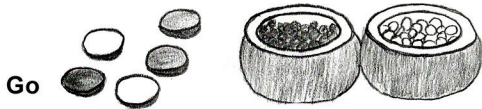




Aasialaiset lautapelit

Animea katsoessa ja mangaa lukiessa tulee vastaan monesti erilaisia lautapelejä, joita sarjassa pelataan ohimennen, tai sarjat keskittyvät pitkälti kyseisten pelien ympärille. Pelit ovat kuitenkin hieman tuntemattomampia lännessä, vaikka harrastajia löytyy Suomestakin nelinumeroisia määriä. Seuraavassa käyn läpi, mistä peleissä oikeastaan onkaan kyse ja mistä ne ovat kenties tuttuja.



Go lienee monelle aasialaisista lautapeleistä tutuin, enkä usko sen olevan vähiten Yumi Hottan kirjoittaman ja Takeshi Obatan kuvittaman Hikaru no Go -mangan ansiota. Manga ilmestyi ensimmäisen kerran Weekly Shounen Jumpissa vuonna 1998 ja sitä on julkaistu 23 kokoelmapokkaria ja siitä on tuotettu 75-jaksoinen anime. Hikaru no Go kertoo kuudesluokkaisesta Hikarusta, joka löytää isoisänsä ullakkoa tonkiessaan vanhan go-pelilaudan. Pelilaudassa kummittelee Heian-kaudelta (794-1185) oleva Fujiwara-no-Sain henki, joka haluaisi pelata gota jälleen pitkästä aikaa. Sai saa Hikarun vähitellen kiinnostumaan gosta ja ennen pitkää Hikaru huomaa innostuvansa yhä enemmän gon pelaamisesta ja niin alkaa pitkä matka, jossa Hikaru kasvaa niin ihmisenä kuin gon pelaajanakin.

Go on kuitenkin alunperin kotoisin muinaisesta Kiinasta, legendojen mukaan jopa 4000 vuoden takaa. Ensimmäiset maininnat pelistä ovat kuitenkin n. 2500 vuoden takaa. Suosituinta go on Japanissa, Kiinassa ja Koreassa, joissa pelaajia on kymmeniä miljoonia.

Pelilautana on 19x19 ruudun kokoinen ristikko, jonka risteyskohtiin pelaajat asettavat vuorollaan mustia tai valkoisia pelinappuloita, "kiviä". Tarkoituksena on valloittaa itselleen mahdollisimman suuri alue muodostaen yhtenäisiä jonoja kivistä. Yksinkertaisista säännöistä huolimatta peli on huomattavan syvä ja strateginen ja loogisen ajattelun lisäksi pelaaminen vaatii esteettistä silmää ja kykyä nähdä muotoja, sillä siirtovaihtoehtoja on niin paljon, että niiden hahmottaminen on etenkin aluksi hankalaa.

Shougi



Shougi (shou = kenraali, gi = lautapeli) tunnetaan myös nimellä japanilainen shakki. Se kuuluukin samaan shakkipelien joukkoon esimerkiksi länsimaisen shakin, intialaisen chaturangan ja kiinalaisen xiangqin kanssa. Shougi on shakin eri varianteista suosituinta Japanissa. Kuten gossa, shougissakin on kaksi pelaajaa, musta (Sente) ja valkoinen (Gote). Pelilauta muodostuu 9x9 suorakulmiosta, toisin kuin gossa, jossa ruudut ovat neliöitä. Pelinappuloina käytetään kiilan mallisia nappuloita, joita on kaikkiaan 20: kuningas, kultakenraali (2), hopeakenraali (2), ratsu (2), peitsi (2), lähetti, torni ja sotilas (9). (Vertailun vuoksi shakissa on 16 nappulaa.) Kussakin nappulassa lukee sen arvo kanjeilla, mikä nostaa hieman kynnystä länsimaiselle pelaajalle, kun pitäisi ottaa selvää, mikä mikin nappula on. Hahmotamista tosin auttaa se, että korkea-arvoisemmat nappulat ovat hieman kookkaampia kuin alempiarvoiset. Tavoitteena on sama kuin shakissa, tehdä vastustajan kuninkaasta matti, eli saattaa vastustajan kuningas torjumattoman uhkauksen alaiseksi. (Shakkimatti tulee persian kielestä, jossa šah tarkoittaa kuningasta ja mat kuollutta.)

Poikkeuksellisen pelistä tekee se, että se oli ensimmäinen shakin muunnelma, jossa vangitut nappulat voi myöhemmin ottaa käyttöön omalle puolelleen, hieman samalla tapaa kuin palkkasoturit 1500-luvulla saattoivat valita teloituksen sijaan uuden isännän, jota palvella.

Eräs shōgista kertova anime on Masaru Katorin mangaan pohjautuva Shion no Ou. Vasta nelivuotias Ishiwatari Shion joutuu todistamaan kammottavan tapahtuman - hänen vanhempiansa murhan kotonaan. Shion selviää itse vahingoittumatta, mutta järkytys on nuorelle tytölle niin suuri, että hän menettää äänensä. Ishiwatarien hyvät ystävät ja naapurit Yasuokat päättävät adoptoida Shionin ja kasvattavat häntä kuin omaa lastaan. Perheen isä, Shinji, on ammattilais-tason shougin pelaaja, joka päättää opettaa Shionille ajan mittaan shougin salat. Shion paljastuu luonnonlahjakkuudeksi pelissä, eikä mene kauaakaan, kun hän on jo itsekin noussut ammattilaisten tasolle. Anime sijoittuu aikaan kahdeksan vuotta murhan jälkeen, jolloin Shion jatkaa ammattilaisuraansa ja pääsee ehkä samalla selville vanhempiansa koskevasta mysteeristä.



Mahjong

Mahjong (tai majiang, kirjoitusasusta riippuen) on kotoisin Kiinasta. Peliä pelataan yleensä neljän hengen pelinä, mutta myös kolmen hengen peli on mahdollinen. Legendan mukaan kiinalainen filosofi Kungfutse kehitti pelin 500 vuotta ennen ajanlaskun alkua, mutta ensimmäiset varsinaiset todisteet pelistä löytyvät kuitenkin vasta 1800-luvun loppupuolelta. Mahjong jopa kiellettiin Kiinassa aikanaan kommunistisen puolueen otettua vallan, sillä ihmiset pelasivat mieluummin peliä rahasta sen sijaan, että olisivat käyneet töissä. Vuonna 1985 kielto kuitenkin purettiin ja peli on edelleen olennainen osa kiinalaista kulttuuria ja kansanperinnettä. Peli on myös kaikkein suosituin lautapeli Japanissa (vuonna 2010), jossa on edelleen yli 10 000 mahjong-pelipaikkaa, joskin vuonna 1978 niitä oli vielä huomasti enemmän eli n. 36 000. Paikat ovat vähentyneet monestakin syystä, osittain laman takia ja myös siksi, että mahjongia voi nykyään pelata helposti netissä tai kännykällä. Mahjong yhdistetään monesti myös järjestäytyneeseen rikollisuuteen, veronkiertoon ja muuhun epäilyttävään, mutta myös sellaisia paikkoja löytyy, joissa korostetaan mahjongin terveydellisiä puolia, tarjotaan terveellistä ruokaa pelaamisen yhteydessä ja painotetaan mahjongin aivoja virkistävää vaikutusta.

Mahjong ei ole kuitenkaan länsimaissa noussut erityiseen suosioon, mihin on epäilty syyksi hieman vaikeasti hahmotettavia sääntöjä, vaikka peli muistuttaakin hyvin paljon korteilla pelattavia rommipelejä (kuten ginrommi tai canasta). Korttien sijaan pelissä käytetään mahjong-tiiliä, joita on säännöistä riippuen (sääntömuunnelmia on lukuisia) yhteensä 136-144. Tiilistä muodostetaan neliönmuotoinen muuri, josta pelaajat vuorotellen ottavat yhden tiilen pois ja asettavat pöydälle yhden kädestään (jos eivät voita nostetulla tiilellä). Tarkoituksena on saada muodostettua yhteensä 14 tiilestä käsi, joka koostuu neljästä kolmen tiilen yhdistelmästä ja parista. Käsiä on lukuisia erilaisia ja niistä saa eri määrän pisteitä. Mahjongia pelataan neljä kierrosta, joissa on kussakin 4 erää, ja kukin erä päättyy, kun joku pelaajista saa voitto-

käden valmiiksi. Pisteitä saa käden arvon mukaan ja näin jatketaan, kunnes kaikki 16 erää on pelattu tai kun turnauksessa tulee aikaraja täyteen.

Mahjongia pelataan monessakin animessa/mangassa, joista Akagi (pohjautuu Nobuyuki Fukumoton mangaan) ja Saki (Ritz Kobayashi) ovat tietyllä tapaa toistensa vastakohtia. Akagin päähenkilö Akagi Shigeru, joka oli menettä henkensä pudottuaan mereen hurjapäisyytensä takia, löytää tiensä hämääjän mahjong-luolaan sateisena iltana. Käynnissä on peli, jossa Nangou on korviaan myöten veloissa, mutta yakuza antaa mahdollisuuden kuitata velat mahjong-pelillä. Tarvittaessa Nangoun henkivakuutus voidaan lunastaa ja näin kuitata velat. Epätoivoinen mies, jolla ei ole mitään menettävää, pyytää vasta 13-vuotiaasta Akagia pelaamaan puolestaan. Tästä alkaa Akagin matka mahjong-expertiksi.

Jos Akagi on tyyliään hyvin macho, karu ja kivistä veistetyin oloinen alamaailman anime, on Saki aivan toista maata söpöillä lukioikäisillä tyttöpäähenkilöillään ja värikkäällä ilmaisullaan. Saki Miyana on aina joutunut pelaamaan perheensä kanssa mahjongia uutena vuotena lahjaksi saamillaan rahoillaan. Voitti Saki sitten tai hävisi, tulos ei ollut kuitenkaan koskaan vanhempien mieleen. Tästä johtuen Saki opetteli pelaamaan niin, ettei hän koskaan hävinnyt eikä voittanut, minkä sanotaan olevan jopa vaikeampaa kuin voittamisen. Sakin luokkakaveri saa houkutteltua hänet liittymään koulun mahjong-kerhoon, jossa Sakin kyvyt huomataan ja hän huomaa pitävänsä mahjongista. Peli vie mukanaan ja Saki joukkueineen ottaa tavoitteeksi päästä osallistumaan kansallisiin kisoihin. [MA]

