

H

NIEK  NEUWAHL

LUDIX

Játékszabály



Piatnik

A kockajáték római számokkal
2-6 játékos részére, 10 éves kortól

Tervezte: Niek Neuwahl

A Svájci Játékmúzeum in La Tour-de-Peilz
együttműködésével készült.

Piatnik termékkód: 633 898

© 2014Piatnik, Bécs

Tartalom

4 speciális kocka oldalai L-X-X-V-I-I




1 játékszabály

A játékhoz még toll és papír szükséges.

A játékosok célja


Elsőként elérni a 300 pontot.

A játék

-  Aki a leggyorsabban kimondja, hogy „Alea iacta est“, az kezdheti a játékot.
-  Aki soron van, az egyszerre dob a négy kockával, majd mindegyik kocka felhasználásával megpróbál egy érvényes római számot összeállítani. Ez a szám adja a játékos által elért pontszámot.
-  Ezután két lehetőség közül választhat:
 1. Megáll, felírja a pontszámot és átadja a kockát a bal oldali játékos társának.

2. Továbbmegy, ismét mind a négy kockával dob, összeállít egy érvényes római számot, aminek az értékét hozzáadja az előző dobásának eredményéhez. A játékos újra dönthet arról, hogy meg akar-e állni, vagy tovább dob a kockákkal.

Egészen addig, amíg érvényes római számokat dob, újra dobhat és növelheti a pontszámát. De vigyázat: Ha dobása után olyan számokat mutatnak a kockák, amelyekből nem lehet egy érvényes római számot összeállítani, (ennek az esélye körülbelül 1:4) elveszíti az ebben a fordulóban megszerzett pontokat. Ezután a következő játékos köre kezdődik.

 A következő 14 érvényes dobás adja a legmagasabb pontszámokat:

VIII = 8



XIII = 13



XVII = 17



XXII = 22



XXVI = 26

XXXI = 31



XXXV = 35



LIII = 53

LVII = 57

LXII = 62

LXVI = 66

LXXI = 71

LXXV = 75

LXXX = 80

Néhány kidobott kombinációból további római számok is összeállíthatók, de azok kevesebb pontot érnek. Például, az X-X-X-I kockákból a XXIX = 29 is összeállítható, de több pontot ér a XXXI = 31 kombináció.



A 21 lehetséges de érvénytelen kombináció:
IIII (helyes: IV), VVII (helyes: XII), VVII (helyes: XVI), VVVV (helyes: XX), XVVI (helyes: XXI), XVVV (helyes: XXV) XXVV (helyes: XXX) XXXX (helyes: XL), LVVI (helyes: LXI), LVVV (helyes: LXV), LXVV (helyes: LXX), LLII (helyes: CII), LLVI (helyes: CVI), LLVV (helyes: CX), LLXI (helyes: CXI), LLXV (helyes: CXV), LLXX (helyes: CXX), LLLI (helyes: CLI), LLLV (helyes: CLV), LLLX (helyes: CLX), LLLL (helyes: CC).

Megjegyzés! A római számok szerkesztésének egyik szabálya, hogy ugyanaz a karakter maximum háromszor írható egymás mellé, míg egy másik szabály szerint a VV (5+5) illetve LL (50+50) karakterpárok helyett az X (10) illetve a C (100) írandó! Ezek miatt, nem alakítható ki érvényes kombináció a kidobott kockákból, ha azok eredménye mind egyforma, vagy tartalmaz kettő V vagy kettő L jelet.

példa: Aladár dobásának eredménye: I-I-X-X. Ebből összeállított kombinációja: XXII = 22 pont. Mivel ő ezt túl kevésnek tartja, ezért újra dob és az új dobás eredménye: LVXI. Az ebből összeállítható helyes római szám: LXVI = 66 pont (például az XLIV is

lehetséges lenne, de az csak 44 pontot ér). Így eddig összesen 88 pontot ért el. Úgy dönt, hogy megáll és felírja a 88 pontot. Béla dob a kockákkal, eredménye: I-X-V-I. Az összeállítható szám: XVII = 17 pont. Úgy dönt, hogy tovább dob. Az új dobása eredménye: LVVI – Balszerencse! Ezekből nem állítható össze érvényes római szám, mivel a V szám kétszer szerepel. Így ebben a fordulóban 0 pontot ért el. A kockákat továbbadja bal oldali játékostársának, aki dob és ezzel folytatja a játékot.

A játék vége A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos eléri a 300 vagy annál több pontot. A megkezdett fordulót végigjátsszák, majd megállapítják a nyertest. Az nyert, aki a legtöbb pontszámot érte el.

A kockajáték az ókori Rómában



Egy lyukas pohárból folyamatosan hullottak ki, estek a földre és gurultak szét a kockák, amiket Sziszifuszi munkával újra és újra össze kellett szedegetni. Claudius császár nevelője, Seneca találta ki ezt a büntetést az égi szenátus által, gonoszságai miatt az Alvilágba vetett császár számára.

Claudius (császár 41-54) ismert volt kockajátékokért való rajongásáról. Azonban, a híres filozófus és pedagógus Nero-t nyilvánvalóan félreértették: azért dobálta a kockákat, mert egy könyvet írt a Kockajáték Művészetéről. A mindenben nagyon kíváncsi császár ezt a dolgot is alaposan meg akarta

figyelni. És ha azt szeretnénk megtudni, hogy vannak-e olyan számok, melyek gyakrabban kerülnek kidobásra, mint mások, (ez két kockával történő dobáskor valójában előfordul) akkor azt matematikai módszerekkel vagy nagyon sok próbálkozásból adódó tapasztalattal határozhatjuk meg.

Ez lehetett az oka annak is, hogy Claudius az utazó kocsiába beépíttetett egy rezgésmentes asztalt a kockadobáshoz. Így kihasználhatta az utazásai alatti időt, hogy újabb ismeretekre tehessen szert. Sajnos, a császár kocka könyve nem maradt fenn, de feltételezhetjük, hogy érdekes megfigyeléseket tartalmazhatott a kockákról és valószínűleg leírta néhány izgalmas játék

szabályait is. Claudiusról, aki bevezetett néhány új betűt a latin abc-be, biztosan tudjuk, hogy ő maga is kitalált és leírt néhány teljesen új játékszabályt.



A könyv hiánya még nagyobb hangsúlyt kap azért, mert szinte semmit nem tudunk azoknak a játékoknak a szabályairól, amiket a római időkben játszottak. A játékok részleteiről nincsenek ismereteink, de ősi írott anyagok forrásaiból és számos régészeti leletből megismerhettük a kockát és megtudhattuk azt, hogy a kockajátékok igen kedveltek voltak az ókori rómaiaknál, sőt még a római nők körében is nagy népszerűségnek örvendtek. Így, ahogy a római költő Ovidius

(i.e. 43 – 17 vagy 18) is állítja: a kocka és más játékok játszása közben kiváló alkalom nyílt a flörtölésre is. Írásaiból megtudhatuk továbbá, hogy például a „kutyavigye” játékot három kockával játszották, sőt még fogadásokat is kötöttek a kockadobásokra. A görög filozófus, Platón (i.e.428/427 - 348/347) írt arról, hogy csak a szerencsénktől függ, hogy a kockákkal dobva három hatost vagy három egyest dobunk. A római Julius Pollux lexikonban (II század) az áll, hogy az a személy nyerte a többi játékos tétjét, aki dobásával felülmúlta játékostársait, a legnagyobb dobása a három hatos, míg a legkisebb a három egyes volt.



Az ókori római települések és temetők régészeti ásatásai sok kockát hoztak felszínre. Ezek általában csontból készültek, ami nagyon jó anyag volt, mert könnyen lehetett kockákra szeletelni. Nagyobb kockák is készültek nagyobb állatok csontjaiból, ezek belül üregesek voltak, oldalaikon csont lemezzel. A római kockák „pöttyeit” faragott körökkel jelölték. Általában a szembenálló oldalai mindig 7-et adtak: 1-es és 6-os, 2-es és 5-ös, valamint 3-as és 4-es álltak a szemben lévő oldalakon. Ez az elrendezés a római kor óta változatlan, napjainkra ez a szabvány Európában. Természetesen más elosztású kockák is használatban voltak, és a Közel-Keleten még most is vannak.

Léteznek olyan kockák, melyeken betűk helyettesítik a pöttyöket, de a római számos kockák nem voltak az ókori kockák közt.

Sok római dobókocka valójában nem kocka alakú volt, hanem inkább egy kissé hosszúságú, hasáb alakú test. Így ezeken négy nagyobb területű oldal és kétoldalt egy-egy kisebb területű oldal található. Ez a négy oldalú „germán” hosszúkockához hasonló. Az ilyen kocka dobáskor könnyebben esik a hosszú oldalára és csak ritkán a „fej” oldalára. Az ilyen kockákon a pöttyök elosztása általában a következő: a nagyobb oldalakon 1, 2, 5 és 6-os számok, míg a kisebb oldalakon a 3 és 4 számok vannak. Ez megváltoztatja

a magas és az alacsony dobás eredményének a valószínűségét. (Indiában is léteznek az ilyen négyoldalú „hasáb kockák” de ott általában csak 1, 2, 5 és 6 számokat mutatnak, a kisebb oldalak üresek.)

A rómaiaknak hozzáállása a kockajátékokhoz eléggé kétoldalú volt. Egyfelől a kockajátékok nagyon népszerűek voltak, szívesen játszották őket pénzben, köztereken, utakon kocsmákban is. Másfelől viszont Augustus császár idejében a kockajáték tilos volt a nyilvános helyeken, kivéve a decemberi Saturnalia fesztivált. Egyeseknek úgy ítélték meg, hogy a kockajátékok veszélyesek és játékfüggőséget válthatnak ki, mások egy-

szerűen időpocsékolásnak tartották. A római államférfi és filozófus Cicero, Julius Caesar kortársa, a szerencsejátékokat és a kockajátékokat a „kapzsiság, babona vagy az örület” munkájának látta, és sajnálatát fejezte ki amiatt, hogy a „véletlen és a vakszerencse” irányít embereket és nem az „ész és a gondolkodás” szabályai. Sőt még 600 évvel később a Sevillai Isidor Püspök is azt írta, hogy a kockajáték velejárói a csalás, vita és az anyagi kár. Ez a vélemény korántsem megalapozatlan, amint ezt egy Pompeii kocsmában látható freskó is bizonyítja. Ezen két játékos a kocka dobás eredményén vitatkozik: „nem három, hanem kettő” – így vitatkoznak, öltre mennek, mire a kocsmáros

közbelép: „Kifelé, ha vitatkozni akartok!” és kiveti őket a kocsmajáton. Ezek ellenére a római keresztények sem idegenkedtek a kockadobástól és időnként még Jézus Krisztus segítségét is kérték.



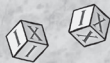
A római számírás

Matematikai értelemben a római számok természetes számokat fejeznek ki, egy olyan additív számrendszerben, amiben a számok értékét összeadással és kivonással

kaphatjuk meg a 10-es alapok és az 5-ös kiegészítő alapok használatával. Mit jelent ez? Vannak 1, 10, 100... számok, valamint vannak 5, 50, 500... számok.

A római számok 1-től 1000-ig:

Karakterek	I	V	X	L	C	D	M	↯	↱
Érték	1	5	10	50	100	500	1000	5000	10000



Eredetileg a római számok írásához az ókori rómaiak a latin ABC-ből származó betűket használták. A legrégebbi római számok, I, V és X egyszerű egyenes vonalakkal vannak írva. A V-5 nem más, mint egy fél X (azaz, a 10 felső fele). A nulla jele nem létezik.

Szóval hogyan lehet leírni ezekkel a jelekkel különböző számokat? Például hogyan írjuk a 4-es vagy a 17-es, vagy 129-es számot?

A szám leírását balról jobbra a lehető legnagyobb értékű szám jelével kezdjük, az mellé a következő legmagasabb értékű jelet írjuk és így tovább. Például az 5-ös számot nem írhatjuk le így: IIIII, hanem a V jelet kell használnunk. Ugyanazt a jelet legfeljebb négy alkalommal kell egymás után leírunk.

Ennél sokkal gyakoribb a kivonás vagy differenciál jelölés, amely már a Római Birodalomban is széles körben elterjedt volt. Ez legfeljebb három azonos jel egymás mellé írását engedélyezi. Ahelyett, hogy egy I, X vagy C jelet négyszer íránk le, vesszük helyette a következő nagyobb értékű V, L, vagy D jelet és eléírunk egy nála kisebb I, X vagy C értékű jelet. Például a VIII (kilenc) helyett a IX (kilenc) alakot, a XXXXV (negyvenöt) helyett a XLV (negyvenöt) alakot használjuk.

A kiegészítő alapok jelei V (5), L (50) és a D (500) csak egyszer szerepelhetnek minden számkombinációban, mert már kétszer szerepelve is a következő – magasabb

értékű - jelet adják: VV=X (5+5=10), LL=C (50+50=100), DD=M (500+500=1000).



Példák:

$$I = 1$$

$$II = 2 \text{ (azaz, } 1 + 1)$$

$$III = 3 \text{ (azaz, } 1 + 1 + 1)$$

$$IV = 4 \text{ (azaz } - 1 + 5)$$

$$VI = 6 \text{ (azaz } 5 + 1)$$

$$IX = 9 \text{ (azaz } - 1 + 10)$$

$$XVII = 17 \text{ (azaz } 10 + 5 + 1 + 1)$$

$$XXXIV = 34 \text{ (azaz } 10 + 10 + 10 + (- 1 + 5))$$

$$XLIX = 49 \text{ (azaz } (- 10 + 50) + (- 1 + 10))$$

$$LXXXV = 85 \text{ (azaz } 50 + 10 + 10 + 10 + 5)$$

$$CDXLIV = 444 \text{ (azaz: } (- 100 + 500) + (- 10 + 50) + (- 1 + 5))$$

$$DCXXIX = 629 \text{ (azaz } 500 + 100 + 10 + 10 + (- 1 + 10))$$

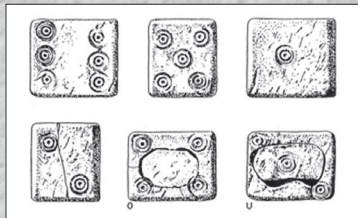
$$MCMLVIII = 1958$$

$$MMXIV = 2014$$

Mivel a római számok nehezen alkalmazhatóak a matematikai műveletek leírására, ezért a középkorban elterjedtek az indo-arab számok, a helyi értékes számrendszerek, és ezekben 0 szám használata.

Még napjainkban is közkedvelt a római számok használata: találkozhatunk velük például órák számlapján, vagy dinasztikiák neveiben (XIV. Lajos vagy II. Erzsébet). Néha könyvek fejezetszámozásra, vagy filmek végén a gyártás évének kiírására is használják (pl. MCMLXXV, 1975.)

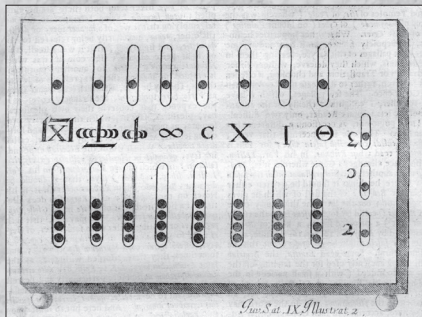




Római csontkocka, lelőhelye: Vindonissa (Svájc) (E. Schmid, *Beinerne Spielwürfel von Vindonissa, Jahresbericht Ges. Pro Vindonissa 1978 (1980)*)



Játékjelenet a Pompeii Salvius taverna falán, Regio VI, Insula XIV, 35. és 36. (Emil Presuhn után „Pompeji. Legutóbbi ásatások 1874-1881,“ Weigel, Leipzig, 1882)



Római Abacus. (Barten Holiday, Decimus Junius Juvenalis and Aulus Persius Flaccus translated and illustrated, as well with sculpture as notes, Oxford 1673.)



Óraszámplap római számokkal



*A Bécsi várudvar
várkapujának homlokzata.*

Foto: Andrew Bossi.



*Egy osztrák tarokk-kártyapakli
3 lapja. A lapok értékét római
számok jelölik.*

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a címet.
A változtatás jogát fenntartjuk.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel: 388-4122, Származási hely: EU,
email: piatnik@piatnik.hu, www.piatnikbp.hu



www.piatnik.com