

www.tudorjatek.hu

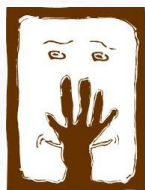
A Tudor játékcsalád



Sütheő László

Magyar Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeum

***XI. Országos Ördöglakat Találkozó
Budapest, 2017. november 11.***



A Tudor játékcsalád születése

1994-95

23 évvel ezelőtt egy fiatal házaspár egy táblajátékos könyv alapján elkészített néhány táblás játékot....

...kezdetlegesen kialakítás...fenyőfából...filctollal...fa tiplivel

1994. AUGUSZTUS 12. PÉNTEK

KULTÚRA

A fáraók senetet játszanak

TIBOR VIRÁG

Batu kánt félelmetes hordái türelmetlenül várták a csata reggelén. Már égtek a vágótól, hogy végre öljenek, leigázzák a gyenge népeket. De a vezér sehol...

—Hát hol lett volna. Játszott. Az *Ijászok* című tatár taktikai játékot — mondja Sütő László, Szombathelyről *elszármazott* okleveles vízépítőmérnök, akit mostanság az ősi, kultikus játékok tanulmányozása és gyártása jobban érdekel, mint Bős-Nagygyáros ügye.

—Ha nem tévedek, önnek most a *Dunakiliti víztározói kéne építenie, vagy Bóst, ehelyett...*

—Ehelyett tanítok egy győri szakmunkásképzőben és ősi, szakmunkra ismeretlen játékokat készítek. Az egész Márci fiam megszületésével kezdődött. Újdonsült apaként elhatároztam, végigjáróm a játékboltokat, hogy vegyek a fiannak valamit. Ekkor döbentem rá, hogy mennyire rosszak azok a játékok, amelyekkel a gyerekek manapság játszanak. Úgy től magasságában akadt a kezembe egy játékokkal foglalkozó könyv. Az olvasottakon felbuzdulva a volt osztálytársaimnak ajándékba csináltam egy-két fa-

kezdtem a társasjáték-leírásokat. Nagyrészt ókori és középkori játékokat.

—A *gyerekek manapság a Barbie-babák, vagy a kommandósjátékok után sóvárognak...*

—Igen, de ezek a játékok, illetve a mai társasjátékok nem fejlesztik annyira a gyerekek logikai készségét, nem annyira el-

mésék, nem tolmácsolják meg az agyat — mondja Sütő László.

—Szép színesek, de gondolkodásra nem ingerelnek. Egy pedagógus-

továbbképzésen tartottam előadást az ősi játékoknak a tanításban való felhasználásáról. Nagy sikert arattam vele. Ugyanis az ősi játékok előnye, hogy csak természetes anyagból készülnek, és több játékot — például a Hanoi-torony címűt — még oktatásra is lehet használni. Régen az imákat szám-

lálták vele — ahogy nálunk a rózsafüzérrel —, de egy francia tudós rájött arra, hogy matematikai feladatokra is alkalmas. Egyszerűbbek voltak, mint a

—*Mindig csak az a fránya iskola...*

—Nemcsak a tanulásnál hasznosak ezek a játékok, hanem az unalmas hétköznapokba is hoznak némi izgalmat. A stratégiai játékok közül ma a sakké a főszerep. De régen voltak olyan játékok, melyek felkészítettek a nehezebb feladatokra.

számítógéppel akarnak. Borzasztó, hogy idáig jutottunk...

—*Honnan jutottunk idáig?*

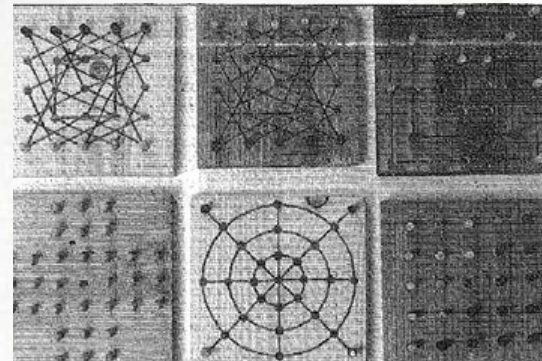
—Kutatgatásaim során azt tapasztaltam, hogy a játékok zöme Egyiptomból származik. Például az *Alquerque* — a dáma őse — arab közvetítéssel jutott el Egyiptomból Spanyolországba, ahol Bölcés Alfonz spanyol uralkodó jegyezte fel a szabályait. Az Indiából származó osztályt *trick-track* néven az osztlások, *backgammon* néven az angolok használják még ma is. De a középkornak is nagy játékkultúrája volt. Az év egyharmada vallási, vagy egyéb okokból akkor szabad volt. Ilyenkor az emberek otthon szórakoztak. A játékok kialakulásának van egy íve, az ókorban kultikus szerepet töltek be, a középkorban pedig már elszakadva az isteni tartalomtól a szórakozás lett a fő cél.

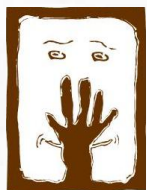
—*Az ókorban jóslásra használták?*

—Is. A kutatók találtak olyan egyiptomi rajzokat, amelyen a fáraó *senet* játékot játszik, az istenekkel. A néprajzkutatók valószínűsítik, hogy az ókori uralkodók azt tudakolták meg a játék segítségével az istenektől, hogy mi lesz a lelkükkel a túlvilágon. Érdekes, hogy az egyiptomiak a dobókocka helyett fél-



Vas Népe 1994





Játékaink

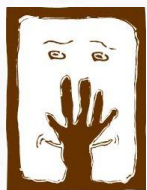
**Ma már közel 60 féle különböző táblás játékunk van
Játékleírás, történeti gyűjtemény**



könyvsorozat



A Távol-Kelettől Amerikáig, a Lappföldtől Afrikáig - az ókortól napjainkig



hnefatafl

fellahok
csatája

mankala

Brahma

senet

tablut

piramisa

alquerque

róka és a libák

ugrató

hszami sogi

ostromjáték

asztar

remetejáték

vari

színcserélő

halatafl

több tucat ókori és középkori
táblás játék létezett



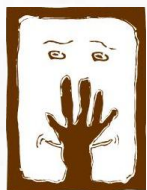
Ókor

A legtöbb táblás játék ókori eredetű (őskori ? – Moskovszky)

Egyiptom, Görögország, Afrika, Távol-Kelet

Kultikus célokat szolgált, számmisztika, termésjóslás

Sok játékhoz ma is szigorú hagyományok kötődnek



...középkor...

A táblás játékok a középkorban váltak igazán játékká. A kultikus célok halványulnak, az utazók magukkal viszik szerte a világba, kialakulnak a változatok.

P1.: Közép-Amerikába a rabszolgák „viszik” magukkal.

DE néhány játék a törzsi kultúrák eszköze marad



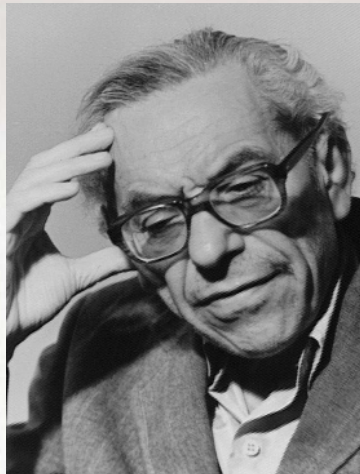


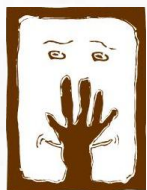
...újkor és napjaink...

Matematikusok, gondolkodók, mérnökök újításai,
feladványai

E. Lasker, Gale, Piet Hein, Yamamoto, Black, Best,
Graham, Meirowitz stb

Modern játékipar: pl.: gigamic játékok





A mankala típusú játékok

ba-ava

gabata

hus

wari



awari

baré



pallanguli

lontu-holo

chisolo



A mankala típusú játékok elterjedése

Physical Map of the World, June 2003

Legend:
• Independent state
• Dependent or area of special sovereignty
• Island / island group
• Capital
• International boundary
• National boundary
• International date line
• International water boundary





afrikai életkép



kirgíz játékosok



*ajándéktárgy
Afrikából*



Alquerque és a Róka és a libák változatai



Hnefatafl, tablut



A tablut egy kora középkori játék. A sakk elterjedése előtt Európa legismertebb és legbonyolultabb játéka volt. Csak egy táblatöredéket találtak belőle a régészek, s leírását egy X.sz-i kódex őrzi.

A játék szabályait 1732-ben Carl Linné, svéd természettudós, botanikus jegyezte le északi utazásai alkalmával. Szakértők szerint ez a játék a hiányzó láncszem az egyszerűbb táblás játékok (alquerque, ostábla) és a stratégiai játékok királya, a sakk között.

A játékot sok variánsban, több táblamérettel, és ennek megfelelően többfajta kezdeti felállással játszották.

Ostábla

Egy ősi indiai monda szerint a bölcs Quaflan kitalált egy játékot, melyben ketten játszanak egy táblán. A két-két játékos 12-12 mezőt és összesen 30 kavicsot használ. Később elterjedt az egész világon. Rómában a császárok kedvelt játéka volt. Claudius könyvet írt róla; Nero egy játszámára 400.000 sestertiust tett fel, el is vesztette; Commodus pedig egyszer egy afrikai ellenőrző körútra szánt összeget játszott el. Születtek róla versek, könyvek, epigrammák. Szabályai az idők során módosultak. A Balkánon és Erdélyben ma is nemzeti játék.



Senet

A **senet** a világ egyik legősibb társasjátéka. Egyiptomi piramisok feltárásakor találtak ilyen táblákat, a legősibbet Tuth-Anch-Amon sírjában, ez 5600 éves. Természetesen akkoriban nem játékként használták, hanem valószínűleg kultikus célokat szolgált. Találtak olyan rajzokat, melyen egy egyiptomi előkelőség játszik *senetet* egy istennel. Feltételezik, hogy jóstábla volt valaha, és a lélek túlvilági útját követték rajta végig. A szabályokat utólag rekonstruálták. Az eredeti tábla alatt egy kis fiók volt, benne a dobópálcák és a bábuk. Egy ősi példányt a British Múzeum őriz. Külön érdekesség a dobópálcák használata. A dobópálcák a mai dobókocka egyik őse volt



*Id. Illa Gyula
kőfaragó mester munkája*



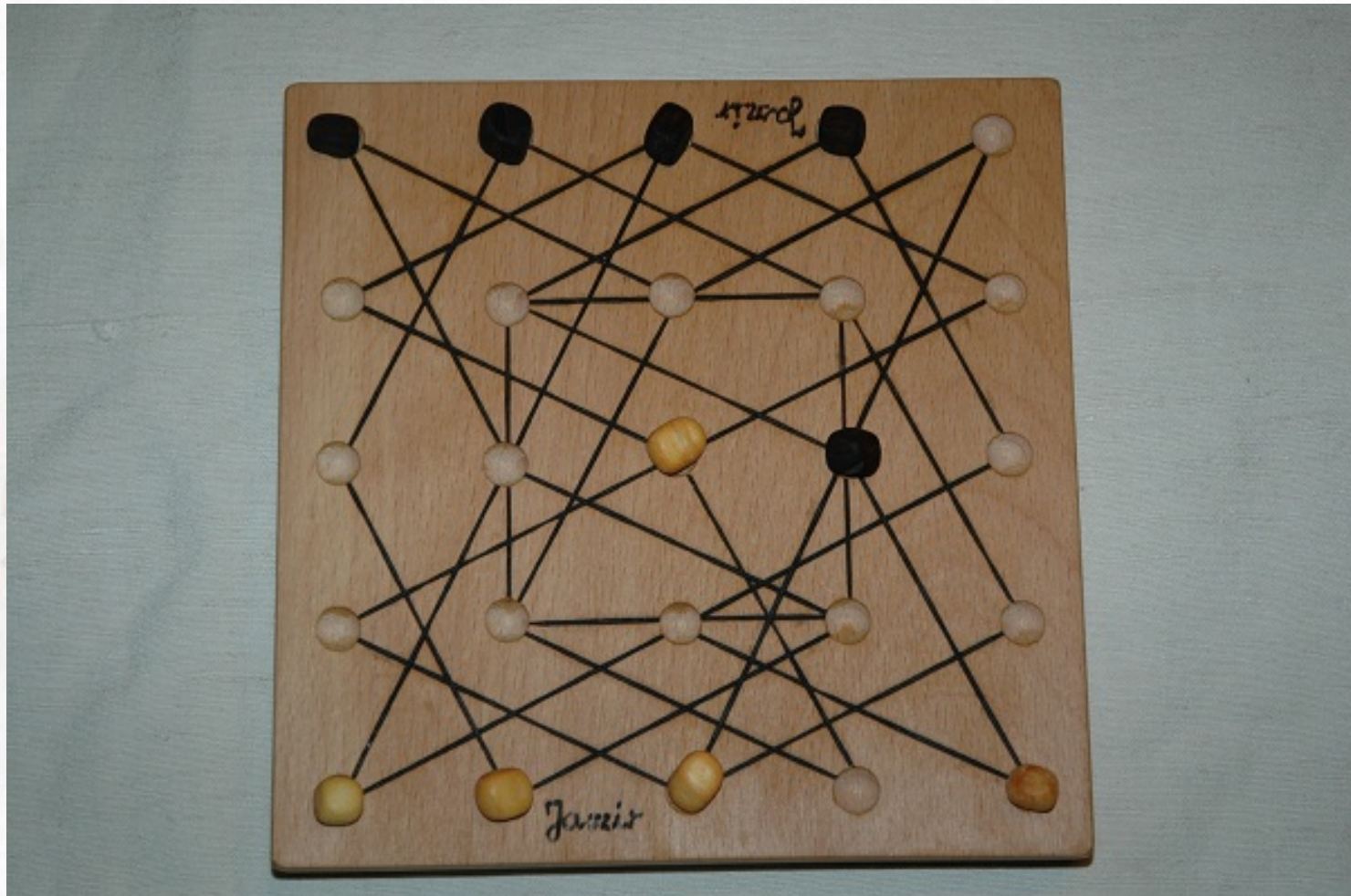
*fa senet a szombathelyi
gyermeknapon*

Kelet



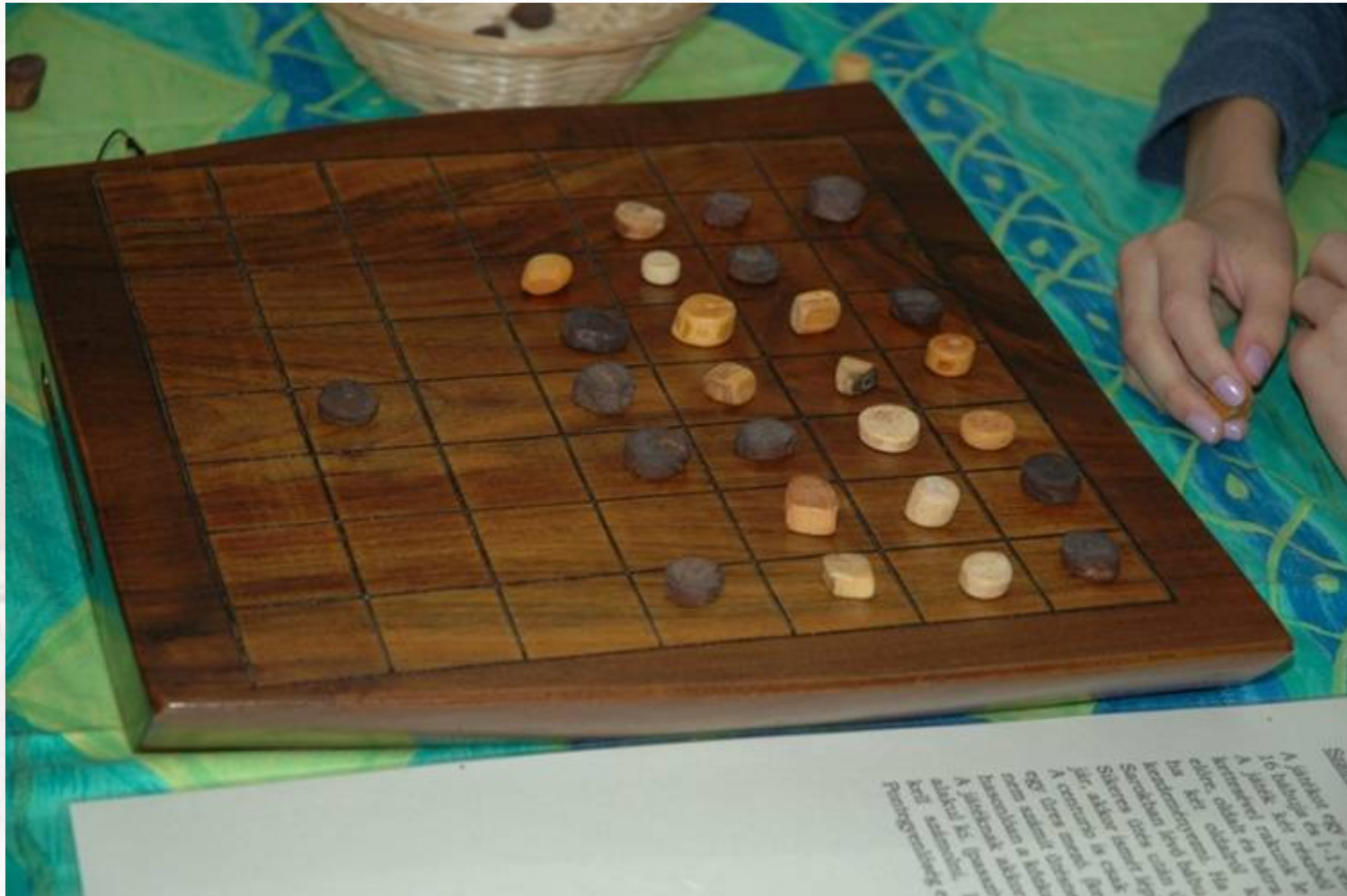
Kína – Tizenhat katona

Kelet



Mongólia – Jaszír

Kelet



*Japán – Hszami sogi,
japán ötös*

Kelet



Brahma hívőinek számára a benaresi templom kupolája alatt van a világ középpontja. Egy piramissal jelölik meg, amelyet maga Brahma helyezett el ott. Ugyanakkor a papok feladatává tette, hogy bizonyos szent szabályok szerint bontsák le ezt a piramist. Amint ez megtörténik, elérkezik minden dolgok vége. Brahma piramisa nem nagy, összesen 64 db aranykorongból áll, amelyek közül mindegyik valamivel kisebb, mint az alatt levő. A papok már évezredek óta fáradoznak lebontásán, eddig még nem végeztek vele, s így a világ ideje is halad tovább...(kb. 1 169 milliárd évig)

India – Brahma piramisa

Néhány példa a XX. századból



Gáncsoló - David Gale, amerikai matematikus

Néhány példa a XX. századból



*Hex - Piet Hein, dán
matematikus*

Néhány példa a XX. századból



*Színbarkochba (mastermind)
Mordecai Meirowitz, Románia/Izrael*

Néhány példa a XX. századból



Laska - Emanuel Lasker
Németország/USA

Néhány példa a XX. századból



Yamamoto/Japán

„Vargha Balázs játékaik”



szomszédjáték

„Vargha Balázs játékaik”



Hadrend

„Vargha Balázs játécai”



Teknősbékajáték

Néhány játék, ami nem is táblás játék

Betűnégyzet

Euler-négyzet



Ramsey tétele

Bűvös kocka kicsit másképp

Betűnégyzet

SATOR = magvető

OPERA = erőlködve
(gonddal)

TENET = tart

AREPO = ???

ROTAS = kerekeket



Pompeji romjainál találta Matteo della Corte professzor, tehát Kr.u. 79 előtt keletkezhetett, de találtak ilyen táblát Aquincumban is.

Betűnégyzet

G. Germain latin eredetet tételezve föl, a *rotas* szót az *Ez 1,4-28* látomására vonatkoztatja: „spiritus vitae erat in rotis”, „et aspectus rotarum et opera quasi sit rota in medio rotae”. Azaz, a kerek koncentrikusan helyezkednek el, mint az ég szférái, amelyeken Isten trónja van.

A betűkből kirakható a Miatyánk kezdő sora: PATER NOSTER

1743-ban egy szász hercegség rendeletében előírták, hogy minden házban ilyen feliratú tányérokat kell tartani, s ha tűzvész támad, ezekből egyet a tűzbe kell dobni.

Mikszáth egyik novellája is említi (Ne nyitogassuk a történelmet 1885): *„Elárulta ezért az összegért a hazát, pedig Gábornak is volt egy szent amulett a nyakában, azzal a visszafelé is olvasható körirattal: »Sator Arepo Tenet Opera Rotas«, a kuruc asszonyok azt hitték, az ilyesmi megóvjá a férjeiket a kísértetbe jövéstől.”*

Ez nem játék!

Betűnégyzet

hogyan lehet mégis játék?

„Ördög vigye a problémáidat: feltettem magamban, hogy csinálok egy sator-arepot magyarul, s egészen belefájdult a fejem.”



1882



Euler-négyzet



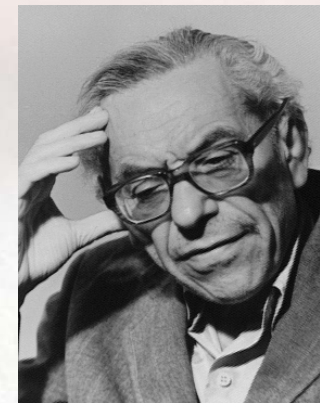
0	2	3	1
3	1	0	2
1	3	2	0
2	0	1	3

Prof Eső Péter, oxfordi professzor

Ramsey-tétel

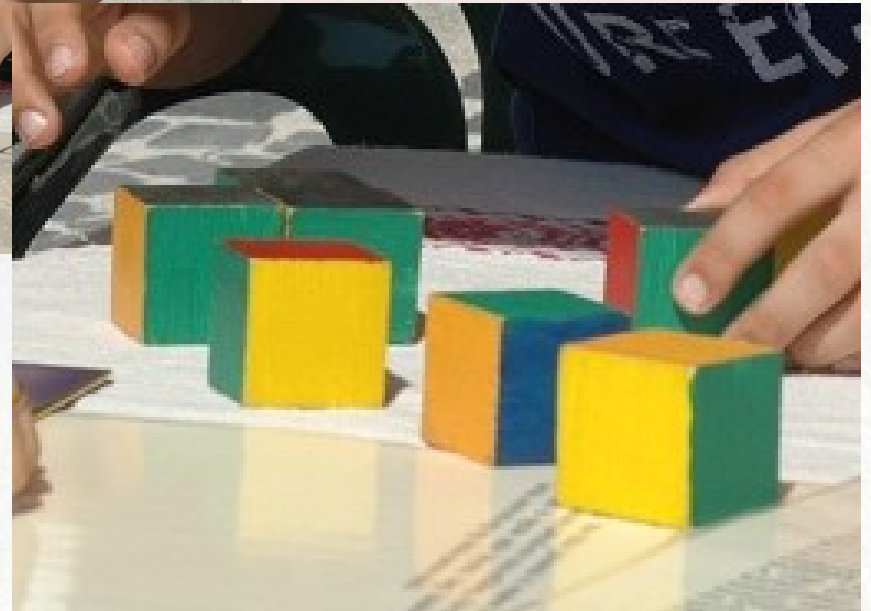


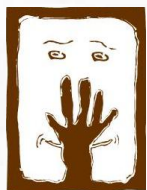
Miként rendezhető el az első 16 szám úgy, hogy sehogy se találjunk benne 5 db elemből álló növekvő vagy csökkenő számsort?



Erdős Pál

Bűvöskocka - kicsit másképp





Játszóházaink 2009 óta

47 település

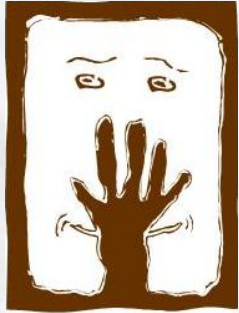
135
játszóház



több ezer
játszótárs



84 helyszín



www.tudorjatek.hu

*„Játszani annyi, mint felfüggeszteni az élet mindenhatóságát
felettünk.”
(Zalán Tibor)*

Köszönöm megtisztelő figyelmüket !

Sütheő László

www.tudorjatek.hu

kis.sutheo@tudorjatek.hu