

Most te dobsz!

Pierrot: AGON - 24 táblajáték a nagyvilágból

Agon, bizingo, patolli, puluc, yoté, fanorona, owari, siga, senet, alquerque, tablut, ringo, pah tum, jarmo, rimau-rimau, surakarta, tonkin, o-pat ko-no, yut, hasami shogi - hogy mik ezek? Táblás játékok. Pierrot, az AGON számítógépes kalandjátékok kitalálója és fejlesztője, a kalandjátékok és a digitális táblás játékok szerelmese, egy könyvben is összegyűjtötte mindazt, amit tud róluk.

Hiszen bármibe is fog bele, abban valami egyedit, csak rá jellemzőt igyekszik létrehozni. Pierrot, alias Marosi Z. Tamás zenész, hangszerelő, előadó, producer. Már igen messze jár a szomorú bohóc figurájától, dörzsölt gangsta rappe-
rekkel is dolgozott, írt zenét filmekhez, színpadi művekhez, összerakta saját „álmogyárát”, a Private Moon Stудиost, komputer-játékokat fejlesztett, de nem a „csihi-puhi game”-ben érdekelt, hanem a kalandjátékokban – a *Jumurdzsák gyűrűjét*, amely interaktív film, PC-játék és regény is, sokan ismerik. Legjobban ugyanis játszani szeret; a játékok logikáját, a bennük kifejeződő világszemléletet minél több emberrel megismertetni.



54 oldal, 7500 Ft

Alexandra Kiadó

Sa táblásjáték – bármennyire is digitális korban élünk – mégiscsak úgy igazi, ha dobunk és lépünk, ha körbeülünk egy asztalt. Az ősi táblás játékok pedig nem képesek kimenni a divatból. Egyszerűen azért, mert az

idő letisztította őket, kikristályosította szabályaikat.

Különleges és hiánypótló könyv ez: a gyűjtemény huszonegy táblajátékot tartalmaz játéktáblákkal, magyarázó szövegekkel, figurákkal és dobóeszközökkel. Valamennyi játék izgalmas időutazás távoli korokba és vidékekre Észak-Amerikától Afrikán és Európán át a Távols-Keletig. S hogy miért nincs benne magyar eredetű játék? Pierrot egy interjújában

ezt mondta: „Mi, magyarok nem voltunk az a töprengő nép, így gyakorlatilag nem létezik magyar táblás játék.” Jó, rendben, fogadjuk ezt el a szakértőtől, de azért hallottunk mi is valamit a csavaros, magyar észjárásról. Éppen Pierrot a példa rá, gondolkodni sem vagyunk restek. De ami a lényeg: Pierrot mindig a szenvedélyeinek él, nem érdekli, mi népszerű, sokkal inkább az, hogy mi jelent szellemi kalandot. És a táblás játékok ilyenek. Most rajtunk a sor: gondolkodni, dobni és lépni.

H. G.