

Nachwort zum Abschluss der Übersetzungen über Liu-Bo

Ist das Liu-Bo der Vorläufer des Xiangqi?

Diese Behauptung wird z.Zt. auf vielen Webseiten zum Thema Xiangqi verbreitet. Tatsächlich ist nichts so einfach, wie es eine popularisierende Sichtweise darstellt. Das Liu-Bo, über dessen Spielweise und Brettgestaltung ich mich schon in der „Ur-Xiangqiforschung 1993...“ und „Kurzfassung...“ geäußert habe, ist durch neuerliche Funde bei Ausgrabungen wieder frisch ins Gespräch gekommen – ja man hat sogar einen Rekonstruktionsversuch der Spielregeln unternommen ¹! Es handelt sich jedoch um den Rekonstruktionsversuch von nur einer Spielvariante unter zugegebenermaßen vielen ². Tatsächlich sind die in den Übersetzungen von Jia Titaos „Zhigui“ und Xu Jialiang veröffentlichten Erkenntnisse durch nichts grundsätzlich revidiert worden.

Die „Zhigui“ und Xu Jialiang sind sich einig in dem hohen Alter des Spiels, dessen Entstehung sie nach der Erfindung des Go-Spiels (Weiqi) ansetzen. Nicht einig sind sie sich in seiner Bedeutung auf das Xiangqi hin. Während Xu Jialiang ohne weiteres das Liu-Bo als „geistigen Urahn“ aller späteren strategisch-taktischen Schlag- und Zugspiele darstellt, lassen die „Zhigui“ noch eine weitere Möglichkeit offen: Es könnte ein Lieblingsspiel unter Soldaten oder ein ursprüngliches Demonstration Brett für Generäle zur Aufmarschplanung gewesen sein, das ohne weitere schriftliche oder materielle Spuren zu hinterlassen auf die weitere Spielentwicklung Einfluss genommen haben könnte. Durchaus weist ja ein westlicher Sinologe darauf hin, dass der als „Erstes Wort über Xiangqi“ zitierte Vers aus den „Gesängen aus Chu“ durchaus im Unklaren lässt, ob ein oder zwei Spiele gemeint sind³.

Westliche Liu-Bo-Forscher kaprizieren sich im übrigen sehr auf das mystisch-kosmologische Beiwerk, mit dem die Bretter verziert sind und erklären liebevoll im Detail die einzelnen Bezüge. Der Gedanke einer Entstehung des Schachspiels aus dem Orakelwesen passt auch gut zu unserer Kultur mit religiös geprägter Weltanschauung. Historisch-materialistisch gesehen hat man jedoch zu fragen: „Was waren die sozialen und technischen Bedingungen, die zu Ideen führten, die sich materialisieren ließen?“

Die „Zhigui“ geben darauf die klare Antwort: es war das Zeitalter der Entstehung von Fürstentümern und der Einführung des Pferdekampfwagens, deren nachdrückliche Erscheinungsformen (Städte, Paläste, Wälle, Mauern und Gräben) Nachahmung in der Spielvorstellung fanden. Das Liu-Bo scheint nichts von diesen Elementen zu enthalten, jedoch schließt die Gestaltung des Bretts auch nicht die Möglichkeit aus, bestimmte Sektoren zu „Sonderzonen“ deklarieren zu können.

Die Idee, die zur Materialisierung anstand, und die in der Urschachforschung eine wesentliche Rolle spielt, fasst G. Josten nach einem Überblick über alle antiken Spiele des fernen, mittleren und nahen Ostens folgendermaßen zusammen: „If a game did provide the idea of a central piece for the game of chess, it can only have been Liubo according to our current knowledge.“⁴

Es ist also zumindest dies, was das Liu Bo als einen „Ur-Ahn“ des Schachspiels prädestinieren könnte: es materialisierte sich die Vorstellung vom Fürsten als Hauptstein, dem fünf Einfache zugeordnet waren. Der Hauptstein konnte in einigen Varianten während des Spiels nach einem glücklichen Würfelwurf ernannt werden, in anderen ausgegrabenen Sets steht er allerdings von vornherein fest: er ist größer als die übrigen. Wir wissen, dass mit seinem Verlust das Spiel verloren war.

Es hatte überhaupt einen eindeutig militärischen Charakter, allegorisiert durch die Figur des Fürsten und des Fünfertrupps als pars pro toto für sein Heer. In allen Anspielungen von Literaten auf dieses Spiel taucht es auch als Analogie zu Politik und Heerwesen auf. Über die Zugweisen liegen – wie schon erwähnt – nur Hypothesen vor.

Der bereits erwähnte Rekonstruktionsversuch einer einzigen Variante*¹ bezieht sich auf ein bereits an Fürstenhöfen weit verbreitetes Spiel, das seinen Ursprung längst durch Entstehungssagen und „kosmische Bezüge“ verschleiert hatte. Es war den Priestern und Gelehrten in die Hände gefallen und hatte neben reichlich Schmuck und Glanzlackierung auch seine Mythologie erhalten, die nun zu seiner weiteren Ausgestaltung führte.

Den irdischen Bezug des Ursprungs von schachoiden Zügen müssen wir woanders suchen.

Wir beschäftigen uns mit einem Zeitrahmen zw. 2000 – 500 v. Chr. Eine inzwischen sesshaft gewordene Menschheit hat sich bereits in Städten organisiert und Kultur entfaltet. In Indien würfeln sich Zocker schon um Leib und Leben. Die ersten Schriften berichten empört von Armut, Versklavung, Verbrechen und Mord aus triebhafter Spielsucht heraus. Aber keine Spielkultur ist bisher über das Würfelwesen und das gleichförmige Ziehen aller Steine in Form eines Pferderennens oder Schlag+Blockadespiels hinausgekommen. Keine außer China.

Marcel Granet beschreibt in seinem berühmten Werk über die chinesische Zivilisation*⁵ zur Zeit der ersten Dynastien das Leben der Bauern. In den Dörfern versammelten sich zur Winterszeit die Männer im ihnen gehörigen Männerhaus zum permanenten Trinkgelage mit Wettkämpfen, die über den Rang und Status in der Gruppe entschieden. Neben einer Art Pfeilwerfen und Fahnenstangenklettern zählt Granet auch Geschicklichkeits- und Ratespiele auf. Dort ist der Platz, wo wir den Ursprung des Go (Weiqi) suchen müssen und – nachdem es die Fähigkeiten seiner Erfinder überstiegen hatte – als Würfelspiel zu den Zugweisen fand, wie ich sie in „Kurzfassung...“ als eine Hypothese zur Diskussion gestellt habe! Die Vermutung von Jia Titao über ein spurlos im Dunklen der Geschichte parallel laufendes Volksspiel, das die Freaks und Fans an den Fürstenhöfen mit immer neuen Varianten überraschte, ist also nicht leichtfertig von der Hand zu weisen, zumal dieser Fakt aus einer Geschichte im 6. Jhrdt. n. Chr. bekannt ist (s. dazu „Die Erfindung des Kaisers Wu“ aus „Ur-Xiangqiforschung 1993“ Ss. 1 u. 2).

Wenn man die Entstehung des Schachspiels an Orte entlang der Seidenstraße verlegt - wie es die westliche Urschachforschung als Hypothese u.a. verhandelt - kann man genauso die Verbreitung der Idee eines Spiels mit unterschiedlichen Steinzugweisen, die allegorisch Figuren darstellen, als von chinesischen Pilgern, Mönchen und Kaufleuten verbreitete Idee längs der Seidenstraße annehmen. Und zwar nur als Idee, nicht einmal in materieller Form! Dass die einfachen Steine inzwischen verschiedene Zugweisen angenommen hatten, schließe ich aus der Tatsache, dass in dem Moment als die Würfel wegfielen die Steine unterschiedlich bemalt wurden. Die Gangart, die vorher der Würfel einem beliebigen Stein zugeteilt hatte, musste nun auf dem Stein markiert werden! Die Brettgestaltung, auf der das Spiel mit der neuen Idee daraufhin ausgewürfelt wurde, war in Indien eine ganz andere, als sie in China im fortgeschrittenen Stadium des Liu Bo war. Auch die Weiterentwicklung der Figuren war in jedem Kulturkreis unterschiedlich, behielt aber als „Pferd“, „König“, „Vizechef“, „Diagonalgeher“, „Wagen“, „Soldat“ Erinnerungen an die ursprüngliche Ur-Zugweise oder Ur-Benennung bei. Erst im 6. Jhrdt. spielten die Chinesen eine ihrer Varianten unter dem Namen Jiangjing oder eigentlich Xiangxi auf dem indischen 8x8 Brett und stellten ihre wahrscheinlich 12 Steine pro Partei als Figuren in die Felder. Eine kulturelle Rückkoppelung, wie sie im arabisch-indisch-persisch-

chinesischen Raum über die Jahrhunderte immer wieder vorkam. Dass sich in China viele andere würfellose Linienspielvarianten als spielbar erwiesen haben müssen, findet man u.a. durch das problemlose Auftauchen des 9x10 Linienfeldes mit Fluss und Festung - in der Songzeit [960-1279] als Xiangxi bezeichnet – ca. dreihundert Jahre später bestätigt.

Rainer Schmidt
01.12.2012

*1 Zu erwähnen ist hier Zeng Lanyings (Lillian L. Tseng) sorgfältige Kritik in „An Explanation of A Han Wooden Slip Excavated at Yinwan“ in China Archeology and Art Digest 1999 im Kapitel „The Yinwan Liu bo Slip“, auf dessen Grundlage Dr. Jean-Louis Gazeaux 2003 seinen Rekonstruktionsversuch des Spiels unternahm (<http://www.history.chess.free.fr/liubo-rules.htm>).

*2 Zhang Yanè, „Preliminary Remarks on the Games of Liubo and Saixi“, Nanfang, Wenwu 1999, pp 53-63; engl. Übersetz. von Bruce Gordon Doar. Quellen, in denen von anderen Spielweisen die Rede ist, erwähnen fast alle chinesische Autoren zu diesem Thema. Dazu s.a. Hermann-Josef Röllicke, „Von „Winkelwegen“, „Eulen“ und „Fischziehern“ - *liubo*: ein altchinesisches Brettspiel für Geister und Menschen“ (<http://www.boardgamestudies.info>) wenn es Ss. 29/30 heißt: „Wenn Wang Yi sagt, dass „sechs Stäbe geworfen und [danach] sechs qi-Spielsteine geführt werden“, und Cheng Xuanying sagt, man gehe fünf Wege und werfe dann den Würfel, sind damit zwei verschiedene Spielweisen beschrieben.“

*3 s. Peter Banaschak in „Facts on the Origin of Chinese Chess“: „From this sentence it cannot be decided for sure whether one game (Liubo alone) or two games (Liubo and Xiangqi) are meant.“

*4 Gerhard Josten, „Schach – ein lebendes Fossil“, Köln – Josten 2001

*5 Marcel Granet, „Das chinesische Denken“, 1963 R. Piper & Co. Verlag, München