

圍棋(*Weiqi*)-바둑(Baduk)-碁:GOo

Ekkonu aŭ rekonu GOon – unu el la plej tradiciaj kaj internaciaj intelektaj tabulludoj



ENHAVON

- Historio de Goo (ĉefe ĝis la 20a jarcento)
en Ĉinio, Koreio, kaj Japanio

Ripozo

- Kiel ludi GOon

Historio de Goo en Ĉinio

- Tradukaĵo el retpaĝo;

<https://zh.wikipedia.org/wiki/围棋史>

- Antaŭ la *Qin* (秦)–dinastio

- Sub Dinastioj *Han* (漢), *Wei* (魏) kaj *Jin* (晉)

- Sub Suda kaj Norda Dinastioj (南北朝)

- Sub Dinastioj *Sui* (隋) kaj *Tang* (唐)

- Sub dinastioj *Song* (宋)– kaj *Yuan* (元)

- Sub dinastioj *Ming* (明) kaj *Qing* (清)

- Periodo de la Respubliko de Ĉinio en la kontinento

- En Ĉina Popola Respubliko

- Antaŭ la *Qin*(秦)-dinastio

Estas diversaj skriboj pri la origino de GOo.

Laŭ legendo, la imperiestro *Yao* (堯 supozite en la 24a–23a jarcento a.K.), vidante ke lia filo *Dan Zhu* (丹朱) ne estis sufiĉe inteligenta, inventis la ludon de Goo kaj instruis lin ludi ĝin.

En la verko “*Bo Wu Zhi* (博物誌)” de Zhang Hua(張華) el la *Jin* (晉)-dinastio, estas skribite: “*Yao* (堯) kreis la ludon de Goo por instrui sian filon *Dan Zhu*, (丹朱)”

kaj ankaŭ alie:

“Ĉar {La Postula imperiestro} *Shun* (舜 supozite en la 23a–22a jarcento a.K.) havis filon *Shang Jun* (商均 kiu estis malklera, *Shun* (舜) inventis GOo por instrui la filon.”



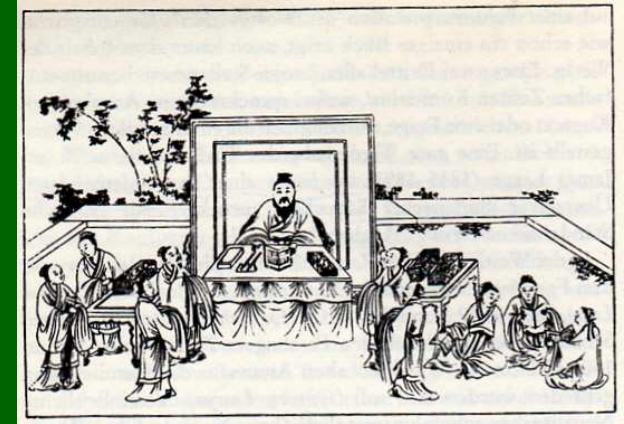
圍棋(*Weiqi*)-바둑(*Baduk*)-碁:*GOo*

Ekzistas ankaŭ alia opinio, laŭ kiu “la *Xia* (夏: sekvanta dinastio al tiu de *Shun* (舜), supozite en la 22a–17a jarcento a.K.)–homo, *Wu Cao* (烏曹) inventis Goo kiel hazardludon.” (laŭ “*Qian-que-ju Lei-shu* (潛確居類書)”: granda enciklopedia kolekto redaktita de la *Ming* (明)–dinastia fakulo *Chen Ren-Xi* (陳仁錫).)



La plej frua fidinda mencio pri Goo troviĝas en *Zuo Zhuan* “左伝”(La reprezenta komentario de la historia verko “Prinempo kaj Aŭtuno(春秋)”, kies redaktado estas atribuada al Konfuceo(孔子: grava ĉina instruisto, verkisto, politikisto, kaj filozofo, kies ideoj, nomataj konfuceismo, profunde influis multajn aziajn kulturojn.)
– 25-a jaro de Princo *Xiang* (襄公) en la Periodo de Printempo–Aŭtuno(proksimume a.K. 771–476).

“... granda onklo *Wenzi* (文子), aŭdinte tion, diris: Ho ve... nun sinjoro *Ningzi* (寧子) traktas la reganton malpli ol ludo de Goo — kiel li povus eskapi? En sia koro li jam ne povas eskapi!”
Ĉi tio rakontas pri kiel *Ningzi* (寧子) unue subtenis la Princon *Shang* (殤公) de lando *Wei* (衛), sed poste intencis demeti lin — simile al akiri ŝtonon en Goo kaj poste rezigni ĝin.



孔子教学图
Konfuceo instruas diciplojn.

Dum la Periodo de Printempo–Aŭtuno, ankaŭ Konfuceo(孔子) menciis rilate al Goo:

“Mangante ĝis sato la tutan tagon kaj sen uzado de la menso — kiom malfacile!

Ĉu ne ekzistas ludantoj de Bo(博: vetludo) kaj Yi(弈: GOo)?

Ludi ĝin estas pli bona ol nenio!”

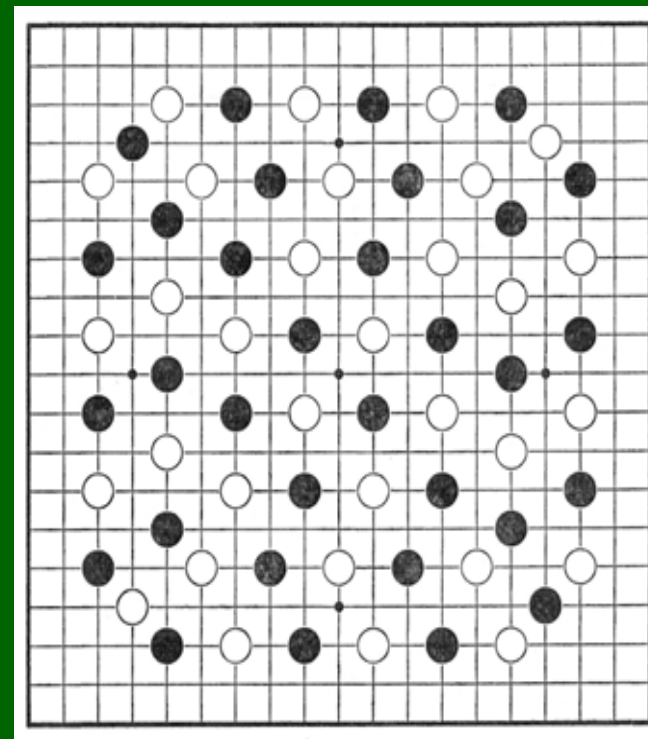
(El “*Lunyu – Yanghuo* (論語–陽貨)”

論語: Notaro de la instruaj konversacioj kun disĉiploj de Konfuceo, estas ĉefa konfucea principa libraro.)



En la frua periodo, la tabuloj de Goo havis diversajn grandecojn, kaj ne ekzistis fiksa regulo pri tio, ĉu nigro aŭ blanko ludas unue (nur ekde la frua *Qing* (秦)-dinastio ekfiksiĝis la kutimo ke blanko ludu unue kaj nigro poste).

Ekzemple, en tibeta Goo daŭre estas tiel ke blanko ludas unue. La maniero meti ŝtonojn diferencis de moderna Goo — ekzemple, la fama ‘Diagramo de Ĉion kovri la Ĉielo kaj Ĉion surmeti la Tero (天地覆載圖)’ en la verko “la Mistera GOa klasikaĵo(玄玄棋經)”.



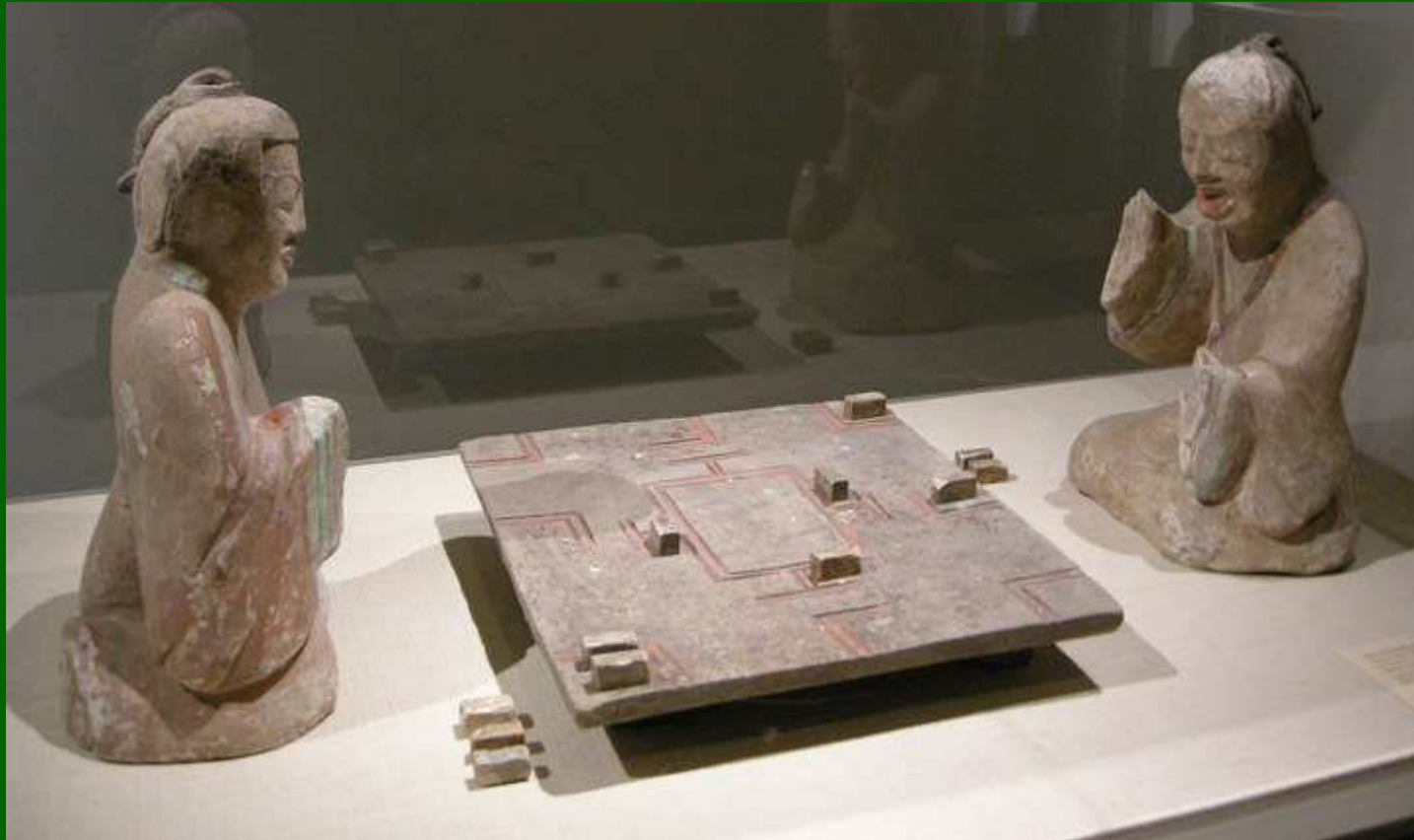
Historio de Goo en Ĉinio

- Antaŭ la *Qin* (秦)-dinastio
- Sub Dinastioj *Han* (漢), *Wei* (魏) kaj *Jin* (晉)
- Sub Suda kaj Norda Dinastioj (南北朝)
- Sub Dinastioj *Sui* (隋) kaj *Tang* (唐)
- Sub dinastioj *Song* (宋)- kaj *Yuan* (元)
- Sub dinastioj *Ming* (明) kaj *Qing* (清)
- Periodo de la Respubliko de Ĉinio en la kontinento
- En Ĉina Popola Respubliko

–Sub Dinastioj *Han* (漢), *Wei* (魏) kaj *Jin* (晉):
Ĉirkaŭ ekde la 2-a jarcento a.K. ĝis la 4-a
jarcento p.K.

Dum ĉi tiu periodo, *GOo* ofte estis nomata kune kun *Liubo* (六博: vetludo de seso) — ludo ĉefe bazita sur ĵetado, la detalo estas ne konata — sub la komuna termino *boji* (博弈: vetludoj), kaj fariĝis ofta distro inter la supera socitavolo. Tamen, dum la Okcidenta *Han* (西漢)–dinastio {aŭ Antaŭa *Han* (前漢)–dinastio}, la sortobazita *Liubo* (六博) estis multe pli populara ol la mensa konkurso *GOo*. Nur ĝis la Orienta *Han* (東漢) –dinastio {aŭ Posta *Han* (後漢)–dinastio, ek de la 1-a jarcento} tiu situacio komencis pliboniĝi, kaj *GOo* ricevis kreskantan atenton pro sia simileco al milita strategio.

Liubo (六博: vetludo de seso) — ludo cefe bazita sur ĵetado



La verko “*Yi Zhī*(弈旨)” (La Esenco de *GOo*) de *Ban Gu* (班固: historiisto kaj verkisto, p.K. 32–92) estas konsiderata la unua teknika libro pri *GOo* en la mondo.

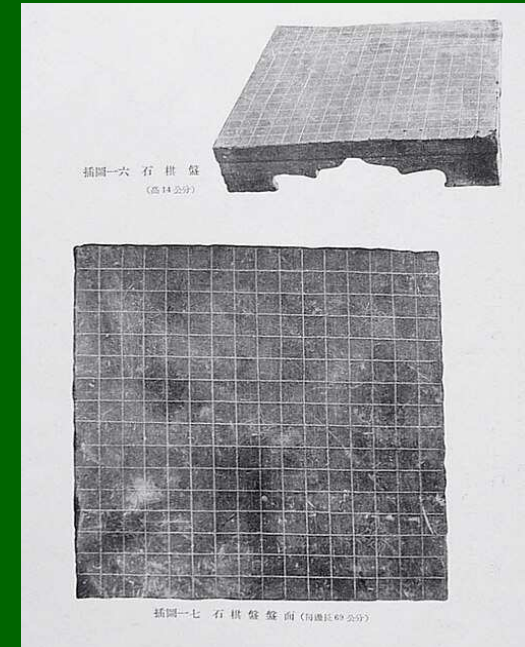
Ma Rong (馬融: verkisto kaj politikisto, p.K. 79–166), en sia verko “*Weiqi Fu* (圍棋賦)” (Odo al *GOo*), unuafoje proponis la ideon ke “la tabulo je tri futoj estas bataalkampo”.

Tiamaj famaj personoj, kiel *Cao Cao* (曹操: armeestro, ŝtatulo kaj poeto, p.K. 155–220), *Sun Ce* (孫策: armeestro, p.K. 175–200), kaj *Wang Can* (王粲: verkisto kaj politikisto, p.K. 177–217), ĉiuj estis lertaj ludantoj de *GOo*.

La plej frua konata konservita registraĵo de *GO*-ludo estas la “Ilustraĵo pri *Sun Ce* (孫策) ordonanta *Lu Fan* (呂範: armeestro kaj politikisto, p.K. ???–228) ludi *GOo*”(孫策詔呂範弈棋圖) de la Tri Regno-periodo(三国時代: ĉirkaŭ antaŭa duono de la 3a-jarcento).

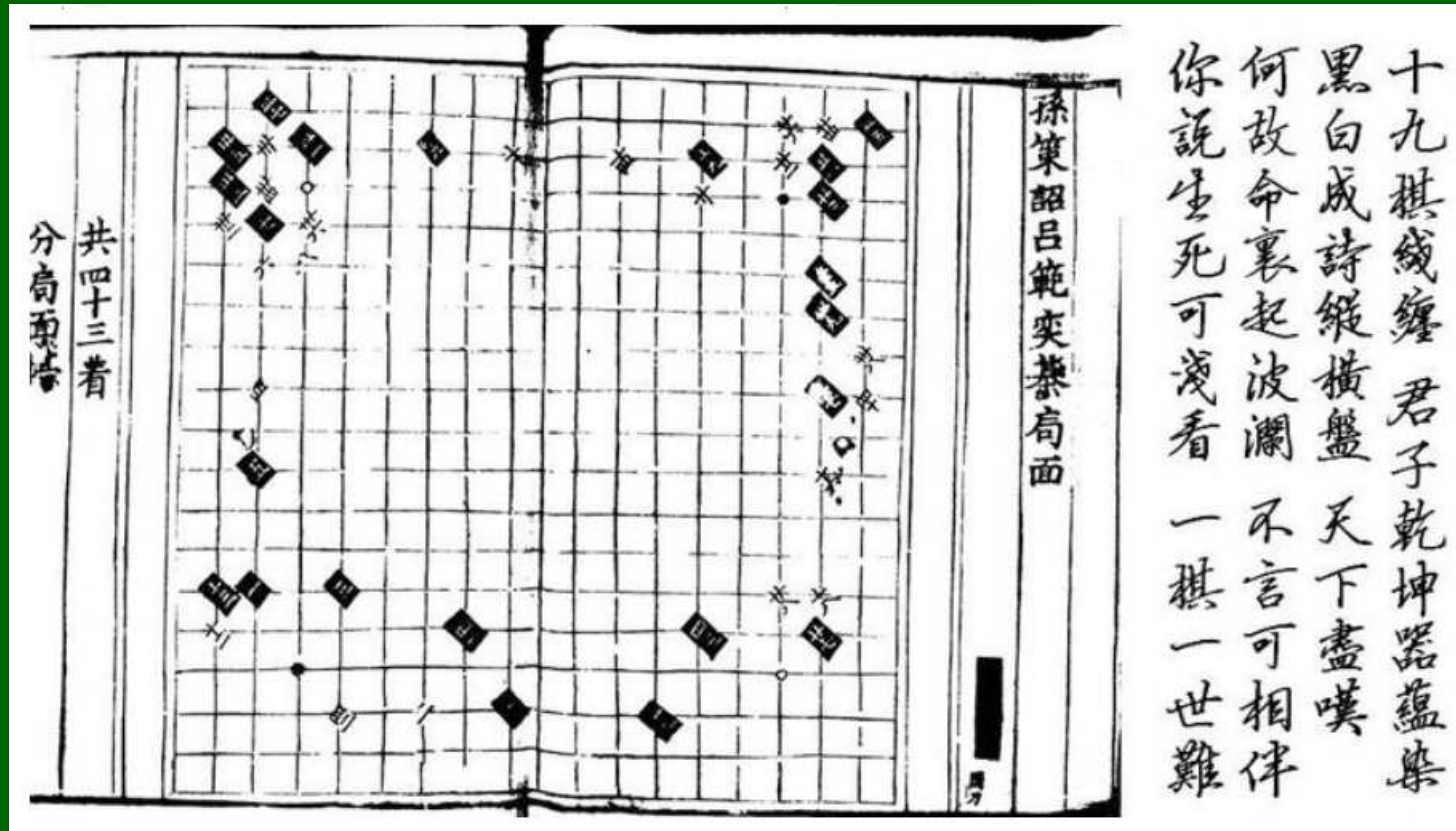
Tamen, laŭ ludiloj elterigitaj el Orient-*Hanaj* tomboj kaj laŭ la verko “*Yijing* (藝經) (Arta Klasikaĵo)” de *Handan Chun* (邯鄲淳: konfucea fakulo kaj kaligrafisto), oni scias ke **la tiama tabulo havis deksep liniojn**, kaj la ŝtonoj estis kvadrataj. Pro tio, kelkaj fakuloj opinias ke la deknaŭ-linia tabulo en la “Ilustraĵo ...” estas falsitaĵo de posta epoko.

Dum ĉi tiu periodo, en Ĉinio, la komenca ŝtonmetado sur la angulaj “stel”-punktoj de la tabulo jam fariĝis fiksita praktiko.



石製碁盤 望都漢墓
中国後漢

“Ilustração pri *Sun Ce* (孫策) ordonanta *Lu Fan* (呂範: armeestro kaj politikisto, p.K. ???–228) ludi GOo”(孫策詔呂範弈棋圖), tamen estas taksita falsitação.



Sub Suda kaj Norda Dinastioj (南北朝: p.K 439–589)

Dum tiu ĉi periodo, *GOo* fariĝis moda agado inter kleruloj kaj nobeloj en la sudo. La tabulo estis vastigita al deknaŭ linioj, kaj la ŝtonoj restis kvadrataj. La Suda Dinastio starigis sistemojn por klasifikado de ludkapablo kaj por administrado de profesiaj *GO*-ludantoj laŭ regionoj, dividante ilin en malsamajn rangojn kaj donante al ili certan traktadon.

Chu Yin (褚胤), el la Suda *Song* (宋)-dinastio, atingis altan rangon en *GOo* jam en la aĝo de sep jaroj, kaj lia lerteco estis la plej alta de la epoko. Li estis laŭdita de la imperiestro *Wen* (文帝) de *Song* (宋) kiel unu el la “Kvin Supraj Mirindaĵoj de la Mondo.” Tamen, dum la regado de la imperiestro *Xiaowu* (孝武帝), li estis ekzekutita pro implikiĝo en la perfido de sia patro, kio kaŭzis ĝeneralan bedaŭron.

La imperiestro *Wu* (武帝 p.K.502–549) de *Liang* (梁) persone verkis la eseon "Odo al GOo", instigante ĝian praktikadon kaj igante la ludon eniri oran epokon.

Li eĉ okazigis nacia turniron pri GOo, kio estas la plej frua dokumentita nacia konkurso en la historio. Multaj homoj partoprenis, kaj post la fino de la turniro, entute 278 ludantoj estis taksitaj kiel enirintaj rangojn, tio estas, atingintaj DAN(段)-nivelon.

GOo ankaŭ disvastiĝis al la Korea Duoninsulo.



武帝 蕭衍

Historio de Goo en Ĉinio

- Antaŭ la *Qin* (秦)-dinastio
- Sub Dinastioj *Han* (漢), *Wei* (魏) kaj *Jin* (晉)
- Sub Suda kaj Norda Dinastioj (南北朝)
- Sub Dinastioj *Sui* (隋) kaj *Tang* (唐)
- Sub dinastioj *Song* (宋)- kaj *Yuan* (元)
- Sub dinastioj *Ming* (明) kaj *Qing* (清)
- Periodo de la Respubliko de Ĉinio en la kontinento
- En Ĉina Popola Respubliko

Sub Dinastioj *Sui* (隋: p.K. 581–618) kaj *Tang* (唐: p.K. 618–907)

GOo plej malfrue atingis Tibeton en la frua periodo de la *Tang* (唐)-dinastio. Laŭ legendo, la ministro de Tibeta Reĝo *Songzan Ganbu* (松贊干布), *Qiongba Bangse* (瓊波邦色), estis majstro de go. Poste, la tibetanoj modifis la ludon kaj formis la tibetan version de go.

En Ĉinio, dum la *Tang* (唐)-dinastio, go evoluis rapide. En la imperia palaco oni establis la postenon *qi daizhao* (棋待詔: *GOa* ĉeservanto), kies tasko estis ludi kun la imperiestro. *Wang Jixin* (王積薪) estis la ĉefa nacie rekonita ludisto dum la florperiodo de la regado de La imperiestro *Xuanzong* (玄宗). Li resumis sian sperton en la fama “Dek Maksimoj de *GOo* (圍棋十訣)”, kiuj estas konsiderataj klasikaj strategiaj principoj:

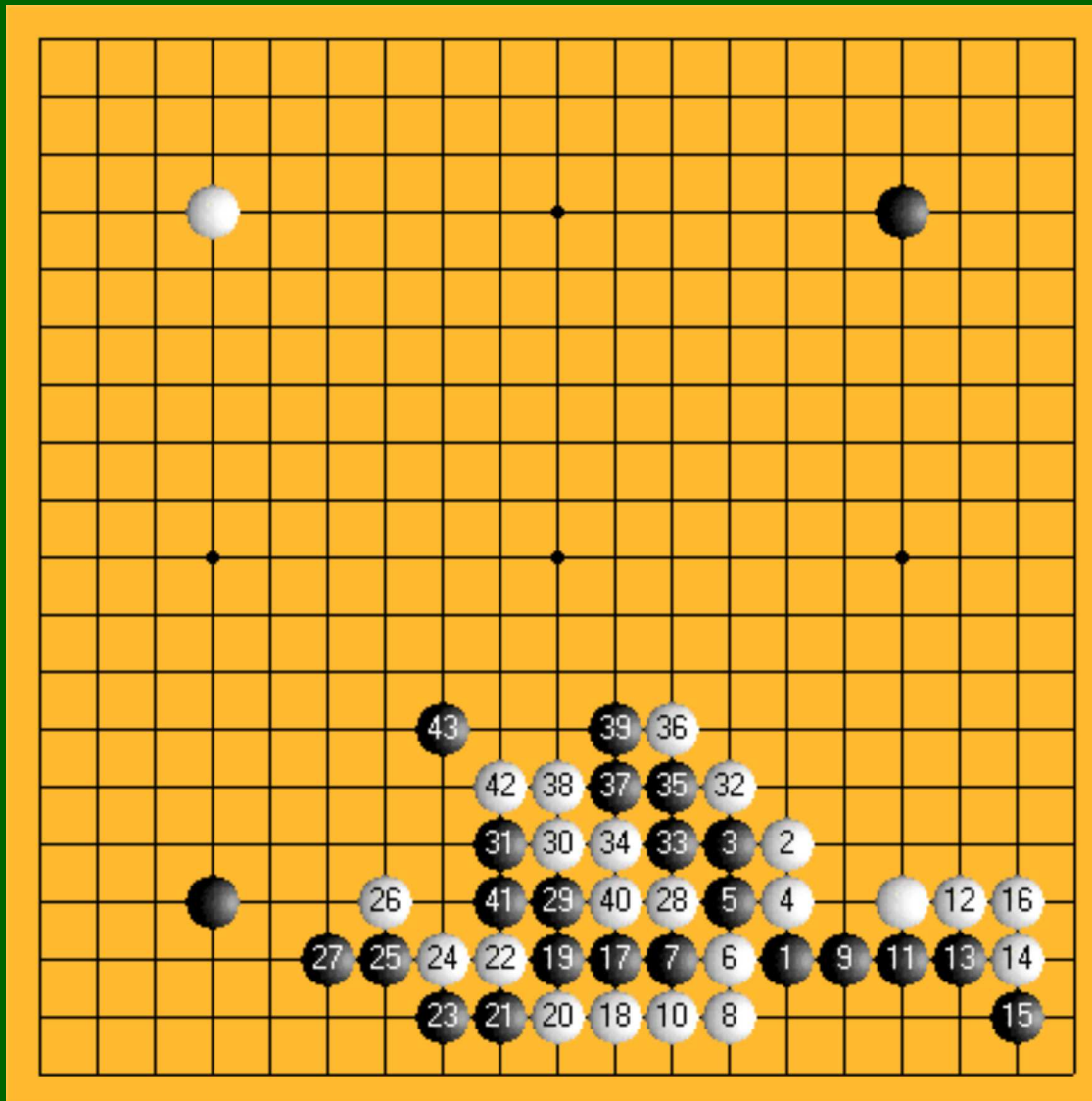
Dek Maksimoj de *GOo*(圍棋十訣)

- 一. 不得貪勝: Ne avidu venkon
- 二. 入界宜緩: Eniru lian areon malrapide
- 三. 攻彼顧我: Atakante lin, pensu pri vi mem
- 四. 棄子爭先: Oferu ŝtonon por gajni metrajton
- 五. 捨小就大: Oferu la malgrandan por akiri la grandan
- 六. 逢危須棄: Fronte al danĝero, oferu
- 七. 慎勿輕速: Ne rapide ataku senpripense
- 八. 動須相應: Ĉiu movo respondu al la lia
- 九. 彼強自保: Se lia ŝtonaro estas forta, memprotektu
- 十. 勢孤取和: Se izolita, serĉu pacon

Laŭ legendo, ” *Wang Jixin* (王積薪) songis, ke blua drako elbuŝigis naŭ volumojn de la libro de *GOo*, kiujn li ricevis, kaj tiel liaj lertecoj subite perfekte progresis.” Dum la *Tianbao* (天寶)-epoko(p.K. 742–756) de la *Tang* (唐)-dinastio, por eviti la ribelon de *An Lushan* (安祿山), *Wang Jixin* (王積薪) iris al *Sichuan* (四川), kie, laŭ legendo, li renkontis maljunulinon de Monto *Li* (驪山) kaj ŝian bofilinon, kiuj ludis kontraŭe unu al la alia.

La verko pri *GOo* “Kolekto de Ĉagrenon–Forgeso kaj Pura Gajo (忘憂清樂集)” de la *Song* (宋)-dinastio registris la faman partion “Unu ŝtono solvas du atakojn” atribuitan al *Wang Jixin* (王積薪) (kvankam estas disputoj, laŭ aliaj ĝi estis partio inter *Gu Shiyan* (顧師言: unu el famaj 棋待詔: *GOa* ĉeservantoj) kaj japana princo).

圍棋(Weiqi)-바둑(Baduk)-碁:GOo



Moderna transregistraĵo de la faman partion “Unu ŝtono solvas du atakojn”, el “Kolekto de Ĉagrenon-Forgeso kaj Pura Gajo (忘憂清樂集)”, inter *Wang Jixin* (王積薪: nigra) kaj la maljunulino de Monto *Li* (驪山老媼: blanka), aŭ inter *Gu Shiyan* (顧師言: nigra) kaj la japana princo TAKAOKA(高岳親王: blanka)}

La artikolo “La disvastiĝo de go en la mondo” en la *Encyclopedia Americana* (eldono 1977) konfirmas, ke ĉirkaŭ la jaro 735, la ludo estis enkondukita en Japanion el *Tang*-Ĉinio. Sed eĉ antaŭ tio, jam en la epoko de *Wei-Jin* (魏晉), go jam estis enkondukita en la Korea Duoninsulo.

Tiel, la “triflanka ludo” inter Ĉinio, Koreio, kaj Japanio en la mondo de go komencis ĝermi antaŭ pli ol 1200 jaroj.

En la 25-a jaro de la *Kaiyuan* (開元)-epoko (jaro 738), ludisto *Yang Jiyong* (楊季鷹) vojaĝis al SILLA(新羅: nuntempa Koreio) kiel membro de speciala delegacio. Tie, li venkis ĉiujn lokajn ludistojn per siaj supera lertecoj.



‘Pentraĵo de nobelulinoj ludantaj Go’ sur ŝtofo estis elfositaj en 1972 el la komuna tombo n-ro 187 de la paro *Zhang* (張 夫妻) en Astana, Turpan. La nobelulino, kiu tenas la ŝtonojn, verŝajne estis edzino de ses-rangula oficisto de la *Tang* (唐)-dinastio.

Turpan-Astana Tombaro (吐鲁番阿斯塔那)

