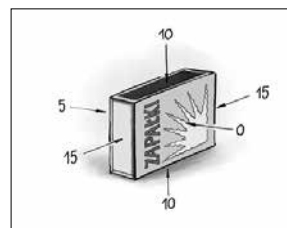


Játéksarok: Skatulyázás

„Vigyázz, mert kihúzod a gyufát!” „Nehogy kihúzd a gyufát!” – sokszor hallhattatok már e szólásszerű fenyegetéseket. (Eredete az, hogy aki a rövidebb gyufát húzta, annak kellett megtennie valami kellemetlen – önként senki által nem szívesen vállalt – feladatot, azaz pórul járt.) Ahhoz azonban, hogy kellemes időtöltésben, vidám percekben lehessen részetek, egyáltalán nem kell kihúznod a gyufát: elég maga a skatulya (benne a gyufákkal)...



Pörgető

Ehhez a játékhoz csak a hagyományos, szélesebb oldalú gyufásdoboz a megfelelő. Képes (címkés) oldalával felfelé, úgy kell a dobozát az asztal szélére helyezni, hogy egy része „lelógjon” róla. Ezután a játékosok felváltva pöckölnek. (Mutató- és hüvelykujjuk összezárása után, majd hüvelykjük felpattintásával.) Amennyiben a levegőbe pörgetett skatulya úgy hull vissza az asztalra, hogy a doboz képes fele kerül alulra, az egy pontot jelent, ha a hosszú oldalára esik, az ötöt, ha a rövid oldalán áll meg, tízet. Ha a képes oldal kerül felülre, akkor viszont nem sikerült pontot szerezni. Ha pöckölés után asztalon kívül ér földet a skatulya, a gazdája minden addig szerzett pontját elveszti. Az nyer, aki először éri el az 50 pontot (vagy azt a pontmennyiséget, amelyben előzőleg megállapodtak. (Megjegyzendő, hogy a lengyelek másként számolnak: náluk 5-10-15 a megszerezhető pontérték, így ők általában 100 megszerzett pontig játszanak.)

Sorozatpörgető

Ez játékmód csak annyiban tér el az előző változattól, hogy egy-egy kísérlete során minden játékos addig pörgethet, ameddig képes pontot újabb ponto(ka)t szerezni. Elképzelhető, hogy valaki akár ötször, vagy még többször is pörgethet, ezért aztán ezt a változatot játszva célszerű magasabb elérendő pontszámot meghatározni a győzelemhez.

Rablópörgető

Franciaországban (Bretagne-ban) a vitatkozásra hajlamosak, vagy a számtani műveletekben kevésbé otthonosak számára tábla és kréta, illetve papír és ceruza vagy toll is szükséges a játékhoz. Arrafelé ugyanis öt kör után már alkalmanként nem egy, hanem két alappörgetése van mindenkinek. Az első során kijött pontszámot le kell vonni az ellenfelekből, a másodikkal a sajátokat lehet szaporítani. Itt nem kell elérendő pontszámot meghatározni, hiszen a játék kiesésre megy. Aki elveszti az összes pontját, kihullik, a nyertes pedig értelemszerűen az, aki legtovább talpon marad. Ezek a játszmák többnyire gyorsan eldőlnék, ezért több játszából áll egy mérkőzés. Az a győztes, aki először könyvelhet el hét megnyert játszmát.

Kosaras

Az íreknél – a főnökök által nyilván nem túl kedvelt módon – irodai időűző játékként ismert a skatulyázás. Tíz gyufásdobozt helyeznek egymás mellé az asztal lapjának rövidebbik oldalára. A másik hasonló oldaltól előre megegyezett távolságban (rendszerint a falnál) papírkosarat helyeznek el az asztallap középvonalában. A pörgetés itt másként történik. Az egyik kézfejet kell nyújtott ujjakkal, körömmel felfelé a doboz alá helyezni, s azt a másik tenyérrel úgy felcsapni, hogy a gyufatartó a kosár felé emelkedjen pörögve a levegőbe, sőt ne csak repüljön az irányába, hanem lehetőleg abban is érjen nyugalomba. A kosárba hullt dobozok jelentenek ugyanis egy-egy pontot. A rendelkezésre álló idő függvényében minden játékos 3-7 kísérletet tehet. A begyakorolt játékosok rendkívül

gyorsan („géppuskaszerűen”) küldik légi útra dobozaikat, így ők időnként olyan megkö-
téseket is tesznek, hogy a próbálkozóknak alkalmanként csak 10-15 másodpercnyi ideje
van dobozkái játékba hozására.

Lökdöső

A két ellenfél az asztal átellenes oldalán foglal helye. Egyikük címkével fel-, a másik pe-
dig lefelé helyezi el a maga skatulyáját az asztal szélére (ezúttal úgy, hogy semmiképp se
lógjon le). A játékosok az asztal lapja fölött – vízszintes mozgásra készített módon – fel-
váltva pöckölnek, rendkívül nagy erővel. A cél, hogy a maga skatulyájával ki-ki egyre
közelebb taszítsa a másikat az asztal bármely szélé felé, s tegye ezt mindaddig, amíg az
lehull a játéktérről. Az nyer, akinek tíz játékból többször megteszi ezt ellenfele gyufás-
dobozával. (Amennyiben a támadó skatulya, miután eltalálta ellenfelét, arról pattan a
földre, az nem eredményez pontot, viszont arra az asztalszegélyre kell visszatenni, ahol
elhagyta a játékteret. Az viszont, ha nem sikerül eltalálni az ellenséges dobozkát, azaz sa-
ját pöckölésünk következményeként „mandiner” nélkül esik le – ugyanúgy számítandó,
mintha az ellenfél juttatta volna asztalon kívülre.)

Elfogó

Ehhez újmódi, laposabb skatulyák a megfelelők. Öt-öt kell belőlük a két ellenfélnek. Itt
csak egy pont szereshető a hagyományos felpörgetés után, ha a címkés oldal kerül alulra.
Egy-egy dobozt indítanak felváltva, amíg mind az öt játékba került. Nemcsak a pont-
szerzésre kell azonban ügyelni, sokkal inkább szükség van a célzástudományra. A már
megpörgetett skatulyák ugyanis játszma közben az asztallapon maradnak, s ha sikerül
úgy pörgetni, hogy a magunké az ellenfelét bármily kis részben letakarják, azt mi szed-
hetjük le, s a következő körben mi hat-hét, ellenfelünk pedig csak három-négy dobozzal
kísérhetnek meg pontot szerezni. A játék legfeljebb tíz játszma után ér véget. Ez esetben
az nyer, aki több pontot gyűjtött össze. Előbb is véget érhet azonban a mérkőzés, ha az
egyik versenyző elvesztette összes dobozát.

-háes-

Megfejtések:

Folyós: „Testvér léssen minden ember” (Tisza, Emán, Speer, Timok, Visztula, Ér, Rhône, Ljubljana, Évrosz, Szajna,
Ebro, Neretva, Maas, Inn, Neris, Duna, Elba, Néva, Ems, Moldva, Bodrog, Enns, Recsina) – Friedrich Schiller: Örömdó-
(Beethoven zenéjével az Európai Unió himnusza)

Anagrammák: Sutarski Konrád, Orsós Jakab, Blazsetin István, Korb Angéla, Koch Valéria, Mamcserov Frigyes, Szécsi
Magda, Berényi Mária, Kozár Mária, Szentandrassy István, Stefanidu Janila

Ráadás egy csattanó: ...miért nem jött csupasz lábon? / ...miért nem csupasz lábon jött?

Betűrendben: Aki kérdez, nem tévelyeg. • A szó lehet gyógyír, de méreg is. • Cselekedj gyorsan, gondolkozz lassan! •
Ha két szarka eltűnik, felbukkan tíz másik. • A fiókák is akként csicseregnek, ahogy az idős madár énekel. • Ellenséged
kezébe ne adj kardot! • Száz országot könnyebb megismerni, mint egy embert. • Kétszeri szántás, kétszeri kenyér;
háromszori szántás, háromszori kenyér. • Nem a reverenda teszi pappá a papot. • Kérj az ellenségedtől tanácsot és tedd
az ellenkezőjét. • Aki elkésik, önmagával tesz rosszat. • Még a galamb is odacsap, ha mérges. • Akinek esze nincs, annak
a kovács se csinál. • Aki igazat mond, tudjon gyorsan futni. • Az ostoba annyi kérdést tud feltenni, hogy ezer bölcs sem
felelheti meg.

Számozó: Jövendőnk attól függ, tudunk-e jóra menni a velünk élő mindenféle nyelvű népekkel, meg tudunk-e velük
élni békességben.