

Quan 222-ben Wu királyának, 229-ben császárának nevezte ki magát, ez az állam Keleti Wu néven ismert. A Három királyság korszakában tehát három olyan állam – Wei, Shu és Wu – uralta Kína területét, amelynek uralkodója magát császárnak, tehát az egész birodalom urának tartotta magát, s ennek megfelelően igyekezett a másik kettőt megsemmisíteni. Emellett saját befolyásos hadvezérek, főhivatalnokai, nagy földbirtokosaik hatalmi törekvéseivel is folyamatosan meg kellett küzdeniük, így a belső és külső harcok valamennyi államban folyamatosak voltak.

Wei államban a hatalom a Cao család kezéből fokozatosan átcsúszott a Sima családba, az utolsó Cao-Wei uralkodók hatalma csak formális volt. 263-ban Weinek sikerült elfoglalnia Shu-t, ezzel a három királyságból csak kettő maradt. 266-ban Sima Yan – az államot addig gyakorlatilag uraló Sima Zhao fia – lemondatta az utolsó Wei uralkodót, s maga ült a trónra, megalapítva a Jin-dinasztiát. Ez a Jin állam 280-ban megdöntötte Wu államot is, s ezzel hivatalosan is véget ért a Három királyság korszaka. A Jin teremtette egység azonban nem tartott sokáig, a dinasztiát utódlási válságok, belharcok és külső támadások sújtották. Végül 316-ban nomád törzsek egész Észak-Kínát elfoglalták, a Jin-ház maradéka Dél-Kínába menekült, s az ország megint több részre esett. A szétagoltság egészen a 6. század végéig tartott. A Három királyság néhány évtizede tehát egy több évszázados kaotikus időszak első szakaszának tekinthető.

Van a kínai történelemben néhány olyan eseménysor, amelyet az utókor emlékezete, az irodalmi és színházi hagyomány valami miatt különösen érdekesnek tart, ezért sokat foglalkozik vele, újra meg újra megírva ugyanazokat a történeteket, mindig újabb elemekkel kiegészítve a hivatalos krónikákból ismert tényeket. Ilyen kiemelt és sokszor feldolgozott történet Kína első egyesítése a Qin-dinasztia Első Császára által, a Han-dinasztia megalapításához vezető belháború, illetve természetesen a Három királyság korszaka, pontosabban az ezt megelőző évtizedek, a Han-dinasztia utolsó időszaka. Ezekben a történelmi csomópontokban olyan helyzetek, személyiségek, toposzok és mintázatok jelennek meg összesűrítve, amelyek minden kor számára rendkívül érdekesek és tanulságosak.

A Három királyság kialakulásához vezető háborúk már a nagyregény megjelenése előtt a mesemondók és drámaírók kedvenc témái közé tartoztak, de a Luo Guanzhonghoz kötött könyv tovább fokozta a korszak népszerűségét, amely a mai napig tart. Nem nagyon van kínai ember, aki ne ismerné fejből a regény legismertebb jeleneteit, s ne tudna álmából

felkeltve is legalább néhány tucat szereplőt felsorolni. A fiúgyerekek évszázadok óta a Három királyság hadvezéreinek csatáit játsszák újra, s ez a digitális korszak eljövételével sem változott, a regényen alapuló videojátékok hihetetlen népszerűségnek örvendenek. Például a Koei nevű japán cég Sangokushi (*A három királyság krónikája*) című stratégiai játékanak 1985-ös debütálása óta tizennégy verziója és még ennél is több speciális kiadása jelent meg, a taiwani UserJoy által kifejlesztett *Sanguoqun yingzhuan* (*A három királyság legendája*) hét hagyományos és három online kiadást ért meg eddig. Az utóbbi évek egyik legnépszerűbb kínai offline játéka is a regényből merített: az először 2008-ban megjelent *Sanguosha* (*A három királyság gyilkosai*) nevű kártyajáték, amelyben a regény szereplőinek megfelelő karaktereket kapnak a játékosok, Kínán belül és kívül is fanatikus rajongótáborra tett szert.

A felnőttek a regényt stratégiai kézikönyvként forgatják, hasonlóan a *Sunzi bingfa* (*A háború művészete*) című ókori műhöz. Tudjuk például, hogy Mao Zedongnak (Mao Ce-tung), a Kínai Népköztársaság megalapítójának gyerekkora óta egyik kedvenc könyve volt *A három királyság története*, s hogy sokat merített belőle a párt gerillaháborúinak idején. Manapság vállalatok továbbképzéseinek és értekezleteinek az üzleti stratégia alakításához szokták inspirációként használni a könyvet.

*A három királyság*ot vagy egyes epizódjait számos sorozat és film dolgozta fel, ezek közül a magyar nézőkhöz John Woo *A vörös szikla* című látványos alkotása jutott el (jellemző a kulturális különbségekre és a regény ismertségére, hogy az egyetlen csatát bemutató 2008–2009-es filmnek Ázsiában egy több mint négyórás, kétrészes változata került forgalomba, míg a világ többi részén egy rövidített, egyrészes verzió).

A három királyság története a kínai nyelvre is hatott, számos olyan szólás, helyzetmondattal van, amely a regényre vezethető vissza. „Emlegesd Cao Cao-t, s Cao Cao megjelenik” – mondják, amikor váratlanul feltűnik az a személy, akiről éppen beszélnek. „Liu Bei kölcsönveszi Jing tartományt – kölcsönveszi, de nem adja vissza” – hangzik el, ha valaki úgy kér kölcsön valamit, hogy sejtethető, esze ágában sincs visszaadni. Ha valaki nyilvánvalóan valami álnok tervet forral, ezt mondják: „Az utcán is mindenki tudja, hogy mit akar Sima Zhao”. Az utalásokon kívül a regény egy-egy mondata is szállóigévé vált, ilyen például a már idézett kezdőmondat, vagy az őszibarackos kertben elhangzott eskü szövege, mely szerint „Nem állítjuk, hogy egy napon és egyazon évben születünk, de azon vagyunk, hogy ugyanazon a napon haljunk meg”. A példákat hosszan lehet sorolni. Kevés konkrét irodalmi mű van, amely oly mértékben gazdagította volna a kínai nyelvet, mint *A három királyság*.