

ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY: *A KIS HERCEG*. KÉT TÁRSASJÁTÉK

PETŐFI S. JÁNOS

A kis herceg különféle megközelítései / feldolgozásai között társasjátékok is szerepelnek. Ezekből kívánok itt kettőt röviden bemutatni. Bár mindkét játék tartozékai színesek, itt fekete-fehér ábrákkal szemléltetem őket.

1. Az első egy „Il viaggio del Piccolo Principe” [A kis herceg utazása] című olasz társasjáték. Doboza fedelének közepén a kis herceg jól ismert (hercegi-kardos) színes képe látható, alatta a következő felírással: © ANTOINE de SAINT-EXUPÉRY™ 1993; a fedél alsó részén pedig a következő adatok: Un gioco di Nathalie des Vallières per 2, 3, 4 giocatori dai 6 ai 10 anni [azaz: Nathalie des Vallières játéka 2, 3, 4 hattól tízéves korú játékos számára]. Edizioni l'Esperito s.r.l. – Milano – Nome e modello depositati – Tutti i diritti riservati.

1.1. A dobozban izléses beosztással a játék tartozékai: a felső részben egy ketté hajtott 'úti térkép', az alsó részben két egyenként 16+2 lapból álló – azonos színes figurákat tartalmazó – kártyacsomag, az egyik halvány rózsaszín, a másik halványkék alapszínnel (a figurákat lásd az 1. ábrán), mellette aranyzsinórral zárható sötétkék zacskóban négy – egymástól különböző színű – színes üvegcsillag, amelyek a játékban az egyes játékosokat képviselik, valamint egy dobókocka.

A dobozfedél belső oldalán a következő játékszabály olvasható (az alábbi magyar fordítás nem felel meg szó szerint az eredetinek; a fordításban – ahol tudtam – egyértelműsítettem a játékszabályt az annak egyes részeiből levonható következtetések alapján; a játékszabály utolsó bekezdését azonban nem sikerült értelmesebbé tennem):

JÁTÉKSZABÁLY

Indulás *A kis herceg bolygójáról*. Az első játékos dob, és elindul a *király bolygója* [*Pianeta del re*] felé, annyi csillagot haladva, amennyit a dobókocka mutat. A többi játékos ennek megfelelően követi egymásutánban az első játékos, az utazást a második, harmadik stb. bolygó irányába folytatva a hetedik bolygóig, a *Földig* [*la Terra*].

Minden elért bolygó jogot ad a szóban forgó játékosnak arra, hogy a hátlapokkal felfelé nézve, összekevert kettős kártyacsomag tetejéről levegyen egy kártyalapot. Ha a kihúzott kártyalap a 'fekete luk'-at mutatja, a játékos ezt a kártyalapot a kártyacsomag aljára teszi, és kimarad egy körből; ha a kihúzott kártyalap a 'repülő vadlibák'-at mutatja, a játékos újra dobhat, a kártyalapot ugyancsak a kártyacsomag aljára téve.



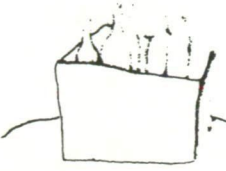


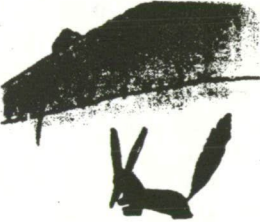

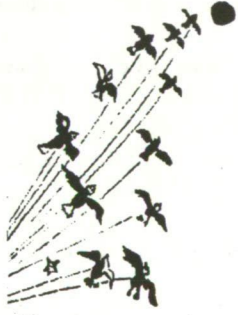
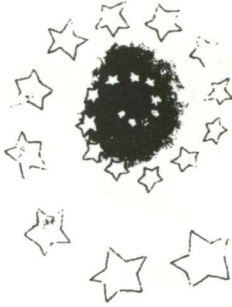
Ha egy játékos nem kerül rá egy bolygóra, vagy azon túlhalad, vár, amíg ismét rákerül a sor, anélkül, hogy levessen egy kártyát.

Ha egy játékos úgy éri el a *Földet*, hogy közben összegyűjtött hat különböző kártyalapot, megkezdheti az utazást vissza *A kis herceg bolygójára* a következő kockadobásokkal: 1-est kell dobnia, hogy elérje az első csillagot, 2-est, hogy elérje a másodikat, 3-ast, hogy a harmadikat és így tovább, míg vissza nem ér a kiindulópontonra, ami által megnyeri a játékot.

Ha hatnál kevesebb különböző kártyalapja van, az út egy részét újra meg kell tennie a *geográfus bolygójáról* [*Pianeta del geografo*] vagy az *üzletember bolygójáról* [*Pianeta dell'uomo d'affari*] indulva, hogy újra elérje a *Földet*.

<p>1.</p>  <p>Un boa</p>	<p>2.</p>  <p>Un cappello?</p>	<p>3.</p>  <p>Il Piccolo Principe</p>
<p>4.</p>  <p>La pecora</p>	<p>5.</p>  <p>La cassetta</p>	<p>6.</p>  <p>La lavagna dell'astronomo</p>
<p>7.</p>  <p>Gli elefanti</p>	<p>8.</p>  <p>Un baobab</p>	<p>9.</p>  <p>Il fiore</p>

1. ábra

<p>10.</p>  <p>Un piccolo vulcano</p>	<p>11.</p>  <p>La campana di vetro</p>	<p>12.</p>  <p>Le bottiglie dell'ubriacone</p>
<p>13.</p>  <p>Il lampione</p>	<p>14.</p>  <p>Un cactus</p>	<p>15.</p>  <p>La volpe</p>
<p>16.</p>  <p>Il serpente</p>	<p>17.</p> 	<p>18.</p> 

1.2. Az 'úti térképlap' tartalmazza (a) a kis herceg bolygójának a képét a kis herceggel, ahogy az a könyv borítólapján látható, (b) a hat bolygóra utaló képet, valamennyin a szóban forgó bolygó lakójának a könyv megfelelő illusztrációjával azonos képével, s (c) a Földre utaló képként a könyv XXI. fejezetéből azt az illusztrációt, amely a fűben fekvő, síró kis herceget ábrázolja.

A könyv illusztrációinak megfelelő illusztrációkat tartalmazó kártyalapokat az 1. ábrán abba a sorrendbe raktam, amelyben azok a könyvben előfordulnak [a sorszámok erre a sorrendre utalnak]:

I.	fejezet:	1. Egy vadállatot lenyelő óriáskígyó, 2. Egy kalap?;
II.	fejezet:	3. A kis herceg, 4. A (beteg) bárány, 5. A bárány ládája;
III.	fejezet:	–
IV.	fejezet:	6. A csillagász táblája;
V.	fejezet:	7. Az elefántok;
VI.	fejezet:	8. Egy majomkenyérfa (a könyv illusztrációjának a bal felső fája);
VII.	fejezet:	9. A virág;
VIII.	fejezet:	–
IX.	fejezet:	10. Egy kis vulkán;
		11. Az üvegbura (mindkettő egyetlen könyvbeli illusztráció egy-egy eleme);
XII.	fejezet:	12. Az iszákos palackjai (a könyv megfelelő illusztrációjának részlete);
XIV.	fejezet:	13. A lámpa (a könyv megfelelő illusztrációjának részlete);
XVI.	fejezet:	14. Egy kaktusz (a könyv megfelelő illusztrációjának részlete);
XXI.	fejezet:	15. A róka (a könyv megfelelő illusztrációjának részlete);
XXVI.	fejezet:	16. A kígyó (a könyv megfelelő illusztrációjának részlete);
	A címlap hátoldala:	17. A vadlibák (a könyv megfelelő illusztrációjának részlete);
		18. A fekete luk (kizárólag a játék számára készült illusztráció).

1.3. Összefoglalóan megállapíthatjuk, hogy az 'úti térképlap' az 1+6+1 bolygó képével *A kis herceg* makrostruktúráját ábrázolja, a kártyalapok ezzel szemben bizonyos mikrorészleteket. Annak hangsúlyozásával, hogy 'tökéletes megoldás' minden bizonytalansággal, s annak tudomásulvételével, hogy 16 kártyalapon csak 16 elemet lehet ábrázolni, nekem hiányzik például a naplementét néző kis herceg, a rózsakert és a kút képe, mint a történet három karakterisztikus eleméé. Elismerést érdemel viszont az a tény, hogy a két plusz kártyalap szellemesen lett megválasztva.

2. A második egy – „ANTOINE de SAINT-EXUPÉRY: A KIS HERCEG” című – kártyajáték, amelyet a „Tamási és Komlós” nevű (kereszendi székhelyű) kft. 1994-ben hozott forgalomba.

2.1. A 32 kártyalapot összefogó (három oldalról nyitott) borítólapon a következő játékszabály olvasható:

JÁTEKSZABÁLY

(a belső borítón a mű rövid tartalmával)

A kártya 32 lapból áll. 4 egymás mellé tett kártya ad ki 1 epizódot. Összesen 8 részben megismerkedhetsz az egész mű legfontosabb mozzanataival.

A kártyákat összekeverjük, majd szétosztjuk darabonként, nem baj, ha nem egyforma számú kártya jut mindenkinek. A kezdő játékos húz a tőle balra ülőtől egy lapot, majd ebbe az irányba megy tovább a játék. Ha menet közben valakinek összegyűlik egy történetrészhez szükséges négy lap, akkor azt letejszi. A nyertes az, akinek a legtöbb ilyen kvartettje van, és a legszebben tudja elmondani a történetet (ehhez segítséget nyújt a belső borítón található kivonatos tartalom). Kisebbség kirakóként is játszhatnak vele.

2.2. Mielőtt a kvartettek rövid kommentálását elkezdeném (ezekhez információként lásd az itt mellékelt két 'kirakós játék'-szerű **2. ábrát**, amelyeken a kártyalapokat olyan sorrendbe raktam, mint amilyenben a megfelelő könyvillusztrációk a könyvben előfordulnak), a következőket kívánom megjegyezni.

A játékszabály először a „4 egymás mellé tett kártya” kifejezést használja, nem térve ki arra, hogy milyen négy kártya tehető/teendő egymás mellé, majd az „egy történetrészhez szükséges négy lap”-ról beszél anélkül, hogy közelebbről meghatározná mit ért „történetrész”-en. Lehet, hogy ezeknek a kérdéseknek a megvilágításához hozzájárul az a bizonyos „rövid tartalom”, amit a belső borítón kellene megtalálni, az én kártyacsomagomban azonban ez a belső borító üres, s más kártyacsomaghoz sajnos nem jutottam hozzá.

Mindezt nem kritikaként, hanem csupán tényszerűen állapítom meg, mert egyrészt a kártyalapok felépítése (ahogy azt a **2. ábrán** is láthatjuk) meghatározza, hogy melyik négy lap tekinthető egy-egy kvartettnek, másrészt az én kártyacsomagom üres belső borítója minden valószínűség szerint egy (szerencsétlen) véletlen következménye, ami viszont lehetőséget ad nekem arra, hogy a kvartettek 'hovatarozás'-át kizárólag *A kis herceg* (illusztrált) szövegének ismerete alapján döntsem el. A kommentálást a **2. ábra** sorainak sorrendjében végzem.

1. sor: a Szaharában kényszerleszállást végző pilóta és a kis herceg beszélgetései zömének színhelye. A kis herceg (itt kard nélküli) ábrázolása megfelel a könyvbeli „legjobb kép”-ként minősített illusztrációnak. (Karddal a kártyajáték borítólapján látható.) Az overalloos figura – a szöveg ismerete alapján – csak a pilótát ábrázolhatja. Tudjuk, hogy a könyvben sem pilóta, sem repülőgép illusztráció nem található.

Hogy őszinte legyek, én nem tudnám, hogy ezt a kvartettet pontosan melyik fejezettel hozzam összefüggésbe. Báránysz rajz csupán az itt a **8. soraként** elhelyezett sorban található, amit viszont – később említendő okok következtében – én a történet záró képsoraként értelmeztem.

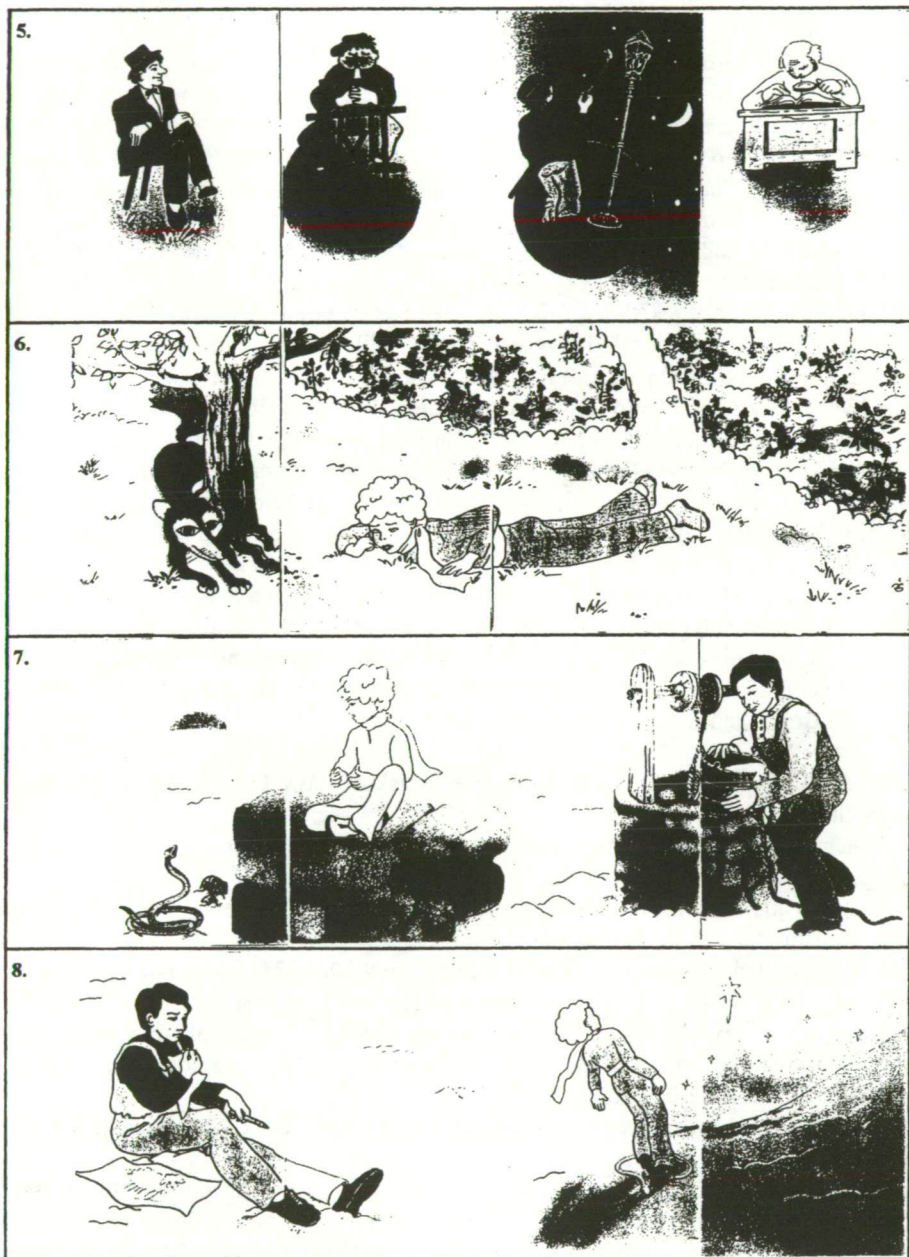
A négy kártyalapot a repülőgép figurája fogja össze egy szekvenciává.

2. sor: a török csillagász. A képsor azonosító elemei a bolygókkal és csillagokkal teli mennyboltozat, valamint a távcső és a csillagász ruhája és feje, amelyek a könyv megfelelő illusztrációjára emlékeztetnek.

A kvartetthez kapcsolható történetrész a könyv **4. fejezetében** található.



2. ábra



2. ábra

A négy kártyalapot részben egy bolygó, részben a Föld figurája fogja össze egy szekvenciává.

3. sor: a kis herceg és a rózsza a kis herceg bolygóján. A kis herceg illusztrációja megfelel a könyvbeli illusztrációnak, és ezzel a képsorral kezdődően – a könyvvel összhangban – végig azonos marad. A bolygónak a lemenő naphoz és a holdhoz hajló 'kerekség'-e a bolygó kicsiségét jelzi, a fa és az ásó a majomkenyérfa eltávolításának szükségességére, a lemenő nap a gyakori naplemente-szemlélés lehetőségére, az öntözőkanna a rózsza 'kiszolgálása'-ra emlékeztet.

A kvartetthez kapcsolható megfelelő történetrészek a könyv 5., 6., valamint 7. és 8. fejezetében találhatók.

A négy kártyalapot a kisbolygó figurája fogja össze egy szekvenciává.

4. sor: a kis herceg a király bolygóján. A király illusztrációja (trónusa formája és elhelyezése, valamint hosszú palástja) megfelel a könyvbeli illusztrációnak.

A kvartetthez kapcsolható történetrész a könyv 10. fejezetében található.

A négy kártyalapot a királyi palást figurája fogja össze egy szekvenciává.

5. sor: ez a sor formai elemek alapján szekvenciába nem rendezhető négy kártyalaptól áll. A szekvencia az egyes kártyalapok referenciális elemeinek és a történetek könyvben elbeszélte sorrendjének ismerete alapján hozható létre, s ez a következő:

- 1.: a hiú bolygója (felismerhető az öltözete s főleg a kalapja alapján),
- 2.: az iszákos bolygója (felismerhető a kinézete és a palackok alapján),
- 3.: a lámpagyújtogató bolygója (felismerhető elsősorban a lámpa alapján),
- 4.: a geográfus bolygója (a nagyítóüveg a referenciális elem, mert a könyvbeli illusztrációban is nagyítóüveg van a geográfus asztalán).

E négy kártyalaphoz kapcsolható történetrészek a könyv 11., 12., 14. és 15. fejezetében találhatók.

A négy kártyalapot az fogja össze egy kvartetté, hogy mindegyik lapon azonos nagyságú, teljes bolygófigura található.

6. sor: a kis herceg, a virágzó rózsakert és a róka. Valamennyi illusztratív elem könnyen felismerhető és interpretálható.

A kvartetthez kapcsolható történetrészek a könyv 20. és 21. fejezetében találhatók.

A négy kártyalapot elsősorban az út és a rét figurája fogja össze egy szekvenciává.

7. sor: a kút, a pilóta, a kígyó és a kis herceg a kőfalon. Annak alapján tartjuk a férfifigurát a pilóta illusztrációjának, hogy fejformája és ruhája azonos az első képsor pilótaként interpretált férfifigurájával.

A kvartetthez kapcsolható történetrészek a könyv 24., 25. és 26. fejezetében találhatók.

A négy kártyalapot elsősorban a sivatag és az égbolt figurája fogja össze egy szekvenciává, amelyen belül a kút és a kőfal figurája két 'félszekvenciá'-t hoz létre.

8. sor: a pilóta egy bárányrajzzal, valamint az eldülőfélben lévő kis herceg, lábfeje körül a kígyóval. (Ez az utóbbi illusztrációrész tette egyértelművé, hogy a szekvenciában ennek a két kártyalapnak kell az utolsónak lennie: a kis herceg testtartása és a csillag

elhelyezése csaknem pontosan olyan, mint ami a könyv utolsóelőtti illusztrációján látható!)

A kvartetthez kapcsolható történetrészek a könyv 25. és 26. fejezetében találhatók; az előbbiben történik utalás arra, hogy a pilóta elővette a rajzait, az utóbbiban pedig arra, hogy a kis herceg 'visszatér' a bolygójára.

A négy kártyalapot részben a sivatag, részben az égbolt figurája fogja össze egy szekvenciává.

2.3. Ezzel a játékkal kapcsolatban is lehetne elmélkedni azon, hogy milyen történetrészeket nem vesz figyelembe e kártyajáték, de talán sok értelme nem lenne. Nekem például hiányzanak a történet elejébe beillesztett bárányrajzok; az azonban, hogy a bankár, a kereskedő és a váltóőr kimaradtak, nem hiányzik. Az absztrakt szintre emelt elméleti kérdés itt az, hogy hogyan lehet képekben röviden összefoglalni egy illusztrált történetet.

Lehetne beszélni a képek minőségéről, de egy ilyen típusú kártyajáték esetében ez sem túlságosan releváns. Fontos ezzel szemben egyrészt a verbális elemeket nem tartalmazó képsor és az illusztrált mű között kimutatható (intertextuális) koreferencialitás, másrészt a szekvenciát létrehozó formai elemek kérdése, amikre kommentárjaimban is kitértem.

3. Azon túl, hogy mint játékok struktúrájukban hasonlóak a velük összemérhető más játékokkal, az adott kontextusban arra a kérdésre is választ kereshetünk végül, hogy a 'multimediális szövegek megközelítésében' milyen *funkciója* lehet az ilyen játékoknak. Erre a kérdésre például a következő válasz adható.

Mindkettőre vonatkozóan kijelenthető például, hogy

- elősegít(het)ik a mű megismerését,
- segít(het)ik megvilágítani az illusztrált szöveg 'tartalma' képsorok formájában való összefoglalásának / jelzésének alapkérdéseit.

Az *olasz* társasjáték segít emlékezetbe vésni

- elsősorban a kis herceg utazásának állomásait (és ezáltal a könyv makrokompozícióját), valamint
- az eredeti illusztrációkat és 'szimbolikus' funkciójukat.

A *magyar* kártyajáték

- segít(het) feltárni egyfelől az egyes képsorokon belüli, másfelől az intertextuális / intermediális koreferencia releváns hordozóit,
- segít(het) feltárni a szekvenciaalkotó kötőelemek lehetséges formáit,
- megfelelően alkalmazva, segít(het)i a játékosok fogalmazáskészségének fejlesztését.

Mindezekon túl a tanár – különféle formákban – annak ellenőrzésére is felhasználhatja őket, hogy mennyire figyelmesen olvasták el a tanulók a szóban forgó művet.

ANTOINE DE SAINT EXUPÉRY: *LE PETIT PRINCE*. TWO GAMES

JÁNOS S. PETŐFI

The paper describes two games based on *Le Petit Prince* where the main role is played by the illustrations of this work. Besides a comment of general character on these games the question is also treated how they can be part of the school teaching work.