

## JÁTSZD ÚJRA! - MAROKKÓ

---

Vannak játékok, amelyek jó időre – olykor századokra – elfelejtődnek, azután váratlanul ismét divatba jönnek. Így esett a dolog e vékony színezett pálcáscskákkal játszott ügyességi időtöltéssel is, amely a múlt században érkezett kontinensünkre, mégpedig Japán közvetítésével Kínából. A közvetítő országra utal Nyugat-Európában elterjedt neve is – *Mikado* –, ami a császár japán neve. A legmagasabb értékű pálcáscskát ugyanis császárnak, másutt királynak nevezik. (Keleten egyébként különféle *pálcafigurákat* is készítettek – szigony, kasza, háromszög, létra, villa stb. –, hozzánk már csak sima színezett pálcáscskák formájában került.)

Múlt századi divatjáról írtunk – holott a pálcákkal való időtöltést már a nagy római történetíró, Tacitus is megemlíti mint a germán törzsek jósláshoz használt eszközét. Felszedés közben a pálcáca nyugalmi helyzete szerencsét, megmozdulása balszerencsét jelentett. Az 1500-as években a neves francia író, Rabelais már mint ismert szórakozást írja le a középkori játékok felsorolásakor; a régi királyi számadókönyvekben pedig többször találkozunk „elefántcsont botocskákkal”, amelyeket az uralkodók szórakozása céljából vásároltak. Van utalás arra is, hogy a játékhoz *kötőtűt* használtak, sőt létezett egy marokkóhoz hasonlatos időtöltés egyszerű *varrótüvel*. Aztán a játéknak századokra nyomra veszett, míg csak Japánból újra meg nem kaptuk.

\*\*\*

A játékot olyan 20 centis pálcáscskákkal játsszuk, amelyeket mintázatuk, illetve számértékük különböztet meg egymástól. A legértékesebb pálcán – a mikádón vagy királyon – színes spirálvonal húzódik végig, és 50 pontot ér. Utána következik a *királynő*: az egész pálcá színes, rendszerint piros, és 10-et ér. A többi pálcára 5, 3, illetve 2 sávocska van festve – értékük ugyanennyi. A teljes készlet 50 pálcából áll, amelyben egy király, öt királynő, 10 ötös, 20-20 hármas, illetve kettes értékű pálcá található. Az ideális résztvevőszám a játékhoz 2-4 fő.

Az első játékos az egész csomót jobb kézzel alulról megmarkolja, függőleges helyzetbe állítja úgy, hogy a pálcák vége az asztal érje. Most hirtelen elengedi a csomót, mire azok szabálytalan rendben szétesnek; van, amelyik messzebb gurul, vannak, amelyek egymáson fekszenek majd. A játékosnak most egyenként ki kell vennie a csomóból a pálcákat, méghozzá úgy, hogy kivétel közben a többi nem mozdulhat meg. Ha a megfogotton kívül egyetlen másik pálcá akárcsak megrezdül, a játékos a kiszedés jogát máris átadja a soron következőnek. Így megy körbe a pálcák felszedése, míg csak az egész csomó a játékosok birtokába nem kerül. Ekkor arra a menetre elszámolnak, vagyis ki-ki felírja a hozzá került pálcák értékét.

A játékhoz finom kéz és nagy figyelem szükséges. Egy összegabalyodott halom felszedése elég soká eltarthat. A játékosnak segítségére lehet, hogy egy felszedett nagyobb értékű pálcával – királlyal vagy királynővel – az egymáson fekvő pálcák közül a fölsőt le is pöckölheti, ha úgy ítéli meg, hogy az biztonságosabb, mint a két ujjal történő levétel.

Ha már minden játékos dobott, azaz volt kezdő, végelszámolást tartanak.