

# KOCKAMESÉK



TÁRSASJÁTÉKTÓL A FILMIG  
BORBÍRÓ ANDRÁS

A MODERN TÁRSASJÁTÉKOK AZ ELMÚLT ÉVTIZEDEKBEN HATALMAS FEJLŐDÉSEN MENTEK KERESZTÜL, A TÖRTÉNETMESÉLÉS MÓDJAINAK ÚJ, ALTERNATÍV ÚTJAIT KIJELELVÉ.

Játékok tengernyi népszerű formája kísérte végig történelmünket, kulturális vírusokként terjedve végig a kapcsolatba lépő népeken. Nemcsak közösségi igényünket, versengési és a világ működésének modellezésére irányuló vágyunkat elégítik ki, de megragadja tudatunkat az absztrakt tartalom is. A tárgyi összetevők (figurák, dobókockák, kártyák) egyre bővülő készletét hasznosító társas- vagy táblás játékok az egyik legfiatalabb médium képviselőiként számos módon nyerneket ihletet más elbeszélő művészi formáktól, többek között a filmtől, tévésorozatoktól és képregényektől.

## HOMO LUDENS

A táblás társasjátékok az ókori tárgyi emlékek alapján majdnem egyidősek az emberiséggel. Egyes jellegeikben – szerencsefaktorukban, közönségük társadalmi rangjában – eltértek egymástól: a gó a nemesi tananyag négy fontos művészetének egyike volt Kínában, míg a kockázós, szerencse-hangsúlyos perzsa os elődjét tétben játszották Indiában. Közös ismertetőjegyük viszont a nagyfokú absztrakció. Elképzelhetjük ugyan a sakktfigurákat ellenséges seregekként (őseben, a csaturangóban egyes figurák harci elefántokat és szekereteket jelképeztek), a gó mezőit felosztani kívánt földekként (a játék egy legenda szerint egy efféle vita rendezésekor született), az élményt ez érdeemben nem befolyásolja, erre a fizikai elemek nem is törekszenek. Nem jön létre virtualitás, azaz a máshol és másként létezés érzete, mivel nincs történetük, kézzelfogható cselekvési terük vagy vizuálisan kijelölt keretszínük, melyek híján a játékot kizárólag az elvont logikai torna vagy a pénzübeli fogadások pillanatnyi, feszült izgalma fűti.

A modern társasjáték kialakulását a gyártási technológiák fejlődése, a polgárosodás és a sajtó elterjedése tette lehetővé. Európában a porosz vezérkar az 1800-as évek elején festett ólomkatonákkal és a kiszámíthatatlan hatásokat (morál, időjárás stb.) szimuláló dobókockákkal, nagyméretű táblán gyakorolható háborús szimulátort fejlesztett, mely hozzájárulhatott a francia-porosz háborúban elért sikerekhez. Ennek nyomán az első civileknek szóló hadviseléses játék a 19. század végén bukkant fel Oxfordban, a 20. század elején pedig H. G. Wells és Jerome K. Jerome angol írók kezdtek háborús játékot készíteni. E műfaj népszerűsége az USA-ban, a 80-as években érte el csúcspontját: az 1985-ös *Advanced Squad Leadert* az IMDB társasjátékos megfelelőjén ([boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)) az eddigi legbonyolultabb játékrendszernek pontozták.

Az USA-ban 1820 környékén jelentek meg a piacon a „dobj és lépj” játékok (a *Ki nevet a végén?* ősei), melyek a kockagurításon túl a résztvevőktől semmilyen aktív közreműködést nem igényeltek. Fajsúlyos taktikai döntések helyett önfelédtt szórakozást kínáltak: a *Traveller's Tour Through the United States* az utazás, kalandozás élményét. Népszerűek voltak a pedagógiai célú, protestáns moralitást oktató darabok is: a *The Mansion of Happiness* és a *The Game of Pope and Pagan* a keresztény erényekre és bűnökre oktatta a gyerekeket. Az 1860-as évektől hódítani kezdtek a világi témák, így a *The Checkered Game of Life* már a hétköznapi élet kihívásait reprezentálta, a győztes az lett, aki sikeresen elvégezte az egyetlen, megházasodott, meggazdagodott. A világhírű *Monopoly* 1935-ben debütált – ironikus módon

pár évvel a gazdasági világválság után –, azóta zengi a féktelen vagyonszerzés dicséretét.

Európában a 60-as évektől kezdődően a táblás játékok egy egészen másfajta ága kelt életre. A német nép háborús bűntudata, elfojtási igénye is megnyilvánulhat abban, hogy a világ máig legegyszerűbben játszó nemzete hazai piacán azóta is szinte kizárólag direkt konfrontációt és agresszív témákat nélkülöző játékok jelennek meg. Ezek sokszor választanak hétköznapi témákat (vasútépítés, földművelés), nem használnak dobókockát, és egyszerű grafikai ábrázolásmódjukkal is szárazabb, de kedélyesebb intellektuális kihívást kínálnak. Divatjuk elterjedt a kontinensen, így a szaknyelv *eurónak* hívja az egyszerű megjelenésű (a festett fakockák és stilizált emberkék a műfaj jelképévé váltak), gazdálkodós-kereskedős, gyakran idealizált történelmi korokba és helyszínekre (például rabszolgaságot nem említő vagy szépítő gyarmatokra) helyezett játékokat, melyek a közvetlen elbeszélő tartalmat teljes mértékben nélkülözik.

E műfajjal éles kontrasztot alkot a 70-es évek óta az USA-ban kifejlődött, *amerinek* elnevezett irányzat, mely a háborús szimulátorok és a tolkieni fantasztikus irodalomból táplálkozó *Dungeons and Dragons* szerepjáték hatásait hordozza magán. Az *amerik* büszkén vállalják a szerencse izgalmát, előszeretettel építenek szociális készségekre (együttműködési lehetőségek a játékosok között) matematikai helyett, és nagy hangsúlyt fektetnek az események, karakterek, fiktív vagy valós környezetük lefestésére, egyszerűen a virtualitásra. Komponenseik (szabályfüzet, tábla, kártyák) gazdagon illusztráltak grafikákkal és hangulateltelő szövegekkel. A játékosok fantáziájának kielégítése előnyt

élvez bennük az igazságos megmérettetéssel szemben, így motorjuk ritkán hasonlít precíz óraműre, bár az átfogó stratégiának így is nagy szerepe van bennük – ez újabb lenyomata lehet a katonai hadiszimulációk eredetének.

A gazdag eszköztárral, határozott formanyelvvel és egyre intuitívabb mechanizmusokkal rendelkező mai játékokban a hagyományosan száraz, véletlenszerűséget kerülő *euro* és a tematikára nagy hangsúlyt fektető, erős hangulatra és komplex cselekményekre módot adó *ameri* jelleg egyre gyakrabban lép fúzióba egymással, két világ legjavát nyújtva.

## KARTONMESÉK

A társasjátékok nagy része, még az erősen stilizáltak is, a szó legtágabb értelmében történeteket mesélnek a résztvevőknek, szóljon az emberi élményekről, természeti vagy gazdasági folyamatokról, évtizedeket átölelő háborús korszakokról.

A mondanivaló közvetítésének kétféle módja különíthető el. A kézenfekvőbbet a *Rules of Play* című játékelméleti alapmű szerzői beépített (embedded) narratívának nevezik. Ide sorolható minden közvetlen elbeszélői tartalom és a játéktér fikciójáról kapott direkt információ. A prózai szövegeken túl ilyen a cím (a *Blood Rage* azonnal összecsapások izgalmát ígéri), a doboz megjelenése (a *Colt Express*

rajzfilmes stílusa vadnyugati témáján túl jelzi gyermekbarát voltát is), komponensei (az *Evolúció* táplálékjelző-halmi a rutinosoknak későbbi szűkös időket jósolnak), szabályának szöveges elemei (a *Sherlock Holmes: Consulting Detective* archaikus angolja megidézi a viktoriánus korszakot), a játék célja (az *Evolúciót* az adott idő alatt a legsikeresebb fajokat kifejlesztő játékos nyeri). Röviden tehát beépített narratívának nevezhetünk mindent, ami már akkor is a dobozban van, amikor le vesszük a polcról.

Egyedibb a narratív tartalmak másik fajtája, melyet a fenti forrás előbukknó, vagy szabadabban fordítva kiépülő (emergent) narratívának nevez, hiszen ez egyedülként a játékok sajátja, és ettől tekinthetőek valóban önálló médiumnak. Ide tartozik az összes hatás, mely hozzájárul az elbeszéléshez, de csak menet közben, a játékosok döntéseinek befolyására kezd működni. Kiépülő narratíva tehát minden tartalom, melyet a szabályok által kijelölt módokon, de a játékosok tesznek hozzá a játékhoz.

A történetek hagyományos formái lineárisak: egy népmese, dráma vagy regény minden olvasás, elregélés alkalommal pontosan ugyanolyan, alaposan átgondolt lefolyású. Szép drámai ív esetén a befogadó világosan látja, hogy mi minek a következménye volt. A játék során, interaktív voltuk miatt azonban

mindez megfoghatatlanabbul zajlik: a történet sok eleme felcserélődhet, fordulópontjai elmozdulhatnak, tanulságai illékonyak. Így ez a médium más módon, leginkább éppen a kiépülés folyamatán át tudja kifejteni állításait. A tanulságok átadása helyett ráhagyják a játékosokra, hogy többszöri próbálkozás (játék) útján maguk derítsék fel őket.

Rob Daviau, egy híres dizájnér, így definiálja a társasjátékokat: „Interaktív matematikai rendszer, kézzelfogható formába öntve, mely egy történetet mesél el.” A találó meghatározásból a kézzelfogható forma utal a beépített, az interaktív rendszer pedig a kiépülő narratívára, melyek együttesen vonják be a befogadót. Filmes párhuzammal élve a játékosok egyszerre látják el a forgatókönyvíró, a rendező, a színészek és a nézők szerepét, ilyen értelemben tehát az interakció fogalma bőven túlnyúlik a rendszer pusztá működtetésén, és magában foglalja a játékosok aktív részvételét a saját maguk által átélni kívánt történet létrehozásában.

A társasjátékok sokat tanultak a popkultúra más ágaitól. Ha egy játékmotor vagy szabálya elem más játékokban bevált, kézenfekvő azt újra felhasználni a csomagolás lecserélésével egy népszerű alternatívára. Így jött létre a fantasztikus labirintusokban szörnyvadászát élményét kínáló *Descent*-ből a *Csillagok háborúja* világának belső tereiben kalandozó *Star Wars: Imperial Assault*. Akad

### „Büszkén vállalják a szerepüket”

(Joe Johnston: Jumanji – középen Robin Williams)





a tartalmat alig érintő tematikai változtatás (*Monopoly*ból 007-es témajútot *Trónok harca* típusúig van mindenféle), ideális esetben azonban a kulcsin és a belbecs között mélyebb a kohézió. Példa erre a *Hit Z Road*, melyben egy zombijárvány túlélőit irányítva kell biztonságba jutnunk. Egy adott játékos csapata könnyebben jut erőforráshoz, ha a többi elbukott, és már nem verseng vele, így viszont az együttes túlélés szempontjából praktikusabb kooperáció helyett a játékosok egymás ellen fordulnak, erőforrás-pazarlással licitálva a könnyebb utakra. Ez a kiépülő narratíva gyönyörűen kifejezi azt a romerói tanulságot, hogy még az élőhalottak fenyegetése mellett is képesek vagyunk egymásnak esni, így önzésünk jelenti ránk a legnagyobb veszélyt.

Ahogy a filmes alkotók mondanivalójukat a nézői elvárásoknak megfelelő műfaji vagy szerzői sablonok segítségével fogalmazzák meg, úgy a társasok is bejáratott elemekből építkeznek, majd az ismerős működést kisebb-nagyobb mértékben módosítva – a célzott tematikai és piaci körülményekhez igazítva – hoznak létre új műveket. Ilyen értelemben a filmes műfajiságnak a társasjátékok esetén talán az alpmechanikák szerinti kategorizálás felel meg (a BGG jelenleg bő 50 féle mechanikát tart számon), míg a filmes zsánerek a játékokban a nagyrészt külsőségekben megnyilvánuló tematikáknak fordíthatók le.

Természetesen ebben a világban is megtalálhatóak a szerény iparosok és a műfajteremtő legendák is. A német Reiner Knizia, az amerikai Corey Konieczka, a kanadai Eric M. Lang vagy a japán Seiji Kanai csak néhány dizájnert a sokból, akiknek egyedi, a rutinos játékosok számára könnyen felismerhető stílusa és stabil rajongói bázisa van.

### AZ INTERAKTÍV FIKCIÓ FORMÁI

A történet-hangsúlyos játékok kézenfekvő példáját jelentik a szerepjátékok mesélő-hősök felállítását átvevő társasok (*Descent*, *Star Wars: Imperial Assault*, *Conan* stb.). Az összefüggő kalandfüzér hőseit együttműködő játékosok alakítják, akik gyönyörűen illusztrált, felső nézetű játéktáblákon barangolnak részletesen kidolgozott figuráikkal. A körülöttük lévő világ működését a szabályok, a rájuk törő ellenségeket egy kiemelt játékos irányítja, együttesen felelve a kibontakozó drámai feszültségért. A cselekmény

előre lefektetett úton halad, de a mesélő beleéléssel előadott fordulatokkal, ügyesen vezényelt csatákkal nagyban hozzájárul a közösségi élményhez.

E műfaj variánsa a *Betrayal at House on the Hill*, mely a klasszikus kísértethistóriák romantikus gótikáját keveri a 70-es, 80-as évek horrorfilmes toposzaival. Ebben egy csapat nyomozó együtt indul neki egy rejtélyes ház felderítésének, ám a játékidő felénél elszabadul 50 féle borzalom egyike (vaskos füzet tartalmazza leírásait), az egyik játékos pedig innenőtől a többiek ellen játszik – egyszerű sorozatgyilkosként (*Halloween*), mások csápokkal támadó növényként (*Gonosz halott*) vagy a pokolra kaput nyitni vágyó örültként (*A sötétség hercege*). A fő élvezetet a hirtelen fordulat izgalma és a humoros camp-esztétika adja.

A *Mice and Mystics* megjelenésében hasonló, ám teljesen kooperatív kaland, azaz a játékosok együtt küzdenek meg a sztorifüzet által leírt kihívásokkal. Testcserés alapszituációja (egérré változó embereket alakítunk, macskákkal és százlábúakkal dacolva) meglevenedett mesekönyv, hosszú és igényesen megírt szöveges betétekkel.

A narratív játékok remek darabja a *T.I.M.E. Stories*. Az egyedi hangulatú, jellegzetesen francia elemeket (bátor műfajkeverés, csodabogár karakterek, fanyar, felnőtt viccek) tartalmazó játék egy jövőbeli szervezet időutazó ügynökeiről szól, akiknek múltbeli és alternatív világokban kell térérdő-paradoxonokat kijavítaniuk. E keretsztori lehetőséget

ad a lazán összefüggő küldetések más-más popkulturális közegbe helyezésére, hátborzongató elmeegógyintézettől tolkieni mesevilágon át balsorsú, Lovecraft-novella és Carpenter-klasszikus előtt tisztelgő sarkkörü expedíciójáig. A rendkívül igényesen illusztrált játék cselekménye a „Kaland-játék-kockázat” könyvek hajazó döntések során, vaskos kártyapaklija segítségével bontakozik ki. Az összhatás szerepjátékkal színesített interaktív képregényhez hasonlítható.

Egy film vagy műfaj sikeres adaptációja erős tematika-mechanika összhangot képes elérni hangsúlyos prózai szövegek nélkül is – sőt, ez talán a legjobb játékok fokmérője. A *Keresztapa* (*The Godfather*) a korszak illusztrációkkal történő megidézésén túl a trilógia azon üzenetét is sikeresen átadja, hogy az erőszakkal szerzett vagyon és hatalom felett nehéz kontrollt tartani. Az üzleti verseny helyett nyílt támadást (például az első film gépfegyveres kivégzését) alkalmazó keresztapán a sértett fél ugyanis gyakran akkor is bosszút áll, ha a nyerő stratégia szempontjából nem ez az optimális cselekvési lehetősége. Más példák: az egyes rettenetek ép ésszel felfoghatatlanságáról szóló lovecrafti alapvetést az *Arkham Horror: The Card Game* nyomozóink örület-jelzőivel és ezáltal szűkülő cselekvési terével, illetve

### „A közösségi média ingergazdag magányában is makacsul vágnak egymás társaságára”

(Kate Graham és Andrew Matthews: *Zero Charisma* – középen: Sam Eidson)

a kalandból való elmenekülés lehetőségével érzékelteti. A Romero-zombifilmek tanulságát a már említett *Hit Z Road* mellett átveszi a *City of Horror* (melyben szavazással kell kiválasztani az élőhalottak elé lököt



szerencsétlen társunkat) és a *Dead of Winter* is (melyben van rá esély, hogy egy játékos véletlen kártyahúzás útján árulóvá válik, így saját titkos küldetésén dolgozik majd a közös cél helyett). A *Firefly* azzal adja át a sorozat jellegzetes fordulatait (hűség és árulás dilemmája, kockázatos munkák vállalása szükségből), hogy a sikeres küldetéssel megszerzett pénz jó részét ki kell fizetnünk a csapatunk tagjainak, ennek híján hamarosan lelépnek. A *Dune* bonyolult szabályok garmadájával nyújtja pontos szimulációját az Arrakis komplex hatalmi harcának, melyből bárki győztesen emelkedhet ki. A *Battlestar Galactica* a rejtett áruló jelenlétével és a gyanús karakterek szavazásos bebörtönzési lehetőségével érzékelteti a dilemmát, melyet az alakváltó idegenek jelentette veszély és az okatlan megvádolás romboló hatása kelt.

Egyes játékok úgy is erős narratív ihletettséget mutatnak, hogy nincsen meghatározott keretsztorijuk vagy cselekményelemeik – ők a társasjátékok kísérleti filmjei. A *Dixit*-ben egy kártyákon lévő képekről asszociálva kell a mesélőnek néhány szót mondania, a többieknek pedig ez alapján kitalálniuk, hogy a felfedettek közül melyikre gondolt – ám a mesélő veszít, ha mindenki sikeresen eltalálja a választott lapot, azaz az asszociáció túl direkt volt. Az illusztrációk Terry Gilliam és Alejandro Jodorowsky szimbolizmussal és képek groteszk mellérendelésével teli vízióit idézik. A *Tales of the Arabian Nights* (Az ezeregy éjszaka meséi) és a *Szorikocka*-sorozat stilizált jelképek (szavak illetve piktoqramok) egymás mellé rendelésével hoz létre vázat, melyet a játékosok fantáziájának kell felöltöztetnie – mintha csak egy dráma- vagy forgatókönyv-író tanfolyamon volnánk.

A táblás játékok túlnyomórészt körökre osztottak, kijelölt sorrendű eseményekkel, ám találkozhatunk a valósidejűség ötletes megvalósításával is, mely a mozgóképek újabb aspektusát emeli be a médiumba. A *Magic Maze*-ben egy plázát rabolhatunk ki fejvesztett tempóban, A *Tale of Pirates*-ben pedig egy kalózhajót kell zátonyok és hadihajók között elnavigálnunk, az időkényyszert mindkettőben homokórák képviselik.

Nem ritka, hogy egy játék egy filmes műfajnak csupán egyetlen toposzát dolgozza fel. A *Cash'n Guns* a „mexican stand-off” szituációt találja humoros

parti-játékként, melyben a játékosok az elrabolt pénz elosztásakor rátanak fegyvert egymásra (lásd: *Kutyaszorítóban*, *A jó, a rossz és a csúf*). A *Colt Express* vonatrablása a cselekmény heistfilmes kibontását (előbb a tervezést, majd a kivitelezési kísérletet látjuk) ülteti át kártyajátékba, melyben előre rögzítenünk kell cselekedeteinket úgy, hogy a többiek választásait nem látjuk a végrehajtási fázisig. A *Diamant az Indiana Jones és a frigláda fosztogatói* gegjeit valósítja meg „kísértsd a sorsod” („push your luck”) mechanikával, ahol a kincsekkel teli barlangban a nagyobb zsákmány reményében egyre mélyebbre merészkedő hősök a csapdák általi halál (kígyó, kőgolyó) növekvő lehetőségét kockáztatják.

Érdeemes külön megemlíteni az olyan felnőtt témákkal foglalkozó játékokat is, mint a kommunizmus hiánygazdasága (*Sorban állás*), a háborúk borzalmait civil szemmel (*This War Of Mine*), párkapcsolat és egyéb magánéleti viszonyok harmonikus működése (...and then, we held hands, *Fog of Love*), a gyász feldolgozása a családban élő gyermekek vagy maguk az érintettek által (*The Good Mourning*, *Circle of Life*, *Winning at Loss* stb.), drogfüggőség ábrázolása (*Time Stories: Estrella Drive*), vagy éppen történelmi események, az '56-os forradalomtól (*Pesti srácok/ Days of Ire*) a hidegháborúig (*Twilight Struggle*).

## PÉNZÉHES ÁLOMGYÁRAK

A társasok a filmekben is sokszor megjelennek, és többnyire a normalitáson, hétköznapi kivüliség jelentéstartalmát hordozzák. Az absztrakt játékok introvertált zsenifigurák, kirívó intelligenciák attribútumai (gő: *Egy csodálatos elme*, *Pi*, *Tron: Legacy*, sakk: *A hetedik pecsét*, *2001: Űrodüsszeia*, *Szárnyas fejtánc*) – kivéve Délkelet-Ázsiában, ahol a gő és a madzsong éppen a közösséghez tartozást jelképezik (*A tea íze*, *Szerelemre hangolva*, *Ellenséges vágyak*). A fantáziába menekülést, elvágódást sugalló szerepjátékokat Hollywood gyakran tinédzserek és gyerekes felnőttek időtöltései közé számúzi (*E.T.*, *Zero Charisma*, *Jumanji*). Habár manapság már egyre nagyobb megértéssel kezeli őket, ha úgy tetszik, rehabilitálva a fizetőképesség bizonyulását, szívesen magára ismerő geek közönséget (*Knights of Badassdom*, *Stranger Things*, vagy az idej *Éjszakai játék*).

Az iparág egyre erősödik. Ennek sokféle oka lehet a médium fejlődésétől a nagyvárosi lét kielégítetlen közösségi vágyain át a magas keresetű értelmiség termékfétiszmusáig (luxusárú játékok). A társasjátékok forgalma évi 20%-kal nő, a közösségi finanszírozást biztosító Kickstarteren 2017-ben nyolcszor annyi pénzt költöttek elővásárlásként társasjátékos projektekre, mint videójátékosra. Sorra dőlnek az árrekordok: a *Kingdom Death: Monster* kiegészítőivel együtt több százezer forintba (!) került, hasonló nagyságrendűek a *Cthulhu Wars* sorozat megjelenései is. A gép forog, az alkotók nem pihennek: amelyik franchise-ban és filmcím-ben szusz van, mindhez sorban készülnek a játékok (*Star Wars*, *Marvel-univerzum*, *Batman*, *Harry Potter*, *Alien*, *Terminátor*, *Conan*, *A dolog*).

Ha lomhán is, de a pénz szagára és az adaptáció szó hallatára Hollywood is reagálni kezdett. Egyik stúdió sem akar lemaradni a képregény-adaptációk utáni következő divathullámról, még ha láthatóan fogalmuk sincs a társasos közösségekről. A Hasbro Torpedó-variánsa ihlette *Battleship* (Universal) hatalmasabb bukott, és józan ésszel ugyanezen sorsa számíthat a *Catan* (száraz tematikájú termelés-gazdálkodás *euro*) megfelmérsítése a Sonytól, a *Monopoly*-é (a túlhaladott társasok koronázatlan királyaként tisztelt ingatlanspekuláció-szimulátor) a Lionsgate-től, vagy a *Candy Land*-é, melyről az Universal után a Sony is lemondott, talán a Warner megkockáztatja.

Részrehajlás nélkül elmondhatjuk: az értékes ötletek áramlása a filmek és a társasjátékok világa között jelenleg még egyirányú.

A modern társasjáték mára nem csak kreatív szórakozási lehetőség, de témái sokszínűsége és elterjedtsége szempontjából is felnőttkorba lépett művészeti forma, mely gyorsan tanul a többtől, eközben pedig formanyelve, szerzőisége és kritikai diskurzusa (*ludológia*) is gazdagodik. Úgy tűnik, az emberek a közösségi média ingergazdag magányában is makacsul vágnak egymás társaságára. A társasjátékok nem csak módot kínálnak a találkozásra, de modelljeikkel a körülöttünk levő világ megértésének, narratívájukkal az elbeszélés befogadásának élményét is kínálják, melybe a hazai klubéletnek köszönhetően bárki könnyen belekóstolhat. •

