

Játéksarok: A barkohba

E néven csak a történelmi Magyarországon emlegették a játékot, másutt ez a megnevezése teljességgel ismeretlen. Gyökerei a XVIII. századi Párizsba vezetnek, ahol elterjedésekor „logikus kérdéseknek” nevezték. Az angol nyelvterületen azért kapta a játékkeresztségben a „*húsz kérdés*” nevet, mert lényeges szigorítással ott, ha ennyi feleletből nem tud a megfejtésig eljutni a kérdező, akkor elveszti a játszmat. (Amerikában, Angliában, Ausztráliában néha még a legördögösebb magyar barkohbázó, Karinthy Frigyes is lógó orral távozhatott volna a társaságból, hiszen olyan „egyszerű” feladvány megfejtéséhez, mint az Arany János Tetemrehívás című balladájában szereplő Bárczi Benő anyai ági nagyapjának háziiorvosa „csak” huszonhét kérdés révén jutott el.) Magyarországon az I. világháború éveiben kezdték a kávéházakban e játékkal múlatni az időt, s alig egy évtized alatt hallatlan népszerűsége tett szert.

Bar Kosziba zsidó szabadsághóst illették kortársai arámi nyelven a Bar Kohhba (A csillag fia) állandósult dicsőítő szókapcsolattal. Az ő vezetésével tört ki felkelés a római hódítók ellen. Vezérletével 131-ben felszabadították Jeruzsálemet és egész Judeát. Karinthy két pesti szóbeszédet is rögzített, amely a játék elnevezésében közrejátszott. Az egyik szerint a bölcs zsidó parancsnok egyik kémjét a rómaiak borzalmasan megcsonkították (karjaitól, nyelvétől és szeme világától is megfosztották), s így küldték vissza megbízójához. Amikor azonban kiderült, hogy hall, s hogy képes a fejével igent vagy nemet jelezni, Bar Kohhba előtt már nem is volt akadály. Úgy kérdezte ki, hogy ez a két válaszforma elég volt valamennyi hadititok kifürkésztésére. A másik változat szerint a hadvezér éppen ítélkezett, s egy hasonlóképp magatehetetlenné tett férfi sorsát, tehát egy történet, egy bűncselekmény szálait kellett a csak igennel-nemmel megválaszolható kérdésekkel felgöngyölténi.

A két eredettörténet azért is érdekes, mert a hazai barkhopázás két ágát is előrevetíti. Míg az egyik játékforma a *személy-, tárgy- vagy fogalom-feladvány* tetszőleges számú kérdéssel történő megfejtésére, a másik egy valós vagy kitalált történet/esemény indokaira, lefolyására keresteti meg a magyarázatot.

A szabályok azonosak. Csak olyan kérdés tehető fel, ami igennel vagy nemmel megválaszolható. A feleletadó (a feladvány kitalálója) segítésképp a „nem jellemző”, vagy az „is” szócskát is válaszolhatja. A találgatás (a többszöri rákérdés) tilos.

A kérdésszámmal korlátozott és kötetlen kérdésszámú hagyományos, illetve a *történet-barkhopa* mellett ismeretes még az ún. *riposztváltozat* is. Ebben, amikor helyes rákérdéssel megfejtí a játszótárs a talányt, akkor két pontot írhat a maga javára, ha az ő általa kitalált feladványt nem találja ki az ellenfele (feladja, vagy rosszul nevezi meg), akkor csak egyet. Abban az esetben azonban, ha tíz kérdésen belül háromszor is „nem tudom” a válaszadó felelete, négy pont illeti a kérdezőt. (Amennyiben bizonyíthatóan rossz, téves választ ad, még egy pont levonással is sújtják, ezért érdemesebb a „nem tudom”-ot vállalni.) A játék megállapodás szerint öt-öt, illetve hét-hét feladványig tart. Akinek több pontja van a végén, az nyer. (Ennél a játékváltozatnál, amikor tehát már egészen bizonyos a megoldásban a versenyző, nem kérdez rá rögtön, hanem kérdéseivel ő kíván fogást találni a feladat kiötlőjén.)

Játsszák a barkhopát *időre* is. A gyorsverseny három, illetve öt, a normál játékmenet pedig tíz percig tart. Ahol rendelkezésre áll egy sakkóra, ott csak a kérdező tiszta játékidejét mérik. Ha leesik a zászló, a kérdező veszett.

A *páros barkhopa* is érdekes játék. Ebben két versenyző felváltva próbálkozik közelebb jutni a megfejtéshez. A páratlan számú kérdést az egyik, a párosakat a másik teheti fel. Egymással azonban menet közben nem tanácskozhatnak. Furcsa megélni, hogy a játékostárs gondolatmenete hol segíti, hol hátráltatja a másikat... Az összeszokott párosoknak azonban rendszerint sikerül előnyt kovácsolni a közös agymunkából.

A *staféta* is számos szokatlanságot tart. Ezt három- vagy négyfős kérdőcsapatok játsszák. Az első kérdező tehet fel tíz kérdést, majd behívja a szobán kívül várakozó második embert, akinek igyekszik összefoglalni, hogy addig mit tudott meg. Ezután neki van újabb tíz lehetősége. Ha neki sem sikerül eljutni a rákérdésig, jöhet a következő társ, akit ő tájékoztat az addig megtudottokról. Amennyiben az utolsó tíz kérdés is kevésnek bizonyul, elvesztették a játszmat, s az ellenfél váltójának tagjai kezhetnek az újabb kísérletbe.

Az alkalmi és rendszeresen találkozzató társaságoknak egyaránt van módja s a különböző változatok változtatásával bőven adódhat lehetősége is e logikus gondolkodást, az ismeretek rendszerezését segítő játék elszürkülése ellen felvenni a harcot.