

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁRSKA DIPLOMOVÁ PRÁCA

História čínskeho šachu

History of Chinese Chess

OLOMOUC 2016 Nikoleta Ruttkayová

vedúci diplomovej práce: Mgr. Ondřej Kučera

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta  
Akademický rok: 2013/2014

Studijní program: Filologie  
Forma: Prezenční  
Obor/komb.: Čínská filologie (ČINF)

Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
RUTTKAYOVÁ Nikoleta	Hurbanova 6, Martin	F12753

**TÉMA ČESKY:**

História čínskeho šachu

**NÁZEV ANGLICKY:**

History of Chinese Chess

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Ondřej Kučera - ASH

**ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:**

V tejto práci sa budem zaoberať historickým vývojom čínskeho šachu počas jednotlivých dynastií. Začala by som od hry Liubo, z ktorej sa čínsky šach vyvinul a následne sa potom zameriam na zmeny, ktorými prechádzal, ako napr. obmeny v pravidlách hry, postavení figúrok a ich samotný vzhlád, ďalej podoba hracej dosky, či spoločenské vnímanie hry ako takej.

**SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:**

MURRAY, H. J. R. A History of Chess. New York: Skyhorse Publishing, 2012. ISBN 978-162087-062-4

SLOAN, A. Chinese Chess for Beginners. San Jose: Ishi Press International, 1989. ISBN 0-923891-11-0

LI, D. H. First Syllabus on Xiangqi Chinese Chess 1. Bathesda: Premier Publishing, 1996. ISBN 10: 0963785257

LAU, H. T. Chinese Chess: An Introduction to China's Ancient Game of Strategy. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2003. ISBN 10: 080483508X

SHIMIZU, Y., MIYAHARA, SH. The Chinese Chess Pieces in Song Era and Their Characteristics. Seevental: Egbert Meissenburg, 2004. ISBN 3-921996-60-X

LI, D. H. The Genealogy of Chess. Bethesda: Premier Publishing, 1998. ISBN 0-9637852-2-2

LEVENTHAL, D. A. The Chess of China. Taipei: Mei Ya Publications, 1978. ISBN 10:0899551580

PALMER, J Chinese Chess: The Ancient Oriental Game of Strategy, b.m.: Carlton Books, 2000. ISBN 1842220403

DAVIDSON, H. A. A Short History of Chess. New York: Three Rivers Press, 1981. ISBN 10: 0679145508

PARLETT, D. Oxford History of Board Games. New York: Oxford University Press, 1999. ISBN 13: 978-0192129987

Prehlasujem, že som diplomovú prácu vypracovala samostatne a uviedla všetky použité pramene a literatúru.

V Olomouci dňa: .....

Podpis:.....

## Anotácia

Meno a priezvisko: Nikoleta Ruttkayová

Názov fakulty a katedry: Filozofická fakulta, Katedra asijských študií

Názov práce: História čínskeho šachu

Vedúci práce: Mgr. Ondřej Kučera

Počet znakov: 99 400 (vrátane medzier)

Počet strán: 58

Počet použitej literatúry: 24 (vrátane internetových zdrojov)

Kľúčové slová: čínsky šach, xiangqi, liubo, weiqi, Han Xin, Niu Sengru

Táto bakalárska práca pojednáva o vzniku a následnom historickom vývoji čínskeho šachu na území Číny. Prvá kapitola opisuje súčasný čínsky šach v porovnaní so západným, jeho hraciu dosku, figúrky a pravidlá. Nasledujúca kapitola stručne opisuje vynálezcu, hlavného veliteľa Han Xina, situáciu a okolnosti, kedy svoju hru vymyslel. Zaoberá sa dvomi antickými hrami, *liubo* a *weiqi*, ktoré poskytujú základ pre vytvorenie prvotného čínskeho šachu a ďalšie využívanie ich prvkov do novej hry. Pokračuje detailné vylíčenie vytvárania hracej dosky, figúrok a pravidiel podľa tvorcu Han Xina. Predposledná kapitola je venovaná ako písomným, tak aj archeologickým dôkazom o prítomnosti a aktívnom hraní šachu v rámci čínskeho územia a jeho samotným zmenám naprieč históriou. Rozoberá spoločenské vnímanie obyvateľov voči hre, ktoré viedlo k jej vzostupom a pádom počas jednotlivých dynastií. Chronologicky oddelené dynastie poskytujú náhľad na zmeny prijímania šachu v kultúrnom prostredí, akými si prešiel od vzniku až po súčasnosť. Konečná kapitola má za úlohu zargumentovať získané poznatky v prospech Číny ako krajiny zrodu.

## **Pod'akovanie**

Chcela by som sa pod'akovať vedúcemu mojej bakalárskej práce Mgr. Ondřeji Kučerovi za odborné vedenie tejto témy, za rady a pripomienky pri jej spracovaní.

Ďalej by som chcela pod'akovať dvom kamarátom, Georgovi, vďaka ktorému som sa prvý krát dozvedela o osobnosti zodpovednej za vytvorenie prvotného čínskeho šachu a Kyawovi, ktorý mi bol ochotný kúpiť a preskenovať najpodstatnejší zdroj pri písaní práce až z Ameriky.

V neposlednom rade ďakujem milujúcim rodičom a priateľovi, ktorí ma podporovali ako pri písaní bakalárskej práce, tak pri celom štúdiu.

## Obsah

Anotácia .....	4
Zoznam obrázkov .....	8
Zoznam skratiek.....	9
Edičná poznámka.....	10
Úvod.....	11
1. Súčasné <i>xiangqi</i> .....	12
1.1. Hracia doska <i>xiangqi</i> .....	14
1.2. Figúrky <i>xiangqi</i> .....	15
1.3. Pravidlá <i>xiangqi</i> .....	20
1.4. Cieľ hry <i>xiangqi</i> .....	21
2. História <i>xiangqi</i> .....	23
2.1. Životopis Han Xina .....	23
2.2. <i>Liubo</i> .....	24
2.2.1. Hracia doska <i>liubo</i> .....	24
2.2.2. Vybavenie hry <i>liubo</i> .....	25
2.2.3. Pravidlá <i>liubo</i> .....	26
2.3. <i>Weiqi</i> .....	28
2.3.1. Hracia doska <i>weiqi</i> .....	29
2.3.2. Pravidlá <i>weiqi</i> .....	30
2.4. Vznik <i>xiangqi</i> .....	32
2.4.1. Pechota.....	34
2.4.2. Vojnové vozy a jazdci.....	36
2.4.3. Veliteľ a pobočník .....	36
2.4.4. Pravidlá a pohyb figúrok.....	37
2.5. História <i>xiangqi</i> počas jednotlivých dynastií .....	40
2.5.1. Dynastia Qin a Han.....	40
2.5.2. Dynastia Severné Zhou .....	41
2.5.3. Dynastia Tang .....	43
2.5.4. Dynastia Song .....	47
2.5.5. Súčasnosť .....	49

3. Diskusia .....	50
Záver .....	54
Resumé.....	55
Zoznam použitých prameňov a literatúry .....	56

## Zoznam obrázkov

Obrázok 1: Súčasná šachovnica <i>xiangqi</i> .....	15
Obrázok 2: Disky Kráľov.....	16
Obrázok 3: Disky Poradcov.....	17
Obrázok 4: Disky Ministrov a Slonov.....	17
Obrázok 5: Disky Koní.....	18
Obrázok 6: Disky Vojenských vozov.....	18
Obrázok 7: Disky Kanónov.....	19
Obrázok 8: Disky Pešiakov.....	19
Obrázok 9: Hracia doska <i>liubo</i> a hypotetický pohyb hracích kameňov.....	28
Obrázok 10: Hracia doska veliteľa Han Xina a postavenie figúrok.....	40
Obrázok 11: Šachovnica Niu Sengru po pridaní druhého pobočníka a ministra.....	47
Obrázok 12: Bronzová nádoba v tvare slona.....	52



## **Zoznam skratiek**

PY = čínska štandardná transkripcia Hanyu Pinyin Fang'an (pinyin)

TZ = tradičné znaky

ZZ = zjednodušené znaky

## **Edičná poznámka**

Na prepis znakov v celej práci bude použitá čínska štandardná transkripcia *pinyin* zvýraznená kurzívou. Čínske znaky budú v prvom rade písané v zjednodušenej forme označenej skratkou. Vlastné mená, názvy štátov a dynastií budú zapísané v *pinyin* bez kurzívy alebo v zaužívanej forme (Sun Yatsen). Názvy kníh, diel a časopisov budú vyznačené kurzívou.

## Úvod

V súčasnosti sa svet veľkou rýchlosťou čoraz viac globalizuje a kultúrne rozdiely medzi ľuďmi rôznych národov sa postupne zmenšujú. Tento jav so sebou prináša o. i. aj ich samotné dedičstvo. Na našom území sa pomaly začína hovoriť o čínskom šachu, ktorý sa k nám šíri prostredníctvom prisťahovalcov z Východnej Ázie. Pre väčšinu domáceho obyvateľstva je zatiaľ veľkou neznámou a preferovanou hrou tak naďalej ostáva západný šach. Ľudská zvedavosť a túžba po poznaní nového sa ale nedajú zastaviť, a tak sa možno dočkáme rýchleho zvratu. Vedieť však hrať čínsky šach resp. *xiangqi* neznamena len ovládať samotnú hru, ale poznať aj jej históriu.

Všeobecne sú známe dve teórie vzniku čínskeho šachu, z ktorých jedna hovorí o pôvode na území Indie a druhá na území Číny. Skúmanie obidvoch teórií by bolo príliš rozsiahle pre túto bakalársku prácu, a preto je zameraná iba na problematiku vzniku a vývoja na čínskom teritóriu. Skôr ako sa začneme zaoberať samotnou históriou *xiangqi*, je potrebné objasniť jeho súčasnú podobu a pre jednoduchšie pochopenie okrajovo porovnať so západným šachom. Tým by sme mali získať základné poznatky o hre.

Každá figúrka, pravidlo, či samotná doska v sebe ukrývajú časť histórie. Pri ich zrode som sa opierala o poznatky z knihy *The Genealogy of Chess* od Davida H. Liho. Cieľom bolo postupne objasniť historický a strategický význam, postavený na základe dvoch antických hier a určiť prvotnú podobu hry. Otázka vývoja je rozdelená do kapitol podľa vlád jednotlivých dynastií až po súčasnosť. V chronologickom poradí budú pojednávať o písomných dôkazoch a archeologických nálezoch dosvedčujúcich prítomnosť *xiangqi* na čínskom území, vrátane samotného vývoja hry od jej prvotného vzhľadu po ten terajší.

Mnoho bádateľov tvrdí, že čínsky šach bol prevzatý z Indie a dovezený do Číny cez Hodvábnu cestu, avšak netreba vždy za všetkým hľadať tú najjednoduchšiu cestu. Odpoveď zrodu a evolúcie *xiangqi* v pravej krajine jej vzniku treba rozhodne preskúmať.

## 1. Súčasné *xiangqi*

*Xiangqi* (ZZ: 象棋, PY: *xiàqí*) alebo čínsky šach je strategická dosková hra pre dvoch hráčov. Až donedávna bola najpopulárnejšou a najhranejšou hrou hlavne vnútri čínskych hraníc a na území Vietnamu, avšak postupne sa táto majestátna hra rozširuje na západ, do Európy a Ameriky, kde vládne západný resp. medzinárodný šach. *Xiangqi* nám otvára dvere k čínskej kultúre a histórii. Už v dávnych časoch v starovekej Číne bolo hranie doskovej hry považované za jedno zo štyroch krásnych umení. Literáti – štátni úradníci, slúžiaci na čínskom cisárskom dvore až do konca dynastie Qing – museli byť zbehlí v štyroch odvetviach umenia. Boli to: maľovanie štetcom, umenie kaligrafie, hra na hudobný nástroj a schopnosť hrať doskovú hru.<sup>1</sup> „*Majster hovorí: Byť dobre živený celý deň, ale bez možnosti cvičiť myseľ, je ťažké. Prečo si nezahrať doskovú hru aby sme si vycibrili rozum?*“<sup>2</sup> citovaný Konfucius odkazuje na pozitívum hrania hier, ktoré nám nie len prinesú zábavu, ba čo navyše, máme možnosť precvičiť si myseľ. Medzi samotnými literátmi sa preto v súvislosti s hrou doskovej hry používal eufemizmus „konverzácia rukami“.<sup>3</sup>

Hráčov *xiangqi*, ako čínskych tak aj zahraničných, každým rokom pribúda, s čím prichádzajú do povedomia aj medzinárodné turnaje podobné západným, usporadúvané v tejto, pre nás ešte stále netradičnej hre. Čínskych obyvateľov nájdeme takmer na celej planéte, a preto niet divu, že sa aj *xiangqi* popularizuje závratnou rýchlosťou. Na čínskom území má však dlhú históriu, a spomedzi jeho nadšených hráčov môžeme nájsť aj niektoré historické osobnosti, ako napr. Sun Yatsen alebo Zhou Enlai.

Obecne sa hovorí, že čínsky šach je jednoduchá hra, ktorá sa dá rýchlo naučiť, avšak za noc sa dobrým hráčom nikto nestane. Pravidlá čínskeho šachu nie sú zložité na pochopenie, nakoľko *xiangqi* patrí do rodiny šachových hier. Celková štruktúra hry čínskeho a západného šachu je rovnaká, no musíme si byť vedomý očividných rozdielov v niektorých figúrkach a pár pravidlách. Obe hry predstavujú simuláciu boja či vojny na šachovnici, z ktorých každá armáda disponuje rovnakou útočnou vojenskou silou. Avšak pre mnohých zanietených hráčov *xiangqi* je práve tou rýchlejšou, zábavnejšou a tiež taktickejšou obdobou medzinárodného šachu, zvyčajne

---

<sup>1</sup> LI, David H. *The Genealogy of Chess*. Bethesda: Premier Publishing Company, 1998. 383 p. ISBN 0-9637852-2-2. (str. 122).

<sup>2</sup> *ibid* (str. 124).

<sup>3</sup> *ibid* (str. 124).

reprezentujúcou reálnejšiu bitku. Na rozdiel od *xiangqi* „kráľovnin šach“, ako ho s obľubou nazýva David H. Li: „...venuje príliš veľa pozornosti na kráľovnú ako najmocnejšiu figúrku na hracej doske. A čo je ešte horšie, pretože pešiak môže byť povýšený na kráľovnú, západný šach sa veľmi zameriava aj na pešiaka.“<sup>4</sup>, hovorí autor knihy *The Genealogy of Chess* v interview s Dr. Rene Grallom. Z viet Davida H. Liho môže nezasvätený hráč do pravidiel čínskeho šachu odvodiť dve skutočnosti. Prvá, kráľovná nebude najmocnejšou figúrkou na šachovnici a druhá, pešiak sa pravdepodobne nebude dať povýšiť na vyššiu vojenskú jednotku. Bližší popis figúrok *xiangqi* si vysvetlíme nižšie.

Pomenovanie hry *xiangqi* sa prekladá rôznymi spôsobmi. Z názvu znak 象 (PY: *xiàng*) sa o. i. najčastejšie prekladá ako „slon“. Z tohto dôvodu ľudia často prekladajú čínsky šach ako „sloní šach“. Príčinou je figúrka (alebo disk kvôli svojmu tvaru) s týmto znakom prislúchajúca jednej z dvoch armád na hracej doske. V tejto súvislosti niektorí historici, ako napríklad Harold J. R. Murray usudzujú, že šach musel byť vyvinutý v krajine, kde sa slon pôvodne vyskytoval a používal pre armádne účely. Z tohto odôvodnenia by Čína nespĺňala základnú podmienku, avšak profesor Douglas tvrdí, že slony sa kedysi vyskytovali v Číne v hojnom množstve.<sup>5</sup> Obecne Harold J. R. Murray spája vývoj čínskeho šachu s indickým šachom. Z Indie, ako krajiny pôvodu čínskeho aj západného šachu, sa táto hra mala dostať na čínske územie cez Hodvábnu cestu, nakoľko dva disky so znakom slona sú súčasťou jednej zo šachových armád. Iní historici toto tvrdenie zamietajú a obhajujú zrod *xiangqi* na domácom území Číny. Zastávajú názor, že pomenovanie Sloní šach sa vzťahuje k materiálu, z ktorého boli figúrky vyrobené, t. j. slonoviny.<sup>6</sup> Čínske znaky sú však otázkou samou o sebe, a znak 象 má viacero významov. Tým sa dostávame k jeho ďalšiemu často používanému prekladu, ktorým je symbol, tvar alebo forma.<sup>7</sup> Spolu s druhým znakom 棋 (PY: *qí*) nesúcim jediný význam, šach, či iná šachu obdobná hra, sa nám tým pádom ponúka najvhodnejší preklad čínskeho šachu ako Symbolický šach.

<sup>4</sup> Give up Western Chess – play Chinese Chess instead!. En.chessbase.com [online]. [cit. 2016-04-05]. Dostupné z: <http://en.chessbase.com/post/give-up-the-siy-version-play-chinese-che->

<sup>5</sup> MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess* [online]. 1st ed. London: Oxford University Press, 1913. 900 p. [cit. 2016-04-06]. ISBN 10: 0198274023. Dostupné z: [https://openlibrary.org/works/OL5122381W/A\\_history\\_of\\_chess](https://openlibrary.org/works/OL5122381W/A_history_of_chess) (str. 119).

<sup>6</sup> LEVENTHAL, A. Dennis. *The Chess of China* [online]. Taipei: Mei Ya Publications, 1978. 165 p. [cit. 2016-04-06]. ISBN 10: 0198274023. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Leventhal%201978.pdf> (str. 8).

<sup>7</sup> ibid (str. 5).

## 1.1.Hracia doska *xiangqi*

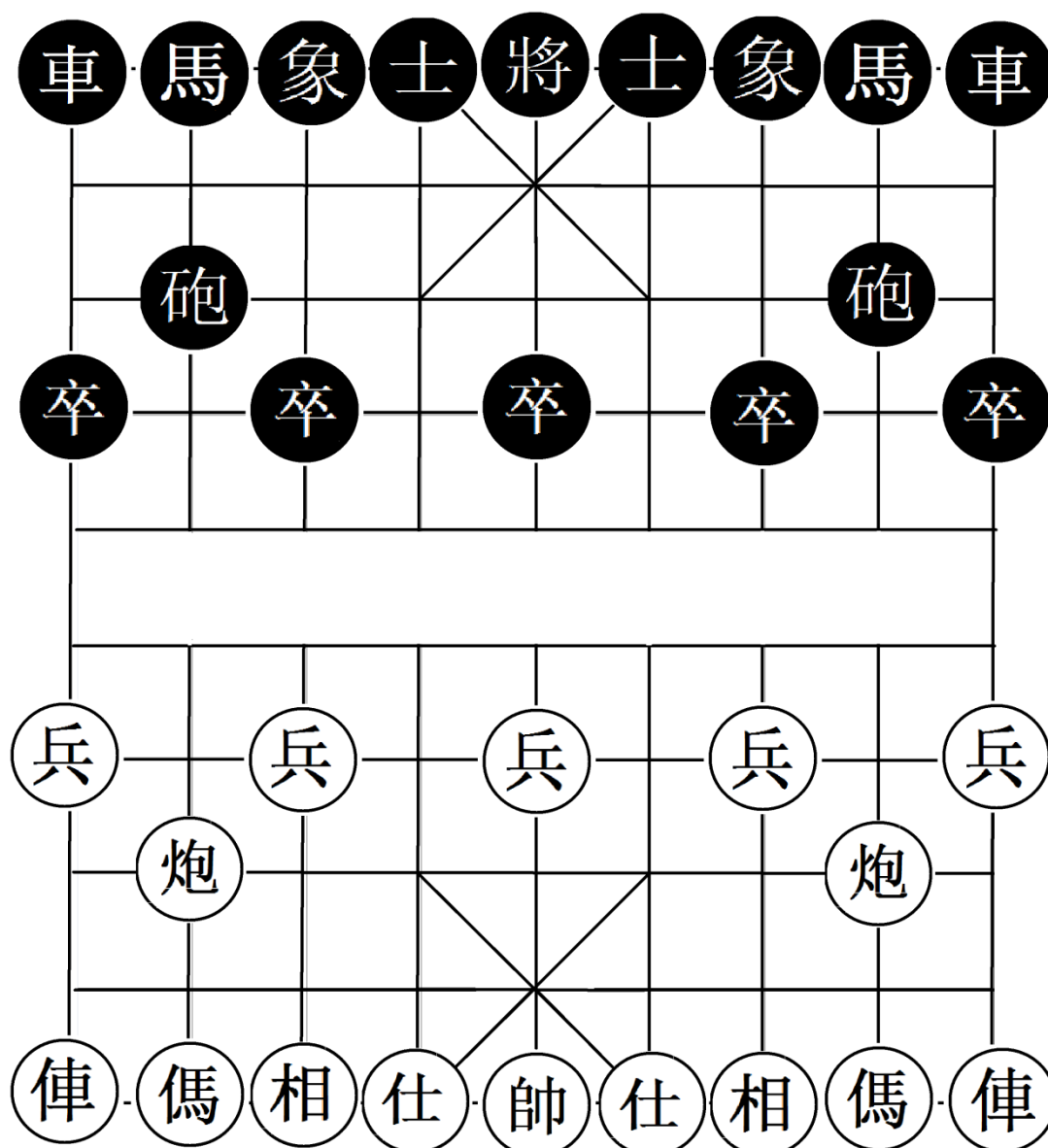
*Xiangqi* sa hrá na doske pozostávajúcej z 9 stĺpcov a 10 riadkov tvoriacich jednotlivé políčka štvorcového tvaru. Na oboch stranách sa často vyskytujú čísla od 1 -9 vždy v poradí sprava doľava pre každého hráča. Hracia doska môže byť vyrobená z dreva, tvrdého papiera, či dokonca mäkkého papiera. Na rozdiel od západného šachu, ktorého figúrky sa pohybujú vo vnútri štvorcov, sa čínsky šach, rovnako ako *weiqi* (ZZ: 围棋 PY: *wéiqí*) teda japonský šach Go, hrá na priesečniciach stĺpcov a riadkov. Na oboch stranách hracej dosky sa medzi štvrtým až šiestym stĺpcom nachádza tzv. „palác“ s uhlopriečkami tvoriacimi písmeno X vo štvorci 2x2 štvorčeky. Týmto spôsobom tvorí 9 možných bodov pre pohyb figúrok vnútri paláca (viď podkapitola Figúrky *xiangqi*). V strede hracej plochy, medzi piatym a šiestym riadkom, sa nachádza rieka, najčastejšie pomenovaná ako rieka Chu (ZZ: 楚河 PY: *chǔhé*) alebo „Hranica Hanov“, či „Hanská hranica“ (TZ: 漢界 PY: *hànjiè*). Tieto dva názvy sa občas vyskytujú aj na hracej doske práve v tradičnej podobe znakov. Ďalšími zaujímavými názvami sú tri pomenovania, ktoré spomína Harold J. R. Murray vo svojej knihe *A History of Chess*. Tento prázdny riadok pomenúva Hraničnou riekou, Žltou riekou alebo Nebeskou riekou (Mliečnou cestou).<sup>8</sup> Rieka nemá vplyv na väčšinu figúrok, až na dve výnimky (viď podkapitola Figúrky *xiangqi*). Občas sa stáva, že vychádzajúce miesto pre figúrky pešiakov a kanónov býva označené na šachovnici pre ľahšiu orientáciu, podobne ako štvorčeky rozlíšené farbami v západnom šachu.<sup>9</sup> Tu sa však dostávame k rozdielu s medzinárodným šachom, nakoľko hracia doska *xiangqi* nemá farebne rozlíšené hracie polia.

---

<sup>8</sup> MURRAY, *A History of Chess* (str. 126).

<sup>9</sup> SLOAN, Sam. *Chinese Chess for beginners*. 1st ed. San Jose: Ishi Press International, 1989. 186 p. ISBN 0-923891-11-0. (str. 18).

Obrázok 1: Súčasná šachovnica *xiangqi*



Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

## 1.2. Figúrky *xiangqi*

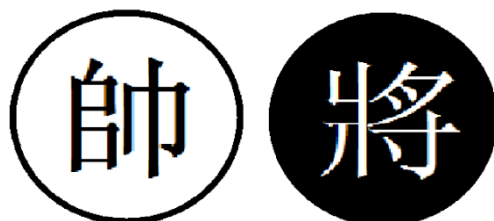
Čínsky šach, v porovnaní so západným šachom, nedisponuje trojrozmernými figúrkami, ale hráči majú k dispozícii okrúhle ploché disky<sup>10</sup>, používané pri hre od dávnych čias. Každý je označený tradičným čínskym znakom, pričom žiadne dva nie sú

<sup>10</sup> v nasledujúcich stranách budem často používať pomenovanie „figúrky“ namiesto diskov

rovnaké. Okrem toho môžu byť aj farebne odlišené, vtedy je jedna armáda zastúpená červenou a druhá čiernou farbou. Červená farba predstavuje juh, tak isto ako aj Slnko a čierna sever.<sup>11</sup> Často sa však stáva, že disky bývajú odlišené namiesto čiernej, modrou farbou. Obaja hráči začínajú hru so šestnástimi figúrkami reprezentujúcimi dve armády. Podobne ako v západnom šachu, každá figúrka zastupuje určitú vojenskú jednotku. Týmito jednotkami sú:

- Kráľ – prvá z dvoch figúrok, ktorá nikdy nesmie opustiť palác a vždy sa pohybuje iba o jedno políčko v pravouhlom smere. Kráľ červenej armády sa najčastejšie prekladá ako maršál (ZZ:帥 PY: *shuài*) a čiernej ako generál (ZZ:將 PY: *jiāng*)<sup>12</sup>

**Obrázok 2:** Disky Kráľov



Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://www.wxf.ca/wxf/doc/book/xiangqi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

- Poradca – druhá figúrka, ktorá sa pohybuje výlučne iba v paláci v diagonálnom smere. Je špecifickou figúrkou čínskeho šachu, nakoľko sa táto figúrka v západnom šachu nevyskytuje. Poradcovia sa niekedy môžu nazývať aj úradníci či vzdelanci. Medzi sebou sa líšia v zápise čínskych znakov. Červená armáda 仕 (PY: *shì*), čierna armáda 士 (PY: *shì*)<sup>13</sup>

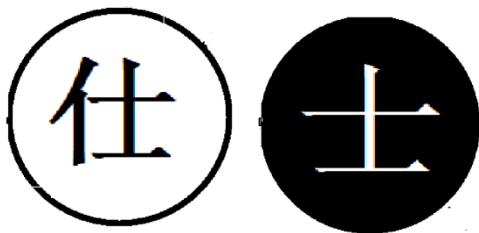
<sup>11</sup> LEVENTHAL, *the Chess of China* (str. 18).

<sup>12</sup> SUNG, Peter. *Introduction to Chinese Chess (XiangQi) for International Chess Players* [online]. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca). 2015, s. 98 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: [http://www.wxf.ca/wxf/doc/book/xiangqi\\_introduction\\_chessplayers\\_20150323.pdf](http://www.wxf.ca/wxf/doc/book/xiangqi_introduction_chessplayers_20150323.pdf) (str.14).

<sup>13</sup> *ibid* (str. 15).



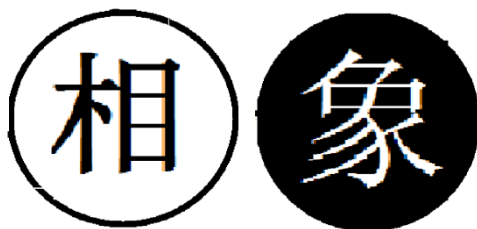
Obrázok 3: Disky Poradcov



Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

- Slon – pripomína strelca zo západného šachu. Pohybuje sa diagonálne vždy po dvoch políčkach, pričom nikdy nesmie prekročiť rieku. V rámci svojho pohybu nesmie preskočiť akúkoľvek inú figúrku. Týmto je jeho pohyb obmedzený iba na sedem pozícií v rámci šachovej dosky, čo z neho v podstate robí obrannú figúrku a zároveň ľahký cieľ pre súpera. Často sa stáva, že sa slony počas hry navzájom obraňujú. Zatiaľ čo hráč s červenými figúrkami má k dispozícii slonov (ZZ: 象 PY: *xiàng*), jeho súper hrá s čiernymi ministrami (ZZ: 相 PY: *xiāng*)<sup>14</sup>

Obrázok 4: Disky Ministrov a Slonov



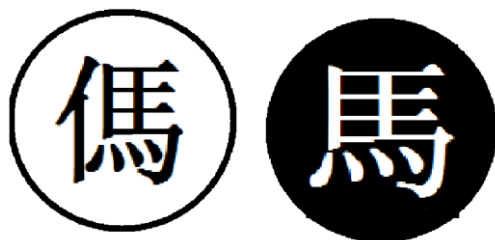
Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

- Kôň – jeho posun po šachovnici sa skladá z dvoch častí. Prvá prebieha v ortogonálnom smere a druhá v diagonálnom, pričom mu v smere prvého presunu nesmie stáť iná figúrka. Touto postupnosťou sa odlišuje od západného jazdca, ktorý navyše nie je blokovaný ďalšími figúrkami. Kone na oboch stranách sa rozoznávajú iba čínskymi znakmi. Červený 馬 (PY: *mǎ*), čierny 馬 (PY: *mǎ*)<sup>15</sup>

<sup>14</sup> SUNG, *Introduction to Chinese Chess* (str. 16).

<sup>15</sup> *ibid* (str. 17).

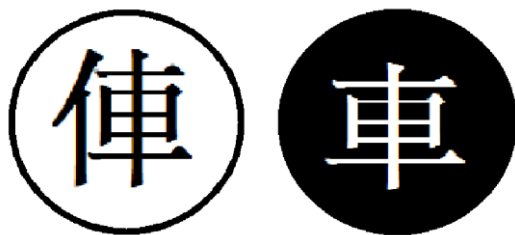
Obrázok 5: Disky Koní



Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

- Vojenský voz – v *xiangqi* je považovaný za najsilnejšiu figúrku pohybujúcu sa rovnako ako veža v medzinárodnom šachu. Chodí po rovných čiarach, pričom nezáleží na tom, koľko políčok preskočí. Pokiaľ chce zmeniť smer, musí na to hráč využiť ďalší ťah. Červené vozy sú označené znakom 俥 (PY: *chē*) a čierne znakom 車 (PY: *chē*)<sup>16</sup>

Obrázok 6: Disky Vojenských vozov



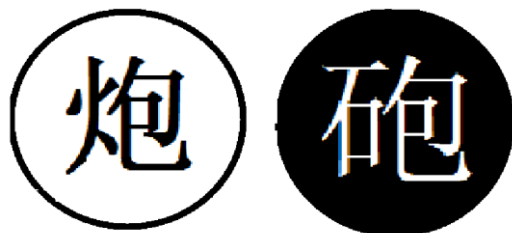
Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

- Kanón – unikátna vojenská jednotka, ktorá zaujme hráčov západného šachu svojím jedinečným pohybom. Pokým sa kanón nesnaží vyhodiť protihráčovú figúrku, pohybuje sa rovnako ako vojenský voz. Ak chce napadnúť nejakú vojenskú jednotku druhej armády, musí sa medzi ňou a kanónom nachádzať iná jednotka (či už vlastná alebo protihráčova). Figúrka, cez ktorú kanón skáče sa volá „plošina“ (ZZ 炮台, PY: *pàotái*). Medzi kanónom, „plošinou“ a vyhadzovanou figúrkou sa môže nachádzať akýkoľvek počet voľných políčok alebo žiadne. Pokým červená armáda má vo výbave kanón (ZZ: 炮 PY: *pào*), čierna má katapult (ZZ: 砲 PY: *pào*)<sup>17</sup>

<sup>16</sup> SUNG, *Introduction to Chinese Chess* (str. 18).

<sup>17</sup> *ibid* (str. 19).

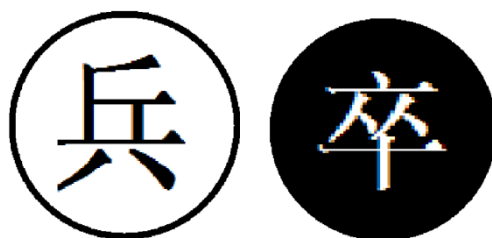
Obrázok 7: Disky Kanónov



Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

- Pešiak – na svojom území sa posúva dopredu o jedno políčko priamo. Po prekročení rieky sa môže pohnúť aj doprava a doľava, pričom nikdy nesmie ustupovať. Pokiaľ sa dostane na opačný koniec hracej dosky, smie sa posúvať iba do strán a nie je ho možné povýšiť na ľubovoľnú vyššiu figúrku, tak ako je to v západnom šachu. Červená strana má k dispozícii vojakov (ZZ: 兵 PY: *bīng*) a čierna pešiakov (ZZ: 卒 PY: *zú*)<sup>18</sup>

Obrázok 8: Disky Pešiakov



Zdroj: Xiangqi: Chinese Chess. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca) [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf> (str. 9).

Každá figúrka má svoju hodnotu od najslabšej po tú najsilnejšiu. Problémom v *xiangqi* je, že figúrky dostávajú alebo uberajú na svojej hodnote v priebehu hry, a preto nie je možné ku každej priradiť číselný údaj, ktorý by bol definitívny. V západnom šachu majú jednotlivé jednotky nasledujúce hodnoty: pešiak = 1, strelec = 3, jazdec = 3, veža = 5 a kráľovná = 9. Podobné očíslovanie hracích figúrok v čínskom šachu nie je vždy presné a ich pokusy často zlyhali.<sup>19</sup> Napriek tomu obecné zaužívané číselné hodnoty pre *xiangqi* je nasledovná: pešiak pred riekou = 1, pešiak za riekou = 2,

<sup>18</sup> SUNG, *Introduction to Chinese Chess* (str. 20).

<sup>19</sup> SLOAN, *Chinese Chess for beginners* (str. 68).

minister = 2 slon = 2, kôň = 4, kanón = 4½ a voz = 9.<sup>20</sup> Na druhú stranu sa Sam Sloan nesnaží nutne priradiť všetkým jednotkám konečné číslo, ale popisuje ich vzrastajúcu alebo klesajúcu moc. Pešiak pred riekou je figúrkou, ktorá často bráni koňovi v pohybe, preto má nízku hodnotu. Po prekročení rieky, keď na šachovnici ubúdajú figúrky, sa stáva silnejšou, než slon, či minister. Na konci hry je preto pešiak cennejší než dva slony, či dvaja ministri dokopy. Hráč, ktorého protivník má ešte stále k dispozícii kanón, sa často snaží zbaviť práve svojich slonov a ministrov, pretože slúžia ako „plošiny“ k nabitiu kanónu. Tým pádom slony a ministri úplne strácajú hodnotu, ba čo horšie, sú skôr príťažou pre svoju armádu. Na druhú stranu, kanón stráca na hodnote ku koncu hry a kôň zasa nabera na sile, pretože mu v pohybe neprekážajú ostatné figúrky.<sup>21</sup> Všetko dokopy nasvedčuje tomu, že označovať figúrky v *xiangqi* numerickými hodnotami je nezmyselné.

Skôr ako si povieme niečo o pravidlách, je dôležité najprv popísať správne začiatkové postavenie diskov jednotlivých armád na hracej doske. Napriek viacerým odlišnostiam medzi čínskym a medzinárodným šachom, je základné postavenie niektorých figúrok rovnaké. Kráľ začína hru v strede paláca, obklopený poradcami z oboch strán. Týmto sa jemne líši od západného kráľa, ktorý stojí pri kráľovej držiacej farbe svojho vojska. Mimo paláca je poradie postavenia slona, koňa a vojenského vozu rovnaké ako postavenie strelca, jazdca a veže v medzinárodnom šachu, t. j. slon sa nachádza vedľa poradcu, kôň je na druhom bode od kraja a voz v rohu dosky. Pred nimi, vo vzdialenosti štyroch riadkov, stoja na svojich pozíciách piati pešiaci, rozložený na nepárnych stĺpcoch (1, 3, 5, 9). Tu je možné vidieť ďalšiu odchýlku od západného šachu, kde máme k dispozícii osem pešiakov postavených priamo pred ostatnými vyššími základnými jednotkami. Štartovacie postavenie poslednej špecifickej figúrky, kanónu, je na úrovni paláca, dva riadky pred koňom. (viď Obrázok 1)

### 1.3. Pravidlá *xiangqi*

Hra začína ťahom hráča s červenými figúrkami a pokračuje postupným striedaním. Každý hráč môže pri ťahu pohnúť vždy iba jednou figúrkou. V západnom šachu toto pravidlo obchádza rošáda (výmena kráľa s vežou), kedy v jednom ťahu dôjde

---

<sup>20</sup> SUNG, *Introduction to Chinese Chess* (str. 20).

<sup>21</sup> SLOAN, *Chinese Chess for beginners* (str. 68,69,70).

k posunu dvoch figúrok. Tento ťah vysoko kritizuje David H. Li vo svojom interview a pohoršuje sa nad tým, že rošáda nie je nič iné, než zbabelý útek kráľa do úkrytu po tom, čo vypukne vojna. „*Ak niekto chce viesť vojnu, mal by byť dosť odvážny na to aby v nej ostal – a ak už nie pre iný dôvod, tak pre to, aby ukázal dôveru voči svojim jednotkám.*“<sup>22</sup> Pri pohybe hráčom zvolenou figúrkou, sa presunie so svojho miesta na iné, ktoré je buď voľné alebo okupované nepriateľovou figúrkou. V tom prípade túto figúrku „zajme“, tá sa odoberie z hracej dosky a ďalej sa nepoužije. Hráč nemôže vyhodiť svoju vlastnú figúrku a pri jednotlivých ťahoch nesmie preskakovať iné figúrky. Výnimku tvorí kanón (viď podkapitola Figúrky *xiaingqi*).<sup>23</sup> *Xiangqi* obsahuje jedno zaujímavé pravidlo, králi vo svojich palácoch nikdy nesmú stáť čelom proti sebe v rovnakom stĺpci bez toho, aby medzi nimi nestála iná figúrka. Týmto pravidlom sa kráľ stáva silnou útočnou jednotkou, podobnou vojenskému vozu, nakoľko môže zablokovať druhému kráľovi prístup do väčšej časti paláca, a tým pomôcť svojim jednotkám v dosiahnutí šach matu alebo patu<sup>24</sup> (viď podkapitolu Cieľ hry *xiangqi*).

#### 1.4. Cieľ hry *xiangqi*

Cieľom hry je zajať súperovho kráľa (šach mat) alebo uzavrieť kráľa v paláci bez možnosti pohybu (pat). Hráči sa od začiatku hry snažia napádať súperovho kráľa, tzn. svoje figúrky stavajú do pozície, kedy je súper nútený kráľom ustúpiť alebo ho brániť vlastnými jednotkami. Priame ohrozenie kráľa sa volá šach (čínsky: 將軍, pinyin: *jiāngjūn*) a je sprevádzaný nahlásením.<sup>25</sup> Pokiaľ napadnutý kráľ nemá možnosť úniku alebo ho nemôže chrániť iná jednotka, považuje sa to za šach mat a hra tým končí. Dosiahnutie druhého cieľa, patu, nie je sprevádzané priamym ohrozením kráľa šachom vo finálnej fáze, t. j. kráľ je poslednou figúrkou jedného z hráčov v hre, ale zablokovaním akéhokoľvek pohybu kráľa v paláci. Pat je v *xiangqi*, rovnako ako šach mat, považovaný za výhru.<sup>26</sup> S patom, ako možným víťazstvom v hre, sa nestotožňuje západný šach. Nad týmto pravidlom sa zamýšľala aj David H. Li a poznamenáva, že by

---

<sup>22</sup> Give up Western Chess – play Chinese Chess instead!. En.chessbase.com [online]. [cit. 2016-04-05]. Dostupné z: <http://en.chessbase.com/post/give-up-the-siy-version-play-chinese-che->.

<sup>23</sup> SUNG, *Introduction to Chinese Chess* (str. 12).

<sup>24</sup> SLOAN, *Chinese Chess for beginners* (str. 31).

<sup>25</sup> Rules of Xiangqi: Asian Xiangqi Federation. In: [www.xqinenglish.com](http://www.xqinenglish.com) [online]. [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: [http://www.xqinenglish.com/files/Download01/AXF\\_XQ\\_rules\\_Eng.pdf](http://www.xqinenglish.com/files/Download01/AXF_XQ_rules_Eng.pdf) (str. 2).

<sup>26</sup> SLOAN, *Chinese Chess for beginners* (str. 22).

ho bolo dobré zmeniť v medzinárodnom šachu.<sup>27</sup> Poslednou nepísanou možnosťou výhry v hre je uznanie porážky samotným hráčom. Stáva sa tak z etických dôvodov, kedy je hráč v beznádejnej situácii a nemá možnosť na výhru.<sup>28</sup> Nie vždy sa hra končí víťazstvom jedného či druhého hráča. Remízou sa končí hra, v ktorej ani jeden z hráčov nemôže postavením a ďalšími pohybmi svojich figúrok dosiahnuť šach mat alebo pat. Vzorovým príkladom tejto situácie je časté opakovanie rovnakých pohybov oboch hráčov. Za remízu sa však nepovažuje opakovanie pohybov na jednej strane, pričom dochádza k neustálemu napádaniu súperovho kráľa alebo nútenia súpera do pohybu rovnakou figúrkou. Hovorí sa o porušení pravidiel a hráč, ktorý rovnaké pohyby opakuje alebo núti protihráča opakovať, musí zmeniť tieto pohyby, inak je v hre považovaný za porazeného a hra končí.<sup>29</sup> V oficiálnych zápasoch dohliadajú na hru rozhodcovia. Ich úlohou je zabezpečiť dodržiavanie pravidiel u všetkých hráčov a rozhodovaním v sporných fázach jednotlivých zápasov o víťazovi prípadne remíze.

---

<sup>27</sup> Give up Western Chess – play Chinese Chess instead!. En.chessbase.com [online]. [cit. 2016-04-05]. Dostupné z: <http://en.chessbase.com/post/give-up-the-siy-version-play-chinese-che->

<sup>28</sup> SUNG, *Introduction to Chinese Chess* (str. 12).

<sup>29</sup> Rules of Xiangqi (str. 3).

## 2. História *xiangqi*

Predpokladá sa, že čínsky šach vznikol v priebehu vojny medzi štátom Chu vedeným Xiang Qim a štátom Han vedeným Liu Bangom (204-203 pnl).<sup>30</sup> Počas falošného pokoja medzi bojmi na brehu rieky Mianman, plánoval Han Xin (277? – 196 pnl), generál Liu Banga, zmysluplnú aktivitu na vyplnenie voľného času pre svoje vojenské jednotky. Han Xin sa s nadšením chytil nápadu Chang Lianga, jedného z kolegov, vymyslieť doskovú hru. Pre vytvorenie novej hry hľadal inšpiráciu v dvoch antických hrách *weiqi* a *liubo*, ktoré sám výborne ovládal.<sup>31</sup>

### 2.1. Životopis Han Xina

Han Xin (ZZ: 韓信, PY: *Hán Xìn*) – narodil sa v období Vojnových štátov (481-221 pnl) asi v roku 277 pnl v Huaiyine (mestečko dnešnej provincie Jiangsu). Svoju mladosť prežil v chudobe, pričom občas našiel pomoc u ženy, ktorá mu dala najesť.<sup>32</sup> Po tom, čo sa stal princom Chu (202 pnl), jej daroval zlato a po smrti postavil hrobku. V roku 209 pnl sa pridal k skupine rebelov pod vedením Xiang Lianga (ZZ: 項梁, PY: *Xiàng Liáng*) vzbúrených proti dynastii Qin (221-206 pnl). Po zvrhnutí dynastie prebral vládu Xiang Liangov synovec Xiang Qi (ZZ: 項籍, PY: *Xiàng Jí*)<sup>33</sup>, známy ako Xiang Yu (ZZ: 項羽, PY: *Xiàng Yǔ*), a v tomto čase Han Xin odišiel a vstúpil do armády Liu Banga (ZZ: 劉邦, PY: *Liú Bāng*), vyzývateľa Xiang Qiho proti jeho nadvláde.<sup>34</sup> Za pomoci Xiao He (ZZ: 蕭何, PY: *Xiāo Hé*), sa Han Xin stal hlavným veliteľom Liu Bangovej armády. Tu sa prejavil jeho talent a aj vďaka stratégii, ktorú čerpal z diela Umenie vojny od Sun Ziho (ZZ: 孫子兵法, PY: *Sūnzǐ bīngfǎ*), zaznamenal mnoho vojenských úspechov.<sup>35</sup> Medzi ne patrí aj porážka Xiang Qiho (202 pnl) a následné vyhlásenie Liu Banga za prvého vládcu dynastie Han (206 pnl-220 nl). V rovnakom roku sa stal princom Chu a správcom územia porazeného Xiang Qiho. Po nezhodách

---

<sup>30</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 147).

<sup>31</sup> *ibid* (str. 138,142).

<sup>32</sup> *ibid* (str. 143).

<sup>33</sup> autor David H. Li ho vo svojej knihe nazýva *Xiang Qi*, pre zrozumiteľnosť, budem používať rovnaké pomenovanie v nasledujúcich stranách

<sup>34</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 145).

<sup>35</sup> *ibid* (str. 146).

s novým vládcom bol degradovaný a po piatich rokoch uväznený a odsúdený na smrť. Hovorí sa, že Han Xin disponoval silnejšou armádou ako Liu Bang či Xiang Qi. Keby poslúchol rady svojho pobočníka a vyhlásil nezávislosť od Liu Banga, so svojimi vojenskými zručnosťami mohol poraziť oboch a stať sa tak prvým vládcom novej dynastie pomenovanej po ňom.<sup>36</sup>

## 2.2.Liubo

*Liubo* (ZZ: 六博 PY: *liúbó*) bola staroveká čínska hra pre dvoch hráčov, ktorej vznik doteraz nie je presne určený. Predpokladá sa však, že vznikla počas dynastie Shang (1600 – 1046 pnl)<sup>37</sup> Na základe šiestich paličiek používaných pri hre (viď podkapitola Vybavenie hry) dostala svoje pomenovanie. Z čínskych znakov 六博 prvý znak 六 nesie význam čísla šesť a druhý 博 sa pôvodne prekladal ako palička alebo tyčka. Hra vymizla zo spoločnosti pravdepodobne v období dynastie Song (960 – 1279 nl), nakoľko z tejto doby pochádzajú posledné zmienky o *liubo* ako o „starej hre“.<sup>38</sup>

### 2.2.1. Hracia doska *liubo*

Štandardná doska pre *liubo* mala štvorcový tvar so zvlášť neobvyklým vzorom. V centrálnej časti bol vyznačený menší štvorec, najčastejšie nazývaný „voda“ a na povrchu okolo nej niekoľko značiek, pripomínajúcich písmená „T“, „L“ a „V“. Vzor „V“ sa nachádzal vo všetkých štyroch rohoch hracej dosky, „L“ bolo viditeľné v strede každej strany a znaky „T“ obkolesujúce menší štvorec smerovali do jeho stredu.<sup>39</sup> Okrem týchto vzorov boli po diagonálach zaznačené ešte štyri menšie obrázky, najčastejšie krúžky, ktorých tvar sa líšil od jednotlivých hracích dosiek. Článok *The Development and Regional Variations of Liubo* uverejnený v časopise *Board Games Studies Journal* pojednáva o rôznych druhoch hracích dosiek *liubo* na základe archeologických štúdií a vykopávok. Rozdeľuje ich z chronologického hľadiska na

---

<sup>36</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 147).

<sup>37</sup> THE HISTORY OF CHESS. In: [www.monroi.com](http://www.monroi.com) [online]. 2008 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://monroi.com/chess-blog/44-in/751-the-history-of-chess.pdf> (str. 1).

<sup>38</sup> CAZAUX, Jean-Louis. WE PLAYED LIUBO LAST NIGHT!. In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. 2003 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Cazaux%202003.pdf> (str. 1).

<sup>39</sup> *ibid* (str. 1).



deväť typov: *Jicheng*, *Zhongshan*, *Mawangdui*, *Dafentou*, *Gaotai*, *Mojuzi*, *Putuo*, *Baozishan* a *Yaozhuang*. Odlišujú sa od seba nie len v charakteristickom motíve „TLV“ ale aj v tvare hracej dosky. Najstarší typ *Jicheng*, spočiatku nepovažovaný za hraciú dosku *liubo*, mal obdĺžnikový tvar. Navyše jeho typický vzor „TLV“ bol nepravidelný. Na tejto doske nebol prítomný vnútorný štvorec, nakoľko ho nahrádzali tri vertikálne čiary.<sup>40</sup> *Zhongshan* typ predstavoval prostredníka medzi obdĺžnikovou a štvorcovou doskou. Zaviedol sa príznačný „TLV“ motív, ktorého obmeny v ostatných typoch hracích dosiek spočívali v rozdelenom znaku „T“. Najvýraznejšie sa menili diagonálne vzory, od vodorovných čiar, cez krúžky až po špeciálne obrázky a značky.<sup>41</sup>

### 2.2.2. Vybavenie hry *liubo*

Základný hrací materiál *liubo* pozostával z dvanástich trojrozmerných kameňov obdĺžnikového tvaru a šiestich rozštiepených bambusových paličiek. Hranoly, rozdelené na dva sady (šesť čiernych a šesť bielych), jeden pre každého hráča, boli často vyrobené z bronzu, nefritu, slonoviny či kostí.<sup>42</sup> Nie je doposiaľ isté, či všetky tieto hracie kamene zdobili rytiny, avšak niekoľko archeologických nálezov dokazuje, že na nich boli vyobrazené zvieratá, z ktorých každé zastupovalo jednu zo štyroch svetových strán. Sever bol označený korytnačkou a hadom obkrúteným okolo jej tela, vták reprezentoval juh, tiger západ a drak východ.<sup>43</sup> Základný kameň 棋 (PY: *qi*), často označovaný ekvivalentom 碁, mohol byť za určitých podmienok povýšený, a takýto sa volal „sova“ 梟 (ZZ: 梟, PY: *xiāo*).<sup>44</sup> Predpokladá sa, že takýto kameň bol silnejší a mohol sa svojvoľne pohybovať po hracej doske. „Zúrivý pešiak (*xiao* 驍) bol asi slovnou hračkou pre vztýčeného pešiaka, stal sa „sovou“ (*xiao* 梟) a mohol poletovať do všetkých strán loviac ryby“.<sup>45</sup> Pohyb kameňov bol určený hodom bambusových paličiek alebo ich

---

<sup>40</sup> SHIMIZU, Yasuji. The Development and Regional Variations of Liubo. *Prekl. Kumiko TSUTSUI Board Game Studies* [online]. LUDUS, 2014(8), 24 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: [http://bgsj.ludus-opuscula.org/PDF\\_Files/06.pdf](http://bgsj.ludus-opuscula.org/PDF_Files/06.pdf) (str.86).

<sup>41</sup> SHIMIZU, TSUTSUI. The Development (str.92).

<sup>42</sup> CAZAUX, WE PLAYED LIUBO LAST NIGHT!. (str. 2).

<sup>43</sup> VANKER, S.J. Ceramic Liubo players. In: *www.saylor.org* [online]. London: The British Museum Press, 1991 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.saylor.org/site/wp-content/uploads/2012/02/ARTH305-2.2.2-Ceramic-Liubo-players1.pdf>.

<sup>44</sup> SHIMIZU, TSUTSUI. The Development (str. 84).

<sup>45</sup> WHITE, Douglass A. *The Senet Tarot of Ancient Egypt: Part I, A History from Pre-Dynastic Times to the Roman Era* [online]. Iowa: A Delta Point Book, 2011 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.dpedtech.com/GameChangerC.pdf> (str.119).

alternatívnou osemnásť stranovou hracou kockou.<sup>46</sup> Paličky sa hádzali na oddelenej doske medzi hráčmi, na ktorej sa navyše nachádzalo závažie (ZZ: 镇, PY: *zhēn*).<sup>47</sup> Súčasťou hracej výbavy *liubo* boli pravdepodobne aj „ryby“, ktoré sa nachádzali vo „vode“. Ich počet nie je presne známy, nakoľko sa nenašli žiadne archeologické vykopávky skutočných hracích kameňov „rýb“. Zhang Zhan (ZZ: 张湛, PY: *Zhāng Zhàn*) opisuje vo svojej knihe *Liezi* (ZZ: 列子, PY: *Lièzǐ*) pochádzajúcej z obdobia dynastie Jin (265 – 420 pnl) dve „ryby“ umiestnené vo „vode“, <sup>48</sup> avšak druhou domnienkou, ktorá sa týka počtu „rýb“, je názor Jean-Louis Cazauxa, ktorý spomína až dvadsať „rýb“. <sup>49</sup> Nech sa už jednalo o akýkoľvek počet „rybích kameňov“, historici sa zhodujú na tom, že ich chytenie ovplyvňovalo skóre hráčov.

### 2.2.3. Pravidlá *liubo*

*Knihá o starej hre šiestich paličiek*, známa pod čínskym názvom 古博经 (PY: *gǔbójīng*) údajne obsahovala presné pravidlá hry *liubo*. Sú o tom vedené záznamy v iných dokumentoch, napríklad v poznámkach *Liezi* od Zhang Zhana, avšak okrem útržkov iných autorov o pravidlách *liubo* vo svojich dielach, sa pôvodné pravidla nedochovali. Jean-Louis Cazaux, nadšenec doskových hier a autor niekoľkých kníh, študoval herný materiál *liubo* a zrekonštruoval pravidlá na základe domnienky, že počet krokov v ťahoch nebol určený náhodným hodom paličiek, ale spočíval v počítaní paličiek na základe 64 hexagramov.<sup>50</sup> Pravidlá sú vytvorené čisto na jeho osobných dohadoch, avšak založené na dochovaných dôkazoch.

Pravidlá sú nasledovné: hráči si vyberú jeden set kameňov a postavia ich pred hraciu dosku, aby boli obom viditeľné. Kamene sa pohybujú po hracej doske vo vyznačenom smere (vid' Obrázok 9) na základe bodov, spočítaných po hode šiestich paličiek. Pri hode sa paličky delia na dve trojice, z ktorých body sa rátajú osobitne. Ich rozdelenie a špecifický tvar (plochá strana *yang* a vypuklá *yin*) rozhoduje o počte získaných bodov, pričom sa berie do úvahy vrchná strana paličiek. Výsledná suma bodov dosiahnutých v oboch trojiciach sa dá získať dvoma metódami. Prvá metóda je

<sup>46</sup> CAZAUX, WE PLAYED LIUBO LAST NIGHT!. (str. 2).

<sup>47</sup> SHIMIZU, TSUTSUI. The Development (str.85).

<sup>48</sup> WHITE, *The Senet Tarot* (str.118).

<sup>49</sup> CAZAUX, Jean-Louis. *Is Chess a Hybrid Game ?* In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr). [online]. 2001 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Cazaux%202001.pdf> (str. 5).

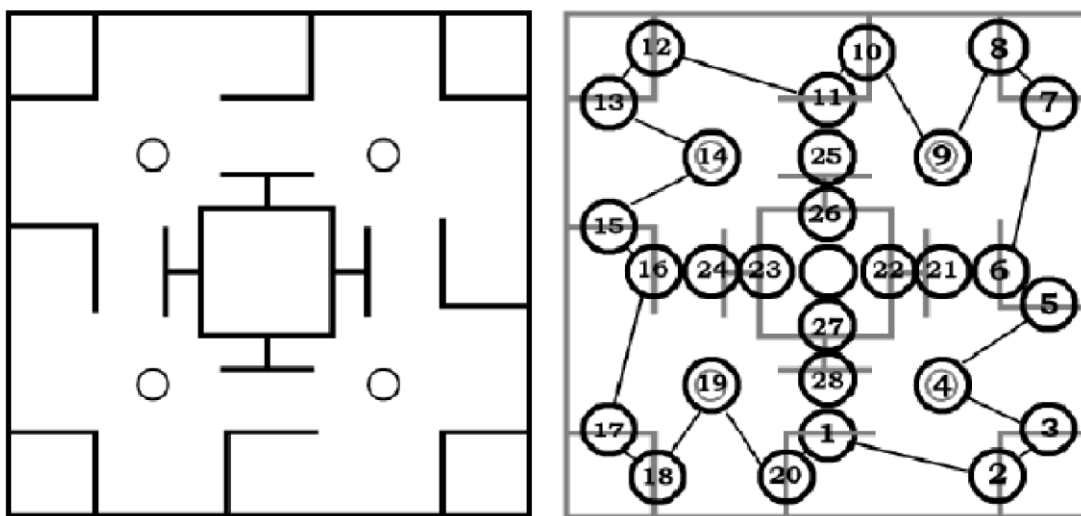
<sup>50</sup> CAZAUX, WE PLAYED LIUBO LAST NIGHT!. (str. 2).

určená súčtom *yangov* a *yinov* v trojici, kde *yang* má hodnotu troch bodov a *yin* dvoch bodov. Od výslednej sumy sa nakoniec odpočíta päť bodov (mat.  $\Sigma = \text{počet } yangov \cdot 3 + \text{počet } yinov \cdot 2 - 5$ ). Druhá metóda je postavená na základe počtu *yangov* v trojici, ku ktorému sa pripočíta jeden bod, (mat.  $\Sigma = \text{počet } yangov + 1$ ). Za každú trojicu hodených paličiek sa vždy musí pohnúť iným kameňom. Pravidlo neplatí pre posledný kameň jedného hráča v hre. Hráč má možnosť ďalšieho hodu pokiaľ mu pri prvom hode padne šesť *yangov* alebo šesť *yinov*. Všetky kamene začínajú hru od políčka s číslom „1“ (viď Obrázok 9) na vzore písmena „L“. Do pohybu kameňa sa započítava aj toto políčko a ďalej postupuje proti smeru hodinových ručičiek po okruhu od čísla „1“ po „20“. Po dokončení celého okruhu jedným kameňom, hráč znovu hádže paličkami. Na hracej doske sa nachádzajú dva hlavné body označené číslami „6“ a „11“. Kameň, stojaci na jednom z týchto dvoch bodov, môže pri ďalšom ťahu pokračovať krížom k políčkam „16“ resp. „1“ cez stredový štvorec, čím si z desiatich políčkoch skráti cestu na šesť. Kamene sa pri presune po doske obchádzajú, pričom jedno políčko môže okupovať aj viac kameňov rovnakého hráča. Pokiaľ súperov kameň zastane práve na takomto políčku, vyhodí všetky kamene hráča, ktoré na tomto políčku doteraz stáli. Vráti sa majiteľovi a musia vstúpiť do hry znovu od políčka „1“. V stredovom štvorci, na políčkach „22“, „23“, „26“ a „27“, sa kameň povýši na „sovu“ a hráč hádže znovu paličkami. Počas hry môže mať každý z hráčov iba jedného. Tí sa pohybujú v smere aj proti smeru hodinových ručičiek, cez stredový štvorec bez potreby zastavenia na hlavnom bode a pri jeho prechode nie je povinný ísť krížom na opačnú stranu hracej dosky, t. j. v štvorci ľubovoľne mení smer. Na rozdiel od kameňov, smie využívať počet ťahov za obe trojice hodených paličiek vždy iba v jednom smere, tzn. nesmie prejsť dvakrát tým istým políčkom. Úlohou „sovy“ je zajať súperove kamene. Ponecháva si ich ako zajatcov a súperovi ich vráti, iba pokiaľ ten so svojím kameňom dokončí jeden okruh. Vyhodením súperovej „sovy“ vlastnou „sovou“ sa tento degraduje na kameň a vracia majiteľovi. Hra končí ihneď po zajatí „sovy“ súperovým kameňom. Po dokončení ťahu hráča s „sovou“ nesmie protihráčovi ostať na doske päť kameňov. V tomto prípade majiteľ „sovy“ prehráva. Najväčším víťazstvom v hre je zajatie všetkých šiestich súperových kameňov.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> CAZAUX, WE PLAYED LIUBO LAST NIGHT!. (str. 2,3).

**Obrázok 9:** Hracia doska *liubo* a hypotetický pohyb hracích kameňov



Zdroj: CAZAUX, Jean-Louis. WE PLAYED LIUBO LAST NIGHT!. In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. 2003 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Cazaux%202003.pdf> (str. 2).

### 2.3. Weiqi

*Weiqi* (ZZ: 围棋, PY: *wéiqí*), v modernom svete známa ako japonská hra Go, vznikla v Číne približne pred 4 000 rokmi a je považovaná za najstaršiu hru na svete.<sup>52</sup> Nevie sa presne, kto je vynálezcom hry. Za najpravdepodobnejšieho vynálezcu je však považovaný vládca Yao (2356-2258 pnl), ktorý pomenoval túto hru v tradičných znakoch 圍碁 (PY: *wéiqí*), z názvu znak 圍 (ZZ: 围) znamená „obkolesiť“ alebo „obkľúčiť“ a 碁 je starým ekvivalentom znaku 棋, znamená „dosková hra podobná šachu“.<sup>53</sup> Postupne hra prenikla aj do ostatných krajín Ázie (Japonsko, rok 700 nl) a ďalších častí sveta (na západ, rok 1800 nl). Jej rozšírenie malo len minimálny dopad na zmenu pravidiel hry, pričom podstata ostala zachovaná. Stále sa jedná o strategickú hru, ktorá vyzerá na prvý pohľad veľmi jednoducho ale vyžaduje si veľkú dávku zručnosti a neobsahuje element náhodnosti.<sup>54</sup> Dennis A. Leventhal o nej tvrdí: „*Weiqi* je metaforickým vyjadrením vojny medzi dvomi krajinami a zahŕňa širšie strategické

<sup>52</sup> BARKER, Karl. *The Way to Go: How to play Asian game of Go* [online]. 7th ed. New York: American Go Foundation, 2008 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.usgo.org/files/pdf/W2Go4E-book.pdf> (str.1).

<sup>53</sup> HOLT, H. F. W. Notes on the Chinese Game of Chess. *The Journal of the Royal Asiatic Society of Great Britain and Ireland* [online]. Cambridge university Press, 1885, 17(3) [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/25208805> (str. 356) .

<sup>54</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 1).

zmýšľanie o vpáde na územie.“<sup>55</sup> Postupne rozširuje hráčovú schopnosť koncentrovať sa. Spoluprácou a komunikáciou oboch hráčov sa úroveň hry zvyšuje a reflektuje osobné úsilie o rovnováhu a harmóniu.<sup>56</sup>

### 2.3.1. Hracia doska *weiqi*

Doska pre *weiqi* tvorí územie, na ktorej sa odohráva pomyselná vojna dvoch hráčov. Základnú jednofarebnú mriežku tvorí 19 vertikálnych a 19 horizontálnych čiar, ktoré vytvárajú 361 priesečníkov, nazývaných tiež body (ZZ: 点, PY: *diǎn*). Hracia doska nemá úplne štvorcový tvar, nakoľko rozmer každej mriežky je 2,4 x 2,3cm.<sup>57</sup> Okrem základnej dosky používanej na oficiálnych turnajoch, existujú ešte dva ďalšie typy s rozmermi 9x9 alebo 13x13 čiar.<sup>58</sup>

Základným elementom *weiqi* je hrací kameň v tvare sploštenej gule. Každý hráč má na začiatku hry k dispozícii 150 kameňov čiernej alebo bielej farby. Medzi materiály, z ktorého sú kamene najčastejšie vyrobené patrí mramor, sklo alebo vytvrdená ryža pripomínajúca kameň.<sup>59</sup>

Skôr ako prejdeme k samotným pravidlám hry, mali by sme poznať tieto dôležité pojmy:

1. Susedné body – priesečníky nachádzajúce sa vedľa seba v pravouhlom smere, nikdy nie v diagonálnom smere.
2. Slobodné body – susedné body, ktoré sa dajú voľne obsadiť.<sup>60</sup>
3. Obklúčenie – obsadenie všetkých slobodných bodov súperovej jednotky.
4. Zajatie – odobratie obklúčenie súperovej jednotky z hracej dosky.<sup>61</sup>
5. Väzni – kamene odobraté z hracej dosky a držané súperom.<sup>62</sup>
6. Teritórium – priestor, ktorý vznikne po obklúčení a odobratí súperových kameňov.<sup>63</sup>

---

<sup>55</sup> LEVENTHAL, *the Chess of China* (str. 3).

<sup>56</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 2,3).

<sup>57</sup> Rules of Weiqi (Go). In: [www.snafu.de](http://www.snafu.de) [online]. Chinese Weiqi Association, 2002 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://home.snafu.de/jasiek/c2002.pdf> (str. 5).

<sup>58</sup> STEEN, Jan van der. The Rules of Go. In: [www.gobase.org](http://www.gobase.org) [online]. Amsterdam, 1995 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://gobase.org/studying/rules/doc/a4.pdf> (str. 2).

<sup>59</sup> HOLT, Notes on the (str. 356).

<sup>60</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 8).

<sup>61</sup> Rules of Weiqi (Go) (str. 7).

<sup>62</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 13).

7. Jednotka – jeden alebo viacero kameňov rovnakej farby ležiacich na susedných bodoch. Má toľko slobodných bodov, koľko je neobsadených priesečníkov okolo celej jednotky.<sup>64</sup>
8. „Atari“ – podobný výraz ako oznámenie šachu. Je zdvorilé upozorniť súpera, že je v „atari“, t. j. jeho jednotka má už iba jeden slobodný bod. Hráč nie je povinný túto jednotku zajať a naopak súper zachrániť. Jednotky môžu zostať v „atari“ až do konca hry.<sup>65</sup>
9. Mŕtvy kameň – kameň alebo jednotka v „atari“.<sup>66</sup>
10. Oko – jeden alebo viac slobodných bodov obkolesených kameňmi jedného hráča. Takáto jednotka sa nikdy nedostane do „atari“.<sup>67</sup>
11. „Ko“ – zákaz postavenia kameňa rovnakej farby dvakrát na to isté miesto, aby sa predišlo nekonečnému zaujímaniu.<sup>68</sup>
12. „Dame“ – vonkajší slobodný bod spoločný pre obe farby.<sup>69</sup>
13. Handicapované kamene – kamene slúžiace na vyrovnanie hry hráčov rôznych úrovní. Môžu byť položené kdekoľvek na mriežke, i keď na hracej doske 19x19 čiar je pre ne vyznačených deväť bodov. Na menších doskách je vyznačený iba stredový bod. Tvoria jedinú výnimku v hre, kedy sú uložené na hraciu dosku pred začiatkom hry.<sup>70</sup>

### 2.3.2. Pavidlá *weiqi*

Hru začína čierny hráč položením prvého kameňa na ľubovoľný priesečník prázdnej hracej dosky. Postupným striedaním ukladajú na slobodné body vždy iba jeden kameň, s cieľom vytvárať vlastné jednotky. S položeným kameňom sa už viac nesmie pohnúť.<sup>71</sup> Úlohou týchto jednotiek je obkľúčiť slobodné body súperových kameňov a zajať ich. Pred položením posledného uzatvárajúceho kameňa je slušné protivníkovi oznámiť, že je v „atari“. Zajaté kamene si hráči nechávajú ako väzňov mimo hracej

---

<sup>63</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 19).

<sup>64</sup> ibid (str. 9, 11).

<sup>65</sup> ibid (str. 19).

<sup>66</sup> ibid (str. 23).

<sup>67</sup> ibid (str. 27).

<sup>68</sup> STEEN, *The Rules of Go* (str. 3).

<sup>69</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 34).

<sup>70</sup> ibid (str. 1, 46).

<sup>71</sup> ibid (str. 5).

dosky. Postupom hry sa na doske tvoria „dame“, ktoré sú po ukončení hry vyplňané zvyšnými hrateľnými kameňmi (nie väzňami).<sup>72</sup> Pretože biely hráč začína hru ako druhý v poradí, je v zápasoch na konci hry vykompenzovaný určitým počtom bodov. Výška bodov sa líši od rôznych krajín a zápasov ale je dôležité, aby bodové hodnotenie kompenzácie obsahovalo 0,5 bodu, čím sa zaistí, že hra neskončí remízou.<sup>73</sup> Hráč sa môže kedykoľvek rozhodnúť, že sa svojho ťahu vzdá, a vtedy svoj kameň predá protihráčovi.<sup>74</sup> Pokiaľ sú schopnosti hráčov nerovnocenné, do hry vstupujú handicapované kamene, ktorých počet a umiestnenie je určené dohodou oboch hráčov pred začiatkom hry. Týmto je zaistené, že si pokročilý hráč zahrá zaujímavú hru aj so začiatočníkom. Počet handicapovaných kameňov sa časom mení podľa úrovne hráčov. Touto metódou sa hráči zlepšujú v hraní *weiqi* už tisíce rokov.<sup>75</sup>

Cieľom hry je kontrolovať väčšiu časť hracej dosky. Tento stav sa hráči snažia dosiahnuť zväčšením svojho územia, zajatím čo najväčšieho množstva súperových kameňov a ochranením vlastných.

Hra končí v štádiu, kedy už ďalšie prikladanie kameňov neovplyvní veľkosť územia alebo hráč nedokáže zajať súperove jednotky.<sup>76</sup> Posledným položením bieleho kameňa sa uzatvára hra. Určeniu víťaza predchádza doplnenie všetkých „dame“ hrateľnými kameňmi, následné odstránenie mŕtvych kameňov a vyplnenie teritórií väzňami. Hráč, ktorému ostáva viac voľných bodov alebo menej väzňov, vyhráva.<sup>77</sup> O víťazovi nerozhoduje iba rozloženie kameňov na doske ale aj samotní hráči. Hra môže skončiť po vzájomnej dohode alebo rezignácii jedného z hráčov, ktorý už nemá šancu na výhru. Tento odovzdá všetky svoje kamene súperovi na znak odstúpenia z hry.<sup>78</sup> Pri dohode oboch hráčov sa pristupuje k spočítaniu kameňov nasledujúcou metódou. Všetky neodstrániteľné kamene sú živé kamene a odstrániteľné sú mŕtve kamene. Z hracej dosky sa následne odstránia mŕtve kamene a každý hráč si spočíta všetky priesečníky v teritóriách so živými kameňmi. Celkový súčet sa porovná s číslom 180,5, čo je polovica všetkých možných priesečníkov na hracej doske. Hráč, ktorého celkový súčet je vyšší ako toto číslo, vyhráva.<sup>79</sup>

---

<sup>72</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 34).

<sup>73</sup> STEEN, *The Rules of Go* (str.3).

<sup>74</sup> *Rules of Weiqi (Go)* (str. 6).

<sup>75</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 45).

<sup>76</sup> BARKER, *The Way to Go* (str. 31).

<sup>77</sup> *ibid* (str. 34, 35).

<sup>78</sup> *ibid* (str. 5).

<sup>79</sup> *Rules of Weiqi (Go)* (str. 9).

## 2.4. Vznik *xiangqi*

V predchádzajúcich kapitolách sme sa bližšie zoznámili s dvomi antickými hrami. Mali by nám bližšie pomôcť pochopiť ako ovplyvnili vznik *xiangqi* veliteľom Han Xinom. Ten sa v nich snažil nájsť použiteľné prvky pre svoju hru, pričom kládol veľký dôraz na to, pre koho boli určené, čo bolo ich podstatou a aký bol ich základ. Tu výskum naznačuje, že vynálezcom *weiqi* by mohol byť aj vládca Shun (2255-2206BC)<sup>80</sup>, ktorý žil v období zúrivých povodní a túto hru koncipuje ako boj prírody s človekom, čo ocenil aj Han Xin. Hracia doska preňho predstavovala zem a obsahovala toľko priesečníkov, koľko je dní v roku. Hlbším pozorovaním dosky prišiel k záveru, že potopa mohla nastať kdekoľvek a kedykoľvek. Čierne hracie kamene reprezentovali potopu a biele ľudí, ktorí jej čelili. Tým bolo potvrdené pravidlo, že čierni začínajú ako prví – udrie povodeň a bieli hrajú druhí – ľudia stavajú hrádze. Hra mu poskytla ešte jedno poznanie. Presvedčil sa, že prepojenie malých izolovaných častí do celku môže vyústiť do obrovskej neudržateľnej potopy. Han Xin chválil symboliku okrúhlych hracích kameňov, ktorá v ňom vyvolávala pocit nepredvídateľnosti a premenlivosti. Pozorovanie uzatvoril konštatovaním, že *weiqi* bolo využiteľné pre dobu, v ktorej žil vládca Shun ale neodrážalo potreby Han Xinovej doby. Kým *weiqi* symbolizovalo boj jednoduchého proti jednoduchému, Han Xin žil v dobe boja ľudí proti ľuďom.<sup>81</sup> Na rade bolo zhodnotenie *liubo*, pričom bral do úvahy aj jeho náboženskú rolu a s tým spojený element náhodnosti. Tento prvok sa nenachádzal vo *weiqi* a ani Han Xin s ním do svojej novej hry nepočítal. Na podobný problém narazil aj pri posudzovaní hracích figúrok, ktoré sa dali náhodne povýšiť. Predstava figúrok disponujúcich rôznou silou sa mu veľmi pozdávala, nakoľko odrážala zložitejší sociálny systém doby, v ktorej žil. Videl v hre boj silného proti slabému a pochopil, že spojenie viacerých slabých môže viesť aj k porážke silnejšieho. Han Xin poznamenal: „*Slabosť neznamená nutne prehru, budúcnosť slabých je v ich vlastných rukách.*“<sup>82</sup> Začal uvažovať o viacerých jednotkách na rôznych úrovniach, no nebol si istý, koľko ich bude potrebovať, nakoľko v *liubo* boli prítomné iba dve. Figúrky postavené pred hracou doskou mu pripomínali dve armády, pripravené kedykoľvek zaútočiť. Oddelovala ich imaginárna čiara, reprezentujúca mocnú rieku Mianman. Han Xin sa rozhodol využiť mnoho čít *liubo* a na *weiqi*

---

<sup>80</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 139).

<sup>81</sup> *ibid* (str. 140).

<sup>82</sup> *ibid* (str. 142).



obdivoval hlavne pozornosť a pripravenosť, ktoré chcel predať aj svojim vojakom počas hrania novej hry.<sup>83</sup>

Postupným, stále sa zväčšujúcim zahlbovaním do hry, začal hľadať posolstvo, ktoré by zanechal vo svojej hre. Pohrával sa s myšlienkou naučiť svojich vojakov umeniu boja, rovnako ako vládca Shun používal *weiqi* k učeniu ľudí, aby boli pripravení a pozorní počas období záplav.<sup>84</sup> Na ceste k vytýčenému cieľu, si ale najprv potreboval stanoviť dôležité parametre pre novú hru. Prvý parameter predstavovala jednoduchosť hry. Chcel vytvoriť takú, ktorá by nebola časovo náročná, nezasahovala by do času, vymedzeného na tréning jednotiek a po prerušení by v nej bolo ľahké pokračovať tam, kde sa skončilo. Jej výbava a samotná výroba nesmela byť teda zložitá.<sup>85</sup> Han Xin si uvedomoval, že hra musí odrážať potreby doby, čo považoval za ďalší parameter, no netrúfal si zasahovať do oblastí mimo svojich odborných skúseností, a preto sa striktne zameral len na záležitosti vojny. Dokonalým vzorom bola vojna, v ktorej sa práve nachádzal. Postavenie bojujúcich armád, ich štruktúra a rozmiestnenie jednotlivých vojakov na bojisku, mu ukázali perfektný model, ktorý chcel preniesť aj do hry. Svojou zložitosťou však prichádzal do konfliktu s prvým stanoveným parametrom, no zároveň v ňom nachádzal ďalší, vyšší, možnosť vojakov stotožniť sa s hracími kameňmi a nájsť v nich podobné rysy. Ponúkol im príležitosť stať sa hrdinami.<sup>86</sup> Podnietili v ňom potrebu začať sa zamýšľať nad základnými prvkami hry akými boli figúrky a hracia doska. S hľadaním odpovedí, sa obrátil na *weiqi*. Spočítal, že na začiatku hry bol pomer kameňov a hrateľných pozícií na doske 361:1. Postupným pridávaním kameňov sa tento pomer mohol znížiť až na 1:1, čo vypovedalo o znižujúcej sa manévrovateľnosti v hre. Na to, aby sa táto nedokonalosť v jeho hre nevyskytovala, no zároveň samotnú hru nepredlžovala, potreboval Han Xin stanoviť správny pomer a tým určiť presný počet figúrok a hracích pozícií.<sup>87</sup> *Weiqi* obsahovalo 19x19 čiar, dve prvočísla, ktoré predstavovali akúsi matematicko-symbolickú nerozdeliteľnosť.<sup>88</sup> Oproti nemu stálo *liubo* so svojím prvotným postavením hracích kameňov a doskou, ktorá sa dala rozdeliť imaginárnou čiarou na dve rovnako silné strany. Han Xin sa musel rozhodnúť či dá prednosť štvorcovej hracej doske tvorenej prvočíslami a tým zachovať symboliku *weiqi* alebo doske jednoducho rozdeliteľnej na dve časti ako v *liubo*. Zámer mať dosku pre

---

<sup>83</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 141).

<sup>84</sup> *ibid* (str. 148).

<sup>85</sup> *ibid* (str. 149).

<sup>86</sup> *ibid* (str. 150).

<sup>87</sup> *ibid* (str. 155).

<sup>88</sup> *ibid* (str. 151).

dve rovnocenné armády vo svojej hre, ho priviedol k rozhodnutiu rozdeliť dĺžku hracej dosky na dve časti, z ktorých každá bola tvorená prvočíselným počtom čiar. Aby hra nebola časovo náročnejšia než *weiqi*, musel byť súčet týchto prvočísel nižší ako 19. Do tejto úvahy mu zapadali iba čísla 5 a 7, z ktorých by následná dĺžka bola 10 a 14.<sup>89</sup> Ako vhodné číslo pre šírku dosky sa mu podsúvalo číslo 9, používané ako eufemizmus pre vládcov a kráľov.<sup>90</sup> Z estetického hľadiska zavrhol kombináciu s číslom 7, nakoľko by rozmery dosky boli 14x9. Tým sa počet zamýšľaných veľkostí dosky zredukoval na posledné tri možnosti 10x10, 10x11 a 10x9. Pretože stále nebol presvedčený o tom, ktorá z nich bude tá pravá pre jeho hru, začal riešiť počet figúrok na oboch stranách pre všetky tri. Keďže musel brať do úvahy časovú náročnosť, pri každej počítal s pomerom 4:1 resp. 3:1 medzi počtom všetkých čiar a počtom všetkých figúrok, čo mu vo výsledku dávalo po 11 až 19 hracích figúrok pre každú stranu.<sup>91</sup> S týmto poznaním považoval hlavnú štruktúru hry za pripravenú. Samotné figúrky mali rozhodnúť o konečnom výbere správneho typu dosky a ich celkovom počte.

### 2.4.1. Pechota

V mladšom veku slúžil Han Xin v armáde ako nižší dôstojník v pechote. S mnohými prežil dlhý čas aj po tom, čo sa stal hlavným veliteľom. Medzi oddielmi mal mnoho priateľov a blízkych. Považoval za povinnosť oceniť prínos vojakov, vzdať im rešpekt a zaslúženú slávu aj vo svojej hre.<sup>92</sup> Pechota v reálnej armáde vždy tvorila väčšinu a inak to nesmeli byť ani v Han Xinovej hre. Rozhodol sa, že pešiaci budú tvoriť polovicu z celkového počtu figúrok. Vyňatím veliteľa sa dostal k číslam 5 až 9, no aby dokázal určiť presný počet, musel najprv vyriešiť postavenie vojakov na hracej doske.<sup>93</sup> Poučený reálnymi bitkami, kde rozhodujúci parameter nebola vždy veľkosť armády ale lepšia stratégia, správne načasovanie, moment prekvapenia a mobilita vojska, sa priklonil k presvedčeniu postaviť pešiakov samostatne. Pozdvihol tým morálku a sebavedomie vojakov.<sup>94</sup> Na najširšiu z troch dosiek, ktoré si stanovil, dokázal rozostaviť najviac šesť pešiakov stojacich osamote v jednej línii, preto uvažovanie

---

<sup>89</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 152).

<sup>90</sup> *ibid* (str. 154).

<sup>91</sup> *ibid* (str. 157).

<sup>92</sup> *ibid* (str. 160).

<sup>93</sup> *ibid* (str. 161).

<sup>94</sup> *ibid* (str. 162).

o vyšších počtoch bolo zbytočné. Na výber ostávali počty 5 alebo 6. Voľbu postaviť na dosku 5 pešiakov v ňom umocnila predovšetkým Kniha Premien (ZZ: 易经, PY: *yìjīng*) a rozsah zbraní, používaných pechotou v tej dobe. Kým kniha prisudzovala nepárny číslam mužské vlastnosti ako čulosť, agresiu a chladnosť, a samotnému číslu 5 pripisovala striedmosť a pokoru, peší vojak disponoval jednou z piatich zbraní: kopijou, halapartňou, dýkou, mečom alebo kušou. Han Xin videl vo svojej hre pešiakov, z ktorých každý zastával jeden z piatich práporov. „*Postavením piatich peších vojakov samostatne do jednej línie, ponosú tri dôležité odkazy: samostatnosť, rovnocennú dôležitosť a vzájomnú závislosť.*“<sup>95</sup> Teraz dokázal spätne určiť konečný počet figúrok a rozmer hracej dosky. Z dôvodu časovej náročnosti vybral najmenšiu dosku 10x9, na ktorej bude rozostavených 11 figúrok pre každú stranu. S riešením otázky ich postavenia sa inšpiroval hracou doskou *weiqi*, kde kamene boli postavené na priesečníkoch čiar. Dôvodom bolo vytvorenie súdržnosti medzi figúrkami a možnosť rozdeliť hraciu dosku *weiqi* presne na štyri rovnaké časti s rozmermi 10x9, čo považoval za jednoduché a ekonomické. Navyše nadväzovalo na jeho odkaz. „*Nová hra je hrou intelektu a nie vecou náhody.*“<sup>96</sup> Každá strana mala pridelené územie, ktoré predeľovala pomyslená čiara. *Weiqi* ani *liubo* mu však nedokázalo dať odpoveď, na aké pozície vo svojom území postaví pešiakov v úvode hry. Jednoduché riešenie sa mu naskytlo pri pohľade na vlastnú armádu. V umiestnení pešiakov pred ostatné jednotky a veliteľa videl určité výhody, t. j. veliteľ nebol vystavený hrozbe a pešiáci mali výhodnú pozíciu pre útok aj obranu.<sup>97</sup> Za najoptimálnejšie riešenie považoval rozostavenie vojakov na štvrtú čiaru, ktorá pre nich nepredstavovala priame ohrozenie od protihráča a zároveň sa nenachádzala príliš hlboko na svojom území. Postavenie na piatej čiare by evokovalo nezáujem veliteľa o svoje jednotky a tretia čiara vyvolávala dojem nutnosti strážiť predovšetkým jeho.<sup>98</sup> Han Xin si uvedomoval, že ani jeho reálnu armádu netvorí iba pechota.

---

<sup>95</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 163, 164).

<sup>96</sup> *ibid* (str. 165).

<sup>97</sup> *ibid* (str. 167).

<sup>98</sup> *ibid* (str. 169).

## 2.4.2. Vojnové vozy a jazdci

Dve neoddeliteľné zložky Han Xinovej armády tvorili vojnové vozy a jazdci. S ich pomocou a správnej stratégií dokázal vyhrať mnoho bitiek. Preto sa rozhodol, že ich musí začleniť aj do armády na hracej doske. Vozy, vďaka svojim štítom, boli najčastejšie využívané na okrajoch vojenskej formácie, ktorá musela byť vždy správne vyvážená. Tak ako v reálnom boji napádali nepriateľské jednotky zo zálohy, aj v hre mali plniť rovnakú úlohu. Postavenie v rohoch hracej dosky na prvej čiare tieto parametre dokonale spĺňalo. Hybnou silou oboch jednotiek boli kone. Tento vzťah umocnil Han Xina v tom, že musia stáť spolu vo formácii na doske. Teraz stáli dvaja jazdci na prvej čiare po bokoch vojenských vozov a spolu s pešákmi očakávali rozkazy veliteľa.<sup>99</sup>

## 2.4.3. Veliteľ a pobočník

Han Xin sa riadil učením Sun Ziho pojednávania o umiestnení veliteľského stanu, ktorý by mal byť dosiahnuteľný a viditeľný pre všetky jednotky na bojovom poli. Rovnako zmysľal aj o veliteľovi v novej hre. Dosiahnuteľnosť, zaisťovala rovnakú vzdialenosť všetkých figúrok od veliteľa. Jeho postavenie preto muselo byť v strede jednej línie. Pre viditeľnosť to znamenalo samostatnosť veliteľa na jednej čiare. Do úvahy prichádzal druhý alebo tretí riadok.<sup>100</sup> Han Xin sa nakoniec rozhodol postaviť veliteľa do stredu druhého riadku z dôvodu jeho väčšej flexibility. Posledné ostávajúce miesto do celkového počtu 11 prideliť pobočníkovi. Každý veliteľ mal svojho pobočníka, ktorý mu radil, zastupoval ho a nachádzal sa vždy na blízku. Túto skutočnosť využil a postavil pobočníka do stredu prvej čiary, hneď za veliteľa.<sup>101</sup> Všetky zamýšľané figúrky už teraz stáli na svojich pozíciách pripravené na boj.

---

<sup>99</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 170).

<sup>100</sup> *ibid* (str. 171).

<sup>101</sup> *ibid* (str. 172).

#### 2.4.4. Pravidlá a pohyb figúrok

Prvoradou úlohou, ktorú Han Xin musel vyriešiť pred stretom dvoch armád na hracej doske, bolo určiť akým spôsobom bude boj ukončený. Za najpovzbudzujúcejší koniec vojny považoval zajatie a usmrtenie nepriateľovho veliteľa resp. jeho kapituláciu.<sup>102</sup> V pravidlách hry to znamenalo zajatie veliteľa akoukoľvek figúrkou protivráča, pričom bojové jednotky sa mohli pohybovať iba smerom dopredu. Vyplývalo to z ďalšej Han Xinovej zásady inšpirovanej učením Sunovho pojednávania o vojne, ktoré nariaďovalo vojakom neustupovať z boja. V boji mohlo dôjsť aj k zajatiu samotných vojenských jednotiek. Túto vlastnosť prebral Han Xin z pravidiel *liubo*. Zajatie nepriateľa prebiehalo v dvoch krokoch. Prvý spočíval v odstránení figúrky z dosky a druhý v jej nahradení. Posledným pravidlom, ktoré Han Xin zaviedol do hry bolo obmedzenie pohybu jednotiek, tzn. nemohli sa postaviť na miesto obsadené iným členom vlastnej armády.<sup>103</sup> Všetkým jednotkám priradil špecifický pohyb. Pešiak sa smel počas ťahu pohnúť vždy iba o jeden krok, vojnovému vozu dal väčšiu slobodu, pričom sa mohol pohybovať o ľubovoľný počet priesečníkov v pravouhlom smere. Jedinečný chod jazdca tvoril spojenie pravouhlého a diagonálneho kroku a smel preskakovať blokujúce figúrky, čo tvorilo výnimku v pravidlách. Úloha pobočníka chrániť veliteľa mu umožňovala pohnúť sa iba o jeden bod diagonálne.<sup>104</sup> Naproti pobočníkovi, veliteľ disponoval schopnosťou posúvať sa o jedno políčko vo všetkých pravouhlých smeroch, t. j. aj dozadu, nakoľko jeho zajatie bolo cieľom hry. Túto prednosť vyvažovalo obmedzenie priestoru do výšky troch riadkov v rámci svojho územia. S takto stanovenými pravidlami odohral Han Xin prvú experimentálnu hru sám proti sebe.<sup>105</sup> Aj keď hra pôsobila dynamicky a akciou, bolo potrebné upraviť nedostatky, ktoré sa počas hrania vyskytli. Za najväčšie chyby považoval slabé využitie pešiakov v ofenzíve, nadmerné využívanie jazdcov a náročné zajímanie protivráčovho veliteľa.<sup>106</sup> Uvedomil si ako jazdci na koňoch s ľahkosťou preskakujú pešiakov zanechávajúc ich úplne zbytočných, čo ho doviedlo k presvedčeniu skrotiť ich potenciál. Pôvodne ničím neobmedzovaní jazdci boli po úprave pravidiel zrazu rovnako blokovaní ako ostatné jednotky. Pokiaľ niečo stálo v ich prvom pohybe priamo, nesmeli sa

---

<sup>102</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 174).

<sup>103</sup> *ibid* (str. 175).

<sup>104</sup> *ibid* (str. 176).

<sup>105</sup> *ibid* (str. 177).

<sup>106</sup> *ibid* (str. 184).

pohnúť.<sup>107</sup> Až prílišná voľnosť veliteľa po hracej doske Han Xina rovnako znepokojovala. Zatlačenie do kúta bolo časovo náročné a navyše v rozpore s jeho zásadou krátkej hry. Priklonil sa teda k verdiktu obmedziť veliteľa nielen do výšky, ale aj do šírky. Ponechal mu územie o veľkosti 3x3 čiar, na ktorom mu ostávalo presne deväť bodov pre pohyb. Rovnaký priestor platil aj pre veliteľovho pobočníka. I po zmene pravidiel však mali začínať hru na rovnakých miestach, t. j. v strede tohto vymedzeného priestoru.<sup>108</sup> Jeden faktor náročného zájmania veliteľa mal vyriešený, avšak v hre ostávalo ešte druhé nespravodlivé nariadenie. Príkaz nevracať sa, ako sa Han Xin domnieval, bol až príliš prísny voči ostatným vojenským jednotkám, nakoľko veliteľ sa mohol pohybovať ľubovoľne všetkými smermi. Hlboko sa zamyslel nad povelom neustupovania. Pokiaľ toto pravidlo znamenalo nevracať sa dozadu ani o jediný krok, sám Han Xin ho mnohokrát v minulosti porušil. Ak by nariad'ovalo neustupovať iba späť za hranice vlastného územia, bolo celkom zmysluplné. Následné rozhodnutie umožniť pohyb vojenských jednotiek dozadu v rámci svojho teritória a po prekročení medze dvoch oblastí, najďalej však po túto pomyselnú hranicu, znelo rozumne.<sup>109</sup> Takýmto spôsobom docielil lepšej spolupráce medzi pešiakmi, jazdcami a vojenskými vozmi, čo sa odzrkadlilo aj na jeho druhej experimentálnej hre hranej znovu sám proti sebe. Potešený z výsledku hry zhodnotil situáciu. Uzatvorenie veliteľa s pobočníkom na menšej ploche splnilo svoju úlohu, pričom to nemalo žiadne negatívne následky na hru. Pozitívny efekt videl aj na pohyboch pešakov, ktorí sa teraz aktívne podieľali na útokoch a obrane. Avšak nastal iný problém. Väčšina ťahov sa uskutočnila prostredným vojakom.<sup>110</sup> Pretože veliteľ je obmedzený a jediný pešiak, ktorý ho môže dosiahnuť je stredný, narušuje sa tým pôvodne zamýšľaná rovnocennosť všetkých pešakov. Vzdialenosť ostatných voči veliteľovi sa nikdy nezmení, a z tohto dôvodu urobil poslednú zmenu v pravidlách. Vojaci, pôvodne idúci iba vpred, môžu po prekročení hranice nepriateľa postupovať aj krokmi do strán.<sup>111</sup> Uzatvorením pravidiel, zhrnutím cieľa a pohybu figúrok si Han Xin zahral poslednú z prípravných hier a po jej ukončení sa uistil, že hlavné zásady plynúce zo Sun Ziho pojednávania boli stále platné. Strategické plánovanie a rozmiestnenie figúrok prioritne, dôležitý koncept defenzívy oproti ofenzíve a výsledná správa pre skutočných vojakov hrajúcich hru bola

---

<sup>107</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 189).

<sup>108</sup> *ibid* (str. 190).

<sup>109</sup> *ibid* (str. 189).

<sup>110</sup> *ibid* (str. 199).

<sup>111</sup> *ibid* (str. 201).

odovzdaná.<sup>112</sup> Predtým než sa podpísal na listinu ako vynálezca hry, zhrnul zvyšné detaily:

- Počet hráčov – dve skupiny, neobmedzený počet
- Mená strán – Han a Chu
- Veľkosť hracej dosky – 9 vertikálnych a 10 vodorovných čiar, celkovo 90 priesečníkov
- Tvar hracích figúrok – okrúhle, ploché
- Farba hracích figúrok – červená pre Han, modrá pre Chu
- Meno hry – Hra zajatia Xiang Qiho (Princa Chu)<sup>113</sup>

Han Xin sa domnieval, že pomenovaním novej hry po Princovi Chu tým hra získa na atraktivnosti, nakoľko zajať Xiang Qiho bolo cieľom aj reálnej vojny. Názov hry ho priviedol k ďalšiemu nápadu. Figúrky budú okrem farebných ekvivalentov rozdelené aj homonymnými znakmi. Červený veliteľ niesol meno svojej armády 漢 (PY: *hàn*) a modrý 楚 (PY: *chū*). Pobočníkom Hanskej armády bol 裨 (PY: *pí*) a Chu 扁 (PY: *biǎn*). Znaky pre vojnové vozy a jazdcov rozlíšil pomocou radikálu „človek“ (ZZ: 人, PY: *rén*), z čoho my vyplynuli nasledovné: červený voz 俥 (PY: *chē*) a jazdec 馮 (PY: *mà*), na druhej strane modrý voz 車 (PY: *chē*) a jazdec 馬 (PY: *mǎ*). V týchto ekvivalentoch Han Xin zachytil jemnú nadržanosť armády Han nad armádou Chu. Znaky pre voz a jazdca bez radikálu človeka sú v skutočnosti iba vozom a koňom. Táto skutočnosť svedčí o neprítomnosti ľudí, t. j. už boli zabití alebo utiekli. Posledné figúrky pešiakov sú odlišené dvomi synonymickými znakmi. Červený vojak 兵 (PY: *bīng*) a modrý 卒 (PY: *zú*) s vedľajším významom „zomrieť“, čím dal najavo výsledný osud nešťastných pešiakov slúžiacich v armáde Chu.<sup>114</sup> Han Xinova nová hra bola po prvom predstavení vrelo prijatá jeho jednotkami. Dostali do rúk niečo nové, čo spestrilo ich vojenský život a pomáhalo pochopiť učenie Sun Ziho.<sup>115</sup>

---

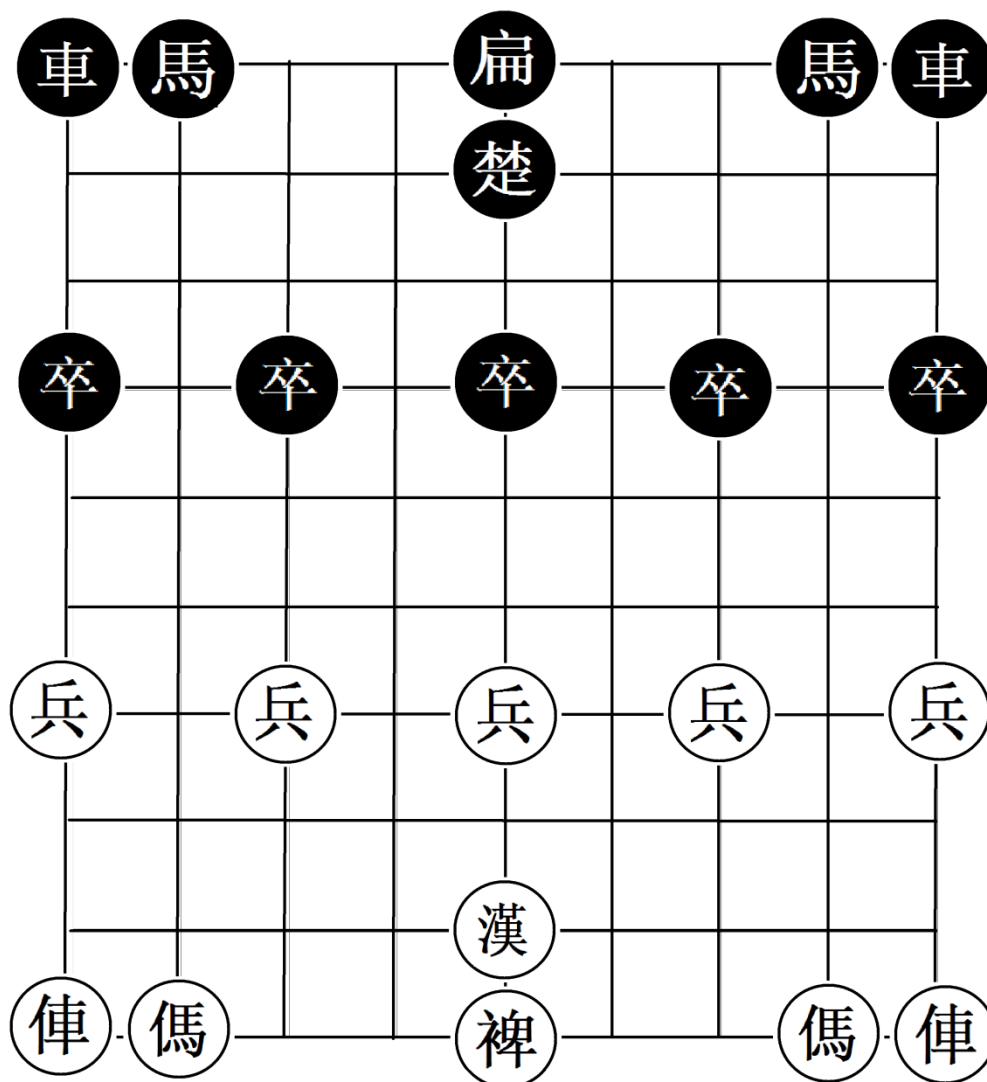
<sup>112</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 202).

<sup>113</sup> *ibid* (str. 205).

<sup>114</sup> *ibid* (str. 207).

<sup>115</sup> *ibid* (str. 211).

Obrázok 10: Hracia doska veliteľa Han Xina a postavenie figúrok



Zdroj: LI, David H. *The Genealogy of Chess*. Bethesda: Premier Publishing Company, 1998. 383 p. ISBN 0-9637852-2-2. (str. 207).

## 2.5. História *xiangqi* počas jednotlivých dynastií

### 2.5.1. Dynastia Qin a Han

V zimných mesiacoch rokov 204 – 203 pnl. vynašiel Han Xin dokonalý prostriedok na zamestnanie svojich vojakov v čase falošného pokoja medzi bitkami. Dosková hra *Hra zajatia Xiang Qiho* sa vďaka svojmu menu stala v krátkom čase veľmi populárnou a rozšírenou medzi jednotkami. Nadšenie z nej trvalo do porážky Princa



Chu v roku 202 pnl. Vyhlásením dynastie Han, začala hra postupne upadať. Hlavným faktorom, prečo jej popularita začala rýchlo klesať, bola práve smrť Xiang Qiho. Neriešila súčasné problémy a čoraz viac ľudí sa prestalo o ňu zaujímať. Vrchol úpadku prišiel s odsúdením samotného Han Xina označeného za zradcu a rebela v roku 196 pnl.<sup>116</sup> Spolu s ním popravili členov jeho rodiny a rovnaký osud čakal všetkých, ktorí by o ňom hovorili, sympatizovali s ním alebo hrali jeho hru. Od toho času ostalo už iba málo ľudí verných hre a väčšina obyvateľstva sa vrátila k hraniam *weiqi* a *liubo*. Skupinu ľudí, ktorá sa necítila v ohrození počas hrania *Hry zajatia Xiang Qiho*, tvorili obvykle členovia cisárskeho dvora alebo vyšších tried. Hrávali ju v súkromných komnatách svojich domovov alebo častí cisárskeho paláca.<sup>117</sup> Han Xinov vynález vstúpil do éry nečinnosti na dlhý čas. Existenciu čínskeho šachu v období dynastie Han potvrdzuje jeden archeologický dôkaz vykonaný v oblasti Troch roklín. Jedná sa o samostatný disk vojenského vozu vyrobený z hrnčiarskej hliny. Za správnych predpokladov je datovaný práve do tejto doby.<sup>118</sup>

### 2.5.2. Dynastia Severné Zhou

Prvé zmienky o hre po mnohoročnom odstupe sa objavujú počas dynastie Severnej Zhou (ZZ: 北周, PY: *běizhōu*) (557-581) za vlády cisára Wu (ZZ: 武帝, PY: *Wūdi*) (vládol v rokoch 561-577). Niekoľko historických prameňov uvádza zmienky o jeho *Knihe symbolického šachu* (ZZ: 象经, PY: *xiàngjīng*) opisujúcej metódu a význam hry.<sup>119</sup> Cisár za svojej vlády opisuje v tejto knihe vynález celkom novej hry menom *xiangxi* (ZZ: 象戏, PY: *xiàngxi*). V túto dobu sa naskytla ešte stále pretrvávajúcim hráčom starej hry Han Xina príležitosť skryť ju za novú a pod zámienkou hrania novej hry Han Xinov vynález šírili ďalej. Vďaka dvom faktorom, efektívnej kamufláži podobných mien *xiangxi* a *xiangqi* a skutočnosti, že iba veľmi malé množstvo ľudí poznalo obe hry, sa im podarilo ukryť identitu originálnej hry.<sup>120</sup> Fakt, že kniha *Xiangjing* cisára Wu v skutočnosti existovala, je doložený niekoľkými

---

<sup>116</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 213).

<sup>117</sup> *ibid* (str. 214).

<sup>118</sup> LO, Andrew a Tzi-cheng WANG. "The Earthworms Tame the Dragon": The Game of Xiangqi. In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. 2012 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://www.history.chess.free.fr/papers/Lo-Wang%202004.pdf> (str. 4).

<sup>119</sup> LEVENTHAL, *the Chess of China* (str. 5).

<sup>120</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 215).

hmatateľnými dôkazmi. Tri dokumenty od troch rôznych autorov sa zhodujú na vytvorení knihy *Xiangjing* v roku 569. Citáty od Linghu Defena (ZZ: 令狐德芬, PY: *Línghú Défēn*) (583-661) v *Knihе neskoršej Severnej Zhou* (ZZ: 后周书, PY: *hòuzhōushū*), *Knihе dynastie Sui* (ZZ: 隋书, PY: *Suíshū*) od Wei Zhenga (ZZ: 魏征, PY: *Wèi Zhēng*) a *História Severných dynastií* (ZZ: 北史, PY: *běishǐ*) od historika Li Yanshou (ZZ: 李延寿, PY: *Lǐ Yánshòu*).<sup>121</sup> Ďalším nepopierateľným dôkazom je *Báseň o hre Xiang* (ZZ: 象戏赋, PY: *xiàngxìfù*) zložená generálom Yu Xinom (ZZ: 庾信, PY: *Yǔ Xìn*) (513-581) opisujúca štvorcovú dosku a zakomponovaný text: „*hracie figúrky sú porovnateľné s koňmi, každý cenný tisícky strieborných kúskov*“<sup>122</sup>, z ktorej môžeme znovu vydedukovať, že *xiangxi* mohlo vzniknúť v období vlády cisára Wu. V neposlednom rade tu máme dve zmienky o tom, ako cisár vytvoril novú hru, ktoré sa avšak jemne líšia v tom, čo presne vymyslel. V prvej sa píše o hre *xiangxi* a v druhej o hre *xiangqi*. 周武帝造象戏 a 周武帝作象棋.<sup>123</sup> Z dôvodu kamufláže Han Xinovej hry za hru cisára Wu a využívania oboch ekvivalentov v rovnakom čase počas jeho vlády, sa dá predpokladať, že sa jedná o rovnakú hru. Jedna z posledných narážok na hru *xiangxi* pochádza od básnika menom Wang Bao (ZZ: 王褒, PY: *Wáng Bāo*) (úspešný v rokoch 552-581), ktorý v predslove spomína pohybujúce sa figúrky na doske, stratégiu a bojové zmýšľanie, ktoré hrajú dôležitú úlohu v hre. Tým autor Peter Banaschak usudzuje, že *xiangxi* bol predchodcom moderného *xiangqi*.<sup>124</sup> David H. Li však naďalej obhajuje aktívne hranie Han Xinovho vynálezu počas dynastií Severné Zhou a Sui: „*V skutočnosti, cisári dynastie Sui (581-618) zakazujú hranie hry elite aj prostému ľudu. Jeden, cisár Wen (vládol 589-604) dokonca verejne vyčíta cisárovi Wu z dynastie Zhou (vládol 561-578) jeho vynález a záujem o hru Xiangxi – ktorá dokonca ani nie je šachom! Takto chytrá kamufláž zmiatla dokonca aj cisára!*“<sup>125</sup>

<sup>121</sup> BANASCHAK, Peter. FACTS ON THE ORIGIN OF CHINESE CHESS (XIANGQI 象棋). In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. Münster, 1997 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://www.history.chess.free.fr/papers/Banaschak%201997.pdf> (str. 3).

<sup>122</sup> LO, WANG. "The Earthworms Tame the Dragon" (str. 2).

<sup>123</sup> BANASCHAK, FACTS ON THE ORIGIN (str. 2).

<sup>124</sup> *ibid* (str. 4).

<sup>125</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 215).

### 2.5.3. Dynastia Tang

Najväčšiu popularitu zažíva čínsky šach znovu až za dynastie Tang (ZZ: 唐, PY: *Táng*) (618-907), často ešte mylne nazývaný *xiangxi*. Obzvlášť zaujal pozornosť druhého Tangského cisára Taizonga (ZZ: 太宗, PY: *Tàizōng*) (vládol 626-649), ktorý hru nadšene rozširoval po tom, čo mu ju predstavil jeden z jeho ministrov na dvore. Z členov cisárskej rodiny si ju obľúbila najmä manželka jeho syna (neskôr Cisárovná Wu, vládla 690-704), nakoľko podľa vlastných správ sa jej dokonca snívalo ako hru hrala vo sne.<sup>126</sup> Postupom času sa mienka o *xiangqi* resp. *xiangxi* menila a spomedzi literátov mala mnoho oduševnených hráčov. Slávny čínsky básnik Bai Juyi (ZZ: 白居易, PY: Bái Jūyì) skomponoval na vrchole dynastie Tang (v roku 829<sup>127</sup>) veselú báseň obsahovo zameranú na hranie rozličných doskových hier. Spomedzi *weiqi*, *tanqi* a pravdepodobne nasledovníka *liubo*, verš „*V Xiangxi, peší vojaci tlačia voz*,“<sup>128</sup> jednoznačne opisuje hru *xiangqi*. Akiste najznámejším príbehom opisujúcim hru, podľa všetkého *xiangqi* alebo jej predchodcu, je príhoda napísaná Tangským ministrom Niu Sengru (ZZ: 牛僧孺, PY: *Niú Sēngrú*) (779-847). Zmienka o nej sa nachádza v *Rozprávkach o záhadnosti a zvláštnosti* (ZZ: 玄怪录, PY: *xuánguàilù*) a konkrétne v príhode o Cen Shunovi (ZZ: 岑顺, PY: *Cén Shùn*) zasadenej do obdobia prvého roku éry Baoying (ZZ: 宝应, PY: *Bǎoyìng*), t. j. rok 762.<sup>129</sup> Príhoda rozpráva o bádateľovi prespávajúcom v chráme, ktorí vidí dve armády bojujúce proti sebe. Vzduchom lietajú šípy a kamene, pravdepodobne vrhané katapultmi. Generálove rozkazy poháňajú jazdcov, vozy a vojakov. Na to sa Cen Shun zobudil a na mieste kde spal, vykopal jamu s hrobom obsahujúcim zlatú hraciu dosku a trojrozmerné figúrky. Keď o tom rozprával svojim príbuzným, uvedomili si, že pohyby jednotiek na bojovom poli v sne boli práve pohybmi figúrok na hracej doske.<sup>130</sup> Príbeh rozpráva o podobe *xiangqi*, v ktorej sa nachádza známa figúrka katapultu. Za túto zmenu je zodpovedný sám autor príbehu, ktorý doplnil hru o množstvo pravidiel dodržiavaných až dodnes. Avšak nebol prvým, kto sa podieľal na modifikácii hry od doby Han Xina. V čase, keď Niu Sengru pridal nové aspekty do hry, na hracej doske bol prítomný disk ministra. Osoba, zodpovedná za

---

<sup>126</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 215).

<sup>127</sup> LO, WANG. "The Earthworms Tame the Dragon" (str. 3).

<sup>128</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 216).

<sup>129</sup> BANASCHAK, FACTS ON THE ORIGIN (str. 4).

<sup>130</sup> LO, WANG. "The Earthworms Tame the Dragon" (str. 2).

modifikáciu pridania novej jednotky, nie je zaznamenaná, avšak obdobie, v ktorom bola vykonaná sa datuje do dynastie Tang.<sup>131</sup> Han Xinov vynález mal väčšiu náklonnosť k ofenzíve a malé množstvo defenzívnych figúrok. Po prechode hlavných jednotiek za hranicu ostal na domácom území osamotený veliteľ s pobočníkom, ktorí sa len ťažko dokázali sami ubrániť početnej prevahe. Pre pokus o vyrovnanie síl bol do hry pridaný minister (čínsky 相, PY: *xiàng*) na stranu Han a zahraničný minister hovoriaci cudzími jazykmi pre stranu Chu. David H. Li uvádza možnosť používania čínskeho znaku prekladaného ako „slon“ (ZZ: 象, PY: *xiàng*) nakoľko existuje približne 200 možných významov slova *xiang* v kombinácii s inými znakmi. V dôsledku toho prichádza na rozum najčastejšie práve čínsky znak pre slona<sup>132</sup>, na čo nadväzuje poznámka Dennisa A. Leventhala o pravdepodobnom zavedení tohto znaku z dôvodu rozlišovania vojenských jednotiek oboch strán.<sup>133</sup> Opodstatnenie pridania figúrky ministra do hry je odôvodniteľné. V reálnom živote hral minister významnú úlohu na cisárskom dvore. Ako najvyššiemu úradníkovi mu bolo do rúk zverené štátne blaho, musel si získať dôveru cisára aj obyčajného ľudu a v dôsledku toho mal moc ustanovovať domácu i vonkajšiu politiku.<sup>134</sup> Pre počiatočné postavenie figúrky ministra na hracej doske bolo vybraté miesto v strede tretieho riadku, t. j. presne nad veliteľom z dôvodu zachovania symetrickosti. Navyše mal z tohto bodu ku všetkým dobrý prístup a mohol účinnejšie reprezentovať svojho veliteľa.<sup>135</sup> Jeho pohyb bol určený tromi faktormi: rýchlosťou – posúval sa vždy o dve políčka diagonálne, dosahom – do ľubovoľného smeru a bezpečnosťou – nesmel prejsť za hranice nepriateľa. Prisúdené mu bolo rovnaké pravidlo ako pre všetky ostatné jednotky, tzn. mohol byť blokovaný priateľskou alebo súperovou figúrkou.<sup>136</sup> Na túto modifikáciu nadväzuje Niu Sengru. Hra si vyžadovala inováciu a zavedenie dynamickejších efektov pre napínavejšiu hru. Pušný prach sa vynašiel v Číne už za jeho života a pravidelne sa používal pre vojenské účely. Pridanie kanónu, ako jednej z hlavných ofenzívnych jednotiek, odrážalo dobu a pravdepodobne sa stalo najdôležitejším príspevkom do hry. Za podklad pre určenie vlastností figúrky kanónu si zobral reálny, používaný v boji. Ten verne pripomínal pohyb vojenského vozu, a preto sa Niu Sengru rozhodol, že ho priradí aj kanónu. Pri pozorovaní

---

<sup>131</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 218).

<sup>132</sup> *ibid* (str. 220).

<sup>133</sup> LEVENTHAL, *the Chess of China* (str. 11).

<sup>134</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 218).

<sup>135</sup> *ibid* (str. 219).

<sup>136</sup> *ibid* (str. 220).

strielajúceho kanónu si všimol jeho nápadnú oblúkovú dráhu. To ho priviedlo k myšlienke napodobniť tento pohyb aj na hracej doske. Kanón mohol ľubovoľne strieľať do všetkých strán z „plošiny“, ktorú predstavovala akákoľvek figúrka stojaca v dráhe strely. Hráč strielajúci z kanónu tak mohol zajať iba prvú nepriateľskú figúrku stojacu za „plošinou“.<sup>137</sup> Rozmiestnenie dvoch kanónov na jednej strane dosky si vyžadovalo zváženie takmer všetkých voľných miest, ktoré ostávali. Prvá možnosť, po bokoch pobočníka v deväť bodovej zóne, sa zamietla ihneď. Políčka vedľa jazdcov tiež nevyhovovali z dôvodu priameho zajatia pešiaka v úvode hry. Body na druhom riadku nad vozmi a jazdcami sa zavrhl kvôli ich prvotnej blokácii, a tretí riadok nad vozmi pre priame ohrozenie pešiakov. Dočasným riešením sa stalo postavenie kanónov na treťom riadku nad jazdcami. Ani kanóny ani jazdci neboli blokovaní, avšak hrozilo zajímanie jazdcov v prvých ťahoch využitím nepriateľovho kanónu ako „plošiny“. Niu vyriešil tento problém upravením pravidla, ktorý obmedzoval kanón vo využití iného pre účel „plošiny“, avšak s výnimkou využitia kanónov na priame ohrozenie veliteľa. Táto možnosť vyzerala najrozumnejšie, nakoľko postavenie kanónu na štvrtý alebo piaty riadok neprichádzalo do úvahy.<sup>138</sup> Na rad prišlo rozlíšenie štyroch kanónov pre hráčov, po dva pre každého. Z tohto rozdelenia armáda Han opakovane vychádza s lepšou, nadradenou zbraňou. Jej kanón s radikálom „oheň“ (ZZ: 炮, PY: *pào*) je nabíjaný pušným prachom, avšak na opačnej strane sa armáde Chu ušiel iba katapult s radikálom „kameň“ (ZZ: 砲, PY: *pào*) vrhajúci skaly.<sup>139</sup> Pri takomto rozostavení figúrok na šachovnici videl Niu stále pretrvávajúci problém silnejšej ofenzívy než defenzívy. Veliteľ s jediným pobočníkom a ministrom boli v nevýhode proti správne skoorinovanému útoku nepriateľa. Pokus o vyrovnanie síl spočíval v myšlienke pridať ďalšie dve jednotky do hry, t. j. druhého pobočníka a ministra. V reálnom živote mal veliteľ vždy po boku dvoch pobočníkov, čo sa odzrkadlilo aj na ich postavení na doske v rohoch prvého riadku deväť bodovej zóny. Pridanie druhého ministra do hry malo ešte jeden dôvod. Jeho poloha nad veliteľom poburovala ľudí a nespĺňala symetrickosť. Riešenie sa naskytlo pri pohľade na jeho dvojbodový pohyb. V smere hlbšieho posunu na svoje územie mu ostávalo jediné voľné miesto na prvom riadku, t. j. medzi jazdcami a novo posadenými pobočníkmi. Postavením dvoch ministrov práve na tieto body sa ukázalo nie len súmerné ale aj praktické, umožňujúce im rovnaký pohyb aký mali

---

<sup>137</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 223).

<sup>138</sup> *ibid* (str. 224).

<sup>139</sup> *ibid* (str. 225).

doteraz.<sup>140</sup> Vyváženosť obrany a útoku stále nebola v rovnováhe a nebolo ju možné dosiahnuť ak sa k hlavným jednotkám prirátali ešte pešiaci. Táto nerovnosť sa dala vyriešiť jediným spôsobom. Niu Sengru odstránil všetky obmedzenia týkajúce sa ustupovania a vracania sa figúrok na domáce územie s výnimkou pešiakov, tzn. jednotky sa mohli ľubovoľne pohybovať po hracej doske, iba pešiak postupoval dopredu po hranicu a po jej prekročení do strán., nie naspäť. Poslednými úpravami, ktoré Niu Sengru prináša do hry, sú posunutie počiatočnej pozície veliteľa z druhého riadku na prvý, nakoľko sa ukázalo, že väčšina hráčov takto robila v prvých ťahoch hry a upustenie od pravidla kanónu používať iný ako „plošinu“.<sup>141</sup>

Počas dynastie Tang došlo ešte k niekoľkým úpravám hracej dosky, avšak už nie pravidiel samotnej hry. Prvým bola optická pripomienka zóny deviatich priesečníkov, označená dvomi diagonálnymi čiarami prechádzajúcimi cez stred. Dostala názov „deväť bodový palác“ (ZZ: 九宮, PY: *jiǔgōng*) a zhodovala sa so špecifickým významom štruktúry magického štvorca o rozsahu 3x3 čiar z Knihy Premien.<sup>142</sup> Ďalšou povrchovou úpravou šachovnice sa stalo vymazanie 2 až 8 stĺpca medzi riadkami 5 a 6. Tým sa umožnilo optické oddelenie zobrazujúce „rieku“ zavedené k pocte a pamiatke vynálezcovi hry. Poslednými zmenami týkajúcimi sa figúrok čínskeho šachu bolo premenovanie niektorých ťažkých ideogramov vojenských jednotiek, pričom sa zachovala nadsadenosť červenej armády, napr. strana Han mala „hlavného veliteľa“ (ZZ: 帥, PY: *shuài*) a strana Chu „veliteľa“ (ZZ: 將, PY: *jiāng*).<sup>143</sup> Aby hra odrážala dobu, názov sa premenoval z *Hry zajatia Xiang Qiho* na *Hru zajatia veliteľa*, čiže veliteľa armády Chu, pričom sa mal používať skrátenejší názov *jiangqi*. Problém nastal v prijatí názvu obyvateľmi, ktorí vzdorovali proti premenovaniu, nakoľko hrávali *xiangqi* v domnienke, že „*xiang*“ odkazuje na hraciu figúrku slona armády Chu. Všetky zmeny štruktúry pravidiel čínskeho šachu a hracích figúrok sa udiali ešte pred koncom dynastie Tang.<sup>144</sup> Od tej doby sa hra popularizovala medzi čínskym ľudom a ostáva stabilná až do dnešnej doby.

---

<sup>140</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 226, 227).

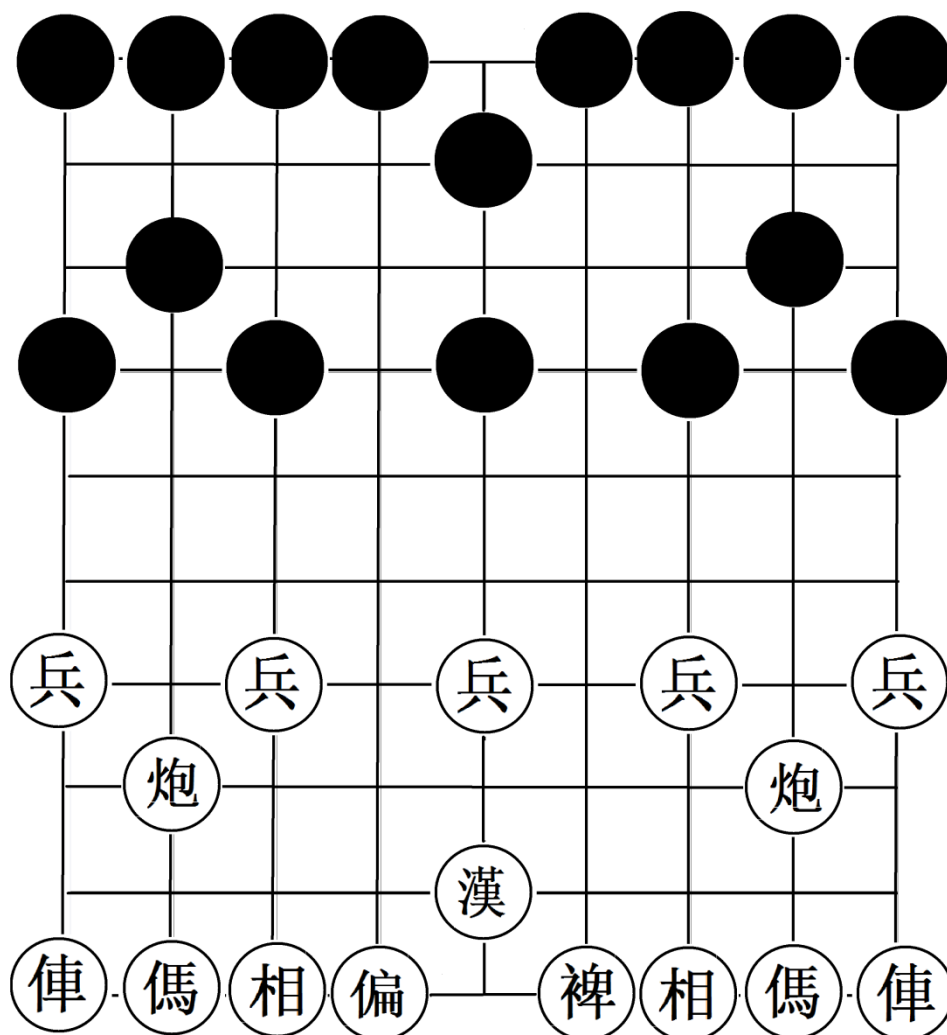
<sup>141</sup> *ibid* (str. 228).

<sup>142</sup> *ibid* (str. 229).

<sup>143</sup> *ibid* (str. 230).

<sup>144</sup> *ibid* (str. 231).

Obrázok 11: Šachovnica Niu Sengru po pridaní druhého pobočníka a ministra



Zdroj: LI, David H. *The Genealogy of Chess*. Bethesda: Premier Publishing Company, 1998. 383 p. ISBN 0-9637852-2-2. (str. 227).

#### 2.5.4. Dynastia Song

S príchodom dynastie Severný Song (ZZ: 北宋, PY: *Běisòng*) (960 – 1279) a nástupom armádneho veliteľa Zhao Kuangyin (ZZ: 赵匡胤, PY: *Zhào Kuāngyìn*) na trón, sa čínsky šach teší veľkej obľube. Zodpovedný je za to sám cisár, ktorý vďaka vojenským úspechom pripisovaným hre, nariadil všetkým členom cisárskeho dvora aby ju ovládali. Vynájdenie tlače a rozširovanie manuálov hru šíri aj medzi ďalšie vrstvy obyvateľstva. Osobný záujem cisára o hru navyše pridáva k jej atraktívnosti.<sup>145</sup> K tejto dynastii sa datuje aj vznik unikátnej verzie čínskeho šachu menom *Šach siedmich ríši*

<sup>145</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 217).

(ZZ: 七国象棋, PY: *qīguó xiàngqí*), ktorej autorom je Sima Guang (ZZ: 司马光, PY: *Sīmǎ Guāng*) (1019 – 1086). Šach pre siedmich hráčov, založený pravdepodobne na základe *xiangqi*, potvrdzuje pôvod čínskeho šachu na území Číny.<sup>146</sup> Zo zachovaných textov sa zistilo, že sa hral na doske s 19x19 čiarami a 120-timi figúrkami okrúhleho tvaru ako má *xiangqi*. V armáde každej ríše sa nachádzali generál, veliteľ, plukovník, diplomat, katapult a jednotky lukostrelcov, jazdcov a mužov s kušami i mečmi.<sup>147</sup> Dochovaný je príbeh potvrdzujúci existenciu čínskeho šachu počas dynastie Severný Song, ktorý rozpráva o tom ako sa Princ Kang stal cisárom. Jeho matka, cisárova vdova, zabalila figúrku generála do žltého saténu, napísala naň meno svojho syna a pokiaľ táto pristane na „paláci“ šachovnice, jej syn sa stane cisárom. Po hodení všetkých 32 figúrok na dosku, generál ako jediný pristál na políčkach „paláca“. V tom roku sa Princ Kang stal cisárom Gaozong (ZZ: 高宗, PY: *Gāozōng*).<sup>148</sup> Hra čínskeho šachu naberá na popularite aj počas dynastie Južný Song (ZZ: 南宋, PY: *Nánsòng*) (1127 – 1279) zásluhou osobného záujmu hlavného veliteľa Wen Tianxianga (ZZ: 文天祥, PY: *Wén Tiānxiáng*). Bol jeho silným hráčom a je známe, že hru hrával verbálne, ohlasovaním pohybov figúrok počas ochladzovania sa v rieke.<sup>149</sup> Z obdobia dynastie Song pochádzajú aj početné hmatateľné dôkazy o archeologických nálezoch bronzových, keramických a drevených figúrkach. Zásluhou týchto nálezov sa bádatelia dozvedeli o troch rôznych typoch hracích diskov odlišujúcich sa v metóde výroby a samotnom vzhľade. Bronzové disky, väčšinou reliéfne vyrezávané, mávali na jednej strane čínsky znak a na opačnej obrázok prislúchajúci znaku. Jedine tento typ sa našiel s dierkami v strede kruhu. Keramické figúrky sa často vyrývali a obvykle obsahovali rytiny znakov z oboch strán. Drevené, najjednoduchšie, boli popísané tušom a vždy iba z jednej strany.<sup>150</sup> V iných nálezoch sa našli dokonca porcelánové alebo slonovinové disky s vyrývanými znakmi vyplnenými glazúrou a drahým kovom. Počas dynastie Song a aj

---

<sup>146</sup> LEVENTHAL, *the Chess of China* (str. 6).

<sup>147</sup> BANASCHAK, Peter. Early East Asian Chess Pieces: An overview. In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. 1999 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Banaschak%201999.pdf> (str. 2).

<sup>148</sup> LO, WANG. "The Earthworms Tame the Dragon" (str. 3).

<sup>149</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 217).

<sup>150</sup> SHIMIZU, Yasuji a Shin'ichi MIYAHARA. *The Chinese Chess Pieces in Song Era and Their Characteristics* [online]. Seevetal, 2004 [cit. 2016-04-11]. ISBN 3-921996-60-X. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Yasuji%20Shimizu%202004.pdf> (str. 12).



neskôr sa frekventovane používali drevené figúrky. Jednoduchá výroba a lacný materiál si získal obľubu.<sup>151</sup>

### 2.5.5. Súčasnosť

V priebehu histórie *xiangqi*, od jej vzniku až po súčasnosť, slúžilo predovšetkým ako pomôcka k učeniu vojnovnej stratégie, neverbálnej komunikácie a spôsob zábavy. Môžeme povedať, že dnes má o ďalší účel najviac. Profesionálni hráči z celého sveta sa stretávajú na športových podujatiach, aby si v ňom zmerali svoje schopnosti. Každý hráč musí okrem pôvodných pravidiel dodržiavať aj pridané, ktoré takéto súťažné zápasy vyžadujú. Hovorí sa predovšetkým o začiatku hry, kde prvý ťahá hráč s červenými figúrkami a o zákaze opakovaného šachovania protihráča rovnakou kombináciou ťahov jednej figúrky viackrát po sebe. Nad zápasmi dohliadajú rozhodcovia, ktorí majú právo v prípade nejasností a konfliktov vstúpiť do zápasov a rozhodnúť o ich výsledku. Na turnajoch, ako aj v bežnom prostredí, sa hrá s figúrkami v tvare diskov. Vyžaduje si to medzinárodný štandard zavedený v nedávnej dobe ako reakcia na pokusy vytvoriť trojrozmerné figúrky podobné západnému šachu. *Xiangqi* je čínska hra s čínskou históriou a kultúrou a prvky západného šachu by sa do nej nemali miešať, odpovedal David H. Li v interview na internetovej stránke Chess News. „*Ak by sa to niekedy udialo, ani by som sa na to neobťažoval pozerat'. Už by to viac nebolo xiangqi a nezaujíma ma ako sa to stalo. Bola by to jednoducho ďalšia cudzia hra.*“<sup>152</sup>

---

<sup>151</sup> BANASCHAK, Early East Asian Chess Pieces (str. 3).

<sup>152</sup> The Chinese secret to success: “Better Chess the Chinese Way”. [www.en.chessbase.com](http://www.en.chessbase.com) [online]. 2005 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://en.chessbase.com/post/the-chinese-secret-to-succe> .

### 3. Diskusia

Teórie vzniku čínskeho šachu sa u historikov rozchádzajú, kde jedni preferujú vznik v Indii a druhí v Číne, historické pramene a archeologické nálezy utvrdzujú pôvod skôr na území Číny. K tomuto záveru ju tiež predurčuje niekoľko faktorov. Akokoľvek sa môže zdať, že za vynálezom stojí jedinec alebo malá skupinka ľudí, najväčší vplyv na výtvor má predovšetkým spoločnosť a prostredie ako hovorí David H. Li: „*Výtvor nikdy nie je izolovaný jav... vynálezca značne čerpá zo spoločnosti, v ktorom žije... cez jej kultúrne dedičstvo a sociálnu infraštruktúru.*“<sup>153</sup> Každá krajina disponuje vlastnou históriou a s ňou spojeným preferovaným umením. Zatiaľ čo v Indii prevládalo medzi vzdelanými ľuďmi ovládanie hry na hudobný nástroj a v Perzii určitý druh maľby alebo kaligrafie, ani jedna nepovažovala za podstatnú súčasť umenia zručnosť v hraní doskovej hry.<sup>154</sup> Jedine Čína disponovala štyrmi bravúrnymi druhmi umenia, ktoré vtedajší literáti museli majstrovsky ovládať. Tu sa dostávame k prvému aspektu hovoriacemu v prospech Číny. Kategória doskovej hry ako jedného z najvyšších a najpopulárnejších druhov umení je unikátna výlučne pre ňu.

Druhým, ešte podstatnejším faktorom, je určitá forma odkazu alebo správy či dedičstva z minulosti. Inými slovami, ide o prototyp nejakej už existujúcej hry na území danej krajiny.<sup>155</sup> Použitie takéhoto odrazového mostíka a následné využitie jeho základných prvkov pomáha pri vytváraní novej, obdobnej verzie, v našom prípade doskovej hry. V súvislosti s históriou Číny sa jedná o osobnosť veliteľa Han Xina, ktorý sa inšpiroval dvomi, už existujúcimi a v jeho období často hranými antickými hrami *weiqi* a *liubo*. S ich pomocou bolo značne jednoduchšie zostaviť pravidlá, hraciu dosku a figúrky pre novú hru, akoby tomu bolo, keby sa v krajine nenachádzala žiadna príbuzná hra poskytujúca námet na čerpanie. Stali sa základom a zároveň argumentom. Čína, so svojimi ranými hrami, logickejšie zapadá do teórie jeho vzniku, nakoľko vytvorenie niečoho nového na základe ničoho je príliš zdlhavé a namáhavé.

Ďalším aspektom je samotné porozumenie hre. Šach je hra simulujúca vojnu s prvotným zámerom učiť vojakov stratégii, ostražitosti a pripravenosti do boja. Reálna vojna prebiehajúca medzi štátmi Chu a Han ponúkla základ pre vytvorenie jej obdoby na šachovnici. Han Xinov vynález je vskutku geniálny a jasný, na rozdiel od príbehu

---

<sup>153</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 331).

<sup>154</sup> *ibid* (str. 332).

<sup>155</sup> *ibid* (str. 333).

rozprávajúcom o pôvode hry v Indii. Príbeh hovorí o kráľovnej smútiacej nad smrťou svojho syna v boji a jej následnej pohnútkou vytvoriť vojne podobnú hru, aby sa jej hraním vyrovnala s touto stratou.<sup>156</sup> Takáto myšlienka je však nelogická a zvrátená, nútiaca žialiaceho človeka pripomínať si nešťastnú udalosť stále dookola. Naopak, neustále opakovanie a cvičenie sa v strategických schopnostiach pomocou hry poskytuje perfektný dôvod pre vznik vojenskej simulácie na šachovnici. Ako vhodnejší kandidát pre jej zrod sa opäť javí Čína.

Podstatným faktorom, ktorý viac posúva vznik *xiangqi* na územie Číny ako na územie Indie, je jeho teoretický základ. Povestné *Umenie vojny* od Sun Ziho bolo zdrojom pre čerpanie vojenských poznatkov, neskôr odzrkadlených na hracej doske. Smútiaca kráľovná v Indii nemala po ruke obdobné dielo, ktorým by sa mohla inšpirovať a rovnako nebola ani vojenským dôstojníkom ako Han Xin. Logicky nám z toho vyplýva, že čínsky veliteľ Han Xin s praktickými skúsenosťami a teoretickým základom z *Umenia vojny* má väčšie predpoklady pre vytvorenie hry modelujúcej reálnu vojnu. „*V tomto bode sa žiadna iná krajina nemôže merať s Čínou čo sa týka teoretického základu, na ktorom je hra ako šach postavená.*“<sup>157</sup> komentuje David H. Li. Motivácia Han Xina, vytvoriť zmysluplnú aktivitu pre svoje jednotky posilňuje presvedčenie o Číne ako o krajine vzniku prvotného šachu. Príjemcom hry boli jeho vojaci, celá armáda, ktorá sa mala učiť strategickému plánovaniu vo vojne počas, na prvý pohľad, obyčajnej aktivity. Učenie, skryté za hrou ich malo udržať ostrážitých a pripravených uprostred zimy a pripomínať im ich zodpovednosť ako vojakov v obrane vlasti proti nepriateľovi. Hlavným cieľom Han Xinovho vynálezu bolo naučiť ich ako a kedy zaútočiť a ako a kedy sa obrániť.<sup>158</sup> Pri zamyslení sa nad pohnútkou indickej kráľovnej z príbehu, nie je badať žiadnu inú motiváciu, než utešenie seba samej vskutku nezvyčajným spôsobom. Okrem niekoľkých príbehov viažucich sa so vznikom indického šachu *chaturangy*, neexistujú reálne dôkazy o tom ako a kto ju prvotne vytvoril. Chýba tu metodológia, ktorú môžeme jasne vidieť v popise Han Xinovho vynálezu. Ten využíval postup pokus – omyl, a na jeho základe postupne experimentoval a dotváral svoj vynález do konečnej podoby. Po Han Xinovej smrti proces vývoja čínskeho šachu neskončil ale pozvoľne pokračoval. Naproti tomu nemáme žiadne dôkazy ako sa pôvodná indická *chaturanga* pre štyroch hráčov zmenila

---

<sup>156</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 334).

<sup>157</sup> *ibid* (str. 334).

<sup>158</sup> *ibid* (str. 336).

na hru pre dvoch.<sup>159</sup> Kým rozšírenie hry do Perzie a ďalej na západ je zaznamenané, jej rozšírenie do Číny cez Hodvábnu cestu je znovu iba hypotetické.

Najčastejším dôvodom, prečo sa väčšina historikov zhoduje na vzniku šachu v Indii je prítomnosť figúrky slona v jednej z armád. Jednako sa aj táto skutočnosť dá interpretovať v prospech Číny. Je známe, že v súčasnosti sa voľne žijúce slony nachádzajú iba na juhu provincie Yunnan, no v starovekej Číne mohli byť rozšírené na väčšom území, a podľa K. Himlyho boli využívané aj k vojnovým účelom.<sup>160</sup> Prítomnosť slonov na čínskom území spred vyše 3000 rokov dokazuje aj bronzová nádoba v tvare slona vykopaná v roku 1975 v provincii Hunan a datovaná do obdobia dynastie Shang.<sup>161</sup> V neposlednom rade je zachovaná aj zmienka o vládcovi Yao, ktorého nevlastný brat sa volal Xiang (Slon). Po tom čo sa stal vládcom, premenoval jednu oblasť v súčasnej provincii Hunan a pod príznačným menom Youbi (ZZ: 有鼻, PY: *yǒubí*), v doslovnom preklade „má chobot“, ju prideliť svojmu nevlastnému bratovi.<sup>162</sup>

**Obrázok 12:** Bronzová nádoba v tvare slona



Zdroj: NEWMAN, Jacqueline M. *Shang Dynasty Foods: Food in History* [online]. In: [www.flavorandfortune.com](http://www.flavorandfortune.com). 2006 [cit. 2016-04-27]. Dostupné z: <http://www.flavorandfortune.com/dataaccess/article.php?ID=548>.

---

<sup>159</sup> LI, *The Genealogy of Chess* (str. 337).

<sup>160</sup> *ibid* (str. 55).

<sup>161</sup> *ibid* (str. 340).

<sup>162</sup> *ibid* (str. 340).

Zaujímavou indíciou poukazujúcou na vznik šachu v Číne je tiež súčasný nápis na šachovnici *xiangqi*. Na vymedzenom riadku pre rieku sa často nachádzajú znaky 汉界, ktoré poukazujú na dávnu bitku medzi štátmi Han a Chu. Žiadna iná šachovnica nie je predelená na dve polovice imaginárnou riekou, čím je unikátna iba pre Čínu a vojnu spojenú s výtvorom prvotného šachu veliteľom Han Xinom.

Historické podklady nám nedovolia nevšímať si jasných argumentov v prospech Číny. Hranie doskovej hry ako jedného z umení, spoločenský vplyv na vytváranie hry, znalosť taktiky vojny, skúsenosti v boji a archeologické nálezy spolu s teoretickým základom ju k tomu jednoznačne predurčujú.

## Záver

Len máloktorý národ sa môže pýšiť tak bohatou históriou a kultúrnym dedičstvom akú má Čína. Do nej sa už dávno zaradil aj čínsky šach, ktorý svojím posolstvom a podstatou ovplyvnil jej dejiny. Samotná hra, postavenie diskov na hracej doske a pravidlá, nám poskytli možnosť nazrieť do samotnej histórie Číny.

Úvodné stránky mali za úlohu vysvetliť základné prvky tejto dávnej hry a porovnať ich so šachom rozšíreným v západných častiach sveta v súčasnosti. Detailnejšie rozobratie a skúmanie jednotlivých častí pravidiel, prevedenie hracej dosky a samotných figúrok, nám odhalilo mnoho rozdielov v týchto, na prvý pohľad, podobne volajúcich sa hrách. Aby sme však pochopili tieto rozdiely, bolo potrebné objasniť vznik a vývoj čínskeho šachu resp. *xiangqi*. Tu sme sa zamerali na osobu veliteľa Han Xina považovaného za jeho prvého vynálezcu na území Číny. Hra, ktorú vytvoril, stavala na základoch dvoch antických hier *liubo* a *weiqi*, a aj keď prvotný vzhľad nepripomínal ten súčasný, odrážal potreby vtedajšej doby. Dostali sme odpovede na otázky, ako vznikla hracia doska, ktoré figúrky tvorili jej základ a počiatkové pravidlá. Kým však nadobudla podobu, v akej ju poznáme dnes, prešla ešte mnohými úpadkami a rozmachmi. Rozhodli sme sa preto sledovať cestu *xiangqi* počas vládnucich dynastií, ktoré sa najviac zaslúžili o jeho rozvoj a rozšírenie, a postupne ho sformovali do súčasnej formy. Poznatky, ktoré sme nadobudli, vypovedajú o najväčšom rozmachu v priebehu vlády dynastie Tang, kde sa nielen vytvarovala do finálnej podoby, ale tiež sa stala základom ďalších doskových hier.

*Xiangqi* je úzko späté s čínskou kultúrou a hlboko zakorenené v každom Číňanovi. Preto je veľmi pravdepodobné, že takmer každý, ktorého stretnete, ho bude s istotou vedieť hrať. V Číne je veľmi bežné vidieť ľudí zahĺbených do hry priamo na ulici s prihliadajúcimi pozorovateľmi a komentátormi. Pokiaľ by ste preukázali strategické schopnosti pri hraní, získate si úctu a dobrý začiatok na nadviazanie nových vzťahov. Čínsky šach ešte neprenikol do slovenskej spoločnosti dostatočne hlboko, aby bol bežne známy. V našom prostredí stále vládne západný šach udržiavajúci si nadvládu. *Xiangqi* si však postupne nachádza cestičky do každého kúta zeme, čím počet jeho hráčov v celosvetovom meradle narastá a možno jedného dňa bude i u nás rovnako populárny ako západný šach.

## **Resumé**

This Bachelor's thesis disserts on an origin and historical development of a Chinese chess within the China borders. First chapter describes and compares the Chinese chess with the Western chess, its chessboard, chessmen and rules. Following chapter pictures an inventor, commander in chief Han Xin, in short, who applied features of the two ancient games, Liubo and Weiqi, to the basics of his new game. We proceed with the detailed description of creating the chessboard, chessmen and the rules according to the inventor Han Xin. The last chapter is dedicated to written evidences as well as to archeological findings about a presence of the Chinese chess in China territory and to very important changes and modifications throughout the history. We analyze social perception towards the game, which led to its rises and falls in the society. Chronologically separated dynasties provides us with an insight on the changes of the Chinese chess in the cultural environment from its origin to the present days.

Key words: Chinese chess, Xiangqi, Liubo, Weiqi, Han Xin, Niu Sengru

## Zoznam použitých prameňov a literatúry

LI, David H. *The Genealogy of Chess*. Bethesda: Premier Publishing Company, 1998. 383 s. ISBN 0-9637852-2-2.

MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess* [online]. 1st ed. London: Oxford University Press, 1913. 900 s. [cit. 2016-04-06]. ISBN 10: 0198274023. Dostupné z: [https://openlibrary.org/works/OL5122381W/A\\_history\\_of\\_chess](https://openlibrary.org/works/OL5122381W/A_history_of_chess)

LEVENTHAL, A. Dennis. *The Chess of China* [online]. Taipei: Mei Ya Publications, 1978. 165 s. [cit. 2016-04-06]. ISBN 10: 0198274023. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Leventhal%201978.pdf>

SLOAN, Sam. *Chinese Chess for beginners*. 1st ed. San Jose: Ishi Press International, 1989. 186 s. ISBN 0-923891-11-0.

SUNG, Peter. *Introduction to Chinese Chess (XiangQi) for International Chess Players* [online]. In: [www.wxf.ca](http://www.wxf.ca). 2015, 98 s. [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: [http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiangqi\\_introduction\\_chessplayers\\_20150323.pdf](http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiangqi_introduction_chessplayers_20150323.pdf)

Rules of Xiangqi: Asian Xiangqi Federation. In: [www.xqinenglish.com](http://www.xqinenglish.com) [online]. [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: [http://www.xqinenglish.com/files/Download01/AXF\\_XQ\\_rules\\_Eng.pdf](http://www.xqinenglish.com/files/Download01/AXF_XQ_rules_Eng.pdf)

THE HISTORY OF CHESS. In: [www.monroi.com](http://www.monroi.com) [online]. 2008. 17 s. [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://monroi.com/chess-blog/44-in/751-the-history-of-chess.pdf>

CAZAUX, Jean-Louis. WE PLAYED LIUBO LAST NIGHT!. In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. 2003 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Cazaux%202003.pdf>

SHIMIZU, Yasuji. The Development and Regional Variations of Liubo. *Prekl. Kumiko TSUTSUI Board Game Studies* [online]. LUDUS, **2014**(8), 24 s. [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: [http://bgsj.ludus-opuscula.org/PDF\\_Files/06.pdf](http://bgsj.ludus-opuscula.org/PDF_Files/06.pdf)

VAINKER, S.J. Ceramic Liubo players. In: [www.saylor.org](http://www.saylor.org) [online]. London: The British Museum Press, 1991 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z:



<http://www.saylor.org/site/wp-content/uploads/2012/02/ARTH305-2.2.2-Ceramic-Liubo-players1.pdf>

WHITE, Douglass A. *The Senet Tarot of Ancient Egypt: Part I, A History from Pre-Dynastic Times to the Roman Era* [online]. Iowa: A Delta Point Book, 2011 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.dpedtech.com/GameChangerC.pdf>

CAZAUX, Jean-Louis. *Is Chess a Hybrid Game ?* In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr). [online]. 2001 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Cazaux%202001.pdf>

BARKER, Karl. *The Way to Go: How to play Asian game of Go* [online]. 7th ed. New York: American Go Foundation, 2008. 50 s. [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.usgo.org/files/pdf/W2Go4E-book.pdf>

HOLT, H. F. W. Notes on the Chinese Game of Chess. *The Journal of the Royal Asiatic Society of Great Britain and Ireland* [online]. Cambridge university Press, 1885, **17**(3) [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/25208805>

Rules of Weiqi (Go). In: [www.snafu.de](http://www.snafu.de) [online]. Chinese Weiqi Association, 2002 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://home.snafu.de/jasiek/c2002.pdf>

STEEN, Jan van der. The Rules of Go. In: [www.gobase.org](http://www.gobase.org) [online]. Amsterdam, 1995 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://gobase.org/studying/rules/doc/a4.pdf>

LO, Andrew a Tzi-cheng WANG. "The Earthworms Tame the Dragon": The Game of Xiangqi. In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. 2012 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Lo-Wang%202004.pdf>

BANASCHAK, Peter. FACTS ON THE ORIGIN OF CHINESE CHESS (XIANGQI 象棋). In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. Münster, 1997 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Banaschak%201997.pdf>

BANASCHAK, Peter. Early East Asian Chess Pieces: An overview. In: [www.history.chess.free.fr](http://www.history.chess.free.fr) [online]. 1999 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Banaschak%201999.pdf>

SHIMIZU, Yasuji a Shin'ichi MIYAHARA. *The Chinese Chess Pieces in Song Era and Their Characteristics* [online]. Seevetal, 2004 [cit. 2016-04-11]. ISBN 3-921996-60-X. Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/papers/Yasuji%20Shimizu%202004.pdf>

Xiangqi: Chinese Chess. In: *www.wxf.ca* [online]. [cit. 2016-04-12]. Dostupné z: <http://wxf.ca/wxf/doc/book/xiang-qi-chinese-chess.pdf>

### **Internetové zdroje**

Give up Western Chess – play Chinese Chess instead!. *En.chessbase.com* [online]. [cit. 2016-04-05]. Dostupné z: <http://en.chessbase.com/post/give-up-the-siy-version-play-chinese-che->

The Chinese secret to success: “Better Chess the Chinese Way”. *www.en.chessbase.com* [online]. 2005 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://en.chessbase.com/post/the-chinese-secret-to-succe>

NEWMAN, Jacqueline M. *Shang Dynasty Foods: Food in History* [online]. In: *www.flavorandfortune.com*. 2006 [cit. 2016-04-27]. Dostupné z: <http://www.flavorandfortune.com/dataaccess/article.php?ID=548>