

# Ha hétfő, akkor Quiznight

Nagyváradon is népszerű a kocsmakvíz

Melyik az a játék, amelyet öt országban játszik rendszeresen háromezer ember magyar nyelven? – akár ez is lehetne a hétfőnként Nagyváradon megtartott kocsmakvíz egyik kérdése. A helyes válasz pedig: a Quiznight.

A hét legutáltabb napja rendszerint a hétfő, kivéve, ha kocsmakvízre jársz. Akkor ugyanis a hétkezdés nehézségeit felülírja az, hogy tudod: este vetélkedőre méész, és amellet, hogy barátokkal találkozol, az agyad is pörgeted a könnyebb vagy nehezebb, viccesebb vagy komolyabb, érdekebb vagy köznapibb, vagy akár idegesítő kérdéseken, képrejtvényeken, anagrammákon, feladatokon.

Tizedik évadában jár a Quiznight, a quiznight.hu honlapja szerint a nemzetközivé lett bajnokságban öt országban 1796 csapat játszik többé-kevésbé rendszeresen. Nagyváradon 18 csapatot regisztráltak, általában 15-16 csapat ül le hetente a Gekko pubban az asztalokhoz, hogy pontokat szerezzen és – bármilyen közhelyesnek tűnik is ez – szórakozva tanuljon is. Játékosként állíthatom: a kvízestek egyik nagy előnye többek között az, hogy ritkán méész haza úgy egy-egy forduló után, hogy ne maradj valamilyen, számodra új információval.

Abban a korban, mikor sokan, sokféle eszközzel próbálnak közösséget építeni, külön erőfeszítések nélkül alakul, formálódik a közösség a játék helyszínein.

Bartha Álmos, aki ezt a vetélkedőfajtát Magyarországon meghonosította, el is mondta: bár örült volna annak, ha valamelyik nagyobb sajtóorgánium felfigyel a tizedik évadában járó Quiznightra, és hírét viszi, utólag nem bánja, hogy nem így történt, mivel nem lett belőle trendi, divatos valami, ami utóbb eltűnik a süllyesztőben. Azok, akik játszanak, azért maradtak ott, mert barátok, ismerősök ajánlották

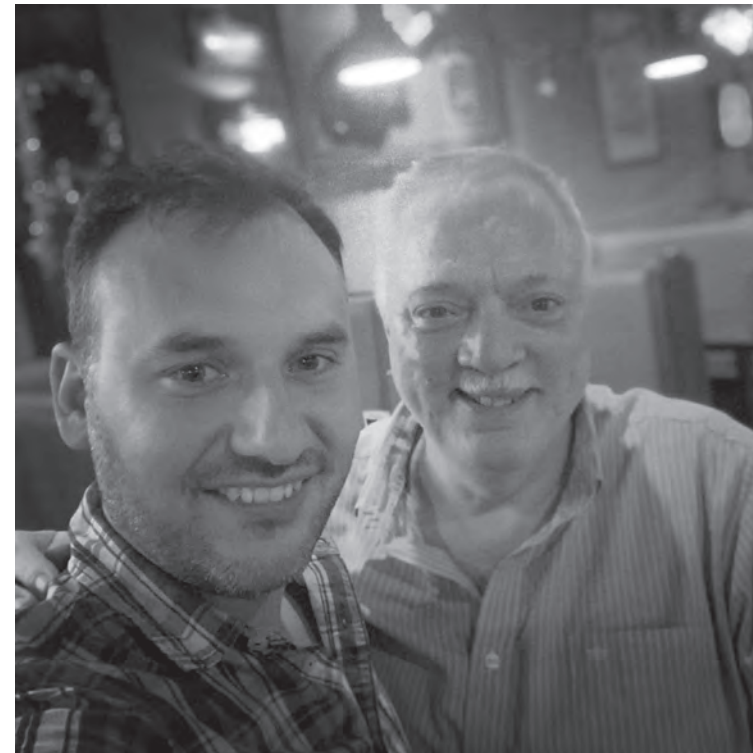
nekik a hétfői alkalmakat, és megszerették a kvízesteket.

## Kvízközösség épült

Bár kínait tanult, latint tanítani ment ki első alkalommal Kínába, ott találkozott először a kvízzel, mesélte Bartha Álmos. A játéknak ezt a formáját Magyarországon ő honosította meg, s azóta Romániában – büszkén mondhatjuk, hogy először itt Nagyváradon –, Ausztriában, Szerbiában és Írországban is rendszeresen játszanak, hetente mintegy háromezren.

Bartha Álmos tehát Kínában, az egyetemen találkozott először a játékkal, ott annak szervezője, Frank Vaughan reklámozta, és ez vált a csütörtöki állandó programjukká. Miután hazatért, mindenkinek mesélt arról, hogy ez mennyire jó időtöltés, és ment volna játszani, csak éppen sehol nem talált olyan kvíz, amely nyilvános lett volna. Az ELTE bölcsészkarán volt például, de zárt körű, ezért hát megcsinálta ő maga.

Szentendrén indította, de hamarosan Budapestről is kezdek kijárni a vetélkedőkre, látszott, hogy ez a fővárosban is működhetne, ám egy évbe telt,



míg megtalálták a helyet maguknak. Aztán egy ismerőse elmondta Bartha Álmosnak, hogy Pécsre megy tanulni, ő ott honosította meg a játékot, Twitteren bejelentkezett valaki, aki Szegeden indította el. Más, aki Szegeden végezte az egyetemet, elköltözött Szolnokra, újabb valaki Kecskemétre, ők is vitték magukkal a vetélkedőt.

Az ausztriai Grazból telefonon hívták fel, mesélte Álmos, hogy játszanának, az ő öccse, aki már Budapesten is beugrott a játékba, akkor Grazban élt, hozzá irányította az érdeklődőket, így Ausztriában is játszani kezdtek. Az első nem magyarországi helyszín mégsem Graz volt, hanem Újvidék. Csorba Lóci, a Lóci játszik együttes aktív tagja az egyik játékra elhozta egy barátnőjét, Szerda Zsófit, aki nagyon aktív szervező, és ő is elmondta, hogy vinné tovább a játékot Szabadkára. Velük játszott egy csapat, ők vitték el Magyarországra. Ezután jött a grazi telefonhívás, majd Nagyvárad, aztán Írország. Romániában egyébként Kolozsváron és Baróton játszanak még csapatok. Írország mellett Németországban is játszottak egy darabig, de ott nem ragadt

meg a vetélkedő, mindkét országban olyanok indították el, akik már valahol jártak kvízre, és a Kőrösi Csoma Sándor programmal kerültek külföldre. A program célja, hogy az ott élő magyaroknak tevékenységeket szervezzenek. Havonta egyszer Melbourne-ben és Los Angelesben is tartottak kvíz, de kértek már tőle Európáról anyagokat Nepálban megtartott játékokra is, mondta Bartha Álmos, aki maga is vezet vetélkedőket, jelenleg a Noked Csak Dezső! nevű budapesti szórakozóhelyen.

Szerinte egyébként más a hangulata a játéknak Budapesten, és más vidéki városokban. A fővárosban kicsit személytelenebb lett, míg a kisebb közösségekben többnyire olyan csapatok játszanak, amelyek tagjai ismerik egymást. A hétfőnkénti kvízzjáték nagyon jól össze tud tartani csapatokat, baráti köröket, családokat, van rá példa, hogy unokák és nagyszülők vannak csapatban, és ez a stabil hely, ahol találkozhatnak.

## Amiről lehet beszélni, abból kvíz kérdés is lehet

Játékosként nagyon jókat lehet szórakozni, vagy éppen morgolódni, vitázni egy-egy kérdésen, azonban arra is kíváncsi voltam, mennyi munka van a kérdéssorok összeállításában. Az első fordulóban 25 kérdésre kell tudni a választ, ezek között vannak általános és tematikus kérdések is, illetve itt a Kapcsolatkör, ahol kilenc kérdés válasza alapján kell rájönni arra, mi a kapcsolat ezek között, s a

kapcsolat a tizedik válasz. Tíz villámkérdésre is válaszolni kell, majd a második fordulóban a Kire/mire (itt információmorzsák alapján kell kitalálni, kire vagy mire gondoltak a feladvány készítői) további húsz kérdés következik, köztük a „plusz tízes kör”. Ebben öt kérdés van, összesen tíz (1-2-2-2-3) pont nyerhető, ha azonban valamelyik válaszod rossz, akkor nullázol, magyarul elvesztetted a jó válaszokkal szerzett pontjaidat is.

Szentendrén kezdetben húsz-húsz kérdés volt az első és a második fordulóban, a villámkörrel közöttük. Bartha Álmos elmondta, hogy folyamatosan figyelte, ki és hogy reagál ezekre a kérdésekre, és azt vette észre, hogy egyrészt nagyon nehéz húsz ugyanolyan kérdésen keresztül megtartani az emberek érdeklődését, másrészt voltak olyan feladattípusok, amiket a játékosok jobban szerettek, és olyanok is, amiket lehetett blokkosítani. Az első alkalom után mindkét fordulóban öt-tíz-öt arányban blokkosították a kér-

déseket, a plusz tíz pedig az első évad végén került a játékba. „Nagyon akartam valamit, ami kihegyezi a végére, ez dramaturgiailag fontos, meg ahova a nehéz kérdéseket be lehet rakni” – mondta Bartha Álmos, és azt is elárulta: folyamatosan figyeli a nemzetközi kvízeseket, hogy mit találnak ki, milyen játékelemet használnak. A jelenlegi, tizedik évadtól az anagrammákat váltó Listát például egy új-zélandi oldalon találta.

Nehéz egyensúlyban tartani a kérdéseket, hiszen tudatos cél, hogy ne kerüljön túlsúlyba egyetlen témakör sem, és azt is fontos, hogy csapatmunka kelljen a válaszadáshoz. Az



Tavaly öt váradi csapat játszott a budapesti döntőn



rossz kérdés, ha a csapat nem tud valamin elindulni a válaszadáshoz, ott valami pluszt hozzá kell adni, hogy legyen egy morzsa, amit felhasználva el lehet indulni. Bartha Álmos számára a másik fontos szempont, hogy a játékosok vigyenek valamit magukkal a játék után, ezért a kérdésekben legyen valami vicces, frappáns, elgondolkasztó, valami, amit megjegyez az ember.

Hogyan hogyan születnek a kérdések? „Nekem úgy néz ki a hetem, hogy vasárnap leülök 5-6 óra körül, és reggel 6-kor állok fel az asztaltól, addig csinálom a kvízt. Azt szoktam mondani, hogy mikor beírtam az utolsó kérdést, onnan kezdve még tíz óra, mire elkészülök mindennel, hogy meglegyen a prezi, meglegyen a segédlet, mindennek még egyszer utánaolvasni, összegyűjteni, hogy mit kell

róla tudni, kinyomtatni a lapokat, Budapesten például mindent én nyomtatok, címkézek, csak az adminisztráció egy teljes munkanapot kitesz, plusz a kérdések, az is szinte egy teljes munkanap, mire megvan az összes” – mondta Bartha Álmos. Mára ő már szinte ebből él, a „civil munkája” szinte minimális, de például csapatépítő tréningekre készít cégeknek kvízeseket. Ezeknél szinte mindig az a kérés, hogy a szakterülethez kapcsolódjon, inkább könnyedebb legyen, zenés, filmes kérdésekkel.

A 2018/19-es évadot közös teremben kezdtük

Ami pedig a bajnokság kérdéseit illeti, szerinte amiről lehet beszélgetni, az bekerülhet a kvízbe. Fontosnak tartja a pink ribbon (rózsaszín szalag) és bajusz fordulókat, hiszen ezzel a mell- és a prosztaták elleni küzdelemre hívják fel a figyelmet. A rózsaszín szalag, illetve a bajusz viselésével „jelvényeket” lehet nyerni, ezek 2011-12 táján, az úgynevezett gamification nyomán kerültek a játékba. Ennek egyik célja, hogy együtt tartsa a mezőnyt, hiszen akinek kevesebb a játékkal elért pontszáma, a jelvényekkel szerezhethet további pontokat.

A fordulók végén Budapesten tartják meg a bajnokságot, ezen az egész évben jól teljesítő csapatokat a hozott pontokkal jutalmazza. Nem könnyű helyet sem találni több száz ember befogadására, a pénz, ami a budapesti szórakozóhelyekről származik, erre megy rá, de miután már több helyszínük lett, fontosnak tartották megszervezni ezt is. S hogy mit jelent Bartha Álmosnak a kvíz? A válasz: „Most már teljesen az identitásom része. Egy előadáson is megkérdezték, mit jelent, s akkor azt mondtam, hogy én történetmesélésre használom a kvízt, így el tudom mesélni azokat a történeteket, amiket meg akarok osztani másokkal, és talán azért választottam ezt, mert úgy gondolom, hogy az a tudás igazán a tiéd, amit te magad szerzel meg, és nincs a szádba rágva, nem készen kapod, hanem neked kell megküzdened a válaszáért. Ha picit, akkor picit, ha nagyon, akkor nagyon, de ez jobban megmarad. Ezért szeretem ezt a műfajt.”

### Játékosból kvízmester

Azt már említettük, hogy Romániából elsőként Nagyváradon kapcsolódtak be a játékba, majd Kolozsvár és Barót következett. Az pedig, hogy Váradon is meghonosodott a játék, Vad Zoltán informatikatanárnak köszönhető, aki, mint elmesélte, maga is játékosból lett kvízmester. Mielőtt átadjuk neki a szót, elárulhatjuk, hogy Bartha Álmos is dicsérte a váradai kvízmestert, lelkesedését, munkáját, azt, ahogy üzemelteti a váradai kvízközösség Facebook-csoportját is. Őt ugyan először egy váradai vállalkozó kereste meg, de az a hely hamar bezárt, s talán Váradon sem lenne ma Quiznight, ha Vad Zoltán nem veszi át a játékot.

A rejtvénykészítőként ismert tanár elmesélte, hogy tagja az Erdélyi Kárpát Egyesületnek is, s néhány évvel ezelőtt egy túra során Reich József megkérdezte tőle, nem-e lenne kedve kvízcsapatban játszani. Akkor a Queensben tartottak Györbíró András – ő most is játszik a Chochostars csapatban – szervezésében román nyelven kvízt, de a nyelv nem volt probléma, bár ők voltak az egyedüli magyar csapat. Közben a Moszkvában is ment egy kvíz, egyik kedden itt, a másikon ott játszottak, idézte fel a kezdeteket Vad Zoltán.

A Quiznightot Nagyváradon az Azték Chocobárban egy volt tanítványa kezdte el, három vagy négy csapattal indult a játék, de a bár végül csak három hónapig volt nyitva. Az ottani kvízmester egykori diákja volt, tőle kérdezte, mi lesz a kvízzel, de a volt tanítvány azt mondta, hogy ő is megunta csinálni. „Nagyjából két másodpercig gondolkodtam, s mondtam, hogy te, figyelj, ha hagyod, én átveszem. Akkor felvettem a kapcsolatot Bartha Álmossal, ők is örültek, mert Romániában Várad volt az első helyszín” – idézte fel Vad Zoltán. A játéknak két lehetséges helyszíne merült fel, s úgy esett, hogy a Gekkot kérdezte meg először. Mint utólag kiderült, ez jó választás volt, mert Pósa Tibor, a pub menedzsere rögtön kapott az ajánlaton, tetszett neki, s szerette volna, hogy a Gekko ne csak kocsma legyen, hanem mindenféle tevékenységnek is otthont adjon. „Megnéztük a helyszínt és a következő hétfőn már indult is a játék a Gekkóban.” Az első kvízt még játé-



kosként kezdte, a hatodiktól már vezetni kellett a játékot, de mint mondta, hamar belerázódott, bár félt kicsit az elején, mert egész más a másik oldalon állni, mint ülni. Őt-hat csapattal kezdték, fel kellett egy kicsit futtatni a játékot, írt újságcikket meg a Facebookon népszerűsítette a játékot. Annak az évnek a végére már körülbelül tíz csapat volt, a következő évadot tíznél is többen kezdték el, jelenleg 18 regisztrált csapat van Nagyváradon.

### Mi a dolga a kvízmesternek?

Bartha Álmostól már tudjuk, hogyan készülnek a kérdések, Vad Zoltántól azt is megtudjuk, mi következik ezután. A kérdéseket hétfőn reggel, legkésőbb délben megkapják a játékosok, három-négy-öt óra áll a rendelkezésükre, hogy átnézzék. „Kapunk egy segédletet is, illetve van, hogy én

még kíváncsi vagyok, ha azt látom, hogy valami veszélyes zóna, és utánanézek pár dolognak. Meg kell nézni, hogy kell-e hangosítás, vagy videójátékszás, szerencsére a Gekkóban elég jók a körülmények, a hang is meg van oldva, a kép is elég jó minőségű” – mondta Vad Zoltán. Neki a hétfő a leghosszabb napja, délután 4-ig tanít, a fennmaradó idő néha elég a felkészülésre, máskor kevés. „Játék közben a kiélezett dolgokat el kell simítani, meg kell érezni, ha a hangulat puszkaporos, vagy ha nagyon jó. Ha nagyon jó, akkor nem kell elrontani, ha meg puszkaporos, akkor meg kell javítani.”

Neki egyébként ez a formátum tetszik a legjobban, mert itt nem mennek haza a csapatok nulla ponttal. Ha nem is tudja valaki egy kérdésre a választ, akkor meg tud oldani egy anagrammát, vagy észreveszi a kérdések között a logikai kapcsolatot.

A kvízmesterek segíthetnek is a játékosoknak, hiszen az a cél, hogy mindenki sikerélménnyel távozzon. A választ sosem szabad megmondani, bár már volt rá példa, hogy véletlenül kicsúszott a száján a megfejtés körülírás közben, de az is előfordult, hogy ezt a játékosok nem vették észre.

Szerinte is előny, hogy a játék a csapatokat beszélgetésre készíti, éppen ezért egy kis időt mindig kell hagyni a játékosoknak, és a szüneteknek is van hasznuk, hiszen akkor egymással is beszélgetnek az emberek. Persze nemcsak a szünetekben, hanem