

Moskovszky Éva

## A dobókocka és a játéktábla genezise<sup>1</sup>

MINTEGY NEGYVEN ÉVE valaki azzal a kéréssel fordult hozzám, mondjam meg, hogy mióta ismerik az emberek a malomjátékot, és mi ennek a története. Ekkor játéktörténeti könyvekben kerestem megoldást, de azokban csak azt olvastam, hogy valamikor régen, valahol keleten pásztorok őrizték a nyáját, és hogy el ne aludjanak, ábrákat karcoltak a földbe, majd elkezdtek rajtuk játszani. Én ezt az eredettörténetet továbbadtam az érdeklődőnek, de úgy éreztem, hogy becsapom. Mennyire kellett unatkoznia egy pásztoremlernek ahhoz, hogy geometriai ábrákat eszeljen ki, és hozzá egy játék szabályait? Ekkor kezdtem el komolyan foglalkozni nemcsak a malomjátékkal, hanem minden úgynevezett táblás játékkal, és minthogy ezek egy részét dobókockával játsszák, a kocka történetére is kíváncsi lettem.

Először is fel kellett tárnom a korábbi ismeretanyagot, mégpedig nemcsak művelődéstörténeti munkákból, hanem régészeti, klasszika-filológiai tanulmányokból, monográfiákból és lexikonokból, latin és görög auktoroktól is. Kincsesbányának bizonyult a német „babonalexikon”,<sup>2</sup> és el kellett mélyednem orientalisztikai munkákban is. Az anyag rendszerezésében segítségemre volt egy elnyert OTKA-pályázat, amelynek keretében évekig dolgozhattam a tárgyon.<sup>3</sup> A rendelkezésre álló szakirodalom föl kutatása és áttekintése után bebizonyosodott, hogy a kezdetek valóban nem egy közel-keleti legelőre nyúlnak vissza. Azt hinné az ember, hogy egy ilyen, gondolkodást, rendszerezést igénylő folyamat, mint a táblás játékok használatának kialakulása aránylag késői, így a történelemben megfogható jelenség, ezért nagyon csodálkoztam, amikor visszafelé lépkedve eljutottam a paleolitikumig.

A régészek ugyan nem találtak barlangokban játéktáblát, azonban sok helyen olyan mértani idomokat láthatunk sziklába vésvé, amelyeken később különböző játékokat játszottak. A legtöbb ilyen barlangi véset függőleges felületen helyezkedik el. Az ábrákkal teli barlangok Franciaországban, Île-de-France-ban, a fontainebleau-i erdőben található.<sup>4</sup> A bejárati nyílásoktól messze eső, sokszor csak hason csúszva

<sup>1</sup> *A kocka és a játéktábla* címen elhangzott a Kiss Áron Magyar Játék Társaság, a Helikon Kastélymúzeum és az Iparművészeti Múzeum által szervezett társasjáték-konferencián Keszthelyen, 2009. szeptember 18-án. Bővített változata Moskovszky Éva *Sors és játék* című kötetében 2004-ben a Ráció Kiadó gondozásában jelent meg.

<sup>2</sup> BIEDERMANN, 1989.

<sup>3</sup> OTKA T22590 sz. pályázat, 1997–2000. Györgyi Erzsébet szíves közlése.

<sup>4</sup> Felfedezésük annak köszönhető, hogy a második világháború alatt felégették egy nagy területen a bozótot, nehogy az ellenfél elrejtőzhessen benne. Azóta már újra benőtte a bejáratokat a növényzet, de amikor éppen megközelíthetőek voltak, egy lelkes amatőr őstörténész és barlangász, Marie E. P. König (1899–1988) behatolt a kanyargós, sokszor nagyon szűk és alacsony járatokba.

megközelíthető helyeken mértani alakzatok rejtőznek, amelyeket a kőbe véstek, és kőszerszámokkal többször továbbmélyítettek. Ahol az eredeti járószint megmaradt, látszott, hogy igen hosszú ideig taposták emberek. Valószínűleg több ezer éven keresztül. Egy ilyen kontinuitás páratlan az őskorban, de így a jelenség datálása sem könnyű.<sup>5</sup> Elejtett kőszerszámok, illetve kelta pénzek is szolgálnak helyenként segítségül, az egyik barlang legkésőbbi vésete egy krisztogram (Krisztus nevének görög kezdőbetűiből kialakított monogram, korakeresztény szimbólum). Ezek a barlangok megcáfolták azt a feltevést, hogy az őskor első ábrázolásai a híres dél-francia- és spanyolországi barlangokban látható nevezetes állatképek, míg a máshol található vonalas, absztrakt ábrák a neolitikumban készültek.<sup>6</sup>

Felfedezőjük, Marie E. P. König feltételezése szerint a barlangvésetek szimbólumok, mi pedig a táblás játékaikon ugyancsak szimbólumokkal játszunk. Ezek az ábrázolások azt mutatják, hogy már a középső paleolitikum embere is rendezni akarta maga körül a világot, a kaósból kozmoszt igyekezett alkotni. Gyakran előfordul a vésetek között a körbe írt kereszt. Ennek eredetét König egy kövületre vezeti vissza, amelybe nagy precizitással úgy véstek két egyenes vonalat, hogy azok egy kör középpontjában találkozzanak. A pénzszerű kis kő (egy *nummulites* nevű egysejtű kövülete) Vértes László tatai ásatásai során egy travertin-rétegből került napvilágra, és a magyar tudós szerint ez a kövecske – valószínűleg egy amulett – megváltoztatja a neandervölgyi ember észbeli képességeiről alkotott képet. „*A derekszög feltételezi az égtájak pontos ismeretét [és alkalmazásukat] [...] ez olyan szellemi színvonalra vall, amelyről nem szabad elfeledkezniünk.*”<sup>7</sup>

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 pregnánsabb világtendert, a négyfelé osztást, és annak kifejezését a vonalkeresztben. [...] A világ középpontot kapott: a két világtengely metszéspontját. Innen indult ki a négy égtáj, és végződött a négy sarokpontban, a metszéspontban pedig négy derekszöget alkotott. [...] A négyes struktúra képe [...] nem a szerves növekedésből eredt, hanem egy fogalomalkotó gondolkodásból született.*”<sup>8</sup>

Az ember tehát „feltalálta” a négyszöget, amelyhez az átlók végeinek összekötése révén jutott. Halottait is négyszögletű sírba temette. A sziklarajzok között is találunk körbe, vagy félgömb alakú, bemélyített tálcáskába rajzolt keresztet. Az átlóskereszthez az oldalak felezőpontjára merőleges egyeneseket karcolva, a négyzet nyolc részre osztásával pedig létrejött egy, az angol lobogóhoz, a *Union Jack*hez hasonló ábra, amelyen számos táblás játékot lehet játszani. A sziklarajzok között a háló- vagy saktáblaminták is feltűnnek, amelyek a sakkon kívül más játékokhoz is használhatók.

A kőfalakon ott láthatók a malomábrák is – egymásba skatulyázott négyszögek –, amelyeket tehát nem pásztorok találtak fel a Közel-Keleten. Mivel függőlegesen

<sup>5</sup> A talaj átkutatásakor talált kőeszközök alapján kiderült, hogy már az alsó paleolitikumban is járt erre ember. E tereket nem évezredekig, hanem több tízezer, sőt százezer évig rendszeresen látogatták kisebb embercsoportok.

<sup>6</sup> Vö.: KÖNIG, 1954.; KÖNIG, 1977. 30–35.; KÖNIG, 1981.

<sup>7</sup> VÉRTES, 1964. 141.

<sup>8</sup> KÖNIG, 1981. 42–43.

helyezkednek el, nyilvánvalóan nem malmozhattak rajtuk.<sup>9</sup> Mire szolgálhattak ezek a barlangok? Feltételezésem szerint mind a természethű állatképekkel, mind a geometriai ábrákkal díszített barlangokban beavatási rítusok folytak. Egy-egy életszakaszból a magasabbra való belépéshez elengedhetetlenek voltak ezek a szertartások, de egyes zárt társaságok tagjai is át kellett, hogy menjenek hasonlókon. Az átlagnál kiválóbb értelmi képességű csoportok generációkon keresztül érlelt tudást sajátítottak el, így válik érthetővé ez az ősi időkből példátlan kontinuitás. A fiatalok (erről lányomaik vallanak) egyéb rítusok mellett, mint például a tánc, időtlen időközön át mélyítették az ábrákat.<sup>10</sup> Lehetett ennek valami észrevehető haszna? Reuven Feuerstein, klinikai pszichológus, a strukturális kognitív módosíthatóság elméletének kidolgozója, gyakorlataival páratlan sikereket ért el szellemi fogyatékos (köztük Downkóros) vagy agysérült gyermekek, fiatalok gyógyítása terén. Olyan fiatalok is, akik addig csak összefüggéstelen szavakat tudtak kimondani, megtanultak érthetően beszélni, sőt írni-olvasni, a számtani alapműveleteket alkalmazni, és képesek lettek önálló életvitelre is. A fejlesztő egy papírlapra pontokat rajzol, a négyszög négy vagy a háromszög három sarkát adja meg, és a gyermekeknek meg kell húzniuk a pontokat összekötő egyeneseket. A „pontok szervezésével” kezdődik az agytorna, amely során egyre nehezebb feladatokat kapnak. Az eredmények figyelemre méltóak.<sup>11</sup> Lehetséges, hogy az őskori fiatalokból hasonlóan nevelődött ki egy szellemi elit a barlangok mélyén?

Ezek a sziklába karcolt ábrák a barlangokon kívül, az Alpokban a szabadban is előfordulnak. A malomábrák talán napóráként szolgáltak.<sup>12</sup> A malmot Guénon az iniciáció szimbólumának tartja: a beavatandónak be kell hatolnia a legbelsőbb négyzetbe.<sup>13</sup> A világrendet jelképezi, egyben a világ fölötti hatalmat is, ezért véstek malmot Nagy Károly aacheni márványtrónjának oldalára.<sup>14</sup>

A malom a régi idők legelterjedtebb táblás játéka volt, megtalálható a budai vár párkánykövébe vésve, de középkori templomok tégláin is (itt nyilván az építőmunkások malmoztak). A középkorban a malmot a szegények sakkjának nevezték, hiszen nem kellett hozzá drága tábla, bábu, a földbe is lehetett karcolni az ábrát, bábuként kavicsok szolgáltak.<sup>15</sup> A szent szimbólum különböző helyeken, különböző időkből válhatott játékká. A középkor táblás játékeit elsősorban X. Bölcs Alfonz kasztíliai király művéből ismerjük.<sup>16</sup> A polihisztor uralkodó többek között játéklexikont is írt, amelynek egy illusztrált példánya szerencsésen megmaradt. Ebből kitérünk, hogy írója ismereteit az araboktól szerezte, míg a mórok az Indiában és a Távol-Keleten elterjedt játékokat közvetítették nyugat felé.<sup>17</sup>

A *Union Jack*-ábrán játszott ostromjáték előzményét is ott látjuk a fontainebleau-i barlangok vésetein. Kelta pénzekben is feltűnik mint szimbólum. A 20. század elejéig él kartonpapírtáblán, ahol is a mértani ábra unalmasságát csatajelenetekkel oldják

<sup>9</sup> Vö.: KÖNIG, 1981.

<sup>10</sup> MOSKOVSKY, 2004. 13.

<sup>11</sup> Vö.: FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN, 1979.; FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN–MILLER, 1980.

<sup>12</sup> BURGSTALLER, 1970. 143–149.; LUKAN, 1965.; KÖNIG, 1981. 284., 241.

<sup>13</sup> GUÉNON, 1962. 91., 101–104.

<sup>14</sup> Lásd: MICKLETHWAITE, 1876.

<sup>15</sup> MOSKOVSKY, 2004. 16–17.

<sup>16</sup> ALFONS X, 2009.

<sup>17</sup> HUMMEL–BREWSTER, 1963.

fel. Gyakran találkozunk az őskori barlangokban háló- vagy sakktábla-rajzzal. Mezopotámiai szövegekből tudjuk, hogy a háló abban a korban a hatalmat jelképezte. A sakkjáték Indiából eredt, perzsa és arab közvetítéssel került nyugatra. Harci játék, eredetileg az „angyalok” és „démonok” közötti küzdelmet jelképezte, legrégebb leírása a 11. századból való. Bölcs Alfonz azonban egy ősi változatot rögzít, a „négy évszak” játékot, amelyet négyen játszanak. A bábok színe zöld, piros, fehér és fekete. Sakktáblán játsszák a *halmát*, amelyet nagyon élveznek a gyerekek is. Keletkezésének idejére nem találtam adatot, mostani formájában száz évnél nem sokkal régebb, de van egy jellegzetessége, amely ősi vonást őriz. A játékosok átugorhatják egymás figuráit. Fred Hoyle, a neves brit csillagász ezt a játékszabályt az újkőkori ember naptárszámítására vezeti vissza.<sup>18</sup>

A legrégebb kínai feljegyzésektől kezdve számtalan jelenkori archaikus kultúra elképzelésein át látjuk, hogy az emberek a makrokozmoszt – a nagy világot – és a mikrokozmoszt – annak földi mását – felcserélhetőnek tartották, tartják. A kozmosz (a.m. ’rendezett világ’, a görög *koszmeuó* szóból ered) természetesen elképzelt tér, ennek kicsinyítését nevezik mikrokozmosznak. Ez lehet kör alakú (vö. tatai *nummulites*) vagy négyzetes, továbbá két- vagy háromdimenziójú játéktábla, *mandala*, *stupa* stb. A mikrokozmosz ábrázolásaiból tudjuk, milyenek képzeltek a makrokozmoszt: egyes helyeken kör alakúnak, mint a tatai amulett, máshol négyzetesnek, mint a legtöbb játéktábla. A sztyeppei népeknél és az észak-amerikai indiánoknál a világgép kerek alaprajzú, ilyenek sátraik, kunyhóik is.<sup>19</sup> A magyaroknál eredetileg a kerek sátorral együtt a kerek világgép volt általános, amikor aztán a Kárpát-medencében letelepültek, elkezdtek négyzet alaprajzú házakat építeni.<sup>20</sup> Archaikus magyar imádságok egész sorában hallhatunk a négysarkú házról, amelynek négy sarkában négy angyal van, továbbá négy forgó kereszt, a közepén pedig Krisztus.<sup>21</sup> Van olyan felfogás, amely szerint ezek az imádságok dicsekvések az új típusú lakóhellyel.<sup>22</sup> Az imákban azonban nem szoktak dicsekedni, valószínűbb, hogy az említett imádságokkal inkább Krisztusnak, Máriának és az angyaloknak a védelmét kérték. A kerek világgép is megmaradt: középkori templomaink jelentékeny száma rotunda. A templom, a ház is mikrokozmosz, és mint ilyen: szent – de amíg nem profanizálódott, szent volt a játéktábla is. Szent a négy sarok, még szentebb a közép. Erre sok utalást ismerünk az irodalomból, ábrázolást a világ sok részéről. A négyes szám René Guénon szerint a tér rendezőszáma, szent szám.<sup>23</sup> Szent szám az ötös is, mint a fentiekből láttuk, a hangsúlyozott középpel ellátott négyzet, a közép pedig a keresztény néphitben Krisztus székhelye.<sup>24</sup> A kínaiak országukat a közép birodalmának nevezik.<sup>25</sup> A régi Kína formája nem hasonlított a négyzethez, de a középpontként megjelölt hely az uralkodó palotája volt, amely biztonságot nyújtott. Innen kellett egy évben egyszer körüljárnia a birodalmát – ha mást nem, akkor az

<sup>18</sup> HOYLE, 1978. 59–60.

<sup>19</sup> COOMARASWAMY, 1938.; HAUTECOEUR, 1954.; LEHMANN, 1945.

<sup>20</sup> MOSKOVSKY, 2004. 24.

<sup>21</sup> ERDÉLYI, 1976. 212., 231., 254., 256., 417.

<sup>22</sup> FETTICH, 1971. 45.

<sup>23</sup> GUÉNON, 1962.

<sup>24</sup> MOSKOVSKY, 2004. 25.

<sup>25</sup> Vö.: GRANET, 1950. 320.; ELIADE, 1957. 57.; MEYER, 1978. 138–155.; HENTZE, 1955.; KÖSTER, 1958. 36–37.

ügynevezett Naptárházat, de feltételezhető, hogy ezt is ki lehetett váltani egy, a játéktáblán való kis vándorlással.<sup>26</sup> Továbbá Sri Lanka, sőt Írország is négyzet alakú volt – korai lakói képzeletében. Az írek mondáiban arany sarkú, drágakő közepű varázslatos játéktáblák szerepelnek, és ezekhez hasonlítják *Erint*.<sup>27</sup> Íme, a mítosz és a játék összefüggése. A forgó keresztet tartják fenn a világot. Képük pedig a *szvasztika* (egyenlő szárú kereszt, melynek szárai derékszögben megtörnek), amely nem a Napot jelképezi, hanem „a Sarkcsillag körül forgó Göncölszekér” négy állását. A kelták Taranis nevű istene, aki „a kereket forgatja”, a Sarkcsillag körül kerengeti a csillagokat.<sup>28</sup>

Erre a látszólagos kitérőre azért volt szükség tárgyunk jobb megértéséhez, mert a középnek sok táblás játékban van jelentősége. Egy, a 20. század elején igen népszerűvé vált táblás játéknak, amelynek sok neve van (*Ludo; Mensch, ärgere dich nicht; Wer zulezt lacht, lacht am besten; Ember, ne mérgelődj; Ne nevéss korán; Ki nevet a végén*), az a lényege, hogy a bábuk a tábla négy oldaláról bekerüljenek a közép biztonságos házába. Útközben egy kockadobás következtében az ellenfél ki is ütheti a bábunkat.<sup>29</sup> Ezt az újszerűnek tűnő játékot ősi indiai (*pachisi*),<sup>30</sup> illetve mexikói (*patolli*)<sup>31</sup> játékokra vezethetjük vissza. Indiában Akbar palotájának udvarán hosszú évszázadokig fennmaradt az a márványból kirakott padló, amelyen fiatal rabszolgánok járták el a játékot.<sup>32</sup> Az élő figurákkal eltáncolt „táblás” játékok nem voltak ismeretlenek régen Németországban és Angliában sem. Bölcs Alfonz nem ismeri a *pachisi*-féle játékokat, van azonban annak jele, hogy Bizáncban is játszottak ilyesmit. A 20. században az egyik legkedveltebb társasjáték volt, mert a szerencsét spekulációval lehetett benne kombinálni.<sup>33</sup>

Sok táblás játékhoz tartozott dobókocka is. A szerencse aprócska eszközének hosszú múltja van. Természetben föllelhető kockaforma az *asztragalosz*, a kecske vagy birka lábcsontja, melynek segítségével meg lehet tanulni számolni. Kapóköként ártatlan játék, de jóslásra is felhasználták papok és vándor kockavetőik. Jósláshoz, játékhoz megfelelt az *asztragalosz*, a hexaéder-kockát azonban a tudomány fejlődése hozta létre. A mezopotámiaival egyidős indus-völgyi kultúra városaiban már hexaédert találunk, amely úgy tűnik, „kezdetleges számítógépként” szolgált. A négyzetes házak, egyenes utcák, víz- és szennyvízvezetékek, valamint öntözőcsatornák építéséhez mértani segédeszközzé volt szükség: ez volt a hexaéder. Innen ered a hatos számrendszer, amely az órák számításában megmaradt, de nyomai a keltáknál is meglelhetők.<sup>34</sup> Ha azonban vissza akarunk menni a hexaéder kocka valódi eredetéig, a mezolitikumba érkezünk, egy francia barlanghoz, ahol tömegével találtak olyan kavicsokat, amelyekre vörös festékkel vonalaztak be. Nem játszottak, hanem számoltak a kavicsokkal, amelyek között van egy megközelítőleg hexaéder formájú is, az egyik oldalán öt szem (olyan elrendezésben, mint a mai kockákon),

<sup>26</sup> KÖSTER, 1958. 36.

<sup>27</sup> HENCKEN, 1933. 85.; REES-REES, 1961. 118., 143–146.

<sup>28</sup> GUÉNON, 1962. 89–90. Vö.: CIRLOT, 1968. 27.

<sup>29</sup> MOSKOVSKY, 2004. 22–23.

<sup>30</sup> FALKENER, 1892. 257–259.

<sup>31</sup> Lásd: pl. HEINE-GELDERN, 1955.

<sup>32</sup> FALKENER, 1892. 257–259.

<sup>33</sup> MOSKOVSKY, 2004. 22–23.

<sup>34</sup> GRANDJOUAN, 1969. 74., 239–240.

egy másikon két szem, egy harmadikon pedig egy függőleges vonás.<sup>35</sup> Ebben az időben viszont még nem építettek csatornákat! „Az emberi művelődés kezdete nem esik egybe az anyag használatának kezdetével. A szellem művelése, a kultúra előbb indult meg, mint az anyag művelése, a civilizáció.”<sup>36</sup> – írja Várkonyi Nándor.

A hexaéder kocka, a nagy találmány, a középkor folyamán a legelterjedtebb szerecsjáték lett, amíg a kártya ki nem szorította. Most már a táblás játékok kísérőjeként leginkább mint gyermekjáték használatos.

Jóslás és varázslat, tudomány és játék, vagy ítélezés, mind üzhető játéktáblák, kockák segítségével, ennek nyomait Mezopotámiában és Egyiptomban egyaránt megtaláljuk. A rítusokban évezredekig nagy szereppel bírtak ezek a tárgyak. A táblák, a kocka egyik funkciója az ember képzeletbeli utaztatása volt életen és halálon át. Az európai táblás játékoknak egy igen jelentős ága a libajátékból származik.<sup>37</sup> Ehhez az európai újkorban oly népszerű játékhoz nem volt szükség mértani vonalas alaprajzra, hanem egy 63 mezőre osztott táblára, amelyen a libák – voltaképpen az emberek – kiindulóponttól akadályokon keresztül jutnak el a végső mezőig. Ez egyben grafikai kiképzésre is lehetőséget adott, és amikor a papír olcsóbb lett, szélesebb rétegek számára is elérhetővé vált. A libajátékból fejlődtek ki aztán a lépegetős játékok immár teljesen profanizált fajtái: szárazföldi és tengeri utazások a 19. századi nagy találmányok, a vasút és a gőzhajó modellezésével.<sup>38</sup>

*A szöveget Gyökös Eleonóra és Nagy Veronika gondozta*

### *Felhasznált irodalom és rövidítések*

#### **ALFONS X**

2009 ALFONS X. der Weise: *Das Buch der Spiele* (1283). Übers. und kommentiert von: SCHÄDLER, Ulrich – CALVO, Ricardo. Wien-Berlin-Münster, Lit, 2009.

#### **BIEDERMANN**

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

#### **BURGSTALLER**

1970 BURGSTALLER, Ernst: Felsbilder in den Alpenländern Österreichs. In: *Valcamonica Symposium 1968*. Ed.: ANATI, Emmanuel. Capo di Ponte, Centro Camuno di Studi Preistorici, 1970. 143–149.

#### **CIRLOT**

1968 CIRLOT, Juan Eduardo: La Esvastica en Armas antiguas. Relaciones Iconográficas del Símbolo y Estimaciones sobre su Posible Significado. *Gladius*, 7. (1968) 27–43.

#### **COOMARASWAMY**

1938 COOMARASWAMY, Ananda: Symbolism of de Dome. *Indian Historical Quarterly*, 14. (1938) 1. sz. 1–56.

<sup>35</sup> KÖNIG, 1980. 113–119.

<sup>36</sup> VÁRKONYI, 1972. 422.

<sup>37</sup> Erről lásd: HAIDER, 1985.; HAIDER, 2002.; illetve a szerző jelen számban publikált tanulmányát.

<sup>38</sup> HIMMELHEBER, 1972.; KAYSSEL, 1990. 33–38.; HAIDER, 2002. 44–48.

**ELIADE**

1957 ELIADE, Mircea: Centre du monde, temple, maison. In: *Symbolisme cosmique des monuments religieux*. Ed.: TUCCI, Guiseppi. Rome, Istituto Italiano per il Medio ed Estremo Oriente, 1957. 57–82.

**ERDÉLYI**

1976 ERDÉLYI Zsuzsanna: *Hegyet hágék, lőtőt lépék. Archaikus népi imádságok*. Budapest, Magvető, 1976.

**FALKENER**

1892 FALKENER, Edward: *Games ancient and oriental, and how to play them. Being the games of the ancient Egyptians, the hiera gramme of the Greeks, the ludus latruncularum of the Romans etc.* London–New York, Longmans–Green and Co., 1892.

**FETTICH**

1971 FETTICH Nándor: Vallásos jellegű varázsszövegek a magyar néphitben. *Ethnographia*, 32. (1971) 1. sz. 45–69.

**FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN**

1979 FEUERSTEIN, Reuven – RAND, Ya'acov – HOFFMAN, Mildred B.: *The dynamic assessment of retarded performers: the learning potential assessment device, theory, instruments, and techniques*. Baltimore, University Park Press, 1979.

**FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN–MILLER**

1980 FEUERSTEIN, Reuven – RAND, Ya'acov – HOFFMAN, Mildred B. – MILLER, Ronald: *Instrumental enrichment: an intervention program for cognitive modifiability*. Baltimore, University Park Press, 1980.

**GRANDJOUAN**

1969 GRANDJOUAN, Jacques-Olivier: *L'astragale et le pari*. Paris, G.-P. Maisonneuve et Larose, 1969.

**GRANET**

1950 GRANET, Marcel: *La Pensée chinoise*. Paris, A. Michel, 1950.

**GUÉNON**

1962 GUÉNON, René: *Symboles fondamentaux de la Science Sacrée*. Paris, Gallimard, 1962.

**HAIDER**

1985 HAIDER Edit: A libajáték. Jegyzetek egy társasjáték születéséről. *Forrás*, 17. (1985) 10. sz. 24–27.

2002 HAIDER Edit: A lépegető libajáték. *Napút*, 4. (2002) 4. sz. 44–48.

**HAUTECOEUR**

1954 HAUTECOEUR, Louis: *Mystique et architecture. Symbolisme du cercle et de la coupole*. Paris, A. et J. Picard, 1954.

**HEINE-GELDERN**

1955 HEINE-GELDERN, Robert von: Asiatische Einflüsse auf die Kunst Alt-Mexicos. *Neuer Zürcher Zeitung*, 211. (1955. november 29.)

**HENCKEN**

1933 HENCKEN, H. O'Neill: A gaming board of the Viking Age. *Acta Archaeologia Kobenhavensia*, 4. (1933) 85–104.

**HENTZE**

1955 HENTZE, Carl: *Tod, Auferstehung, Weltordnung. Das mythische bild im ältesten China, in dem großasiatischen und zirkumpazifischen Kulturen*. 1–2. köt. Zürich, Origo Verlag, 1955.

**HIMMELHEBER**

1972 HIMMELHEBER, Georg: *Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend*. München, Bayerische Nationalmuseum, 1972. (*Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums*, 14.)

**HOYLE**

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

**HUMMEL-BREWSTER**

1963 HUMMEL, Siegbert – BREWSTER, Paul G.: *Games of the Tibetans*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1963. (*The Folklore Fellows Communications*, 187.)

**KAYSEL**

1990 KAYSEL, Roger: *Reisewürfelspiele*. *Volkskunst*, 13. (1990) 3. sz. 33–38.

**KÖNIG**

1954 KÖNIG, Marie E. P.: *Das Weltbild des eiszeitlichen Menschen*. Marburg, N. G. Elwert, 1954.

1977 KÖNIG, Marie E. P.: *Der Grundplan der Welt*. *Du - Europäische Kunstzeitschrift Zürich*, 441. (1977) 30–35.

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

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

**KÖSTER**

1958 KÖSTER, Hermann: *Symbolik des chinesischen Universismus*. Stuttgart, Anton Hiersemann, 1958. (*Symbolik der Religionen*, 1.)

**LEHMANN**

1945 LEHMANN, Karl: *The Dome of Heaven*. *The Art Bulletin*, 27. (1945) 1. sz. 1–27.

**LUKAN**

1965 LUKAN, Karl: *Alpenwanderungen in die Vorzeit zu Drachenhöhlen und Druidensteinen, Felsbildern und Römerstraßen*. Wien, Schroll, 1965.

**MEYER**

1978 MEYER, Joffrey F.: *Feng-shui of the Chinese city*. *History of Religion*, 18. (1978) 2. sz. 138–155.

**MICKLETHWAITE**

1876 MICKLETHWAITE, John Thomas: *Notes on the Abbey buildings of Westminster*. *The Archaeological Journal*, 33. (1876) 15–48.

**MOSKOVSZKY**

2004 MOSKOVSZKY ÉVA: *Sors és játék. A táblás játékok eredete és őstörténete*. Budapest, Ráció, 2004.

**REES-REES**

1961 REES, Alwin – REES, Brinkley: *Celtic heritage. Ancient tradition in Ireland and Wales*. London, Thames and Hudson, 1961.

**VÁRKONYI**

1972 VÁRKONYI Nándor: *Sziriat oszlopai*. Budapest, Magvető, 1972.

**VÉRTES**

1964 VÉRTES, László: *Das Nummilites-Amulett*. In: *Tata, eine mittelpaläolithische Travertin-Siedlung in Ungarn*. Hrsg.: VÉRTES, László. Budapest, Akadémiai, 1964. (*Archeologia Hungarica*, 43.) 140–145.