

An den Quellen der Schachidee

(Ca. 3000 – ca. 1000 v. Chr.)

Die Priester an den Fürstenhöfen der Shang-Dynastie waren eifrig dabei ihre Weltsicht zur sichtbaren Welt in Form von Zeichen und Symbolen zu machen. Als Endergebnis kamen Schriftzeichen als Programmiersprache für ihren Datenaustausch heraus.

Ihr Spiel war Go (Weiqi), ein aus primitiven bäuerlichen Ursprüngen hervorgegangenes Fangspiel, in dem noch alle Elemente eines erst vor kurzem überwundenen Hordenlebens enthalten waren: Die Grenzen sind fließend und Gebiete gehören anfangs keinem. Zum Siegen gehört das Einfangen mittels Umstellung wie bei der Jagd und beim Raubzug. Wahrscheinlich wurde es gewürfelt. Sagenhafte Erzählungen berichten, dass nicht vor leerem Brett, sondern mit einer Ausgangsstellung begonnen wurde. Das könnten Vorgabepunkte gewesen sein, um das Glücksmoment zu relativieren... .

An den Fürstenhöfen wurde es raffiniert. Der ewige Kampf von Yin und Yang (ein Grundprinzip chinesischen Denkens) wurde darin erkannt. Weiqi-Spieler bildeten fortan eine von allen anderen Spielern abgesonderte Gemeinschaft und fallen hier für die weitere Betrachtung aus.

Uns interessieren die Würfelspieler, die vor ihrem Gitternetz saßen und die unzähligen Möglichkeiten ausprobierten, die ihnen ein Zeitraum von 1000 (!) Jahren gibt. So weit liegt die Differenz zwischen der ersten Erwähnung eines zweifelsfrei Go-artigen und zweifelsfrei gezogenen Steinchenspiels auseinander!

In dieser Zeit wurde durch einen evolutionären Prozess die "Brettgröße" an die Grenze der menschlichen Überschaubarkeit gebracht. Wir dürfen als Endpunkt dieser Entwicklung ein 9x9 Linienfeld (= 64 Felder!) oder Brettgrößen zwischen 9x11 oder 10x12 Linien annehmen.

Weltgeschichtlich tat sich einiges. Um 2000 v. Chr. wurde der Streitwagen „aus dem Westen“ importiert. Die lokalen Fürsten beginnen um die Oberherrschaft zu kämpfen und schwingen sich zu absoluten Herrschern auf. Das Volk wird als schlecht bewaffnete Soldaten zwangsweise rekrutiert und lernt ein lange Strecken geradlinig fahrendes Kampfgerät kennen, dem fünf „Plänkler“ zu Fuß folgen müssen. Wälle werden gegraben, Städte mit Mauern versehen. Der Fürst lebt im Palast, verfügt über eine Leibwache und über einen prächtigen Hofstaat, aber wenn der Fürst im Kampf gefallen war, war alles vorbei.

Die Zusammenfassung von Setzfolgen mehrerer Steine zu der Zugweise eines einzelnen Steins und die Ernennung eines Hauptsteins mit besonderer Schnelligkeit und Kraft zum Chef eines Teams entsprach der spielerischen Widerspiegelung dieser Epoche. Aus der Zeit des Konfuzius (ca. 550 – 479 v. Chr.), sind uns die ersten Ausgrabungen von Liu-Bo-Brettern bekannt: ein Spiel auf einem als 9x9 Linien interpretierbaren Plan mit schwarzen und weißen Steinen, welche gezogen und nicht gesetzt wurden. Es wurde immer noch gewürfelt. Jede Partei hatte 5 einfache und einen Hauptstein, so wie die kleinste Einheit im Armeewesen. Der Sieg war errungen durch das Schlagen aller einfachen Steine oder wenn die Mattsetzung(!) des Hauptsteins glückte.

In diesem Zusammenhang möchte ich darauf hinweisen, dass die Entstehung des Schachs in Indien gemeinhin König Harsa (606 – 647) zugeschrieben wird und die erste schriftliche Erwähnung des Spiels von 625 datiert.

In China hatte sich offensichtlich vorher bereits eine höhere Kulturstufe von komplexeren Denkspielen entwickelt, die den Kampf der Gegensätze allegorisierten und mit Assoziationen über die nachdrücklichsten Realitäten des Menschenlebens verbanden: dem militärischen, gesellschaftlichen und kosmologischen Bereich. In der Bildwelt des abstrakten Denkens hatte ein Qualitätssprung stattgefunden an dem alle, nachdem er einmal stattgefunden hatte, teilhaben konnten. Die Stufe "primitiver" gewürfelter Renn-, Rauswurf- und Blockadespiele war endgültig überwunden worden!

Wie sah es in der übrigen Welt aus?

In Mesopotamien verlässt auch um diese Zeit um 2000 v. Chr. ein Mann die Stadt Ur, um nach Ägypten zu ziehen. Sein Name ist Abraham. In Ägypten spielt man um diese Zeit Senet, ein Würfelspiel mit Holzstäbchen als Würfel. Die Spielsteine waren alle gleichförmig und zogen

vermutlich alle gleich. Viel mehr ist nicht bekannt. Die babylonischen Spiele aus der Heimat Abrahams sind seit neuestem Spekulationsgrund abenteuerlichster Entstehungstheorien und müssen an anderer Stelle berücksichtigt werden. Von Europa weiß man nichts. Die Theorien über Mühle als Spiel der Kelten sind viel zu unsicher, um berücksichtigt werden zu können. In Indien spielte man Pachisi, einen Vorläufer des „Mensch-ärgere-Dich-nicht“ und Pferderennen auf einem 8x8 feldrigen Quadrat.

Diese Spiele waren Würfelspiele, aber aus China wissen wir, dass Weiqi auf einem 17x17(!) Linienbrett ohne Würfel zwischen Profis an Fürstenhöfen ausgespielt wird und aus der Zeit zw. 140 – 86 v. Chr. ist eine Geschichte bekannt, in der ein Kronprinz wegen verbotenen Spielens bestraft wird. Zu diesem Spiel heißt es lapidar: „Ein (Liu-)Bo, ohne Würfel, mit Hauptstein und einfachen Steinen gespielt“.

Eine solche Idee brauchte keinen materiellen Träger und überschritt als „stille Post“ die Kulturgrenzen. Dementsprechend verändert kam sie in Indien oder/und Persien an und nur die verblüffenden Ähnlichkeiten bei doch so verschiedener Darstellungsweise lassen den Verdacht auf einen gemeinsamen Ursprung nicht schwinden.

So ist das in allen Schachvarianten der Welt auf die gleiche Weise benannte und ziehende Rössel als „Pferd“ die chinesische Zockerbezeichnung für Spielstein überhaupt! Auch die Ähnlichkeit des chinesischen „Elefanten“ mit dem mittelalterlichen Läufer fällt auf, und der Wagen als Heldenstein und stärkste Figur war dies auch in allen Varianten vor der Umwandlung des Wesirs in die Dame. 500 Jahre später ist aus dem Spiel ohne Würfel schon ein Gegenstand kaiserlicher Spekulation geworden. Kaiser Yü Wenyong (im Westen bekannt als Kaiser Wu), Herrscher der Nördlichen Zhou Dynastie, beruft 569 n. Chr. einen Astrologenkongress ein und präsentiert dort „seine Erfindung“. Es handelt sich allen Einschätzungen nach um eine Art Schachspiel mit plastischen Figuren die möglicherweise in die Felder gestellt wurden. Seine Erläuterungen dazu gingen verloren, nur das Vorwort seines Kanzlers Wang Bao und die Ode eines gewissen Yü Xin blieben erhalten. Das Vorwort des Kanzlers Wang Bao wurde von Needham übersetzt und ist auf englisch ausführlich nachzulesen. Der Spieleforscher Jian Junqing aus Hongkong untersuchte die von Needham nicht beachtete Ode des Yü Xin, und kam zu folgendem Ergebnis:

„Besungen wird ein Spiel an einem viereckigen Brett mit waagerechter Figurenaufstellung und mit 12 Figuren pro Partei, letzteres aus Anspielungen auf die Gesamtmonatszahl geschlossen“.

Doch das wahrhaft Revolutionäre, das Kaiser Wu verursachte, war die Änderung des Spielplans. Das 9x9 Linienfeld – oder wie wir im Westen sagen – das 8x8 feldrige Brett wurde verbindlich eingeführt.

Die Erfindung des Kaisers Wu geriet bald wieder in Vergessenheit. Spiele auf diesem „Brett“ aber blieben beliebt und wurden von jetzt an alle Xiangxi genannt. Alle chinesischen Spielforscher sind sich dahingehend einig, in der Erfindung des Kaisers Wu den Vorläufer des heutigen Xiangqi zu sehen.

© Rainer Schmidt

Okt. 2015

Quellenangaben entfallen, um Plagiate zu erschweren!