

RÖVIDÍTÉSEK

- AbhWien = Abhandlungen der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, Wien
AbhGött = Abhandlungen der Königl. Gesellschaft der Wissenschaften,
Philosophisch-historische Klasse, Neue Folge
ActaArch = Acta Archaeologica Academiae Scientiarum Hungaricae
AntHung = Antiquitas Hungarica
AfRW = Archiv für Religionswissenschaft
AfVölk = Archiv für Völkerkunde
AuF = Ausgrabungen und Funde
AuN = *Aufstieg und Niedergang der römischen Welt*, kiad. H. TEMPORINI, Berlin 1972–
BeiRom = Beihefte zur Zeitschrift für Romanische Philologie
DarSagl = Dictionnaire es antiquités grécques et romaines 1–5, par Daremberg et Saglio,
Paris, 1873–1909.
Cabrol-Leclerc = F. CABROL–H. LECLERC, *Dictionnaire d'archéologie chrétienne et de
liturgie*, Paris, 1924–1953
FFComm = The Folklore Fellows Communications
HbAltWiss = *Handbuch der Altertumswissenschaft*, kiad. Iwan MÜLLER, München.
MittVEG = Mitteilungen der Vorderasiatisch-Egyptischen Gesellschaft
MonGermHist = Monumenta Germaniae Historica
NachrGött = Nachrichten der Königl. Gesellschaft der Wissenschaften,
Philosophisch-historische Klasse
PW-RE = *Paulys Realencyclopädie der Altertumswissenschaft*, átdolg. Georg WISSO-
WA, Berlin, 1980
RC = Revue Celtique
RÉL = Revue des Études Latines
SIDA = Scripta Instituti Donneriani Aboensis
Sitzungsber. ÖAW = Sitzungsberichte der Österreichischen Akademie der Wissen-
schaften, Wien, Philosophisch-historische Klasse
ZDMG = Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft
ZtEthn = Zeitschrift für Ethnologie

TARTALOM

Bevezetés	5
A Tér	9
Az Idő	31
A Sors	45
Utazás életem és halálom át	65
Nosza, vessük el a kockát	77
Irodalom	91
Rövidítések jegyzéke	102

Saját kíváncsiságomat akartam kielégíteni, amikor hozzáfogtam a táblás játékok korai történetének kutatásához. Először az antik irodalomban: a klasszikus auktorok félreértették saját régi forrásait, amikor unaloműzőként magyarázták a táblás játékokat, a kocka feltalálását pedig a szerencsejátékhoz kötötték.

A napvilágra került régészeti emlékek és a néprajzi párhuzamok révén új kép rajzolódott ki előttem. A könnyelmű szerencsejáték-űzés helyett jóslatkérésre, mágikus praktikákra bukkantam. Így értelmeztem újra a több latin szerzőnél fennmaradt Larentia-Fabula-mondát, amelyben Hercules templomszolgája akaratát fürkészi: az istennel játszik. Lars Tolumnius etruszk király egy számára kétséges helyzetben kockajóslatra bízta a döntést.

Az Ur városbeli királysírok játéktáblái, Tepe Gaura, Harappa és Mohendzso Daro hexaéder-kockái nem a fejlődés kezdetét jelentik, az első malomábrázolások sem egyiptomi templomok tetejébe vésvé tűnnek fel, hanem a paleolitikumtól a kelta korig, sőt a kereszténység elterjedéséig folyamatosan látogatott francia kultuszbarlangokban. Marie E. P. König őstörténész kutatásai az Île-de-France hosszú ideig rejtett barlangvilágában adták meg számomra az irányt a táblás játékok és a kocka „őstörténetének” kereséséhez. Ezen az úton haladva rádöbbenünk, mennyire lebecsültük a paleolitikum emberének értelmi képességeit. A játék mellett ott találjuk a jóslást és a mágiát, a vallási és világnézeti elképzeléseket, a filozófia, a matematika, geometria, építészet, művészet, csillagászat kezdeteit, még nem differenciált állapotban. A korai ember nem volt „prelogikus” lény. Úgy érezte, fölötté álló erők játszanak sorsával. De nem akart kocka lenni egy láthatatlan kézben.

Dr. Moskovszky Éva

1700 Ft

794
M 91

Ráció Kiadó

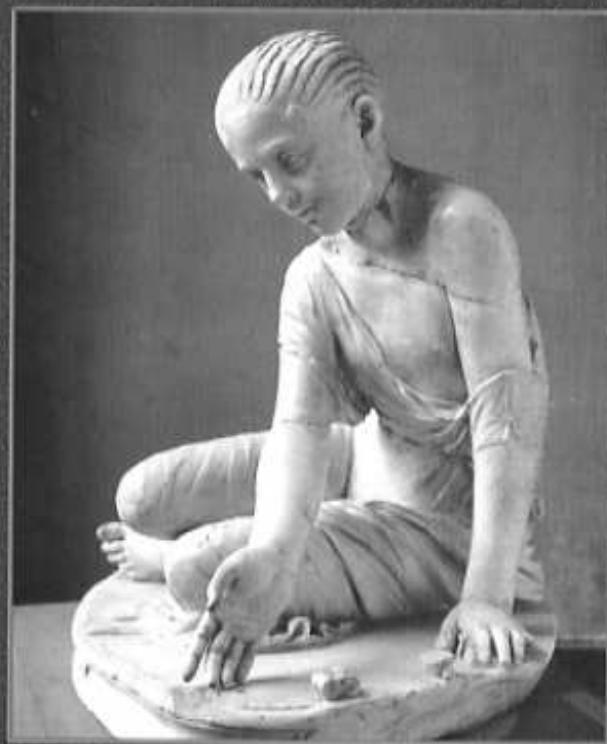
SORS ÉS JÁTÉK

skovszky Éva

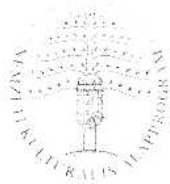
Moskovszky Éva

SORS ÉS JÁTÉK

A táblás játékok eredete és őstörténete



Ráció Kiadó



NEMZETI KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG
MINISZTERIUMA

A kötet kiadását a Nemzeti Kulturális Örökség Minisztériuma és a Nemzeti Kulturális Alap támogatta.

© dr. Moskovszky Éva, 2004

BEVEZETÉS

Az emberi „játás” fogalmába rengeteg cselekvés tartozik: a csecsemő játszadozása ujjacskaival éppúgy, mint a kislány babázása, a fiúcska verekedésben végződő vetélkedése vagy a kedélyes társasjáték. De játék-e még a nemcsak érmekért, hanem jelentős anyagiakért üzött sport, és nevezhetjük-e annak a hamiskártyásnak a tevékenységét, aki cinkelt lappal akarja megkopsztani partnereit? Felüdítő játék-e a rulett vagy a „félkarú rabló” fogantyújának húzigálása? Hol a határvonal?

Amikor a játék tudós tanulmányozói meg akarják határozni jellemző tulajdonságait, gyakran ellentmondásba keverednek önmagukkal is. Hogyan lehet például a játszás szabad, ha szabályok kötik meg?

Évtizedekkel ezelőtt úgy adódott, hogy választ kellett volna adnom arra a kérdésre, honnan ered a malomjáték. Bár foglalkoztam antik játékszerek történetével, a családban pedig többgenerációs társasjáték-partikkal, nyelvi játékokkal szórakoztunk, a táblás játékok története ismeretlen volt előttem, az általam olvasott játéktörténeti munkák nem adtak kielégítő választ. Azt olvastam bennük, hogy *valamikor* régen és *valahol* a Közel-Keleten nyájukat őrző pásztorkok akarták ily módon magukat ébren tartani, unalmukat elűzni. Ezt nem fogadhattam el. Mennyire kellett unatkoznia egy egyszerű pásztornak, illetve pástorközösségnek ahhoz, hogy szabályos mértani síkidomokat szerkesszen, hozzá feltaláljon egy hexaédert, szabályokat állítson fel – hiszen csak ezután tudott vígan szórakozni! Ez a kérdés kihívás volt számomra, ezóta kutatom a területet a néprajz, vallástörténet, orientalisztika, régészet, irodalomtörténet, filológia, lélektan segítségével.

A gyökereket kerestem. A játéktevékenységnek, játékeszközöknek egy szűken körülhatárolható csoportját, annak történetét kutattam, amelyhez a szerencsejátékok, illetve társasjátékok tartoznak. Ezeket kockával vagy hasonló játékeszközökkel vagy/és játéktáblán üzzük, de ide tartozik a kártyajátékok rengeteg változata is, a lórumtól az ultin át a bridzsig. Ez utóbbiakkal nem foglalkoztam, hiszen irodalmuk nagyon nagy, az érdeklődő választ találhat a legtöbb kérdésre. Az elmesportnak nevezett sakkozás területére sem merészkedtem, ennek is megvannak a maga specialistái. A táblás játékok és a dobókocka kérdéseit ku-

tatva nem az egyes játékok elnevezésével, szabályaival óhajtottam foglalkozni. A ma is üzöttekről kitűnő összeállítások léteznek. Azonos játéktáblákon – mint például a sakktabla – játékok sokaságát lehet játszani, és mai játékszabályokból alig következtethetünk a több ezer év előttiekre.

Bár kutatásaim az ókori kultúrák területére korlátozódtak, néha távolabbi párhuzamok után kellett tekintenem. Példáimat elsősorban az antikvitásból vettem, egyes esetekben a középkorig mentem el egy-egy részlet továbbélését vizsgálva. Utam visszafelé egyre mélyebben vitt a múltba, amíg elérkeztem – a paleolitikumhoz. Éppen ezeknek a játékoknak az eredetét sikerült egyenesen az őskorig visszavezetni.

Tanulmányom felosztásánál, minthogy nem kronológiai sorrendet követtem, lehetnek átfedések. Teljességre nem törekedhettem, és tudom, hogy még sok a megoldatlan probléma.

Először valószínűtlennek látszott, hogy az emlegetett ókori pásztoroknál évtízezedekkel, sőt -százezedekkel korábban élt barlanglakó „ősember” már geometriai figurákat vésett a barlangok falaiba, behatolt a matematika, geometria, csillagászat rejtelmeibe, de kiderült, hogy nem az őskor embere tudott keveset, hanem mi tudunk keveset – azt is rosszul – róla. Az evolúciós elmélet egyoldalú alkalmazásával, összefüggéseikből kiragadott recens „párhuzamokkal” filozófusok, pszichológusok, régészek összeeskábáltak egy képet valamiféle primitív, prelogikus, félállati ősemberről. Amely jelenségek aztán nem illettek ebbe a Prokrusztész-ágyba, azokat legjobb esetben agyonhallgatták. Vagy fél évszázada azonban egy szakmai konferencián Nougier professzor kijelentette: „Száműznünk kell az ősi kliséket, és szükséges, hogy helyükre új gondolatokat helyezzünk.”

„Ezt az új látásmódot csak a modern kutatás minden ágának együttműködésével lehet elsajátítani. Nem volna szabad előfordulnia annak, hogy az őstörténet-kutatás például olyan pszichológiai feltételezésekre hivatkozzék, amelyeket a szaktudomány hamisaknak ismert fel, vagy olyan etnográfiai analógiákra támaszkodjék, amelyeket a szaktudomány kereken tagad. Csak ha minden hangot meghallgatunk, sikerül talán minden szál egybefonásával múltunkat olyan színben látni, amely megfelel a mai kutatásnak” – teszi hozzá Marie E. P. König.

Vagy ötven éve régészek, őstörténészek, csillagászok mint Karel Absolon, André Leroi-Gourhan, Alexander Marshack, a fent említett Marie König, Gerald S. Hawkins, Fred Hoyle és mások komplex kutatási módszereket használva egészen más képet kezdtek vázolni a kőkor emberéről, mint a tudósok előző generációja. Meg kell mondanunk, hogy a más-más oldalról való megközelítés nem áll össze egységes képpé, a kutatók korántsem egyeznek mindenben egymással. Az azonban biztos, hogy képünk az őskor emberéről megváltozott. A „primitív”, „prelogikus” ősember helyett már a neandervölgyi emberben

is *Homo sapiens*t tisztelhetünk, aki meg akarta találni a helyét a Térben és az Időben, és akinek legfőbb problémája nem az állati szinten való lét- és fajfenntartás volt, hanem az, hogy nem akart belenyugodni halálába, át akarta menteni életét, és ehhez az égitestekről vett példát. A rá váró jövőt is tudni akarta, a Sors megkérdezését pedig a játékra bízta. Minthogy az ember, mint azt Huizinga megállapította, *homo ludens*, létfontosságú problémáit is játék segítségével igyekezett megoldani.

Úgy tűnik, az ősi idők embere átélte a játékot, és átjátszotta az életet.

I. A TÉR

Ha a legtöbb, ma is játszott táblás játék paralelogram formájának eredetét keressük, a barlangok világába kell ereszkednünk.

A második világháború idején az Île-de-France területén, a fontainebleau-i erdő egy sziklás vidékén taktikai okokból felégették a bozótot. Különös formájú, emberfejet, állatfigurákat utánozó hatalmas sziklák váltak láthatóvá, amelyek még a ma emberét is lenyűgözik. Több közülük barlangvilágot rejt belsejében. Van ezek között kis átmérőjű, mély üreg, amelynek mélyéről, akár egy kútból feltekintve, nappal is látni lehet a csillagokat. A kanyargós járatokat – amelyekbe odáig csak néha merészkedett egy-két kalandvágyó kamasz vagy elszánt barlangkutató – most alaposan átvizsgálták, és újabbakat meg újabbakat fedeztek fel. Jelenleg mintegy kétezer lelőhelyről tudunk itt.

Nem a francia és spanyol barlangokból ismert, megkapó szépségű és erejű állatrajzokra bukkantak, hanem geometrikus ábrákra, egyenes vonalak által felosztott síkidomokra, paralelogrammákra és körökre, csészeszerű mélyedésekre. A talaj átkutatásakor talált köeszközök alapján kiderült, hogy már az alsó paleolitikumban is járt erre ember. Az utolsó véset – a krisztogram.



Krisztogram a Dame Jouanne sziklavilág Fej-barlangjában

A kereszténységgel a barlangok kultikus szerepe megszűnt, addig azonban nem évezredekig, hanem évtízezredekig, sőt százezredekig rendszeresen látogatták e tereket kisebb embercsoportok. Ők vésték a falakba ezeket az ábrákat, mélyítették időtlen időkön át, és újabbakat és újabbakat is karcoltak a kőbe. A datálás éppen a hosszú időkön át folytatott mélyítések miatt nehéz. Egyes helyeken a vésetek vizsgálatából lehet következtetni arra, milyen köeszközzel alakították ki ezeket. Szerencsés esetben egy-egy beszakadt barlangmennyezet alatt egy bizonyos állapot rögzült. A sziklarajzok tanulmányozásától a régészek nem vártak látványos eredményt. Legfeljebb azt a megállapítást tették, hogy a lelőhelyek emberi lakóhelyül sohasem szolgáltak, kultuszbarlangok lehettek. De mi lehetett a vonzerejük ezeknek a barlangoknak, a falaikat borító geometrikus ábráknak, hogy ilyen példátlan kontinuitással látogassák őket?

Szakmai körökben a fontainebleau-i barlangvilág véseteit agyonhallgatták, ezeket nem magyarázhatták az állatfestményekhez hasonlóan a „vadászmágia” varázsszóval. Pedig ezeket a barlangokat hamarabb kezdte felkeresni az ember, mint Altamira vagy Lascaux földalatti járatait, tehát megdőlt az a feltevés is, hogy a paleolitikum emberének természetű, a mai embernek is műélvezetet nyújtó alkotásai váltak a neolitikum folyamán absztraktakká vagy szke-matikusakká – Fontainebleau sziklabarlangjainak vésetei megelőzik Altamirát, Les Eyzies-t, Lascaux-t és a többieket.

A választ Marie König német amatőr barlangkutató adta meg. Alapos néprajzi, vallástörténeti, pszichológiai tanulmányok után állt elő elméletével. Felfedezéseinek sokáig nem volt méltó visszhangja. Franciaországban ugyan elismerésre talált mint barlangkutató, hiszen német és nő létére egy újonnan feltárt barlangot róla neveztek el. Szakmai körökben nehezebben ment az áttörés, a szakemberek általában bizalmatlanul fogadnak minden meghökkentő elméletet, minden „új embert”, különösen ha nem tartozik a céh-beliek közé. Tudjuk, óriási jelentőségű eredményeket felmutató kutatóknak is a fejükhöz vágják, hogy „amatőrök”. De Marie König bizonyított – egyike azoknak, akik „rehabilitálták” a primitív, prelogikus lénynek minősített őskőkori embert.

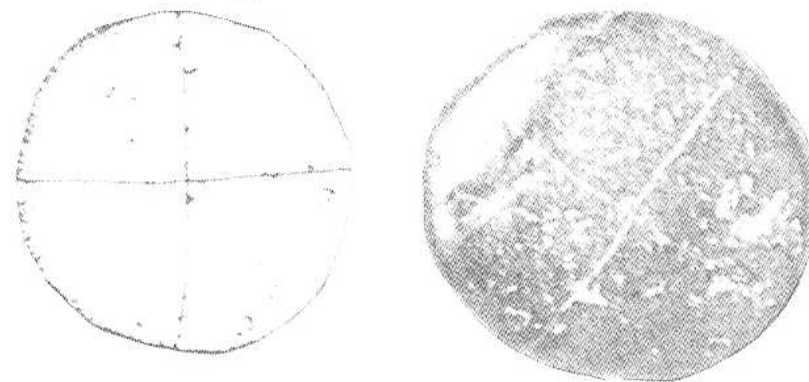
A táblás játékok múltjának megismeréséhez is a komplex kutatásokon alapuló



Sakktábla-minta a Villetard barlangból

új szemléletmódjára volt szükség. A barlangokba bevéssett mértani ábrák nem unatkozó ősemberek művei voltak, de szimbólumok, és azóta is, ha táblás játékkal szórakozunk, szimbólumokon játszunk.

A geometriai figurákban König annak az embernek a törekvését látja megtestesülni, aki a körülötte lévő világot rendezi, és ott megtalálja a helyét.¹ A legrégibb bizonyítékát annak, hogy már a közép-paleolitikum embere is rendezni kívánta világát, a Káoszból Kozmoszt kívánt teremteni, Vértes László tatai felfedezésében találja meg. A magyar ősrégész itt hiteles travertin-rétegben különleges nummulites-kövéltre bukkant. Az egysejtű megkövesedett vázának egyik oldalát valaki tovább kerekítette, lecsiszolta, és bele nagy precizitással két egyenest vésett, amelyek a központban derékszögben szelik egymást. Vértes felismerte, hogy ez az apró, pénzszerű kis tárgy gyökeresen megváltoztatja elképzeléseinket a neandervölgyi emberről.



A tatai nummulites a neandervölgyi ember által belekarcolt vonalkereszttel

„...a jóformán mértanilag pontos derékszög megjelenése [...] Hogy milyen messzemenő következményei lehettek a derékszög, a függőleges vonal ismeretének egy annyira primitívnek tartott emberfaj esetében, mint amilyen a tatai kultúra hordozója lehetett, aki feltehetően a palaeoanthroposok közé tartozott, az nagyon elgondolkoztató. A derékszög feltételezi az égtájak pontos ismeretét (és alkalmazásukat), talán egy bizonyos építési készséget is. Mindenesetre olyan absztraháló képességre, és olyan szellemi színvonalra vall, amelyről nem szabad elfeledkeznünk, ha képet akarunk kapni a moustéri-lelőhelyeken megfigyelt jelenségekről.”²

König a tatai amulett keletkezését az emberiség csillagórái közé sorolja – ezzel az Ember megtalálta az első biztos pontot a Mindenségben.

„A kelet-nyugati világtengely, amely kétfelé vágta a világot, a csillagok megfigyeléséből adódott. Azonban az már tisztán a gondolkodás eredménye volt, ahogyan az ember megtalálta a legnagyobb világrendet, a négyfelé osztást, és annak kifejezését a vonalkeresztben. Feltételezi a vonal rendezői elvét [...] Teremtő ötlet ez, amelynek segítségével megtalálható lett a rendezett világ minden időre kötelező érvényű alapstruktúrája [...] a Világ középpontot kapott: a két világtengely metszéspontját. Innen indult ki a négy égtáj, és végződött a négy sarokpontban, a metszéspontban pedig négy derékszöget alkotott [...] A négyes struktúra képe [...] nem a szerves növekedésből eredt, hanem egy fogalomalkotó gondolkozásból született.”³

Nem állíthatjuk, hogy ez a felismerés pontosan a nummulites-amulett keletkezésének idején és éppen Tata mellett ment végbe, hiszen réges-régen gyakorolhatta már az ember a kezét – és különösképpen az agyát – a földbe karcolt egyeneseken, amelyeket egy másik egyenessel szelt át. Sok kísérlet semmisülhetett meg, ám az emberben ősrégi az a vágy is, hogy felfedezéseit megörökítse. Tatán tehát közszerzámmal és nem kis fáradsággal kövületbe véste a metsző egyeneseket, és róttá időtlen időközön át a barlangok mélyébe szimbólumait is, nehezen megközelíthető, de a pusztulástól védett helyekre. A tatái nummulites mindenesetre fordulópontot jelentett az ember történetében. A neandervölgyi ember „feltalálta” a négyszöget. Halottait is négyszögletű sírba temette...

A vallástörténész Mircea Eliade, más oldalról megközelítve a kérdést, így ír:

„Két lábon állni csak éber állapotban lehet. A függőleges helyzetnek köszönhető, hogy a tér immár az előember számára még elérhetetlen struktúrába szerveződik: egy központi fönt–lent tengelyhez képest négy vízszintes irányba. A központ körül orientált tér élménye magyarázza a területek, agglomerációk és lakhelyek felosztását, tagolását és kozmologikus szimbiózisát [...]

A nagyon lassú technológiai haladás nem jelenti az intelligencia ugyanilyen lassú fejlődését. Tudjuk, hogy az elmúlt két évszázadban a technológia rendkívüli fejlődése nem jelenik meg a nyugati ember intelligenciájának hasonló fejlődéseként.”⁴

Valami nagyon fontos kezdődött el tehát a körbe rajzolt kereszt, a világtájak felfedezésével.

A fontainebleau-i erdő barlangainak sziklarajzai között is találunk körbe – vagy félgömb alakú, bemélyített tálcakába – rajzolt keresztet. Ha az átlók végeit egyenesekkel kötjük össze, végbemegy „a kör négyszögesítése”. A vésett négyzetek a körtől függetlenül is megjelennek, az átlókereszthez még az oldalak felezőpontjára merőleges egyeneseket karcolnak, amelyek nyolc részre oszt-

ják a négyzetet, és az angol lobogóhoz, a Union Jackhez hasonló ábrát adnak. Feltűnnek a háló- vagy sakktábla-minták is. Ott találjuk a kőfalakon a malomábrát is, mégpedig függőleges falakon, ahol legfeljebb a legyek malmozhattak volna. Tehát az őskorban már feltűnnek mindazok a síkidomok, amelyeket jätéktáblaként ismerünk. Megtaláljuk őket az ember korai története folyamán időben és térben egymástól nagyon távol.⁵

Alább látni fogjuk, hogy a barlangokban elkezdődött gondolkodási folyamat milyen nagy szerepet játszott az ember életében, de azt is, hogy a kultuszbarlangokban – mind a természetű állatképekkel díszítettekben, mind a geometrikus ábrákkal televesettekben – beavatási rítusok folytak. Mégis már most megkérdezzük: hogyan lehetséges az, hogy a fontainebleau-i barlangokat sok ezer, sok tízezer, sőt százezer éven át látogatta egy-egy fiatalokból álló (erről a lábnyomok vallanak) kis csoport, azzal a szándékkal, hogy egyéb rítusok – tánc stb. – mellett újra meg újra mélyítse a geometrikus ábrákat? Elgondolni sem tudjuk, mi mehetett végbe a vésetek megkezdése és befejezése közötti időközben a barlangokon kívüli világban: klímaváltozás, katasztrófák, kataklizmák, az állatvilág kicserélődése; a környéken lakó embercsoportokat mások váltották fel, békés vagy erőszakos módon. Várkonyi Nándor hatalmas ismeretanyagot tett hozzáférhetővé abból, amit a „történelem előtti időkről” tartott a régi ember, Atlantisz pusztulásáról és annak hatásairól például, de ő sem tud teljes képet rajzolni egy bizonyos, meghatározott időre vagy területre.⁶

Nyilvánvaló, hogy a barlangokat nemcsak a közvetlen környéken letelepült emberek látogatták, de rejtély, hogyan őrződött meg a látogatások szükségessége ilyen, számunkra alig belátható időn keresztül, hogyan hagyományozhatták ezt, és miért tartották olyan fontosnak a mértani ábrák vésését, időtlen időközön át gyakorolt mélyítését.

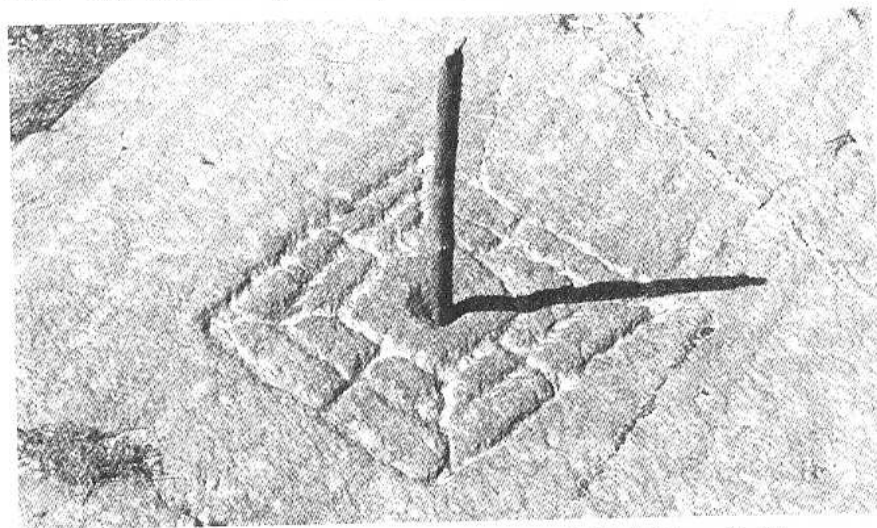
Új nézőpontot adnak az Izraelben működő Feuerstein doktor „agytornagyakorlatai”.⁷ Az idős pszichológus páratlan sikereket ért el szellemi fogyatékos vagy agysérült gyermekek, fiatalok gyógyítása terén. Reménytelennek tartott eseteknél, a Down-kór kezelésében is bámulatos eredményeket mutathatott fel. Olyan fiatalok is, akik addig csak összefüggéstelen szavakkal kommunikáltak, megtanultak nemcsak érthetően beszélni, de írni-olvasni is, a számtani alapműveletekkel is megismerkedtek, eljutottak az absztrakt gondolkodáshoz, és immár nemcsak gépies fizikai munkát tudtak végezni, sőt képesek lettek önálló életvitelre is. A doktor módszere egészen sajátos: egy papírlapra pontokat rajzol, a négyszög négy vagy a háromszög három sarkát adja meg. A gyermekeknek meg kell húzniuk a pontokat összekötő egyeneseket, a „pontok szervezésével” kezdődik az agytorna. Egyre nehezebb feladatokat kapnak, amelyek az elemző- és szervezőképességet fejlesztik, és elősegítik az elvont gondolkodást. Feuerstein doktor szerint még a sérült agy is képes regenerálódásra.

A doktor módszerével az ép agy teljesítményét is lehet növelni, erről vállalatok dolgozói számára tartott kurzusok is tanúskodnak. Braziliának Bahia államában a középiskolákban a Feuerstein-kurzus része a tantervnek.

Nem értek az emberi agy működéséhez, de nagyon szeretném egy agyspecialista véleményét hallani arról, hogy a paralelogrammák rajzolása hogyan hat az emberi agyra. Lehetséges, hogy a francia barlangok őskori látogatóinak értelmi képességeire is ilyen hatással volt a mértani figurák sok ezer éven át végzett mélyítése? Egy-egy szűk csoport járhatott ezekbe a kultuszbarlangokba folyamatosan. Az, hogy értelmileg fejlettebbek lettek népük átlagos színvonalánál, vezetésre alkalmasabbá tette őket mint tudós papokat? A testi erőfölény fejlesztésénél nagyobb szerepe lehetett az őskori Feuerstein-féle agytornának.

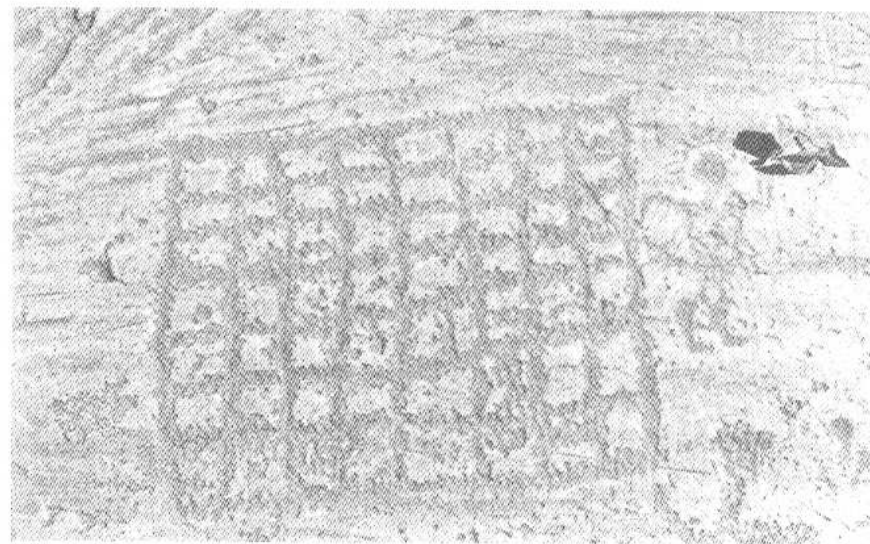
Még nagyon sok mindent nem tudunk magunkról sem, nemhogy őseinkről, de ma már nagyobb tisztelettel nézünk az előttünk jártakra. Ha nem lettek volna logikus lények, mi sem váltunk volna azokká – ha ugyan már régen nem pusztult volna ki az emberi faj, akár a sauruszok.

Ezek a csodálatos körök, háromszögek és paralelogrammák, szent szimbólumok, majd játéktáblák a barlangokon kívül is előfordulnak szabad ég alatti sziklarajzokon. Az Alpokban több helyen bukkanunk malomábrákra lapos sziklákön. Ha ferde a sík, biztosan nem malomnak készültek. Egyiküknek, amely vízszintes kőlapba van vésvé, egy mélyedés van a közepén, amelybe botocskát lehet szúrni. Kőkori napóra? Akad olyan is, amelyiken malomjátékot lehet játszani – meg is teszik még ma is a pásztorgyerekek.⁸



Szabad ég alatt, sziklatapon álló malomábra, közepén lyukkal (Brixen, Svájc)

Híres kultuszhely az észak-itáliai Camun-völgy (Valcamonica) hatalmas, külszíni sziklalapokkal, amelyekbe a neolitikumtól a kelta korig vésték az ábrákat. Itt a geometrikus ábrák – malomábrák, háló-, illetve sakktábla-minták – mellett ember- és állatábrázolások is előfordulnak. A Capo di Pontében rendszeresen tartott szimpóziumokon a helyi emlékek tárgyalásán kívül a Föld más részein talált sziklarajzokkal is foglalkoznak.



Hálóminta ferde kőlapon (Valcamonia, Észak-Olaszország)

A skandináviai sziklarajzok a bronzkorban keletkeztek, ezek már részben más szimbólumokat, állat- és emberfigurákat is mutatnak. A táblás játékok szimbólumaival ezeknél nemigen találni kapcsolatokat. Azonos mértani ábrákkal, vonalkeresztekkel, osztott négyzetekkel, hálómintákkal azonban máshol nagyon sok helyen találkozunk, kőbe, fába faragva, kerámiára festve.

A mértani ábrák – szimbólumok – továbbélnek a játéktáblákön is.

Az őskori idomok közül leghosszabb ideig tartja magát, és a legnagyobb területen terjedt el az említett malomjáték ábrája, a három egymásba skatulyázott négyzet. Guénon szerint az iniciáció szimbóluma, a beavatandónak a legbelső négyzetbe kell behatolnia.⁹ A Világrendet jelképezi, és egyben a világ fölötti hatalmat is. A szimbólumoknak mindig volt amulett-talizmán szerepük is – ezt már a taiti nummulitesnél láttuk. Erre vall az is, hogy a Sutton Hoo-i kenotáfium fejedelmének arany övcsatján malomfigura látható. Legmeggyőzőbb bizonyíték Nagy Károly aacheni márványtrónja, amelybe malomábra van belevésve, mégpedig nem az ülésbe, hanem az oldalfalba, ami kizárja, hogy egy profán

ember valamikor játéktáblának akarta volna használni a császári trónt. Nagy Károly azonban – szimbolikusan – *ült* a hatalom jelképén, a malomábrán, a németben pedig a *besitzen* = 'birtokolni' szó a *sitzen*-ből = 'ülni' származik. Amin ülök, az a birtokban is van. Ha azonban középkori templomok kövezetén látunk bekarcolt malomábrákat, azokon feltételezhetően ministránsgyerekek játszottak.¹⁰

A szent szimbólum profanizálódásának ez a folyamata az antik Rómában már korábban végbement. A nagyvárosok tereinek kövezetében, a légiós táborok területén mindenütt találunk egyértelműen játékra használt malomábrákat.

Játékra szolgált a budai Vár kövébe vésett malomábra is. Hogy ez a játék a középkorban milyen széles körben el volt terjedve, arra az mutat, hogy középkori magyar templomok tégláiban találunk malomábrákat, amelyeket még az égetés előtt karcoltak be az építómunkások. A középkorban a malomjátékot a szegények sakkjának nevezték... Böles Alfonz király nevezetes játékciklopédiájában természetesen a malom is szerepel. Az ott ismertetett táblás játékok túlnyomó része keleti eredetű, de mint láttuk, a malomnak igen mély gyökerei vannak Európában is. Alfonznál is a közrendű emberek játéka. Elterjedtségének egyik oka az, hogy nagyon egyszerű volt előállítani: földbe karcolt, fába vésett táblán kavicsokkal játszhatták. Ezért volt népszerű játék börtönökben is. Hogy földbe karcolt táblán élő emberek is járták, táncolták el, arra nem kisebb tanúnk van, mint Shakespeare. A *Szentivánéji álomban* azt panaszojják, hogy az Oberon és Titánia közötti házastársi haragszomrád következményét az emberek is megszenvedik, elomlik az időjárás, és – Arany János fordításában – „iszap borítja a pásztor-tekét”. Az eredetiben „*nine men's morris*” áll, ez pedig nem más, mint a malomjáték, tehát a mesebeli athéni – voltaképpen angol – pásztorok a színmű keletkezésekor nem kugliztak a szabadban, hanem a bekarcolt négyzeteken malmoztak eleven bábuként. Az élő „bábukkal” való játékkal másutt is találkozunk, mint alább még említésre kerül: labirintus-járásnál, -lovaglásnál, de a gyerekek ugróiskolájánál is. Egy német kisvárosban, Ströbeckben máig fennmaradt az az ősi szokás, amelyet egy középkori eseményből származtatnak, hogy iskolás gyerekek szabadtéri sakkjátékot lépnek. Lehetséges, hogy a népszerű táblás játék, a sakk csak később lépett egy ősből, lokális játék helyébe. Az ősidőkben ilyen lépett, ugrált, táncolt játékok minden bizonnyal általánosak voltak.

A szent szimbólum szórakoztató társasjátékba különböző helyeken, különböző időkben mehetett át. Hogy valaha praktikus célja is lett volna a malomtáblának, arról nem tudunk – bár Plátón szerint Atlantisz városa egy nagy malomtábla, amelynek egyes részeit csatornák választják el egymástól, tehát építkezésnél alaprajzul szolgálhatott a malom rajza.

A barlangi vésetek gyakran ábrázolnak olyan négyzeteket, amelyekbe az átlókon kívül az alap felezőpontjára derékszögben emelt egyenesek is be vannak húzva, s így az ábra az angol lobogót, a Union Jacket mutatja. Ez a figura is



Négyzet álló és átlós kereszttel, Union Jack ábra (a Trou du Sarrazin barlangból)

Union Jack ábra (a Roche au Diable barlangból)



Kelta sztatét, Union Jack mintával (Bretagne)

szolgált játéktáblául, például az ostromjátékot játsszák az ebből képzett táblán. Szerepel Böles Alfonznál is, ő valószínűleg arab forrásaiból vette. Az arabokhoz bizonyára a Távol-Keletről jutott, a mongoloknál ugyanis nagyon népszerű játék volt, kungszer néven.¹¹ Ennek ábráját is megtaláljuk a budai Vár köveibe vésvé. Ostromjátékként kartonpapír-táblán a 20. századig él, és bár maga a játékmező az ősi geometrikus alakzatot mutatja, a litografált tábla szélein a grafikai ábrázolásban látható csatajelenetek legtöbbször az aktuális eseményeket követik, például a porosz-francia háborút. (Néha a grafikus elképzelései meglehetősen bizarrak, például amikor lengyel ulánusok harcolnak kuruc vitézek ellen.) A játék angol neve „róka és a libák”, de vannak más elnevezései is; többek között Ceylonban és Mexikóban is játsszák.

Gyakran találkozunk a paleolitikumban a sziklavéseteken háló-, illetve sakk-tábla-mintával, amikor még nem játszottak sakkot, sőt hálót sem valószínű hogy kötöttek volna. A brassempouy-i női fejecske „fejkendője” is ilyen „kockás”. Mezopotámiai szövegekből tudjuk, hogy a háló a hatalmat jelentette – ebben a korban már biztosan ismerték a halászhálót, és arról is értesülünk, hogy kálmuslevélből font, kockás mintájú játéktáblán is játszottak. A görögöknél az ország – sőt az egész világ – középpontjának tartott szent követ, az *omfaloszt* hálómintásnak ábrázolják görög pénzekben. Mindenesetre a sakk jelenleg a legelterjedtebb táblás játék a párviadal típusú játékok között. A Fehér és a Fekete, a Jó és a Rossz küzdelme nyilvánul meg rajta. Egy arab legenda szerint a világ teremtésekor Isten játszott rajta a Sátánnal. Sakktábla-típusú a Halma táblája is. Bár ez a játék mostani formájában száz évnél nem sokkal régibb, de van egy jellegzetesége, amely régi vonást őriz. A játékosok átgorthatják egymás figuráit. Fred Hoyle, a neves brit csillagász ezt a játékszabályt az újkőkori ember naptár-számítására vezeti vissza.¹²

Sakktáblán játsszák a dámát is, amely a sakk egyszerűsített formája. Mint a legtöbb táblásjáték, ez is Keletről jött, és nevét nem azért kapta, mert hölgyek játszották, hanem az egyik figura a királynő vagy dáma volt. Több változatban is ismeretes, legnépszerűbb a lengyel dáma.

Szeretném hangsúlyozni, hogy a jelenlegi játékszabályok nem biztos hogy azonosak az eredetiekkel, és hogy azonos táblán is többféle játékot lehet játszani.

Ezek tehát azok az legősibb ábrák, amelyeket sziklarajzokként ismertünk meg, és amelyekben, miután játékká alakultak, úgyszólván máig játszanak. A geometrikus ábráknak, a körnek, háromszögnek, négyzetnek azonban nagyobb szerepük volt a régiek életében, mint az, hogy játszhattak rajtuk – még ha jósló vagy mágikus játékokat is. A Tér rendezése, az abba való beilleszkedés egész életükre kihatott. A mezopotámiai, Indus-völgyi ősi kultúrák ház-, város- és csatornaépítkezésénél a négyzetes rendezésnek gyakorlati előnyei is vannak, de az archaikus ember életében az elméletnek, az ideának akkora vagy még nagyobb jelentősége volt, mint a gyakorlatnak.

A világ „rendezésével”, amely már Tatán megkezdődött, az ember a saját biztos helyét kereste meg a világmindenségben. A rendezett tér, a Kozmosz fogalma sok archaikus közösség gondolatában megjelenik. Kör alakúnak képzelik el a rendezett világot az ázsiai, sztyeppe népek és az észak-amerikai indiánok, akiknek szabad, nyílt vidéken zajlott az élete – kerek az ég mindenfelé –, és ennek megfelelően sátraik is kerek. Másutt a négyzetes kozmosz eszméje uralkodott. A kínai feljegyzések igen ősi elképzeléseket rögzítenek. A Világ náluk négyzet alakú, a Mennyboltozat félgömb, amelynek vetülete a kör. Háromdimenziós elképzelésben: négyzet alaprajzú kocsi, fölötte félgömb formá-

jú ernyő. A rendezett világon kívül – amely alatt Kínát kell érteni – csak a káosz van.

A kupola – a kör alakú, lapos földre boruló ég-félgömb megfelelője – gyakran szerepel mind a keleti, mind a keresztény szenthelyek építkezésében.¹³

A négy égtáj a rendezett világot jelentette, amelyben biztonságban lehetett az ember, amelynek birtoklása a hatalom bírása volt. A mezopotámiai város-királyok azt hirdetik magukról, hogy kezükben van a négy égtáj.

Az egyiptomi uralkodóknak hatalmuk átvételekor a mezőn a négy égtáj felé kellett futniuk.

Ez az elképzelés az újkorban is fennmaradt valamiféle formában. A magyar királyok koronázásukkor – utoljára 1916-ban – lóháton felmentek arra a mesterseges dombocskára, amely a Világ Közepét, a Világhegyet jelképezte –, és ott a türk szokásnak megfelelően kardjukkal sújtottak a négy világtáj felé.

Egy orosz varázsimá így szól: „Én, Isten szolgálója a szép hajnalban álltam, és megmosdottam a reggeli harmatban, tiszta ruhát öltöttem, ajtóról-ajtóra mentem egyik házból a másikba, a tiszta mezőre. A tiszta mezőn meghajoltam mind a négy oldalra.”

A halászkövek mind a négy égtáj felé imádkoznak, széllel szemben.¹⁴

A négyzet alakú kozmosz gondolatát már a paleolitikumban megalkotta az ember, amikor a körbe rajzolt kereszt négy végét összekötötte. Nemcsak a négy sarka fontos azonban a négyzetnek, hanem a közepe is, amely az átlók találkozásában fekszik.¹⁵

Guénon szerint a Központ minden dolog keletkezési helye, kiindulópontja. Nincs formája, kiterjedése, tehát láthatatlan, és ezért az egyedüli kép, amelyet adni lehet az ősi Egységnek. Ennek a kisugárzásából keletkezett minden... A központ az Ős-ok, a tiszta Létezés, és a tér, amelyet sugárzásával betölt, nem más, mint maga a sugárzás (a Genézis *Fiat lux*), és amely nélkül a tér nem létezhetne. A Világ a szó legáltalánosabb értelmében... Az idea legegyszerűbb ábrázolása a pont a kör közepén. A pont az Ős-ok jelképe, a kör a Világé. Lehetetlen alkalmazásának eredetére valami kiindulópontot meghatározni az időben. „*A pontot a kör közepén úgy is értelmezték, mégpedig nagyon régi időkben, mint a nap egyik alakját, mert ez valóban a fizikai rendben a Központ, vagy »a Világ Szíve« – a nap szokásos asztrológiai és asztronómiai jele.*” Bár ezt a jelet a régészek csak napként értelmezik, valójában hatalmas és mély értelme van. „*A Nap, minden ősi hagyomány szempontjából, maga is csak szimbólum, a Világ valódi Központjává, amely az isteni Ős-ok. [...] Két derékszögű átmérő alakít egy keresztet ennek a körnek a közepén – amely a kinyilatkoztatások körének képe. [...] ez a Dolgok kereke, »az élet kereke«*” (India). Az egyensúly maga különben nem más, mint az Őselv megnyilatkozásának, abszolút mozdulatlanságának visszatükröződése. „*A kör kerülete állandó mozgásban van a központja körül,*

amely egyedül nem vesz részt ebben a mozgásban [...] ez az egyetlen pont, amely mozdulatlan [...] A Központ mozdulatlansága az örökkévalóságnak, az arisztotelészi »mozdulatlan mozgatonak« képmása.”¹⁶

Vajon nem a tatai *nummulites* a Guénon által keresett kiindulópont?

Ha elfogadjuk a fentieket, a táblás játékokat is egészen más megvilágításban látjuk, mint eddig.

Az ember a Középre – a kozmosz centrumába vagy egy kis mikrokozmosz közepére – állva tud érintkezni az égi és földalatti erőkkel. Különös kettősség mutatkozik meg a Világ Közepének elképzelésében. Van egy „abszolút” közép is, ezt Kína, Görögország, Írország stb. középpontja, amely az uralkodó palotája, egy templom, egy szent kö (omfalosz, Lia fail), és minden ember a Világ közepébe állíthatja magát. Ha megkérdezik az ír embertől, hol a világ közepe, azt feleli: ahol állok.¹⁷ Ezt a választ adta régebben a magyar parasztember is: aho-vá a botomat szúrom. Minden sátor, kunyhó, ház közepe egy kis világgözép is, mert innen lehet összeköttetésbe lépni a Sarkcsillaggal. A sámán a sátorrudon mászik fel a füstlyukig – vagyis tulajdonképpen a Sarkcsillagig. A magyarok égjégő fája is ezt a képzetet tükrözi.¹⁸

A mai ember is a központba állítja magát, ezt a központot abszolútnak tartja, és már nem néz fel az égre.

A Középen van sok elképzelés szerint a Világhegy. Ennek másai a mezopotámiai zikkuratok, a sztupák és a szent zarándoktemplomok, mint Badrul-budur, B’sam Ras és a többiek.¹⁹ A sikábrák és a nekik megfelelő háromdimenziós tesztek felcserélhetők. A mandala nemcsak szimbolizálja a Világot, de egyértékű azzal.²⁰

Kína neve „a Közép Birodalma” – és nem Középbirodalom, amely kronológiai fogalom. Kínának, a Világ Közepének is van közepe, s itt van az uralkodó székhelye.²¹

A kínai uralkodónak minden évben körül kell járnia országát, mind a négy sarkon megállnia, végül a Középen, a Naptárházban (Ming-t’ang) megpihennie. A mikrokozmosz és makrokozmosz felcserélhetőségének elképzelésével ez végbemehetett egy szent épület körül, de egy játéktáblán is, amely szintén szent tér. A biztonságot nyújtó Középre vetett hit egészen sajátosan befolyásolta a kínai gondolkodást. A Hszin-dinasztiából származott Vang Mang császár, amikor az ellenség palotáját ostromolta, és a külső épületek már lángoltak, a középben levő gyékényre húzódott, mondván: „Az Ég varázslatos erőt adott nekem, mit árthatnak a Han harcosai?”²²

Tudjuk azt is, hogy nemcsak Kína volt *elvben* négyzet alakú, de Írország is. A Zöld szigetnek négy tartománya van, az ötödik, Meath (Mide), a Közép, nem kiterjedt terület, hanem szakrális központ.²³ A makrokozmosz és a mikrokozmosz összefüggését bizonyítja az is, hogy Írországot a brandubb-játéktábla

mikrokozmoszához hasonlítják.²⁴ Az írek nagyon szerették a táblás játékokat, játszották őket szerencsejátékként, de a sorsdöntő játszásnak is megmaradt az emléke az irodalomban. A fidehell-táblákon játszott játékot a királyok játéknak nevezik, feltalálását Lug istennek tulajdonítják. Az ír irodalomban olyan ezüst táblák szerepelnek, amelyeknek négy sarka aranyból van, a közepük drágakö. Egy ír lópán feltárt játéktáblán is hangsúlyos a négy sarok, legdíszesebb a közép. Nem aranyból-ezüstből készült, mint mondabeli rokonai, csak tiszafából.²⁵

A négyzetes világelképzelést hívó népeknél a világhegyet – a Meru-hegyet – nemcsak a zarándoktemplom, zikkurat, sztupa helyettesítheti, hanem a Világtengely: a nomád népeknél a sátorrúd, de az azt helyettesítő lándzsa is, máshol a falloszt szimbolizáló kúp alakú kő is, az ír Fál, egy oszlop vagy a görög *omfalosz* (köldökkő) is.²⁶

Természetes, hogy az összefüggések, tanácsok helye, a jóslatkérésre kijelölt tér, a szabadtéri szentélyek és a templomok is tükrözték a világgépet. Ezek kijelölésénél azonban megtaláljuk a négyzetes forma mellett a kereket is, amely az előbbinél még ősbib.²⁷ A középkori keresztény templomoknál is természetesen megvan a szent tér szimbolikája.²⁸

Ahol az antik kultúrákban négyzetes alaprajzú házakkal, templomokkal, háló-beosztású városokkal találkozunk, tudhatjuk: megtervezésüknél, felépítésüknél nem a praktikus szempontok döntöttek, hanem a szent térről vallott elképzelés. Ha egy város ideális alaprajza négyzetes, ez a virtuális forma legyőzi a praktikus szempontokat. Az etruszk mintára tervezett római tábor beosztása nem praktikus szempontok szerint történt, hogy úgymond a katona éjszaka felébredve is tájékozódni tudjon. Nos, a régi időkben jobban kifejlődött az emberek sőtétben való tájékozódó képessége, és a római katona nem hasonlított a Cilike-regényekben szereplő Pepi úrfihoz, aki csak a kályhától tudott elindulni a táncban. Már az is, hogy a római táborverés – etruszk mintára – lázas sietséggel történt, arra mutat, hogy a szimbolikus védelem volt a döntő szempont. A szabályos négyzethálóban való tervezés elvének ellentmond az a tény, hogy a korai etruszk városok felépítése nem követi a kívánatos négyzetes formákat, csak a késői telepítésekénél – mint Marzabotto – találunk háló-beosztást. Nem szabad azonban elfelejtenünk, hogy Itália a koraetruszk időkben nagy klímaváltozáson ment át, amit posztglaciális klímazuhanásnak nevezünk. A speciális talajviszonyok és a rengeteg csapadék miatt nem lehetett a völgyekben szép saktábla-beosztású utcákat építeni, a városoknak fel kellett kúszniuk a domboldalakra, az utakat pedig a sziklás hegyoldalakba vágták. Az etruszkok, ezek a csodálatos mérnökök alagsóvezéssel (cuniculi) tudták elérni a felesleges víz elvezetését. A városok nem szabályszerű alakjával szemben biztosan létezett olyan köbe vé-

sett tervrajz, amely egy szabályos település képét mutatja, ez a való égi mása, és mint tudjuk, az elmélet és gyakorlat ütközésénél mindig az előbbi volt döntő.²⁹

Az etruszkok nagy mérnöki tudása véleményem szerint bizonyíték arra, hogy a nép egy determináns rétege Kis-Ázsiából származik. Mezopotámiában, az Indus-kultúrában már ötezer évvel ezelőtt négyzetes, hálószerű beosztás szerint épültek a városok. Róma alaprajza szabálytalan, a *Roma quadrata* kifejezés nem négyszögletű, hanem négy részre osztott Rómát jelent.³⁰

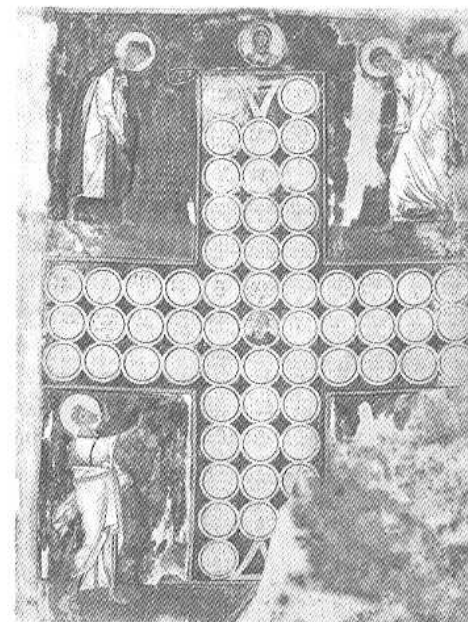
Az ősi elképzelésekből sok minden átkerült a keresztény világképbe. A középkori városok közepét egy kő jelölte, az ún. „kék kő”, amely néhány német városban ma is megtalálható.³¹ Minden középkori város mintáját Jeruzsálemtől veszi – nem a valós, a szabálytalan alaprajzú várostól, hanem annak égi másától, egy ideális „mennyei Jeruzsálemet” véve példaképnek.³²

Az oltárkö felszentelésekor a négy sarkat és a közepet jelölik meg a kereszt jelével, ez néha a márványköbe vésvé is fennmaradt. A középkori kolostorok négyzetes *chiostro*jának a közepén víz van – kút, medence. Itt láthatóvá lesz a három szint: a föld, az ég és a földalatti vizek szintje. Bár a középkori keresztény templomok túlnyomó része téglalap-alaprajzú, egy, „a főtenyelyben lévő Kereszt-oltárt és környezetét tekintik a templom középpontjának”.³³

Van a táblás játékoknak egy olyan csoportja, amely azon alapszik, hogy a bábuk négy oldalról, nehézségeket, veszélyt leküzdve, a biztonságot adó Közép felé törekszenek. Hogy mikor keletkeztek ezek a játékok, nem tudjuk az időben visszafelé nyomozva követni, de a mogul uralkodók Indiájában már nagyon népszerű lehetett. Akbar palotájának udvarán hosszú századokon át fennmaradt az a márványkőből rakott játéktábla, amelyen eleven bábok – különböző színű selyemruhákba öltözött fiatal rabszolganők – lépkedtek. A játék neve *pachisi*. Indiában ma is játsszák, csak nem márványköveken, hanem textilkendőn, amelyet összecsavarva könnyű szállítani. (Indiában sok táblás játékot játszanak szépen hímzett textil „játéktáblákon”).³⁴ A játékot, *patolli* néven, Közép-Amerikában is ismerik rituális játékként. Ez nem lehet véletlen egybeesés – tudjuk, hogy Amerikát az idők folyamán többször is érték ázsiai hatások.³⁵ Indiából, úgy tűnik, kelet és nyugat felé egyaránt áramlottak táblás játékok, a *pachisi* elterjedt Koreában is. Innen került a 19. század végén Nagy-Britanniába, és *ludo* néven kedvelt társasjáték lett belőle. Németországba 1920 táján vitték be. Első neve *Mensch, ärgere dich nicht* volt, későbbi kiadásokban a játékok *Eile mit Weile*, illetve *Wer zulezt lacht, lacht am besten* címen szerepelnek. A magyar kiadásokban a címek ezeknek a fordításai: *Ember, ne mérgelődj; Ne nevsz korán*, illetve *Ki nevet a végén*. A tábla hasonlít a mandalák egy típusához, amelyen a négyzetes játéklemező egy-egy oldaláról nyílik a bejárat a mező belsejébe. A játék leírását azért részletezem, mert a Közép fontosságát mutatja. A játéktábla

négy sarkán van a négy játékos négyszer négy, különféle színű bábuja, egy-egy azonos színű „várban” elhelyezve. (A patollinál az a különbség, hogy a kiindulás a középpontból van, és oda is térnek vissza a bábuk.) A figurák a kockavetésnek megfelelően mozognak a táblán. Bejutni csak úgy lehet, ha a játékos hatot dob: ekkor egy bábuja saját oldalának bejáratát kockájára áll. A cél: a mező kockáin a dobókocka eredményeinek megfelelően haladni és a végpontnál belépni egy védett, központi helyre. Amíg a bábuk a szabad mezőn mozognak, egy másik játékos, ha kockadobása alapján egy olyan mezőre lép, amelyen áll már egy játékosársának bábuja, azt kidobhatja. A bábu ekkor visszatér a várba, ahonnan csak újabb hatos dobás után léphet a játéklemezőre. Az nyer, akinek bábuja leghamarabb foglalnak helyet – mégpedig rendben – a saját védett területén, a Középben. A játékbeli veszedelmes életút és a biztonságos Közép elve ősi elképzelésekben gyökerezik, a kínai uralkodónak országa körüljárásával, s a Középben való megpihenésével analóg. Lefolyásában a kockák meghatározó szerepe mellett a játékos spekulációja is érvényesül, tehát két ősi tényező: a Sors és az ember küzd benne. Így gyermekek számára is alkalmas, családi társasjátéknak is kiváló, kellő izgalom is van benne. Ennek köszönheti ez az alapelgondolásában sokezer éves, felbukkanása óta is hosszú évszázadokat megélt táblás játék mai népszerűségét.

Hogy Európában a középkorban is játszották volna ezt a játékot, arra nincs bizonyíték, a Bölcs Alfonz által ismertetett táblás játékok között nem szerepel, az azonban elgondolkodtató, hogy a 10. század első felében keletkezett ún. Leo-Bibliában, amely az egyetlen fennmaradt illusztrált bizánci biblia, a tartalomjegyzék az ószövetségi 60 könyvvel és az Újszövetséggel, egyenlőszáru kereszt alakjába van rendezve. Az egyes könyvek címei kerek mezőcskében helyezkednek el, a kereszt közepén Krisztus képe, és a szárak végén még az ékalakzat is látható, amely a biztonságos Közép felé való bemenetet jelzi. A sarkakat az Ó- és Újszövetség két-két szereplője foglalja el.³⁶



A bizánci Leo-Biblia játéktábla alakú tartalomjegyzéke

Lehetséges, hogy a miniatúra egy valódi játéktáblára utal, és azt jelzi, hogy az Embernek az üdvtörténet állomásain át kell eljutnia a Szent Középre, a tökéletesség helyére, ahol Krisztus áll? A játékban egybefonódik a Szent és a Profán; a középkori templomok padlóján levő labirintusokon rituális táncot lépkedtek.

Magyar néprajzkutatók által gyűjtött archaikus népi imádságok sok változatban olyan házról hallunk, amely négyszögletes, négy sarkában négy angyal, a közepében pedig Jézus Krisztus van.

„Az ajtómba négy szép őrző angyal van,
Őrizetek szent angyalok,
Forogjatok szent keresztetek...”

„Házam négy szögletébe négy őrző angyal
Házam közepibe szent keresztfa,
Kerülj kereszt, őrizz angyal,
Nyugodj Mária...”

„A mi házunkba négy szöglet van
Mind a négy szögletbe egy őrző angyal,
Ház közepébe Isten fia...”

„Ebben a házban négy szög van,
Minden szögben egy angyal,
Közepiben Krisztus,
Ablakban Szűz Mária...”

„Szobámnak a négy sarkába négy szép őrző angyal,
Kerüjjetek körösztok,
Őrizetek angyalok...”

„Házamnak négy sarkába
Négy aran kereszt van benn,
Négy aran kereszt forogjatok,
Szent angyalok szeressetek...”³⁷

A sztyeppe népek elképzelését egy kör alakú világról – amelynek megfelelője a mikrokozmosz, a sátor is – a kereszténység felvétele után felváltotta a magyaroknál a négyzetes világ képzete, amelyet – noha sok ezer évvel megelőzi a kereszténységet – őseink keresztény szimbólumnak tartottak. A kerek sátort felváltó négyzetes alaprajzú ház számukra mágikus védelmet is nyújtott, ezért fog-

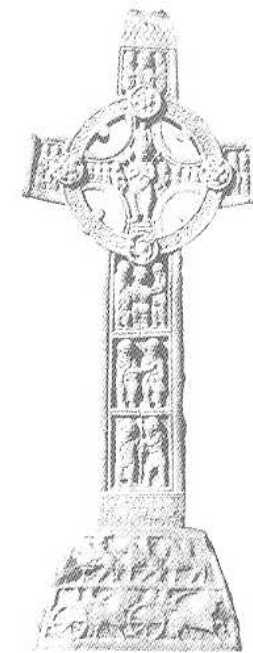
lalták bele imádságukba. Az ősi négysarkas, középpontos világvázlat keresztény átfogalmazásában a középpontba Isten (Krisztus, Szűz Mária) kerül, a négy sarokba pedig oltalmazó angyalok. Nem dicsekvés tehát a négyszögletes házat emlegető ima, mint ahogyan azt Fetichev véli,³⁸ hanem mágikus védelemkérés.

A négy angyal a négy sarkon az Apokalipszis négy angyalából eredhet, de egyes változatokban négy kereszt van a sarkokban. Ám mit jelentsenek a forgó keresztetek?

A választ Guénon adja meg. Amikor az ember a Földet (a kerek korongot, a belőle kihaló négyzetes Koszmoszal, a rendezett Világgal) mozdulatlanul hitte, látta, hogy a fölé boruló égboltozaton vándorol a Nap, a Hold, a csillagok pedig forognak a Sarkesillag körül. A forgó keresztetek: a Göncölszékér négy pozíciója, amint a Sarkesillag körül megfordul, ennek ábrázolása pedig a szvasztika.³⁹ Ez az ártatlanul elhíresült szimbólum (ábrázolásait láthatjuk kínai zománc-tárgyakon és kopt Krisztus-ábrázolások ruháin) nem a Nap jelképe – ahhoz túlságosan szögletes is volna a négy vége – hanem a Göncölszékéré,⁴⁰ ahogyan a Mindenség központja, a Sarkesillag körül forog. Ez a forgó kereszt védelmez, ha viszont megállna, abból végzetes baja lenne a Világnak. Nagyon valószínű, hogy a kelták istene, Taranis, aki a „kereket forgatja”, a Sarkesillag körül forgatja a csillagokat.

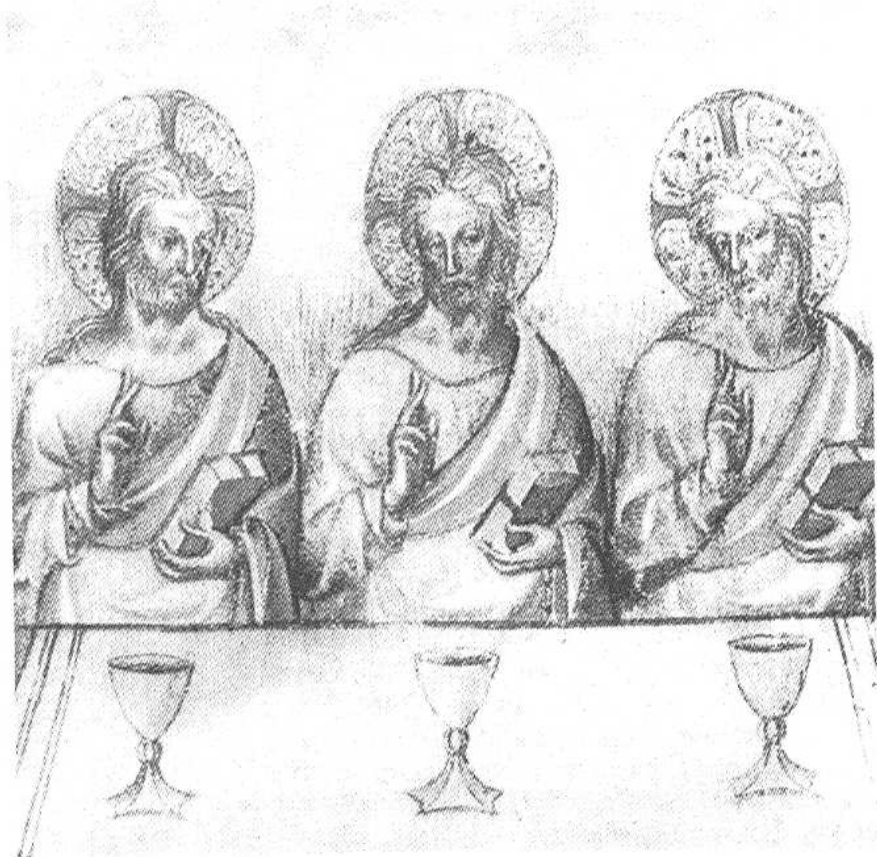
A négysarkú, szent közepű Világ tehát megnyilvánul az archaikus magyar imádságban, a kelta monda ezüstös-aranyos, drágaköves közepű játéktábláin, az indiai pachisin,⁴¹ az indián patollin, és a Keletről Európába került, soknevű szórakoztató társasjátékban.

A kör alakú Világról való elképzelés azonban korántsem szorult ki a keresztény gondolatvilágból. Magyarországon sem, ahol a körtemplomok egész sora épült fel, és ahol a csikmenasági templom legrégebbi részeihez tartozó falába egy kör alakú ablak van vágva, benne kereszttel, amelynek négy vége, közepe hangsúlyozott. Ablak ez az égre, az ősi világ-képnek robusztus, páratlanul megkapó megjelenítése.⁴² A tatai nummulites keresztés köre tovább él évszázadok múltán is.⁴³ Kőből faragott ír keresztetek, ún. korongkeresztetek egész során látjuk templomok előtt, a szabadban a kör és a kereszt együttesét.⁴⁴ Ékszerfinomságú példákban gyönyörködhetünk ír ereklyetartókon vagy a kremsmünsteri, limoges-i zománc-táblán. Ezek a példák a négy angyal helyett a négy evangélista szimbólumai töltik ki a sarkokat.



Ír kökereszt (10. sz.)

Középkori ábrázolásokon *csak* Krisztusnak, illetve az isteni személyeknek (így a galamb formájában megjelenő Szentléleknek) feje körül van olyan glória, amelybe kereszt van írva.⁴⁵



A Szentháromság ábrázolása keresztes glóriával egy itáliai imakönyvből (1400 k.)

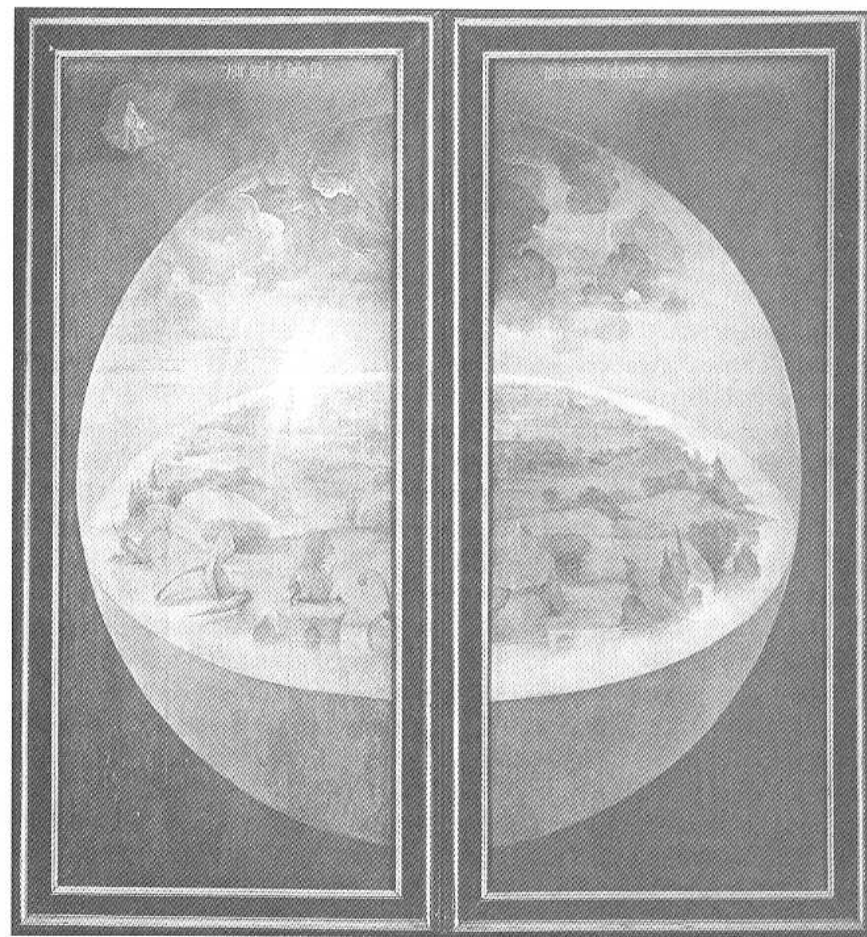
A tatoi nummulites-amulett szimbóluma időtlen idöket élt át.

Allcroft hosszú, alapos tanulmányt szentel a körnek és a keresztnek. Rámutat arra, hogy a templom neve annyit jelent, mint 'kerek'.⁴⁶

Antik vagy archaikus népeknél az öregek tanácsa körben foglal helyet. A körnek ezt a szerepét onnan származtatja, hogy az ősidőkben a tüzet körben ülték körül, és az ilyen családi, törzsi összejöveteleken beszéltek meg fontos dolgaikat. A rómaiak a földi isteneknek szentelt templomokat négyszögletűre építették, a föld alattiaknak szentelteteket kerekre.

Miért volt akkor Vesta temploma kerek? Talán a körülülhető tűz jelképe miatt?

Ahol tehát a négyzetes kozmosz-kép terjedt el, ott is megmaradt a kör, illetve a félgömb az Ég – és az égi félgömbnek megfelelő, Földünk alatti láthatatlan föld-fedél szimbólumának. Az a kék gömb, amelyet Zeusz, majd aztán Krisztus trónolva kezében tart, nem földgömb, hanem Világgömb. A Föld alatt a két, áttetsző, kék bura közötti kerek korongot értették, és ebből szabták ki, sok változatban, a négyzetes Kozmoszt, a rendezett világot.



Évezredekig ez volt az elképzelés a világról: lapos korong, amelyre felül-alul áttetsző kék félgömb borul. Hieronymus Bosch festményén a teremítés folyamatában a káoszból még nem hasította ki Isten a kozmoszt.



Kelta galliai aranypéNZ saktábla mintával, sarkai hangsúlyozva

A Kozmosz ugyanis a görög κοσμεω = 'rendezek, szépítek' szóból származik, ugyanebből ered a *kozmetika* is.

A rendezett világ ábrázolásával találkozunk a keltáknál is. A kelta érmek, amelyeket sokáig a barbár éremvésők ügyetlen másolása eredményének tartottak, nagyon sok ősi elképzelést hordoznak. Megtalálható rajtuk a négy részre osztott kör, tatai módra, az egyenlő szárú kereszt, az átlós kereszttel négy részre osztott négyzet – amely szimbólumokat már a barlangi vésetekről ismerjük. Az Idő szimbólumait – amelyek az élet

megújulásának jelképei is voltak, mint a Hold, a hármasszám – úgyszintén ráterte érmeire a kelta ember.⁴⁷ Kelta érmek hevertek az említett francia barlangok talaján is, tanúbizonyságául annak, hogy a Krisztus születése előtti és utáni évszázadokban is beavatási szentélyeknek használták a barlangok labirintusait.⁴⁸

Az őskökor emberének felfedezése a rendezett világról tovább élt. A világrendben az ember biztonságot keresett, amelybe beleilleszkedett, fogózkodót, amelyben megkapaszkodhatott. Ez a törekvése akkor is megvolt, amikor a szimbólumokat másokra, ugyanolyan értelműekre váltotta. A pisai keresztelőkápolna bronzkapujának 12. századi lunettáján figurálisan, Sollal és Lunával ábrázolják a Napot és a Holdat, mint amelyek odafönről megjelölik az ember helyét a földön, a Térben – az Idő fölötti győzelmet, a halál utáni életet ígérve.⁴⁹

Erdély címerében is két oldalon a Nap és a Hold védelmez.

Az Ember tehát már ősidőktől fogva kereste a helyét Időben és Térben. És biztos volt benne, hogy meg is találja azt. A Világ rendezésével saját értelmét is rendezte...

Korunk a Kozmosz határait igyekszik tágítani, azonban nem tud rendet teremteni maga körül és saját magában. Magát tartja a Világ közepének, és nem emeli fel tekintetét a magasba, hogy megtalálja a Mozdulatlan Mozgatót, amelynek szimbóluma a Sarkcsillag.

Ha pedig nem néz szembe önmagával, legfeljebb kozmetikázza a világot és önmagát, de nem rendezi.

Jegyzetek

- 1 Vö. KÖNIG 1954; KÖNIG 1977, 30–35; KÖNIG 1981.
- 2 VÉRTES 1964, 141.
- 3 KÖNIG 1981, 42–43.
- 4 ELIADE 1994, 11 skk.
- 5 Vö. KÖNIG 1981.
- 6 VÁRKONYI 1972. – Meg nem erősített értesülések szerint a közelmúltban készített légi felvételekről Portugáliától nyugatra egy emberkéz által épített, szabályos alaprajzú épületegyüttes bontakozódik ki a tenger mélyén, amely egy szigeten állhatott – és ez volna az elsüllyedt Atlantisz.
- 7 Vö. MATTHEWS 2001, 70–77.
- 8 Vö. BURGSTALLER 1970 143–149; LUKAN 1965; KÖNIG 1981, 284, 241.
- 9 GUÉNON 1962, 91, 101–104.
- 10 Lásd MICKLETHWAITE 1876.
- 11 HUMMEL–BREWSTER 1969.
- 12 HOYLE 1978, 59–60.
- 13 Lásd COOMARASWAMY 1938; HAUTECOEUR 1954; LEHMANN 1945.
- 14 HAASE 1939, 23, 138–139, 190.
- 15 GAERTE 1914, 956 sk.; GRANET 1950, 90–101; ELIADE 1994, 43; ELIADE 1998, 28–36.
- 16 GUÉNON 1962, VIII., 83 sk.
- 17 REES–REES 1961, 187.
- 18 A Sarkcsillagot általában nem keresi szemével a mai ember – de az tény, hogy ha rákérül akar kilőni az ürbe, azt csak a Sarkcsillag irányába teheti meg. Megköszönöm Kótai Józsefnek ezt a felvilágosítást.
- 19 Lásd AUBOYER 1978, 18 sk.; IRWIN 1977, 799 sk.; KEYES 1975, 71–89; MUS 1935; TUCCI 1938.
- 20 Lásd BERTLING 1954; JUNG 1999; TUCCI 1961.
- 21 Vö. GRANET 1950, 320; ELIADE 1957, 57 sk.; MEYER 1978, 138–155; HENTZLE 1955; KÖSTER 1958, 36–37.
- 22 KÖSTER 1958, 36 sk.
- 23 Vö. REES–REES 1961, 118, 143–146.
- 24 *Uo.*, 155.
- 25 Lásd HENCKEN 1933, 85 sk.
- 26 Vö. GUÉNON 1962, 100; KERVERZIOU 1951, 126–128; NATROVISSUS 1951, 216–220; REES–REES 1961, 146; W. SCHMIDT 1940–1941, 966 sk.; TUCCI 1938.
- 27 Vö. ALLCROFT 1927–1930, 1–2; BANDMANN 1972; BRONDER 1972, 188 sk.; CAMMAN 1976, 193 sk.; ELIADE 1957, 57 sk.; HAUTECOEUR 1954; NISSEN 1869.
- 28 Lásd ALLCROFT 1927; BANDMANN 1972, 67 sk.; OSWALD 1969, 313sk.; SAUER 1922.
- 29 Vö. WENDELL 1971, 99 sk.; MOSKOVSKY 1985, 4–8.

- 30 Lásd CASTAGNOLO 1951, 389–399; CSER 1958, 233–236; FÖRSTER 1948, 1; W. MÜLLER 1961; SZABÓ 1938, 160–169; SZABÓ 1955, 215–231.
- 31 Vö. W. MÜLLER 1961.
- 32 Vö. KORVIN–KRASINSKI 1961, 265 sk.; W. MÜLLER 1938.
- 33 OSWALD 1969.
- 34 Vö. FALKENER 1892, 257–259.
- 35 Lásd pl. HEINE–GELDERN 1955.
- 36 ZIEHR, 77.
- 37 ERDÉLYI 1976, 212, 231, 254., 256., 417.
- 38 FETTICH 1971, 45 sk.
- 39 GUÉNON 1962, IX. 89–90.
- 40 Vö. CIRLOT 1968, 27.
- 41 Lásd FALKENER 1892, 257.
- 42 Lásd MÖZER, 39.
- 43 Vö. ALLCROFT 1927–1930.
- 44 Vö. HERM 1979, 174; ZIEHR, 108–111.
- 45 ZIEHR, 141.
- 46 ALLCROFT 1927–1930, I. 356–363.
- 47 KÖNIG 1981, 215, 225.
- 48 *Uo.*, 134 sk.
- 49 *Uo.*, 344–345, 297.

II. AZ IDŐ

Az Île-de-France kultuszbarlangjainak új szempontok szerinti vizsgálata világossá tette, hogy őseink gondolkozásának középpontjában az a hit állt, hogy bár az ember élete véges, a halála nem végleges. Az újjászületésre az égitestek adtak ígéretet. Közülük legnagyobb a jelentősége a Holdnak, a nagy égi Órának. A természeti népek a Holdat nemcsak az idő mérőjének, hanem az Idő Okozójának is tekintik.

A kisebb-nagyobb kultuszbarlangok között találtak olyan mély, „egyszemélyes” gödröket – mondhatjuk: ősz-obszervatóriumokat –, amelyeket hosszú időn át felkerestek, és amelyek célja nem lehetett más, mint az égitestek megfigyelése.

Az ebből levont következtetések megmutatkoztak a hitvilágban, de a gyakorlati életben is. Tudás és Hit elválaszthatatlan volt egymástól.

A természeti népek nincsenek annak tudatában, hogy a Hold a Naptól kapja fényét. Náluk úgyszólván máig megvan az a naiv hit, hogy a Hold fontosabb, mint a Nap, hiszen a Nap csak akkor süt, amikor amúgy is világos van. Amikor felhő takarja a Napot, akkor sincs sötétség, viszont mikor éjjel a Hold nincs az égen, nem tudunk eligazodni. A polinéziai népek hite szerint a Hold valaha az egész teret betöltötte, és uralkodott a nappalon éppúgy, mint az éjszakán. Egy lett monda szerint a Hold így szól a Naphoz: „Mire vagy olyan büszke? Azért, mert te adsz meleget a földnek? Én többet teszek, nekem köszönhető mindennek a növekedése, mindennek a létezése, én hozok életre, én vezetek a halálba mindeneket.”¹

Noha az ember nappali ébrenlétre, éjszakai alvásra van beprogramozva, mindig is fontos volt számára – praktikus szempontokból is – az éjszaka, amelyben örködni kellett, gondozni a tüzet, távol tartani a vadállatokat, és amelynek égi fényei, a Hold és a csillagok nemcsak a közeli közlekedést tették lehetővé – a Hold fénye, a csillagok irányítása nélkül nem tudták volna megtenni a távolsági utakat sem szárazon, sem vízen. Minthogy a nagy kereskedelmi utazások nem a maihoz hasonló gyakorisággal mentek végbe, még azonos vezetők sem emlékezhetek minden ismertetőjelre a hosszú úton, és ezek több év alatt megváltozhattak vagy megsemmisülhettek (egy erdő például leégphetett egy villámcsapástól). Tudjuk, hogy a kauri-csiga beszerzése igen korai időkben hosszú utakra kényszerítette az embert. A pattintásra olyan alkalmas szerszámnyersanyag, a tokaj-hegyljai obszidián a Balkán-félszigetre is elkerült, a Keleti-tenger borostyánját pedig évezredek át szállították dél felé. (A három közül csak az obszidiánnak volt gyakorlati felhasználása, de a másik két „termék” sem volt

csupán ékszer, illetve pénz vagy dobókocka: feltételezett varázserejük miatt keltek érték veszedelmes utakra.) Ezért kellett ezeket a hosszú utakat egy-egy embercsoportnak éjszaka megtennie, amikor a csillagok szolgálták iránytűül – mint ahogyan hosszú időn át, még Homérosz idejében is, a tengeri távolsági utakon csak a csillagok segítségével lehetett hajózni. Az égitestekkel az ember a kezdetek kezdetén megismerkedett. Hogy már a barlangok embere megfigyelte őket, annak a fentiekén kívül is sok jele van.

A francia és spanyol barlangi festmények hitelességét felfedezésükkor hevesen vitatták a régészek, mert a primitív ősemberről nem feltételezték, hogy az ön- és fajfenntartás ösztönein túl más is mozgatta volna, művészete is lehetett. A magyarázatok aztán cseppet sem voltak meggyőzőek. Egyes felfogások szerint a barlangok embere azért festett ilyen természetű állatábrázolásokat, mert annyira primitív volt, hogy nem tudta absztrahálni a látottakat, csak „azon melegükben” a falra kente, mondhatni: kivetette magából benyomásait. Erre aztán egy logikusan gondolkodó őstörténész megkérdezte, hogy akkor manapság miért nem mázsol altamirai és lascaux-i színvonalú képeket a gyermekszoba falára egy négyéves gyermek, akinek a szellemi színvonalán állítólag a barlangi ember állt.

Ezt az elképzelést váltotta fel aztán a vadászmágia elmélete – ez még ma is sok szakember számára az egyedül elfogadható magyarázat. Ezek szerint a festett bika, mamut vagy ló az ősember számára csak „sok-sok húst” jelentett, és az állatok lefestésével és szimbolikus megölésével varázslatot végzett a sikeres vadászat érdekében. Elméletüket egy kis folklórral is megfűszerezték. Ehhez egy, nem jól megértett afrikai rítus egyetlen momentumát ragadták meg, a többit feleslegesnek tartván elhanyagolták. (A húsevés különben még a jégkorszak emberénél sem volt kizárólagos, és a kis létszámú embercsoportokhoz képest nem voltak gyéren a vadak sem. Arra sincs válasz, hogy miért kellett volna egy vadászmágiához sok nehézséget leküzdve a barlang legmélyébe behatolni.) A párhuzamul felhozott recens rítus a szabad ég alatt folyik, s a napkeltének van benne jelentősége – a nyelv ismeretének hiányában a szertartás értelmét, célját csak találgathatjuk. Marie König volt az első, akinek feltűnt az, hogy a naturalisztikusan ábrázolt bikák szarvát szemközti nézetben ábrázolják. Ez nem a festő ügyetlenségéből következik, hanem tudatos torzítás eredménye: a két szarv a két holdsarlót adja ki. Ugyanez figyelhető meg a mamutagaraknál – a bika, bölény, nem volt kizárólagos holdszimbólum. A galloknál és a szigeti keltáknál (sok tízezer év múlva) pedig a fehér ló jelenítette meg a Holdat. A szarvast őstörténészek a tavasz szimbólumának tartják.² Az elő-indiai Kulli-kultúra vázáképein is szemben látható a profilban álló bikák két szarva.

Tehát a barlangok mélyén nem a bikát, bölényt, mamutot, lovat, szarvast „ölik” meg jelképesen, hogy falatozhassanak majd az elejtett zsákmányból. A bika hosszú időre a legjellegzetesebb holdszimbólum marad, amíg a nap-naptárra

való áttéréskor napszimbólum lesz belőle. A meghaló bika egyenlő a meghaló Holddal, amely azonban új életre kel. Miért volt ez fontos az embernek? Mert a meghaló Hold feltámadása ígéret volt a halandó embernek, hogy az ő életének is lesz folytatása. Az őskori ember számára sem csak a lét- és a fajfenntartás volt fontos, hanem életét át is akarta menteni.

A barlangi festményeken leginkább csak az állatábrázolásokkal foglalkoznak a kutatók, a vonalas festéseket elhanyagolják, vagy pedig élénk fantáziával csapdaként határozzák meg őket. A festményeken, éppúgy, mint a véseteken, mindenütt előfordul a három párhuzamos vonás vagy a háromszög, és az is kiderül, hogy ez a Holdra vonatkozik.³ Az Időnek ősidők óta mindmáig a hármas a rendezőszáma, a Hold periódusainak megfelelően, mint ahogyan a Térnek a négyes. Csak azt a három periódust számították, amíg a Hold látható az égen, a „Feketeholdat” nem, illetve az utóbbi három napját külön vették számításba. Ez volt a „veszedelmes időszak”. Sok ezer évvel a barlangi festmények után egyiptomi, krétai, Mariból való agyag, kő és bronz bikaszobrocskák oldalán ott látjuk a félholdakat, homlokukon a háromszöget.⁴

Az ember ősidők óta párhuzamot vont a Hold ciklusai és a női periódusok között. A nő és a Hold kapcsolata időtlen idők óta elválaszthatatlan. Életet elvenni a férfi is képes, életet adni – a Hold segítségével – csak a nő tud. Bachofennek az anyajogról szóló, számos antik forrás felhasználásával megírt úttörő munkáját⁵ annak idején hevesen támadták, azóta azonban az újabb kutatások csak megerősítették téziseit.⁶ Ezek olvastán már nem is bosszantónak, hanem egyenesen komikusnak látszik a közhelyszámba menő karikatúra, amelyen egy torzonborz ősember nőt vonszol hajánál fogva barlangja felé. Ebbe az irányba azonban tárgyunk szempontjából nem szabad elkalandoznunk. Számunkra fontos a Hold, az Idő és a hármas szám kapcsolata, hiszen a hármas szám időjelkép a játékokban is. Egy francia barlangban az ábrázolt meztelen nő kezében állatszaru van – egyesek szerint egy félhold, a 13 rovátkolás pedig a tizenhárom éjszakát jelenti, amely alatt a holdsarlóból telihold lesz. Ez tehát egyféle holdnap-tár.⁷ A bőségszaru a félhold, amelyből termékenység árad a földre. Az indo-iráni isteni ital, a *szóma* nem más, mint a Holdból áradó világosság.⁸ A félhold szarvú bikák a legáltalánosabb Hold-szimbólumok, és hogy több ősi kultúrában különböző nemű a Hold-istenség, talán ebben van a gyökere. Nagyon feltételesen mondom: eredetileg egy bika és három nő együttesen jeleníthették meg a Holdat. Különböző kultúrákban a holdisten (Hold-bika) vagy a holdistennő(k) jutott(ak) előtérbe. A hímnemű Hold fogalma állítólag abból a primitív felfogásból adódik, hogy a nők menstruációját a Hold okozza, és így minden nő valódi, közös férje a Hold.⁹ A legtöbb magaskultúrában azonban minden nagy női istenség, minden Nagy Anya – Istar, Isis, Démétér, Artemisz, Aphrodité, Diana – eredetileg holdistennő.¹⁰ Egy francia kultuszbarlangban egy paleolitik dombormű

látható: három meztelen női alak, egymáshoz képest kis fáziseltolódással, egy közös fejük van – ez a fölötté magasló szikla miatt nem látható az illusztrációkon.¹¹ Ahol három isteni nővérrel találkozunk, azok mindnyájan holdistennők: a Moirák, a három-egy Hekaté, a Graciák, sőt a Gorgók is. Római megfelelőik a Párkák. A germán mitológiában Normáknak hívják őket, nevük Urd, Werdandi és Skuld. Ők a magasságból mindent látnak, nemcsak a jelent, az elrejtett dolgokat, hanem a múltat és a jövőt is. Nemcsak jósolnak, hanem ők maguk fonják is az élet fonalát, amelyet aztán elvágnak.¹² Így alakulhatott ki az az elképzelés, hogy a holdistennők közül kettő jóságos, a harmadik – a Feketehold – félelmes, ártalmas, gyilkos, mint a Gorgók között Medusza (akinek neve különben Úrmőt jelent). A Moirák ott állnak az újszülött gyermek bölcsőjénél, és eldöntik sorsát. Néha kilencen vannak, ami asztronómiai szám, a hold bizonyos fázisaiból levezetve.¹³

Nem tudom, foglalkoztak-e ezzel népmesekutatók, de egyértelmű, hogy Csipkerózsika kilenc tündérkeresztanyja holdistennő, közülük nyolc jó sorsot ajándékoz, de a kilencedik, a fonóasszony halált, méghozzá nagyon korai halált hirdet az újszülöttnak.¹⁴ Hogy a holdistennők attribútuma a kígyó, az abból következik, hogy – akár a Hold – a kígyó is képes vedlésével megújulni. Kígyót tartanak kezükben a holdistennők, a krétai papnők, az arkádiai Artemisz; a Gorgóknak, Graiának kígyókból van a hajuk.

Ránk emberőseinktől csak kezüknek néhány alkotása maradt; ha rekonstruálni szeretnénk életük egyes mozzanatait, ilyen ősi szövegekre – és képzelőtehetségünkre vagyunk utalva. A mítoszhoz az archaikus ember számára szorosan kapcsolódik a rítus is. A természeti népek táncai sem a szórakozást szolgálják, hanem szertartások, mágikus cselekmények, amelyek eredete időtlen időig nyúlik vissza, de utóéletük is nagyon hosszú. Az írek, skótok, de más népek is térdre hulltak, ha megpillantották az Újholdat. Még a 17. században is a franciák úgy beszéltek a Holdról, hogy „a mi Urunk”, vagy „az Urak Ura”. A Hold volt a baszkok fő istensége is, a keltiberek Telihold idején egész éjjel táncoltak előtte.

A skótok – még azután is, hogy sok évszázad óta keresztvíz érte a fejüket – bensőséges, sőt szenvedélyes hangon köszöntötték az Újholdat.

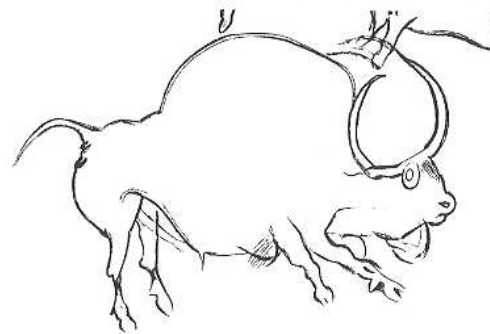
Légy üdvöz Újhold, kedves, vezérlő Ékkő!
Térdet hajtok előtted, szívem ajánlom néked.
Térdet hajtok előtted, feléd nyújtom kezem...¹⁵

Mindhogy a tapasztalat azt mutatta, hogy a Hold meghal ugyan, de újraéled, ez az esemény az embernek többet jelentett, mint azt, hogy rövid három éjszakán át meg kell lennie az égi lámpa nélkül. A Hold időszakos halála, majd újjászületése reményt, sőt bizonyosságot adott az embernek arra, hogy az ő halála sem lesz vég-

leges. A Hold az újjászületés szimbóluma vagy inkább záloga.¹⁶ A Hold összefüggéséről a megújuló élettel, a kígyóval, kutyával, a növel, a hármassal, az idővel nagyon sokan és sokat írtak, mi csak utaltunk egyesekre, de csak az idővel, időszámítással és ezeken keresztül a játékkal való kapcsolatával foglalkozhatunk.

Az őskori időszámításban a legfontosabb szerepet nem a Nap, hanem a Hold játszotta. Nemcsak a napok (illetve éjszakák) váltakozását mérték vele, hanem a hónap – a holdhónap is a Hold ciklusaitól függött. A magyar *hónap* is a holdnapot jelenti, a németben *Mond* és *Monat*, az angolban *moon* és *month*, a görögben *μηνη* és *μην*. (Bár a latinban a hold neve *luna*, de a hónapé *mensis*.) Mindezek egy *ma-* töből származnak, amely mérést jelent.¹⁷

Mint már utaltam rá, az antik kultúrákból ismeretes Nap-bikák eredetileg Hold-bikák voltak. A Holdnak bika alakjában való megjelenítése a paleolitikum óta általános – igaz, itt más állatok is a Holdat jelképezik.¹⁸ Ezekből a holdszimbólum-állatokból az évezredek folyamán a bikák maradtak meg. Az úgynevezett Nap-bika ábrázolások közül a legrégebbiekről kiderül, hogy eredetileg Hold-bikák voltak. A neolitikum legkorábbi, mintegy 8000 éves anatóliai városaiban bikaszarvak plasztikus és festett ábrázolásait találjuk egy anyaistenséggel együtt.¹⁹ Istár istennőnek Mari városában a Kr. e. 3. évezred közepén készült trónját bikaprotomék díszítik, homlokukon gyöngyházból berakott háromszög csillag.²⁰ Az egyiptomi Apisz-bikák eredetileg nem Nap-, hanem Hold-bikák voltak, mint ahogyan azt egy, a szaita korból származó szobrocskán látjuk, amely homlokán a háromszöget, tehát a hold- és időszimbólumot viseli, oldalain pedig egy-egy félholdat.²¹ Egy krétai agyagfigura a későminőszi korból ugyancsak háromszöggel van megjelölve a homlokán, holdsarlókkal az oldalain.²² Az elő-indiai Kullikultúra egy agyagedényén vonuló bikákat látunk, testük oldalnézetben, szarvaik szemben helyezkednek el, és egyetlen, nagy, kerek szemet fognak közre, akár csak a paleolitikus barlangrajzokon, a fejek fölött háromszögek láthatók.²³



Bövény a La Mouthe barlangból, szarvai és szemé a hold Három fázisát adja ki (felső paleolitikum)



Kelta (Duna-vidéki) ezüst szatár, a lovon a hármassal – az Idő – ül

Mint látjuk, azt a képet, amelyet a 19. század filozófusai, régészei festettek a kőkör „primitív, prelogikus” emberéről, a 20. század derekától fogva régészek, őstörténészek saját területükön nemcsak kiretusálták, hanem teljesen átrajzolták. A nagy áttörést az őstörténetben mégis a Stonehenge-ügy hozta, amelynek kapcsán a matematikusok és a csillagászok bizonyították a neolitikum emberének szellemi képességeit és tudományos ismereteit. A régészek túlnyomó része ekkor még hallani sem akart arról, hogy az Amesbury közelében fekvő Stonehenge és sok más, kőből rakott, fából emelt „henge” – csillagvizsgáló volt. Parázs vita tört ki köztük és a csillagász Gerald Hawkins között, aki *Stonehenge: a megfejtés* című munkájában az őskori ember csillagászati ismereteit bizonyította. Glyn Daniel, a neves archeológus, Fred Hoyle-t kérte meg az ellenőrzésre, aki a probléma matematikai képletének felállítása után elvégezte a számításokat. Ezek Hawkins és Newhamet igazolták: az impozáns építmény valóban obszervatórium volt. Az építők tudtak egy 18,61 éves csillagászati ciklusról. *„Csillagászati tudásuk nem egyik éjszakáról a másikra összeszedett alkalmi ismeretekből állt. Hosszú időn át folytatott megfigyelések révén állapították meg az összefüggéseket a Hold mozgásában. Ez világosan mutatja: vigyáznunk kell, nehogy a kőkorszak emberének szellemi színvonalát túlságosan alacsonyan jelöljük ki.”*²⁴

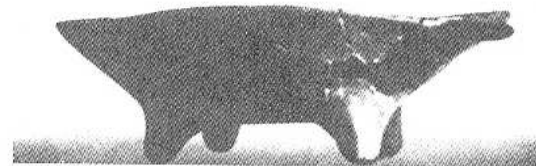
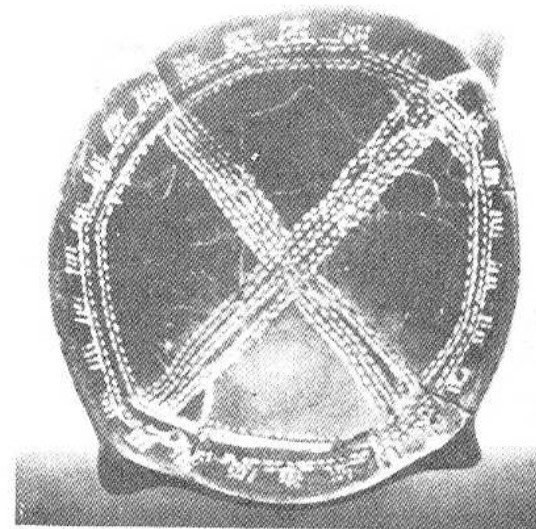
Ahhoz, hogy egyszerű naptárként működjék, Stonehenge túlságosan precíz „műszernek” bizonyult, ezért Hawkins az Aubrey-gödröket (a felfedezőjükről elnevezett kiásott, majd betemetett gödröket) számlálóeszközökként határozta meg. Nap- vagy holdfogyatkozás akkor áll elő, amikor a Nap, a Föld és a Hold egy vonalba kerül. Ha a Föld a Nap és a Hold között van, holdfogyatkozásról beszélünk. Ha a Hold a Nap és a Föld közé kerül, mi itt a Földön napfogyatkozást észlelünk. A méréshez Stonehenge I. tervezője óriási kört készített, ezt nem 360 fokra osztotta be, mint ahogyan mi manapság tennénk. *„Feltételezem, hogy a kőkorszak embere aggályos pontossággal figyelte a Napot és a Holdat, nemcsak egy-két évszázadig, hanem évezredekken át. Feltételezem, hogy nagyon jól tudta: egy év 365 és egynegyed napból áll. Akkor pedig nem osztotta be 360 egyenlő részre a kört.”*²⁵ Itt talán elég ennyi: „Stonehenge I. építői valóban értették az imént körvonalazott csillagászati törvényt. Ez kétségtelenül elképesztő, de a mi elképedésünk e tekintetben inkább saját tudatlanságunkat mutatja, mintsem a kőkorszak emberének értelmi képességeit. Ha mindez igaz, márpedig a bizonyítékokhoz nem nagyon fér kétség, akkor *Babilon tudományos teljesítményeit hozzá képest jelentékteleneknek kell minősítenünk.*”²⁶

Az egzakt tudományok embere tehát megcáfolta azt, amit a régészek, antropológusok túlnyomó része a kőkorszaki ember szellemi képességeiről dogmaszinten vallott. Ezenkívül számításaiból arra következtet, hogy a hetes szám misztikus, a 13-as szám szerencsétlen voltáról fennálló hiedelem a kőkorra vezethető vissza. A csillagász *elérkezik a táblás játékokhoz.* „A dámajáték a kő-

korszakból ered. A hetes módszerben előírt szabályok elvezetnek a számlálók fogalmához, a feketehez és a fehérhez, a hajnal és alkonyat szerint, ahhoz, hogy a számlálók nem ugorják át (vagy átugorják) egymást és a mindig egyfelé, meghatározott irányban mozgó számlálók fogalmához. Azt hiszem, a kőkorszakbeli ember matematikai módszereit jól példázza ez a hetes módszer. Meg azt is hiszem, hogy mai kultúránk nagy részét – különösen azokat a dolgokat, amelyekkel együtt nőttünk fel, és olyan természetesnek tartjuk őket, hogy eszünkbe se jut elgondolkozni rajtuk, kőkorszakbeli őseinknek köszönhetjük.”²⁷ Itt nemcsak annak van jelentősége, hogy a máig játszott táblás játékok eredetét a neolitikumban gyakorolt egzakt tudományokig sikerült visszavezetni, hanem annak is, hogy bebizonyosodott: Stonehenge embere már hosszú idő óta hagyományozott tudománnyal bírt.

Valóban minden jel arra mutat, hogy már a paleolitik ember ismerte a holdhónapot, és 4 részre osztotta fel, amelyek mindegyikében 7 nap és 7 éjjel volt. A legrégibb paleolitik holdnaptárt Bodrogkeresztúron találta meg Vértes László,²⁸ nem sokkal fiatalabb Marshack naptára.²⁹ A neolitikumban is találunk holdnaptárt, a „leitmeritzi naptártál” alakjában (Litomerice, Csehország).³⁰ Ez nem „precíz műszer” hold- és napfogyatkozások kiszámítására, mint Stonehenge obszervatóriuma, de ezzel is Tér és Idő kapcsolatát fejezte ki készítője – a tálcaska az általános Világrendről beszél.

Világosnak látszik, hogy ilyen magas szellemi fokon nem az egész társadalom állt, hanem egy kiválasztott kis csoport, tudós-papok, akik tudásukat utódaikra hagyományozták. A hagyományozásban törések is beállhattak, Stonehenge II. és III. építői például elfelejtették elődeik magas színvonalú tudását.³¹ Megdőlt tehát egy



Leitmeritzi (Litomerice) naptártál, szélén a holdhónap napjaival

evolucionista elmélet a kultúra töretlen, máig tartó fejlődéséről. Visszaesések előfordulhattak akkor is, ha nem idegen hódítók semmisítették meg a régiek tudását. Mint Hoyle bebizonyította, Stonehenge I. tudós csillagászai már ismerték a 365 és egynegyed napos napévet, ez azonban nem azt jelenti, hogy át is váltottak volna rá. Gyűjtögető-, vadász- és állattenyésztő-társadalmakban megfelelő volt a holdév használata.

Az évszakok számoltatására már az őskőkorból van bizonyítékunk. A napévre akkor álltak át elődeink, amikor a földművelés szükségessé tette annak számoltatását, hogy mikor kell az egyes mezőgazdasági munkákat elvégezni. Különösen fontos volt ez Egyiptomban, ahol a Nilus éves áradásaitól függött a gabonatermés. Sajátságos azonban, hogy az egyiptomi tudósoknak első nekifutásra nem sikerült az, amit Stonehenge I. összehasonlíthatatlanul primitívebb körülmények között élő matematikus-csillagászai kiszámítottak. Egyiptomban ugyanis 360 napos volt a napév, és a mítosz szerint, amelyet Plutarkhosz jegyzett fel, a szökőnapokat Hermész/Thot isten Szeléné/Iszisztól (a Holdtól) *kockán nyerte az Alvilágban*.³² Ez a mítosz is mutatja, milyen nagy hatással volt az egyiptomiakra az időszámítás-váltás, de azt is, hogy a „szerencsejátékoknak” milyen nagy befolyást tulajdonítottak – elképzeléseik szerint még az égitestekre is hatottak.

Tudjuk, hogy az egyiptomiak naptártáblát is használtak játéktáblának, és a játékkal egyben a hó napjainak szerencsését is biztosították. A játszásra is használt régebbi táblákon 27 mező van – a holdhónap napjainak száma – míg az újabbakon, a napévre való átállás után 30. Az egyik játéknál az elérhető legnagyobb pontszám 360 – ez szintén a (korrigálatlan) napév napjainak felel meg.³³

A naptár Egyiptomban tehát a táblás játékokhoz, a kockához kapcsolódik. Más rituális használatáról is tudunk, de – ezzel párhuzamosan – e játékeszközöknek profán alkalmazása is kialakult: a játéktáblán való játék az egyiptomi ember legkedvesebb szórakozásai közé tartozott.

Ahol egy táblás játéknál a tizenkettes szám játszik szerepet, biztosak lehetünk abban, hogy ez naptártáblán játszott játékból ered. Ilyennek feltételezhetjük a római *duodecim scriptát*, az egyik legkedveltebb római táblás játékot, és a 16. századtól a 19-ig nagyon népszerű *ostáblát*, amelyet németül *Puff*nak, franciául *tric-trac*nak, angolul *backgammon*nak neveznek. Szakrális eredetének nyoma sem maradt, szórakoztató, spekulációnak is helyet adó szerencsejátékká vált. A 20. század végén újra feltámad hosszú álmából, Angliából jön vissza a kontinensre. Magyar múzeumok is őriznek 17–18. századi fa vagy bőr ostáblátáblákat, a Nemzeti Múzeum ötvösművű, féldrágakövekkel kirakott darabjának eredeti tulajdonosa a hagyomány szerint Apafi Mihály fejedelem volt.

Láttuk, hogy az ember már az ősidőkben megismerkedett – az égitesteken keresztül – az Idő fogalmával. A neolitikum csodálatos nap-szentélye, Stone-

henge I. azt árulja el, hogy az akkori pap-tudós-testület tudománya az őskőkorszakban gyökerezik. Az archaikus ember felfogása az Időről egészen sajátos. Mírcea Eliade *Az örök viszatérés mítosza* című művében rámutatott arra, hogy a hagyományos társadalmak nem voltak hajlandók beilleszkedni a konkrét idő folyamába. Számukra az Idők Kezdetének mitikus fogalma olyan arche-típus volt, amelyhez valóságos cselekedeteiket idomították – e nélkül azokat érvényteleneknek tartották volna. Az ő történelmük a mítosz. Minden év kezdete – függetlenül attól, hogy ezt az égitestekhez vagy a vegetációs időszakokhoz, a vetéshez mint kezdethez és a betakarításhoz mint befejezéshez idomulva jelölték ki – egy új világ megteremtése. Az emberek vezetőinek meg kell ismételniük azokat a cselekedeteket, amelyeket az istenek végeztek el az idők kezdete előtt.³⁴

Ha az évet megfelelően lezárták, elkezdődhet egy új év, új teremtés, a Sors meghatározása.

Itt kapcsolódik egy olyan rítussorozat az Időhöz, amelyben a táblás játékoknak, a kockának, illetve a kettő kombinációjának igen fontos szerepe van. Elébe vágva a történelmi időrendiségnek, az *Eddák* elbeszélésére utalok. A látnoknő megjósolja az „istenek alkonyát” (*Ragnarök*), amikor a csillagok is lehullnak az égről, tűz emészt fel mindent, elpusztul a Vánok harcias isten-nemzetsége. A tengerből azonban kiemelkedik egy zöldellő sziget, az Ida mezején ott találják magukat a fiatal istenek, az Ászok, meglelik a fűben a csodálatos arany táblákat, amelyek az ősidőkben az ő birtokukban voltak. A földek vetetlenül teremnek, a rossz jóra fordul, Hönir felemeli a jóspálcikákat, a gonosz sárkány pedig a mélybe zuhan.³⁵

A germán monda egy magyarázója ezeket úgy értelmezi, hogy az Ászok fiatal istennemzetsége gyermeki ártatlanságban játszadozik az arany játéktáblákon. Ha azonban ezt az elbeszélést összehasonlítjuk az írásbeliség legkorábbi idejétől kezdve feljegyzett vagy hagyományozott időszakos szertartások egy csoportjával, kiderül, hogy ezek a szép, ifjú germán istenek nem szórakoznak gondtalanul a zöld szigeten egy érdekes társasjátékkal, hanem a régi világ elpusztulása után egy új világ sorsát jósolják meg – pontosabban mondva: döntik el. Ahogy Eliade írja: „Az idő periodikus megújítása, többé vagy kevésbé nyíltan előfeltételezi – különösen a történelmi civilizációkban – az új teremtést, azaz a kozmológiai cselekedet megismétlését.”³⁶

Az új évet a régiek a lezárásával kell kezdeni. Összefoglalva e számos jelenséget – amelyek analógok, de nem azonosak azzal, és nem is mind vezethetők vissza a legrégebben feljegyzett mezopotámiai együttesre – hozzávetőlegesen így lehet vázolni a világvégének és az új világ elkezdésének szertartásait. A fennálló rend felbomlik, minden visszazuhan az ős-káosz állapotába. Sok helyen találkozunk az évet végző, évet kezdő rítusokban azzal, hogy a férfiak nők-

nek és nők férfiaknak öltöznek, sőt rövid időre szerepet cserélnek urak és rabszolgák is. A halottak visszatérnek az élők közé. A kaotikus időszakban a szexuális szabadosság is eluralkodik. A rend úgy áll helyre, hogy az elmúlt év minden betegségét, baját magára vállalja egy ember, akinek ezeket magával kell vinnie a halálba. Ez eredetileg a király, papkirály, de később szerepét átveszi a *bűnbak*. Egy ideig királyi sorsa van, minden az övé, amit megkíván, de aztán meg kell halnia. Ezzel lezárul az év, új időszak, új teremtés kezdődik. Az uralkodó megjósolja – vagyis inkább eldönti – az év sorsát, úgy, ahogy azt annak idején az istenek tették: *játéktáblán, kocka segítségével*. Nagy kísérettel, himnuszokat énekelve vonul fel egy, a szent hegyet jelképező templom, zikkurat tetejére. *Szent náaszt ül egy, az istennő szerepét játszó nővel, aki lehet a királyné, de az istennő papnője is, vagy egyenesen egy hierodulé, templomi kurtizán. Úgy történik minden, mint az idők kezdetén, helyreállt a világrend, jöhet egy boldog, szerencsés, termékeny új esztendő.*³⁷ Az évváró-évkézdő ünnepek neve a suméreknél *akitu*, Babilonban *zgmuk*, Perzsiában *szakaia*. A görögök Kronosz istennek szentelték ezt az időszakot. Kronosz Baalnak a megfelelője, a görögök megkülönböztették egy „jó” és egy „kisgyermek-evő” Kronoszt – egy ambivalens istenséget két részre osztanak –, és tudunk arról is, hogy a görögök is ismerték a *bűnbak (farmakosz)* fogalmát. A történeti időkből azonban már nem olvasunk arról, hogy a Kroniakon feláldozták volna a *bűnbakot*. Kronosz megfelelője Rómában Saturnus. Minket azért érdekel különösen ez az évenként megismételt rítus, mert a kockával, játéktáblával van kapcsolatban. A *bűnbakot* a kocka választja ki, a sorsot pedig játéktáblán döntik el.

Amikor a klasszikus kor Rómájában tiltották a kockajátékot, ezt nem azért tették, hogy a rómaiak ne kockázzák el az utolsó tunikájukat – hanem azért, hogy az eredetileg rituális kockázást megóvják a profanizálódástól. Ez a törekvés a tilalom ellenére kudarcba fullt. Rómában kockázott mindenki, császártól közemberig. Claudius császár még könyvet is írt a kockázásról, Suetonius pedig feljegyezte, hogy melyik császár *hogyan* kockázott – ez nagyon jól megvilágította jellemüket. Augustus kedélyes, családias partikat rendezett, Neróval játszani viszont életveszélyes volt. A *Saturnaliákon* azonban az egykori rituális kockázás emléke maradt meg: ekkor hivatalosan is szabad, sőt kötelező volt a kockajáték – igaz, hogy csak dió lehetett a tét, mint a gyerekek játékában. Kockázással választották ki a Saturnalia-királyt, aki az asztallőn ült, és irányította a játékot és borozást. A klasszikus korban már nem fenyegette halál a Saturnalia-királyt – a *bűnbakot* – hacsak halálra nem itta magát. Annak azonban, hogy egykor nem babra ment a játék, fennmaradt a híre. Saturnus oltárai, mesélik, valaha vértől csepegték.³⁸ Tudunk azonban késői korban játszódott, véres Saturnaliákról is. Egy esetet jól dokumentáltak – hiteles mártirakta őrizte meg. Maximianus és Diocletianus császárok alatt történt, Kr. u. 303-ban, egy Al-Duna

melléki római erődben, az alsó-moesiai Durosturumban. A római katonák egy amolyan igazi, véres Saturnaliát ünnepeltek. Kockavetéssel kiválasztottak a legszébb, legderekbább fiatal katonák közül egy bizonyos Dasius nevűt. Egy hónapig övé lehetett minden, amit csak szeme-szája kívánt: étel, ital, királyi ruhák (hiszen az istent személyesítette meg), szép nők. „Pünkösdi királysága” elteltével azonban el kellett volna vágnia Saturnus oltáránál a saját torkát. Dasius azonban hithű keresztény lévén nem volt hajlandó egy pogány isten megszemélyesítőjeként mocskos kicsapongásokban részt venni, és öngyilkosként végezni életét. Tisztában volt azzal, hogy e tett visszautasítása esetén azonnal megölik, de vállalta. Az aktákban még parancsnoka, Bassus is név szerint szerepel, aki hiába próbálta Dasiusot fenyegetésekkel és érvekkel megingatni elhatározásában; megnevezik katonatársát is, aki lefejezte a fiatal vértanút. Halála napját és óráját is feljegyezték.³⁹ Egy huszadik század végi klasszika-filológus kétségbe vonta az akták hitelességét azon az alapon, hogy ilyen késői korban lehetetlen lett volna ilyen kegyetlen Saturnaliákat tartani, más pedig azt tartja valószínűtlennek, hogy valakit azért végezzenek ki, mert nem akar egy rövid, királyi élet után öngyilkosságot elkövetni.⁴⁰ Nos, az akták hitelességét szakértők igazolták, és az, hogy véresen végződő Saturnaliákról már sokkal korábbi időkből sem hallottunk, nem bizonyíték. A római katonákat a birodalom minden részéről sorozták be, „barbár” népek fiai közül, olyan távoli vidékekről, ahol még ragaszkodtak régi korok vad rítusaihoz. Hiszen Sztrabón is megjegyzi, hogy a szakaiák még az ő idejében is járták Pontoszbán.⁴¹ Biztosra vehetjük, hogy esetünk nem egyedi – csak éppen másokról nincs tudomásunk. Tegyük hozzá, hogy nem a birodalom valamelyik nagyvárosában történik mindez, hanem egy határ menti garnizonban, ahol a harcban eldurvult katonák zárt közösségében bármi megtörténhetett. Nem öncélú kegyetlenséget kell ebben látnunk, hanem szerencsésüket biztosító rítusokat. Ha egy katonatársuk nem volt hajlandó együttműködni ebben, nemcsak vad játékukat rontotta el, hanem hadiszerencsésüket veszélyeztette. Rómában már régen eltörölték az emberáldozatot, igaz; de ez nem jelenti, hogy az erkölcsök megszélidültek. A véres állat- és emberviadalokban való gyönyörködés a legnépszerűbb tömegszórakozás ekkor is Rómában és a birodalom provinciáiban. A keresztényeknek például szemükre vetették, hogy minden öröm ellenségei, mert ellenzik a gladiatori viadalokat. Aki valószínűtlennek tartja, hogy valakit azért végezzenek ki, mert nem akarta vállalni egy király szerepét, nem gondol arra, hogy a keresztény, aki bátran meghalt hitéért, nem hajlandó ezt megtenni kicsapongások után, egy pogány isten bőrébe bújva, egy pogány rítus áldozataként.

Az analóg ünnepek között a troizénieknél is tudunk arról, hogy a rabszolgák szerepet cseréltek gazdáikkal, és együtt kockáztak velük.⁴² A farsangi vigaságokká szelídülő ünnepeknek hosszú utóéletük volt Európában is. Egyik

változatuk a fent említett *pünkösdi királyság*. Ebben a bűnbakot, helyettes királyt már nem fenyegeti halálveszély... A karácsony esti, dióban folyó kockázás, amelyet később a kártyázás váltott fel, késői maradványa az év végi vidám Saturnaliáknak, és az ezeket megelőző sorsjósoló, sorsdöntő játékoknak.

Tibetben még a 20. században – a mostani dalai láma regnálása alatt is – minden évben megülték a *glud' gong* néven ismert újévet. Ebben szerepe van egy rituális kockázásnak, amely a dalai láma második helyettese, a *jalno* és a bűnbak között folyik. A dalai láma csak palotája ablakából nézi az udvaron folyó eseményeket. Az ünnep után a bűnbakot elkergetik – valaha az ő sorsa is a halál volt. A játék arany kockákkal folyt – a szerencsejátékot közönséges anyagból készült kockákkal üzték. A rituális játéknak itt is sorsmeghatározó szerepe volt, mint sok ezer éve Mezopotámiában. Ha a bűnbak nyer, az év szerencsétlen lesz, ha a láma, szerencsés. Lhászában azonban nem vállaltak nagy *kockázatot* ilyen fontos ügyben: a *jalno* kockájának minden oldalán hat szem volt, a bűnbakén csupa egyes.⁴³

A franciák a hamis játékot gúnyos eufemizmussal így nevezik: *corriger la fortune* – kiigazítani a szerencsét.

Tibetben a szerencse korrekciója állami szinten ment végbe. A Végzetet azonban a kegyes család sem tudta elhárítani. A kínaiak lerohanták az országot, hadjáratot folytatnak a tibeti vallás, a tibeti kultúra ellen. Az a játék a Sorssal, az Idővel, ami sok ezer évvel ezelőtt, Mezopotámiából kiindulva, annyi helyen folyt Európában és Ázsiában, most Lhászában véget ért. A dalai láma pedig, aki annak idején palotája ablakából, mintegy égi magasságból nézte az ősi szertartást, most kivette a mitikus időből, beledobva a történelmi idő sodrába., mint egy kiteszított bűnbak, számkivetetten járja a világot. Az egykori „földi istent” most emberi tartásáért tisztelik világszerte.

Jegyzetek

- 1 Idézi BRIEFAULT 1931, 318.
- 2 KÖNIG 1981, 151sk.
- 3 *Uo.*, 150 sk.
- 4 *Uo.*, 129–131. – A Kulli-kultúra bikáin a háromszög a fej fölé van festve.
- 5 BACHOFEN 1954.
- 6 Lásd Brieffault, Bötcher, Fester, Marie König, Jonas vonatkozó munkáit.
- 7 Vö. BÖTTCHER 1968, 9–11.
- 8 KERÉNYI 1977, 29 sk., 67.
- 9 BRIEFAULT 1931, 252.
- 10 *Uo.*

- 11 KÖNIG 1981, 207 sk., 178.
- 12 KERÉNYI 1977, 29 sk., 37.
- 13 Lásd ENGEL 1926, 103.
- 14 A párhuzam Csipkerózsika és Brünhilde halálszerű, bűvös álma között a tüskék, ill. tűz védelmében ismeretes.
- 15 Idézi BRIEFAULT 1931, 366.
- 16 Lásd KÖNIG 1981; BRIEFAULT 1931, 309, 312.
- 17 ENGEL 1926, 98–99.
- 18 Lásd KÖNIG 1980, 62 sk.
- 19 Vö. pl. MELLAART 1967.
- 20 KÖNIG 1980, 164.
- 21 *Uo.*, 63, 131.
- 22 *Uo.*, 78.
- 23 KÖNIG 1981, 165, 132.
- 24 HOYLE 1978, 25.
- 25 *Uo.*, 40 sk.
- 26 *Uo.*, 51.
- 27 *Uo.*, 60–61.
- 28 VÉRTES 1965, 57 sk.
- 29 MARSHACK 1975, 64–89.
- 30 KÖNIG 1981, 132, 102.
- 31 HOYLE 1978, 53–55.
- 32 PLUTHARKOSZ, *De Iside*, cap. 12., idézi ROEDER 1961, 253.
- 33 ROEDER 1961, 251.
- 34 ELIADE 1998, 81–151.
- 35 *Edda*, 40–41.
- 36 ELIADE 1998, 83–84.
- 37 Vö. ZIMMERN 1906; FRAZER 1907–1915, III. 138 sk., LIUNGMAN 1937–1939; FALKENSTEIN 1959, 147–182; RIEMSCHEIDER 1953.
- 38 *Dionysius of Halicarnassus*, I 38; MACROBIUS, Saturnalia, I 7, 31; Lact. I 21, Arnob. II 68.
- 39 *Acta S. Dasii* 3., 1897, 5 sk.
- 40 Lásd CONSTANTINESCU 1967, 1–20.
- 41 Idézi FRAZER 1898, 384.
- 42 *Uo.*, 147.
- 43 Vö. NEBESKY–WOJKOWITZ 1949, 136 sk.

III. A SORS

Bár az ember eredendően „homo ludens”, a táblás játékok és a kocka történetét illetően a néprajzkutatók túlnyomó része Tylor¹ nyomán azon a véleményen van, hogy ezeknél a jóslatkérés és a mágia megelőzte a szerencsejátékot, társasjátékot. Noha a kockázás és a táblás játékok játéka külön-külön is szokásos, gyakran kombinálják a kettőt. Még a ma tisztán elmesportként számon tartott sakkot valaha – a színek kijelölésén túlmenően is – kockázással kötték egybe.² A kockához hozzátartozik a véletlen, a kiszámíthatatlanság fogalma, de mindig tartották azt is, hogy esésük egyben az isteni akarat megnyilvánulása: az előre elrendelt sors, a végzet mutatkozik meg a kockavetés eredményében. Szophoklész szerint „Zeusz kockái mindig jól hullanak”.³ Bossuet, a 17 századi francia püspök és néves híszónok is így ír: „Ami az emberek szempontjából vakszerencse, Isten szempontjából szándékosság.”⁴

Több helyen, így a Védák Indiájában is találkozunk azzal a motívummal, hogy a kockák emberi beavatkozás nélkül hullanak.⁵ A *Mabinogion*ban is hallunk olyan játéktábláról, amelyen önmaguktól mozognak a figurák. Ez arra vall, hogy felsőbb hatalmak játszanak sorsunkkal – de még mi is beleszólhatunk a játékba. Peredur a tóba dobja a mágikus játéktáblát, amivel persze magára vonja a Császárnő haragját. A *Perlesvaus*ban Gauvain is magától játszó játéktáblát talál a Grál-várban.⁶

Sokszor idézik Caesar mondását a következőképpen: „*Alea iacta est*”, úgy értelmezve, hogy már megtörtént egy megváltozhatatlan döntés, nem lehet visszalépni. Az eredeti forrásokban azonban ez áll: „*Alea iacta esto!*”, illetve „*Βεβλησθη κύβος*” (Caesar, művelt római úrhoz illően, görögül társalgott), ez pedig annyit jelent, mint „Nosza, vessük el hát a kockát” – vagyis hozzuk meg a döntést. Amíg ez meg nem történt, addig a törvényesség útja nyitva áll. Az *est* és az *esto* között ugyanaz a különbség, ami a *fatalis* és az *aleatorikus* között. „A folyón való átkelésel szóra kényszeríti a végzetet. Caesar itt nem fatalista, nem is rezignált, sem vakmerő, nem is sajátmaga ellenére is lázadó. Próbára akarja magát tenni úgy, hogy Rómát és a saját szerencsét is próbára teszi.”⁷

Még régebbi a caesari mondásnál a görög *probléma* szó. A *proballó*ból származik, ami annyit jelent, hogy magam elé dobok valamit. Mit? Botocskákat, asztragalosz-esontokat, kagylókat, kockákat, hogy azokat általunk – vagy a jós segítségével – értelmezni lehessen.⁸

A Sors megtudakolása, a *divináció* arra szolgál, hogy választ keressünk a múlt és jelen rejtett történéseire, illetve a jövővel kapcsolatos kérdéseinkre. Arra, hogy mi lesz a sorsunk életünkben és halálunk után is. A tudakozásnak természetesen csak egyik módja a sorshúzás, a kockával és hasonló eszközökkel való jóslás. A madarak röptéből, az áldozati állatok beleiből, májából való jóslás valaha igen elterjedt volt. Az álmokban még korunk embere is hajlandó hinni. A Szibüllák jóskönyveinek történetéről is olvashattunk. Az ihletett, transzban történő jóslást az ókorban egyes jóshelyeken papnők és papok gyakorolták. Leghosszabb ideig tartotta, illetve máig tartja magát az a hit, hogy a csillagokból is kiolvashatjuk jövőnket, sőt sorsunkat a csillagok írják. Az áldozathozatal is mindig megelőzi a divinációt, hiszen tudatában kell lennünk annak, hogy az istenek jóindulatát mivel lehet megnyerni, haragjukat mivel kell kiengesztelni, illetve mivel lehet más irányba terelni a jövő végzetes menetét.⁹ Személytelen végzetet elvben nem tudnánk befolyásolni – bár a gyakorlatban ilyen esetekben is találkozunk jóslással, ha csak azért is, hogy megtudjuk, mihez kell igazodnunk...¹⁰

Tudományos szempontból el kellene választanunk egymástól a divinációt és a mágiát. Előbbi a jövőre vagy az előttünk ismeretlen dolgok megtudakolása, utóbbi annak a befolyásolása. Ez a szétválasztás könnyebb az íróasztalnál, mint a valóságban. A tudakozás könnyen a befolyásolás vágyát szüli. „Ha kijön a pasziánsz, teljesül az, amit szeretnék. Igyekezniem kell tehát, hogy kijöjjön. És ha nem, megpróbálom újra...”

Az egyes közösségeknek, népeknek a sorsról való elképzelése egész élet-szemléletüket befolyásolta, s ez a kockajóslással is összefüggésben van; ezért vázlatosan szólnunk kell erről is, megjegyezve azonban, hogy az elképzelések külső hatásokra az idők folyamán ugyanazon kultúrán – sőt ugyanazon a személyen – belül is változhattak. Az alább felsorolt kultúrák mindegyikében megtaláljuk a sorsnak pálcikákkal, növényi és állati eredetű vagy éppen emberkéz által készített, kockának használt tárgyakkal való kifürkészését.

Babilonban két kultúra keveredik, a sumér és az ó-sémi, és a babiloni forrásokból nem tudjuk egyértelműen eldönteni, mit tartottak erősebbnek: az istenek hatalmát, vagy egy fölöttük is uralkodó sorsot. Úgy látszik azonban, a két elképzelést megpróbálták egymással egyeztetni. Az előzőben a kozmológiai gondolkodás uralkodik, amely szerint a csillagoktól az emberig minden törvényszerűen összefügg egymással, az utóbbiban az istenekhez való bensőséges kapcsolat a legfontosabb.¹¹ Természetesnek tűnik, hogy minden városállam a saját főisten-ségéhez kapcsolta a sors fölötti hatalmat, később azonban Marduknak, Babilon legfőbb istenségének tulajdonították a sorsot meghatározó erőt.¹² A legrégebbi idők felfogása szerint mindenek fölött az istenek akarata uralkodik, tőlük kapják hatalmukat a királyok. Az ember, ha nem is képes megváltoztatni az istenek

akaratait, kitudakolhatja, s így alkalmazkodni tud hozzá. Joga van küzdeni a démonok celszövényei ellen mágia segítségével is. Ha azonban egymással szemben áll az istenek szándéka és az emberek vágya, természetesen az isten győz: Gilgames is alulmarad a Sorssal folytatott küzdelemben. Viszont ha a hatalommal bíró ember – király, papkirály – az évkezdő szertartásokban kockák és játéktábla segítségével megjósolja, sőt eldönti egy év sorsát, nem csinál mást, mint megismétli a teremtés kezdetén az istenek által véghezvitt sors-játékot. Így rajta keresztül tulajdonképpen az istenek határozzák meg az eljövendő esztendő sorsát. Ezt a később időben és térben igen elterjedt divinációs-mágikus szertartást először itt, Mezopotámiában észleljük.¹³ Az irodalomban említik „a sors tábláskáit”, amelyeket bitorlók el is tudnak ragadni.¹⁴ Itt minden bizonnyal játéktáblákról van szó, amelyeken kockák segítségével el lehetett dönteni egy időszak sorsát.¹⁵

Az ősi mezopotámiai divinációban szerepet játszott a csillagok megfigyelése is, de ez még nem volt azonos a horoszkópok felállításával, azzal, amit ma asztrológia alatt értünk.¹⁶ Késői, de bizonyára mezopotámiai gyakorlatra visszamenő afrikai jóstehnikák alapján arra következtethetünk, hogy a csillagok megfigyelésére a jóslásra kedvező konstelláció megállapításához volt szükség: két pap közül az egyik a csillagokat figyelte, a másik, alacsonyabb rangú pedig kockát vetett.¹⁷ Az idők folyamán azonban éppen Mezopotámiában fejlődik ki az asztrológia, és meghatározóbb szerepet kap a jóslásnál; erősebb lesz a csillagokba, mint az istenek hatalmába vetett hit.¹⁸ A mágusok, káldeusok nagy tekintélyre tesznek szert az ókori kultúrterületeken.

Az egyiptomiak sorselképzelése, úgy látszik, rugalmasabb. A Sorsot az Idő határozza meg, az ember választhat a szerencsés és balszerencsés napok között.¹⁹ Egyes isteneknek azonban van hatásuk az emberi sorsra. A hét Hathor megjelenik a születés után – akárcsak Csipkerózsika tündérkeresztanyjai –, és kihirdeti a sorsot.²⁰ A naptártáblán meg lehet tudakolni bekövetkezendő eseményeket, sőt azokra befolyást is gyakorolhatunk.²¹ A halál utáni sorsra is lehet játéktáblán hatni. (Erről még bővebben fogunk szólni.) Noferká-Ptah sírjában játszik a sírba betörő Chamwese-Setonnal egy varázskönyv birtokáért.²² A mai értelemben vett asztrológia csak a hellenizmus korától kezdve lép – keleti hatásra – előtérbe.²³

Bár egyes antik források a hexaéder-kocka felfedezését az egyiptomiaknak tulajdonítják, valójában csak a XVIII. dinasztia idején érkezik meg hozzájuk.

Az indiai felfogás a sorsról nem egységes. Az egyik gondolat szerint az ember ki van szolgáltatva a sorsnak, egy másik az ember életének alakításában egyaránt szerepet feltételez az emberi akaratnak és a sorsnak, de van olyan elképzelés is, hogy az ember saját sorsának kovácsa.²⁴ A Védák korában az indiaiak egyetlen szent törvényt ismernek – a neve *rta* – amelyhez az embereknek alkal-

mazkodniuk kell, de amely előtt az istenek is meghajolnak. A papoknak igen nagy szerepük van már a védizmusban is, és ez csak növekszik a brahmanizmusban. A papok által hozott áldozatok még az isteneket is képesek befolyásolni. Ezeket az áldozatokat divináció előzi meg, amely által megtudakolják az istenek kívánságát. A későbbi időkben a *karma-hit* terjed el: ez is, akár a fent említett, rta-nak nevezett törvény, egy világtrendhez való alkalmazkodást követel meg, azzal, hogy az aki ez ellen vét, átkot von magára, és ezért egy eljövendő létben vezekelnie kell. A kockázás eredeti, szakrális jelentősége akkor is fennmarad, amikor – már a hinduizmusban – kedvelt szórakozás lesz.²⁵ A vibhitakajátékban (amely nevét a kockául használt, diószzerű vibhitaka-termésről nyerte) megkülönböztettek két változatot, az egyiket mind rituális, mind profán játékhoz használták, a másikat kizárólag szerencsejátékhoz.²⁶

Növényi termékek mellett használtak Indiában kauri-csigát is, legáltalánosabb „dobókocka” azonban Indiában a hasáb volt, amely fából vagy elefántesontból készült, a király pedig arany kockákkal játszott. Sőt a vibhitakákat és kauricsigákat is készítették rituális célokra aranyból.²⁷ Az elpusztult Indus-kultúrában, amelynek nincs kapcsolata a Védák Indiájának kultúrájával sem, csaknem ötezer évvel ezt megelőzően hexaéder-kockákat használtak. (Lásd alább.)

Az istenek is kockáztak, ez Kali isten legkedvesebb szórakozása, és az emberek sorsát is kockavetéssel döntötték el. Kala Kalival kockázik, a bábok: az emberek.²⁸

A kockák jelentősége Indiában abból is látszik, hogy a hinduiztikus világév egyes korszakai az indiai hasábalakú „kocka” (amelynek csak téglalapalakú oldalait jelölik) szemeinek számarányában (4:3:2:1) viszonylanak egymáshoz. Ilyen arányban viszonylanak egymáshoz az indiai világév egyes korszakainak, a Krta-, Treta-, Dvapara- és Kali-kornak időtartamai.²⁹ Jóskockázásnál általában háromszor lehetett kockát vetni, de egyes rítusokban ötször, hétszer, sőt negyvenkilencszer (szent szám a három, az öt és a hét, a negyvenkilenc pedig 7×7) is vetettek kockát.

A királynak létfontosságú kérdések eldöntésénél is a kockákhoz kellett folyamodnia, amikor a levegőben lebegő védőszellemek segítettek abban, hogy a kockák ne adjanak kedvezőtlen eredményt.³⁰ A szövegekből az is kiderül, hogy a játékosnak szerencsét hoz, ha házában olyan nő él, aki addig csak egyetlen férfiúé volt, a jóskockázásnál pedig arra van szükség, hogy a kockákat szütleány vesse.³¹ A „szűz kéz” szerencsehozó hatásával európai kultúrákban már teljesen profanizált szerencsejátékoknál is találkozunk.

Az indiai kockázás megfigyeléséből arra lehet következtetni, hogy a rituális kockázás megelőzte a szórakozást, a szerencsejátékot.³²

A kockázás előtt énekekben kérik a jó szellemeket, hogy bocsássák meg a kockázásnál előforduló csalásokat.³³ A francia a hamisjátékot szellemesen a

szerencse kiigazításának nevezi (corriger la fortune), és még azok a társadalmak, amelyek hittek abban, hogy a kockák esése a felsőbb hatalmak megnyilvánulása, sem fogadták el a sors teljes megváltoztathatatlanágát.

Buddha nem tagadja az ember szabad döntési jogát,³⁴ és ezért éles ellentétben áll Makkhali Gószalával, aki szerint a sors, a végzet engesztelhetetlen.³⁵

Az ősi kínai hit szerint létezett egy teremtő, legfőbb isten, Ti, aki a Göncöl-szekér csillagképben, a Menny közepén lakik; azonban később alakja háttérbe szorul, fontosabb lesz az ősök kultusza.³⁶ A kínai *univerzizmus*, amelyből a *taoizmus* kifejlődött, egységben képzei el a mindenséget. Legfontosabb a világtrend, amelyben az út – *tao* – mentén kell mindenkinek mozognia, az uralkodónak is. Ahhoz azonban, hogy megtudakoljuk, hogyan kell igazodnunk a világtrendhez, divinációra is szükség van. Aki ennek megfelelően viselkedik, azt, hitük szerint, nem érheti baj.³⁷

Általános fatalizmus sohasem uralkodhatott. Kínában mindig is nagy szerepet játszott a jövő kifürkészése, e célra még külön állami asztrológiai intézeteket is felállítottak.³⁸ Bár a kínaiak szenvedélyes hazardjátékosok, még a közkedvelt, manapság szerencsejátékként játszott madzsong segítségével is jósolnak.³⁹

A görögöknél általában az a felfogás terjedt el, hogy az emberek és istenek fölött egy magasabb, szent világtrend uralkodik, ez határozza meg a sorsot. Ezt a világtrendet az indiai rta-hoz, illetve a kínai taóhoz hasonlíthatjuk, de ennek a felfogásnak nincs olyan alapvető jelentősége, mint amilyen volt Indiában és Kínában. A Sorsot *Moirának* vagy *Aiszának* nevezték, s ezek alatt mind a sorsot osztó hatalmat, mind az emberre mért sorsot értjük. Eredetileg állítólag ezt a hatalmat személytelennek gondolták, később megszemélyesített erőnek.⁴⁰ A moira jelenti az egyéni sorsot, de a sors fonalát fonó istennőt is, a Moirát, illetve a Moirákat – ugyanis legtöbbször három Moirát említenek. Homérosz fonóasszonyoknak nevezi őket.⁴¹ Nevük Lakheszisz, Klóthó és Atroposz, ők az életfonalat sodró, majd elvágó isteni személyek. Lakheszisz a múlttól énekel, Klóthó a jelenről, Atroposz a jövőről. Már a gyermek születése után megjelennek – akár csak Csipkerózsika keresztanyái és a fentebb említett egyiptomi Hathorok –, hogy meghatározzák sorsát. Ismeretes ez a fonó-hármas a római és a germán mitológiából (Párkák, illetve Nornák). Nem véletlen, hogy nők és hogy hárman vannak. Holdistennők ők, és a holdsugárból fonják-szövik, de ők is vágják el az élet fonalát. A Hold mindent lát odafenn, tudója a rejtett dolgoknak, de ismeri a múltat és a jövőt is. A hármas szám a Hold, a nők és az idő száma már a paleolitikum óta.⁴² A görög *mén* (hónap) és *méné* (hold) a *ma* – ’mérés’ – töből ered.⁴³ Az orfikusok hagyományában a hármasság neve Adraszteia (amelytől nem lehet menekülni), Ananké (szükségyszerűség) és Heimarméné (végzet). Az Erinuszok, a bosszúállás isteni lényei is a sorssal vannak kapcsolatban, ők ügyelnek arra, hogy a ránk rótt sorsot betartsuk. A szintén három személyű Thriaitól

kövecskék, jóspálcikák, asztragaloszok és kockák segítségével lehet megtudakolni az éppen aktuális sorsot. Platón szerint az Alvilágban a meghalt lelkek új élet-sorsot húznak⁴⁴ A *tükché* a véletlent, a vaksorsot jelenti, Tükchét Pindaros a Moirák testvérének nevezi. Ugyancsak nála jósol Mopszosz a madarak repüléséből és a „szent kockákból”.⁴⁵

Az istenek döntése ellen nincs apelláta. Azonban még Zeusz is alá van vetve egy, az ő tetteit is korlátozó sorsnak.⁴⁶

Ellentmondásos felfogások ezek, a görögök mindenesetre gyakran fordultak jóslatkéréssel az illetékes felső hatalmakhoz. Ennek egyik népszerű módja a kockajóslás volt. Az „ihletett” jósdákban is jósoltak kockák segítségével, így az egyes görög és kis-ázsiai templomokban fennmaradtak azok a jósszövegek, amelyek egyes, istenekről elnevezett kockakombinációkhoz tartoztak.⁴⁷ A kockák által kivetett kombinációkhoz egy-egy istenség neve tartozott, a válaszok meglehetősen sablonosak voltak. (Lejebb még erről bővebben írunk.) Még az olyan jósdában is, mint Delphoi, ahol a források szerint a Pythiák inspiráltak – vagy transzban – mondtak jóslatot, egyesek szerint a kockajóslás megelőzte ezt az ihletett jóslást. A kockáktól azonban papok segítségével is lehetett kérdezősködni. Talán ezért volt az, hogy a görögök általában le is nézték a jóslás módját: „Sok a kockavető, de kevés a jós” – hangzik a görög mondás. A papok feltékenyek lehetnek e képesítés nélkül is üzhető jóstechnikára.

Feltételezhető, hogy a *kockavetésből akkor lett szerencsejáték, amikor már nem a papok jósoltak a kocka segítségével, hanem bárki kérdezősködhett, és a játékosztón vitte el a kockázást a hazard irányába. Ez a folyamat egyes közösségekben különböző időkben ment végbe.*

A kockázás tiltása általában a játék szakralitásának megőrzése érdekében történt. Az ókorban is megtaláljuk párhuzamosan a rituális kockázást és a hazardjátékot, sőt – mint a hettitáknál – a gyermekjáték a harmadik, párhuzamosan futó szál. Kelet-Ázsiában ez mindmáig megfigyelhető, a szakralis játékot általában nemes anyagból – gyöngyház, arany – készült kockákkal játsszák.

Bár az etruszkokról többet tudunk, mint a legtöbb ókori népről, jelentőségük-höz képest mégsem eleget. Az eredeti vallásos irodalom elpusztulása pótolhatatlan. Claudius császár – fenn nem maradt – könyvet írt az etruszkokról, és mint-hogy egyik felesége etruszk hölgy volt, értesülései megbízhatóak lehetnek.⁴⁸ Jóstudományuk annyira elismert volt, hogy a rómaiak, noha fő ellenségeiknek tartották őket, súlyos helyzetekben minduntalan hozzájuk fordultak tanácsért. A mádjóslásban, béljóslásban, az állatok májából való jóslásban specialisták voltak, de bár írásos bizonyítékunk nem maradt, következtethetünk arra, hogy a kockajóslást is gyakorolták. „Az etruszk vallásban feltűnő a kultuszgyakorlat aprólékos pontossága, az emberek aggályos alkalmazkodása az istenek akaratához, amelyet minden módon igyekeznek kifürkészni és magyarázni, továbbá a titok-

zatos, mindent legyőző erők és halaszthatatlan határidők állandó szorongató tudata; az az érzet uralkodott, hogy az emberi személyiség semmis az isteni természet erejével szemben...” Etruriában, úgy tűnik, „az istenség kikerülhetetlenül rátelepedett mindenre mintegy állandó monológot mondván, amelyből az emberiségnek nem marad más, mint ennek óvatos és félnék magyarázata”.⁴⁹

Az etruszkok túlvilági életéről vallott elképzelései változáson mentek át az idők folyamán. A korai időkben az a felfogás általános, hogy az ember halálon túli életét nyugalomra helyezett holttestében folytatja, és sírja ház, jelképesen felszerelve használati tárgyakkal. A Kr. e. V. századtól kezdődően a hiedelem szerint a lélek az alvilág felé halad, útjában ijesztő démonok várják és kísérik. Ez az alvilág szörnyűségeiben túlesz egy etruszk ivadék – Dante – poklán is. Viszont az irodalmi hagyományban⁵⁰ találunk utalást arra, hogy a lelkek különleges szertartások révén boldog túlvilági életbe juthatnak el. Ha az istenek akaratát mindig megváltozhatatlannak tartják, nem lett volna szükség engesztelő áldozatokra, amelyek pedig nagy szerepet játszottak az etruszkok vallási életében. Etruszk sírboltokban kiemelt helyen találunk kockákat – hexaédereket vagy szemekkel, 1-től 6-ig, vagy a számokat jelölő írással –, amelyek bizonyára nem a halott túlvilági szórakoztatására szolgáltak, hanem az alvilági utazás megkönnyítésére.⁵¹ Az etruszk kockákról alább még szólni fogunk.

Van bizonyítékunk arra, hogy az etruszkok is fordultak az istenek akaratának kifürkészésénél jóskockákhoz, és ha megkapták a választ, aszerint cselekedtek, még ha ez ésszerűtlennek tűnt is.⁵² Az etruszkok felfogását általánosságban véve azonban fatalistának nevezhetjük, s ez hátrányosan befolyásolta az etruszkok döntéseit is, és hozzájárulhatott ahhoz, hogy alulmaradtak a dinamikus Rómával vívott hosszú küzdelemben.

A rómaiaktól meglehetősen idegen egy kényszerítő sorshatalom fogalma – bár a sorsról vallott elképzeléseik változásokon mentek át az idők folyamán. Előfordul az is, hogy a római fogalmaknak a későbbi korok adtak az eredetitől eltérő értelmet. Így például a *fatum*, amely alatt ma az elkerülhetetlen végzetet értjük, az ósrómai időkben annyit jelentett, mint egy istenség kimondott szava (a *fare*, ’mondani’ igéből). A római azonban nagyon lényegesnek tartotta a rá váró sors, a jövő meg tudakolását, fontos államügyekben gyakran fordult a jóstudományban nagy hírű etruszkokhoz is, a kivitelezésben mégis sokkal rugalmasabb, mint az etruszk. A római ember a kockavetéssel is háromszor próbálkozik meg (a három az Idő rendezőszáma), és ha a közösséget érintő fontos ügyekben az előjelek kedvezőtlenek, netán ellentmondanak a józan észnek, a római vezér az észére hallgat, és döntéséért egyszemélyi felelősséget vállal: érje őt minden baj, csak a közösség mentesüljön a törvény átlépésének következményeitől. Ezt a felelősségvállalást nevezték *devotiónak*.⁵³ Az etruszkokhoz hasonlóan a rómaiaknál is léteztek olyan jóslatok, amelyek a nép életét időbeli korlátok közé szo-

rították (a „lizenkét sas” mondája), de a rómaiak ezeket át tudták értékelni, és így meghosszabbítani fennmaradásuk idejét.

A *sors* szó nevét a sorshúzásról kapta, a magyar nyelvbe bővített értelemben ment át. Cicero – szerencsére fennmaradt – könyvet ír a jóslásról (*De divinatione*), egy felvilágosult filozófus szemével nézve tárgyát. A kockajóslással is foglalkozik, és azt írja, hogy az ő idejében már komoly, felelős ember államügyekben nem fordul a kockajósláshoz.⁵⁴ Az utána következő időkben Keletről sokféle sorsfelfogás érkezett és gyökerezett meg a római fejekben. Kritikus időkben mindig megnő a divináció, a mágia iránti érdeklődés.⁵⁵ Hogy a divináció és a mágia mennyire közel állhatott egymáshoz, mutatja, hogy már Hadrianus is tiltotta a császár jövője utáni érdeklődést, mert aki a sorsot ki tudja fűrészni, az befolyásolhatja is azt. A Valentinianusok korában egyenesen halállal lakolt az, aki a császár jövőjét tudakolta.⁵⁶

A zsidók egyistenhitével összeegyeztethetetlennek látszik az Úr akaratának kifürkészése, még inkább a befolyásolás szándéka. A jóskok az Ószövetségben negatív szerepet játszanak. Ennek ellenére arra is következtethetni, hogy a sorshúzásban Isten akaratát látták.⁵⁷ Biztosra vehetjük, hogy a zsidóknál a hanukka-ünnepen gyermekjátékként használt dreidel-kocka is eredetileg jóskocka volt.

A keresztény vallás sem engedélyezte és engedélyezi a jóspraktikákat, ami nem jelenti azt, hogy ezeket ennek ellenére ne gyakorolták volna és ne gyakorolnák mindmáig.

Mohamed eleinte megtartotta az ősi elképzelést Allah három lányáról, akik ismerték a sorsot, és akiket közbenjáróknak tekintettek Allah és az emberek között, később azonban ezt a monoteizmussal ellenkező felfogást bünbánóan elvetette. Hiit azonban egy elkerülhetetlen világvégében, és arra lehet következtetni, hogy ennek eljövételét még életében várta.⁵⁸

A germánoknál a *Nornák* nemcsak a sorsot fonják-szövik, hanem ők róják a jóspálcikákat is. A jóskocka feltalálója Odin. Még a legfőbb istenség is alá van vetve azonban a végzetnek.⁵⁹ A germánok minden vállalkozás, minden, az isteneknek hozott áldozat előtt megtudakolták az istenek akaratát. Tacitus leírja a fából hasított jósforgácsok készítését.⁶⁰ A kockázásról írva csodálkozik azon, hogy a germánok józan fejjel és nagy komolysággal kockáznak. Ő ebben nem lát a sorsra bízott döntést.⁶¹ Tacitus szerint a germánok kockaszenvédélyére jellemző az, hogy a férjek feleségüket is elkockázzák. Kérdés, hogy ennek volt-e valóságalapja, vagy Tacitus forrása csak mondákat hallott az elkockázott feleségről. Ennek ugyanis volnának párhuzamai. Az indiai mondákban Aksasutka eljátssza hű feleségét, Yudhisthira Drajpadi, Nala király Damayantit és összes háremhölgyét.⁶² Az ír mondában Eochaid király Midir tündérkirállyal játszik, a tét a felesége, a szépséges Etain. Természetesen a király veszít, de megvigasztalódik a hölgy hozzá teljesen hasonló lányával.⁶³

Az izlandi irodalomból kiderül, hogy a germánok a táblás játékot a harc képének tekintették, amely az istenek és démonok között állandóan folyik a világban.⁶⁴

A római írótól azonban igen keveset tudhatunk meg a kelták jóspraktikáiról, holott Caesarnak volt alkalma a helyszínen tanulmányozni a gallokat. Tudjuk azonban, hogy a keltáknál a papi osztályok csúcsán a druidák álltak, akik tudományukat húsz éven át tanulták, de azt tilos volt írásra bízniuk. A gallok ismerték és praktikus célokra használták a görög írást, a szigeti keltáknak pedig volt egy *ogamnak* nevezett rovásírásuk is. Az írásban rögzített hagyomány már a keresztény időkben maradt fenn, de még a szerzetesek „gyomlálása” után is rengeteg öskövületet őriz. Az egyik papi osztály, a filik feladata volt a jóslás. Ők is hosszú ideig tanulták tudományukat, de az irodalmi szövegekből az tűnik ki, hogy az ihletett jóslást többre tartották a megtanulható jóspraktikáknál. Az írek, walesiek nagyon kedvelték a táblás játékokat, de hittek abban is, hogy a játéktáblán el lehet dönteni a sorsot.

A különböző népek sorsról vallott felfogása hatással van a jóslásra.

Az isteni akarat megtudakolására használt eszközök, a „sors játékszeri”, a jóspálcikák, dobókockának használt növényi vagy állati termékek igen nagy változatosságot mutatnak.

Fapálcikákat különböző módon lehet sorshúzásra, jóslásra felhasználni. Ha különböző hosszúságú pálcikákat úgy tartunk kezünkben, hogy azok egyik vége egyenlő magasságban legyen, akkor csak a kihúzás után tűnik ki, ki a nyertes, ki a vesztes, ki „húzta a rövidebbet”. Egy másik módja a pálcika-sorsolásnak az, amikor a kérges pálcikát hosszában kettévágjuk, és úgy dobjuk a földre. Legritkább – és ezért a legmagasabbra értékelt – formáció az, amikor mindkét pálcika a kérges, domború oldalával van a földön, és a sima, „fehér” mutat felfelé. Értéktelenebb az egy kérges, egy fehér konstelláció, legalacsonyabbra becsülik azt a helyzetet, amikor mindkét pálcikánál a sima, fehér oldal van lent és a domború, a kérges, barna van fent. Még a huszadik században is így sorsoltak ki gyerekek egy játékhoz szereplőket, a legjobb variációt dobó lett a király, a legrosszabbat dobó a paraszt. Az egy halomba, a marokkó játék módjára ledobott pálcikákból is lehetett jósolni. Jelekkel, betűkkel, esetleg szöveggel ellátott pálcikákat, táblácskákat vetnek, vagy kosárból, edényből húznak ki. Ezt megtaláljuk a rómaiaknál éppúgy, mint a germánoknál.⁶⁵ Továbbélése a vásári planétahúzás. Germán lépők áldozati helyein a vizes talajban konzerválódott jóspálcikákat lehet találni.⁶⁶

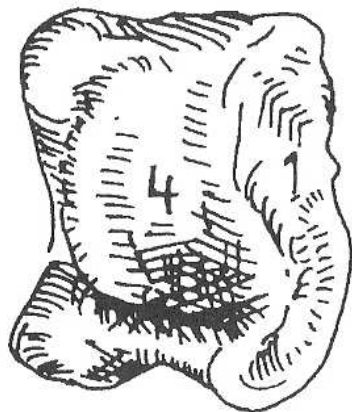
A nyiljóslás a pálcikajóslásnak egy fajtája. A mongoloknál és más sztyeppe népeknél, köztük a magyaroknál is dívott.⁶⁷ Kétféle módon lehetett döntést hozni nyíl segítségével, vagy úgy, hogy ki tudja messzebbre ellőni, vagy úgy, hogy a rovással ellátott nyilat, akárcsak a pálcikát, edényből húzzák ki. Az előző eset-

ben az ügyesség és erő dönt, a mi tárgyunkhoz tehát csak az a módja tartozik, amikor sorshúzásról van szó.

A „fej vagy írás” sorsolás, amely minden, pénzt használó népnél elterjedt (a különböző elnevezések azt mutatják, mi volt az érem reverzén, Rómában például ul hajóorr), csak két választást tesz lehetővé.

A „kockáknak”, amelyeket vagy önállóan, vagy játéktáblával kombinálva használtak egy kérdés eldöntéséhez, jósláshoz, később szerencsejátékhoz, illetve társasjátékhoz (a lépegetős játékoknál mindig szükség van rájuk), rengeteg változatuk van. Nehéz volna felsorolni a növényi termékek sokaságát. India esetében már említettem egyet, a vibhitaka-diót. Hangsúlyozni kell viszont a kauricsiga vázát, mert ez a csigaház igen nagy szerepet játszott az őskorban, s részben még ma is játszik természeti népeknél. Ennek legfőbb oka a vulvához való hasonlósága. (Nem mint szexuális szimbólumnak volt jelentősége, hanem a születés, újjászületés, élet jelképeként, ebből kifolyólag talizmánként.) Előfordulásától néha igen nagy távolságokra találták meg, jégkorszaki leletgyűttesekben is, ami fontos szerepét és az őskor kereskedelmét egyaránt mutatja. Dobókockaként csak két variációt nyújt, de ha több kockával játszunk – és általában vagy három, vagy öt kockát vetettek – könnyű eldönteni, hogy kinek vannak értékeesebb kockakombinációi. Mahidara szerint az a játékos nyer, akinek kauri-csigái vagy mind a domború, vagy mind a lapos oldalukra esnek.⁶⁸ A kauri-csigát Kínában a Kr. e. II. évezred elejétől kezdve pénzként használták, az aranyból készült kauri-csigák viszont nem nagyobb címleteket jelentettek, hanem rituális kockázáshoz voltak használatosak.

Nem ilyen ritka – hiszen könnyen hozzá lehetett jutni –, de még fontosabb az asztragalosz: a birka vagy kecske *talosz-csontja*. Őskori és ókori leletekből rengeteg előkerült, de magából a tárgyból nem lehet eldönteni, hogy számoláshoz használták-e kalkulusként, dobókockának, utóbbi esetben sorsoláshoz, jóslatkéréshez, szerencsejátékhoz. A görög lányok ezzel kapóztak – mint máshol gömbölyű kővecskékkel –, ennek antik ábrázolásai is fennmaradtak. Így ez a játék is eredetileg mágikus jellegű volt, a Kozmosz működésének előmozdítására, akárcsak az amerikai indián labdajátékok.



Kecske vagy birka bokacsontjából készült asztragalosz-csontocska

A több, római kori másolatban is ránk maradt görög szobor asztragaloszt vető fiatal lányt ábrázol. Egyedül van, mozdulata nem kapózásra utal. Valószínű, hogy kockajósla-

tot kér, kihez megy majd feleségül. Tudunk ugyanis ilyenfajta ártatlan divinációról. Pompeiiben egy freskón azt láthatjuk, hogy Létó, Helené és Nióbé lánykorukban ezen a játékon vesztek össze, innen ered Létó végzetes gyűlölete Nióbé iránt. Ez a játék, amelyet még a huszadik században született kislányok is öt csontocskával vagy kavicsal és azonos szabályokkal játszottak például Magyarországon és Lengyelországban, nem látszik szerencsejátéknak. Kozmikus jelentése volt eredetileg, hiszen az ötös a Kozmosz szent száma, és az ír gyermekek, amikor a kezdésnél a földre teszik a kavicsokat négyzet alakban, az ötödiket pedig középre, azt mondják: ez a Világ.⁶⁹ Nem lehet véletlen egybeesés, hogy Bács megyében is úgy kezdik a játékot, hogy négy kavicsot négyzet alakban a földre helyeznek, és az ötödiket dobja fel a játékos, amikor kezd.

Az asztragalosz mint jóskocka, majd játékkocka azonban még nagyobb jelentőségű, hiszen az antik világban ez jelentette *kat'exokhén* a kockát. A régi magyaroknál is eredetileg ez volt használatos szerencsejátékoknál is, hiszen a *kocka* név a lengyel *koska* szóból ered, ami 'csontot' jelent. A magyar nyelvben azonban még a hexaéderen, a mértani testen is rajtaragadt a *kocka* elnevezés.

Itt fölösleges foglalkozni azzal a mondával, amely szerint Palamédész találta fel a dobókockát Trója falai alatt, és az a hagyomány sem felel meg a tényeknek, amely az egyiptomiakhoz fűzi a hexaéder-kocka megjelenését, s nem azért, mert sem az *Iliászban*, sem az *Odüsszeiában* nem szerepel Palamédész, hanem azért, mert a régészeti leletek másról tanúskodnak.⁷⁰ Hérodotosz és a drámaírók már írnak a kockákról, leleteket a görög kultúrterületről a Kr. e. 7. sz. végéről ismerünk. Mint fentebb említettük, Görögországban, de Itáliában is sokkal elterjedtebb volt az asztragalosz használata, mint a hexaéder-kockáé. Az utóbbi azonban az évszázadok folyamán fennmaradt, és máig is használatban van.

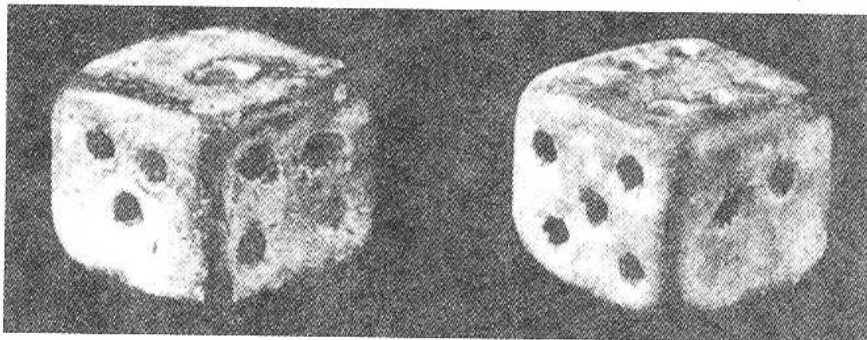
A játéktörténet nagy úttörője, Huizinga egy eléggé meg nem fontolt kijelentést tett, amikor a dobókockát „a kultúra szempontjából steril terméknek” nevezte. Grandjouan kritikával illet egy másik neves játéktörténészt, Roger Cailloust is, amiért kockajátékban a játékos passzivitását hangsúlyozza, akinek szerinte csupán „várnia kell, reménykedve és remegve, a sors megnyilvánulását”.⁷¹ Grandjouan ezzel szemben rámutat, hogy „a kockák [...] az emberi szellemet sokféle felfedezésre vagy vállalkozásra készítették”.⁷²

Hogy mást ne mondjunk: a középkorban a keletről jött játékok következménye a gazdasági forradalom, a bankok, a biztosítás intézményének meghonosodása Európában.⁷³

A kocka latin neve a klasszikus irodalomban *alea* és *tessera*, de az újlatin nyelvekben egy, minden bizonnyal a latin köznyelvben megvolt *datum* igealakból származik. (Az olaszban eszerint *datónak* kellene lennie a keresett szónak, azonban *dadónak* hangzik. Egyesek szerint az olaszok a spanyol *dado*-ból vet-

ték át. Az ófranciában *de-dez*, a tájszólásokban is ez a tö, az angol *die, dice* a franciából átvette alak. Az értelmére nem találtak magyarázatot.)

Mindenképpen el kell vetnünk azt az elképzelést, amely szerint a hexaéder az asztragaloszból származik, a szabálytalan csontocskának szabályos mértani testté való alakítása.⁷⁴ Sorsjóláshoz, de szerencsejátékhoz sincs szükség ilyen alakváltoztatásra, hiszen az asztragalosz tökéletesen megfelelt dobókocka céljaira. Joggal mutat rá Grandjouan: egy ásatás sem hozott napfényre átmeneti alakokat az asztragalosz és a hexaéder-kocka között, és az első, ismert kockák nem csontból, hanem cserépből vagy puha kőből készültek.⁷⁵ A hexaéder már teljesen készen áll előttünk ötezer évvel ezelőtt, amikor felbukkan Mezopotámiában: Tepe Gaurában⁷⁶ és Ur városában;⁷⁷ az Indus-kultúrában: Harappában és Mohendzso Daróban.⁷⁸ A legkorábbi finoman iszapolt, égetett és csiszolt agyagkockáknak, de a valamivel későbbi, puha kőből vagy bitumenből faragott társaiknak oldalain olyan benyomott pontok – szemek – vannak, mint a ma használtakon, de a Tepe Gaura-i kockáknál a 2 és a 3, a 4 és az 5, a 6 és az 1 található az egymással átellenes oldalakon. Az Indus-kultúra kockáin az 1 és a 2, a 3 és



Agyagból készült kocka két nézetben Tepe Gaurából, a Kr. e. III. évezredből

a 4, valamint az 5 és a 6 helyezkednek el egymással szemközt. A ma szokásos beosztás, hogy tudniillik az egymással átellenes oldalak szemeinek összege mindig 7 (1+6, 2+5, 3+4), Kr. e. 1400 táján jelentkezik először, vagy azért, mert a hetes a sémi népek asztrális szent száma volt, vagy azért, mert a hetes a Tér és Idő rendezőszámainak (4+3) összege.⁷⁹

Grandjouan szerint a hatoldalú kocka pontosan annak a számnak a megjelenési formája, amely alapjául szolgált a babilóniai matematikának. Azt kérdi, a számolás ered-e a játékból vagy a játék a számolásból. Ő hajlandó azt állítani, hogy a kockázás, kockajóslás volt az elsődleges, mert ahol a hatos, illetve hatvanas számrendszerrel számoltak, ott hatlapú a kocka, ahol pedig négyes vagy nyolcas számrendszer volt, ott a négyoldalú hasábot használtak.⁸⁰

A kocka-kérdés két legalaposabb tanulmányozója közül Florence David azt feltételezi, hogy az oldalak számozásánál a belenyomott pont és a függőleges vonalkák között nincs különbség, az előbbiket könnyebb volt elkészíteni, mint a vonáskákat meghúzni.⁸¹ Nos, ezt ki lehet próbálni: a puha agyagba éppolyan könnyű vonást húzni, mint pontot nyomni. Grandjouan ezzel szemben leszögezi, hogy a sumérból származó babiloni számolásban az egyeseket függőleges vonalkával, a tízeseket pedig kerek ponttal jelölik.⁸²

A hexaéder-kocka esetében ez a praktikus, a matematikához és geometriához kapcsolódó kis tárgy vált a szerencsejáték eszközevé. A hatoldalú kocka ugyanis a babilóniai matematikával van kapcsolatban. Az ötös és a tízes számrendszer – hogy úgy mondjuk – „kézenfekvő”, de az ötös rendszer levezethető a Tér ősi rendezőszámából is, a négyesből, plusz a közép. A hatos számrendszer eredete rejtélyesebb, csak a hexaéder-kocka ad rá megoldást. A mezopotámiai kultúrákban és az Indus-kultúrában egyaránt nagy szerepet játszott a geometria, hiszen erre szükség volt az ivóvízvezetékek, a szennyvízesatornák és az öntözőcsatornák építéséhez – házépítéshez nem feltétlenül, de ezekben a kultúrákban négyzetes alaprajzú épületeket emeltek. Ez azt a feltevést igazolja, hogy a hexaédereket a köbözéshez használták, tehát ebben az esetben a matematika és geometria megelőzi a divinációt is.

A hatos, hatvanas számrendszer nyomai megtalálhatók az időszámításban: a 60 perces óra, a 6×4 órás nap, a területszámításban pedig a 360 fok. A tucatban, féltucatban való számolást már jóformán csak a tojásnál használják. A franciák (a belgák nem!) máig hatvan után újra kezdik a számolást; a hetvenest hatvan meg tíznek (soixante-dix) mondják. A nyolcvan azonban négyszer húsz (quatre-vingt) a kilencven négyszer húsz meg tíz (quatre-vingt-dix).⁸³

Hasáb alakú dobókockák ott találhatók, ahol a négyes számrendszer dívott. Itt csak a hasáb téglalap-oldalainak van értékük – egytől négyig – a két kis négyzetnek nincs. Ilyen kockát ismerünk többek között Indiából, jóval az Indus-kultúra utáni időkből, az indo-árják korából.

A kockának egy sajátos változata a *trendel* vagy *dreidel*, a kocka és a pergőcsiga kombinációja. A négy oldal mindegyikén egy-egy héber betű áll, egy idézet szavainak kezdőbetűi, amely idézet a hanukkára vonatkozik. Ezen a zsidó ünnepen, amely a fények gyújtásával, a gyermekek megajándékozásával, a vidám hangulattal és a két ünnep időbeli közelségével a keresztény karácsonyra emlékeztet, a gyermekek a *dreidellel* játszottak, legtöbbször dióba. A kockajáték, amely a zsidók számára ünnepnapokon tilos, itt egyenesen kötelező.⁸⁴ Ez arra mutat, hogy – bár a mai magyarázat nem így szól – valaha a pergő kocka jóslásra szolgált.

A groteszk kockák – meztelen, guggoló alakok – amilyenekkel a 16. és 17. században találkozunk, valószínűleg a szerencsejáték sikerét voltak hivatva

szolgálni, hiszen tudjuk, hogy az obszcénnek apotropaikus hatást tulajdonítottak.

Grandjouan és David a legkorábbi hexaéder-kockákra Mezopotámiában és az Indus-kultúrában véltek rábukkanni. Menjünk azonban vissza időben néhány ezer évre, távolságban pedig jó néhány ezer kilométerre: ott találjuk magunkat a francia barlangvilágban. Mas d'Azil barlangjában a paleolitikum kultúrrétegei fölött zavartalan sorrendben ott fekszenek a középső kőkor, a mezolitikum emlékei. Ezt a korszakot a lelőhely után aziliennek nevezzük, a jégkor végétől, Kr. e. mintegy 10 000-tól kb. 4000-ig tartott. A nagytestű állatok elvándoroltak erről a vidékről, de a kozmikus rend fogalma, amely a geometrikus vésetekben nyilvánul meg, megmaradt. A Mas d'Azil barlangból halomszámra kerültek elő kavicsok, amelyekre vörös festékekkel vonalakat vagy pontokat festettek, sok ábrát gyakran ismételték. Kifli – vagyis félhold – formájú kavicsokra három vonalat festettek, a Hold és az Idő jelét. Megközelítően négyzetes kavicsokon négy pontot látunk, a Tér jelét, olyan elrendezésben, mint a dobókockákon, tehát a négy sarkon, meg a közepén egy-egy szemmel. Kerekded kavicsok szélét vörössel körülhúzták, és ebbe keresztet festettek. Láthatók hét vonallal, illetve körrel „díszített” lapos, hosszúságú kövecskék, de a legizgalmasabb egy olyan kavics, amely megközelítőleg hexaéderkocka-alakú. Meddig keresgélhetett az azilien embere, amíg ilyenre lelt? Lehet, hogy előzőleg már nemzedékek készítettek agyagból kockákat, amelyeket azonban nem égettek ki, csak napon szárítottak, és így nem maradhattak fenn. A fényképen a kocka alakú kavicsnak két lapját látjuk, az egyiket öt pont – olyan elrendezésben, mint a dobókockákon –, a másikon pedig kettő.

Az egész környezet azt mutatja, hogy a kavicsoknak a kőkorszaki matematikában volt szerepük.⁸⁵ A hatos számrendszerben az egységek rendje a következő: 1, 60, 3600, a következő tízes alrendszerrel: 10, 600, 36 000. A grafikai megjelenítés némileg változik, de a tízes ősi formája kerek pont, amelyet benyomnak az agyagba, az egység pedig kis, függőleges vonáska. A Mas d'Azil-barlangban pontok és egyenesek egyaránt előfordulnak (de egyetlen kavicson mindig csak egyfajta), ez azt mutatja, hogy a középső kőkor embere is megkülönböztette az egyesek és tízesek jelölését. Itt tűnik ki igazán David feltevésének tarthatatlansága az agyagba könnyebben benyomható körről és nehezebben behúzóható vonalkáról. Festeni egyformán könnyen lehetett vonalkát és pontot. Itt is az előbbieket az egyeseket, a pontok a tízeseket jelölték.⁸⁶ Látni fogjuk, hogy már a neandervölgyi ember geometriai elvek szerint rendezte maga körül a világot. Nem lephet meg, hogy az anatóliai kőkori városok lakóinál, a mezopotámiai és Indus-völgyi magaskultúrák megteremtőinél is idősebb azilien ember aritmetikával és geometriával foglalkozott. A barlangban nem játszottak, hanem számoltak a festett kavicsokkal. Nem lehet véletlen, hogy a Mas d'Azil-i „öskoc-

ka” számokat jelző szemeknek elrendezése egy-egy lapon ugyanolyan, mint a jóval fiatalabb, és a francia lelőhelytől sok ezer kilométernyire fekvő mezopotámiai és Indus-kultúrabelieké.

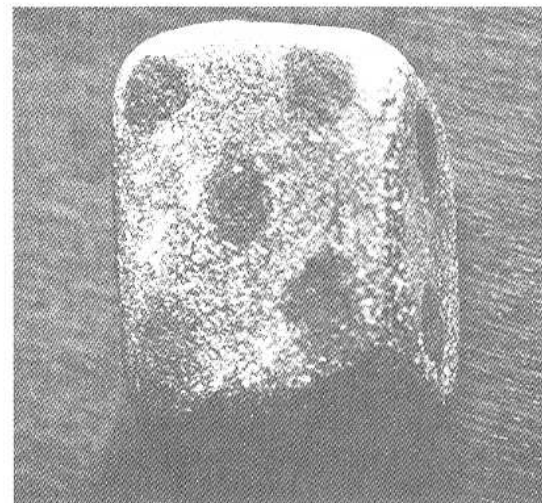
Várkonyi így ír: „Az emberi művelődés kezdete nem esett egybe az anyag használatának kezdetével. A szellem művelése, a kultúra előbb indult meg, mint az anyag művelése, a civilizáció.”⁸⁷

Nagyon érdekes a görög püthagoreusok felfogása a kockáról: ők ezt a maga 6 lapjával, 8 sarkával, 12 élével a harmonikus arány metaforájának tartották.

Az ember, élete során, minden időben számos olyan eseménnyel találkozott, amely megmagyarázhatatlan számára. Minél inkább visszahátrálunk az időben, annál több rejtéllyel szembesülhetett ember-ösünk. A kiszámíthatatlan eseményekkel kapcsolatba hozták a kockák kiszámíthatatlan esését, és ez utóbbi által próbálták megközelíteni, kifürkészni az előzőket – talán így lehetne megmagyarázni a sorsjósítás, kockajósítás eredetét. A rejtélyek kibogozása izgatja az embert, és ez az izgalmi állapot éppúgy vele jár a jóslatkéréssel, mint a szerencsejátékkal.

A kockajósítás, akárcsak a belőle származott szerencsejáték, nyilván többféle módon folyt, ezek némelyikét próbáljuk rekonstruálni.

Mínt hogy a „kockavetéshez” használt eszközök különféle formájúak voltak, eltérően olvasták ki belőlük az eredményt. Egy kauri-csiga csak kétféle eredményt nyújt, egy vibhitaka ötöt, egy asztragalosz négyet, a hasáb szintén négyet (a kis négyzetes lapok nem számítanak), a hexaéder-kocka természetesen hatot. Ha – mint az legtöbbször történt – három vagy öt asztragaloszt vagy kockát használtak, az oldalak értékét vagy összeadták – a szerencsejátéknál ez volt általános –, vagy a konstellációkhoz jósszóvegek adták meg a feltett kérdésre a választ. Egy-egy dobáskombinációhoz egy-egy típuszóveg tartozott. Pauszaniász ír a Héraklész burai templomában ilyesformán folytatott jóslásról, de Kis-Ázsiában a hellenisztikus korból több helyen is megmaradtak a templomokban



Hexaéder alakú kavics a mezolitikumból, egyik oldalán öt, a másikon két pont, a harmadikon függőleges vonás

ilyen márványba vésett szövegek.⁸⁸ Az öt asztragalosz dobáskombinációihoz, amelyeket egy-egy isten – Aphrodité, Poszeidón, a jó Kronosz, a gyermekevő Kronosz stb. névéhez kötöttek – egy-egy szöveg tartozott. Nem is nevezhető annyira jóslásnak, mint iránymutatásnak ez a módszer, a „fej vagy írás” differenciáltabb változatának. Meglehetősen sablonos recepteket adtak arra, hogyan cselekedjék a kérdező egy problematikus helyzetben. Mind Liviusnál, mind Valerius Maximusnál megtaláljuk a „tesserarum prosper iactus” kifejezést, amiből arra következtethetünk, hogy Itáliában is ismeretes volt a kockajóslásnak ez a kis-ázsiai eredetű változata.

A középkorban Nyugat-Európában újra felbukkan a kockajóslásnak ez a fajtája – feltehetően a kereszties háborúk révén került ez a keleti jóspraktika nyugatra.⁸⁹

Sok ezer éves karrierje alatt, amelyet Mas d’Azil barlangjából indulva befütt, a kis hexaéderrel kapcsolatban sok kérdés merült fel. Volt őskori matematikai, geometriai segédeszköz, volt rituális kockajóslások számára aranyból készült, megkülönböztetett tiszteletben részesült tárgy, volt az ördög találmánya, a játékszenvedély sokszor elátkozott szerkentyűje, forgatták-vetették jósök, királyok, császárok, legionáriusok, landsknechtek. Jóskockaként mai szerepe már jelentéktelen, szerencsejátékként kiszorította a kártya, majd a rulett és a pénznyerő automaták, napjainkban úgyszólván csak gyermekek használják lépegetős társasjátékokhoz.

Ne feledjük azonban, hogy maga a *probléma* szó is az asztragalosz-, illetve kockajóslással van kapcsolatban. Ez a szó – mint fentebb írtuk – annyit jelent, mint magam elé vetek valamit (az asztragalosz-csontocskákat), és ennek a problémának, *odavetett valaminek* a jelentését igyekszem kibogozni.

Cicero, bár a kockajóslást a divináció primitív módjának tartotta, elgondolkozott azon, nincs-e mégis valamiféle rendszer a kockák látszólag rendszertelen hullásában. Ő már megsejtett valamit, ami később sok tudós agyat foglalkoztatott: *a kockajáték megfigyelésén alapszik a valószínűség-számítás, a matematikai statisztika*. Neumann Jánost és Oskar Morgensternt a matematikai játékelmélet kidolgozásához a dobókocka vezette el. „Ezt a matematikai felfedezést szokás jelentőségében a modern fizikai tudományos forradalmával egy sorban említeni. A Neumann által bizonyított alaptétel sokirányú általánosíthatósága folytán óriási horderejünk bizonyul, mivel azokban az esetekben, amikor az optimális kevert stratégia gyakorlatilag is kiszámítható, verhetetlen számítógépes programokat tudunk készíteni a legkülönbözőbb problémaelemzésekre.” Eigen és Winkler-Oswatitsch 1975-ben jelentették meg *A játék, avagy természeti törvények irányítják a véletlent* című nevezetes könyvüket. Korunk számítógépéhez a kocka kis „számológépe” vezetett el.⁹⁰

Hát ennyit a kultúra steril termékéről...

Jegyzetek

- 1 TYLOR 1929, 78 sk.
- 2 Vö. LÜDERS 1907, 68–69.
- 3 Soph. Frgm. 763.
- 4 Idézi GRANDJOUAN 1964, 234.
- 5 Lásd LÜDERS 1907, 66.
- 6 BIRKHAN 1985, 201–202, 306.
- 7 GRANDJOUAN 1964, 234.
- 8 *Uo.*
- 9 Vö. DE VRIES 1957, I., 434
- 10 RINGGREN 1967, 7–8.
- 11 Lásd ENGEL 1926, 16–17.
- 12 Vö. DAVID 1949; ENGEL 1926, 23, 25, 29, 46–47, 50; FICHTNER-JEREMIAS 1922, 27, RIEMSCHEIDER 1953, 157.
- 13 Lásd FRAZER 1898, III.; LIUNGMAN 1937–1939.
- 14 Vö. RIEMSCHEIDER 1953, 157.
- 15 *Uo.*, 14, 157 sk.
- 16 Vö. KLIMA, 217.
- 17 Vö. MOSKOVSKY 1973, 246–247.
- 18 CAQUOT-LEIBOVICI 1966; ENGEL 1926, 22.
- 19 Vö. ENGEL 1926, 10.
- 20 Lásd *Uo.*, 12.
- 21 Vö. BLEEKEN 1955, 28–45.
- 22 Lásd ROEDER 1927, 149.
- 23 Lásd ENGEL 1926, 40.
- 24 Vö. *Uo.*, 65.
- 25 Lásd AUBOYER 1955, IX.
- 26 Lásd DE VREESE 1948, 350.
- 27 Lásd LÜDERS 1907, 6, 9.
- 28 *Uo.*, 66.
- 29 KIRFEL 1959, 36.
- 30 Lásd LÜDERS 1907, 6, 8.
- 31 Vö. *Uo.*, 9.
- 32 Vö. *Uo.*, 55.
- 33 Vö. AUBOYER 1955, 24; AUBOYER 1961, 304; LÜDERS 1907, 8.
- 34 Vö. ENGEL 1926, 57
- 35 Lásd ELIADE 1995, II., 74.
- 36 Lásd *Uo.*, 9–10.
- 37 Vö. GRANET 1950, 128, 192–213; ENGEL 1926, 84–92; KÖSTER 1958, 36–37.

- 38 Lásd ENGEL 1926, 84 sk.
 39 WALTERS 1994, 128 sk.
 40 Lásd ENGEL 1926, 94.
 41 *Iliász* 24, 43; *Odüsszeia* 7, 197.
 42 Vö. KÖNIG 1981, 156 sk.
 43 Gilbert és Schultz megállapításait idézi ENGEL 1926, 101.
 44 Idézi DIETERICH 1913, 58.
 45 *Pythói ódák*, IV. 190.
 46 Vö. ENGEL 1926, 96.
 47 Lásd FRAZER 1898, VII., XXV. fej. 10; HEINWETTER 1912; MOSKOVSZKY 1973, 76. jegyzet.
 48 Vö. PALLOTTINO 1980, 133.
 49 *Uo.*, 132.
 50 Lásd *Uo.*, 144.
 51 Vö. DENNIS 1878, I. 364, n. 4; II. 190; HELBIG 1878, 296–301; Uő. Bull. Ist. 1877, 195, 1874, 206; Uő. 1878, 299; Uő. 1877, 195.
 52 Lásd MOSKOVSZKY 1973, 89; MOSKOVSZKY 2001, 166–170.
 53 Vö. PÖTSCHER 1978; WARDE–FOWLER 1922, 314; BOUCHÉ–LECLERC 1879, IV. 100.
 54 Ciceró, *De divinatione*, II. 85 sk. Erre aztán később Tiberius császár rácsafolt, lásd alább.
 55 Lásd EITREM 1947.
 56 Amm. Marc. VII, 12, 8.
 57 DAVRANCHES 1917, 2–3; RIEMSCHEIDER 1959, 309 sk. bizonyítja a játéktáblák szakrális felhasználását.
 58 Vö. ELIADE 1995, III. 57–75.
 59 A Nornákról lásd még *Az Idő* c. fejezetet, továbbá GRIMM 1981, I. 124, 738.
 60 Tac. Germ. C. 10.; lásd még DE VRIES 1957, I. 432.
 61 Tac. I. c.
 62 Lásd LÜDERS 1907, 64.
 63 Vö. LÖPELMANN, 296–298.
 64 DE VRIES 1957, I. 436.
 65 Lásd Tac. Germ. caput 10.
 66 BEHM–BLANCKE 1957, 129–135; BEHM–BLANCKE 1960, 232–235; JANKUHN 1967, 117–147.
 67 BOWDEN 1958, 317–337; IPÓLYI 1929, II. 273; BOGDÁN 1978, 223 sk.
 68 Lásd LÜDERS 1907, 19.
 69 Vö. REES–REES 1961, 187; LUKÁCSY 1988, 36.
 70 Az ezzel kapcsolatos mondákat lásd a PW-RE-XVIII 2506–2507-ben, Wüst szócikéknél, *Palamedes* címszó alatt.
 71 CAILLOIS 1962, 35–36.

- 72 GRANDJOUAN 1964, 233.
 73 Vö. *Uo.*, 253.
 74 Vö. *Uo.*, 84.
 75 *Uo.*
 76 Lásd SPEISER 1935, 82; GRANDJOUAN 1964, 74.
 77 Lásd *Uo.*
 78 Lásd MACKAY 1937–1938, 559 sk.
 79 Kivételek ez alól az etruszk sírokban talált kockák, amelyek a régi beosztást tartották meg. Véleményem szerint ez is bizonyíték arra, hogy az etruszkok egy determináns összetevője, mint a hagyomány is állítja, kis-ázsiai eredetű.
 80 GRANDJOUAN 1964, 240.
 81 DAVID 1962, 10.
 82 GRANDJOUAN 1964, 239.
 83 A hússzal való számolás viszont kelta örökség: a breton húszas számrendszerben gondolkozik, az angolban máig fennmaradt a hatvanra a „threescore”, a nyolcvanra a „fourscore” elnevezés.
 84 Lásd DAXELMÜLLER 1988, 45–46.
 85 Vö. KÖNIG 1980, 113–119.
 86 Vö. GRANDJOUAN 1964, 240.
 87 VÁRKONYI 1972, 422.
 88 Lásd HEINWETTER 1912; KAIBEL 1976, 193; FRAZER 1898, III. 25, 10.
 89 Vö. DAVID 1962, 20.
 90 Vö. GRANDJOUAN 1964, 227–228.

IV. UTAZÁS ÉLETEN ÉS HALÁLON ÁT

A mikor az ember már kilépett a barlangból, megtalálta helyét a Földön, egyenesek, paralelogrammák segítségével Kozmoszá rendezte a Káoszt, építkezett – még ekkor sem tudott teljesen elszakadni a barlangtól. Nemcsak arról van szó, hogy egyes csoportok előnyben részesítették a természetes barlangot vagy a hegyoldalba vájt üreget – amely nyáron hűvös, télen meleg – a nehezen fűthető, de könnyen felgyújtható kunyhóval szemben.

A görög és római auctorok perzsiai, szkítiai, kaukázusi, etiópai, maurétániai, szardíniai, aquitániai barlanglakókról tudósítanak, tehát az oikumené úgyszólván egész területén fennmaradt ez a „lakáskultúra”. A Kanári-szigetek őslakói a Kr. u.15. század végén is barlangokban éltek. Még nagyon sokáig lehet folytatni a sort, amelynek végére még ma sem tehetünk pontot. Az Egyesült Államok déli részén egyes indián törzsek homokkőbe vájják otthonukat.

Mással magyarázzuk az Île-de-France kultuszbarlangjainak hihetetlenül hosszú időn át való látogatottságát. Az ember nem lakás céljaira szánt mesterséges barlangokat is vájt a földbe, a homokkőbe. Ezek az üregek Máltán temetkezésre éppúgy szolgáltak, mint szertartások tartására, amelyek bizonyára a halottkultusszal voltak összefüggésben.

Eubulosz szerint Zoroasztér – Zarathusztra – volt az első, aki a perzsa hegyek egy természetes barlangját szent célokra avatta fel, és azt tartotta, hogy a barlang az egész Univerzum szimbóluma.¹ Természetesen ez világszerte ismert jelenség. Porphüriosz szerint az iniciációk csarnokainak is „barlang” volt a nevük.²

Az iniciáció beavatás, átlépés az egyik korosztályból a másikba, leggyakrabban azonos nemű fiataloknak a serdülő korból a felnőttkorba való belépésére értik. Világszerte elterjedt szokás volt, próbatételekkel, rítusokkal. Beavattak ezen az általános iniciáción túl kisebb csoportokat, ezeknek szigorú titoktartás terhe alatt tilos volt be nem avatottaknak – de különösen a másik nemhez tartozóknak – bármit is elárulni a tevékenységükről, de még azt sem mondhatták meg a kívülállóknak, hogy ők tagjai ennek a bizonyos férfi- vagy asszonyszövetségnek. Magának az *iniciáció* szónak jelentése *belépés*, belépés a Barlangba. A Barlang, a labirintus egyaránt a halál és az újjászületés helye.

Ezen utóbbiaknál is a tekervényes út oda vezet, ahová a Hold és/vagy a Nap el-
megy meghalni, hogy aztán új életre támadjon. Az égitegek példáját követve
az embernek is be kell hatolnia az Éjszaka világába, hogy aztán kijöve új éle-
tet kezdjen.³

A labirintus névadója Kréta szigetén volt – bár az ásatások nyomán semmi
ilyesféle földalatti mesterséges barlang eddig nem került elő. Viszont még a
klasszikus kor minőszi érmein is látható a labirintus ábrája. A monda szerint
Minosz király azért építtetett Daidalossal egy földalatti útvesztőt, hogy oda
rejtse feleségének, Pasziphaé királynénak egy bikától lett szörnyszülött fiát. En-
nek a Minotaurusznak emberteste és bikafeje volt. A szörnyeteg emberevő volt,
ezért Athénból odahurcolt ifjakkal táplálták, amíg az athéni Thészeusz királyfi
a szörny testvére, Ariadné segítségével le nem ment a labirintus legmélyére és
meg nem ölte a bikaembert.

A mitológiai história mai formájában a görögök félreértésén alapszik, akik
nem tudtak mit kezdeni a minőszi kultúra hitvilágával.

A labirintusnak, a mesterséges barlangnak a mélyén él az Úrnő, és ide tér
meg a Hold-bika meghalni, innen tér vissza új életet nyerve a földre. Az Úrnőt
a királynő, Pasziphaé személyesíti meg, aki a Hold-bikával, vagyis a bika-álar-
cos királlyal üli szent nászát, amely világszerte a termékenység előmozdítója.
Az iniciáció, a legényavatás a barlanglakók kora óta természetes vagy mester-
séges barlangokban folyik. Az athéni ifjakat csak jelképesen falja fel a Minotau-
rosz. Az avatás szimbolikus halál, a „halott” újrászületik. Thészeusz is beavatás
céljából hatol a labirintus mélyére, jelképesen megöli a Hold-bikát, de nem ve-
szi feleségül Ariadné. (Eredetileg a királylány nem kívülről segítette az athéni
hőst, hanem a labirintus mélyén trónolva. A hősök nem szokták feleségül venni
a szép Hold-hercegnőket vagy a félelmetes Hold-boszorkányokat. A Hold ne-
gyedik „fázisa”, a „Feketehold” ugyanis félelmetes.) Hogy a kréai bika, az
Apisz-bika és mezopotámiai társaik eredetileg Hold-bikák – ahogy azt az Idő fe-
jezetében már tárgyaltuk – mutatja az, hogy ma ismert bikaábrázolások fején há-
romszög van, oldalán holdsarló.⁴

A labirintus mesterséges barlang, belsejükbe hatol a Hold, illetve a Nap, és
onnan jön ki megfiatalodva. Az útvesztőt tehát éppúgy használták beavatásra,
mint a kultuszbarlangokat.

Az Új-Hebridák Malekula szigetén divott temetési szertartása megvilágítja a
kultikus labirintus, és emberkéz által készített mása, a labirintus lényegét.
Malekula szigetén a halottnak jelképesen egy barlangon kell keresztülutaznia.
A bejáratnál női őrszellem ül, labirintus-ábrát rajzol, amelyet a halottnak kell ki-
egésztítenie. Ha ez sikerül, beléphet a barlangba és elérheti a központot. Itt, az
anyaölből születhetik újra.⁵ Vergilius szerint Cumae templomkapuján is volt egy
labirintus-kép.⁶ Azt tartották ugyanis, hogy Cumaeban van az Alvilág bejárata.

Természetesen Vergilius bőven meríthetett görög előképekből. Itália és a köor-
szaki kultúrájú sziget hiedelemvilágának hasonlósága azonban nem lehet vélet-
len. Eredetét nem kell Melanéziában keresnünk, az elterjedés iránya ellentétes
lehetett.⁷

Találkozunk a labirintus-mítoszokban egy női lényel, akinek el kell nyerni
a jóindulatát ahhoz, hogy valaki ne csak bejusson a Holtak birodalmába, hanem
vissza is tudjon jönni onnan. Ariadné gombolyagot ad Thészeusz kezébe... A
Minotaurusz, az égi bika valójában nem falhatta fel az athéni ifjakat, és nemcsak
azért nem, mert a bikák növényevők. Az ifjak Minosz király birodalmába, a la-
birintusba beavatás céljából utaztak.

A labirintusok gyakorlati célokat is szolgáltak, erődítéseknél megnehezítet-
ték a bejutást.⁸

A szóbeli és lejegyzett hagyományoknál, amelyek a holtak országán át ve-
zető útról számolnak be, gyakran nehéz megfejtetni, hogy valódi halálról, vagy
csak az iniciáció szimbolikus meghalásáról szólnak-e, amelyen átesve a beava-
tott egy magasabb szintre emelkedik. „A halál útja egyúttal az élet útja is, az új-
jászületés és az ellenállásé. Az ember mindig igyekezett halhatatlanságot ígér-
ni önmagának...”⁹ A megújult életet pedig a megújuló Hold biztosítja az ember-
nek.

Az irodalomban sokszor találkozunk a hős „pokoljárásával”. Azért száll alá
az ismeretlen, fenyegetető alvilágba, a Halál birodalmába, hogy megtalálja az
Élet titkát, legyőzze a Halált. Ezekben a mondákban mind felleljük az iniciá-
cióra utaló motívumokat. A legpezzsimistább pokoljárás egyben a legrégebb fel-
jegyzett történet egy alvilági útról. Gilgames király a halhatatlanságot akarja
megkeresni. Az öreg Utnapistimhez fordul, és eljut ahhoz a kapuhoz, amelyen
a Nap mindennap ki-be jár. Eliade szerint a hős utazása tele van avatási jellegű
megpróbáltatásokkal, hősi és szellemi típusú próbatételekkel. Gilgames történe-
tét egy sikertelen avatás elbeszélésének tartja.¹⁰

Odüsszeusz alvilágjárása alkalmával az Ithakára való visszatérés eshetősé-
geit tudakolja, az őt segítő démoni nő, Kirké segítségével. Vergilius *Aeneise* po-
litikai fogantatású műalkotás, ugyanakkor egy érzékeny lelkű poéta álma is a
múlt dicsőségéről és a jövő reménységéről, és így alvilági látomása is több,
mint egyszerű tömjénszórás a Gens Iulia oltárára. Sok ősi hiedelmet őriz meg.
Vergilius vezérszellemül a cumaei Szibüllát választotta.

Mondákban, epikai művekben gyakran találkozunk a hős utazásával egy
barlangba vagy szigetre – ezek mind iniciációra utaló epizódok. A Túlvilág
Asszonya gyakran a harctudományba és a szerelembe is beavatja a hőst.
Visszatérünk az *Odüsszeiához*: itt még két epizód mutat iniciációra. „Bübá-
jos” asszony az *Odüsszeiában* nemcsak Kirké, hanem a bájos Kalüpszó is. Ez
utóbbi sem más, mint a halottak birodalmának úrnője. *Kalüptó* annyit tesz,

mint 'elrejték', *Kaliüpszó* pedig az 'elrejtő'.¹¹ A német *Höhle* = 'barlang', ugyanabból a *hehlen* = 'elrejtteni' szóból származik, mint a *Hölle* = 'pokol'. Ilyen alvilági úrnő az ír mondák Scathach asszonya, akinek szigetén Cuchulain időzik.

Iniciációs vándorlás a walesi Peredur útja is. Őt a középkori francia–német elbeszélésekben Parsifalnak nevezik. És nem így kell-e értelmeznünk Tannhäuser „kalandját” Vénusz asszony barlangjában? A vándor dalnok létező személy volt, akinek az alakjához kapcsolták később a Hörselberg barlangjában való tartózkodást. Nyilvánvaló, hogy itt, hasonló jellege miatt, egy autochthon istennőre ragadt a római szerelem-istennő, Venus neve. Csakhogy a „barlangjárás”, amely a „pogány” időkben természetes beavatása volt a hősnek, dalnoknak, később úgyszólván megbocsájthatatlan bűnné vált. Wagnernél Venus a testi, bűnös szerelem megtestesítője, aki a kárhozatba viszi Tannhäuserert, míg Erzsébet, a tiszta nő, életét ajánlja fel a szeretett férfi megváltásáért.

A kereszténység előtti vallásokban csak ritkán fordul elő az Alvilágban a bűnök miatti bűnhődés. A görögöknél kivételt képeznek az istenek elleni bűnök elkövetői, ők, mint Ixiön, Tantalosz, Midasz, látványosan lakolnak. Az Elüszion lakóit protekciósoknak nevezhetjük: Ménelaosz például azért jut oda, mert Heléna férjeként bekerül az isteni rokonságba.

Az orfikus hagyományban azonban már megtalálhatjuk a holtak érdem szerinti büntetését, illetve jutalmazását. A misztériumvallások vonzóereje éppen a beavatottak kivételes túlvilági sorsának ígérésében rejlett.

A kelták nem egysíkú túlvilági elképzelései között szerepel a Boldogok szigete, valahol messze Nyugaton. A hős, mint Artúr is, aki nem tud meghalni, ott van révületben, várva az új életre való ébredésre. A germán népek körében is ismert ez az elképzelés: Barbarossa Frigyes a föld alatti barlangban vagy kastélyban trónol, se nem élve, se nem halva – hosszú, vörös szakállal ott is nő, s olyan erős, hogy átüti az asztal márványlapját. Mint más hősekről, róla is azt mesélték, hogy akkor ébred majd fel bűvös álmából és siet népe segítségére, amikor azt nagy baj fenyegeti. Úgy látszik, a 20. század derekán a hollók elfelejtették felköltöni a legendás királyt.

A korai kereszténységben az Alvilág-látomások a bűnösök bűnhődését és a jók jutalmát hangsúlyozzák, a halottakért mondott imát, misét szorgalmazzák.¹²

Dante grandiózus látomásában az antik költők hatása is nyilvánvaló, képzetköre mégis egészében keresztény. Bár a Pokolban és Purgatóriumban a pogány Vergilius vezet, a Paradicsomban egy nő – nem az Alvilág úrnője, hanem a halhatatlan Kedves, az el nem ért, és ezért örök Ideál, Beatrice, az üdvözült lény az, aki az üdvösséghez segíti a költőt. A *Divina Commediában* benne van az alkotó ember, a költő érzelmi válsága, amelyen Dante után is

annyian mentek át – ezeket a példákat Santarcangeli hozza fel.¹³ Dante célja azonban a Bűn és Bűnhődés bemutatása, a katarzis előidézése olyan emberek példáján, akiket nemcsak ő ismert, de honfitársainak nagy része is, és akikkel a kései olvasó is mintha személyesen találkozott volna. Dante mellett nem lehet említés nélkül elmenni – azonban ő nem szorítható kereteink közé.

A keresztények pokoljárása azonban általában a vezeklést jelenti. Lough Dergh szigetén, Írországban van egy barlang, Szent Patrik purgatóriuma, amit az idők folyamán sokan felkerestek.¹⁴ Még magyar „látogatói” is voltak, Pokoljáró Tar vagy Tari Lőrincet Arany János révén (*Toldi szerelme*) is ismerjük. Történeti személy volt, Zsigmond király vitéze, akiről feljegyezték, hogy Szent Patrik barlangját is megjárta, és a pokolban Zsigmond király – előlegezett – büntetését látta.¹⁵ Szerb Antalnak sikerült még két magyar pokoljárót felkutatnia. György-ről megtudjuk, hogy hat hónapig remetéskedett, majd tizenöt napig böjtölt, mielőtt a barlangba leszállt volna, ott egy napig tartózkodott, és Szent Mihály üzenetével tért vissza.¹⁶

Mint mondtuk, a barlang, a labirintus azonos értelmű, az Alvilággal egyenlő. Minthogy az archaikus ember szemében a makrokozmosz és a mikrokozmosz felcserélhető, az életen-halálon át vezető hosszú és veszedelmes utazást ki lehet váltani egy szent helyre, egy Világközpontozóhoz való zarándoklással. Ilyen egy természetes vagy mesterséges szent hegy: zikkurat, sztupa, templom, mint Bodrulbudur, B'sam Ras és a többiek.¹⁷ Labirintusábrát azonban bárhol lehet a földre vésní.

A labirintus-vándorlás (tánc és lovaglás) szokása mint iniciáció igen nagy területeken elterjedt, Troia- vagy truaia-játék néven. Ez a Troia nem a legendás háború színterére vonatkozik, hanem annyit jelent, mint vár, erődítés,¹⁸ és ilyen értelemben nem csupán Ilionra értendő.¹⁹ Tudunk az előkelő római ifjak Troia-lovaglásáról, mely ősi szokást Augustus elevenítette fel.²⁰ Észak-Németország több vidékén, a Brit-szigeteken, sőt Oroszország egyes részein is fennmaradt a legények-leányok földre karcolt labirintusokon eljárt Troia/Truaia-tánca.²¹

A középkori templomok padlójának labirintus-mozaikjait sem szabad profán, templomba nem illő szórakozásnak tartanunk, az azokon való végighaladást iniciációként kell értékelnünk.²²

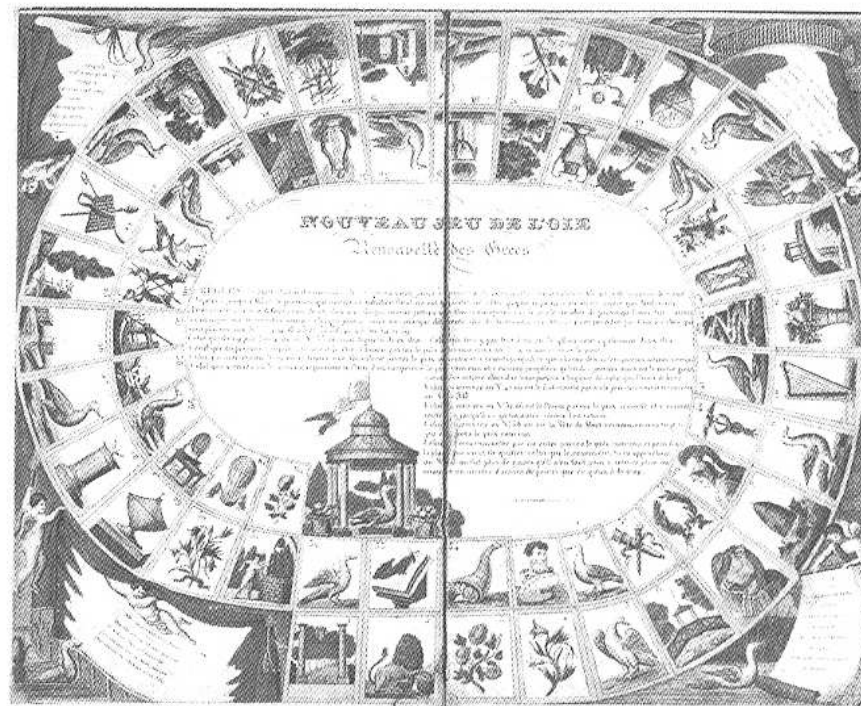
A *rinascimentó*tól kezdve azonban az európai kultúrákban megváltozik a labirintus ősi értelme. Mint az élet kiszámíthatatlanságának szimbóluma, mint *útvesztő*, amelyből nincs kivezető, s amelybe nincs visszavezető út, él tovább a gondolatvilágban.²³ A kertművészetben azonban már csak dekoratív elemként jelentkezik, amely festői színterül szolgál gavallérok és dámák játszi enyelgéséhez.

Ma már csak újságok hétfői mellékleteiben látunk a gyermekek számára rajzolt labirintus-ábrákat, sok vakjárattal, a feladat az, hogy ceruzával megrajzoljuk a kivezető utat.

A labirintusokhoz a szögletesség fogalmát szoktuk társítani, holott a spirális sem más, mint labirintus. Az írországi New Grange csodálatos megalítépményének egyik kővén is két, gondosan bevéssett spirálist találunk. A napjárs irányát követő spirálison befelé lehet haladni, az ellenkező irányún kifelé.²⁴

Ha a mikrokozmoszt még jobban lekicsinyítjük, megkapjuk a játéktáblát, amely épp olyan szent tér, mint a versenypálya, hiszen eredetileg rituális cselekmény folyt rajta. Nem azt akarjuk mondani ezzel, hogy az emberek (lovások) által eltáncolt, eljárt rítus időben megelőzte a játéktáblán, kövekkel, bábokkal folytatott játékot, hiszen a barlangvésetek vagy felszíni kőlapok malomábráin is lehetett volna már kövekkel játszani – ha nem függőleges falba vagy ferde síkba vésték volna őket. Ha azonban a fennmaradt legkorábbi játéktáblákat keressük, Mezopotámiában és Egyiptomban kell utánuk nézni, ahol több évezredes írásos feljegyzések és tárgyi emlékek is rendelkezésünkre állnak. Ha olyan korai játéktáblát szeretnénk találni, amin egy, az életen vagy a halálán át folytatott vándorlást lehet eljátszanunk, meglehetősen zavarba jövünk. A legkorábbi ismert játéktáblákon geometrikus ábrákat találunk, egyenes vonalakkal osztott négyzeteket. Kivételek ez alól csak Egyiptomban vannak, innen kígyójátékot is ismerünk. A kígyó és az Alvilág összefüggéséről tudunk. Most mégis egy olyan táblás játékot veszünk elő, amely Európában a 16. században tűnik fel, s fénykorát a 17–18. században éli.

Igaz, hogy a „királyi libajátékot” annak idején egyiptomi eredetűnek mondták, de a régiségre való hivatkozás legtöbb esetben csak a nimbusz növelésére szolgált. A libajátéknál azonban van bizonyíték az ókori, ha nem is ősegyiptomi eredetre. A játéktáblán a bábok kockadobásoknak megfelelően 62 mezőn haladnak át, amíg csak el nem érik végcéljukat, a 63-ast. Közben a liba álruhájába bújtatott játékosnak sok nehézségen kell átvergődnie, néha visszamennie több mezőnyire. Máskor viszont több mezőt átugorhat, a remélnél hamarabb ér célhoz.²⁵ „Életünk képe ez”, abból kiindulva, hogy a táblán előre haladva átkelhetünk az élet nehézségein, és játékosan tehetjük túl magunkat a való életben ránk váró kellemetlenségeken. És hogy miért éppen liba képében lépegetünk? A liba, akárcsak a hattyú és a kacsza, vízi szárnyas, és mint ilyen, ősi idők óta összekötő három sík: az égi magasságok, a föld és a víz alatti mélységek között. A *Potnia therón*, az Állatok Úrnője is gyakran két kezében egy-egy hosszú nyakú vízimadarat tart. Iunónak, Iuppiter hitvesének, a római matrónák védasszonyának szent állata a lúd, nyilván nem peccsenyéje miatt, hanem éppen az Ég és az Alvilág között mozgó, közvetítő lény minőségében.



Francia libajáték a 18. századból

A 63-as, mint az élet fordulópontja, az idős Augustusnak egy másolatban fennmaradt magánlevelében is szerepel. Gellius, aki ezt a levelet megőrizte számunkra, közli, hogy a 63-as év valóban különösen kritikus, mert valami bajt, betegséget, veszélyt hoz, ami gyakran jár az élet elvesztésével. Nem véletlen, hiszen a 63-as a 9-es és 7-es szorzata. Firmicus Maternus ezt az évet „emberpusztító év” nevezi, de ilyen „lépcsőfok-év” még a 21 (3×7), 42 (6×7) és a 84 (12×7) is.²⁶ Ha azonban szerencsésen túljutunk a hatvanharmadik évünkön, akár a századikát is megérhetjük.

Így a libajáték ókori egyiptomi eredete valószínűsíthető, legalábbis a hellenizmus koráig, azóta pedig a hermetikus irodalomban maradhatott fenn az újkorig.

Az újkorban a libajátékról először a 16. században hallunk. A 17. századtól kezdve a legnépszerűbb társasjátékok közé tartozott. Erre nemcsak az a magyarázat, hogy szórakoztató, nem kell hozzá szellemi megerőltetés, gyermekek is játszhatják, hanem az is, hogy a papír és a sokszorosítás (fa- és rézmetszet, a 19. századtól a litográfia) egyre olcsóbb lett, és szélesebb rétegek számára is

elérhetővé tette a játékot. Már a 18. század derekán is jelennek meg változatai, így a kígyójáték; itt a mezők a koronás kígyó összetekeredett testében sorakoznak. Érdekes, hogy az egyik mezőben a labirintus ábráját találjuk. Különböző egy bizonyos libajáték is *Az emberi élet, avagy a labirintus* címet viseli.²⁷ A későbbi változatokban már a 63-as célpont helyett gyakran találjuk a 100-as számot.

Noha az angol játékváltozatoknál a libajátékba is becsempésztek tanulságot, biztosak lehetünk abban, hogy a gyerekek a 18. századi, émelyítően moralizáló angol társasjátékainál jobban kedvelték a liba kalandjait. A libajátékból fejlődött ki aztán az összes többi kockadobásos, lépegetős társasjáték, utazások szárazon és vízen, a nagy találmányok, a vasút és a gőzhajó, majd a léghajó felvonultatásával.²⁸

A libajátékban az európai újkor embere már nem kereste életútjának kényelmes megkönnyebbítését, az akadályok kikerülését, még kevésbé gondolkodott arra, hogy túlvilági sorsa valamiféle szerencsejátéktól függ. A keresztény hit a parancsolatok betartásától, az erények gyakorlatától és végső soron az isteni Kegyelemtől tette függővé a Mennysors elnyerését. Egy kockadobással elnyerhető üdvösség gondolatát eretnekségnek, az ilyesféle praktikákat mágiának tartották. A lelkek mélyén azonban továbbra is kísértettek pogány elképzelések.

A libajáték gondolata az ősi barlang- és labirintus-zarándoklásra vezethető vissza, de semmi esetre sem nevezhető a legősibb, ismert táblás játéknak. Ezek mértani rajzúak, akárcsak az őskőkori barlangrajzok szimbolikus ábrái.

Régészeknek, őstörténészeknek feltűnt, hogy különösen az előkelő halottak sírjaiban mennyi játéktábla, kocka (asztragalosz vagy hexaéder) maradt fenn. A legegyszerűbb magyarázat erre az, hogy a halottak túlvilági élete számára akarták biztosítani a megszokott szórakozást. Moortgat azonban az Ur városbeli királysírok díszes, nemesfémekkel, ékkövekkel kirakott játéktábláival foglalkozva úgy látta, hogy a szent szimbólumokkal „díszített” táblák nem szolgálhattak profán szórakozásra, hanem a halott túlvilági sorsát kellett hogy eldöntsék.²⁹ Erre vall az is, hogy ezek a mezopotámiai sírokból kikerült táblák féloldalasak, rajtuk nem két személy küzdhetett egymással, hanem a kikockázott konstellációt rögzítették rajtuk.³⁰

Megdöbbenő, hogy a gyermekek által máig játszott, földbe karcolt vagy aszfaltra rajzolt „ugróiskolák” mértani ábrájú játékmezőkkel³¹ az Ur városi táblához hasonlítanak, és a végcél a Mennysors vagy a Pokol.³² Egy ilyen kontinuitás arra vall, hogy ez a gondolat nagyon mélyen gyökerezhetett az emberi pszichében, és nyilván a drága mezopotámiai játéktáblák előtt már hosszú ideje „játszhatták” – mégpedig nem gyermekek – földbe karcolt mezőkön a túlvilági sors ilyen befolyásolását.

Egyiptomban az írásos szövegek, a sírleletek és az ábrázolások egyaránt azt mutatják, hogy a táblás *senet* és *tau* játékok fontos helyet foglalhattak el az életben.³³

Nem lehet egyetérteni Berny teóriájával, amely szerint a táblás játékok a vadászból eredeztethetők. A naptár és a táblás játékok összefüggése viszont nagyon fontos meglátás. A szakrális alkalmazásnak azonban itt is meg kellett előznie a szórakoztató játék, szerencsejáték szerepét. A Halottak Könyvében olvashatjuk, hogy a halott egy lugasban ül és táblás játékot játszik. Ennek segítségével kockázat nélkül kikerülhet a túlvilági életben őt fenyegető veszélyeket. Ahol az ábrázolásokon a halott egymaga ül a játéktábla mellett, felmerülhet, hogy egy istennel vagy a Sorssal játszik – illetve maga irányítja azt.

Az Alvilág uraival folytatott kockajátékot is egy kedvező túlvilági sorsért vívják. Még a fennmaradt görög szövegekben is olvashatjuk, hogy a halottak a sorsukért kockáznak,³⁴ illetve az Alvilágban arany kockákkal játszanak. Az arany és a többi értékes anyag mind a játék szakrális voltára utal – a Távol-Keleten máig így válik el a rituális játék a profán szerencsejátéktól.³⁵

Az etruszk sírkamrákban kiemelt helyen találtak szemábrázolásokat és kockákat.³⁶ Riemschneider rámutat a mezopotámiai összefüggésekre.³⁷ Egyes feltételezések szerint ugyan az etruszkok nem alkalmazták a kockajóslást, azonban latin autoroknál – bár eltorzult formában – fennmaradt történetekből egyértelműen kitűnik, hogy ők is folyamodtak ehhez a jóslási módszerhez.³⁸ Itt is meg kell említenünk, hogy az etruszkok *nem* az Itáliában (és Görögországban stb.) legjobban elterjedt asztragaloszokat használták, hanem hexaédereket, mégpedig olyanokat, amelyek az átellenes oldalak szemeinek számösszege *nem* hét – tehát a mezopotámiai kockák eredeti beosztását követik. Ez a tény is azt a hagyományt látszik igazolni, hogy az etruszk nép egy determináns része Kis-Ázsiából jött Itáliába.

A lelkekért való játék francia mondákban is fennmaradt. A pokolba került komédiásra bízta az ördög a lelkeket. Amikor Szent Péter benéz a pokolba, hogy az ott sínylődőket kiszabadítsa, kockajátékra hívja ki a pokol helyettes örét, és rendre el is nyeri a lelkeket. A végén magát játékosársát is kiszabadítja.³⁹ A német változatok hasonlóak, csak itt néha obsitos katona szerepel pójaca helyett.⁴⁰ A németek különben az ördögöt tartották a kocka feltalálójának – minden bizonnyal Wotant, az istent helyettesítették be a kereszténység felvétele után a pogány istennel.⁴¹

A németeknél, éppúgy mint a magyaroknál, megvolt az a szokás, hogy halottvirrasztáskor a halott mellett a nők legyenek, a férfiak a ravatallal szomszédos helyiségben kockázzanak, illetve kártyázzanak.

Nem volt szándékomban a kártyajátékokra is kiterjeszteni tanulmányomat, egy fajtájukat azonban meg kell említenünk, mert látszólag rokonságban van az

élők és halottak világának találkozását jelképező táblás játékokkal. A Fekete Péterről van szó, amely ma is kedvelt játék gyermekek körében. Eredete azonban egy kísérteties rítusra megy vissza. Höfler sok évtizedes kutatásainak köszönhetően fény derült a Wilde Jagd-jelenségre. A monda szerint Wotan kísérteties kíséretével, az élők világába betörő halottakkal végigszáguld erdőkön-mezőkön, pusztító viharként, de ugyanakkor termékenységet is hozva a meglátogatott vidékre. Aki útjába kerül a vad csapatnak, jobb, ha félrehúzódik, nehogy a Vadász valakit elkapjon, mint a gyermekjátékban a farkas a libuskát, és magával vigye a holtak birodalmába. Egy jószágos aggastyán, a hűséges Eckhart jár a vad csapat előtt, és figyelmezteti az arra tévedőket. A sajátságos ebben a történetben az, hogy a Vad Vadászatot Németország-szerte évszázadokon át nagyon sokan látták vagy látni vélték. A csapat tagjai rémítő álarcokban, vagy csak fehérre festett, illetve bekormozott arccal, kócos álszakállal a halottakat jelképezik. Nemcsak az erdő magányát verik fel, hanem benéznek a házakba, megisszák a sört, ijesztgetik, megvirgácsolják az asszonyokat és lányokat. Höfler kimutatja a mítosz és a rítus összefonódását. Az annyi helyen látott „vad vadászat” nem csupán a képzelet szüleménye: a titkos férfitársaságok tagjai személyesítik meg a túlvilági csapatot. Ilyen férfitársaságokkal különféle vonatkozásban – nemcsak a germán népek között – találkozunk, figyelemre méltó azonban, hogy német kultúrterületen, az Alpok zárt világában milyen sokáig éltek tovább. Ezek a szigorú titoktartást fogadott férfiak *Fehmgerichtet* is tartanak, többek között megbüntetik azokat, akiknek vétke nem kerül a bíróságok elé – a szolgálkat kizsákmányoló gazdákat, a kedvesüket elhagyó legényeket elnászpángolással, a tető leszedésével stb. Dél-Németországban a Hadererek még a 19. század második felében is „működtek”, és bár ekkorára már a faluban körülbelül mindenki tudta, ki tartozik közejük, a hatóságok előtt – amelyek a 19. században már mindent megtettek a titkos társaságok megszüntetésére – senki sem beszélt. Annyi azonban mégis kiszivárgott, hogy maguk a tagok is annyira beleélték magukat szerepükbe, hogy szentül hitték, mindig megjelenik közöttük a Nagy Magányos, a Vad Vadász, a Halottak Ura, aki a futás végén újra eltűnik. Ehhez felfokozott, transzszerű lelkiállapot kellett, mint régen minden rítushoz. A rítusból azonban a 20. századra idegenforgalmi látványosság lett.⁴² A busójárás eredete is hasonló, a törökök elijesztése késői aitiológiai monda.

A kedvelt gyermekjáték Fekete Pétere is a *Pár nélküli* ártatlan megtestesítője. Akinek ez a kártya jut, az a Sötét párja lesz, azonban nagyobb veszedelem nem fenyegeti, mint hogy veszít a játékban. Már a gyermekkártyák feltűnése előtt is játszottak hasonló módon francia kártyával. A Fekete Péter itt – a Pikk Dáma volt. Feltehetően jóslásra is felhasználták. Innen maradt meg ennek a kártyának baljóslatú jelentése, amely az irodalomban és zeneművészetben is megörzödött.

Míg a barlangjárás, labirintus-járás, ugróiskola, libajáték az ember útját tükrözi a Halál birodalmában, a Vad Vadászat az ősök szellemeinek megjelenése az élők világában, amely ambivalens: pusztító és termékenységet hozó. Említése a különbözőség ellenére sem volt talán fölösleges, mert azt mutatta, milyen kölcsönös hatások vannak a mítosz és a rítus között, mennyire hosszú életű néha az utóbbi, és milyen kísérteties ősei lehetnek egy szórakoztató gyermekjátéknak.

Meg kell említenünk itt még egy, a 19. században rendkívül népszerű játékot, amely német kultúrterületről Magyarországra is áterjedt: ez a *Harang és kalapács*. Kellékei: öt kártya, úgymint a Harang, a Kalapács, a Harang és Kalapács, a Fehér ló és a Ház, továbbá kockák és egy kis kalapács. Népszerűségének egyik magyarázata az, hogy négyenél több játékos is részt vehet benne, és az árverezés bizonyos izgalomról is gondoskodik. Egy 19. századi magyarázat szerint a játéknak ősgermán eredete van: a Kalapács Thor istené, a Harang a kereszténységet jelképezi, a Fehér ló Wotan isten paripája, a Ház pedig nem más, mint a Walhalla. Ez a tudálékos-romantikus magyarázat semmivel sem bizonyított, a játék keletkezési ideje megfogható, előzményeket nem sikerült találni. A Harang és kalapács előjáték volt a 20. század „spekulációs” játékaival, a *Monopoly*-hoz, a *Capital*-hoz és a *Gazdálkodj okosan*-hoz. Ezek tábláin már csak evilági utazások folytak, a kapitalizmusba, majd vissza. Túlvilági utazásokról nincs szó, a nehézségek leküzdése helyett a pénz, értékek megszerzése a cél. Arról azonban nem tudok, hogy korunk milliárdosai a játéktáblán végezték volna elötanulmányaikat.

Jegyzetek

- 1 Porph. De Antr.Nymph. VI., idézi KNIGHT 176.
- 2 W. H. HEMPS, Proc.Prehist.Soc. I., 1935, 108–114.
- 3 Vö. KERÉNYI 1944; SANTARCANGELI 1970; SANTARCANGELI 1980, 59 sk., ELIADE 1949, 320. § 143, KNIGHT 1967, 160.
- 4 Vö. KÖNIG 1981, 130.
- 5 Deacont idézi SANTARCANGELI 1980, 51–54; KNIGHT 1967, 158 sk.
- 6 Lásd KNIGHT 1967, 113.
- 7 A szigetlakók őrzik azt a hagyományt, hogy a halotti rítusokat egy fehérbőrű, keskeny orrú népesoport hozta el hozzájuk, amely kihalt; vezetőjüket földalatti sírboltban helyezték örök nyugalomra. Vö. KNIGHT 1967, 150 sk.
- 8 KNIGHT 1967, 215 sk. magát Tróját is, amelynek tulajdonképpeni neve Ilion, labirintus-városnak tartja.
- 9 SANTARCANGELI 1980, 4.
- 10 ELIADE 1994, I. 70–73.
- 11 Lásd SANTARCANGELI 1980, 85.

- 12 Vö. EVERY 1991, 106–116.
- 13 SANTARCANGELI 1980, 222 sk.
- 14 Lásd EVERY 1991, 116–120.
- 15 Vö. SANTARCANGELI 1980, 100–101.
- 16 Idézi SANTARCANGELI 1980, 102.
- 17 Lásd AUBOYER 1978, 18; ELIADE 1938, 331–32; TUCCI 1961, 118 sk.
- 18 KNIGHT 1967, 230 szerint „szent vagy mágikusan körülövezett város”.
- 19 *Uo.*, 227, 240–241.
- 20 Lásd *Uo.*, 202.
- 21 Krause *Trojaburgen* c. munkáját idézi KNIGHT 1967, 227; KNIGHT 1932, 445 sk.
- 22 Vö. BIRKHAN 1985, II. 423 sk., KERÉNYI 1944, 19.
- 23 Lásd SANTARCANGELI 1980, 69.
- 24 Vö. KÖNIG 1981, 247.
- 25 Lásd HAIDER 1983, 33–36; HAIDER 2002, 44–48.
- 26 Vö. BIEDERMANN 1989, 190.
- 27 Lásd WHITEHOUSE 1971, 70.
- 28 Vö. HIMMELHEBER 1972, passim; KAYSER 1990, 33–38; HAIDER 2002, 44–48.
- 29 MOORTGAT 1949, 56–57.
- 30 Lásd RIEMSCHEIDER 1953, 160–161.
- 31 A csigavonalú „labirintusok” kivételével, amelyek azonban szintén az Alvilágba és visszavezető utat jelképezik.
- 32 LUKÁCSY 1988, 38.
- 33 FALKENER 1892, 9–96, BERNY 1912, 204–212.
- 34 Platón idézi DIETRICH 1913, 58.
- 35 Lásd LÜDERS 1917, 5–6, 16–17, 19.
- 36 Vö. HELBIG 1878, 296–301.
- 37 RIEMSCHEIDER 1953, passim.
- 38 Lásd MOSKOVSKY 1973, 245–246.
- 39 Lásd SEMRAU, 1910.
- 40 Lásd WÜNSCHL, I. 11.
- 41 GRIMM, I. 124, II. 841.
- 42 HÖFLER, 15, 234.

V. NOSZA, VESSÜK EL HÁT A KOCKÁT!

Az archaikus ember nem volt „prelogikus” lény, de mindig volt valami életében, amit nem tudott egykönnyen a helyére tenni. Fel kellett készülnie váratlan dolgokra, gyakran érezhette úgy, hogy védelmére esze, keze nem elegendő. Számunkra irreálisnak tűnhet az a mód, ahogy a veszedelmeknek elébe akart menni, megtudakolni az elrejtett dolgokat, a jövődöt, vagy kikerülni a végzetet. A döntéshozatalnál is szükségesnek tartotta, hogy felsőbb erők határozzanak helyette. Ez a felelősség áthárításának is tűnhet. Az elrejtett dolgok megtudakolása, a jövődöbéli események kifürkészése, befolyásolása, vagyis a divináció és a mágia, azaz a jóslás és a varázslás manapság a babonáság körébe tartozik. Ám mielőtt mosolyognánk a „primitív” ember praktikáin, gondoljunk arra, hogy modern korunk embere is, akinek hatalmas ismeretanyag van, ha nem is a fejében, de a könyvespolcán a háta mögött, mennyire hajlamos, különösen krízishelyzetben, babonás cselekedetekre. A televízióban jóindulatú boszorkányok adnak tanácsokat, a magazinokból nem maradhat ki az asztrológia, filmsztárok, közéleti szereplők, politikusok a csillagjósokhoz fordulnak egy-egy fontos lépésük megtétele előtt.

A régmúlt idők embere lépten-nyomon folyamodott a jóslatkéréshez. A jóslásnak is számtalan módja van, ezek közül csak az egyik a játéktáblával, dobókockával való – már régóta nem szokásos – tudakozódás. A teljesség igénye nélkül szeretnék bemutatni néhány olyan esetet, amikor ezek a jóspraktikák fontosabb szerepet kaptak egy közösség vagy egy-egy, a történelemből is ismert személy életében – amikor komoly döntést befolyásoltak a kockák és táblácskák. Az antikvitásban – a megtörtént vagy valószínűsíthető események után jó idővel – racionálisnak mondható szellemi áramlatok előterében több, kockák, játéktáblák útján történt jóslatkérésről szóló hagyományt értettek félre, szórakozásnak, szerencsejátéknak tartva azt, ami annak idején életfontosságú kérdésekben való tudakozódás volt. Ennek egyik oka az lehet, hogy a jóslásnak ez a fajtája már az antikvitásban is, mondhatni, kiment a divatból.

A Bibliában azt olvassuk, hogy Krisztus köntösének birtoklásáért kockát vettek a római katonák. Nem történhetett ez másképp az osztozkodásnál a későbbi időkben, a középkorban vagy az újkorban sem; a döntést a pálcikákra, pénzdarabokra, kockákra vagy kockaként használt más játékeszközökre bízta. Ha

ábrázolásokon landsknechtek kockázását látjuk, kérdéses, vajon pénzben üznek szerencsejátékot, vagy a zsákmány elosztása a játék tétje.

Feljegyezték azonban, hogy a veszélyes vállalkozásokra, megtisztelő feladatokra, vezető szerepekre valaha pálcikákkal, kockavetéssel jelölték ki az embereket. Az enciklopédiákban¹ a sorshúzás stb. címszavak alatt erre bőven találunk irodalmat. Hogy Iphigéncia feláldozását a sors döntötte el, arra Euripidész egy helye utal.²

Az antikvitásban a tisztségviselőket is a sors választotta ki,³ a *klérosz* kifejezés a sorshúzással való választással van kapcsolatban, de az így választott vezetők elnevezése átment a katolikus papságra, a klérusra is.

A római papoknál is hasonló lehetett a kiválasztás, ugyanígy a Vesta-szüzeknél is. Arisztophanésznál azzal mentegetőzik egy kurtizán, hogy ne őt becsméljék, hanem Aphroditét, aki őt kockázva választotta.⁴ Valószínűleg ez célzás a korintoszi Aphrodité-templom prostituáltjaira.⁵

Korai társadalmaknál általános lehetett, hogy az ítéleteket a Sorsra bízták. Nem a véletlenek egybeesése, hogy a *dikadzó* szó a görögben egyaránt jelenti azt, hogy 'kockázom', és azt, hogy 'ítélkezem'. A döntést rábízták a felsőbb hatalmakra. Itt emberéletek forogtak a szó szoros értelmében kockán. A germánoknál is a sors döntötte el, hogy a hadifoglyok közül kiket öljenek le, de ez nem az ítélezéssel, hanem az isteneknek való áldozattal van kapcsolatban.⁶ Az ítélezésnek a kockákra való bízása azonban néhol még a középkorban is megmaradt, ahogy ez a frízek törvénykönyvéből kitűnik.⁷

Amikor a halálos ítéletek kiszabásánál már régen nem a pálcikák, kockák, játéktáblák döntöttek, még mindig találkozunk ezzel a gyakorlattal. 1625-ben egy Herberstorff gróf, Felső-Ausztria bajor kormányzója a parasztok elfogott vezetőit arra kényszerítette, hogy kettesével kockázzanak egymással: a győzteseket elengedte, a veszteseket felakasztatta. Ezt már abban az időben sem istenítéletnek, hanem cinikus és kegyetlen tettnek tartották. Ennek nyomán robbant ki az 1625–26-os nagy parasztlázadás. A *Frankenburgi kockajáték*nak még irodalmi lecsapódása is volt a 19. században.⁸ Hasonló kegyetlen játék folyt 1735-ben Budán, ahol az osztrák katonai bíróság a fellázadt magyarok vezetőit kettesével kényszerítette kockázásra egymás ellenében, és a veszteseket kínhalállal ölette meg.⁹

Selma Lagerlöf *A generális gyűrűje* című kisregényében ír egy ilyen késői kocka-istenítéletéről. XII. Károly egy idős generálisának ujjáról a ravatalon ellopják a királytól kapott gyűrűjét. Hogy a három gyanúsított közül ki a tettes, a statáriális bíróság kockavetéssel akarja kideríteni. Mindhárman három hatos dobznak, és amikor megcsinálják a próbát, ugyancsak ez az eredmény. A sájátságos ítélezés tanúi egyhangúan azt mondják: mindhárman ártatlanok, ám a vészbírák mindháromat bűnösnek ítélik és felakasztják. Az író nő szokása szerint egy,

a nép ajkán fennmaradt históriából merített, amelynek érdekessége független attól, hogy végbement-e ilyen istenítélet, és ha igen, mikor és milyen eredménnyel. Számunkra az a fontos, hogy a nép a kockavetés eredményének *magyarázatát* tartotta hibásnak, bűnösnek. A kockák igazat mondtak – a bírák magyarázták félre a szegény emberek javára esett jóslatot.

Antik íróknál olvasunk kockázásról, táblán folytatott játékról, és a történetek alaposabb megvizsgálásakor az derül ki, hogy eredetileg nem szórakozásról, hanem jóslatkérésről lehetett szó. Az egyik elbeszélés arról szól, hogy Atüsz lüdek király uralkodása alatt nagy éhínség tört ki az országban.¹⁰ Nem fontos számunkra az, hogy valóban élt-e ilyen nevű király, de az éhínség az egyiptomi, hettita stb. források szerint történeti tény. Kis-ázsiai uralkodók fennmaradt levelei szerint a fáraóktól kértek gabonát. (Egyiptomban ugyanis a gabonatermés a Nilus áradásától függött, és nem a Közel-Kelet meteorológiai viszonyaitól.) Hérodotosz szerint ekkor találták fel a kockázást. Ez azért történt volna, hogy magát azzal elfoglalva, ne érezze annyira az éhséget az ember. Ekkor a lüdek fel találták a kockázást, és hogy éhségüket elviselhetőbbé tegyék, az egyik nap játszottak, a másik nap ettek. Ez is füresán hangzik fülünknek, az pedig még inkább, hogy az éhségűző játékok között a labdázás is szerepelt. A sport inkább étvágyat szokott csinálni, semhogy elvenné azt... Eddig tehát történelmi elbeszélésünk meglehetősen valószínűtlennek hangzik. A folytatásában azonban arról olvasunk, hogy egyszercsak elhatározták, a népesség fele kivándorol – amennyi élelem az összlakosság számára kevés volt, abból a nép fele még eltengethette magát addig, amíg jobbra fordulnak az idők. A gondolatot tett követte, a lüdek népességének fele, Türrhénosz vezetésével, felkerekedett és új hazát keresett, amit aztán Itáliában meg is talált. Őket nevezték ott *etruszkoknak*.

Ha rekonstruáljuk a történetet, az éhínséggel kapcsolatba hozott kockázást tudakozásnak magyarázhatjuk: mit véthetett a nép az istenek ellen, hogy ilyen csapással sújtották? És milyen áldozatot kell hozni, hogy a bajt elhárítsák? Tudjuk ugyanis, hogy az áldozatokat mindig jóslatkérés előzte meg, amely nagyon gyakran pálcika- vagy kockavetés útján történt. Hogy aztán a lüdeknek a kockák súgták-e meg, hogy a lakosság felének ki kell vándorolnia, vagy józan eszük sugallotta ezt a döntést, nem tudhatjuk. Azt azonban biztosra vehetjük, hogy a kivándorlók kijelölése kockavetés által történt.

Lehet, hogy nem eléggé megalapozott vélemény az, amely a mondai cselekményt történetiként akarja elfogadni. Az olasz etruszkológusok egy része elveti a bevándorlás-elméletet, s az etruszkokat itáliai őslakóknak tartja, erre azonban ellenérv az, hogy egy ilyen magas műveltségű, technikailag fejlett nép – nemcsak földművelők, hanem építészek, csatornaépítők, kohászok, bronzművesek, ötvösök, keramikusok voltak – aligha fejlődött ki robbanásszerűen a Villanova-kultúra népességéből, és az sem valószínű, hogy az autochtchon itáliaiak agyél-

szívást alkalmaztak volna a kis-ázsiai rovására. Az etruszk nép egy determináns részének Kis-Ázsiából kellett jönnie, amely vidék az ősi csatornarendszer tönkremenetele után vált terméketlenné. Az elmúlt évtizedek ásatásai Anatóliában hétezer éves, neolitikus városokat tártak fel. Ami pedig azt illeti, hogy az etruszkok nem gyakoroltak kockajóslást, mert a divinációnak ez a primitív formája nem illett a jóstechnikákban elismert tekintélynek tartott etruszkokhoz – nos, ez a vélemény nem állja meg a helyét. Az utókorra az etruszk jóstudományuk csak egy kis része hagyományozódott, az is latin nyelven. Hogy Itáliában – akárcsak Görögországban – a kockázást, szolgált légyen az jóslásra vagy szórákozásra – birka- vagy kecskelábesontokkal, az asztragaloszokkal üzték, ez tény. Az etruszkok viszont hexaéder-kockával játszódtak. Megdöbbentő épségben fennmaradt sirboltjaikban kiemelt helyen, tálcán foglalnak helyet a dobókockák. És ezeknek a kockáknak a szem-beosztása nem olyan volt, mint ma, amikor az átellenes lapok pontjainak összege mindig hét.¹¹ Az etruszk kockákon olyan konstelláció látható, amelyet Mezopotámiában a hexaéder-kocka felbukkanása idején néhány évszázadig alkalmaztak. Az említett „lüdek” tehát ilyen beosztású kockákat mentettek át új hazájukba. A sírokban talált kockáknak, játéktábláknak pedig nem az volt a céljuk, hogy a halottat szórákozassák, hanem hogy túlvilági utazását megkönnyítsék.¹² Az etruszkoknak a kockajósláshoz való viszonyáról az alábbiakban még hallani fogunk.

A táblás játékokat antik források Palamedész nevéhez fűzik. Trója ostroma alatt állítólag azért találta fel a játéktáblát, hogy az unatkozó, illetve éhező katonák figyelmét elterelje. Már hallottunk ilyen megokolásról, amelynek, bizvást mondhatjuk, semmi alapja sincs. Több görög vázára festettek két acháj hőst, például Akhilleuszt és Aiaszt, amint táblás játékot játszanak, de tudunk róla, hogy Polügnótosz egy festményén is megörökítette az egymással petteica-táblán játszó Palamedészt és Therszitést. Palamedész azonban akkor sem lesz megfogható, ha vázaképen is láthatjuk – Homérosznál nem szerepel. A vázaképek azonban elárulnak valamit. A háttérben mindig ott áll egy isten vagy istennő – legtöbbször Athéné –, aki figyeli a játékosokat. Ez azt jelenti, hogy a játék nem profán szórákozás, hanem egy csata kimenetelét jósolja meg, illetve kívánja befolyásolni. Ahol a táblán két játékos között folyik a küzdelem, ez valószínűleg egy valódi csata előképe, és igyekezet annak befolyásolására, tehát nem annyira divináció, mint mágia. És vajon az isten vagy istennő elfogulatlan bíró, vagy „szurkol” valamelyik félnek? Athéné bizonyára Odüsszeusznak drukkolna. Amikor fontos államérdékről volt szó, az antikvitásban általában felfüggesztették a fair play szabályait. Erre Indiában a királyok által jelentős tétben játszott kockázásnál joggal következtetnek.¹³ Ha a játékban az ügyesség, spekuláció is szerepet játszott, nyilván a királynál gyengébb ellenfelet kerestek, de még a színtiszta kockázásnál is adódott lehetőség „móglizásra”, mint ahogyan a tibeti *glud' gong* esetében láttuk.

A walesi mondában Arthur király Owainnel ül a játéktáblánál, míg emberek a csatatéren küzdenek egymással.¹⁴ Egy hispániai mór mondában a varázsló olyan játéktáblát készít a királynak, amelyen a figurák maguktól harcolnak, követve egy valódi ütközet mozdulatait, de a király a játéktábla mellett maga is befolyásolni tudja a csatatéren vívott küzdelmet. A késői antikvitásból, a népvándorlás korából is tudunk arról, hogy a hadvezér vagy király¹⁵ egy csata előtt vagy alatt táblás játékot játszott.¹⁶ Nem szórakoztak könnyelműen, hanem a csata kimenetelét kívánták befolyásolni. Nagy Teodorikról feljegyezte Sidonius Apollinarius, hogy ha táblás játékot játszott, azt olyan buzgalommal üzte, mintha egy csata eldöntéséről lett volna szó. A római nevelésben részesült gót király a játékszabályokat betartotta, de még élhetett benne az az elképzelés, hogy a játék és a valóság között összefüggés van.

Hadi vállalkozások előtt mindig megtudakolták az istenek akaratát, és arra is van bizonyítékunk, hogy ez kockák és játéktáblák segítségével történt. Ehhez elég volt egy ember, aki – mondhatni – szoliter-játékot játszott. Az Itáliába betörő gótok két fiatal vezére sorsolással döntötte el az útirányt.¹⁷ Pindarosz szerint az argonauták látoka, Mopszosz, a *klaroí hieroiból*, a szent kockákból jósol a nagy vállalkozás előtt.¹⁸ Tudunk arról, hogy folyókon való átkelés és csata előtt is jóslatot kértek.¹⁹

Egy háborús helyzetben történt jóslatkérést jegyezték fel egy etruszk királyról, a történetet azonban évszázadok múltával teljesen félreértelmezték. Fő forrásunk Livius.²⁰ A történet a római köztársaságkorban játszódik, abban az időben, amikor Róma az etruszkok harapófogójában küzdött a szupremáciáért. Szerencséje volt, hogy az etruszk városok nem álltak egységes vezetés alatt. Az esemény a Kr. e. 5. sz. végén történt. Ebben az időben Fidenae városa elpártolt Rómától, és Veii felé fordult. Róma négy követet küldött Fidenaebe, hogy a vezetőséget jobb belátásra bírja. A fidenaebeliek azonban elfogták a rómaiakat, és Veii-be menesztettek küldöttséget azzal, hogy Lars Tolumnius király döntse el, mit csináljanak a római követekkel. (A király családnevét – Tulumne – Veiiiben talált feliratokból is ismerjük.) A követeket azonban már akkor is diplomáciai mentesség védte, úgyhogy fel sem merülhetett volna ez a kérdés, hacsak a fidenaebeliek nem gyanakodtak volna, hogy visszaélnék indemnitásukkal, és így Veii királya is döntéshelyzetbe került. A római íróknál azt olvassuk, hogy a fidenaei küldöttség éppen kockázás közben találja Lars Tolumniust, aki annyira el van merülve a játékban, hogy nem is fogja fel a fidenaebeliek kérdését, hogy mit csináljanak a római legatusokkal, hanem egy, a játékban szokásos kifejezéssel él, amit a fidenaei küldöttség úgy értelmez, hogy öljék meg a négy rómat. Ez meg is történik. A király „szórakozottságának” komoly következményei lesznek. A követgyilkosság casus belli, Róma és Veii között kitor a nyílt háború, egyik ütközetben az etruszk király, hősiesség küzdelem után, maga is elesik. Római

legyőzője, Cornelius Cossus, Lars Tolumnius vászonpáncélját²¹ felajánlja Iuppiter Feretriusnak, akinek templomában az Augustus korában is látható volt. Liviusnak maga Augustus mutatta meg a Iuppiter-templomban, és ő olvashatta feliratát is.²² A hatalmas, gazdag Veii sorsa is megpecsétlődött, az etruszk városok magára hagyták, és a nagyon kemény ostromnak nem tudott ellenállni. A jelenlegi számítások szerint bukása, megsemmisítése Kr. e. 392-re eshetett. A négy megölt római követ szobrait a Rostrumon állították fel.²³ Livius a hagyományozott történetben csak azt nem tartja valószínűnek, hogy Lars Tolumnius a játékban elmerülve, szórakozottan adta volna ki a végzetes parancsot, szerinte ezzel csak az etruszk királyt akarták mentetegetni, mintegy a szándékos gyilkosságot gondatlanságból elkövetett emberöléssé szelidítve. No de ki mentette volna Lars Tolumniust? A rómaiak? Ők nem arról voltak ismertek, hogy az ellenség vétkeit mentetegették volna; ha az igazságot kozmetikázták, az *mindig* a rómaiak javára és az ellenség kárára történt. Az etruszk álláspontot pedig – fennmaradt források hiányában – nem ismerhetjük, de etruszk oldalról sem volna meggyőző mentetegetés egy király számára a végzetes játékszenvedély.

Lehetetlennek tarthatjuk, hogy egy, a vallási előírásokhoz olyan szigorúan ragaszkodó személy, mint amilyenek egy etruszk uralkodónak lennie kellett, könnyelmű szórakozásba merüljön, amikor városának sorsáról van szó. Analógiák alapján kijelenthetjük, hogy Lars Tolumnius kockajóslatot kért az istenektől abban a kérdésben, mi is legyen a négy elfogott római legátussal.

A későantik időkben tudomásunk van arról, hogy görög istenek templomában kockavetéssel kértek jóslatot. Tudunk ilyenről Burában,²⁴ és Kis-Ázsiában több görög templomban találtak görög feliratokat, amelyek megerősítik a Pauszanasz által feljegyzett kockajóslás hitelességét. A szövegek egy-egy isten – Aphrodité, Zeusz, a „jó Kronosz”, a „kisgyermek-evő Kronosz” – nevéhez kötődnek. Voltaképpen nem jóslatok ezek, hanem előre gyártott válaszok a tanácskérő kérdésre, mit tegyen abban az ügyben, ami jelenleg foglalkoztatja. Több-rétű, mint a „fej vagy írás”, de hasonlóképpen sablonos válaszokat ad, mint a vásári planétahúzó papagáj vagy fehér egér. A görög templomokban rendszerint öt asztragaloszt vetettek, ezek konstellációjához tartozott egy-egy jósszóveg, amelyek döcögős görög hexameterekben, de szép betűkkel vannak a márványba bevésve.

Két szöveg:

A „Megváltó Zeusz” dobása:

„Egy egyes, két hármas, két négyes. A tettet, amelyet fontolgatsz, vidd végbe merészen, ne habozz. Az istenek kedvező előjelet adtak neked. Ne riadj viszsza lelkedben, mert nem érhet baj.”

A „Jó Kronosz” dobásához ez a szöveg tartozik:

„Ne siesd el a tettet, mert egy istenség ellenkezik. Várd ki az idődet, ne hamarkodd el a dolgot, mert meghánod, mint a szuka, amely egy alomnyi vak kiskutyát kölykezett.”

Poszeidón és a „kisgyermek-evő Kronosz” jóslata hasonlóképpen óvatosságra int.²⁵ Lars Tolumnius azonban a „Megváltó Zeusz” jóslatához hasonló választ kockázhatott ki kérdésre, és azt gondolkodás nélkül el is fogadta, mint a baszutó-négerék, akikről etnográfusok feljegyezték, hogy hadi vállalkozásaikat is a jóskockákhoz igazították, még ha a kapott válasz teljesen ésszerűtlen volt is.²⁶

Lars Tolumnius követte a kockák tanácsát – aztán megbánta, mint a kutya, amely kilencet kölykezett.... Nem könnyelmű játékos volt hát Lars Tolumnius, nem „le roi qui s’amuse”, hogy Victor Hugo drámájának címét idézzük, hanem olyan ember, aki lelkiismeretesen engedelmeskedik annak, amit a felsőbb erők akaratának tart. Személyével sokat foglalkozott a 19–20. századi történetírás, a szerzőket azért nem idézem, mert a római hagyományban fennmaradt történetből legfeljebb azt a tanulságot vonták le, hogy lám, ezek az etruszkok milyen szenvedélyes szerencsejátékosok voltak...

Ennek a jóslásnak, vagyis tanácskérésnek késői gyakorlatával még a középkorban is találkozunk. A *The Chance of the Dyse* című középkori angol verset 56 jósszóveget ad, amelyeket kocka dobásainak kombinációjával lehet megkapni. Feltehetően a kereszties háborúk folyamán került ez a jóspraktika a Közel-Keletről Nyugat-Európába, kérdés, hogy hol „keresztelték meg”. Az istenek szerepét ugyanis az angol változatban szentek veszik át, és a jóslatok beteljesedése nemcsak a kockák esésétől függ, hanem az erényes életviteltől is. Erről a jóskönyvecskéről Florence David ír, aki a szerencsejátékokból kiindulva kutatta a matematikai statisztika és a valószínűségszámítás eredetét.²⁷ Ő nehezen tudta elképzelni, hogy a rózsák háborúinak harcvezető katonái elhatározásaikat a kockák esésétől tették volna függővé. De harcvezető katona volt Lars Tolumnius is, valószínűleg magasabb intelligenciahányaddal, mint az átlagos angol közkatona, csak hitt a Sors hatalmában, kifürkészhetőségében. És mit szóljunk azokhoz a mai politikusokhoz, akik horoszkópokhoz kapkodnak, mint Bernát a mennykőhöz? Veii királyának tragikus története egyik bizonyítékunk arra, hogy az etruszkok is fordultak sok más metódus mellett kockákhoz, játéktáblákhoz.

A késő-középkorban Cícero könyvet írt a jóslásról (*De divinatione*), mint felvilágosult ember és filozófus meglehetősen kritikusan viszonyulva a tárgyhoz, de azon elgondolkozott, hogy a kockák véletlennek tűnő esésében nem nyilvánul-e meg mégis valami fensőbb akarat. Azt mindenesetre leszögezte, hogy az ő korában felelős ember, államférfi fontos közügyben már nem fordul jóslatért a kockákhoz.

És mit tartsunk Iulius Caesar híres mondásáról? Ha a helyes szövegben nem is az áll, hogy „a kocka el van vetve”, hanem „nosza, vessük el hát a kockát”, azaz hozzuk dülöre a dolgot – és ez nem azt jelenti, hogy Caesar kockajóslástól tette volna függővé, átlépje-e a Rubicont vagy sem. A mondás a döntéshozás régi gyakorlatára utal.

Cicerót aztán megcáfolta a Iulius–Claudius ház egy nevezetes tagja, Tiberius Claudius Nero, a későbbi császár, Augustus mostohafia, veje és hadvezére egy személyben, amikor felelős személyként, fontos közügyben – sőt háború, hódítás ügyében – kockajósláshoz fordult. Egyik jóslatkérésére ugyanis azt a választ kapta, hogy vessen arany kockákat – vagyis asztragaloszokat – az Aponus forrás vizébe. A kocka nyilván azt mondta neki, hogy vágjon bele a vállalkozásba, amit fontolgat. Tiberius el is indult, hogy elfoglalja Illyricumot és Pannoniát.²⁸ Ne törjük a fejünket azon, mi lett volna Pannoniával, ha az aranykocka rosszul hull – előbb-utóbb úgyis római provincia vált volna a mi Dunántúlkunkból. Egyesek Tiberius kockázását azzal mentegetik, hogy mint a Claudius család minden tagja, ő is babonás volt. Ez anyjáról, Liviáról is köztudott volt – különben ő csak adopció révén került a gens Liviába, mert a gens Claudiába született.

Igazság szerint Szombathely városában – az egykori Colonia Claudia Sava-riában – egy köztéri vízmedencében el kellene helyezni három nagy, aranyozott bronz asztragaloszt, arra emlékezve, hogy valamikor Pannonia sorsa forgott kockán. A római történelemkönyvekben a legkülönösebb história, amely kockázásról szól, még a királykorban, a jó Ancus Marcius idejében játszódik. Legbővebben Plutarkhosznál olvashatunk róla.²⁹ Ebben az időben Hercules isten templomának szolgálja, az *aedituus*, unatkozván egy parti kockázásra hívta ki az istent (aki feltehetőleg szintén unatkozott). Arra az esetre, ha veszít, egy pompás lakomát és egy éjszakára egy szép nőt ajánlott fel az istennek. Úgy látszik, a templomszolga nem volt tisztában azzal, hogy ha halandó istennel játszik, az előbbinek nincs sok esélye. A mi aedituusunk aztán pompás lakomával és egy gyönyörű kurtizánnal, bizonyos Larentiával, akit Fabulának is neveztek, rötta le kocka-adósságát. Az isten meg volt elégedve, annyira, hogy Larentia-Fabulának az együtt töltött éjszakáért jó partit is keresett egy idősebb etruszk aglegény személyében. Amikor ez a Tarutius nevű jómódú etruszk úr meghalt, földbirtokait szép feleségére hagyta. Az mint jámbor, tisztos özvegy élt tovább addig, amíg meg nem halt, illetve el nem tűnt egy Róma földjén fekvő mocsárban, a Velabrumban. Előzőleg az öröklött földeket Róma városára hagyta, és ezért há-
lából halála napján minden évben halotti áldozatot mutattak be érte. Ez a Boccaccio tollára méltó história nagyon különösen fest a parasztok, pásztorok, katonák és jogászok józan népének legendatárában, akikről azt is megjegyezték, hogy saját mitológiát képtelenek voltak alkotni. Történetünk párhuzamait nem találjuk meg a sokkal élénkebb képzelőtehetséggel bíró görögök és kelták mon-

dái között. Mommsen, az ókortudomány nagy alakja, egy szellemes értekezést írt a tárgyról *Az igazi és a hamis Acca Larentia* címen.³⁰ Ebben Fabula-Larentiát, a kurtizánt³¹ tartja a valódi Larentiának, a teljesen szalonképes Accát pedig, Faustulus pásztor feleségét, aki az anyafarkas után második dajkája volt Mars isten ikreinek, Romulusnak és Remusnak, „hamisnak” bélyegzi. Ez azonban nem azt jelenti, hogy Mommsen az elkockázott kurtizánt valódi személynek hinné, vagy bármiféle jelentőséget tulajdonítana alakjának vallástörténeti szempontból. Az aedituust epésen „sekrestyésnek” emlegeti. Azt tartja, hogy ez a történetecske aitiológiai legenda, amelyet a Larentalia ősi ünnepének megmagyarázására fabrikáltak. Ez volt sok évtizeden át az utolsó szó ebben a tárgyban.³² Bár a kutatás érintette a tárgyat,³³ a következtetések annyira eltérnek egymástól, hogy még Dumézil is jónak látta visszatérni Mommsen álláspontjához. „Nincs semmi, amit megtarthatnánk ebből a történetből [...], mitológiája teljesen eltűnt.”³⁴ Az állítólagos aitiológiai monda a kockázó templomszolgálával, az isten szerelmi kalandjával és a szerencsés kurtizánal nem magyarázza meg, hogyan örökölhettek, hogyan hagyhattak örökül egy kurtizán földbirtokokat, amikor még a római matrónáknak sem volt erre joguk. A kérdéses földterületek pedig léteztek Róma területén. Mingazzini valaha élt személynek tartja Larentia-Fabulát. A római naptár legrégebb fennmaradt feliratai között már szerepel december 21-én a Larentalia, valaha élt emberek tiszteletére előírt gyászünnepként, amelyet Róma főpapjai celebrálnak a *scortum Herculis* emlékére. Ez azt bizonyítja, hogy bármennyire is eltorzulhatott a valódi történet, Larentia-Fabula élő személy volt, aki nagyon nagy szolgálatot tehetett egykor Rómának, ha az Urbs hosszú évszázadokon át ilyen megtiszteltetésben részesítette.³⁵

A vallástörténészek közül csupán Frazer volt az, aki megközelítette a problémát, felvetve, hogy a történet a kockajóslással lehet kapcsolatban. Ha tehát az isten és a „sekrestyés” közötti kedélyes kockapartit behelyettesítjük kockajóslással, a szerelmi kalandot hierosz gamosszal, olyan termékenység rítusokhoz érkezünk el, amelyek párhuzamait Mezopotámiában és Kelet-Afrikában találjuk meg. Rendelkezésünkre állnak olyan tények, hogy Larentia-Fabula valaha élt személy volt, másként nem tarthatnak volna emlékére évszázadokon át Rómában legfőbb papi segédlettel gyászszertartásokat. Az a kifejezés, hogy „eltűnt a mocsárban”, eufemisztikusan mocsár-, lápáldozatot jelent: egyes források szerint Romulus is „eltűnt a mocsárban”. Ez az ő esetében szakrális királygyilkosság. Nemcsak Germániában vetettek áldozatokat mocsárba, lápba: a „faluvegi” kis lápok a termékenységkultusz szolgálatában álltak, ezekben az emberáldozatok mindig nők voltak. Larentia-Fabula halálát a Velabrum nevű római mocsárral (láppal) hozzák kapcsolatba. A hely szakralitását bizonyítja, hogy még Ovidius idejében is csak mezítláb volt szabad erre járni az asszonyoknak. A név máig megmaradt: egy római templom neve San Giorgio in Velabro. Ugyancsak is-

meretesekek Róma topográfiájából azok a földek, amelyeket a jómódú özvegy állítólag hagyományozott a Városnak. Néprajzi párhuzamokból tudjuk, hogy a rituális nyelvben sokfelé (Németország, Írország, Anglia) a földek „ajándékozása” azt jelenti, hogy az „adományozó” nő rituális szántásával vagy lovaglásával termékenyekké, művelésre alkalmasakká teszi a kérdéses földeket, a „hagyományozás” pedig azt, hogy áldozati halálával szolgálja ezt a termékenységet.³⁶ Larentia-Fabula esetében ez az utóbbi áll fenn. A halála utáni nagy tisztelet azért járt ki a „kurtizánnak”, mert halála után – mint hitték, annak következtében – ezek a név szerint ismert földek termékenyekké lettek. Ha a Larentia történetének korát vizsgálom, ebben az időben – a „posztglaciális klímazuhanás” korában – az időjárási viszonyok erősen eltértek a maiaktól, de a bronzkor végének klímájától is. A klasszikus írók is beszámolnak arról, hogy a folyók kiáradtak, a tavak víze átesapott a partokon. A felmelegedés lassú volt, még a klasszikus korban is havazásokról olvasunk Itáliában. Rómában és környékén a különleges talajviszonyok miatt a csapadék nem tudott behatolni a mélyebb rétegekbe, a talajvíz nagyon magas volt, művelhetetlenné váltak a földek. Árterület volt a Campus Martius, a Forum-völgy, a Circus-völgy, az Emporium, a Velabrumon kívül mocsaras terület a Palus Caprotinus és a Lacus Curtius.³⁷ Az etruszk városok gyűrűjébe zárt Ős-Rómát gazdasági katasztrófa fenyegette. Az etruszkok – fölényes mérnöki tudásukkal, ami bizonyíték Elő-Ázsiából való származásuk mellett – sok kilométeres drén-alagutakat (cuniculi) vájtak a tufába, hidak helyett alagutakkal biztosították az átkelést a folyókon, levágták a morotvákat. Matematikai, geometriai tudásukat a kis hexaéderek praktikus felhasználásának köszönhették. Hogy a kockajóslást is hozták a Földközi-tenger keleti végéből, arra éppen Larentia története a bizonyíték. Az abban szereplő Herkules nem a görög félisten, hanem Melqarttal azonosított istenség. Azt tudjuk, hogy ezt a Hercules-Melqartot az etruszkok hozták be Itáliába, és kultuszának már a Romulus előtti Rómából is vannak bizonyítékai. Szakrális prostitúciót pedig Venus-Astarte templomaiban Pyrgiben és Eryxben is gyakoroltak. Összevonva: katasztrófális gazdasági helyzetben Hercules-Melqarthoz fordulnak Rómában, az etruszk csillagjós-pap³⁸ a csillagokat kérdi, az alacsonyabb rendű pap, „templomszolga” pedig kockát vet. A jóslatnak engedelmességgel áldozati lakomát készítenek az istennek, Larentia-Fabula, a „kurtizán” pedig szent nászt ül az istennel – vagyis annak helyettesével, az etruszk pappal. Úgy látszik, ez nem hozta meg a várt eredményt, mert fokozni kellett a tétet, fel kellett áldozni Larentia-Fabulát. Hogy ez aztán elérte a kívánt hatást, azt az „ajándékozott földek” számontartása, és a lánynak halála után való megtiszteltetése mutatja.³⁹

Hogy mennyiben tulajdonítható a talajviszonyok megváltozása, a földek termékenyvé tétele az etruszkok jóspraktikáinak és mennyiben mérnöki teljesítményüknek? Az etruszkok már a királykorban „beszivárogtak” Rómába, és éppen

technikai fölényük miatt került kezükbe a Város vezetése. A római földek megművelhetővé tétele végül nem a jóskockáknak, hanem a kőböző hexaédereknek volt köszönhető. Hogy Róma a későbbiek folyamán részben az etruszkoktól elsajátított mérnöki tudásának köszönhette világuralmát, arról a Város elfeledkezett, az etruszkok jóstudományát azonban még a legnagyobb ellenségeskedések közepette is igénybe vette. Messze vezetne a kockáktól a két Larentia alakjának alapos vizsgálata. Mommsen ellenére Acca az „igazi”, a khthonikus istennő, az isteni ikrek táplálója. (Nevének legvalószínűbb megfejtése: „zöldellő dajka”.) A névazonosság annyit jelenthet, hogy Larentia-Fabula: Acca istennő papnője volt, s ezeket gyakran nevezik el úrnőjükről. A *Fabula* nevet, a feláldozott nő családnevét, ’fecsegőnek’ szokták magyarázni. Ha azonban a *fabu*, ’bab’ szóból eredeztetjük – Babszem kisasszonynak fordíthatjuk, és elérkezünk a Fabiusok híres nemzetségéhez. Az ő családi hagyományuk szerint ősanjuk, egy őshonos nő egy barlangban szült gyermeket Hercules istennek, és innen származott a gens Fabia.

Mit jelentsen ez? Fabulának, az elkockázott, feláldozott nőnek még adtak annyi időt, hogy megszülhessen az istentől fogant gyermekét, és csak aztán kellett életét adnia Rómáért december 21-én, a téli napforduló ünnepén?

Mommsen azt írja: „Klió csarnokaiban az elkockázott lány könnyelmű történeti furesán festene.” A Fabiusok – történetírók, hadvezérek – már akárhonnán is származnak, előkelő helyet foglalnak el Klió csarnokaiban. A história valódiságáért nem teszem tűzbe a kezem, de a kockázással kapcsolatosan ez a legromantikusabb történet, megfilmesítéséhez minden jog fenntartva...

Még az európai közép- és újkorban is előfordult, hogy a sorshúzást, a kockákat az isteni akarat kinyilvánításának tekintették. Három francia püspök sorshúzással dönti el, hogy hová kerüljön St. Léger holtteste, és a methodista vallásalapító, John Wesley kockadobásra bizza: megházasodjék-e vagy sem.

A 16. század második felében V. Albrecht bajor herceg Ágost szász választófejedelemmel a játéktáblán akarta eldönteni, hogy Bajorország váljék-e protestánsná vagy Szászország legyen újra katolikus. Ki tudja, hogyan fordulnak a dolgok, ha a jelenlevő Schmilkhofér ferences atya, felháborodva a frivol játékon, nem borította volna fel a játéktáblát, hogy felrázza az urak lelkiismeretét.

A kockák, játéktábla megkérdésében mindig benne van, hogy a kérdező a felelősséget a kockákra, a Sorsra akarja hárítani, akár halálbüntetésről van szó, akár arról, hogy megházasodjék-e. Mára azonban már a szerencsejátékok egykori szakrális voltának csak az emléke maradt fenn. Mégis feltűnik egy különös parancsoló erejű szabály, még vagy száz évvel ezelőtt is felsőbb körökben általános, mégpedig nem Afrikában, hanem az európai társadalmak legfelsőbb rétegeiben, és ez a szerencsejátékokon vesztett fél „kötelessége” volt. Egy úr hónapokig, talán évekig adós maradhatott szabójának, cipészének a leszállított áru

ellenértékével anélkül, hogy becsstelennek tartották volna, viszont ha a legrövidebb időn belül nem fizette ki kártyaadósságát, választhatott: golyót röpit a fejébe vagy kivándorol Amerikába, esetleg meghúzza magát valahol, távol a Társaságtól. Nem a szerencsejátékban megnyilvánuló Sors presztízse tartotta olyan sokáig életben ezt az abszurd szokást?

Manapság a kockákban nem, de a horoszkópokban még mindig hisz sok, felélős beosztásban levő ember, aki pedig amúgy nem hisz sem Istenben, sem emberben, sem a becsületben.

Az idők változnak, az emberek nem is annyira...

Ha a táblás játékokról és a kockáról akarunk képet alkotni, sok helyről kell összeszedetnünk a mozaikszemecskéket. Találunk köztük vallási hiedelmeket és tudományt, a jövő vagy az elrejtett jelen megtudakolására tett próbálkozásokat, és a sors megfordítását célzó, mágikus praktikákat, önpusztító szenvedélyt, nyereségvágyból elkövetett csalást, elmesportot és gondülőző szórakozást. Kockák, játéktáblák szolgáltak arra is, hogy embereket magas tisztségre válasszanak vagy halálra ítéljenek. Nem tudunk az őskortól napjainkig töretlen fejlődés vonalat húzni, sokszor futnak a szálak párhuzamosan. Néha az egyik szál korának tudományától indul és játékba torkollik, máskor a játékból korunk tudománya lesz.

Tiltják a római törvényhozók és a szentek, játsszák római császárok és keresztény főpapok. Ha a kockázás, a táblás játékok sok fajtája ki is halt, nem a tiltás volt az oka, hanem az, hogy egy újabb szenvedély, szórakozás váltja fel: a kártya, és az elmét nem, csak a pénztárcát igénybe vevő rulett, lottó, játékautomata. Az elektronikus játékok összekötnek ugyan egymással távol élő partnereket, ám ebből a kapcsolatból hiányzik a személyes kontaktus, ezek már nem társas játékok, hanem szoliterek, melyek révén magánzárkába csukja magát az ember. Ha el tudjuk képzelni, mennyi pénz, becsület úszott el szerencsejátékon, hányszor vetett véget egy játékos életének a partner kése vagy saját pisztolya, nem csodáljuk a dörgedelmes szónoklatokat, a szigorú tiltást. Szent Lajos francia király hajón utaztában látta, milyen indulatokat vált ki öccséből a szerencsejáték, és a táblát a tengerbe hajította. Kapisztrán Szent János prédikációinak hatására Németországban ezrével dobták tűzbe a játéktáblákat.

Voltak azonban a táblás játékoknak már az elmúlt századokban is védőügyvédjei. Barbeyrac groningeni jogászprofesszor védőbeszédet tart a játék, a játszás mellett. Érdemes olvasni véleményét általában a játékról. Szerinte a játék becsületes, ártatlan, szabad foglalatosság, amelyet a Szentírás nem tilt. Ez a munkához való legjobb hozzászoktatás, szükséges feltétele a test és szellem egészségének; az élet hosszú utazás, amelyet nem lehet úgy végigjárni, hogy meg ne állnánk egy-egy vendégfogadónál. Ezt a szükséges pihenést adja a játék. Nem szabad a fáradságig, kimerülésig üzni, és nem szabad túlzásba vinni a

munka rovására, nem szabad hogy bárkinek is ártson. A professzor elveti az erőszakos, véres játékokat, amelyek az ember vagy az állatok sebesülését, halálát okozhatják. Ilyenek a gladiatori játékok, állatviadalok és a vadászatok is, amikor az állatoknak szükség nélkül szenvedést okoz az ember. Ezek kivételével minden játék jó, hasznos és megengedett.⁴⁰

Barbeyrac a szerencsejátékokat sem tartja ártalmasaknak, sőt egyeseket ajánl is, mert nem fárasztják az elmét. Szerinte azonban a sakk nem is játék, hanem munka, mert megerőlteti a szellemet. A professzor úrnak egészen modern nézetei voltak a játékról...

De tekintsünk vissza a 14. századba. Böles (X.) Alfonz, Kasztília királya nagy tudású, csillagászatban is jártas ember volt, aki több lexikális munkát is írt. Egyikük a táblás játékokról szól, ennek egy megmaradt példányát szép miniatúrák díszítik. Alfonz a móroktól szerezte ismereteit, akik Indiából hozták a táblás játékokat. A jámbor uralkodó nem osztja sok egyházi személyiség elítélő véleményét a táblás játékokról. Ha nem nagy tétben játszanak, a játékos nem ragadja el a játékszenvedély, a nyereségvágy: kellemes, ártalmatlan időtöltés a táblán tologatni a bábukat. Amint az illusztrációk is tanúsítják, a böles király felismerte a táblás játékok társadalmi kiegyenlítő szerepét. Együtt játszik király és lovag, úr és hölgy, nemes és polgár, keresztény, zsidó és mór.

Ha Alfonz álma valóra vált volna, most békésen játszana Toledóban az arab és a zsidó, kuporodna le Ravalpindiben a vászon játéktábla mellé a buddhista és a moszlim, sakkozna Szarajevóban bosnyák és szerb, tologatná a bábukat az aranyos fidehell-táblán a republikánus és az unionista ír. Nem euróba játszanának, hanem dióba, mogyoróba. A politikusok pedig világszerte megtanulnák, hogyan kell jó vesztesnek, jó nyertesnek lenni, és megfogadnák Deák szavait: „Kockáztathatok mindent a hazáért, de a hazát kockáztatni nem szabad.”

Ámde ez már nem a játéktörténet, hanem az utópia műfajába tartozik.

Jegyzetek

- 1 DAREMBERG-SAGLIO 1911, PW-RE stb.
- 2 *Iphigeneia Auliszban*, II. 28–35.
- 3 HEISTERBERGK 1896.
- 4 ARISZTOTELÉSZ, *Ecclesiazusae*, 999. Valószínűleg ez célzás a korinthuszi Aphrodité-templom prostituáltjaira.
- 5 Vö. HEPDING, PW-RE VIII., 1459.
- 6 Lásd GOLTHIER 1985, 203, 553.
- 7 Lex Frisionum, 14, 1.
- 8 Vö. RADERMACHER 1955, 15–23.
- 9 Harangozó Imre közlése.

- 10 HÉRODOTOSZ, I. 94.
- 11 Lásd DENNIS 1878, I. 364.
- 12 Vö. MOORTGAT 1949, 57; RIEMSCHEIDER 1953, 165–166; RIEMSCHEIDER 1959, 320.
- 13 Vö. AUBOYER 1961, 24.
- 14 Lásd BIRKHAN 1985, 23, 201, 76.
- 15 Rodulf herul király és egy frank maiordomus.
- 16 Paulus Diaconus, *Historia Langobardorum* 1,20, *Mon. Germ.Hist. Scriptores rerum Merovingiarum*, II. 131, vö. BIRKHAN 1970, 177–178.
- 17 LIVIUS, V. 34, 1–5.
- 18 PINDAROSZ, *Pythói ódák*, IV, 190.
- 19 NILSSON 1955, 167.
- 20 LIVIUS, IV. 17 sk.; PLUTHARKHOSZ, *Romulus*, 16; SERVIUS AENEIS, VI, 841; PROPERTIUS, V. 10, 17 stb.
- 21 Ezalatt egy több rétegű, steppelt, pufajka-szerű vászon mellvért értendő, amelyhez analógiát egy hallstatti kardhüvelybe karcolt jelenet lovasain láthatunk.
- 22 LIVIUS, IV. 20, 31 sk.
- 23 Lásd C. Fulcinius, Cloelius Tullus, Sp. Ancius vagy Nautius és L. Roscius.
- 24 FRAZER 1898, VII. XXV. 10.
- 25 Vö. KAIBEL 1876, 193–202; HEINEVETTER 1912, passim.
- 26 Lásd BARTELS 1902, 338–378.
- 27 DAVID 1960, 20.
- 28 SUETONIUS, *Tiberius*, 14.
- 29 PLUTHARKHOSZ, Rom. 5.
- 30 MOMMSEN 1871.
- 31 A *scortum Herculis* korántsem ilyen elegáns kifejezés.
- 32 Vö. Georg WISSOVA, *Acca*, PW-RE I. 131–134.
- 33 Az irodalmat lásd MOSKOVSKY 1973, 5. jegyzet.
- 34 DUMÉZIL 1954, 3; DUMÉZIL 1966, 70.
- 35 Vö. MINGAZZINI 1947, 140–159.
- 36 Vö. Moskovszky, *Die Geberinnen*, ActaEthnogr.
- 37 Lásd MOSKOVSKY 1973, 256–260.
- 38 Ennek kell ugyanis tartanunk, már csak neve után is, Tarutiust, a gazdag etruszk urat, az ex-kurtizán férjét.
- 39 Lásd MOSKOVSKY 1973, 240–260.
- 40 Idézi DAVRANCHES 1917, 4–5.

IRODALOM

- ABSOLON, Karel, *Dokumente und Beweise der Fähigkeiten des fossilen Menschen zu zählen im mährischen Paleolithikum*, *Artibus Asiae*, 20., 1957, 123–150.
- Acta S. Dasii, *Analecta Bollandiana*, XVI (1897).
- ALFÖLDI András, *A varázslás lélektani alapja*, *Ethnographia*, 57., 1946, 19–29.
- ALLCROFT, Arthur Hadrian, *The circle and the cross*, 1–2, London, 1927–1930.
- AMAND DE MENDIETA, Emmanuel, *Fatalisme et liberté dans l'antiquité grecque*, London, 1975 (reprint).
- AMANDRY, Pierre, *La mantique apollinaire à Delphes*, Paris, 1950 (Bibl. É. Fr. Ath. Rome).
- ANDRÉN, Arvid, *Scavi e scoperte sul' necropoli di Ardea*, *Op. Rom.*, III., 66.
- ANTON, Friedrich, *Encyklopädie der Spiele, enthaltend die bekanntesten Karten-, Brett-, Kegel-, Billard-, Ball-, Rasen-, Würfel-Spiele und Schach*. Gründliche Anweisung zur Erlernung dieser Spiele, nebst Angabe ihres geschichtlichen Ursprungs, Leipzig, 1884.
- AUBOYER, Jeannie, *Borobudur*, *Arch.*, Paris, 1978/5.
- AUBOYER, Jeannie, *La vie publique et privée dans l'Inde ancienne*, Fasc. VI. Les jeux et les jouets, Paris, 1955 (Publ. du Mus. Guimet, VI.).
- AUBOYER, Jeannie, *La vie quotidienne dans l'Inde ancienne*, Paris, 1961.
- Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen altertümer*, kiad. Wilhelm H. ROSCHER, Leipzig 1884–1937.
- AUSTIN, Roland G., *Greek board-games*, *Antiquity*, 14., 1940, 257–279.
- BACHOFEN, Johan Jakob, *Mutterrecht und Urreligion*, kiad. Rudolf MARX KÖRNER, Stuttgart, 1954.
- BACHOFEN, Johann Jakob, *Sul significato de' dadi e delle mani nei sepolcri degli antichi*, *AnnIstArch.*, 30., 1858, 141–163, 33., 1862, 257–275.
- BAETKE, Walter, *Kleine Schriften. Geschichte, Recht und Religion im germanischen Schrifttum*, kiad. Kurt RUDOLPH, Ernst WALTER, Weimar, 1973.
- BAGYINSZKI Péter Ágoston, *Az Isten, az ember és a játék*, Szeged, 1998 (Scientia Christiana 6.).
- BANDMANN, Günter, *Die vorgotische Kirche als Himmelsstadt*, *Frühmitt. Stud.*, 6., 1972, 67–94.
- BARTELS, Max, *Der Würfelzauber südafrikanischer Völker*, *Zt.f.Ethn.*, 1903.
- BAYET, Jean, *Les origines de l'Hercule romain*, Paris, 1926.
- BECQ DE FOUQUIÈRES, L., *Les jeux des anciens*, Paris, 1869.
- BEHM-BLANCKE, Günter, *Germanische Mooropferplätze*, Thüringen. AuF., 2., 1957, 129–135.

BEHM-BLANCKE, Günter, *Latènezeitliche Opferfunde aus dem germanischen Moor- und Seeheiligtum von Oberdorla*, AuF., 5., 1960, 323–335.

BEIGBEDER, Olivier, *Lexique des symboles*. Yonne, 1969, 131–142, 159–180, 249 skk., 337 skk. (Introductions à la nuit des temps 5.).

BELL, Robert Charles, *Board and table games from many civilizations*, Oxford, 1969².

BERCHEM, Denis van, *Sanctuaires d'Hercule-Melqart*, Syria, 44., 1964, 307–338.

BERGMANN, E. v., *Das Buch vom Durchwandeln der Ewigkeit*, Wien, 1877.

BERNY, A., *Der astralmythologische Inhalt der Brettspiele*, Memnon, 6., 1912, 204–212.

BERTLING, C. T., *Vierzahl, Kreuz und Mandala in Asien*, Amsterdam, 1954.

BIEDERMANN, Hans, *A mágikus művészetek zseblexikona. Az ókortól a 19. századig*, Budapest, 1989.

BIRKHAN, Helmut, *Germanen und Kelten bis zum Ausgang der Römerzeit*, Wien, 1970 (Sitzungsber. ÖAW, Phil-hist.Kl. 272.).

BIRKHAN, Helmut, *Keltische Erzählungen von Kaiser Arthur*. A „Weissen Buches“ alapján ford., kiad. Uő., Wien–Köln, 1985 (Fabulae mediaevales 5.).

BLEEKEN, H., *Die Idee des Schicksals in der altägyptischen Religion*, Numen, 2., 1955, 28–45.

BLOCH, R., *Liberté et déterminisme dans la divination romaine*, Hommages Bayet, 1966, 89–100.

BOGDÁN István, *Magyarországi hossz- és földmértékek a XVI. sz. végéig*, Budapest, 1978.

BOGÓRAS, Waldemar, *Ideas of space and time in the conception of primitive religion*, AmAnthr N.S., 27., 1917, 205–266.

BONNET, Hans, *Reallexikon der ägyptischen Religion*, De Gruyter, Berlin, 1952.

BÖTTCHER, Helmut Maximilian, *Die große Mutter. Zeugungsmythen der Frühgeschichte*, Düsseldorf–Wien, 1968.

BRELICH, Angelo, *Presupposti del sacrificio umano*, Roma, 1967.

BREWSTER, Paul G., *Malomjáték and related three-in-a-row games*, AEthn., 6., 1957, 226–233.

BREWSTER, Paul G., *Some notes on the Slovenian game Volka*, Bilten, Sarajevo, 3. 1955.

BRIEFAULT, R., *The mothers*, London – New York, 1931.

BRONDER, Barbara, *Das Bild der Schöpfung und Neuschöpfung der Welt als orbis quadratus*, Frühmitt. Stud., 6., 1972, 188–210.

BRUMBAUGH, Robert, *The Knossos game board*, AJA, 79., 1975, 135–137.

BRUNNER-TRAUT, Emma, *Die alten Ägypter*, Stuttgart, 1974.

BURCKHARDT, Titus, *Szakkriszimbólumok. A szellemi világ kertjei*, Budapest, 1995.

BURGSTALLER, Ernst, *Felsbilder in den Alpenländern Österreichs*, Valcamonica Symp, 1970, Capo di Ponte, 1970, 143–149.

BURGSTALLER, Ernst, *Felsbilder in Österreich*, Linz, 1972 (SchrInstLandeskÖÖ. 21).

BUYTENDIJK, Frederik Jacobus Johannes, *Wesen und Sinn des Spieles*, Berlin, 1933.

CABROL–LECLERC, s. v., Dés, IV. 679. skk.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, 1958⁶.

CAILLOIS, Roger, *Man, play and games*, London 1962.

CAMMAN, S. V. R., *Religious symbolism in Persian art*, HistRel., 15., 1976.

CAQUOT, André, *La divination en Mésopotamie et dans les régions voisines*, RevHistPhilRel., 48., 1968.

CAQUOT, André – LEIBOVICI, Marcel, *La divination en Mesopotamie et dans les régions voisines*, XIV. Rend.Ass.Internat., Strasbourg–Paris, 1966.

CASTAGNOLO, F., *Roma quadrata = Studies presented to D. M. Robinson*, I., St. Louis, 1951, 389–399.

CAVALETTI, *Di alcuni mezzodivinatori nel giudaismo*, SMSR, 29., 77–91, 183–214.

CHAMPEAUX, Gerard de – STERCKX, Sebastien, *Introduction au monde des symboles*, Yonne, 1966 (Introduction à la nuit des temps 3.).

CICERO, Marcus Tullius, *De divinatione*.

CIRLOT, Juan-Eduardo, *La esvástica en armas antiguas. Relaciones iconográficas del simbolo*, Gladius, 7., 1968.

CONSTANTINESCU, R., *Les martyrs de Durostorum*, RévÉtSEEur., 5., 1967, 1–20.

COOMARASWAMY, Ananda, *Symbolism of the Dome*, IndHistQuart, 14., 1938, 1–56.

CORVIN-KRASINSKI, C. v., *Vorchristliche matriarchalische Einflüsse in der Gestaltung ältester koptischer und armenischer Kreuze*, Symbolon, N.F. 3.

CULFE, Robert, *The world of toys*, London, 1968.

CULIN, Stewart, *East Indian fortune-telling with dice*, Philadelphia, 1892.

CSÁKÁNY A. – VAJDA F., *Életjáték, Játék*, 7., 1983, 25–29.

CSER L., *A Roma quadrata kérdéséhez*, AntTan, 5., 1958, 233–236.

DAIKEN, Leslie, *Children's games throughout the year*, London, 1949.

DAREMBERG, Charles – SAGLIO, Edmondo, *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines*, IV., 2., Paris, 1911.

DAVID, Florence N., *Games, gods and gambling. The origins and history of probability and statistical ideas from the earliest times to the Newtonian era*, London, 1962.

DAVID, Madeleine, *Les dieux et le destin en Babylonie*, Paris, 1949.

DAVRANCHES, L., *Notes sur l'origine et l'histoire des jeux*, Rouen, 1917.

DAXELMÜLLER, Christoph, *Chamukka – ein jüdisches Fest zwischen Tradition und Anpassung*, Volkskunst, 11., 1988, 41–48.

DENNIS, George, *The cities and cemeteries of Etruria*, 1–2., London, 1878.

DENTAN, Robert C., *La divination en Mésopotamie et dans les régions voisines*, Rev.d.Hist.Philos. Rel., 48., 1968.

DE VREESE, K., 1948, *The game of dice in Ancient India = Orientalia Neerlandica*, Leiden, 1948, 349–362.

DE VRIES, Jan, *Altgermanische Religionsgeschichte*, 1–2., Berlin, 1957², (Grundriß der germanischen Philologie, 12/1.).

DE VRIES, Jan, *Untersuchungen über das Hüpfspiel, Kinderspiel*, Kultanz, Helsinki, 1957 (FFComm 173).

DES VERGERS, Adolphe Noel, *L'Étrurie et les étrusques ou dix ans de fouilles dans les maremmes toscanes*, 1–2., Paris, 1862–1864.

- DIETRICH, Albrecht, *Mutter Erde*, Leipzig–Berlin, 1913².
- DÖBLER, Hansferdinand, *Von Dionysos zur Götterdämmerung. Spiel, Sport, Kunst*, München–Gütersloh–Wien, 1975 (Kultur- und Sittengeschichte der Welt).
- DUMÉZIL, Georges, *Meretrices et virgines dans quelques légendes politiques*, Ogam, 6., 1954, 3–8.
- DUMÉZIL, Georges, *La religion romaine archaïque*, Paris, 1966.
- EHRENBERG, s. v. *Losung*, PW-RE, XIII, 1451–1504.
- EITREM, Samson, *Orakel und Mysterien am Ausgang der Antike*, Zürich, 1947 (Albae Vigiliae 5).
- ELIADE, Mircea, *Centre du monde, temple, maison = Symbolisme cosmique*, Rome, 1957, 57–82.
- ELIADE, Mircea, *Images et symboles. Essai sur le symbolisme magico-religieux*, Paris, 1952.
- ELIADE, Mircea, *Az örök visszatérés mítosza avagy a mindenség és a történelem*, Budapest, 1998.
- ELIADE, Mircea, *Le sacré et le profane*, Paris, 1965.
- ELIADE, Mircea, *Traité d'histoire des religions*, Paris, 1849.
- ELIADE, Mircea, *Vallási hiedelmek és eszmék története*, 1–3., Budapest, 1994–1996.
- ELLIS-BUCHANAN, G., *An old Babylonian gameboard*, JNES, 25., 1969.
- ENDREI Walter – ZOLNAY László, *Társasjáték és szórakozás a régi Európában*, Budapest, 1986.
- ENGEL, Wilhelm, *Die Schicksalsidee im Altertum. Religionswissenschaftliche Untersuchung*, Erlangen, 1926 (Veröff.d.Indogerm.Sem.d.Univ. Erlangen, 2.).
- ENGELHARDT, M. C., *Sur la trouvaille de Vimose en Fionie*, MémSocNord., 1867, 89–114.
- ERDELYI Zsuzsanna, *Hegyet hágek, lőtöt lépék. Archaikus népi imádságok*, Budapest, 1976.
- EVERY, George, *Keresztény mitológia*, Budapest, 1991.
- Excavations in Tepe Gawra*, Philadelphia, 1935.
- FALKENER, Edward, *Games ancient and oriental and how to play them, being the games of the ancient Egyptians, the hiera grammæ of the Greeks, the ludus latruncularum of the Romans etc.*, London, 1892.
- FALKENSTEIN, Adam, *akiti-Fest und akiti-Festhaus = Festschrift Johannes Friedrich zum 65. Geburtsstag*, Winter, Heidelberg, 1959, 147–182.
- FETTICH Nándor, *Vallásos jellegű varázsszövegek a magyar néphitben*, Ethnographia, 32., 1971, 45–69.
- FÉVRIER, J. G., *A propos du hieros gamos de Pyrgi*, FFCOMM Helsinki, 1965.
- FICHTNER-JEREMIAS, Christliebe, *Der Schicksalsglaube bei den Babyloniern*, Mitt.d.vorderasiat.-ägypt. Ges., 1922.
- FINGER, P., *Die zwei mantischen Systeme in Ciceros Schrift über die Weissagung (de divinatione I.)*, R.M.NF, 78., 1929, 371–397.
- FINK, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1966.
- FOWLER, W. Warde, *The religious experience of the Roman people from the earliest times to the age of Augustus*, London, 1911.
- FÖRSTER Aurél, *A Roma quadrata kérdésehez*, EphK, 1948, LXXI. 5.1.
- FRANKFORT, Henri, *Cylinder seals*, London, 1939.
- FRAZER, James G., *The Fasti of Ovid*, 1–6., London, 1919.
- FRAZER, James G., *The Golden Bough*, VI., London, 1907–1915.
- FRAZER, James G., *Pausanias' description of Greece*, 1–6., London, 1898.
- FREYDANK, Helmut, *Vorstellungen und Kenntnisse vom Kosmos in der keilschriftlichen Überlieferung*, Altertum, 19., 1973.
- FROBENIUS, Leo, *Erlebte Erdteile*, V. MonAfr, 1929, 1977.
- FROLOV, Borisz Alekszejevics, *Aspects mathématiques dans l'art préhistorique = Valcamonica Symposium*, Capo di Ponte, 1970, 475–478.
- GADD, Cyril John, *An Egyptian game in Assyria*, Iraq, 1., 1934, 45–50.
- GAERTE, W., *Kosmische Vorstellungen im Bilde prähistorischer Zeit*, Anthropol., 9., 1914, 956–979.
- GAGÉ, Jean, *Coup de dés du roi des Vèies ou tessères de „legati” Romains*, RÈL, 35., 224–242.
- GLOTZ-LÉCRIVAN, s.v. sortitio, DarSagl, IV., 1401. skk.
- GOFF, Beatrice Laura, *Symbols of Prehistoric Mesopotamia*, New Haven, 1963.
- GOLTHER, Wolfgang, *Handbuch der germanischen Mythologie*, Leipzig, 1895.
- GOOSSENS, R., *Légendes sur l'invention des jeux*, RevBelgePhilolHist, 30., 1952, 146–156.
- GRANDJOUAN, Jacques-Olivier, *L'astragale et le pari*, Paris, 1964.
- GRANET, Marcel, *La pensée chinoise*, Paris, 1950.
- GRIMM, Jacob, *Deutsche Mythologie*, kiad. E. H. MAYER, Gütersloh, é. n., 4. kiad.
- GROOS, Karl, *Die Spiele der Menschen*, Jena, 1899.
- GUÉNON, René, *Symboles fondamentaux de la Science Sacrée*, Paris, 1962.
- GUÉNON, René, *La triple enceinte druidique*, SymbSacr, X, 1929, 100–104.
- HAASE, Felix, *Volksglaube und Brauchtum der Ostslaven*, Breslau, 1939.
- HAENISCH, Erich, *Die geheime Geschichte der Mongolen*, Leipzig, 1898².
- HAIDER Edit, *A lépegető libajáték*, Napút, 2002, 44–48.
- HAIDER Edit, *A nemes avagy királyi libajáték*, Játék, 1983, 33–36.
- HALLIDAY, William Reginald, *Greek divination. A study of its methods and principles*, Chicago, 1967 (reprint).
- HAMEL, A. G. van, *The game of the gods*, Arkiv. Nord. Filol., 50., 1934, 218–242.
- HAMVAS Béla, *Scientia Sacra*, Budapest, 1988.
- HARRISON, Jane Ellen, *Themis. A study of the social origins of the Greek religion*, Cambridge, 1927².
- HARTMANN, sv. Alea, PW-RE, I. 153–159.
- HAUTECOEUR, Louis, *Mystique et architecture. Symbolisme du circle et de la coupole*, Paris, 1954.

HEINE-GELDERN, Robert von, *Asiatische Einflüsse auf die Kunst Alt-Mexikos*, Neuer Zürcher Zeitung, 1955. nov. 29.

HEINEVETTER, Franz, *Würfel- und Buchstabenorakel in Griechenland und Kleinasien*, dissertáció, Breslau, 1912.

HEISTERBERGK, Bernhard, *Die Bestellung der Beamten durch das Los*, BerlStudPhilolArch, 18., 1896.

HELBIG, Wolfgang, *Tomba di Poggio alla Sala*, AnnIstCorrArch, 50., 1878, 296–301.

HENCKEN, H. O'Neill, *A gaming board of the Viking Age*, ActaArchKobenh, 4., 1933, 85–104.

HENTZE, Carl, *Tod, Auferstehung, Weltordnung, Das mythische Bild im ältesten China, in dem großasiatischen und zirkumpazifischen Kulturleben*, 1–2., 1955, Zürich.

HERM, Gerhard, *Die Kelten*, Hamburg, 1979.

HERRMANN, Paul, *Nordische Mythologie in gemeinverständlicher Darstellung*, Leipzig, 1903.

HETMAN, Frederik, (*Pseudon*) *Irische Märchen*, Frankfurt am Main, 1971.

HIMMELHEBER, Georg, *Spiele*, München, 1972.

HOFFMANN, Helmut, *Symbolik der tibetischen Religionen und des Schamanismus*, Stuttgart, 1967 (Symbolik der Religionen 12.).

HOLLAND, Louise Adams, *Janus and the bridge*, Rome, 1961 (PapMonAmAcadRome 21.).

HOPENER, T., s. v. mantiké, PW-RE, XIV., 1258–1288.

HOPENER, T., s. v. astragalomanteia, PW-RE Suppl., IV.

HOYLE, Fred, *Stonehenge-től a modern kozmológiáig*, Bp., 1978 (Gyorsuló idő).

HÖFER, s. v. Brettspiel, Roscher, III. 1., 1270–1271.

HUMMEL, Siegbert – BREWSTER, Paul G., *Games of the Tibetians*, FFCComm, LXXVI 2, 187.

HUMMEL, Siegbert – BREWSTER, Paul G., *Das tibetische Kungsterspiel*, Acta Ethn., 7., 1958, 219–221.

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Bp. 1944.

IPOLYI Arnold, *Magyar mythologia*, II., Bp., 1929².

IRWIN, John, *The stupa and the cosmic axis: the archaeological evidence*, SAArch, 1977, 799–845.

JANKUHN, Herbert, *Archäologische Beobachtungen zu Tier- und Menschenopfern bei den Germanen in der römischen Kaiserzeit*, NachrGött, 1966/1.

Jeux et sports, kiad. Roger CAILLOIS, Paris, 1967 (Encyclopédie de la Pléiade 23.).

JONAS, Doris F. – FESTER, Richard – JONAS, A. David, *Kinder der Höhle. Die steinzeitliche Prägung des Menschen*, München, 1980.

JUNG, Carl Gustav, *Mandala. Képek a tudattalanból*, Budapest, 1999.

JÜNGER, Friedrich Georg, *Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung*, Frankfurt am Main, 1953.

KAIBEL, G., *Ein Würfelorakel*, Hermes, 10., 1876, 193–202.

KAYSEL, R., *Reisewürfelspiele*, Volkskunst, 1990/3., 33–38.

KEES, H., *Totenglauben und Jenseitsvorstellungen der alten Ägypter*, Berlin, 1956².

KERÉNYI Károly, *Görög mitológia*, Bp., 1977.

KERÉNYI Károly, *Labyrinth-Studien*, Zürich, 1944, *Albae Vigiliae* 15.

KERVERZHIU, G. N., *Lia Fail et la Pierre de Scone*, Ogam, 3., 1951, 126–128.

KEYLES, Charles F., *Buddhist pilgrimage centers and the twelve-year cycle: Northern Thai moral orders in space and time*, HistRel, 15., 1975, 71–89.

KIRFFEL, Willibald, *Symbolik des Hinduismus und des Jinizismus*, Stuttgart 1959. (Symb. d. Religionen 4.)

KNIGHT, William F. Jackson, *Maze symbolism*, Antiquity, 6., 1932.

KNIGHT, William F. Jackson, *Vergil. Epic and anthropology (Vergil's Troy; Cumaean gates: The holy city of the East)*, London, 1967.

KOMLÓS Ottó, *Jóna-legendék = Jubilee volume in honour of Prof. Bernhard Heller*, Budapest, 1941.

KORVIN-KRASINSKI, M., *Die heilige Stadt*, ZtsRelGesch, XVI., 1961, 265–271.

KÖBERLE, Adolf, *Der magische Weltaspekt*, Symbolon, 3., 39–45.

KÖNIG, Marie E. P., *Am Anfang der Kultur. Die Zeichensprache des frühen Menschen*, Frankfurt am Main, 1981.

KÖNIG, Marie E. P., *Etude des incisions rupestres comme manifestation d'un stade d'évolution de l'esprit humain*, Valcamonica Symposium 1970, 515–530.

KÖNIG, Marie E. P., *Der Grundplan der Welt*, du, 1977/11., 30–35.

KÖNIG, Marie E. P., *Keltische Münzbilder*, IPEK, 21., 1964–1965, 65–77.

KÖNIG, Marie E. P., *Unsere Vergangenheit ist älter: Höhlenkult Alt-Europas*, Frankfurt am Main, 1980.

KÖNIG, Marie E. P., *Das Weltbild des eiszeitlichen Menschen*, Marburg, 1954.

KÖSTER, Hermann, *Symbolik des chinesischen Universismus*, Stuttgart, 1958 (Symb. d. Religionen 1.).

KRAMER, Samuel Noah N., *The Sumerians. Their history, culture and character*, Chicago, 1963.

KRAUSE, Ernst, *Die Trojaburgen Nord-Europas*, Glogau, 1893.

KUJAWA, Gerhard von, *Ursprung und Sinn des Spiels*, Leipzig, 1941.

LEHMANN, Karl, *The Dome of Heaven*, The Art Bull., 27., 1945.

LENGYEL, L., *L'art gauloise dans les médailles*, Montrouge, 1954.

LHOTE, Jean-Marie, *Le symbolisme des jeux*, Paris, 1976.

LIUNGMAN, Waldemar, *Traditionswanderungen Euphrat-Rhein*, I II., Helsinki, 1937–1939 (FFComm 118–119.).

LOTH, Joseph, *Le sort chez les Germains et les Celts*, RC, 16., 1895, 313.

LUKÁCSY András, *Csoo-hong-ki avagy a kínai sakk*, Játék, 7., 1983, 23–24.

LUKÁCSY András, *Játék és világrénd = A játék mint mentalitás a 21. sz. küszöbén*, 23–31.

LUKÁCSY András, *Pachisi*, Játék, 1., 1983, 34–35.

LUKAN, Karl, *Alpenwanderungen in die Vorzeit zu Drachenhöhlen und Druidensteinen. Felsbildern und Römerstrassen*, Wien–München, 1965.

LUTERBACHER, F., *Der Prodigienlaube und Prodigienstil der Römer*, Burgdorf, 1904.

- LÜDERS, Heinrich, *Das Würfelspiel im alten Indien*, AbhGöttingen, Phil.-hist. Kl. N.F. IX, Nr. 2, 1907.
- MACKAY, Ernest J. H., *Further excavations at Mohenjo-Daro*, 1–2., Delhi, 1937–1938.
- MARSHACK, Alexander, *Exploring the mind of Ice Age man*, NatGeogr, 147., 1975/1., 64–89.
- MARSHACK, Alexander, *Lunar notation on Upper Paleolithic remains*, Science, 146., 1964.
- MARSHACK, Alexander, *New techniques in the analysis and interpretation of Mesolithic notation and symbolic art*, Valcamonica Symposium, 1968, 479–494.
- MATTHEWS, Christopher, *Feuerstein doktor csodái*, Readers Digest, 2001. október, 70–77.
- MELLAART, James, *Çatal Hüyük. Stadt aus der Steinzeit*, Bergisch Gladbach, 1967².
- MELLAART, James, *Excavations at Haçilar*, AnatStud., V, XI, 1961.
- MEISSENBURG, Egbert, *Altägyptische, -griechische und -römische Brettspiele*, Ziva Ant., 22., 1972, 171–182.
- MEYER, Joffrey F., *Feng-shui of the Chinese city*, HistRel, 17., 1978, 138–155.
- MICHEL, A., *Le hasard et la nécessité, de Lucrèce aux modernes*, Bull. Budé, 4., 1971, 253–269.
- MICKLETHWAITE, John Thomas, *Notes on the Abbey buildings of Westminster*, ArchJourn, 33., 1876, 15–48.
- MINGAZZINI, P., *Due pretese figure mitiche: Acca Larentia e Flora*, Athenaeum N. S., 25., 1947, 140–159.
- MODE, Heinz, *Das frühe Indien*, Weimar, 1960.
- MOLNÁR V. József, *Világ-virág. A természetes műveltség alapjai, és azok rendszere*, Bp., 1996.
- MOMMSEN, Theodor, *Die echte und die falsche Acca Larentia = Festgaben für G. Homeyer*, Berlin, 1871, 93–108.
- MOORTGAT, Anton, *Tammuz; der Unsterblichkeitsglaube in der altorientalischen Bildkunst*, Berlin, 1949.
- MOSKOVSZKY Éva, *Deutungsmöglichkeiten von sogenannten Opferfunden*, AArchHung, 27., 1975, 5–12.
- MOSKOVSZKY Éva, *Az istenek arany játéktáblái*, Napút, 2002/4., 4–8.
- MOSKOVSZKY Éva, *Játék csata előtt = Sors, áldozat, divináció*, szerk. Pócs Éva, Bp., 2001, 160–168.
- MOSKOVSZKY Éva, *Játék és világkép*, Forrás, 17., 1985, 3–14.
- MOSKOVSZKY Éva, *Larentia and the god. Archaeological aspects of an ancient Roman legend*, AArchHung, 25., 1973, 241–264.
- MOSKOVSZKY Éva, *Le roi s'amuse*, MS, 1975 (felolvasva az MTA Ókortudományi Társaság ülésén).
- MOSKOVSZKY Éva, *A sors kockái = „...és játék”*, 1982, 17–21.
- MURRAY, Harold James Ruthren, *A history of board-games other than chess*, Oxford, 1952.
- MUS, Paul, *Barabudur*, Hanoi, 1935.
- MÜLLER F. s.v., *Lars Tolunnus*, PW-RE, VIA, 1693–1694.
- MÜLLER, Werner, *Die heilige Stadt. Roma quadrata, himmlisches Jerusalem und die Mythe vom Weltnabel*, Stuttgart, 1961.
- MÜLLER, Werner, *Kreis und Kreuz*, Berlin, 1938.
- MÜLLER, Werner, *Raum und Zeit in Sprachen und Kalendern Nordamerikas und Alt-europas*, Anthropos, 63., 1973, 156. skk., 74., 1979, 443–464.
- MÜNZER, F. s. v., *Lar(s) Tolunnus*, PW-RE, VIA, 1693–1694.
- NATROVISSUS (Pseudonym), *Fes Temrach*, Ogam, 19., 1951, 216–220.
- NEBESKY-WOJKOWITZ, René de, *Oracles and demons of Tibet*, Hague, 1956.
- NEBESKY-WOJKOWITZ, René de, *Das tibetische Staatsorakel*, ArchVölkerk, 3., 1949.
- NISSEN, Heinrich, *Das Templum. Antiquarische Untersuchungen*, Berlin, 1869.
- OPPENHEIM, Max von, *Tell Halaf. 4. Die Kleinfunde aus historischer Zeit*, kiad. B. HROUDA, Berlin, 1962.
- O'RAHILLY, Thomas F., *Early Irish history and mythology*, Dublin, 1957.
- OSWALD, Friedrich, *In medio Ecclesiae. Die Deutung der literarischen Zeugnisse im Lichte archäologischer Funde*, FrühmittStud, 3., 1969, 313–326.
- OTTO, Walter F., *Die Götter Griechenlands*, Frankfurt am Main, 1961⁵.
- PALLIS, Svend A., *The antiquity of Iraq. A handbook of Assyrology*, Copenhagen, 1956.
- PALLOTTINO, M., *The Etruscans*, Aylesbury, 1956.
- PAP Gábor, *Velemér – egy téridő-gráf müködési vázlata*, Művészet, 1978/6., 10–15.
- PARK, George K., *Divination and its social contexts*, JRAnthropInst of GrBr and Ireld, 93., 1963, 195–209.
- PASOTTI, Mario, *Nuove incisioni rupestri del Lago di Garda*, Valcamonica Symposium, Capo di Ponte, 1970, 151–166.
- PETERSEN, J., *Bretspillt in Norge i forhistorisk tid*, Oldtiden, 1914.
- PETERSON, B. J., *Zum ägyptischen Brettspiel*, ÄgyptSprAlt, 96., 1969, 79.
- PETTAZZONI, Raffaele, *Die babylonische Ritus des Akitu und das Gedicht der Welt-schöpfung*, Eranos-Jb., XIX, Zürich, 1950.
- PIEPER, M., *Das Brettspiel im alten Ägypten = Wiss. Beih. Königsstädt Gymn. zu Berlin*, 1909.
- PIÑA CHAN, Roman, *Games and sport in old Mexico*, Leipzig, 1969.
- PÖTSCHER, Walter, *Das römische Fatum – Begriff und Verwendung*, AuN, II. 16. 1., 1978, 393–424.
- RANKE, Hermann, *Das altägyptische Schlangenspiel*, Heidelberg, 1920.
- REES, Alwyn – REES, Brinkley, *Celtic heritage. Ancient tradition in Ireland and Wales*, London, 1961.
- RICHTHOFFEN, B. von, *Zur Frage der archäologischen Beziehungen zwischen Nordamerika und Nordasien*, Anthropos, 27., 1932, 123–151.
- RIEMSCHNEIDER, Margarete, *Augengott und Heilige Hochzeit*, Leipzig, 1953.

RIEMSCHEIDER, Margarete, *Spielbrett und Spielbeutel in Antike und Mittelalter*, ActEthn, 8., 1959, 309–326.

RILSS, s.v., *Astragalomanteia*, PW-RE, II., 1793.

RINGGREN, Helmer, *The problem of fatalism = Fatalistic beliefs*, Stockholm, 1967.

ROEDER, Günther, *Der Ausklang der ägyptischen Religion mit Reformation, Zauberei und Jenseitsglauben*, Zürich–Stuttgart, 1961 (Die ägyptische Religion in Text und Bild 4.).

RÓNA-TAS András, *Tally-stick and divination dice in the iconography of the Lha-mo*, AOrient, 6., 1956, 163–179.

SABBATUCCI, D., *Gioco d'azzardo rituale*, SMSR, 35., 1964, 25–85.

SABIO, Alfonso el, *Libros de acedrex, dados e tablas. Das Schachzabelbuch König Alfons des Weisen*, kiad. és ford., A. STEIGER, Genève–Zürich, 1941 (Romanica Helvetica 10.).

SANTARCANGELI, Paolo, *A labirintusok könyve*, Budapest, 1971.

SANTARCANGELI, Paolo, „*Pokolra kell annak menni...*”, Budapest, 1980.

SÁRKÓZI Alice, *A pre-classical Mongolian prophetic book*, Acta Orient, 24., 1971, 1–42.

SAUER, Joseph, *Symbolik des Kirchengebäudes*, Freiburg, 1922.

SCHACHERMEYR, Fritz, *Etruskische Frühgeschichte*, Berlin, 1970.

SCHMIDT, Eva, *Spielzeug und Spiele der Kinder im klassischen Altertum*, Meiningen, 1971.

SCHMIDT, Wilhelm, *Der heilige Mittelpfahl des Hauses*, Anthropos, 35–36., 1940–41, 966–969.

SCHULTZ, Wolfgang, *Zeitrechnung und Weltordnung in ihren übereinstimmenden Grundzügen bei den Indern, Iranern, Hellenen, Italikern, Germanen, Kelten, Litauern, Slawen*, Leipzig, 1924 (Mannus-Bibliothek 35).

SCHUSTER, C., *Kapcaps with human figures from the Solomon Islands*, ActaEthnogr, 13., 1964, 213–279.

SCHWARZ, Klaus, *Die Geschichte eines keltischen Temenos im nördlichen Alpenvorland = Ausgrabungen in Deutschland, T. 1., Vorgesch., Römerzeit*, Mainz, 1975, 324–360.

SEMRAU, Franz, *Würfel und Würfelspiel im alten Frankreich*, Halle/S., 1910 (BeihZtschr-RomPhilol 23.).

SPEISER, Ephraim A., *Excavations at Tepe Gawra, I.*, Philadelphia, 1935.

STERCKX, Claude, *Les jeux de damier celtiques*, ÉtCelt, 13., 1973, 733–749.

SUTTON-SMITH, Brian, *Die Dialektik des Spiels*, Schornorf, 1978.

SZABÓ Árpád, *Roma quadrata*, RheinMus, 87., 1938, 160–169.

SZABÓ Árpád, *Roma quadrata*, AntTan, 2., 1955, 215–232.

TYLOR, E. B., *On the game of Patolli in ancient Mexico and its probably Asiatic origin*, Journal of the Anthropol. Inst., 1878.

TUCCI, Giuseppe, *Indo-Tibetica, III, IV. Il simbolismo architettonico dei tempi di Tibet Occidentale*, Roma, 1938.

TUCCI, Giuseppe, *Il tempio di Bsam yas bSam yas*, SymbCosm, 118–123.

TUCCI, Giuseppe, *The theory and practice of the Mandala*, London, 1961.

VACANO, Otto-Wilhelm von, *Die Etrusker*, Stuttgart, 1955.

VARGYAS Lajos, *Keleti elemek a magyar néphitben*, AntHung, 1., 1947, 81–83.

VÁRKONYI Nándor, *Sziriat oszlopaí*, Bp., 1972.

VÄTERLEIN, Jutta, *Roma ludens. Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom*, Amsterdam, 1976 (Heuremata 5.).

VERSNEL, Hendrik Simon, *Triumphus*, Leiden, 1976.

VÉRTES László, *Das Nummulites-Amulett = Tata, eine mittelpaläolithische Travertin-Siedlung in Ungarn*, Bp., 1964, 140–145.

VÉRTES László, „*Lunar calendar*” from the Hungarian Upper Palaeolithic, Science, 149., 1965.

WALTERS, Derek, *The Fortune Teller's Mah Jongg : The Ancient Game As a Modern Oracle*, Viking Studio Books, New York, 1994.

WARD-PERKINS, John B., *Etruscan engineering: Road building, water-supply and drainage*, HommGrenier, 1636–1643.

WENDELL, C., *Baghdad: Imago Mundi*, InternatJournMiddle-East Stud., 2., 1971, 99–116.

WENIGER, L., *Losorakel bei Griechen und Römern*, Sokrates, 5., 1917.

WENIGER, L., *Thriai*, Roscher, V., 866–871.

WHEELER, Mortimer, *The Indus civilization*, Cambridge, 1960.

WHITEHOUSE, Francis Reginald Beaman, *Table games of Georgian and Victorian days*, Royston–Birmingham, 1971².

WISSOWA, Georg, *Religion und Kultus der Römer*, München, 1971².

WOOLLEY, C. Leonard, *Ur excavations II. The royal cemetery*, New York, 1933.

WOLFF-WINDEGG, Philipp, *Auf der Suche nach dem Symbol*, Symbolon, 5., 1966, 39–52. *The world of divination. The system where they originate, how they work*, szerk. John MATTHEWS, London, 1993.

WÜNSCHE, August, *Der Sagenkreis vom geprellten Teufel*, Leipzig–Wien, 1905.

WÜST, E., s.v. *Palamedes*, PW-RE, XVIII, 2, 2506–2507.

YOSHIMURA, T., *Italische Orakel = Einzeluntersuchungen zur altitalischen Geschichte*, szerk. Franz ALTHEIM-FELBER, Frankfurt am Main, 1961, 44–78.

ZÁBA, Zbynek, *L'orientation astronomique dans l'ancienne Égypte et la précession de l'axe du monde*, Praha, 1953.

ZIEGLER, s.v. *Gorgo*, PW-RE, VII., 1630–1655.

ZIMMERN, Heinrich, *Zum babylonischen Neujahrsfest*, I–II., Ber.über die Verhandl.d. Königl.Sächs. Ges d.Wiss. Phil-hist.Kl., LVIII, 1906, LXX, 1918.

ZOLNAY Vilmos, *A művészetek eredete. Pokoljárás*, Budapest, 1983².

ZUESSE, Evan M., *Divination and deity in African religions*, HistRel, 15., 1975, 158–182.