

## Ázsia társasjátékai:

# A Go

## története

Őri Sándor

A civilizáció kezdete óta tanulmányozzák az emberek a stratégia fortélyait. A történelem során a hadvezérek sokszor királyságok sorsát döntötték el ügyességet és találmányosságot igénylő játékokkal. A világon az egyik legősibb stratégiai játék, mely máig fennmaradt: a Go. Több mint 3000 évvel ezelőtt Kínában találták ki, ahol a Vejcsi nevet kapta. Rövid idő alatt meghódította a környező ázsiai országokat is. Koreában, Baduk néven lett ismeretes, míg Japánban a Go nevet kapta. A világ többi részén a japán elnevezés terjedt el.

Habár futótűzként terjedt a világban, szülőhazájában, Kínában, hol jó, hol rossz szemmel tekintettek a játékra. Míg Konfuciusz időpazarlásnak minősítette, Mao elnök utasította tábornokait, hogy tanulmányozzák és okuljanak a játékból. Később a Kulturális Forradalom alatt értelmiségi és ezáltal elvetendő időtöltésnek bélyegezték. Napjainkban közkedveltsége újra virágzik.

### Az alapvető szabályok:

A Go, annak ellenére, hogy főbb szabályai akár fél óra alatt elsajátíthatók, sokkal nagyobb kihívást jelent a játékosoknak, mint a sakk. A játék bonyolultságát a rengeteg fajta stratégiai lehetőség adja. A lépésvariációk száma, állítólagosan eléri a 10<sup>17</sup>50 (tíz a hétszázötvenedikent), vagyis egy egyes és mögötte 750 darab nulla!

A Go egy kétszemélyes játék, melyhez az általánosan használatos felszerelés egy 19x19 mezőre felosztott tábla, 180 fehér, valamint 181 fekete korong. Régen 17x17-es táblák is voltak, de ilyet ma már csak Tibetben használnak.



A játékosok felváltva helyezik köveiket a tábla vonalainak szabad metszéspontjaira. A korongok a táblán nem mozgathatók.

Ha egy korongot, vagy egymáshoz kapcsolódó korongokat, az ellenfél minden oldalról bekeríti azt le kell szedni a tábláról.

A játék célja, hogy minél több területet lekerítsünk magunknak, valamint, hogy minél több ellenséges korongot szedjünk le a tábláról. Tehát terület és fogoly szerzés. A játék végén az nyer, akinek több területe, illetve zsákmányolt köve van. A játéknak akkor van vége, mikor már nincs több lehetséges lépés.

A kínai, japán valamint koreai szabályok csak kis mértékben térnek el egymástól. Ezek főleg a kezdésnél illetve a játék végén a pontok összehámlálásánál használt módszerekben mutatkoznak meg.

Helyszűke miatt, természetesen itt csak a Go legalapvetőbb szabályait ismertettem, de a többi szabály is könnyen elsajátítható. A különböző stratégiák megismeréséhez azonban egy élet is kevés lenne.

### A Go keletkezése és története Kínában:

A legtöbb kínai legenda így írja le a Go keletkezésének legendáját: "Jao (Yao)találta föl a Go-t, hogy annak segítségével tanítsa fiát Tan Csü-t (Dan Zhu)." Mivel Jao a legendák szerint az i.e. XXIII. században uralkodott, így ezt alapul véve a játék több mint 4000 éves.

Egy másik legenda szerint, melyet Csang Hua (Zhang Hua) jegyzett le i.sz. 280-körül, művében a Po Vu Csi-ben (Bo Wu Zhi - A dolgok vizsgálatának feljegyzései), a közvetlenül Jao-t követő uralkodó, Sun (Shun) találta föl a Go-t, bár indíttatása ugyanaz volt mint Jao-nak. Csang Hua erről, enyhe gúnnyal, így ír: "A legenda úgy tartja, hogy Sun fiát, Sang Jün-t (Shang Jun) olyan butának vélte, hogy kitalálta neki a Go-t, hogy azzal tán megokosíthatja."

A feljegyzésekből mindenesetre kitűnik, hogy i.sz. 280-körül a Go már elterjedt és közkedvelt játék volt Kínában. Ennek ellenére,

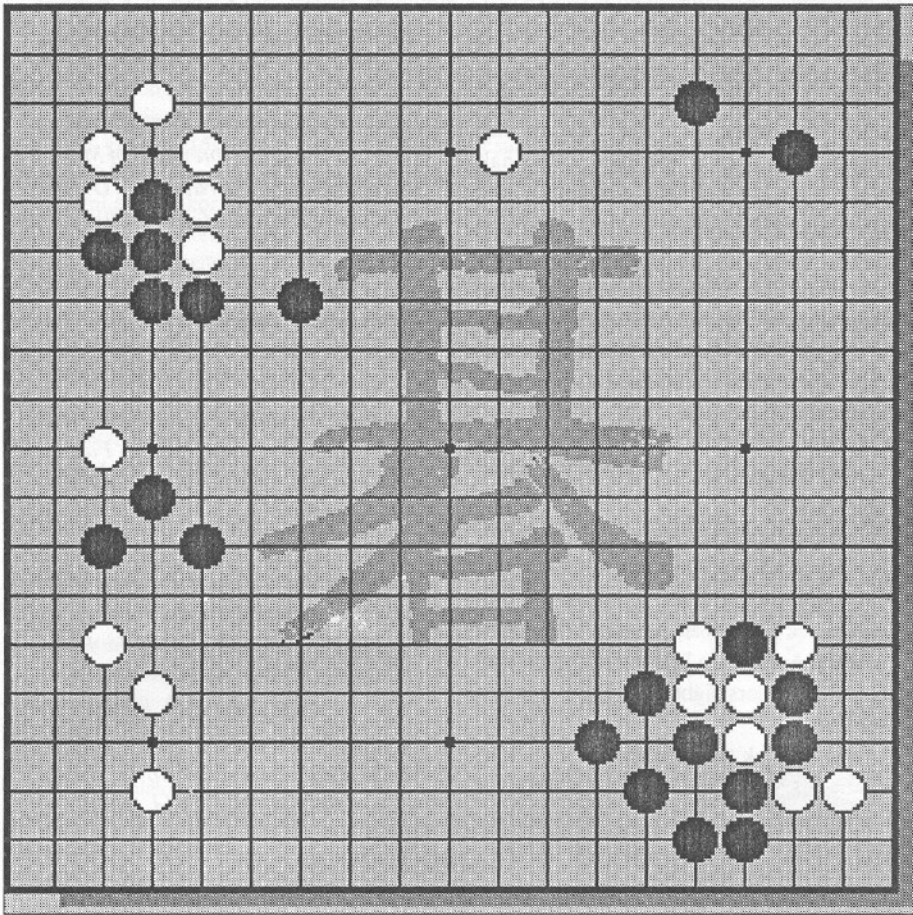
néhány évszázaddal korábban Konfuciusz i.e. 500-körül, egyik művében, a Beszélgetések és Mondásokban, még becsmérően nyilatkozik a játékkal kapcsolatban, mondván, hogy az azzal való foglalatosság csak egy fokkál jobb a falánságnál és a lustaságnál: "A mester mondotta: 'Nehéz azzal bármit is kezdeni, ki egész nap csak tömi magát, elméjét pedig semmi hasznosra nem fogja! Nincs talán Ji-játékuk (Yi), (hogy azzal játszanak)? Még ha ilyesmivel foglalkoznának, az is külön dolog volna.'"

A Ji-játék természetesen azonos a japánul Go-nak, mai kínai nevén Vejcsi-nek nevezett játékkal. A Vejcsi jelentése: Bekerítő játék. Klasszikus szövegekben azonban leggyakrabban a Ji megnevezéssel találkozhatunk amit általában sakknak szokás fordítani, jöllehet a kínai sakk, a Hsziangcsi, mely valóban sok hasonlóságot mutat az európai sakkal, egy teljesen más játék.

Az azonban, hogy a Ji név említésekor valóban a Go-ról van szó, csak Han-kori (i.e.206-i.sz.220) dokumentumokból derül ki bizonyossággal. A magyarázat, hogy miért cserélték fel a korábban használatos Ji-szót a későbbi munkákban szereplő Vejcsi-re, kiderül a következő, nyelvjárásokkal foglalkozó tanulmány egy részletéből: "A Ji szó azonos a Vejcsi-vel. A Hangu-szorostól keletre, Qi és Lu államokban mindenki a Ji szót használja." Lu állam, mely a mai Shandong tartományban terült el, a szülőhazája volt, mind Konfuciusznak, mind Menciusznak, így ők írásaikban ezért használhatták a Ji szót a Go megnevezésére.

Egy másik bizonyítékot erre egy Han-kori tudós i.sz. I. században írt, a Karakterek Összehasonlító Szótára című, munkájából kaphatunk miszerint: "A Ji egy bekerítő táblás játék."

A Go-t említő első irodalmi emlékek között a Beszélgetések és Mondások mellett egy másik konfuciósnus szent könyvek sorába tartozó műben, az i.e. 424-ből származó Cuo Csuanban (Zuo Zhuan), is találkozhatunk a játékkal: "A Vej-beli (Wei) Hszian (Xian) herceg elment, hogy találkozzon Ning Hszü-vel (Xi). Ning Hszü ígéretet tett neki, (hogy együttműködik majd vele). Mikor Ning nagybácsikája Ven-ce



(Wen Zi) tudomást szerzett az esetről, így szólt: 'Ó, mily fájdalom!... Ning most kevesebb odafigyeléssel tárgyal uralkodójával, mintha Go-t játszana. Hogyan is kerülhetné el a katasztrófát? Ha egy Go játékos anélkül helyezi el korongjait a táblán, hogy gondoskodna biztonságukról, akkor nem kerekedhet ellenfele fölibe. Mennyivel rosszabb ennél ha úgy segít hatalomra egy uralkodót, hogy előtte nem tett meg minden óvintézkedést.'

Konfuciusz egyik legjelentősebb követője Menciusz könyvében két helyen is említést tesz a Go-ról. Az egyikben (IV. könyv, B/30.) a Got más társasjátékokkal és a borivás szokásával együtt, mint egy a gyermek szülőjével szembeni tiszteletadásával össze nem egyeztethető rossz szokást ábrázolja. A másik helyen így ír a játékkal kapcsolatban: "A Go (Ji) játék művészet ugyan, de kicsiny művészet. Ám aki nem fordítja rá egész szívét és minden igyekezetét, az nem tudja elsajátítani."

A játék kapcsán a Han-korban került be a köztudatba két ősi idézet: "Légy jártas az íjászatban, a kocsihajtásban, a citerázásban és a Ji (Go)-játékban, ezek tanulásánál pedig sose mondd azt, hogy már eleget tudsz!" valamint: "Egyetlen Go-játzma még nem vezet a bölcsességhez."

A Han-kor után is folytatódott a Go hol pozitív, hol negatív megítélése. Történt egyszer, hogy egy területi előljáró, Tao Kan (i.sz. 259-334), minden Go táblát és korongot a Jangce-folyóba dobott, mivel úgy vélte, hogy

a játék csak 'az apák ostoba fiainak' való. Ugyanígy Jao király ősi legendájára utal az 1347-ben megjelent A Titokzatos és Csodálatos Go Kézikönyve című mű előszava, mely kifejti, hogy a Go nem éppen a megfelelő módszer a buta gyermekek okítására.

Ha a játék stratégiájának bonyolultságára gondolunk, bizony egyet kell értenünk ezzel a kijelentéssel.

A fentiekben a Go keletkezéséről szóló legendák és legendás történetek kerültek főleg említésre. Azonban a játék ősi eredetét bizonyítandó, Kínában nagyszámban kerültek elő régészeti leletek is. Ilyen például a Vangtu (Wangdu) kerületben talált 17x17-es kőből készült Go tábla, mely az i.sz. 200-körül készült, vagy egy kifogástalan állapotban fennmaradt, i.sz. 750-körül időből származó, selyemre festett kép, mely egy Tang-kori hölgyet ábrázol, ahogy egy szintén 17x17-es táblán Go-t játszik.

Ezenkívül még nagyon sok egyéb információt találhatunk a Go-ról anekdotákban, mesékben, életrajzokban, matematikai tanulmányokban, stb., melyeket összevetve a legendákkal és a régészeti anyagokkal valószínűsíthető, hogy a játék valamikor az i.e. X. és IV. század között keletkezett.

## A Go szimbolikája:

A jóslásnak Kínában komoly hagyományai

vannak, amit mindenképp a mezőgazdaságnak lényeges időjárás megjövendölésére használtak. Az ilyen jóslásoknál sok más eszköz mellett gyakran használták az úgynevezett Sárga-folyó Diagrammot és a Luo-Feljegyzést, melyek állítólagos megalkotója a legendás Nagy Ős, Fu Hsi (Xi) volt, aki az említett tárgyak első példányait egy Sárga-folyóból kiemelkedő sárkány-ló, valamint egy Luo-folyóból felmerülő teknős hátából készítette. Ezek az eszközök varázserejű négyzetek voltak, melyeket ugyanúgy ábrázoltak, mint a Go tábláját, vagyis négyzetrácsos szerkezettel, ahol a sorokat nem számokkal jelölték, hanem váltakozva elhelyezett fekete és fehér kövekkel.

A jóslás mellett, a Kínában egyik legfontosabb filozófiai alap gondolat, a Jin-Jang (Yin-Yang) szimbolikus megtestesülése is tartották a Go-t. A Jin-Jang elvei alapján a Világegyetemről alkotott elképzeléseket tükröződni látták a játék struktúrájában. Példá erre a híres történész, Pan Ku (Ban Gu) (i.sz. 32-92), a Go Eszenciája Ji Csi (Yi Zhi) című művéből kiragadott egyik mondata: "A táblának négyzet alakúnak kell lennie, mely a föld törvényeit szimbolizálja. A vonalnak oly egyeneseknek kell lenniük, mint az égiek erőneve. Kellenek még fekete és fehér kövek, melyek a Jin és Jang erők mintájára vannak szétosztva. A táblán való elrendezésük pedig az Eget és a Mennyszágot mintázza."

A Go további szimbolikus magyarázatát találjuk a 'Gondtalan és Ártatlan Időtöltések Gyűjteményében' (Vang Jou Csing Le Csi - Wang You Qing Le Ji) is, melyet a XII. században állítottak össze korábban íródott, Go-val foglalkozó értekezésekből. Az alábbi idézetek példák abból a rengeteg leírásból, mely mind a Go szimbolikus értelmezésével foglalkoznak: "A természetben minden létező tárgy száma egynél kezdődik. A Go tábla négyzethálós metszéspontjainak száma 360 plusz 1. Ez az 1 az első minden létező szám közül. Ez az 1-es számú pont a tábla középpontja, és e







körül forog a négyzet négy negyede. A többi 360 pont (a Kínában használatos holdnaptár szerint) az év napjait jelenti. Ezek négy részre vannak osztva, melyek a négy évszakra felelnek meg...”

## A Go elterjedése más országokban:

Egy Kínába látogató japán buddhista szerzetes volt az első, aki, az i.sz. 1300-körül, eljuttatta Japánba a Go-t. Ott azután a játék hamarosan a lehető legnagyobb népszerűséget érte el az egész társadalom körében. A japán samurájok évszázadokon keresztül tanulmányozták a Go stratégiáit, mely tudást épp úgy örökítették tovább utódjaiknak, mint a kardkészítés mesterségét vagy mint a samurájok ősi szabályait. A Go játék szépsége meghódított gazdagot, szegényt, öreget és fiatal egyaránt, olyannyira, hogy közkedveltsége végül a teázás szertartásával egyenlő szintre emelkedett.

Később ugyanilyen gyorsasággal és hatékonysággal tört be Koreába is.

## A Go napjainkban:

A modern világ Go központja Japán, ahol dollármilliókat költenek a különböző versenyek szervezésére, Go-val foglalkozó könyvek és folyóiratok megjelentetésére.

A környező országokból, főleg Tajvanból és Koreából, rendszeresen utaznak játékosok Japánba, hogy részt vegyenek a sokszor magas pénzdíjazású versenyeken. Ezen kívül minden országnak meg van a saját nemzeti bajnoksága is.

Évente egyszer kerül megrendezésre a Kínai-Japán Szuper Go Bajnokság, mely az év

nagy sporteseménye és melynél a győzelem elérését mindkét fél presztízskérdésnek tekinti. Épp ezért Kínában vannak államilag fizetett hivatalos játékosok, akik méltó ellenfélként állhatnak ki az ugyancsak professzionális, egész életüket a Go-nak szentelő Japán kollégáikkal szemben.

Japánban a profi játékosok kicsi gyermekkoruktól kezdve egy mester irányítása alatt minden idejüket a játék tanulmányozására fordítják. Az intenzív tanulást egészen húszas éveik kezdetéig gyakorolják, mikor már ringbe szállhatnak akár profi viadalokon is, hogy megszerezzék a bajnoki címet.

A mesterek szerint a Go szépségére csak akkor érez rá igazán az ember, mikor már magas szinten műveli.

Az egész világot szemlélve a játék népszerűsége egyre nő. Napjainkban több, mint 25 millió játékost tartanak számon, amiből 100.000 élnek Európában. Minden évben megrendezik az Amatőr Go Világbajnokságot, ahol több, mint 30 országból gyűlnek össze a versenyzők.

A fenti számok természetesen csak a klubokban és egyesületekben játszókat reprezentálják. A hobbiból, a család, a barátok társaságában játszó emberek számát azonban felbecsülni sem lehet.

## Felhasznált irodalom

Scott A. Boorman: *The Protected Game; a Weiqi Interpretation of Maoist Revolutionary Strategy* (Oxford University Press, Oxford, 1969)

H.J.R. Murray: *A History of Board-Games other than Chess* (Clarendon Press, Oxford, 1952)

Joseph Needham: *Science and Civilisation in China; Vol. 4., Part I., 314-334 old.* (Cambridge University Press, 1962)

John Fairbairn: *Go on the Roof of the World; Go World, No. 58, Spring 1990, 10-15 old.* (Ishi Press, Tokyo)

Donald L. Potter: *Go in the Classics-II.: The Zuo Zhuan; Go World, No. 42, Winter 1985-86, 19-21. old.* (Ishi Press, Tokyo)

