: a *fogadó* (vagy *kocsma*) – a vándorévek, a tanulás, illetve a könnyelmű legényélet színhelye.
- 31-es mező: a *kút* – a kora férfikor, az ember saját életével való szembenezés és a házasság ideje.
- 42-es mező: a *labirintus* – a világban való eligazodás, az önálló döntés dilemmájának nehézségei.
- 52-es mező: a *börtön* – a rossz, felelőtlen döntés következménye.
- 58-as mező: a *halál*. Erre a mezőre lépve a játékos nem kiesik, hanem lehetősége van előlről kezdeni a játékot. Mint arról már szó esett, a spirál a megújuló élet szimbóluma, s a spirált magába foglaló játéktáblán a halál mezejére érkezés nem a véget, hanem az újjászületést teszi lehetővé.
- 63-as mező: az ideális emberi életkor vége, a megdicsőülés vagy a nagy cél elérésének pillanata.

A játék elnevezését adó libák az 5-ös mezőtől kezdve 4, illetve 5 mezőnként váltakozva előre- és hátrafelé nézve jelennek meg. Ha előrenéző liba mezejére lép a játékos, akkor amennyi pontot dobott, annyival léphet még előre, míg a hátra-néző libák mezejéről a dobott pontok számával vissza kell lépnie. A 9-es számnak kiemelt jelentősége van a játékban. A libák 5+4, vagyis 9 mezőnként jelennek meg; a 6+3-as és a 4+5-ös, vagyis a szintén 9 értékű dobáskombinációkkal már a játék kezdetén a 26-os, illetve az 53-as mezőre léphetünk. A játék utolsó állomása, a „dicsőség mezeje” a 63-as, a 7 és 9 szorzata.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> MOSKOVSKY, 2004. 71.

<sup>12</sup> COMENIUS, 1961.; HAIDER, 1985. 24–27.

<sup>13</sup> SANTARCANGELI, 1970. 246–247.

<sup>14</sup> A libajáték irodalmához lásd: ALLEAU-MATIGNON, 1964. 348–351.; GLONNEGGER, 1988. 38–52.; GRUNFELD, 1976. 127–130.; HAIDER, 2004. 95–100.; HIMMELHEBER, 1972. 163–169.; LUKÁCSY, 1988. 23.; WILCKENS, 1985. 17.

A játék felépítéséből, az életszimbólumok és a számmisztika összecsengéséből arra következtethetünk, hogy királyi udvarok tudósainak műve. A játéktípusról szóló legkorábbi feljegyzésben Francesco de Medici firenzei nagyherceg (1574–1587) egy libajátékot ajándékozott II. Fülöp spanyol királynak.<sup>15</sup> Az eddig ismert legkorábbi lépegető libajáték egy köre metszett „Fortuna játék”, a libák helyén Fortuna istenasszony alakjával. Ennek az lehet a magyarázata, hogy a játék esküvői ajándéknak készült az 1589-ben házasságot kötött Károly, Ausztria főhercege és Ausztriai Anna számára.<sup>16</sup> A tábla pompáját fokozza, hogy az egyébként üresen álló mezőkbe is díszítések kerültek, a tábla két oldalát egy víg dallam kottája zárja, középen a játékszabály olvasható.

Széchenyi Ferenc ajándékozta alapításakor a Magyar Nemzeti Múzeumnak azt a pergamenre festett, latin nyelvű, oktató szándékú játéktáblát, amelyet József főhercegnek, a nem sokkal később még gyermekfővel magyar királlyá koronázott I. Józsefnek ajánlottak a *kronosztichon* szerint 1687-ben.<sup>17</sup> Ez a játéktábla 57 spirálban tekeredő mezőből áll, közepén a játék kronológiai felosztása, a játékszabály és a játék menetére vonatkozó utasítások olvashatók. A fenti két sarokban ajánlás és intelem, lent az ostromlott Bécs és Buda képe látható. Az ajánlás a legsürgetőbb feladatra buzdít: „Az ottomán holdat teljesen megtörni és az összes tyrannust megfékezni, ez a Te művészeted. A hold által megszállt Buda felszabadítása első évfordulóján tisztelettel ajánlja Johannes Richardus de Messin.” A hangvételből arra következtethetünk, hogy a játék tervezője, esetleg alkotója a trónörökös egyik tanítója lehetett. A játéktábla egyes mezői egy-egy évszázad eseményeit tartalmazzák, és felölelik az emberiség történetét. A játék három részre tagolódik: az első rész a teremtéstől Ábrahám megjelenéséig, a 20. mezőig tart, a következő Krisztus születéséig, a 40. mezőig, a harmadik I. Lipót császár és József főherceg uralkodásával zárul. Világos az utalás arra, hogy a török az akkori Európa számára a legnagyobb veszély. Ennek megfelelően a libajáték halál mezejének itt a 7-es mező felel meg, ez Mohamed próféta fellépésének ideje. Ezen a mezőn fizet a játékos egy zsetont, és előlről kezdi a játékot.

A libajáték egyre kedveltebb lett, hamar felhasználták oktatási és nevelési célokra. Itáliában, Németországban, Angliában, Franciaországban, Hollandiában a 17–18. században színezett metszeteken, a 19. században már színes litográfián jelentek meg a tartalom és forma tekintetében egyre változatosabb lépegető játékok. A tartalmi színesedéssel párhuzamosan a transzcendens mögöttes, a *divinato*, a sors kifürkészése mindinkább háttérbe szorult, és helyére került a valós élet, az anyagi világ, s annak jelenségei, kihívásai. Mindez szorosan összefüggött azzal a folyamattal, ahogy a kapitalista gazdaság térhódításával új emberkép született, bekövetkezett a világ „varázstalanítása”,<sup>18</sup> a deszakralizálás. Így a földi életben belül elérhető sikerek, a gazdasági haszonra való racionális törekvés, a világi érvényesülés váltak egyre inkább motiváló tényezővé.

Kezdetben még a klasszikus akadályok figyelembevételével, később az új tartalomhoz igazodva változtatták a játékmezők számát, az akadályok vagy továbblendítő mezők helyét. Ovális, kerek, szögletes formában és megszámlálhatatlan változatban jelentek meg a történelmi eseményeket, heraldikai jelképeket, utazásokat,

<sup>15</sup> GLONNEGGER, 1988. 40.

<sup>16</sup> GLONNEGGER, 1988. 42–43.

<sup>17</sup> HAIDER, 2004. 95–109.

<sup>18</sup> Azaz *Entzauberung der Welt* Max Weber eredeti megfogalmazása szerint. WEBER, 1995. 128.

földrajzi, természettudományi ismereteket átadó képes játéktáblák. Több, az angol történelmet bemutató játék is Ádámmal és Évával kezdődik, mint például az *Új Egyetemes Történelmi és Kronológiai Játék* 1814-es és 1840-es kiadása, amely az aktuális uralkodóval, III. Györggyel és más korabeli neves személyekkel fejeződik be. Később az aktuális történelmi események érdekesebbnek bizonyultak: Viktória királynő házassága és trónra lépése (1837) alkalmat szolgáltatott újabb játékok megjelentetésére. A politikai eseményekre adott gyors reakciókra szemléletes példa az 1814-ben Párizsban piacra dobott *Kozák játék*. (A szövetségesek – oroszok, németek, angolok, svédok – 1814 tavaszán foglalták el Párizst.) A játéktábla 62 mezőjében az íjjal, nyíllal harcoló lovas kozákokat, az orosz hadsereg katonáit ábrázolták, a tábla négy sarkában Moszkva nevezetes épületei álltak (a Kreml, a Vörös tér, a Paskov-ház, a Városkapu). A 63. mezőben a pihenő, bográcsozó kozákok láthatók. Beszédesebb az 1820-ban kiadott *Brit és külföldi állatok* című lépegető játék alcíme: „Egy új játék, mely erkölcsös, tanító és szórakoztató, és arra indítja az ifjú elmét, hogy megismerkedjen a természet csodáival.” A játékhoz egy 56 oldalas füzet tartozik, benne a játékszabály mellett részletes ismertető az egyes állatokról. Két évvel később *A gyümölcskosár ízletes játéka* címmel egy moralizáló játék látott napvilágot. A színezett metszeten a gyümölcskosár mezőin nem gyümölcsöket, hanem olyan brit intézményeket találunk, mint a dologház, a bíróság, a Királyi Akadémia, iskolák, vakoda, kórházak, valamint a tudományok és a vallások közül is bemutat néhányat. A mezőkhöz magyarázatokat is fűztek az alkotók.<sup>19</sup>

A 19–20. század fordulóján jöttek divatba az olyan játékok, amelyek sportversenyeket dolgoznak fel (lovas derbit, autó- és motorfutamokat, futballmérkőzéseket). Egyes versenyjátékoknál megváltozik a játékmezők elrendeződése, a spirális utat felváltják az (akár párhuzamosan) körbefutó versenypályák. A 19. század végén az Egyesült Államokban jelentek meg az üzleti szellemű játékok. Az egyik első ilyen a *Bulls and Bears (Bikák és medvék)*, amelynek címe az emelkedő és csökkenő tőzsdei árfolyamokra utal, és egy tőzsdei nap eseményeivel ismerteti meg a játékosokat.<sup>20</sup> Az ifjúság körében egyre nőtt a sikeressé válás igénye, és így a befektetési társasjátékok népszerűsége is, hiszen ezeken keresztül játékos formában sajátíthatták el az alapvető gazdasági és pénzügyi ismereteket.

1904-ben Elizabeth J. Maggie *The Landlord Game (A háziúr)* címen szabadalmaztatta társasjátékát, amely Henry George adózási elméletére épülve korszerű gazdasági gondolkodásra készítette a résztvevőket. A játéktábla mezői a tábla peremén sorakoztak, a négy sarkot oldalanként 9-9 mező fogta közre. A tábla közepén négy felirat állt: Bank, Bérek, Közkincstár, és TRR (*Tax Resolution Representatives*: a bérleti díjából befolyó teljes összeg). Az egyes mezőkön az ingatlan eladási ára, illetve bérleti díja szerepelt. Ezenkívül mindennapi vagy alkalmi kiadásokkal – fenntartási költség, élelem, ruházkodás, luxusadó – és az örökség lehetőségével is szembesülhettek a játékosok. A tábla 22 kisajátítható ingatlant, börtönt és szegényházat jelölt. A szegényház szerepeltetése is érthető, ha tudjuk, hogy a játék éppen a kapitalizmus antiszociális struktúrája ellen irányult. A rendelkezésekre álló forrásokból nem lehet megállapítani, hogy eseménykártyák tartoztak-e már ehhez a játékhoz.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Az említett társasjátékokról: GOODFELLOW, 1991. 29–39.

<sup>20</sup> GOODFELLOW, 1991. 124.

<sup>21</sup> BARTA, 1994. 34–38.; GLONNEGGER, 1988. 114.

Ezen típus történetében az igazi sikert Charles B. Darrow philadelphiai mérnök változtatásai hozták. Elisabeth J. Maggie játéktábláján a telkek név nélkül, csak értékkel szerepeltek. Darrow a New Jersey állambeli Atlantic City utcáinak és vasútvonalainak nevével jelölte az egyes mezőket, ami praktikus pontosítás az ingatlan-adásvétel esetében. A legfontosabb újítás azonban a tulajdonlapok, illetve a szerencse- és jótékonyági alap kártyáinak bevezetése volt. Ezek segítségével, a rajtuk lévő utasítások révén színesebbé vált a játék, és megszületett a 20. század egyik legkedveltebb, új szemléletű játéka: a *Monopoly*. Megfigyelésem szerint a társasjátékok történetében ez az első alkalom a feladatlapok vagy szerencsekártyák használatára. Ez tette lehetővé, hogy eseményekben, feladatokban kibővüljön az alapjáték. Bármi is a játék története, célja, így az ahhoz vezető út sokkal változatosabb és életszerűbb lett. A *Monopoly*, amely már ingatlanpiaci lépésekről, a tőzsdézésről, a meggazdagodás útjának lehetőségeiről szólt, 1935-ben került forgalomba a Parker cég kiadásában az Egyesült Államokban. 1936-ban már Németországban is megjelent, Berlin utcaneveivel és középületeivel, „esemény-” és „közösségi” kártyákkal, de ott rövidesen be is tiltották. A korábbi lépegető játékok is gyakran használtak pénzérméket, de ezek mindig azonos értékűek voltak. A *Monopoly* típusú játékokban, de már a korábbi tőzsdejátékokban is, különböző értékű „papírpénzek” szerepeltek, amelyekkel a valóságos üzleti élet árfolyamain lehetett ügyleteket bonyolítani a játékban.<sup>22</sup>

A lépegető játékokon belül a spirál formájú libajáték története azért különösen fontos, mert a játéktábla gondolatilag oly szilárdan építkezik, hogy közel ötszáz év múltán is alapját képezi sok játéknak, ugyanakkor lehetőséget ad újszerű megoldásoknak is. Az először a *Monopoly*-ban alkalmazott szerencsekártyák, feladatkartyák és egyéb kiegészítők új típusú társasjátékok létrejöttének lehetőségét teremtették meg. Ezekben a stratégiai, kombinációs, műveltségi, kommunikációs és önismereti játékokban a résztvevők már nem csupán lépegetnek, hanem aktív szereplőkké válnak. Ezzel a 20. század közepétől egy új fejezet kezdődött a társasjátékok történetében.

Az 1940-es évek elején *Capitaly* néven Magyarországon is napvilágot látott a játék budapesti utcanevekkel, a MÁV, a HÉV, a BSZKRT<sup>23</sup>, az Elektromos Művek és a telefontársaság felvásárlásának lehetőségeivel. A magyar változat is tartalmazott szerencsekártyákat. A *Capitaly* követte a *Monopoly* formáját és szabályait. A politikai események miatt azonban a *Capitaly*-t rövid ideig forgalmazták Magyarországon: a második világháború után kiépített szocialista kurzus ideológiájával az ellenségesnek nyilvánított politikai és gazdasági rendszer működését bemutató játék továbbhi árusítása és használata nem volt összeegyeztethető. Így szükségessé vált a nagy múltú játék szocialista szemléletű újrakiadása. A Rákosi-korszakban meg is született az új változat, a *Teljesítsd a tervet!* (1950). Formáját tekintve a *Capitaly* volt az előkép – a játékmezők ugyanúgy a tábla peremén helyezkednek el –, azonban a magántulajdon gyarapítása helyett a résztvevők a játék elején elkészített „beruházási terveiket” igyekeztek teljesíteni. A résztvevők egy-egy szocialista országot képviseltek. A játéknak némi ironikus színezetet adott, hogy míg milliárdos beru-

<sup>22</sup> A *Monopoly*-ra vonatkozó irodalom: ALLEAU-MATIGNON, 1964. 328–329.; GLONNEGGER, 1988. 112–115.; HAMMER, 1997.; PRITCHARD, 1983. 186–187.

<sup>23</sup> Budapest Székesfőváros Közlekedési Részvénytársaság (1922–1949).

házások felett kell dönteni a résztvevőknek, a játéktábla közepén lévő ábra szerint kicsi gyerekek azok, akik igyekeznek teljesíteni a tervet.<sup>24</sup>

Az 1960-as években a játék új változata jelent meg a *Gazdálkodj okosan!* címmel. A játék a Rákosi-kori előzményekhez képest szűkebb lehetőségeket kínál, csupán a szocializmus biztosította, mindenki számára elérhető kis lakást és annak berendezéseit lehetett megszerezni. A starthelyről kapott pénzforrás itt is biztos anyagi segítség, de ezen kívül jövedelmet hozhat a lottó- és totónyeremény, az újtásért és a jó munkáért járó jutalom, a békekölcsön nyereménysorsolásán és a takarékbetét-sorsoláson nyert összeg. A szabadidő eltöltésének lehetőségei is szerények: pl. „*Beutalót kaptál Siófokra. Üdülj kedvezményesen!*”, vagy „*Olvass! Az olvasás kelleme, hasznos, olcsó szórakozás.*”<sup>25</sup> 1981-ben, amikor Magyarországot a legvidámabb barakként emlegették, *Takarékoskodj!* címmel jelent meg a játék újabb változata. Itt már lehetősége volt a játékosnak a bérlakás mellett családi házat is birtokolni, sőt nyaralója is lehetett, valamint fizethette az épület- és lakásbiztosítást. IBUSZ társasutazással ellátogathatott Leningrádba, az olasz tengerpartra, de fogadhatta külföldi rokonait is. Adót már kellett fizetnie, de a legfőbb pénzforrást még mindig a nyereménybetétkönyv, a lottónyeremény és a borítékos sorsjegy kínálta.

A *Monopolyn* és *Capitalyn* keresztül a játékosok megélték a korai kapitalizmus szellemiségét, a *Teljesítsd a tervet!* játékban az 1950-es évek tervteljesítő időszakát, majd az 1960–1970-es évek *Gazdálkodj okosan!* játékaival a lassú előrejutás idejét. A *Takarékoskodj!*-ban (1981) már a megújuló lehetőségekkel élhettek. Ezek a táblás játékok különleges tanúi koruknak, hiszen alkalmasak azon változások végigkövetésére, amelyek a gazdaságfilozófia és a tárgyi kultúra terén álltak be a 20. századi Magyarországon.

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### ALLEAU–MATIGNON

1964 ALLEAU, René – MATIGNON, Renaud: *Dictionnaire des Jeux*. Paris, Tchou, 1964.

#### BARTHA

1994 BARTHA Árpád: *A játék. Útmutató pedagógusoknak a játék szerepének, alkalmazási lehetőségeinek bemutatásához*. Budapest, Tárogató, 1994.

#### BELL

1979 BELL, Robert Charles: *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York, Dover, 1979.

#### BOLGÁR

2008 BOLGÁR Dániel: Melyik a rendszerváltó nemzedék? A „Gazdálkodj okosan!” és a 80-as évek gyermekei. *Holmi*, 20. (2008) 8. sz. 789–804.

#### COMENIUS

1961 COMENIUS, Johannes Amos: *A világ útvesztője*. Budapest, Magyar Helikon, 1961.

<sup>24</sup> HAMMER, 1997.; SZAKOLCZAI, 1997a.

<sup>25</sup> BOLGÁR, 2008.; HAMMER, 1997.; VÁCZI, 1995.; VÁCZI, 2008. 9–11.

**GLONNEGGER**

1988 GLONNEGGER, Erwin: *Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte*. München (Hugendubel), Ravensburg (Maier), 1988.

**GOODFELLOW**

1991 GOODFELLOW, Caroline: *A Collector's Guide to Games and Puzzles*. London, Chartwell, 1991.

**GRUNFELD**

1976 GRUNFELD, Frederic V.: *Spiele der Welt. Geschichte, Spielen selberrnachen*. Frankfurt, Wolfgang Krüger, 1976.

**HAIDER**

1985 HAIDER Edit: A „libajáték”. Jegyzetek egy társasjáték születéséről. *Forrás*, 17. (1985) 10. sz. 24–27.

2004 HAIDER Edit: A gyermekfövel magyar királlyá koronázott I. József történelmi játéka. In: *Játszani jó! Történelmi barangolás a játékok birodalmában* (Kiállítási katalógus: Budapest: Budapesti Történelmi Múzeum. Szeged: Móra Ferenc Múzeum). Szerk.: D. MÁTUZ Edit – RIDOVICS Anna. Budapest – Szeged (Budapesti Történelmi Múzeum – Magyar Nemzeti Múzeum – Móra Ferenc Múzeum), 2004. 95–112.

**HAMMER**

1997 HAMMER Ferenc: Lépj előre egy mező! A Gazdálkodj okosan és a Monopoly világképéről. *Café Babel*, 23. (1997) 1. sz. 51–61.

**HIMMELHEBER**

1972 HIMMELHEBER, Georg: *Spiele. Gesellschaftspiele aus einem Jahrtausend*. (Gyűjteményi katalógus: München: Bayerisches Nationalmuseum.) München–Berlin, Deutscher Kunstverlag, 1972. (*Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums*, 14.)

**PETRUHIN–HELIMSZKIJ**

1988 PETRUHIN, Vlagyimir Jakovlevics – HELIMSZKIJ, Jevgenyij Arnoldovics: Finnugor mitológia. In: *Mitológiai enciklopédia*. 1. köt. Főszerk.: TOKAREV, Szergej Alekszandrovics. Budapest, Gondolat, 1988. 530–534.

**HOPPÁL–JANKOVICS–NAGY–SZEMADÁM**

1996 HOPPÁL Mihály – JANKOVICS Marcell – NAGY András – SZEMADÁM György: *Jelképtár*. 4. kiadás. Budapest, Helikon, 1996.

**LUKÁCSY**

1988 LUKÁCSY András: *Játszd újra! A világ 100 alapjátéka*. Budapest, szerzői kiadás, 1988.

**MOSKOVSZKY**

1985 MOSKOVSZKY Éva: Játék és világkép. *Forrás*, 17. (1985) 10. sz. 15–28.

2004 MOSKOVSZKY Éva: *Sors és játék. A táblás játékok eredete és őstörténete*. Budapest, Ráció, 2004.

**NEUMANN**

1972 NEUMANN, Erich: *The Great Mother*. Princeton, Princeton University Press, 1972.

**PRITCHARD**

1983 PRITCHARD, David: *Das große Familienbuch der Spiele*. München, Mosaik, 1983.

**SANTARCANGELI**

1970 SANTARCANGELI, Paolo: *A labirintusok könyve. Egy mítosz és egy szimbólum története*. Budapest, Gondolat, 1970.

**SZAKOLCZAI**

- 1997a SZAKOLCZAI Attila: Korszakok játéka, játék a korszakokkal. „Teljesítsd a tervet!”, „Gazdálkodj okosan!” *História*, 19. (1997) 5–6 sz. 64–66.
- 1997b SZAKOLCZAI Attila: Történelmi játék-múlt. *Beszélő*, 2. (1997) 6. sz. 109–115.

**VÁCZI**

- 1995 VÁCZI Mária: „Gazdálkodj okosan!” A táblás játékok társadalmi üzenete. *Magyar Iparművészet*, 3. (1995) 5–6. sz. 63–64.
- 2008 VÁCZI Mária: *Szórakoténusz Játékmúzeum és Műhely táblás társasjátékainak gyűjteménye*. Kecskemét, Bács-Kiskun Megyei Önkormányzat Múzeumi Szervezete, 2008. (*Szórakoténusz Játékmúzeum és Műhely gyűjteményei*, 4.)

**VRIES**

- 1981 VRIES, Arthur De: *Dictionary of Symbols and Imagery*. Amsterdam, North Holland Publishing Company, 1981.

**WEBER**

- 1995 WEBER, Max: *A protestáns etika és a kapitalizmus szelleme*. 2. kiad. Budapest, Cserépfalvi, 1995. (*A társadalomtudomány klasszikusai*)

**WILCKENS**

- 1985 WILCKENS, Leonie von: *Spiel, Spiele, Kinderspiel*. (Kiállítási katalógus: Bonn: Landesmuseum.) Nürnberg, Germanisches Nationalmuseums, 1985.