

Universita Karlova v Praze

Filosofická fakulta

Ústav Jižní a Centrální Asie



Bakalářská práce

Darima Bučková

Mongolská hra šagai

(Mongolian game shagai)

Praha, 2013

Vedoucí práce: PhDr. Mgr. Alena Oberfalzerová, Ph.D.



Poděkování:

Děkuji srdečně vedoucí své bakalářské práce Aleně Oberfalzerové za podporu během studia a cenné rady při psaní. Také velmi děkuji kolegovi Branislavu Makúchovi za podstatnou pomoc zejména při sbírání dat o hrách a umožnění použít jeho obsáhlý archiv. Do Mongolska chci poděkovat rodině paní učitelky Rentsen Naaya za skvělou vstřícnost a pohostinnost v průběhu mého studijního pobytu v roce 2009.

Děkuji i svému manželovi Pavlovi, který mě podnítil ke studiu mongolštiny, abych si připomněla vlastní burjatský jazyk usilovně omezovaný sovětským systémem i slovanskou ideou současné Ruské federace. Manžel v této práci také zkontroloval češtinu, která není mojí mateřštinou.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne

.....

Darima Bučková

Klíčová slova: Mongolsko, mongolština, mongolská kultura, hry

Keywords: Mongolia, Mongolian language, Mongolian culture, games

Souhrn: Tato bakalářská práce popisuje část kulturního bohatství Mongolů v podobě her využívaných kosti drobného skotu (ovcí, koz) šagai. Po krátkém shrnutí teorie hry následují hlavní části práce – popis her a jejich historický, teritoriální a společenský kontext, výběr z nejdůležitějších a nejzajímavějších herních plánů a lidová slovesnost, která se k hraní váže. Metodou práce je porovnání dostupných písemných zdrojů s vlastním výzkumem z Mongolska. Mongolská společnost a kultura se nachází pod silným tlakem globalizace a západní i východní kultury. Nové technologie se staly trvalou součástí života nové městské generace a částečně i mongolských pastevců, což znamená ústup tradičního způsobu trávení volného času včetně hraní her šagai. Rovněž zájem dětí o hry s šagai, které po staletí plnily vzdělávací i zábavnou roli, trvale klesá. Možnost starší generace předat tuto část mongolského kulturního dědictví vnukům je tak omezena. Tradiční herní kultura šagai získává folklorní charakter „zábavy pro slavnostní chvíle“ a pestrost aktivně používaných her se vytrácí. Status některých her však může být povýšen a transformovat se pro nové podmínky.

Abstract: This work describes a part of cultural heritage of Mongols – games with sheep or goat “shagai” (astragalus) bones. It consists of a historical context of shagai games, a selection of most important and interesting rules, poetic art and rhetoric in connection to shagai. This work draws from a comparison method of available printed sources with personal research in Mongolia, mostly guided interviews. Mongolian society and culture is under pressure of globalization, plus both western and eastern cultures. A new technology has become a permanent part of a city life and partially Mongolian nomads. This means changes in traditional way of spending leisure time including shagai games. For that part, interest of children into the games, which served for centuries both for pleasure and knowledge, unstoppably weakens. With that, possibilities for elderly generation to transfer their part of mongolian culture to grandchildren heritage are limited. Traditional shagai game culture is converted into folkloric event for festivities, a variety of games shrinks. Instead, some games' status might be promoted and could be adapted for a new reality.

Obsah:

Úvod	9
1 Hra jako předmět zkoumání	11
1.1 Teorie hry a její definice	11
1.2 Klasifikace her	12
1.3 Kritika (od „ludologie“	13
1.4 Metoda práce	14
2 Mongolská hra v kostky šagai	14
2.1 S čím se hraje	15
2.2 Územní rozšíření hry	15
2.3 Kdy a kde se hraje	16
2.4 Historie používání kostí šagai	17
2.5 Mongolské tradice spojené se hrou šagai	18
2.5.1 Úcta a pravidla zacházení s kostmi	18
2.5.2 Vztah k hrám	19
3 Pravidla her	20
3.1 Slavnostní a velké hry	21
3.1.1 Pestrá želva (Alag melhii)	21
3.1.2 Velká cvrnkácí hra (S'agai nyaslah)	22
3.1.3 „33“ - obdoba velké cvrnkácí hry (Guc'in gurav hayah)	23
3.1.4 Dostihy (Mori uralduulah)	24
3.1.5 Čtyři těžké (Do'rvo'n berh)	25
3.2 Bodované (malé) hry	26
3.2.1 Hra „32“, (S'again do'rvo'lz')	26
3.2.2 Házej! (S'agai hayah)	26
3.2.3 Házení třemi kostmi (Gurvan s'agai hayah)	27
3.2.4 Hoď stovku (Zuut hayah)	27
3.3 Hry pro nejmenší děti	27
3.3.1 Devět házení (Eso'n harvah)	28
3.3.2 Sedm v tichosti (Doloon duugu'i)	28
3.3.3 Spočítej tři kostky (Gurvan s'agaa tooloh)	28
3.3.4 Zažeň do pěti stád (Tavan hos'uu oroh)	29
3.3.5 Čtyřikrát čtyři (S'agaan do'rvo'lz')	29
3.3.6 Zvířata ze čtyř různých stád (Do'rvo'n hos'uu malcah)	29
3.3.7 Postav dvanáct koní (Arvan hoyor mor' bosgoh)	29
3.3.8 Schovej bílou kozu (Cagaan yamaa arluulah)	30
3.4 Hry založené na soutěžení (agón)	30
3.4.1 Střelba šagai (S'agai harvah)	30
3.4.2 Chyť šagai (S'agai s'uureh)	30
3.4.3 Hra na ledě (Mo'so'n s'agai)	31
4 Slovesnost spojená se šagai	31
4.1 Básně a říkanky	32
4.1.1 Z'. Banzragc': „Čemu se říká šagai?“	32
4.1.2 Z'. Banzragc': „Pestrá želva“	32
4.1.3 Čtyři těžké	32
4.2 Přání a blahopřání	33
4.2.1 Tradiční přání ke hře v kostky „šagai“	33
4.2.2 „Hle“	33
4.3 Hádanky	34

Závěr.....	36
Seznam použité literatury.....	37
Přílohy	38

Úvod

Tématem této práce jsou mongolské hry s kostmi šagai¹. Pracovala jsem metodou zúčastněného pozorování a takto získané poznatky podepřela studiem dostupné odborné literatury.

Hlavním cílem mojí práce je připomenout tyto zajímavé mongolské hry a ukázat část kulturního bohatství Mongolů. V rámci práce jsou uvedena pravidla dvaceti her, jež jsou zajímavější než ostatní, nebo jsou nejrozšířenější. Pravidla dalších zhruba čtyřiceti her, která byla zaznamenána písemně, jsou od těchto dvaceti víceméně odvozena. Pravidla některých dalších her již z hodnověrných zdrojů popsat nelze, byť na ně nejstarší generace dosud vzpomíná. Například hra Hon na jelena (*buga tavih togloom*) je v literatuře je slibně popsána jako hra, ve které je cílem vítězství dobra nad zlem v podobně úniku jelena před vlkem. Má se hrát v novoroční svátky, přesto si ji nemůžeme vyzkoušet, neboť pravidla zřejmě nikdy nebyla zapsána a nejmladší generace je z ústního podání svých prarodičů nezná.

Práce je rozdělena do čtyř kapitol. První kapitola krátce uvádí problematiku studia her, druhá kapitola se zabývá historií a podstatou hry s kostmi šagai. Třetí část, kterou považuji za klíčovou, popisuje jednotlivé herní plány a ve čtvrté části se zabývám vybraným folklórem, který se týká her. V průběhu všech kapitol uvádím chápání her současnými Mongoly, jak jsem zaznamenala v rozhovorech s nimi.

V moderní době mají Mongolové dost nových starostí, které neznali ještě před několika desetiletími, nemluvě o staletích. Tradiční kočovný způsob života se postupně rozpouští v záplavě nových podnětů, práce i zábavy. Ohroženy jsou části kulturního dědictví, v němž důležitou roli hrají zábava dospělých i výchova dětí pomocí her. Trávení volného času hraje v každé společnosti důležitou roli pro její stabilitu i rozvoj. Se změnou svého života z kočovného na usedlý, městský Mongolové neodvratně zapominají i na bohatství své hry „v kostky“ šagai, kterou se bavily generace dospělých i dětí nejen za zimních večerů.

Hry šagai jsou samozřejmě určeny především pro zábavu, ale některé z nich mají i další funkce. V případě her pro děti napomáhají jako všechny

¹ česká výslovnost [šahe]; ustálená transkripce z mongolštiny /s'agai/

jiné podobné hry rozvoji dětského myšlení, paměti, mluvení, počítání, soustředění a spolupráci. Šagai se nepoužívají jen ke hře, ale jako i hračka pro rozvoj dětské fantazie, jsou proto využitelné různorodě. Pochopitelně bez kulturní tradice budou šagai v jiných zemích vždy spíše mezi kuriozitami. Z vlastní zkušenosti však mohu říci, že hosté mé vlastní burjatsko-české rodiny, jimž nabídneme některou z her šagai pro zpestření, reagují s velkým zájmem a hra se jim líbí.

Hry s *agai* mohou pomoci neztratit spojení mezi tradičním a moderním a mezi starými lidmi a mladou „digitální“ generací. Starší Mongolští pastevcí vzpomínají, že je hrávali, ale již je se svými vnuky nehrají.

1 Hra jako předmět zkoumání

1.1 Teorie hry a její definice

Zájem vědců z různých disciplin (psychologie, fyziologie)² o studium hry je poměrně dávný. Hra je totiž velmi zajímavým a dosud ne úplně uspokojivě vysvětleným fenoménem, který se vyskytuje u zvířat i u lidí a provází náš život od kolébky až ke stáří. Jelikož hry mají tendenci ovlivňovat i naše obvyklé životní („neherní“) činnosti, jsou pro seriózní vědce ještě o něco přitažlivější.

Nicméně teprve od první poloviny 20. století našeho letopočtu začali vědci hru (*angl.* „*play*“) studovat systematicky. Mezi nejcitovanějšími se objevují Nizozemec Johan Huizinga, Francouz Roger Caillois, jejichž díla byla přeložena do češtiny, a Američan Brian Sutton-Smith. V posledku se vědci zabývající se hrou označili za „*ludology*“ a teorii hry³ za „*ludologii*“⁴ podle latinského slova pro antickou hru, sport anebo také výcvik *ludus*⁵.

*Ludus*⁶ označuje také antické deskové hry: například starobylé období dnešních šachů se říkalo *ludus latruncularum* nebo předchůdci vrhcábů *ludus duodecim scriptorum*. *Ludus* znamenalo také hru (*game*) s kostmi *astragali* (viz popis na str. 15). Hry (*ludi*) v množném čísle znamenaly hry spojené s římskými náboženskými festivaly.⁷

Doposud v zásadě nezpochybnovanou definici hry uvádí nizozemský historik a teoretik kultury Johan Huizinga ve své klasické a zajímavé práci *Homo Ludens* s podtitulem *O původu kultury ve hře*: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně

² Huizinga (1971), str. 10

³ Srv. s *Teorií her*, což je (volně podle Wikipedie) disciplína aplikované matematiky, která analyzuje konfliktní rozhodovací situace, které mohou nastat při střetu různých zájmů. Herně-teoretické modely se pak snaží tyto konfliktní situace analyzovat a sestavením matematického modelu daného konfliktu a pomocí výpočtů nalézt co nejlepší herní strategie pro konkrétní účastníky takových konfliktů. Teorie her se uplatňuje v mnoha oblastech lidské činnosti - v ekonomii, politologii, sociologii či biologii. Disciplína vznikla v důsledku vydání v roce 1944 práce Johna von Neumanna a Oskara Morgensterna: *Theory of Games and Economic Behavior*.

⁴ Klusák (2010), str. 24 a 27.

⁵ [http://en.wikipedia.org/wiki/Ludus_\(ancient_Rome\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Ludus_(ancient_Rome))

⁶ lat. *ludere* znamená hrát (*play*)

⁷ *Ibid.*

závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím ‚jiného bytí‘, než je ‚všední život‘.“⁸

Huizinga uvádí, že takto definovaný pojem je schopen obsáhnout vše, co nazýváme hrou u zvířat, u dětí i dospělých – hry zručnosti i síly, hry rozumové, hry štěstí, předvádění i představení. Huizinga považuje hru za jeden z nezákladnějších duchovních elementů života. Jeho myšlení o hře je podnětné zejména pro to, jak velkou svébytnost v rámci životních činností ve hře objevil. Mluví-li o nebiologické (neinstiktivní) povaze hry a přisuzuje jí nemateriální charakter, dává hru vývojově před vznik lidské kultury.⁹

R. Caillois přidal k Huizingově definici hry tři další kategorie¹⁰ a zahájil tak éru „ludologického“ třídění her, jež tak trochu supluje definici.

B. Sutton-Smith provedl¹¹ jakousi inventuru zkoumání her a usoudil, že definice hry je natolik obtížná, že než obecně popsat, co hra je, bude lépe ji definovat různými funkcemi, které na nich odborníci popsali. Všechny takové odborné „rétoriky“ pak budou považovány za hry.¹²

1.2 Klasifikace her

Již zmiňovaný Huizinga přiřadil hrám určité formální znaky. Kromě klíčové svobody jednání ve hře to je mimoběžnost k běžnému životu, ohraničenost (uzavřenost) hry a napětí plynoucí ze hry (nejistota výsledku).¹³ Tyto znaky musí splňovat pravidla všech her. Aby hra byla hrou, pravidla se musejí dodržovat, za to ale člověk obdrží radost ze hry. Kdo pravidla (záměrně) poruší, zkaží celou hru a není oblíben. Kdo pravidla zneužívá ve svůj prospěch (v rámci hry), nebo je zdánlivě dodržuje, je falešný hráč. Bývá neoblíben taky, ale podle Huizingy ne fatálně.¹⁴ Huizinga uvádí mnoho typů her, ale reálně pojednává víceméně pouze o typu soupeřivé hry založené na boji o nějaký výsledek (*řecky agón*).¹⁵

⁸ Huizinga (1971), str. 44.

⁹ Srv. Klusák (2010) str. 20.

¹⁰ Ibid. str. 23.

¹¹ ve svém díle *The Ambiguity of Play* (1997)

¹² Klusák (2010), str. 27.

¹³ Huizinga (1971), str. 17-22.

¹⁴ Ibid. str. 23.

¹⁵ Klusák (2010) str. 22.

Následovník Huizingy R. Caillois přidal k definici hry racionální rozměr. Zatímco Huizinga podle Cailloise se zabývá především duchem hry rodícímu formy kultury, čímž „redukoval“ hru na soutěž či boj (*agón*), Caillois přidal další tři kategorie: náhodu či štěstí (*alea*), předstírání či masku (*mimésis*) a zavrať či trans (*ilinx*).¹⁶ Tyto kategorie jsou rozloženy do jednoduché matrice podle toho, zda hrou dochází ke změně aktivně či pasivně a zda se tak děje vnějškově nebo vnitřně. *Agón* znamená aktivní změnu navenek (např. vsítit branku podle pravidel), *alea* je pasivní očekávání vnějšího osudu (např. hod kostkou, hádání budoucnosti), *mimésis* je aktivní změna svého já napodobením někoho jiného (např. předstírání, hraní si na doktory) a *ilinx* je hledání změny uvnitř pasivně (např. prostřednictvím alkoholu nebo transem).¹⁷

1.3 Kritika (od) „ludologie“

Aniž bych si přála přispívat k syntéze definic, po níž současní ludologové baží¹⁸ (a namísto toho se utápí v klasifikaci stovek her podle jejich funkcí)¹⁹, mám za to, že hrou je především ta **činnost, která je za hru považována samotnými hráči** (zvířaty, dětmi i dospělými lidmi) **a má pro ně jasná pravidla, která dodržují**. Čili i malé štěně, lidské mládě anebo burzovní makléř chápe, kdy si hraje a kdy ne, aniž by to uměli odborně popsat či své počínání odůvodnit. A taky vědí, jak si hrát, neboť se naučili pravidla.

Bezpečně totiž poznáme, když hra přestává být hrou: někdo porušil pravidla, opadl zájem, nebo je prostě potřeba dělat něco důležitějšího. Ukončení hry se jako hráči umíme přizpůsobit, neboť chápeme, že hrát se nedá donekonečna. Ne vždy však lehce poznáme, kdy se hra začne vymykat z pravidel a ovládne ji patologie. O zkáze hry ústící například v násilí, touhu po moci, pověřivost, odcizení nebo závislost na drogách psal R. Caillois²⁰ (podrobněji viz 1.2 nahoře).

¹⁶ Ibid. str. 23.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Zapletal (1985), str. 16.

¹⁹ Brian Sutton-Smith ve svém díle *The ambiguity of play* (1997) *In*: Klusák (2010), str. 27.

²⁰ Caillois (1998), str. 75.

1.4 Metoda práce

Na hrách (games a play) jsou velmi zajímavé dvě věci: 1) že se hrají a 2) jaká mají pravidla. Důvodem pro napsání (viz část 1.3) vlastní definice hry proto není snaha vstoupit do diskuse s ludology ani je kritizovat (či nechat se od nich kritizovat) za to, že dokonalou definici neznají. Je to pracovní definice hry, která je vodítkem pro tuto práci a říká jinými slovy, že se zabývám hrami, protože se hrají a popisují jejich pravidla, protože pravidla znamenají hru.

Pro tuto práci je tak stěžejní metodou popis pravidel, bez nichž se hry prostě nedají hrát. A pravidla nelze zjistit jinak, než od hráčů samotných. Proto bylo součástí práce kromě studia literatury také sbírání zdrojů metodou zúčastněného pozorování a řízených rozhovorů s mongolskými pastevci. Použité příklady jsou z vlastního výzkumu v Mongolsku – zejména v hlavním městě Ulánbátaru a ajmacích Dornogovi a Ho'vsgo'1 – provedeného na jaře roku 2009 a rozhovory z terénního výzkumu z archivu Branislava Makúcha²¹, který je využil také pro svou diplomovou práci o mongolském formálním vzdělávání.

Z pohledu odborníka na hry by popisované hry znamenaly to, co se v angličtině jmenuje *games*, a spadaly by převážně do herní kategorie podle Cailloise soutěž²² (*agón*) nebo náhoda (*alea*).

Co se týká transkripce názvů her z mongolštiny, pro účely lepší čitelnosti v textu uvádím obvykle transliteraci do latinky s využitím české interpunkce. Pokud například názvy her v mongolštině pouze doplňují další text v češtině, uvádím mongolské názvy v ustálené jednoduché transkripci²³.

2 Mongolská hra v kostky šagai

Na základě studia literatury odhaduji, že mongolští pastevci znali (a z pokolení na pokolení si předávali) okolo dvou set her, současnými odborníky bylo popsáno asi šedesát her. Na základě vlastního pozorování usuzuji, že v hlavním městě Mongolska Ulánbátaru se aktivně hraje zhruba pouze pět her, televizní a jiná zábava je přece jen silnější.

²¹ Tyto archivní zápisy jsou zobrazeny drobnější kurzívou s příslušným pořadovým číslem.

²² házení (metání) na terč: např. Zimní hra nebo

²³ Oberfalzerová, A., *Metaphors and Nomads*. Praha: Triton, 2006. str. 15.

2.1 S čím se hraje

Hra v kostky šahe se hraje s kostmi z kotníku malého rohatého skotu, většinou ovcí nebo koz. Používaná kost se v mongolštině jmenuje *S'agai* a latinský název má *Astragalus*.

Astragalus je druhou největší kostí kotníku savců (má ji pochopitelně i *Homo Sapiens*) propojující ostatní kotníkové kosti mezi sebou. Kost má dvě anatomické zvláštnosti: neupínají se na ni svaly, jak je zvykem u ostatních kostí, a je pokryta téměř zcela chrupavkou.²⁴ To je kromě tvaru kosti, který umožňuje bezpečně rozlišit čtyři různé strany (jako u hrací kostky), také zřejmě jeden z důvodů, proč je tak široce využívána národy chovajícími nebo pasoucími stáda ovcí či koz jako vhodný prostředek pro hraní kostkových her nebo třeba vykládání budoucnosti. Základní čtyři strany²⁵: kůň (*mori*), velbloud (*temee*), koza (*yamaa*) a ovce (*honi*) jsou zobrazeny v příloze (obrázek 1 str. 38).

2.2 Územní rozšíření hry

Hry s kostmi šagai se hrají především ve Střední Asii a Mongolsku. O rozšířenosti her s týmiž kostmi ve Střední Asii svědčí jejich názvy v kyrgyzštině (*chükö*), v kazaštině (*asyk*), v tádžičtině (*os'uk*) a v turečtině (*aşik*)²⁶. Předpokládám, že využitelnost těchto kostí mimo oblast her je značně omezena.

Různé druhy her šagai se hrají také v Burjatsku sousedícím s Mongolskem. Hra s názvem *Babki* podobná šagai je rozšířená pod různými místními názvy i u mnohých národů žijících na území dnešní Ruské federace (např. Čuvašsko), Běloruska a Ukrajiny. V Baškirsku, Kalmycku a Dagestánu – je rozšířena lidová hra *Alčiki* (al'chiki), přičemž *Alčik* je označení pro *Astragalus*. V Severní Osetii se obdobný soubor her nazývá

²⁴ <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%81%D1%8B%D1%87%D0%BA%D0%B8>

²⁵ Někdy se v Mongolsku hovoří i o páté straně – „kráve“ (*uher*). Taková poloha kostky nastane, když se kostka „postaví“ na svou nejkratší stranu. Nicméně na rovném povrchu se to při hře stát téměř nemůže, větší pravděpodobnost je na přírodním a měkčím povrchu. V Burjatsku se páté straně říká „prase“ (*gahai*) nebo velbloud (*tumeen*), což je dáno tím, že v burjatštině se základním čtyřem stranám (ve stejném pořadí) říká jinak než v Mongolsku: kůň (*morin*), kráva (*u'her*), plný (*bu'he*), zvon (*honho*).

²⁶ Ibid.

Tohsi. V Tuvinské republice je rozšířené střílení kostí *Kazhyk adary* (bliže viz podkapitola 3.4.1). S kostmi šagai si dále hrají v Ázerbajdžánu či v Adžárii.²⁷

Na území dnešního Kyrgyzstánu, Kazachstánu, Mongolska, Čínské lidové republiky a Ruské federaci používá šagai k oběma již zmíněným činnostem, věštění a ke hře. Hry ve střední Asii (tzv. asyčky) a centrálním Rusku (tzv. babki) se hrají nejčastěji s kostmi větších kopytnatců, krávy a koně. Ve Vnitřním Mongolsku se hra rovněž hraje s šagai a je známa i v dalších částech ČLR, ale není tolik rozšířena. Také v Tibetu jsou hry s šagai známy a dodnes se hrají, i když pravidla se od těch mongolských trochu liší.²⁸

2.3 Kdy a kde se hraje

Kromě teritoriálního rozšíření her s šagai (viz výše) je vhodné také zmínit, v jakém prostředí se hraje. Může to být doslova kdekoliv, neboť herní plány existují pro zimní i letní přírodu, lze hrát také uvnitř jurty za stolem i na zemi.

** Příklad č. 20, Luutai:*

„Za mongoliin togloomiin yo'roosoo yuu geheer... mongol s'u'ud c'ini haana l sugaad l ene gazar suuz' baihad, c'i bid hoyor dairaldlaa gehed togloomtoi.“

„No, mongolské hry, ty jsou takové, ať jsi, kde si, sedneš si a můžeš si hrát. Když se potkáme, můžeme si hrát.“

Kosti mohou být různě obarveny podle potřeb herního plánu, mají-li například zobrazovat nějakou zvláštní část hry. Některé kosti mohou být vybrány, dány stranou a mohou se používat pouze pro hraní her v období svátků – v Mongolsku zejména v novoroční Bílý měsíc a během letního festivalu Naadam. V letní době je velmi populární kromě deskových her také cvrnkání šagai na cíl v poměrně velké vzdálenost čtyř až deseti metrů, které má nahrazovat lukostřelbu (viz 3.4.1 dole).

²⁷ <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-01/dissertaciya-pedagogicheskiy-potentsial-mongolskih-igr-shagay#ixzz2dZXSnaKR>

²⁸ <http://silverhorde.viahistoria.com/main.html?šagai.html>

2.4 Historie používání kostí šagai

Myagmar uvádí, že v literatuře se setkáme s popisem používáním kostí šagai již ve starém Egyptě k věšteckým účelům.²⁹

Na území dnešního Mongolska se šagai používaly od dob neolitu, kdy si předkové dnešních Mongolů osvojili znalost chovu dobytka.³⁰ Na území dnešního ajmaku³¹ (*mong. aimag*) Chúvsgúl byla nalezena kost šagai na neolitickém pohřebišti. V ajmaku Uvs bylo nalezeno v jednom z neolitických pohřebišť dokonce tisíce ovčích a kozích šagai. Archeologové se domnívají, že se tyto kosti používaly ke hrám, ale již není možné určit k jakým.³²

Na území dnešního ajmaku *Arkhangai* v jednom z pohřebišť Hunů byly také nalezeny ovčí a kozí šagai.³³ V tomto případě se archeologové domnívají, že se tyto kosti používaly jako jakýsi odznak příslušnosti ke kmeni, nebo jako pečtidla. Na kostech totiž byly vyryty různé obrazce – křížky, kolečka, větvičky, rovnoběžné čárky apod. V ajmaku Bulgan byly nalezeny 22 kosti šagai, které byly sestaveny do obrazu koně. Rovněž v Bulganu bylo na jiném místě nalezeno přes 250 kostí, jež byly sestaveny do tří pater. Každá kost měla na sobě vyryt jiný obrazec a 19 z nich bylo provrtáno (průměr díry byl od 3,5 do 5 mm).³⁴ V ajmaku Hovd v jednom z pohřebišť bylo nalezeno 60 šagai a v ajmaku *Ovorhangai* bylo nalezeno až 400 šagai rovněž s obrazci podobnými jako v ajmaku Bulgan. Tyto kosti však nebyly nijak srovnány, ale naopak rozházeny po celém pohřebišti.

Rovněž v pohřebišti Hunů, ale na území dnešní Burjatské republiky (Ruská federace) byly nalezeny kosti srovnané do obrazů dítěte, muže a ženy.³⁵ Z toho vyplývá, že kosti mohly mít hned několik poslání, kromě her rovněž fungovaly jako prostředek pro zobrazení života. Umístění kostí do hrobu ukazuje rovněž na jejich vysokou hodnotu.

²⁹ Myagmar (2006), str. 8

³⁰ Ibid.

³¹ samosprávné území na úrovni českého kraje

³² Myagmar (2006), str. 8.

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid. str. 9.

O šagai se píše v tajné kronice Mongolů (13. stol. n. l.) v pasáži, kde jedenáctiletý Temudžin hraje s bratrem Džamuchou šagai v zimě na ledě řeky Onon.³⁶ Tato epizoda se odehrála zřejmě v místě rodiště Temudžina na horním toku řeky, která protéká téměř 300 km severním Mongolskem z pohoří Khentii a následně 500km územím v dnešní Ruské federaci, aby se následně spojila s řekou Inogda. Takto vytvořená řeka s názvem Shilka se vlévá do Amuru.

Některé zdroje uvádějí, že sbírky kosti šagai se našly u mrtvých v keltských pohřebištích v dnešní turecké Anatolii.³⁷ Myagmar³⁸ hovoří o tom, že historicky lze předpokládat, že her s šagai bylo přes 200, nicméně herních pravidel se podařilo sebrat pouze kolem 60.

2.5 Mongolské tradice spojené se hrou šagai

2.5.1 Úcta a pravidla zacházení s kostmi

K šagai se u Mongolů v souvislosti s jejich náboženstvím váže velká úcta, což vede k dodržování množství pravidel a omezení pro zacházení s kostmi. Obvykle je uchovávají ve zvláštním k tomuto účelu pořízeném váčku či vaku (podle počtu kostí).

Sarantuyaa³⁹ uvádí, že není možné házet šagai do prázdné nádoby ani nelze šagai předhodit psům. Kostí nelze brát do zubů, není možné je přeskakovat, nelze je nechávat v místě noclehu.⁴⁰ Kostí se v rodině chrání jako relikvie, mohou se jimi obdarovat blízcí lidé ve sváteční den (plnoletost, manželství, narození dítěte), mohou sloužit jako odměna za vítězství v hrách nebo soupeření.⁴¹

Se šagai jsou spojeny rovněž různé životní události. Při přání šťastné cesty lze šagai věnovat poutníkovi, aby koně cestu vydrželi. Při dalších přáních zdraví, velké rodiny nebo přírůstků stád lze šagai taktéž darovat.⁴²

³⁶ Poucha (2011), str. 41.

³⁷ <http://silverhorde.viahistoria.com/main.html?šagai.html>

³⁸ Myagmar (2006), str. 9.

³⁹ Sarantuyaa (1998), str. 4.

⁴⁰ <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-01/dissertaciya-pedagogicheskiiy-potentsial-mongolskih-igr-shagay#ixzz2dZX3BDGX>

⁴¹ Ibid.

⁴² <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-01/dissertaciya-pedagogicheskiiy-potentsial-mongolskih-igr-shagay#ixzz2dZX3BDGX>

O váček (nebo podle počtu kostí vak) se šagai se v mongolské rodině starají převážně děti. Když mongolské dítě najde v místě, kam se rodina přestěhovala, šagai, přinese to rodině „velké štěstí“. Dítě „svá“ šagai důsledně hlídá, protože mu má přinášet štěstí. Naopak, málokdy se stane, že by šagai Mongolové ztratili, neboť to přináší smůlu. Mongolové se snaží šagai v místě svého původního stanoviště nezapomenout. Kdyby se tak stalo, jejich rodina by čekala na návrat štěstí další tři roky.

* Příklad č. 28, *Dolgorsu'ren*:

„*S'agai bol yer ni ih belegtei sain, ho'orhon... S'agaigaar togloodog bol yer ni hamgiin sonirholtoi togloom baidag baisan.*“

„Šagai, to je hra dobrého znamení. Šagai jsou dobré, přinášejí štěstí, jsou roztomilé, je to ta nejzajímavější hra.“

Mongolové si mohou vyměňovat nebo darovat kosti šagai z přátelství. Muži rovněž sbírají vlčí šagai pro štěstí a pro uchování mužské potence, nicméně jedná se spíše o *calcaneus* než *astralagus*.⁴³

2.5.2 Vztah k hrám

Některé hry jsou pouze slavnostní. Během oslav Bílého měsíce se hraje hra *Alag melhü* (česky Pestrá želva), která se hraje pouze během tohoto svátku a nikoliv v letním období. Speciální lední hra (*Mo'so'n s'agai*) se pochopitelně hraje v zimě. Naopak během letních oslav Naadamu se hraji pro tento svátek typické hry. Hra šagai se rovněž do dnešních dnů hraje méně nebo vůbec během podzimních měsíců, což je spojeno spíš s praktickými důvody, kdy je potřeba připravit zimoviště pro rodinu a její stáda. Hry v kostky (s kostmi) jsou zvláště populární v zimních měsících, když se Mongolové zdržují ponejvíce ve svých jurtách.⁴⁴

Uctivý vztah k hrám šagai dokresluje, že zpravidla se během hry nesmí mluvit (respektive hráč, který je na řadě, musí mlčet). Ve hře *S'agai nyaslah* (cvrnkání kostmi) se nesmí stejnou rukou cvrknat do kostky a stejnou brát „výhru“ v podobě získané kosti.

⁴³ <http://en.wikipedia.org/wiki/Šagai>

⁴⁴ <http://www.ancientworlds.net/aw/Article/1117006>

3 Pravidla her

Podstatný rys starobylých her s šagai je úplné propojení s přírodou. Symboly zde zastupují zvířata, která poskytují hrací prostředek (kosti) a dávají lidem také inspiraci pro vytváření herních plánů.

** Příklad č. 21, Luutai:*

„Ter baigaliin belen yumaar toglono, ...“

„Hraje se s věcmi již hotovými (připravenými) v přírodě ...“

V této části nejdříve popíši nejpopulárnější a slavnostní hry, což jsou Pestrá želva, Dostihy, Velká cvrnkací hra a Čtyři těžké (kombinace). Dále popíši i hry dětské a hry, které nejsou založeny na náhodě, ale na soupeření a schopnostech. Nicméně na omezeném prostoru této práce není možné uvést všechny existující popsané a v různých oblastech Mongolska používané hry. Dá se říci, že v této práci jsem uvedla převážně jakési základní hry, jež mají pro čtenáře jasně rozlišitelná pravidla, od kterých se odvíjí další herní bohatství her s šagai.

Hry se dají rozdělit podle mnoha parametrů, například ročního období, ve kterém se obvykle hrají, ale i podle toho, zda hráči používají kosti jako hrací kostky, nebo je používají přímo ke hře. U každé hry se snažím popsat obvyklou dobu, kdy se hra hraje, rovněž regionální odlišnosti, někde jsou přiloženy herní plány. K některým hrám bude k dispozici rovněž přepis rozhovorů, které dokazují, že Mongolové tyto hry do současnosti skutečně hrají, jaký k nim mají vztah a co si při nich říkají.

Připadá mi jako smysluplné dělit hry podle toho, zda jsou slavnostní a tedy velké, anebo obyčejné (malé) pro každý den. Zvláštní typ her jsou dětské hry, neboť ty mají ještě nějakou další funkci kromě zábavy, neboť se například malé děti pomocí nich učí počítat, prosadit názor apod.

Pořadí v deskových hrách šagai, pokud je hrají tři a více hráčů, jde podle pohybu slunce. Totéž pravidlo je všeobecně známo i z mnoha jiných světově rozšířených her, proto jej zde dále nerozebírám.

3.1 Slavnostní a velké hry

3.1.1 Pestrá želva (*Alag melhii*)

Hra Pestrá želva je určena pro slavnosti a obvykle se hraje v zimě první den nového roku, tzv. Bílého měsíce (*mong. Cagaan sar*).⁴⁵ Hra má v Mongolsku dlouhou tradici. Želva bylo v Mongolsku posvátné zvíře ještě v předbuddhistické době a má kosmologický význam. Podle buddhistické tradice je to svaté zvíře, ke kterému se váže následující legenda: Mongolský lovec trefil svou střelou želvu. Želva padla břichem vzhůru a z jejích tlap se vysypal písek, z úst vyšel vzduch, z břicha vyšla voda a z obou stran byla vidět jeho střela – na jedné strany její železný konec, na druhé konec dřevěný. Na břicho želvy bylo zobrazeno dvanáct zvířat podle měsíčního kalendáře. Ve hře se takto zpodobňuje pět základních elementů tohoto světa (voda, vzduch, země, kov a dřevo) a dvanáct „základních“ zvířat.

Variabilita hry: Na hrací plochu nejdříve všichni společně složí obrazec želvy z různě zbarvených kostí (viz obrázek 2 str. 38), kromě přírodní barvy také černé, zelené, žluté a červené. Pravidla se neliší regionálně, ale liší se počet kostí, ze kterých se „želva“, symbol blahobytu, skládá. Může to být 88, 92, ale i 108 nebo 134 kostí. Při „střední hře“, která se hraje právě při novoročních oslavách, se vykládá očekávaně ze 108 kostí, neboť tento počet je v buddhismu brán za šťastný⁴⁶. „Velká hra“ se 134 kostmi se hraje během oslav narozenin a jiných velkých oslavách na počest konkrétní osoby, aby se jí dalo najevo, že je respektována a ctěna.

Sarantuyaa⁴⁷ uvádí, že uprostřed jara, když začaly téct řeky rozvodněné jarním táním, mohlo v minulosti hrát pestrou želvu několik rodin až s tisícem kostek. Mongolové věřili, že když se jim podaří společně postavit želvu, přijde s novou vodou zdraví, blahobyt a úspěch.

Pravidla hry: Počet hráčů není omezen. Hraje se s kostmi a se dvěma běžnými hracími kostkami, které známe v Evropě. Jak jsem již uvedla, nejdříve se postaví obraz želvy z příslušného počtu kostí. Každá část těla

⁴⁵ Skorodumova (1997), str. 178

⁴⁶ V tibetském buddhismu rozšířeném do Mongolska je číslovka 108 považována za magické číslo, které symbolizuje 108 pocitů. Tento počet získáme násobením šesti smyslů trojkou podle toho, zda jsou smysly bolestivé, příjemné nebo neutrální. Získanou 18 vynásobíme dvojkou pro vnější nebo vnitřní zdroj smyslového vjemu. Číslo 36 vynásobíme trojkou symbolizující čas – minulost, současnost a budoucnost. Zdroj: wikipedia.org

⁴⁷ Sarantuyaa (1998), str. 24.

a okolí želvy má svůj určený počet kostí od jedné do šesti. Části těla jsou: životní síla (oheň), hlava, oči, krk, ocas, krunýř, ledviny, srdce, močový měchýř, tlapy, prsty, písek – a zbarvení: ledviny bývají z černých kostí, dřevěná část šípů může být zelená nebo červená, ze žlutých kostí je písek, z červených jsou srdce, oči a životní oheň.

Hráči házejí dvěma kostkami a musí jim padnout dvě stejná čísla. Podle toho, jaká dvojice čísel padne, hráči odebírají z želvy tu část jejího „těla“, která se skládá ze stejného počtu kostí. Padne-li někomu dvojice čísel, za kterou již nelze ze želvy nic odebrat, předává hru dalšímu. Hra končí tím, že želva je rozebrána. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem nasbíraných kostí.

„Slavnostní“ želva ze 108 kostí se skládá tak, že na hlavu připadá šest kostí. Jedna z nich může být z velkého zvířete, nejčastěji krávy. Z šesti kostí se skládá krk a jednotlivé části krunýře, který má dohromady rozměr 6x6 kostí. Z pěti kostí jsou prsty, ze čtyř kostí jsou tlapy, tzv. „životní oheň“ nad hlavou a „dřevěná část“ šípů (střely), který prochází tělem želvy (ledvinami). Ze tří kostí je pouze ocas. Uši, oči a ledviny jsou ze dvou kostí. Z jedné kosti je srdce, močový měchýř, „železná“ část šípů na opačné straně želvy než jeho dřevěná část a písek mezi prsty želvy.

3.1.2 Velká cvrnkácí hra (S'agai nyaslah)

Tato hra se hraje v létě i zimě a pravidla jsou ve všech regionech stejná a je populární mezi dospělými i dětmi. Hrají minimálně dva hráči a jejich počet, stejně jako počet kostí, není omezen. Hraje se většinou na podlaze a hráči sedí okolo hrací plochy.

Zahájení hry určuje buď věk, kdy zahajuje nejstarší hráč a dále se hraje podle dráhy slunce (hodinových ručiček). Další možnost zahájení je, že hráči házejí čtyřmi kostmi a začíná ten z nich, komu padnou čtyři stejná zvířata. Hráč, který je na tahu, rozhodí na plochu všechny hrací kosti, které zbyly ve hře. Pak si vybere jakoukoli kost, do které cvrnkne prstem s cílem zasáhnout stejně natočenou kost – tj. kost v pozici „koně“ do kosti v pozici „koně“ atp. Cílem je zasáhnout stejnou kost, aniž by se jediná z nich dotkla jiné kosti. V případě úspěšného cvrnknutí si hráč vezme jednu z hraných kostí a pokračuje ve hře. Během cvrnkání se však hráč nesmí posunout

ze svého místa a nesmí mluvit. Vyhranou kost si smí vzít pouze opačnou rukou, než hraje, cvrknat se pak smí po celou hru vždy stejnou rukou. Hráč nesmí mít v ruce, kterou sbírá své výhry, jinou kost. Pokud se mu cvrknutí nepovede a kost netrefí, nebo se dotkne jiné kosti, nebo při každém jiném porušení pravidel, jeho hra končí a předává ji dalšímu v pořadí. Následující hráč kosti zbylé ke hře sesbírá, znovu je rozhodí na hrací plochu a počíná si jako předchozí hráč.

Pokud by se stalo (zvláště při nižším zbylém počtu kostí), že se všechny kosti otočí stejnou stranou, může je jakýkoliv hráč, který si toho všimne, okamžitě sebrat pro sebe. Tímto „úlovkem“ také končí dané kolo hry. Pokud ve hře (na ploše) zůstaly pouze tři kosti, což je nejmenší možný hratelný počet, stává se často, že se hra velmi rychle posouvá od jednoho hráče k druhému, neboť se nedaří vhodit na plochu alespoň dvě stejná „zvířata“. Pokud hráč přece jen dvě stejná vhodil, ale nebyl schopen dvakrát cvrknout dobře, což znamená, že prvním cvrknutím by si musel cvrknou kost obrátit správně tak, aby mohl hru dokončit, pokračuje hra opět se třemi kostmi dalším hráčem. Jakmile je některý z hráčů schopen sebrat všechny tři zbylé kosti, anebo někdo sebral všechny kosti natočené stejnou stranou, dané kolo končí.

Nové kolo začíná tím, že každý hráč, který byl schopen v předchozím kole hry sebrat nějaký počet kostí, vloží jednu z nich do hry. V případě, že hra skončila sebráním tří a více kostí, musejí všichni hráči vložit do nové hry tento počet sebraných kostí. Pokud některý z hráčů získal v daném kole nižší počet kostí, než je potřebný, vkládá všechny své kosti a ostatní vkládají stejný počet. Pokud hráč skončil kolo bez zisku kostí, ve hře končí. Hra končí tím, že všechny kosti získá jeden hráč, který je vítězem hry.

V případě, že se hra neúměrně prodlužuje, již nehraje tolik hráčů a kostí je hodně, mohou se hráči domluvit na vyšším počtu kostí, které budou vkládat do hry vždy po každém ukončeném kole.

3.1.3 „33“ - obdoba velké cvrknací hry (Guc'in gurav hayah)

Na rozdíl od Velké cvrknací hry (viz 3.1.2 nahoře) je počet kostiček ve hře omezen na 33 a hraje se na tabulce o velikosti cca 20 x 30 cm, kterou

hráči nesmějí přesáhnout. Tato hra je populární kvůli možnosti hrát ji častěji, než Velkou cvrnkací hru, neboť není potřeba tolik kostiček a není potřeba tak velká plocha, která není vždy k dispozici.

3.1.4 Dostihy (Mori uralduulah)

Dostihy se hrají v létě i v zimě, v severních částech Mongolska se obvykle hovoří o „koňských“ dostizích, na jihu se mluví spíše o závodech „velbloudů“. Tato hra se hraje pouze šagai z ovcí, jelení kosti jsou výslovně zakázány. Nepodařilo se mi ale zjistit, proč to tak je.

Počet hráčů není omezen. Nejdříve se postaví dráha z dohodnutého počtu kostí, na čemž závisí délka hry. Jsou to desítky kostí, řekněme od dvaceti do šedesáti, postavených v poloze „koně“ (viz obrázek 3 na str. 38). Dráha se staví buď přímá nebo zvlněná, načež může začít samotná hra. Sarantuyaa⁴⁸ k regionálním odlišnostem uvádí, že v Ho'vsgo'lu může být dráha namalovaná na papíře, což je zřejmě určitá modernizace závislá na místních možnostech. Rozhodně se dá předpokládat, že tradiční hra se hraje na dráze sestavené z kostí, které jsou v poloze koně. Pochopitelně, pokud se jedná o „dostihy velbloudů“, kosti jsou v této poloze.

Děti, které zažily oslavy letního Naadamu, si ke hře Dostihy ještě představují celý rituál před začátkem dostihu a po jeho ukončení, který se snaží napodobit. To znamená, že jejich koně začínají přivázání u ohrady a postupně se seřadí na startu. Na konci dostihu je naznačeno *ovoo* a vítězní „koně“ jej (jako v reálném životě) objíždějí.

Hráči si zprvu vyberou svého „koně“, což je šagai v této pozici. Většinou si vybírají kosti nějak barevně nebo rozměrově odlišné, aby si každý svého koně poznal. Na počtu hráčů záleží, zda má každý hráč koně jednoho nebo více. Také se mohou hráči domluvit, zda všichni absolvují jen jeden dostih, nebo několik podle stáří koňů, což opět odpovídá reálným pravidlům dostihů při Naadamu.

Další čtyři kosti slouží jako hrací kostky, podle výsledku vhození se „jede“. Hrát začíná ten z hráčů, který v rozhozu dosáhne největšího počtu „koní“. Kolik hráč hodí „koní“ (tzn. nula až čtyři) o tolik kroků může hráč

⁴⁸ Sarantuyaa (1998), str. 7.

posunout svého koně podél dráhy. Vyhraje ten hráč, jehož kůň absolvuje celou trasu jako první. Pokud se několik koní nachází na stejném úseku trasy, tak se staví vedle sebe. Posun koně hráče na tahu nijak neovlivňuje možnost pohybu koní ostatních soupeřů.

Pokud hrají dostihy děti, ještě si u toho povídají jako o skutečných závodech, například vtipkují o kvalitě cizích koní, nebo rozebírají, zda jezdec z koně spadl nebo ne. Tyto „řeči“ jsou podobné, jako hráčů u nás oblíbeného „Člověče, nezlob se.“

3.1.5 Čtyři těžké (Do'rho'n berh)

Je to jedna z nejstarších známých her. Název hry se dostal do mnoha přísloví a hádanek.⁴⁹ „Čtyři těžké“ znamená kombinaci čtyř různých zvířat zobrazených šagai. Počet hráčů není omezen, hraje se v létě i v zimě a hra nemá regionální rozdíly. Hraje se se čtyřmi kostmi. Na začátku hry se hráči domluví na pravidlech bodování a kolik bude her. Pokud hráči padne kombinace „čtyři těžké“, což jsou čtyři různá zvířata, dostane osm bodů. Čtyři stejná zvířata jsou za čtyři body, dvě zvířata za dva. Ostatní kombinace jsou za nula bodů. Existují dvě možnosti počítání. Buď vyhraje ten, kdo dosáhne za určitý počet kol nejvyššího počtu bodů, nebo ten, komu během hry čtyřikrát po sobě padnou „čtyři těžké“.

S touto hrou je spojena také možnost věštění. Na základě hozených kombinací se usuzuje na úspěch v těch kterých otázkách. Pochopitelně, nejšťastnější kombinace je „čtyři těžké“. Obvykle se takto věští první den Bílého měsíce. Speciální šagai, které se používají pouze k těmto účelům, jsou přes celý rok schovány ve zvláštní ozdobné krabici nebo váčku. Věští se pro celou rodinu od nejstaršího k nejmladšímu. Pokud přijde návštěva, v každém případě se nabízí také hodit si čtyři kosti s cílem zavěstit si. Každý si pro sebe řekne nějaké přání nebo otázku a na základě kombinace, která padne, si může podle tabulky odpovědí (viz tabulka 1 na str. 39) zjistit, s jakou

⁴⁹ Myagmar (2006), str. 34.

pravděpodobností se jeho přání vyplní.⁵⁰ K této hře se také váží některá přísloví, která jsou uvedena v části č. 4 Slovesnost spojená se šagai.

3.2 Bodované (malé) hry

Další skupina spíše menších her je bodovaná. U těchto her není omezený počet hráčů a nejsou regionální rozdíly v pravidlech. Hry se hrají v každou roční dobu. Občas se připouští malá změna pravidel podle dohody hráčů, zejména co se týká počtu bodů za tu kterou kombinaci. Obměny těchto her tak mohou jít do stovek.

3.2.1 Hra „32“, (S'again do'rho'lz')

Hru „32“ (někdy také 4x4 podle kombinací) hrají se čtyřmi kostkami. Jde o to, aby padla kombinace čtyř stejných zvířat. Vyhrává ten, kdo dosáhne třiceti dvou bodů. Čtyři koně jsou za 32 bodů a hráč ihned vyhrává. Čtyři velbloudi jsou za 16 bodů, čtyři ovce za osm bodů, čtyři kozy za čtyři body. Pokud hráč hodí všechna zvířata různá, dostane dva body.

3.2.2 Házej! (S'agai hayah)

Hraje se třemi kostmi a jednotlivé hody jsou bodovány podle následujícího klíče: tři ovce nebo tři kozy nebo tři velbloudi jsou za dva body; tři koně za tři body; kombinace dvě kozy a velbloud, nebo dva velbloudi s jednou kozou, nebo dvě ovce a jeden kůň, nebo dva koně a jedna ovce jsou za jeden bod. Pokud hráč dosáhne 60 bodů, musí to nahlásit ostatním a musí hodit tři kosti tak, aby za tu kombinaci dostal přesně dva body. Pokud mu to nevyjde hned napoprvé, všechny body mu propadnou a hráč začíná od nuly. Vyhrává tedy ten, kdo dosáhl výše uvedeným způsobem 62 bodů.

⁵⁰ Stejným způsobem, jakým se házejí čtyři kostky v jiných mongolských hrách, lze na základě hozené kombinace z 32 možných předpovídat budoucnost - viz příložená tabulka 1 Starověké mongolské hádání budoucnosti se čtyřmi kostmi. Online verze hádání budoucnosti z kostí např. na: <http://www.infomongolia.com/ct/ci/3173>.

3.2.3 Házení třemi kostmi (Gurvan s'agai hayah)

Hraje se s třemi kostmi a počet hráčů není omezen. Hráči se vždy domluví, na kolik kol se bude hrát. Na hrací plochu se vhodí tři kosti. Pokud padnou tři stejná zvířata, hráč obdrží dva body, dvě stejná zvířata ze tří jsou za bod. Za kombinaci různých zvířat není ani bod. Vyhrává ten, kdo dosáhne nejvyššího počtu bodů v dohodnutém počtu kol.

3.2.4 Hod' stovku (Zuut hayah)

Hraje se se čtyřmi šagai a počet hráčů není omezen. Hráč musí dosáhnout přesně sto bodů. Pokud stovku přesáhne, začíná od nuly. Body se počítají podle kombinace, která padne. Bodované kombinace jsou následující: čtyři koně – 100 bodů, čtyři velbloudi – 85, tři koně a jedna ovce – 75, tři velbloudi a jeden kůň – 25, tři kozy a jeden velbloud – 15, čtyři různá zvířata – 8, čtyři kozy – 4, čtyři ovce – 4. Pokud padne kombinace dva a dva, tak se to počítá za 2 body. Žádná další kombinace body nebere.

3.3 Hry pro nejmenší děti

Jak už bylo napsáno výše, dětské hry mají specifickou roli ve výchově v tradiční pastevecké rodině, ale v současné mongolské společnosti nemají na různých ustláno.

** Příklad č. 30, Dolgorsu'ren:*

*„Toglovol odoo ulamz'ilalt baisan, deer u'eiin hu'uhdiin togloom ug ni tooz'
toglelgu'i l odoo tiim togloom hu'uhduud ...“*

„Je to škoda, byla to tradice, ale děti jsou dnes takové, že si starých her nevědí, nejsou pro ně tak důležité...“

Herní plán je ve většině případů spojen s přírodou a s mongolskými tradicemi. Mongolské děti v pasteveckých rodinách začínají jezdit na koni již ve třech či čtyřech letech a již v pěti letech mohou poprvé závodit na jednoročních koních. Není proto divu, že jedny z nejpopulárnějších her jsou tzv. dostihy (viz 3.1.4 nahoře).

Když je ale dítě přibližně ve stejném věku odtrženo od obvyklého rodinného života a umístěno v internátní škole, přičemž domů se dostane jen

několikrát ročně, neprospěje to nejen zachování dětských her, ale ani soudržnosti tradiční rodiny.

Pro mongolské děti mají šagai spoustu dalších významů, neboť si s kostmi hrají jako s malými zvířaty nebo hrají stolní hry jako je obdoba mezinárodní hry Dáma (nebo také u nás známé Vrhcáby). Zde má hrací deska obvykle rozměr 10x10 polí.

3.3.1 Devět házení (Eso'n harvah)

Tato hra je určena pro děti, které již umějí trochu počítat, což mohou být děti už od tří let, nicméně reálně to budou asi starší děti, které se již umějí soustředit, mají dostatečně rozvinutou motoriku a hlavně udrží devět kostí v ruce. Počet hráčů není omezen. Každé dítě obdrží devět kostí, které má během hry devětkrát hodit všechny kosti na hrací plochu. Po každém hoďu dítě odebere kosti otočené do pozice koně, které sbírá. Po devíti kolech si své koně všechny děti sečtou a vyhrává dítě s nejvyšším počtem koní.

3.3.2 Sedm v tichosti (Doloon duugu'i)

Jedná se o „cvrnkací“ hru, která se hraje pouze se sedmi kostmi dohromady. Počet hráčů není omezen, ale nesmí se v průběhu hry mluvit. Děti podobně jako ve Velké cvrnkací hře (viz 3.1.2 nahoře) musejí kosti rozhodit po hrací ploše a následně zasáhnout cvrnkáním stejně otočenou kost. Jednu z nich si pak vezmou pokračují dále. Nicméně na rozdíl od velké cvrnkací hry je cílem odebrat z hracího pole tímto způsobem všechny kosti již během jediného kola. Pokud se to dítěti nepodaří, musí předat všech sedm kostí dalšímu hráči, který zahajuje hru obdobně. Vyhrává ten, komu se podaří sebrat všechny kosti jako prvnímu.

3.3.3 Spočítej tři kostky (Gurvan s'agaa tooloh)

Počet hráčů není omezen a hraje se se třemi šagai. Na hrací plochu každý z nich postupně vhodí tyto tři kosti a vyhrává ten, komu se jako prvnímu podaří hodit kombinaci tří různých zvířat.

3.3.4 Zažeň do pěti stád (Tavan hos'uu oroh)

Této nevyherní hry se můžou zúčastnit všechny děti, které umějí napočítat do pěti. Hlavním smyslem je učit se počtům. Hru by proto měl vždy vést dospělý nebo starší dítě, který zadává postupně úkoly, které musejí děti s pěti šagai plnit. Například oznámí, že teď potřebuje, aby děti postavily tři koně a dvě ovce. Následně zkontroluje, zda to děti byly schopny splnit.

3.3.5 Čtyřikrát čtyři (S'agaan do'rvo'lz')

Hraje se čtyřmi kostkami a každý hraje sám za sebe. Děti si vyberou, která kombinace čtyř stejných zvířat nebo různých kombinací zvířat se hází. Tuto kombinaci se pak snaží hodit. Vyhrává ten, kdo hodí určenou kombinaci čtyřikrát.

3.3.6 Zvířata ze čtyř různých stád (Do'rvo'n hos'uu malcah)

Hráči, jejichž počet není omezený, si určí počet kostí, se kterými budou hrát. Kostí představují zvířata ve stádech, které tvoří všechna čtyři zvířata šagai (kůň, velbloud, ovce a koza). Obvykle jsou vytvořena čtyři stáda po deseti kusech. Hraje se o možnost získat tato zvířata do stád svých. Hráči házejí čtyřmi kostkami a když jim padnou všechny čtyři stejné šagai, mohou si vzít příslušné zvíře (to, které padlo na hracích kostech) ze společného stáda a přesunout jej do stáda svého.

Jinou variantou této hry je, že se hraje čtyřmi kostkami a počítají se body za hozené kombinace. Děti se mohou dohodnout na výši bodů samy, nicméně obvyklá varianta je, že koza je za deset bodů, beran za dvacet, velbloud za čtyřicet a kůň za bodů padesát. Aby mohly menší děti spočítat body, dávají si zvířata do stád, ve kterých se jim body „ukládají“.

3.3.7 Postav dvanáct koní (Arvan hoyor mor' bosgoh)

Hrají tři až čtyři děti ve směru pohybu slunce většinou sedíce na zemi. Plocha hry není omezena. Ve hře je dvanáct kostek, kterými se hází. Cílem hry je nasbírat co nejrychleji z jednotlivých hodů kostkami dvanáct koní. Maximální počet hodů je také dvanáct, hra však může (a měla by) skončit

i před uplynutím maximálního počtu hodů. Děti si počet koní, které jim padly samy počítají.

3.3.8 Schovej bílou kozu (Cagaan yamaa arluulah)

Hraje osm dětí ve dvou skupinách po čtyřech. Všechny děti jedné ze skupin si vezmou do ruky kostku (kterou pojmenovaly jako bílou kozu) a schovají si ruce za záda. Děti si samy dopředu určí, kolik bude mít hra kol. Jedno z dětí ze druhé skupiny hádá u všech čtyřech, ve které ruce bílou kozu schovaly. Cílem je nasbírat od oponentů co nejvíce bílých koz a zároveň co nejvíce svých bílých koz schovat. Která skupin nasbírá nejvíce bílých koz, vyhrává. V některých ajmacích (např. Arhangai nebo Huvsgul) používají více odpovídající název Zažen kozu (*Yamaa guilgeh*).

3.4 Hry založené na soutěžení (agón)

3.4.1 Střelba šagai (S'agai harvah)

Tato hra je známá ještě z třináctého století, ale v roce 2001 obdržela pro oslavy národního svátku Naadam status národní hry a oficiální psaná pravidla, což přispělo k jejímu rozšíření. Hraje se v týmech. Hráči používají ke střelbě na cíl, který je vzdálen 4,72 m, speciální lyžinu či kolejnici (*mong. has'лага*) vyrobenou z jelení kosti nebo ze dřeva. Cíl má podobu jakési platformy (*gambanz*) o ploše přibližně 1 m², na které jsou umístěny kosti šagai. Hráč v jedné ruce drží lyžinu a druhou rukou střílí (cvrnká) šagai prostředníčkem na cíl tak, aby shodil v určeném pořadí kosti, které jsou na ploše umístěny.⁵¹

3.4.2 Chytej šagai (S'agai s'uureh)

Počet hráčů není omezen a házejí v libovolném pořadí. Hráč drží šagai v jedné ruce, kterou vyhodí do výše. Mezitím si vezme z plochy další kostku a původně vyhozenou musí chytit. Postupně při dalších kolech zvedá z plochy větší počet kostí – vždy o jednu více. Vyhrává ten hráč, kterému se podaří vzít z plochy největší počet kostí. Hráči se snaží pro hru vybrat co nejmenší kosti, ale je možné ji hrát i s oblázky. Další variantou je, že hráč

⁵¹ Video o hře např. na: http://www.youtube.com/watch?v=U_ydVoEX9W4

může při vyhození šagai do vzduchu oddělit ze stolu libovolné množství kostí, které zvládne. V každém případě se však považuje za chybu, když se při chytání šagai hráč dotkne hrudníku nebo stolu.

3.4.3 Hra na ledě (Mo'so'n s'agai)

Jak je uvedeno výše (v podkapitole 2.4 Historie používání kostí šagai), právě z legendy o této hře mladého Temudžina se začíná povědomost o hře šagai. Hrají ji na zamrzlé řece muži, ale je oblíbená i mezi dětmi. Počet hráčů není omezený. Dá se hrát buď samostatně jeden na jednoho, nebo dvě skupiny proti sobě (viz obrázek 4 Šagai na ledě na str. 40).

Hrací pole může být dlouhé až 80 metrů, což jsou zhruba čtyři pětiny hrací plochy na evropskou kopanou. Dvě větší šagai jsou postaveny jako cílové na obou stranách pole, kolem nich se umístí další čtyři šagai (varianta: na obou stranách jsou dvě větší šagai umístěny vedle sebe jako branka a mezi nimi pět menších šagai). Týmy si proti sobě (mezi cílovými šagai) házejí míč tak, aby zasáhl co nejvíce šagai u protivnickovy „branky“ (varianta: mezi brankami a zároveň trefil bránu). S úspěšnými zásahy narůstá skóre.⁵² Míč je vyrobený z kulatého kusu tvrzené kůže na krajích obtočený pruhem mědi pro jednodušší klouzání po ledě.

4 Slovesnost spojená se šagai

Šagai neznamena pro Mongoly jen hru s dlouhou tradicí, ale pojí se s ní množství lidové slovesnosti. Úctu ke kostem i ke hře vyjadřují básně. Šagai je jeden ze způsobů vychovávání a vzdělávání malých dětí, které v normálních pasteveckých rodinách nechodí do školky, ale vyrůstají s rodinou až do doby nástupu do školy (7-10 let). Dětem je potřeba umožnit rozvoj, k tomuto účelu se kromě her používají i hádanky. Význam šagai pro hádání budoucnosti a přání štěstí pro sebe, rodinu i stáda vyjadřují zase četná blahopřání. Vybraná díla uvádíme v této kapitole.

⁵² <http://www.ancientworlds.net/aw/Article/1117006>

4.1 Básně a říkanky

4.1.1 Z'. Banzragc': „Čemu se říká šagai?“

- | | |
|---|--|
| 1. S'agai anh mendlegdehdee | 1. Když kostky se na samém začátku objevily, |
| 2. S'agai anh hu'ndlegdehdee | 2. Když kostky začaly být uctívány mezi Mongoly, |
| 3. Nutag sahiz' u'ldehgu'i | 3. Nežůstávaly ležet na kočovišti. |
| 4. Sudag sahiz' hevtehgu'i | 4. Neležely zahozené v úžlabině. |
| 5. Heeriin salhind gandahgu'i | 5. Nevysychaly na stepním větru. |
| 6. Hetiin zamd hocrohgu'i | 6. Neztratily se po daleké cestě. |
| 7. Buyant su'rgee dundraahgu'i | 7. Nezmenšily své dobrotivé stádo. |
| 8. Buzar ataatand ertehgu'i | 8. Nebyly poškozeny zlými závistivci. |
| 9. Buman hu'uhdeesee hagacahgu'i | 9. Neodloučily se od statisíce malých dětí. |
| 10. Buurliin u'lamz'lalaa hayahgu'i | 10. Nezapomněly na tradice šedovlasých předků. |
| 11. Tahisan burhan s'ig zugeer suuhgu'i | 11. Neseděly bez pohybu jako uctívaná božstva. |
| 12. Tariniin u'seg s'ig hel cucaahgu'i | 12. Neunavily jazyky trvalou recitací manter. |
| 13. Aaviin hu'uhdiin olon togloomiin | 13. Staly se podobou mnoha hraček otcových dětí, |
| 14. Ardiin u'ndsen ariu'n helberiin | 14. Posvátným projevem lidových zvyků a tradic. |
| 15. Du'r ni bolz' yavna gez' | 15. Že budou jejich podobou |
| 16. U'r ni bolz' u'ldene gez' | 16. A uchovají se jako jejich potomci. |
| 17. Ingez' o'oroo andgailsan gedeg | 17. Takto samy se zavázaly přísahou, |
| 18. Ih ertnii domogtoi bilee. | 18. Jak bylo uchováno v prastaré legendě. |

4.1.2 Z'. Banzragc': „Pestrá želva“

- | | |
|--|--|
| 1. S'ine sariin ehnii o'dor | 1. V první den nového měsíce, |
| 2. ene sariin negnii o'gloo | 2. Tohoto měsíce první ráno, |
| 3. Cagaan hadгаа delgen bariz' | 3. Podáváme prostřený bílý chadak, |
| 4. Aav ez'iidee su'gdu'n mendelne | 4. Klaníme se rodičům. |
| 5. Amar sain ni asuun zolgono. | 5. A přejeme zdraví. |
| 6. Ene u'ýrd covoo hu'u | 6. V tuto dobu šikovný syn, |
| 7. Alag melhii gegc'iig du'rselsen | 7. Staví pestrou želvu. |
| 8. Ardyn negen togloomýg neez'ee. | 8. A tak se začíná období tradičních her. |
| 9. Naya garui s'agaagaar | 9. Sestavená z osmi desítek kostiček |
| 10. Naiman tald s'oogoor | 10. A osmistranná. |
| 11. Bu'rdel boloh yostoi geed | 11. Opravdu s dokonalým tvarem. |
| 12. Bu'hniig bayasgah uc'irtai geed | 12. S účelem všechny rozveselit. |
| 13. Zurgaan cuvaa u'yeluulen zasaz' | 13. Se zády z šesti obratlů |
| 14. Zurgaan nuruu ugsruulan o'rz' | 14. A z šesti rovných řádků. |
| 15. Zalgaz' o'rson tolgoi su'ul | 15. S připojenou hlavou a ocasem, |
| 16. Zagvarlaz' o'gson s'ilbe ho'l | 16. S postavenýma nohama, |
| 17. Sarvuu, hums, bo'or, gedes | 17. Prsty, ledvinami, břichem. |
| 18. Salaalsan erhteng todruulz' gargav | 18. Takhle se nám podařila. |
| 19. Melhiin du'rsiig ingez' o'rood | 19. A s takhle postavenou želvou |
| 20. Melhiin neriig dursaz' heeled | 20. A s takhle vyslovenou želvou |
| 21. O'rogdosoň melhiig s'imen duusgaz' | 21. A s takhle házenou kostkou |
| 22. Orhison s'oony buultand zahiragdaz' | 22. A s nakonec rozebranou želvou |
| 23. O'rso'ldogc'iin neg ni hoz'ihig zaaz'ee. | 23. Jeden ze soupeřících ukázal, jak vyhrát. |
| 24. Enenees hois' cagaan sardaa | 24. A tak v období Bílého měsíce |
| 25. Ternees hois' mo'ngon sardaa | 25. A v období Stříbrného měsíce, |
| 26. Alag melhii o'ron zasdag | 26. Tak se stavění pestré želvy |
| 27. Ardyn zans'il delgersen gedeg. | 27. rozšířilo jako lidová tradice. |

4.1.3 Čtyři těžké⁵³

⁵³ Su'hat (2009), str. 2.

1. Do'rvon berh hayahad
2. Mori buugaarai
3. Molor erdene
4. Minihi bolog.
5. Temee buugaarai
6. Tereg du'uren
7. Noostoi bolog.
8. Honi buugaarai
9. Holboo du'uren
10. Honitai bolog.
11. Yamaa Buugaarai
12. Sav du'uren
13. Saalitalai bolog gez' heldeg.

1. Při házení čtyřech těžkých
2. Ať padne kůň
3. Ať drahý kámen
4. Topaz bude mým.
5. Ať padne velbloud
6. S plným povozem
7. Srsti.
8. Hoď ovce,
9. aby stádo plné
10. ovcí bylo.
11. Ať padne koza
12. S plnou nádobou
13. Mléka, jak se říká.

4.2 Přání a blahopřání

4.2.1 Tradiční přání ke hře v kostky „šagai“⁵⁴

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. Maliin s'agai arvan erdene | 1. Zvířecí kostky představují deset drahokamů, |
| 2. Manlai saihan naadmiin erdene | 2. Jsou nejlepším drahokamem našich her. |
| 3. Honin s'agai hovor erdene | 3. Ovcí kostky jsou vzácným drahokamem, |
| 4. Hotol dayariin naadmiin erdene | 4. drahokamem uctívaným všemi lidmi. |
| 5. Tes'ih tal ni temeen erdene | 5. Šikmá strana, velbloudí drahokam, |
| 6. Tegs' tal ni morin erdene | 6. Rovná strana je koňský drahokam, |
| 7. Hondloi tal ni honin erdene | 7. Vypouklá strana je ovčí drahokam, |
| 8. Hotgor tal ni yamaan erdene | 8. Vyhlobená strana je kozí drahokam. |
| 9. Urgaa zogsvol engen erdene | 9. Když kostka stojí vzhůru, barevný drahokam. |
| 10. Unagaad bosvol hu'n erdene | 10. Když se zvednou, jako by to byl lidský drahokam. |
| 11. Uhaan bilgiig tensegc' | 11. To je hra, kde se vyrovnávají rozum a důvtip. |
| 12. Uram sanaat naadam bilee | 12. To je hra, vyvolávající nadšení a odvahu |
| 13. Alag s'agai c'ini talbag du'uren | 13. Ať tvé pestré kostky zaplní plochu |
| 14. Aduu mal c'ini tal du'uren | 14. a stáda dobytku naplní step. |
| 15. Erzeen s'agai c'ini s'il du'uren | 15. Ať barevné kostky zaplní kobereček. |
| 16. Erdenet su'reg c'ini s'il du'uren | 16. a drahocenná stáda naplní pohoří. |
| 17. Dayaar mongoliin belget naadam | 17. Symbolická hra všech Mongolů. |
| 18. Naadsan gazart ni nar garc' | 18. Ať tam, kde se hraje, vychází slunce, |
| 19. Naadsan ezen ni zuu nasaltugai! | 19. A ten kdo hraje, ať se dožije do sta let! |

4.2.2 „Hle“⁵⁵

- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Zee | 1. Hle, |
| 2. Ene o'driin tu'men o'lzii | 2. Hodně štěstí tohoto dne. |
| 3. Cog uc'ral bu'rdsen | 3. Slavné setkání se uskutečnilo. |
| 4. C'uhag sain o'lziit cag | 4. Ve vzácné požehnané chvíli |
| 5. Cuglarc' irsen bid beer | 5. Sešli jsme se zde pohromadě. |
| 6. To'riin yosoor | 6. Podle národních obyčejů, |
| 7. Du'reglen suuz' | 7. Usedli jsme v kruhu. |
| 8. To'riin yosoor | 8. Podle národních obyčejů, |
| 9. Nairlan suuz' | 9. Slavíme zde spolu. |
| 10. Ulsiin yosoor | 10. Podle národních obyčejů, |
| 11. Uc'ralcan suuz' | 11. Setkali jsme se pohromadě. |
| 12. Urgiin yosoor | 12. Podle příbuzenských zvyků, |
| 13. Nairlan suuz' | 13. Sedíme a oslavujeme spolu. |
| 14. Beleg demberel zohicson | 14. Kde se prolínají šťastná znamení |
| 15. Beleg uhaan to'gsso'n | 15. A začínáme hrát a rozvíjet |

⁵⁴ Myagmar (2006), str. 15.

⁵⁵ Sarantuyaa (1998), str. 14-15.

16. Manlai saihan s'agaa naadmaa
 17. Ho'gz'o'o'z' ehleh z'uramtai bilee.
 18. Hangarid s'uvuun
 19. Had c'uluun deer
 20. O'ndo'glo'n o'sdo'g l bolovc'
 21. Z'igu'u'r o'do'n gu'icehiin cagt
 22. Han ih ogtodtuidaa
 23. Halin elin nisdeg l maani bilee.
24. Hairlaz' o'sgo'so'm ho'vgu'u'd u'r
 maani
25. Hedu'i olon bolovc'
 26. Hamag olnii dundaas
 27. Onclon garah s'agaac'in ni
 28. Negen hoyor l baidag maani bilee.

16. Nejlepší a krásnou hru s hracími
 kostkami,
 17. Rozum a důvtip se vyvíjejí.
 18. Bájný pták Changard – ptačí král,
 19. Na vrcholku hor a kamenů
 20. když roste a klade vejce
 21. I když dozrává mu čas
 22. A narostou mu křídla,
 23. Vzlétá vysoko do nebes nad vrcholy
 hor a řek.
 24. Mí milovaní synové, kteréž jsem
 vychovala s láskou,
 25. I když je vás hodně pohromadě,
 26. Avšak mezi vámi zvláště vynikají
 27. Nejlepší hráči v tradiční kostky
 28. Jen jeden nebo i dva mezi vámi.
 A bývá jich zpravidla málo

4.3 Hádanky⁵⁶

1)

Naran dooguur naadah s'ig
 Navc'in s'uvuu niseh s'ig
 Ail nuu'h s'ig
 ac'aatai temee tuilah s'ig
 /s'agaa harvah/

Jako kdyby si hrála pod sluncem,
 Nebo kdyby letěl ptáček,
 Nebo kdyby kočovala rodina,
 Nebo kdyby se spláčil velbloud s nákladem.
 /střelba šagai/

2)

Onoh bu'rd ni
 Oiz' unavc' s'arhgui
 /s'agaa nyaslah/

Při každé trefě
 Se obrátí ve zlato.
 /cvrnkací hra/

3)

Erhiin c'inee biete
 Erhem do'rvo'n nerte
 /S'agai/

Jsou velké jako palec
 A mají čtyři ušlechtilá jména
 /Šagai/

4)

Ac'aa halgaadaggui temee
 Uurga halgaadaggui mori
 Turanhai cagaan yamaa
 Turag cagaan honi
 /S'agai/

Velbloud, co neshodí náklad
 Kůň, co neshodí urgu⁵⁷
 Hubená bílá koza
 Velká bílá ovce
 /Šagai/

5)

Do'rvo'n nerte
 Do'rvo'n biete
 /S'agai/

Má čtyři jména
 A čtyři těla
 /Šagai/

6)

Mah u'gu'I to'rso'n
 Magad do'rvo'n nerte
 /S'agai/

Narozený bez masa
 Se čtyřmi přesnými jmény.
 /Šagai/

⁵⁶ Myagmar.

⁵⁷ dlouhá tyč s provazem na konci (mongolská obdoba lasa) k chytání zvířat

7)

Unaz' boldoggui mori
Uut tegnez' boldoggui cagaan temee
Dargai evert danhar cagaan yamaa
Davhar u'stei darhan cagaam honi
/S'agai/

Kůň, na kterém se nedá jezdit.
Velbloud, na kterého se nedá dát náklad.
Koza s neohebnými rohy a velkou hlavou
A bílá ovce s dvojitou srstí.
/Šagai/

8)

Harahad neg
Hariulaad do'ro'v
/S'agai/

Když se podíváš, je jeden.
Když je paseš, jsou čtyři.
/Šagai/

9)

Erh s'ar daaga
Eriin gurvan s'inz'tei
/S'agai/

Hravý žlutý dvouletý kůň
Má tři mužské znaky
/Šagai/

Závěr

Hlavním přínosem této práce je popsání dvaceti her, které představují jakýsi základ pro poznání šagai. To se může stát základem pro další výzkum na území Mongolska v městském i venkovském prostředí. Cílem takového zkoumání by mohlo být jednak nalezení a popsání dalších her, které dosud popsány nebyly a také zamyšlení nad tím, jak hry nadále rozšiřovat v povědomí mladé generace i prostřednictvím moderních technologií.

Není asi potřeba se příliš znepokojovat tímto vývojem z pohledu zkušeností mnohých dalších národů, jejichž lidové písně, básně, pohádky a pověsti již byly sebrány do knih a jejich aktivní znalost mezi obyvatelstvem se víceméně omezila do „folklórní“ podoby. Navíc i mezi mladými mongolskými rodiči žijícími v hlavním městě Ulánbátaru je asi 20% zájem o národní hry šagai. Tito rodiče by si přáli alespoň některé z her předat svým dětem a hrát je s nimi, neboť rozumí přidané hodnotě her pro rozumový a morální vývoj svých dětí.

Nicméně právě oblast zapisování, sbírání a určité katalogizace takového kulturního dědictví má rozhodně smysl pro každý národ, který je vystaven rapidním společenským a kulturním změnám. Takový výzkum zřejmě nemá smysl dělat „za“ nebo „místo“ Mongolů samotných, nicméně určité zapojení odborníků z České republiky nebo obecně z Evropy nebude na škodu, neboť principy sběru a zapisování lidové slovesnosti „pro příští generace“ ovládáme jako málokterý civilizační okruh. Tím by se zkompletoval také přenos „know-how“, který již probíhá, ale nikoliv k záchraně kulturního dědictví, nýbrž na podporu globalizace. S moderními technologiemi a metodami sběru etnické kultury, orální historie a podobně by to jednak nemusel být tak složitý úkol a jednak by to měla být určitě zábava.

Seznam použité literatury

- 1) BADAMHATAN, S., red. BNMAU-iin ugsaataanii zu'i, Halhiin ugsaataanii zu'i, 1-r boti (Etnografie Mongolské lidové republiky, Chalchská etnografie, 1. díl). Ulaanbaatar: Ulsiin hevleliin gazar, 1987.
- 2) ERDENE-OC'IR, G. Ardyn surgan hu'muuz'uuleh zu'i (Pravidla lidové výchovy). Ulaanbaatar, 1998.
- 3) ERDENE-OC'IR, G. Mongol ardiin surgan hu'muuz'uuleh zu'in ulamz'lalaas (Z tradice mongolských etno-pedagogických zvyků). Ulaanbaatar: Ulsiin hevleliin gazar, 1979.
- 4) SU'HBAT, S'. Mongolc'uudyn surgan xu'muuz'uuleh o'v ulamz'al (Mongolské etno-pedagogické zvyky). Ulaanbaatar: "Sodpress", 2009.
- 5) MYAGMAR, G. Mongolyn ulamz'lalt, naadgai (Mongolské zvyky, hry). Ulaanbaatar: Bitpress, 2006.
- 6) SARANTUYAA, B. S'again naadam (Hra šagai). Ulaanbaatar, 1998.
- 7) HUIZINGA, J. Homo ludens. O původu kultury ve hře. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.
- 8) KLUSÁK, M., Kučera, M. Dětské hry - Games. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1758-9.
- 9) ZAPLETAL, M. Velká encyklopedie her. Svazek 1. Hry v přírodě. Praha: Olympia, 1985.
- 10) CAILLOIS, R. Hry a lidé. Maska a závrať. Praha: nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.
- 11) AVEDON, E. M., SUTTON-SMITH, B. The study of games. New York: John Wiley & Sons, 1971. ISBN 0-471-03839-3.
- 12) BAWDEN, C. Mongolian - English dictionary (Mongolsko-Anglický slovník). London: Kegan Paul International, 1997.
- 13) UNDARMAA, N. English-Mongolian, Mongolian-English dictionary (Anglicko-Mongolský, Mongolsko-Anglický slovník). Ulaanbaatar : Soyombo printing, 1996.
- 14) POUCHA, P. (překl.). Mongol-un niuča tobčaan (Tajná kronika mongolů). Praha: Lidové noviny, 2011. ISBN 978-80-7422-102-6
- 15) SKORODUMOVA, L. G., O'LGIISAIHAN, D. Sovremennyj mongol'sko-russkij tematičeskij slovar' (Moderní rusko-mongolský tematický slovník). Moskva: Vostočnaja literatura RAN, 1997.

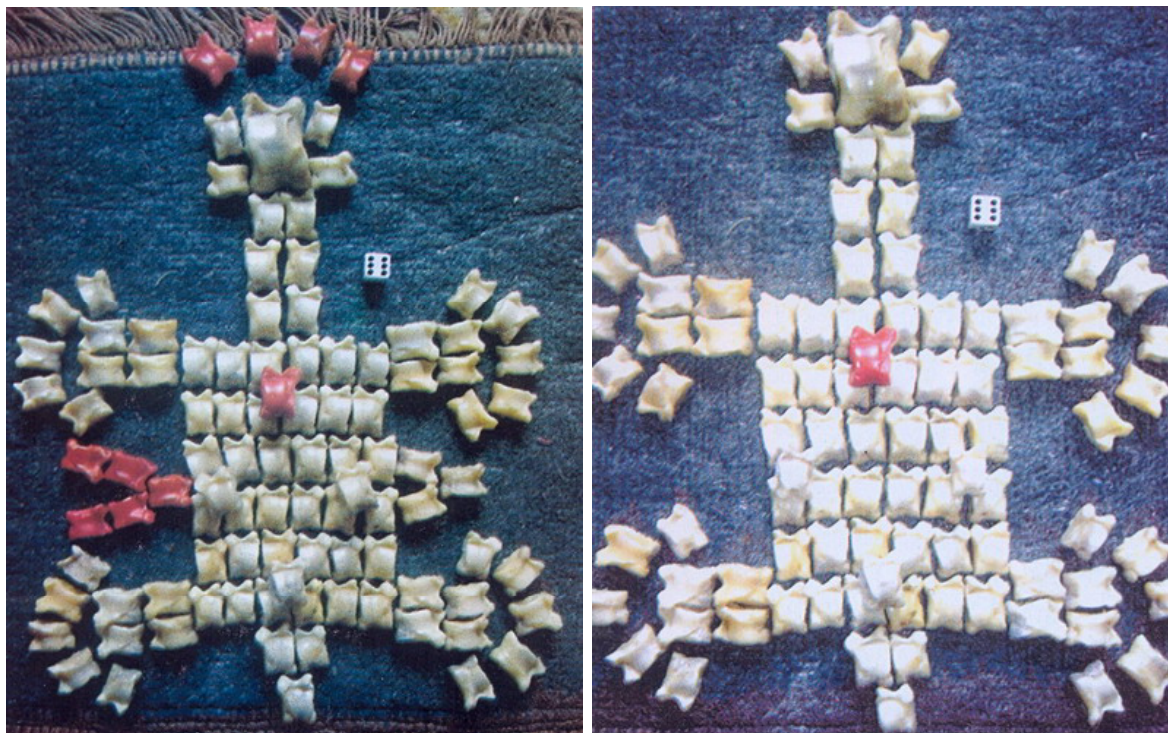
Přílohy

obrázek 1 Kůň, velbloud, koza, beran



Zdroj: vlastní fotoarchiv

obrázek 2 Pestrá želva



Zdroj: MYAGMAR, G. (2006)

obrázek 3 Hrací plocha v podobě koně pro hru Dostihy



Zdroj: vlastní fotoarchiv

tabulka 1 Starověké mongolské hádání budoucnosti se čtyřmi kostmi

Poř.	KŮŇ	VELBLOUD	OVCE	KOZA	at je váš osud šťastný (příp. at je vám štěstí nakloněno)
1	4				Objeví se největší zázrak
2		4			Vše bude úspěšné
3			4		Trvalé štěstí
4				4	Bude to na dlouho v cizích rukou
5	3	1			Někdo brzy přijde nebo se vrátí
6	3		1		Bez překážek
7	3			1	Rovnoměrně dobrý
8	2	1	1		Se štěstím a šťastný
9	2		1	1	Dobry a bez problémů
10	2	1		1	Dobry a blahodárny
11	2	2			Vaše práce a skutky budou úspěchem
12	2		2		Vaše práce a skutky budou v určitém smyslu úspěchem
13	2			2	Bez úspěchu
14	1	3			Štěstěna je na vaší straně
15	1		3		Dlouhé štěstí
16	1			3	Se spoustou klevet
17	1	2	1		Více reálný
18	1	1	2		Někdo vám přinese novinu
19	1	1		2	Úspěšný

20	1		2	1	Uslyšíte dobré zprávy
21	1	2		1	Vaše práce a skutky budou bez překážek
22	1	1	1	1	Největší štěstí jste vy sami
23		2	1	1	Úspěšný
24		2	2		Nejmilejší část je na vaši straně
25		2		2	Poznamenaný velmi nešťastnou náhodou nebo hloupý
26		1	2	1	Bez úspěchu nebo rozhodnutí, takže se musíte hodně snažit
27		1	1	2	Šťastný na opačné strany
28		1	3		Neúspěšný
29		1		3	Myšlenka nebo idea je špatná
30			3	1	Opačná síla vyhraje
31			2	2	Převážně s mnoha potížemi a překážkami
32			1	3	Vaše práce a skutky nebudou mít úspěch

Zdroj: <http://www.docstoc.com/docs/10068314/ANCIENT-MONGOLIAN-FORTUNE-TELLING-GAME-WITH-4-ANKLE-BONE>

obrázek 4 Šagai na ledě



Zdroj: http://www.magnificentmongolia.com/images/menu/news/traditional_mongolian_games_ice_s_hooting_tuul_river%204.jpg