

# A Mah-jong története

Hozzáadta: Kácsi  
2007. július 04. szerda 18:37

Honnan származik a Mah-Jong? Mikor született a Mah-Jong? A Mah-Jong szerencsejáték, stratégiajáték vagy orákulum? A Mah-Jong eredetéről szájhagyományok útján maradtak csak fenn történetek, amiért sok kutató úgy véli, a Mah-Jong játékot csupán a 19. században találták ki és minden más misztikus ködösítés. A taoista filozófia szerint az ilyen tudósok a lét valódi értelmezése szerint nem is léteznek, mert semmit sem tudnak a magasabb összefüggésekről, tehát értelmük elködösült, és tudatuk semmisége alapján a maguk is csupán káprázatok. A Mah-jong történetének vizsgálatakor mi álljunk elfogulatlanul e kérdéssel szemben, és nézzük a tényeket és a feltételezéseket egymás mellett.

## A történet kezdete

Egy játék eredetét keresve a legritkább esetben segít a hordozó anyag, mert a lényeg a játék szabálya, a játék működése, ami a legkülönbözőbb formában megjelenhet. Esetünkben egy kártyajáték eredetét keressük, amelynek játékövekkal megjelenő, újkori változata csupán egy új fejezet a játék történetében. Mi tehát a jelenlegi játék lényege, amit jelek formájában a régmúltban keresünk?

A Mah-jong célja bizonyos kombinációkat kirakni a köveken szereplő jelekből, számokból. 108 kártya 3 féle alapfigurát mutat 1-9 értékben, és mindebből 4-4 darab. Ezen kívül van 4 égtáznak megfelelő szél, 3 sárkány szintén 4-4) és 8 speciális kártya, melyeken hol virágok, hol évszakok, hol legendás alakok ábrái láthatóak. A 108 alapkártya és a 36 extra tehát összesen a Mah-jong 144 köve.

A megkülönböztetésnek vizsgálatunk során még nagy jelentősége lesz, mert aki játszott már Mah-jongot, az tudja, hogy az alapkövekből és az extrákból egészen másfajta kombinációkat lehet kirakni, eltérő esélyekkel és értékben. A 108 alapkártya, melyeknek van egyedi értéke, sorszám, sokféle sort lehet kirakni, nemcsak az európai kártyajátékoknál ismert folytatólagos sorokat, hanem úgynevezett lépcsős és ugró sorokat, melyeknél az értékek eltolva szerepelnek.

A 108 figuráról egy 16. századi kínai szövegben van szó először írott formában, a kínai Odüsszeának is nevezett Water Margin (Shuoh? Zhuàn) vagy "Vízpart története" vagy megint más néven a "Marsh and Outlaws of the Marsh", "A mocsár törvénytelenek" legendájában. A szerzők Shi Nai'an és Luo Guanzhong.

Ez a 100 fejezetből álló elbeszélés "Shoey 'Hoo" vagy "Legendák könyve" címen is ismeretes: a 12. században játszódik és a Sung dynastia alatti forradalomról szól, vagyis arról, hogy 108 forradalmár Sung Kiang vezetése alatt hogyan talált menedéket a sziklás Ling 'Ho Bah szigeten, és milyen kalandokat élnek át. Ez a forradalom és az utána következő küzdelmek a kínai történelem egy kisebb hátsó korszakát alkotják. A 108 hátsó iránti kegyeletből, hogy emlékü és vitézi tetteik feledésbe ne menjenek a birodalom szélében, hosszában, az akkoriban igen elterjedt kártyajátékok egyes lapjait az ő neveikkel látták el. A 108 törvényenkívüli vagy hátsó között 72 földi harcos és 36 égi szellem szerepel.

## A 108 harcos legendája

A 108 kínai hátsó kevés hasonlóságot mutat az európai trubadúr líra lovagjaival. Hátsóinket heves természetűnek nevezni erőszakos lennie a valóságnak: határtalan mennyiségű alkohol fogyasztása, spontán erőszak, bűrvágy, bosszú, kegyetlenség, és minden emberi rossz tulajdonság megmutatkozik a történetekben, olyan módszerességgel, mintha a szerző magát a bűnös létet akarná bemutatni, annak teljes karakterisztikájával. Az egyes szereplők sorsának jellemzői párhuzamai a kiközösítettség, az otthon elhagyása, és a szembefordulás a törvénnyel. Az idegenség általában minden jelképes felülmúló reális okokra vezethető vissza, mégpedig csöppet sem hízelgő jellemrajzokhoz kapcsolódóan, ahogy igazi rossz banditák esetén lennie kell. Annál több pozitív emberi reakció jellemzi a rablók megsegítő rokonokat, barátokat sőt idegeneket, akik önzetlenül védelmezik a közel sem ártatlanokat. A történet elég messzire esik a

hagyományos morál-elképzelésektől, különösen, ha az ellenségeiket élvezettel kínzó hársökről olvasunk, akik nem kényesek ártatlanok véréért is kiontani a céljaik elérése érdekében, vagy ha úgy hozza kedvük, esetenként akár el is fogyasztják csíkokra szabdalva vetélytársaikat. A Robin-Hood hangulatú tettekben sincs persze hiány, különösen a gazdagok kirablása központi téma, de a 108 harcos a szegények mellett többnyire maguknak szolgáltatnak igazságot és gazdagságot. Sem az eszközökben nem válogatnak, se nem szegényenlők eltenni a kincseket maguknak.

Mégsem egyszer± bunkókról van szó, sőt, hársseink kezdetben többnyire törvénytisztelő, tanult emberek, magas tisztviselők, jólöltözöttek és a harcművészetet az anyatejjel szopják. A züllésért a korrump környezet a felelős. Mielőtt filozófiai és morális ellenvetések merülnének fel, tisztáznunk kell, hogy az archaikus történetírás jelképekben beszél, és a 108 hárs egy rossz világ rossz gyermekét szimbolizálja, aki végül saját világa ellen fordul és ezzel magasabb dimenzióba lép.

A fenti alapsémát követve végül is találkoznak a sorskivetettek és Song Jiang vezetésével jól felszerelt erős csapatot képeznek és nekiindulnak megdönteni a császár korrump kormányát. Forradalmat szítnak, és a birodalom jelentős területeit elfoglalják, hogy ezzel nyomást gyakoroljanak a kormányra. A rablóhad egyre rendezettebb képet mutat és elvihar hársök csapatává fejlődik, ami az egyes jellemek feletti magasabb szellemiség térhódítását juttatja kifejezésre. Nem a császár ellen fordulnak, hanem a birodalmat lezüllesztő hatalmaskodók ellen, és a vezér Song Jiang végül is levelet ír a császárnak, amiben kegyelmet kér a 108 haramiának és felajánlja a szolgálatukat.

A császár kegyelmet ad és a 108 hárs immár a birodalom védelmében harcol az északi határon. A legtöbb hársi halált halnak és végül csak 27 harcos tér vissza a "sárkány udvarába". A császár nagy vagyonnal és magas hivatalokkal jutalmazza őket.

## Egy kis számmisztika

A kis történeti kitérő után még egy kanyart kell tennünk, hogy a Mah-jong játék eredetére fényt vessünk. A "Water Margin" legenda hárssei gyakran szerepeltek a korai kínai játék-kártyákon, de a képi ábrázoláshoz hasonlóan beszédes az is, hogy milyen karakterből hány szerepel a kártyákon.

Az archaikus gondolkodásmód természetesen kezeli a számok elemi jelentéstartalmait. Minden szám azt jelképezi, ami a természetben jellemzően az adott számnak megfelelő mennyiségben szokott előfordulni, és egy elbeszélésben a szereplők száma pontosan azt jelenti, mint amire a történetben a szám utal. Például a 108 hárs az összes hársst jelenti, magát a hársi csapatot, aki a korrump hatalom ellen fordul, majd feláldozza magát a császárért. A 108 hárs közül a 36 "égi szellem"; az összesnek a harmada, ahogy a Mah-jong 108 alap-kövének egy-egy harmada képez egy-egy alapfigurát. A 27 csatából hazatérő túlélő pedig a 108 harcos egynegyede, ahogy a Mah-jong kövek mindegyikéből pontosan 4-4 darab van. A 108-as számnál az 1 és 8 összege ugyanúgy 9, mint a 36-os számból (égi szellemek) a 3-as és a 6-os összege, a 72-es számból (földi harcosok) a 7-es és 2-es összege és a 27-es számból (a hazatérő hársök száma) a 2-es és a 7-es. Érdekes a 72 földi harcos és a 27 túlélő számánál, hogy ugyanazok a számjegyek szerepelnek felcserélve. A Mah-jong összes köve 144, ahol a számjegyek összege szintén 9. A 9-es szám az európai és a keleti misztikában egyaránt az embert, az egész emberiséget jelképezi.

Mi köze mindennek a Mah-jong eredetéhez? Adva van egy 16. századi kínai történet, amelynek a karakterisztikája megfelel a Mah-jongéval, és adva van néhány korabeli kártyalap, amelyen a történet szereplői láthatóak. Ebből az következik, hogy a Mah-jong a 16. századból származik? Esetleg a 12. századból, amikor a történet játszódik? Nem, nem ide akartunk kilyukadni, bár tetszene az ötlet, de ilyen könnyen nem játsszuk magunkat a misztikus sarlatánokra vadászó tudósok kezére. A legendák szerint a Mah-jong amúgy is régebbi, és már Konfucius is játszott vele, aki pedig ie. 552-479 között élt. Ezt aztán végképp nem tudjuk bizonyítékokkal alátámasztani, ahogy az se bizonyítható, hogy Konfucius találta fel a Ji king-et, a kínai orákulumot, pedig a néphagyomány neki tulajdonítja. A néphagyomány azonban nem egzakt tudomány, különösen, ha a szóbeszéd írásos emlékeit a hivatalos hatalmi apparátus időnként elégeti, a leíróival egyetemben. Nem bocsátkozunk tehát találgatásokba, hanem azzal az arcátlan állítással szeretnénk ezt az amúgy is laza szálakon futó gondolatmenetet tetézni, hogy a kínai bölcslet legrégebbi forrásáról van

itt szó, arról a világmodellről, amely a számok misztikus értelmezésén alapul és ami egyaránt képezte a Yi king orákulum, a Mah-jong játék és a "Water Margin" legenda eredetét. Ismét megérkeztünk tehát kedvenc témánkhoz, a játék szakrális eredetéhez. Belátjuk, hogy ez így tudományos fejtegetésnek nagyon gyenge lenne, de az vesse ránk az első követ, aki ennél egzaktabb tényközlő cikkeket tesz közzé egy játék webáruházban.

## A kártyajáték eredete

Engesztelésül a tények barátainak íme néhány adat magának a kártyajátéknak az eredetéről. Először egy 7. században élt Yang Tan írt kártyajátékról, aki annyira lelkes híve volt ennek az időtöltésnek, hogy egy levelében említést tesz róla. A legrégebbi kártyalapok Korea és Kína területéről származnak 12. századból. Arról megint csak elméletek szólnak, hogy a kártyajáték hogyan jutott arab hajósok útján Európába, és az se kizárt, hogy a kártyajáték önállóan alakult ki egymástól függetlenül a világ távoli pontjain, mindenesetre Európában az első bizonyítható hír a kártyáról egy 1376-os florenci és egy 1376-os regensburgi iratból származik, ahol egyébként tiltják a játékot, tehát ekkor már nyilván elterjedt volt.

A kártyalapok ebben az időben 310x430 mm-esek voltak, ami bizonyára nem a legkényelmesebb formátum, de legalább volt mit csiszolni napjainkig.

Párizsban a Nemzeti Múzeumban megtekinthető 17 játékkártya, szép képekkel, melyek keletkezését a kutatók 1392-re datálnak.

## A Mah-jong játék mai formájának kialakulása

Visszatérve a kártyajáték eredetére, a legtöbb nyugaton ismert játéknak Kína a hazája. Például a sakkjátékról említés történik a T'ung Chien Kan Mu-ban, ahol keletkezésének évét Krisztus előtt 154-ben állapítják meg.

A különböző kártyajátékok az időskorán egy játékká tömörültek, melynek 108, a forradalmárok számának megfelelő lapja volt. Ilymódom mindennapos lett nevük hangozása, élményeik és hási cselekedeteik szájról-szájra jártak és számos színjátéknak szolgáltak tárgyul, éppen úgy, ahogy a nyugati világ háseinek neveit és nemes tetteit énekek és mesék, később pedig a nyomtatott szó örökítette meg. Az eredeti játékhoz sok változat járult, helyenként különféle elnevezést kapott, de alapvető szabályai nagyjában és egészében változatlanok maradtak; ma is úgy játsszák, ahogy játszotta évszázadokkal ezelőtt Kínában minden férfi, nő és gyermek, a tenger partjától a távol nyugatig és a legszélső északi határig.

A Mah-Jong mai alakja Ning-Po városából származik, mely elefántcsont-faragóiról híres. Itt a 108 háse nevének elefántcsont-lapocskákra vésték és bambusz nád hasábokat illesztettek mögéjük. Így a könnyen tönkremenő kártyalapok elpusztíthatatlan játékkövekké változtak. Ning-Po-ban nyerte a játék mostani, nevét: veréb = Mah Tsiong, arról a madárról mely négy kövön ábrázolva van. Ezen a néven ismeretes általában, tájszólások szerint különböző módon kiejtve.

## A 8 halhatatlan

Ha egy kínai legenda nem a 108 harcos valamelyik történetét írja le, akkor valószínűleg a 8 halhatatlan egyik legendájáról szól. Olyan legendás alakok ezek, melyek taoista történetekben fordulnak elő, és egyaránt kapcsolódnak a Yi king orákulum 8 alakzatához, kuonjához és a Mah-jong 8 szerencse-kövéhez, melyek egyik kombinációba sem illeszthetők be, de a játék rituális menetében fontos szerepet játszanak. A 8 halhatatlanról a következő cikkünkben részletesebben is szólnunk, itt most csak zárószóként azért hozakodunk elő velük, mert ezzel ismét a Mah-jong jelképes tartalmát szeretnénk hangsúlyozni. A kínai hagyományokban a 8 halhatatlan attribútumai olyan egyértelműek, mint ahogy egy Mah-jong játékos tapintásra felismeri a köveket. Ez egy jelbeszéd, mely a beavatottaknak a napnál is

világosabb, és a játék közben az intuáció számára mély összefüggések formájában bontakozik ki. Az elemző, tényfeltáró kutatás azonban mindennek bottal ütheti a nyomát.

Forrás: <http://gemklub.hu>