

Kurzfassung und Ergänzung von "**Urschach und Vorgeschichte des Xiangqi**"

(Die Quellenangaben zur Kurzfassung sind im Originalartikel 1993 in den Fußnoten zu finden. Mit neuen Quellenverweisen ist die Ergänzung versehen)

Beginnen wir mit einer Darstellung des offiziellen Wissensstandes: „Die früheste zweifelsfreie Erwähnung des chinesischen Schachspiels findet sich im „Buch der Wunder“ vom Ende des 8. Jhrdt. n. Chr. Da die frühesten schriftlichen Zeugnisse das Schach in Indien und Persien um 600 n. Chr., in China erst um 800 bezeugen, wird man an der Meinung festhalten müssen, dass Indien das Ursprungsland des Schachs sei" (*Anm.>* Originalartikel).

Die Definition, was Schach sei, hat im Lauf der Schachforschung geschwankt. Dass die Spielsteine figürlich sein müssten galt lange als unausgesprochene Vorgabe. Außerdem wurden an die Figürlichkeit unterschiedliche Gangarten und ein übersichtliches 8x8-Brett gebunden. Damit war die westliche Forschung in die Sackgasse ihrer eigenen Vorstellungen gelaufen. Konsequenterweise begann ihr Abstieg in die Spekulation. Autoren voriger Jahrhunderte begannen über die unbekanntes Genies zu brüten, welche diese Zugarten und das dazu harmonisch abgestimmte Brett nach welchen Himmelsmustern ersonnen haben sollten und von da war der Weg in die Mystik, Astrologie und mathematische Zahlenspielereien nicht weit. Orakelpriester, Astrologen, Weise und Mathematiker traten als Erfinder auf und leider haben sich gerade die über chinesisches Schach forschenden Autoren auf diese Art und Weise unrühmlich hervorgetan und der Fachwelt die Geduld stark strapaziert.

Die heutige Schachforschung hat die Prämisse vom unschlagbaren Hauptstein in den Vordergrund gestellt. Einig ist man sich auch über den Ursprung des Schachs als Würfelspiel. Keine Frage wird nach dem Ursprung der Schachzüge gestellt. Figur und Bewegung sind Adam und Eva, sind Anfang der Schachidee und vorher war nichts.

So war es nicht.

Von den Chinesen wissen wir, dass sie als einzige Menschheitskultur um 2000 v. Chr. ein würfelloses Strategiespiel entwickelt hatten: **Weiqi (Go)** (*Anm.1, s.u.*).

Es wurde auf kleineren Brettern (10x13) gespielt, deren Geschichte wohl als in die Erde gekratzte Linien und Reihen begann. Die Hypothese, von der ich ausgehe, ist, dass das "Ur-Go" ebenfalls ein Würfelspiel war.

Chinesische Würfel waren 6 gespaltene Bambusstäbe mit einer „Bauch-“ und „Rückenseite“. Im einfachsten Fall wird durch einen Wurf einer aus vier verschiedenen Werten erzielt (6:0; 5:1; 4:2; 3:3).

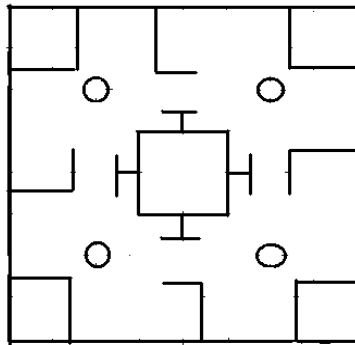
Ein Gostein, der vierfach umschlossen ist, ist "tot". Ein dem Wert 4 zugeteilter Wurf konnte eine Partie schon zu Beginn entscheidend abwürgen und überhaupt überwog das Würfelglück stark.

Der berühmte Sinologe Marcel Granet (*Anm.2*) berichtet uns vom Leben in den Männerhäusern im vorgeschichtlichen China. Dort fanden Sport- und Geschicklichkeitsspiele um Status und Ansehen statt. Er erzählt uns auch von Konkurrenzen im „Fahnenstangenklettern“ oder „Dartpfeilwerfen“ oder von Wettbewerben im Rätselraten oder Wortspiel. Das ist der Ort, an dem „Ur-Go“ kreierte wurde und von dem aus es an die Fürstenhöfe gelangte.

1000 Jahre nach dem Weiqi entstand das **Liu-Bo**.

Das Liu-Bo

Schema eines Liu-Bo - Bretts



Es gibt einen ausgegrabenen Spielset für eine weiße und eine schwarze Partei aus 6 Würfelstäbchen und in je 5+1 Hauptstein unterschiedene perlenförmige Spielsteine. Der Hauptstein ist größer. Das dazu gefundene Brett ist oben abgebildet. Seine Entstehungszeit wird auf 250 v. Chr. datiert.

Es wird in der klassischen Literatur ohne Bezug auf seine Zugweise erwähnt. Man erfährt "Nebensächliches": Das Spiel ist bereits an den Höfen der lokalen Fürsten bekannt und in die Begrüßungszeremonie unter Nobelleuten eingebettet. Zwischen zwei Tanzdarbietungen macht man ein Spielchen mit dem geehrten Gast. Die "Bambusstäbchen" sind in den vornehmen Häusern bereits aus Jade. Das Spiel selbst besteht aus sechs Figuren, der Hauptstein wird „Eule“ genannt. „Fünf Weiße“ ist ein Spielerwort für Sieg, es wird in Mattsieg und Beraubungssieg unterschieden. Möglicherweise zog man soviel wie die Würfelzahl angab oder zog einen Stein gemäß der Anweisung des Würfels. Als Zugspiel wird es ausdrücklich vom Setzspiel Weiqi unterschieden. Es waren Zugweisen entstanden, aber die Frage welche blieb unbeantwortet.

Wenn man Go auf einem kleineren Brett spielt, fallen einem die 4 typischen Setzweisen des Spiels sofort ins Auge.

Zunächst das direkte Anlegen an den Stein in senkrechter oder waagrechter Linie. Zweitens das diagonale Anlegen zum zeitweisen Anbohren der gegnerischen oder Absicherung der eigenen Stellung. Drittens das diagonale oder vertikale "Claim abstecken" auf den übernächsten Punkt und viertens das "Rössel-Sprung"-artige Setzen eines Steins von einem eigenen Stein aus gesehen.

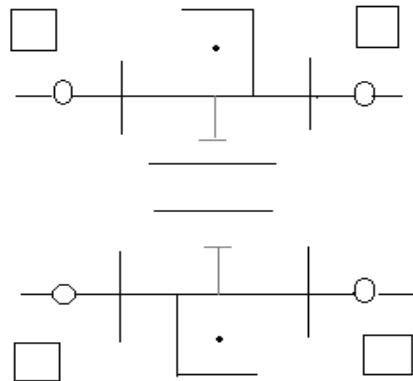
Denken wir uns nun eine Zeit des Übergangs vom Würfelgo zum Weiqi. Eine kleine verstockte Gemeinde von Zockern wollte nicht raffiniert kombinieren, sondern blieb vor den Brettern mit den Ausgangspositionen sitzen und würfelte weiter. Dies kann nach 1000 Jahren doch langweilig werden, daher ist das Aufkommen von Varianten wahrscheinlich. Wenn man irgendeinen Stein analog zur Setzweise im Weiqi auf eine der vier durch einen Würfelwurf zugeteilten Art nach vorne zieht, kommt es auf einem kleinen Brett von ca. 9x9 - 10x13 Linien relativ rasch zu einer "Feindberührung", die den Reiz für eine Verbesserung der Spielweise besitzt.

Lange Zeit geistert das Liu-Bo - Spiel kommentarlos, offensichtlich verwechselt, falsch benannt und immer ohne Regelbeschreibung durch die Geschichte. Um die Zeit nach Konfuzius begann sich wieder eine Form ohne Würfel zu entwickeln. Diese hieß **Sai**, aber das Bo existierte dazu parallel noch lange weiter.

Angesichts der rätselhaften Liu-Bo-Bretter hat die westliche Schachforschung auch keinerlei Gedanken an dies Spiel weiter verschwendet. Weder Felder noch Linien waren

zweifelsfrei zu identifizieren, nichts deutete auf die Möglichkeit hin, ein Spiel mit schachähnlichen Zügen darauf spielen zu können.

Ich hatte in China folgendes Erlebnis: Zwei Spieler hatten den Xiangqispielplan vergessen. Es waren aber schon Zuschauer da, die irgendwie darauf bestanden, dass gespielt werden sollte (vielleicht war es eine in China so beliebte verbotene Wettgemeinschaft). Daraufhin wurde unter den kritischen Blicken der Zuschauer folgender Spielplan in die Erde geritzt:



Auf mein erstauntes Nachfragen wurde mir erklärt:

Die quasi Quadrate sind keine Felder sondern simulieren den Rand und die letzte und vorletzte (erste und zweite) Reihe und Linie, die man sich fortgesetzt denken muss. Ihre Länge und Breite wurde mit Daumen und Zeigefinger abgemessen und diente als Grundlage für die weitere Zeichnung. Der Palast bekam einen Punkt in der Mitte, um den Kreuzungspunkt der Diagonalen klar zu machen. Weitere Zusatzlinien, deren Verlängerung man sich denken musste wurden ebenfalls angedeutet, für die Stellplätze der Kanonen tatsächlich ein Kreis gescharrt. Das Spiel ging munter vonstatten und weder Spieler noch Zuschauer hatten Zweifel über die jeweilige Position der Steine.

Wenn man davon ausgeht, dass die Herstellung eines Spielbretts in der antiken Zeit recht aufwendig war, muss man eine Mehrzweckverwendung einkalkulieren, so wie auch tatsächlich die Zweitverwendung als Toilettenartikel (Spiegel auf der Rückseite!) vorkommt (*Anm.3*). Für das Spiel war wichtig auch Varianten darauf spielen zu können; eine allzu deutliche Wiedergabe des Spielfeldes war also gar nicht erwünscht. Die vorkommenden Quadrate und offen auslaufenden Linien lassen Verabredungen über ihre Einbeziehung in das Spiel zu, und dass auf einem solchen Brett ein vertikales und diagonales Zug-, Schlag-, Blockier- und Kampfspiel wie mit dem Xiangqi auf dem in die Erde gekratzten Plan aufgeführt werden kann, wird wohl nicht abzuleugnen sein.

Falls beim Bo ein beliebiger Stein nach dem Wert des Wurfs gezogen wurde, so war nach dem Übergang zum Sai die Kenntlichmachung des Steins zur Zuordnung an die Zugweise nötig. Tatsächlich finden sich 250 n. Chr. bei einem Spielset unterschiedlich bemalte Steine, die als "Drachen" und "Tiger" identifiziert werden. Die Anzahl der Steine begann sich überhaupt zu vermehren.

Wir befinden uns jetzt im Jahre 569 n. Chr.. Früheste schriftliche Zeugnisse über das Schach in Indien und Persien werden erst 30 Jahre später fixiert werden. Kaiser Wu beruft einen Astrologenkongress ein und präsentiert dort seine Erfindung: ein Spiel namens **Xiangjing** mit vermutlich 12 Figuren aus einer waagerechten Grundaufstellung heraus ziehend.

Die Geschichte hat die Chinafreunde in der Schachforschung zu soviel Spekulationen und Romanen inspiriert, dass eine Kurzfassung schwierig erscheint. Die meinige beruht auf den Schlussfolgerungen Li Songfus, der dazu Folgendes schreibt: Im Volk war bereits ein Spiel beliebt das **Xiangxi** hieß. Der Adel durfte es wegen seiner gemeinen Herkunft nicht spielen. Da "erfand" der Kaiser das Spiel einfach noch einmal und präsentierte es (wahrscheinlich als unspielbare Variante, denn es verschwand gleich wieder) auf dem Astrologenkongress mit Bezügen zur Himmelswelt, die seine Propagandaabteilung gefälligst herzustellen hatte. Während Regeln und sonstiges verloren gingen, sind die Ode des Dichters und das Vorwort des Kanzlers erhalten geblieben. Li Songfu widmet dieser, von allen westlichen Autoren enthusiastisch gefeierten Darstellung chinesischer Himmelswelt nicht viel Beachtung, sondern merkt an, dass es sich lediglich um eine der üblichen Lobeshymnen zur damaligen Zeit handelt.

Erhalten allerdings blieb eine entscheidende Verordnung: das Xiangjing wurde auf einem 9x9 Linien- (oder wie Westler schreiben: 8x8 feldrigen) Brett gespielt! In dieser Form durften es Hof und Volk spielen und die Liu-Bo-Bretter verschwanden sang- und klanglos. Spiele unter dem Namen Xiangxi aber behielten ihre Beliebtheit bei und variierten durch die Jahrhunderte weiter.

"Die frühesten schriftlichen Zeugnisse über Schach in China stammen aus dem 8. Jh. n. Chr." schreibt das Schachlexikon. Anlass dafür sind die Alpträume eines Herrn Zen Shun, unter dessen Zimmer ein Grabgewölbe entdeckt und ein darin befindliches Sai-Spiel gefunden wird. Dies ereignete sich im Jahr Baoyi (762), von daher der Name des Spiels: **Baoyi Xiangxi**. Bei LEVENTHAL im Appendix sind die Ereignisse ausführlich erzählt. Ihre Aufzeichnung erfolgte ca. 50 Jahre später. Als Figuren kommen vor: „Feldherr“, „Bagage Wagen“, „Lorbeer Pferd“ und 6 „Soldaten“, alle sind mit ihrer Bewegungsart im Text identifizierbar. Es wird mit plastischen Figuren gespielt, die in die Felder gesetzt werden.

Dies ist für die westliche Schachforschung der entscheidende Einfluss Indiens auf die Verbreitung der Schachidee. Das Chaturanga ist nachweislich älter als das Baoyi Xiangxi. Jedoch existieren aus der Zeit vor dem Chaturanga in Indien nicht die geringsten schriftlichen Hinweise auf ein verschiedenzüsiges (Würfel-) Spiel, nur dass "Pferderennen" auf dem 8x8 Brett ausgewürfelt wurden, ist bekannt. Auf die Frage, wie es zur Entstehung der Urschachzüge kam, bleibt somit China der heiße Kandidat.

Über "Feldherrnblick" und Kanone sind meines Wissens bisher nur rudimentäre Spekulationen angestellt worden. Chinesische Schachforscher vermuten den Kanonensprung in einer spontanen Erfindung mandschurischer Xiangxi-Spieler, im Dunklen liegt die Entstehung des "Feldherrnblicks".

Die Song Zeit, in der wir uns seit 960 befinden, ist die Epoche des konfuzianistischen „roll back“. „Man“ besinnt sich auf das „ursprüngliche“, „alte“, "typisch chinesische" oder was man nun dafür hält. Das Xiangxi - wie das Schach im Orient und Okzident zur Allegorisierung gesellschaftlicher Hierarchien bestens geeignet - wandelt sich unter diesen Vorzeichen in den nächsten 300 Jahren zum **Xiangqi** um, nimmt die Kanone als Doppel hinein, besinnt sich auf das „Wasser“ im „ursprünglichen“ Bo, konstruiert nun nach dem magischen Quadrat den Palast aufs Brett und ahmt die Trennung der kaiserlichen von der Sphäre der Untertanen durch die getrennten Palastwege nach. Die Allegorisierungswelle lässt auch die Schrift nicht unberührt und wandelt das Zeichen Elefant zum Minister, den Minister zum Beamten um und tabuisiert den Kaisernamen. Gleichzeitig entlässt eine neue wilde Experimentierphase neue Monster: Den Rekord hält ein Spiel mit 98 Figuren! Als die

Phase ausklingt, präsentiert sich das Xiangxi mit 32 Figuren formal an das uns bekannte Schach angeglichen. Ein aus Kaifeng, der Hauptstadt der Nord-Song Dynastie stammendes Set zeigt uns ein Spiel kurz vor seiner endgültigen Regelfindung. Alle im heutigen Spiel gebräuchlichen Figuren sind bereits vorhanden, nur die Gangart von Feldherrn und Leibwächter entsprechen noch nicht der modernen Form. Um die Zeit, da Marco Polo geboren wird, erscheint im "Shulin Guangji" die erste Partienotation des Chinesischen Schachs. Es heißt nun Xiangqi - warum vermag niemand genau zu sagen. Seine Vorgeschichte ist damit beendet.

Anm. 1: Beschreibung und Periodisierung nach Zhongguo gudai qiyi (Brettspielkultur im Alten China) von Xu Jialing, Verlag Zhongguo wenhua shizhi shuocongshu, ISBN 7 - 100 - 01246 -5/ G-172, Beijing 1991, 124 S.)

Anm. 2: Marcel Granet, Die chinesische Zivilisation; R.Piper&Co Verlag, München, 1976

Anm. 3 aus: Colin McKenzie, Liubo: The Five-Hundred-Year Craze, aus Asian Games, McKenzie, E. Finckel (Hrsg), Asia Society, N.Y. 2004. - Anzumerken ist, dass Spiegel in China auch eine "spirituelle" Funktion hatten, was vorliegenden Autor wieder auf die Beweiskette vom mystischen Ursprung des Spiels einschwenken lässt (R.S.).

P.S.: Der Abdruck von „Urschach und die Vorgeschichte des Xiangqi“ ist in „Schach-Journal – Wissenschaftliche & literarische Beiträge zu Schachtraining, Schachpsychologie & Schachgeschichte“, Edition Marco, Verlag Arno Nickel, Berlin 1/1993 erschienen.

Alle in der „Kurzfassung“ beschriebenen Darstellungen und Funde finden sich mit ihrer Quellenangabe dort erwähnt. Die Ergänzungen sind gekennzeichnet. Bei sich in der originalen Fassung von der kurzen Fassung widersprechenden Aussagen, sind die Darlegungen in der „Kurzfassung“ der aktuelle Wissensstand.

Der Originalartikel findet sich auf der Website Xiangqi.de unter „Artikel R. Schmidt“ als „Urschach 1993“.

April 2013