

Birilli változatok

(Tekefa borogatás hajító bottal: egy kommersz, egy hazard; no és a lengőteke)
/ www.ludens.hu

Az olaszok – mint a kártya, biliárd és mindenféle népi játék professzorai – "birilli" összefoglaló néven említenek minden olyan játékot, melyek lényege távolabb a földre állított bábuk, tekefák elborítása egy odadobott másik tárggyal (pl. bottal, golyóval).

Ilyen játékokról tudhatunk például Giuseppe Maria Mitelli (olasz festő) 1702-ben készített (talán leghíresebb) rézkarcáról, melyen a festő korabeli népi játékokat ábrázol. Illetve sokkal korábbi (13-14. századi) angol metszetek is tanúskodnak arról, hogy már annak idején is nagy kedvvel borogattak bábukat az emberek. Minden bizonnyal a leghíresebb és egyértelműen a legtöbbet hivatkozott ilyen Joseph Strutt régi-régi kéziratok és metszetek alapján összeállított "The Sports and Pastimes of the People of England" című könyve, melyet először 1801-ben adtak ki.

Megjegyzem, a két – Olaszországban nemzeti játéknak számító – bábus biliárd, a "goriziana" és a leszármazottjának tekinthető "cinque birilli" (biliárd lévén) nem dobálós játékok. Az igen különleges – biliárd asztalt alkalmazó – Bocchette már dobálós játék (kézzel dobják a golyókat), azonban jelentős eszköz és hely igényű, mint az említett biliárdok is, így ezek egyike sem sorolható a jelen kategóriánkba. Az épített pálya szükségessége miatt hasonló a helyzet a német-osztrák eredetű gurítás tekével is.

A valóban birilli típusú népi játékok bábui kb. 30-90 cm hosszú, 6-10 cm átmérőjű henger vagy tekebábú alakúak és keményfából vannak elkészítve (alkalmilag megfelelnek kb. csukló vastagságú – a hosszukra merőlegesen vágott – egyenes ágdarabok is). A legrégebbi ábrázolásokon látni egyenes mentén (egy sorban) felállított akár tíznél több bábút, de egyet is. Újabban 9 bábus és 1 bábus változatok a legjellemzőbbek. Kilenc bábu esetén az elhelyezés (felállítás) történhet egy (kb.) 80 cm sugarú kör területén egyenletesen és a kilencedik bábu a kör közepén, vagy egy (kb.) 120 cm oldalhosszú négyzet csúcsain, oldalfelező pontjain és a középpontján. A középső bábu meg van különböztetve a többitől (más formájú, vagy csak meg van jelölve) – király a neve és többnyire több pontot ér elborítása.

Jelen változatokban a borogatásra használt eszköz egy dobófa – körülbelül 60-80 cm hosszú és legalább söprűnyél vastagságú egyenes bot (pl. valóban söprű nyélből levágva), de lehet vastagabb is, a játékos ízlésének megfelelően (ez is lehet egy egyenes ágdarab).

A bábuk felállítási helyétől bizonyos távolságban ki kell jelölni a dobókört (a földre karcolni, vagy rajzolni, de használhatunk pl. egy hullahopp karikát is – ahogy adott esetben lehetséges), a dobó játékosnak, onnan kell a botot a bábuk felé hajítani. Ez a távolság gyerekek esetében lehet akár 4-5 méter is, de felnőttek esetében 10 méter körüli.

A kilencbábus változat

Vagy önálló játékosok vagy csapatok versengenek egymással. Egy játékos a bábukat célózva eldobja botját, majd megszámolják (feljegyzik) hány bábu borult fel, illetve azoknak mennyi a pontértéke. Olyan lehetőség is van, hogy megszámozzák a bábukat és minden bábu a rajta szereplő számnak megfelelő értékű. Általában azonban minden bábu 1 pont értékű, kivétel a király, ami 2 pont – így egy dobás által elérhető maximális pontszám: 10.

Lebonyolítási változatok egyéni játékosok esetén (alap dobássorozat: triplet):

1. Egy játékos egymásután háromszor dobja botját a bábukra, de lényeges, hogy minden dobás előtt újra felállítsák a bábukat (azaz pontosan három alkalommal történik dobás 9 bábura) – így a maximálisan elérhető pontszám: 30.
2. Egy játékos egymás után háromszor dobja botját a bábukra, azonban csak akkor állítják újra a bábukat számára, ha mind eldől az első és/vagy az első két dobást követően (tehát ez esetben az is

lehet, hogy csak első alkalommal dob 9 bábura a játékos, utána csak a még állva maradtakra) – ez esetben is 30 pont a maximum.

A játék megkezdése előtt a játékosok megállapodnak a lebonyolítási változatban (lásd előbb), illetve abban, hogy egy mérkőzés hányszor három dobásból (triplett) álljon a játékosok tekintetében. A játékosok dobássorrendjét sorsolással határozzák meg. Egy játékos egy játékba kerülés alkalmával pontosan három dobást hajt végre (triplett). Ha egy játékos végzett egy triplettel, a soron következő játékos áll a dobókörbe. Ha egy mérkőzés (a játékosok tekintetében) több triplettből áll, akkor miután minden játékos teljesített egy triplettet, ismét sorra dobókörbe állnak a játékosok az előbbi sorrendben. A triplett eredménypontjait játékosonként jegyzik egy táblázatban. Az a győztes, akinek a mérkőzés végén a legtöbb pontja van. Pontegyenlőség esetén az illető játékosok egy triplet (alap dobássorozat) révén döntenek el a sorrendet.

Lebonyolítás csapatok esetén (staféta)

A csapatok száma lehet kettőnél több is, azonban túl sok csapat esetén hosszadalmas ez az eljárás – jobb olyankor több csoportba sorolni a csapatokat, persze ha van több bábukészlet. A csapatok azonos számú játékosból állnak. Mindegyik csapat egy listán előre megadja saját játékosai játékba kerülési sorrendjét (sorszámozva). A csapatok sorrendjét (amilyen sorrendben játékba kerülnek pl. az első játékosai) kisorsolják. A csapatok előre megállapodnak a "staféta" átadás határpontszámában – **jelölje x** (lehet pl. $x=50$ pont). A mérkőzés állását folyamatosan nyilvántartják egy táblázatban, melyben minden csapatnak van egy oszlopa. Egy csapat játékosai által szerzett pontokat az említett nyilvántartási táblázatban az illető csapat oszlopában mindig összesítve jegyzik – egy játékos adott szereplését követően beírva. Egy játékos egy alkalommal maximum hármat dob, azt követően a fentiek szerinti következő csapat soron lévő játékosa kerül játékba. Egyazon játékos (saját csapatán belüli sorszámát **jelölje: y**) mindaddig sorban áll újabb játékba kerülésére várva (csapatársai pedig várják, hogy ő végezzen), amíg az általa szerzett pontokat is beleszámolva csapata eléri vagy túlhaladja az **$y \cdot x$ pontértéket**. Például az $x=50$, az illető játékos saját csapatán belüli sorszáma 3, akkor az illető játékos akkor száll ki véglegesen a játékból, amikor az általa szerzett pontokat is beleszámolva csapata eléri vagy túlhaladja a $3 \cdot 50 = 150$ pontot. **Fontos:** egy játékos egy alkalommal való (maximum 3) dobásai esetén csak akkor állítják újra a bábukat számára, ha mind eldől az első és/vagy első két dobását követően. A mérkőzések közben folyamatosan nyilvántartják a csapatok addigi összes dobásának számát is (minden pontbeíráskor ezt is rögzítve a beírt pontösszeg mellé vesszővel elválasztva – nem számít hány játékos dobta azt). **Jelölje N** a csapatok játékosainak számát, ha valamelyik csapat eléri vagy túlhaladja az **$N \cdot x$ pontértéket**, akkor ez a csapat befejezte a mérkőzést, a többi csapat soron következő játékosai – ha szükséges – már csak annyit dobhatnak (a fent megállapított sorrendet betartva), hogy minden csapat dobásszáma megegyezzen. Ezzel a mérkőzésnek vége. A legmagasabb pontszámú (amely persze nem kevesebb, mint $N \cdot x$) csapat a győztes. Ha pontegyenlőség adódik, akkor az érintett csapatok között egy rövidített mérkőzés dönt.

Az egy bábus (hazard) változat

Ebben a játékban az (egyéni részvevő) játékosoknak egyetlen bábút kell feldönteniük (itt ez a király). A dobóbotok jó közelítéssel 60 cm hosszúak és 7-8 cm átmérőjűek (persze egymással egyformák), a király is ilyen – lehet egy kissé hosszabb és vastagabb, illetve egy-két belefáradott gyűrű díszíti. Fontos, hogy nem csak a dobóbotok, de a király is henger alakú. Ugyanis a játék jellemzője és lényegi ismérve, hogy a király sík és vízszintes tetejére (földre állítását követően) ráhelyeznek egy pénzérme stócot (egyforma érmék lapjával egymás mellett hengeralakban) – minden játékban résztvevő egy érmét ad ehhez. A király körül legalább 3 méter sugarú körben alaposan el kell egyengetni, simítani a talajt. Kisorsolják a játékosok dobási sorrendjét. Az e sorsolás szerinti utolsó játékos jelöli ki a dobó kör helyét (5 méteren belül nem lehet). A játékosok a kisorsolt sorrendben egyet-egyet dobhatnak a királyra (aminek a tetején van a pénzérme stóc) – az utolsó után újra az első

következik, stb. (a játék végéig). A királyt felborító dobás előtti dobások botjait eltávolítják a király 3 méteres sugarú köréből, sőt visszahozzák, hogy legyen mivel dobni. A király felborulásakor a pénzérmék a földre esnek. Azok az érmék, melyek közelebb helyezkednek el a földön a királyt felborító játékos dobóbotjához, mint a királyhoz, a királyt felborító játékos birtokába kerülnek (fel is kell vegye ezeket az érméket a földről, a botját nem – óvatosan, semmi mást nem mozdíthat). Ezt követően – ha maradt még érme a földön – a már meghatározott sorrendben (a királyt felborító utáni játékos kezdésével) tovább dobhatnak a játékosok (egyet-egyet), de ebben a szakaszban már minden bot és a király is a földön marad. Szabályos a király, bármelyik a földön lévő bot vagy akár a pénzérmék arrébb lökése a kidobott bot által. Minden dobás után megvizsgálják, vannak-e érmék, melyek közelebb helyezkednek el valamelyik már kidobott s a földön lévő bothoz mint a királyhoz. Ha igen, meg kell állapítani, hogy ezen érmék közül melyek melyik bothoz vannak a legközelebb, ugyan is az illető pénzérmék az illető bot kidobójának (persze tudni kell kié az a bot) tulajdonába kerülnek (fel is kell, vegye ezeket az érméket a földről, a botját nem – óvatosan, semmi mást nem mozdíthat). Persze (ahogy a leírásból is kitűnik) az is lehet, hogy az éppen dobó játékos botjával úgy mozgatja meg a földön lévő botokat és/vagy a királyt vagy akár az érméket, hogy nem az ő botja, hanem egy másik kerül nyerő helyzetbe. A játék addig folytatódik, míg van érme a földön, illetve kidobni való bot. Ha botok elfogynak (nincs mivel dobni) és még marad érme a földön, az/azok is felkerülnek a király tetejére a következő játékban.

Lengőteke



Bábuk és golyó (lengoteke.hu)

Üdülők nagy kedvence, manapság pedig magánházak udvarán tűnik fel egyre inkább. A madzagra kötött golyó lendítése elmegy dobásnak, így ez az igazán érdekes, kellemes, családi, baráti játék egyértelműen belefér jelen kategóriánkba. Kártyás kompániáknak is javasolom, mozgási céllal. :-)

Továbbá az állvány (ami nem is alaptartozék) nélküli készlet könnyedén elfér egy autóban (6-8 kg körül lehet) – kirándulásunk helyszínén pedig csak egy szimpatikus fa nem túl magasán, nem túl alacsonyan lévő vízszintes közeli ágára van szükség a lengőteke fel/beállításához.

A lengőteke fel/beállítása

A már egyikvégén elegendő magasan rögzített madzag másik végére kell kötni a golyót (a gyártó eleve elhelyez rajta egy ehhez szükséges fület). A golyó alatt a vízszintes földre van letéve a négyzet alakú léckeret a bábuk elhelyezése végett (a négyzet egyik vagy mindkét középvonala mentén is van lécaátkötés). A nyolc bábu a keret sarkaiba, oldalközepeire kerül, a király a középpontra. A hely, ahonnan a játékos a lendítést végzi, a négyzet alakú keret egyik átlójának egyenesén van – ennek mentén a játékos úgy kell elhelyezkedjen, hogy optimálisan el tudja végezni a lendítést. Mégpedig oly módon, hogy a madzgot folyamatosan (ellendítés után is) megfeszítő golyó **előbb elhaladjon a bábuk mellett, majd visszafelé ütközzön azokkal**, minél többet elborítva. A madzagon lógó golyó helye nyugalmi helyzetében (egyrészt) a lendítési hely és az ahhoz legközelebbi bábu között van – ehhez a bábuhoz minél közelebb, de úgy, hogy ne érintse azt (van, akik azt mondja, hogy a dobóhely viszonylatában a szélső bábu közelében legyen a golyó). Másrészt olyan mélyre kell lógnia a golyónak, hogy a megfeszített madzag feltételével bármelyik bábu tetejét (mondhatni éppen) elérhesse – az sem jó, ha túl mélyre lóg. Ha állvány is rendelkezésre áll, akkor az állvány oszlopa a keret "másik" átlójának egyenesén van, és a legközelebbi bábutól olyan messze, hogy (figyelembe véve az állvány vízszintes tartószárának hosszát) az előbb leírt beállítás elvégezhető legyen.

Játék, verseny lengőtekével

A bábuk pontértéke tekintetében többféle álláspont alakult ki, de ettől eltekintve a lengőteke játék, verseny lebonyolítása egyéni játékosok vagy csapatok esetén is azonos lehet a kilencbábos birilli változatnál leírtakkal.

Jó tarolást!! :-)

* * *