

Han Xin und Xiangqi

Han Xin war General, aber kein Angehöriger der Han-Dynastie, die er allerdings zu begründen half. Einer seiner großen Gegner war Xiang Ju, auch Xiang Qi genannt.

Soweit zur Namensgeschichte, die unbedingt vorangestellt werden muss, um den Inhalt der Erzählung Wert zu schätzen, die David H. Li zum Mittelpunkt seines Buches „Geneology of Chess“ gemacht hat.

Han Xin stammte aus ärmlichen Verhältnissen und hatte mehrfach die Fronten gewechselt, bis er beim zukünftigen Kaiser der Han-Dynastie den Oberbefehl über seine Truppen bekam. Er steht mit seinen glänzenden Siegen in ununterbrochener Reihenfolge als einmalig in der Militärgeschichte da und war im entscheidenden Moment die dritte Kraft zwischen den erschöpften Truppen der Han und dem großen Konkurrenten um den Kaiserthron Xiang Qi. Seine Loyalität siegte und er unterstellte seine siegreiche Armee wieder den Han. Um die Moral der Soldaten für die Kampagne im Frühjahr zu heben, erfand er im Winter ein Spiel, das ursprünglich den Namen „Besiege Xiang Qi“ trug. Soweit die Geschichte David H. Lis, die dem Leser keineswegs plump das heutige Xiangqi als Erfindung Han Xins aufschwätzen will, sondern ernsthaft zeitgemäße Erwägungen zur Spielgestaltung in die vom Autor nachkonstruierten Gedankengänge des Erfinders einfließen lässt. Tatsächlich liegt viel über die Entstehungsgeschichte des Spiels im Dunklen. Sein Name taucht schon in der ältesten Erwähnung eines Spiels überhaupt auf¹ und chinesische Spielforscher vertreten durchaus die Hypothese von einem spurlos durch die schriftliche Geschichte gewanderten Soldatenspiel, das aus den Sandkastensimulationen der Generäle für die Schlachtplanung entstanden sein soll².

Wir sprechen hier locker über einen Zeitraum von 2000 Jahren bis zur angeblichen Erfindung Han Xins. Vorher gab es Go (Weiqi), ein Spiel mit weißen und schwarzen Muscheln auf in die Erde gekratzten Linien, das wegen seiner geistigen Herausforderung allerdings schon Kultstatus angenommen hatte. Tatsächlich wird Han Xin vielleicht weniger über Aufstellung und Zugweisen nachgedacht haben, als ihm Li unterstellt. Ein anderes Spiel war nämlich auch schon da: das Würfelspiel Liu-Bo.

Chinesische Spielforschung geht davon aus, dass Liu-Bo „etwa 1000 Jahre“ nach Weiqi entstand. Sein Spielplan ist bizarr, lässt sich aber als 9x9 Linienfeld interpretieren. Führt man auf ihm die Setzweisen des Go als Zugarten aus, so erhält man u.a. den waagrecht oder senkrecht zwei Punkte weit ziehenden „Turm“, das grade-schräg ziehende „Rössel“ und den über einen Diagonalkpunkt springenden „Elefanten“. Soweit zur Verwandtschaft von Go-Setzweisen auf einem kleinen Brett und möglichen „Ur-Schachzügen“.

Han Xin lebte 231 – 196 v.Chr. Tatsächlich wird in den Han-Annalen von einer Geschichte ca. 50 Jahre später berichtet, in der ein Kronprinz beim verbotenen Spielen erwischt wird. Es handelt sich dabei um ein würfelloses(!) Zug- und Schlagspiel³. Auf ungefähr den gleichen Zeitraum wird die Ausgrabung eines Liu-Bo-Sets geschätzt, dessen Steine verschieden bemalt sind⁴. Das deutet darauf hin, dass den einzelnen Steinen verschiedene Gangarten fest zugeteilt waren, was nach dem Wegfall der Würfel eine logische Folge ist. So ist die „nett erzählte Geschichte“ (P. Banaschak) von David H. Li durchaus im Zeitstrahl der wissenschaftlichen Spielforschung passend verankert und wir können gespannt sein, was spätere Ausgrabungen noch zu Tage fördern werden.

© 2015 Rainer Schmidt

1 Gesänge aus Chu vermutlich aus der Zeit des 3. Jhrdts. v. Chr.

2 „Xiangqi zhigui“ (Gesammelte Hinweise über Xiangqi) von Jia Titao, Chengdu Qi Yuan Bian Jiwei Yuanhui.

3 Han Shu: Yü Qiushou. s.a. R. Schmidt „Urschach und die Vorgeschichte des Xiangqi“

4 Li Songfu, Xiang qi shi hua, Renmin Tiyu Chubanshe, Ss. 17/18