

Rainer Schmidt

Zur Vorgeschichtsforschung des Xiangqi (II)

Übersetzung aus Xu Jialiang: Fertigkeiten von Brettspielen des chinesischen Altertums, Beijing 1991; Ss.102-105

(aus der Serie: Kenntnisse der chinesischen Kulturgeschichte, hrsg. von Ren Xuefang)
ISBN 7 – 100 -01246 – 5/G-172

Das Liu-Bo

Liu-Bo ist ein altes Spiel, das seine größte Blütezeit in der Frühling-Herbst-Periode [770-476 v.Chr.], der Epoche der Kämpfenden Staaten [475-221 v.Chr.] und der Qin-[221-207 v. Chr.] und Han-Dynastie [206 v.Chr – 220 n.Chr.] hatte.

Dieses Spiel wurde von zwei Leuten gespielt, jede Partei hatte sechs Spielsteine. Jede Partei verfügte über einen Haupt-Spielstein [quasi wie ein König im heutigen Schach], genannt „Eule“ und außerdem über fünf Steine [quasi wie Soldaten im heutigen Xiangqi], genannt „Plänkler“. Man bewegte sie auf einem Brett, auf dem rechteckige „Wege“ markiert waren, vorwärts. Über die Art und Weise der Schrittzahl entschied der Wurf mit den [sechs] Würfelstäbchen.

Gestützt auf den heutigen geschichtlichen Forschungsstand lässt sich sagen, dass dieses uralte Liu-Bo-Spiel der geistige Vater aller militär-ähnlichen Spiele wie Xiangqi, Schach, Shogi usw. auf der Welt war. Alle sind sie aus Adaptionen und Veränderungen nach und nach aus ihm hervorgegangen.

Bezüglich der Entstehungsepoche des Liu-Bo kann man bis in die Vorzeit der Frühling-Herbstperiode und der Kämpfenden Staaten zurück gehen.

Die mystische Erzählung Mu Tian Zi Zhuan (Bericht über die Reisen des Königs Mu), ungefähr um 970 n. Chr. berichtet von König Mu Wang Man aus der Zhou-Dynastie, der mit Jing Gong drei Tage lang Liu Bo spielte, bis der endgültige Sieger feststand.

Im Chu Ci [Gesänge aus Chu] steht eine kleine Passage, die über die Art und Weise der Spielmethode berichtet.

[Zum ersten Satz merkt Peter Banaschak an: „From this sentence it cannot be decided for sure whether one game (Liubo alone) or two games (Liubo and Xiangqi) are meant.“¹

Anm. des Übersetzers: es handelt sich um die drei berühmten Sätze, in denen Xiangqi das erste Mal erwähnt wird. Man könnte die nicht zu interpretierenden Zeichen als den Namen eines zweiten Spiels ansehen (Xiangqi) oder als Adjektive zur Beschreibung des einen Spiels (elfenbeinfigürlich).

Röllicke schreibt:

“Mit Stäbchen aus Bambus und Steinen aus Elfenbein [spielt jemand] liubo; / Parteien werden gebildet, die zusammen vorgehen, heftig bedrohen sie einander. / [ein Spielstein] wird zum xiao [zur ‘Eule’], verdoppelt die Gewinnzahl, und jemand schreit: ‘Fünf Weiße!’”¹

Das Zeichen für Bambus kommt allerdings auch nicht vor.

Meine Dichtung lautet:

„Jade(!) die Würfel, Elfenbein die Figuren, sechs für jeden Spieler.

Eingeteilt in zwei Parteien, zieht man hin und wider.

Schlägt man die Eule oder alle anderen, verkündet man laut: Fünf Weiße!”³ .

Die Ausführungen Xu Jialiangs sind die chinesische Textinterpretation]

Der erste Satz schildert den damaligen Liu-Bo-Set als Spiel nach seinem Aussehen und mit den Stäbchen. Das Spiel: das sind die plastischen Steine, mit denen man zieht – bereits aus Elfenbein gemacht. Jede Partei hatte sechs Steine, eine „Eule“ und fünf „Plänkler“, das ist der Grund, weshalb es Liu-Bo [Sechs-Spiel] genannt wird.

Das Aussehen: Dies bezieht sich auf das Spielbrett, in das rechtwinklige „Wege“ eingraviert sind. Die Stäbchen dienen zum Wurf: man warf sie und entwickelte danach seine 6 Teile.

In adeligen Häusern benutzte man Kun d.i. eine Jade zur Herstellung von Kleidungsornamenten, um deutlich zu zeigen, welche Kostbarkeit man hat. Die Steine auf dem Brett wurden bewegt, indem man nach dem Stäbchenwurf entschied, wieviel Schritte die Steine gingen.

Der zweite Satz sagt etwas über die Spielmethode aus. Es sitzen sich zwei Spieler oder zwei Teams gegenüber, das Verfahren ist: „Sechs Stäbchen werfen, sechs Steine ziehen“. Erst würfeln, dann ziehen: so etwas ist ein geistiges Geschicklichkeits- und Wettkampfspiel. Beim Spielen wurde die gewitzte Geschicklichkeit und die gegenseitig zwingenden Angriffe mit dem Nachdruck auf das zu erzwingende Matt bei der Gegenpartei für besonders wichtig gehalten.

Der dritte Satz kommt auf den Spielzweck zu sprechen: Wirft man mit den Stäbchen fünf Weiße, kann man das als das Beseitigen des gegnerischen Hauptsteins oder gar als einen Doppelsieg interpretieren. Mit diesem Ausruf wurde der Sieg verkündet.

[Die folgende Spielbrettbeschreibung ist mit der von Li Songfu in „Urschach und Vorgeschichte des Xiangqi“ (s. Ur-Xiangqiforschung 1993) Ss.3/4 identisch]

In der Qin [221-207 v.Chr.] und westlichen Han-Zeit [206-24 n.Chr.] war die Spielgestaltung im Wesentlichen mit der aus der Frühlings- und Herbst- Periode [770-476] und der Zeit der kämpfenden Staaten [445-221] gleich.

In der östlichen Han-Dynastie [25 n.Chr. -220 n.Chr.] erfuhr das Spiel einige neuartige Veränderungen und wurde danach „Kleines Bo“ genannt, während das Vorherige im Unterschied dazu „Großes Bo“ genannt wurde. Der besondere Unterschied bestand in der Art des Würfelns. Während beim Großen Bo sechs Stäbchen geworfen wurden, nahm man für das Kleine Bo zwei Würfel [der Originaltext unterscheidet hier zwei Arten von Würfel, einer davon aus Jade]. Stäbchen und Würfel waren elementare Bestandteile zum Gebrauch des Spiels.

In der Zeit der östlichen Han-Dynastie war die Spielmethode des „Kleinen Bo“ die, dass sich zwei Personen gegenüber saßen – wie im 8. Band des Lie Zi Shuo Fu Di Ba beschrieben – auf dem Spielbrett waren 12 Wege eingezeichnet, in der Mitte ein quadratischer Teich. Es gab 12 Steine, 6 für jeden. Außerdem gab es zwei „Fische“-Steine, die sich im Teich befanden. Mit jedem Wurf der Jade-Würfel wurde mit scharfem Kampfgeist von vier Seiten ins Zentrum vor gerückt.

Während des Spiels wurde gegenseitig abwechselnd erst gewürfelt, dann gezogen. Erreichte ein Stein die Vertikale, wurde er zum Eulenstein gemacht. Er konnte jetzt in den Teich und einen Fisch „fressen“, wie der Fischfang genannt wurde. Jeder gefangene Fisch ergab zwei Chips, jeder Fisch mehr drei Chips. Sechs Chips waren der „große Sieg“.

[Es folgt des Weiteren die Beschreibung von 1972 in Henan, Lingbao ausgegrabenen Statuetten mit grüner Glasur, entsprechend meiner Beschreibung und Abbildung in „Ur-Xiangqiforschung 1993“, S 4 oben.]

Ende der Übersetzung

Anmerkung der Übersetzers:

Der Hinweis aus der Originalquelle „Man wirft sechs Stäbchen und zieht sechs Mal“ ist offensichtlich falsch und vielleicht ein Abschreibfehler. „Man wirft sechs Stäbchen und überträgt ihren Wert auf einen der sechs Steine“ ist (grammatikalisch falsch, aber bei einem angenommenen Fehler) sinnvoller, denn nicht das einzelne Stäbchen bestimmt etwas, sondern die Gesamtheit aller Stäbchen ergibt vier verschiedene Muster, wenn man „oben“ oder „unten“ verschieden färbt: 6:0, 5:1, 4:2, 3:3.

Im übrigen muss man berücksichtigen, dass alle Erwähnungen eines Liu-Bo jeweils eine andere Variante des Spiels beschreiben.

*1 s. Peter Banaschak in „Facts on the Origin of Chinese Chess“

*2 Von „Winkelwegen“, „Eulen“ und „Fischziehern“ - *liubo*: ein altchinesisches Brettspiel für Geister und Menschen / Hermann-Josef Röllicke aus <http://www.boardgamestudies.info> bietet die z.Zt. ausführlichste Beschreibung eines Liu-Bo-Spiels in deutscher Sprache.

*3 s. „Ur-Xiangqiforschung 1993“ S. 6, wo ich mich bereits mit dem Thema beschäftigt habe.