
Sonderausgabe anlässlich der Schacholympiade 2008 in Dresden

GARDEZ!

Clubzeitschrift des SC Weisse Dame e.V.

Zur Entwicklungsgeschichte des Schachspiels



*Kopf auf einem Relieftondo des Stupa-Zaunes. Bharhut. 2. Jahrhundert v. Chr.
Großaufnahme eines Tschaturangspielers?*

Verehrte Leserin, verehrter Leser,

der Schachclub WEISSE DAME freut sich sehr, dass der hochgeschätzte *Gerd Borris* als Autor mit neuen Beiträgen, zu denen ein Essay, eine Streitschrift sowie zwei Nachträge gehören, in unsere Vereinszeitschrift zurückgekehrt ist. Wir alle erinnern uns nur zu gern an seine kurzweiligen, dabei stets liebenswerten Betrachtungen mehr oder minder alltäglicher Begebenheiten im Leben eines Schachenthusiasten in der Serie »Schach-Allerlei«*.

Nunmehr wendet sich der Autor einem fundamentalen – geradezu epochalen – Thema zu. Es geht um nichts weniger als die Entstehungsgeschichte des Schachspiels, dessen Irrungen und Wirrungen auf originelle Art und Weise bis in die fernöstlichen Ursprünge zurückverfolgt werden.

Normalerweise könnte an dieser Stelle das Vorwort mit dem Wunsch enden, der kulturell interessierte Schachliebhaber – und besonders dieser wird sich mit dem vorliegenden Werk intensiver befassen – möge bei der Lektüre Freude und Inspiration in Hülle und Fülle empfangen. Wäre da nicht in einem der Nachträge ein Querverweis, der einen gesonderten Hinweis geboten erscheinen lässt. Konkret geht es um die

Abbildung eines Hakenkreuzes. Genauer gesagt – um die bildliche Darstellung des dem Hakenkreuz zugrunde liegenden SWASTIKA-Symbols, das in vielen Kulturräumen über Jahrtausende mit einer grundsätzlich positiven Bedeutung weit verbreitet war und zum Teil noch ist. Dass es im Land der Dichter und Denker möglich war, diese langjährige Tradition in einer dazu vergleichsweise kurzen Zeitspanne zu pervertieren, gehört zu den schwächsten Stunden deutscher (Kultur-)Geschichte. Sowohl der Autor als auch der Chefredakteur und die Herausgeber unserer Vereinszeitschrift sind sich der Möglichkeit einer missbräuchlichen Deutung dieser Abbildung bewusst – und treten ihr an dieser Stelle ebenso klar entgegen. Das geneigte Lesepublikum wird die vom Autor beabsichtigte, lediglich historisch erläuternde Bedeutung der Abbildung aus dem Kontext heraus zweifelsfrei erkennen.

Gönnen Sie sich nun das notwendige Maß an Zeit und Muße, um dem Thema und der Schaffenskraft des Autors gerecht zu werden, und beginnen Sie mit der Lektüre.

Christian Greiser
SC WEISSE DAME, 2. Vorsitzender

* Schach-Allerlei: <http://www.sc-weisse-dame.de/geschichten.html>



Brettspielszene auf dem Deckbalken des Stupa-Zaunes.
Bharhut. 2. Jahrhundert v. Chr.

Kindheit und Entwicklungsjahre des Schachspiels

VON
GERD BORRIS

»Es ist eine oft gemachte, und durch die Geschichte aller Zeitalter bestätigte Erfahrung, daß sich die Kurzsichtigkeit des menschlichen Geistes nie auffallender verrät, als bei der Beurteilung der Ereignisse, welche der ewige Wechsel der Dinge hervorbringt ...«

Friedrich von Schiller

»Die Verbindung der Würfel mit dem Schachspiel ist ein Dualismus, der nicht ursprünglich, sondern nur aus müßiger Klügelei entstanden sein kann. Würfel und Kombinieren sind absolut heterogen, daß eine mit einem solchen Widerspruch behaftete Erfindung für eine psychologische Unmöglichkeit gehalten werden muß.«

Antonius van der Linde

Antonius van der Linde

Das schöne Buch des Autors Joachim Petzold »Das königliche Spiel« hatte ich mir auch deshalb gekauft, weil ich den abgebildeten Ausschnitt eines mittelalterlichen Wandteppichs, der ein königliches Paar beim Schachspiel zeigte, für ein Plakat verwenden wollte. Ich riß(!) diese Seite später aus dem Buch, um sie besser kopieren zu können. Aus dem Plakat ist nie etwas geworden.

Dafür blieb ich beim Lesen an der von Antonius van der Linde geäußerten (und oben zitierten) scharfen Kritik hängen. Meine Vorstellung von der naturwissenschaftlichen Arbeit Charles Darwins war damals durchaus oberflächlich, aber trotzdem nicht ganz falsch. Deshalb stutzte ich: ein bedeutender Schachhistoriker des 19. Jahrhunderts hatte die grundlegend neue Hypothese (1854) des englischen Orientalisten Prof. Duncan Forbes, unser Schach-

spiel habe möglicherweise vor langer Zeit ein inniges Verhältnis mit dem Würfel(!) gehabt, nicht vorurteilslos aufgenommen, sondern sie 1874 heftig verdammt.

Und mußte er die Unverträglichkeit des Würfels mit dem Kombinieren besonders betonen? Das war offensichtlich zu simpel. Denn es bedarf keines ungewöhnlich scharfen Verstandes, um einzusehen, daß der Würfel jede langfristige Strategie und tiefe Kombination blindlings zertrümmern wird. Mutwillig schoß mir folgendes durch den Sinn: Wenn es jemals eine nicht standesgemäße Verbindung zwischen dem edlen Schachspiel und dem leichtsinnigen, dummen Würfel gegeben hatte, dann unbedingt ursprünglich und diese Jugendsünde würde ganz gewiß nicht durch »müßige Klügelei« zustande gekommen sein.

Also, was steckte hinter der »mit einem solchen Widerspruch behafteten Erfindung«, die als »psychologische Unmöglichkeit« hätte empfunden werden müssen?

Ich ging bei meinen Überlegungen davon aus, daß es in diesem Fall möglich war, sich in eine längst vergangene Epoche hineinzuversetzen: Weil Brettspieler, und nicht nur sie, keine völlig anderen Menschen geworden sind. Es ließ mir keine Ruhe. Die Christenheit hatte schlucken müssen, der Mensch stamme vom Affen ab. Herr van der Linde sperrte sich jedoch erbittert gegen die vergleichsweise völlig harmlose Annahme, das Schachspiel und der Würfel hätten mal auf vertrautem Fuße miteinander gestanden.

Vielleicht fiel es ihm schwer, sich vom eingewurzelten Maßstab der biblischen Schöpfungsgeschichte zu lösen. In der fest

gefügt, von Gott geschaffenen Welt war ein Baum zuverlässig ein Baum. Und das zierliche, auf seinem Zweig zwitschernde Rotkehlchen war ein Singvogel – ohne irritierende Vergangenheit. Der unerreichbare gute Mond ging stille und kühl wies er die Menschheit in ihre Schranken, trotz Jules Vernes »De la terre á la lune«. Auch das königliche Spiel, samt seiner rätselhaften Geschichte, gehörte zur gesicherten Realität.

Undenkbar, daß die göttliche Schöpfung plötzlich abrutschen und im haltlosen Strömen der Evolution verlorengehen könnte.

Wenn zum Beispiel die elegante Elster – mit ihrem üblen Leumund, kleine glänzende Gegenstände, die ihr nicht gehörten, schnell davonzutragen – auch über jeden Verdacht erhaben war, jetzt etwas anderes zu sein als ihr Umriß und die Farben ihres Gefieders bezeugten, so konnte sie vor fünf Millionen Jahren ein anderes Äußeres gehabt und ein anderes Verhalten gezeigt haben. Und für die Zukunft galt das gleiche. Kein Geschöpf mußte sich verpflichtet fühlen, die Gestalt und das Wesen einer beliebigen Gegenwart bis zum Jüngsten Tage treu beizubehalten.

Der unwillkommene Verwandte

»Da warf der Bodhisatta einen Würfel in die Luft, und dreihundert Göttermädchen stiegen hernieder und begannen zu tanzen, und als er ebenso den zweiten und den dritten Würfel in die Höhe geworfen hatte, da waren neunhundert Göttermädchen herniedergestiegen und tanzten in der angegebenen Weise.«

Buddhistische Märchen »Guttila, der Musiker«

»Das Würfelspiel ... tritt uns im Epos als die vornehmste Unterhaltung des Adels, als das eigentliche Spiel der Könige entgegen ...«

So zitiert Joachim Petzold den Indologen Heinrich Lüders.

»Nach vielen Jahren kam einmal zu Nal sein Bruder Puschkara. Wir wollen spielen, rief er aus, mit Würfeln, Bruder, wenn's beliebt. Und König Nal vermochte nicht zu widerstehen; das Spiel begann.«

Indische Sagen »König Nal«

»Des Abends komm' ich zurück zu Tische, es waren noch wenige in der Gaststube; die würfelten auf einer Ecke, hatten das Tischtuch zurückgeschlagen.«

Johann Wolfgang von Goethe
»Die Leiden des jungen Werthers«

Joachim Petzold macht seine Leserinnen und Leser mit jenem unwillkommenen Vorfahren des Schachspiels bekannt, der vielleicht ein Hochstapler war und den van der Linde erbost abgewiesen hatte. In den geglätteten Erdboden wurden Horizontalen und Vertikalen geritzt. Diese Linien teilten die quadratische Spielfläche in acht mal acht Felder. Vier Teilnehmer durften mitspielen. Jeweils zwei von ihnen begannen die Partie als Verbündete. Sie saßen, an den Ecken des Brettes, einander diagonal gegenüber.

Jeder Spieler verfügte über acht flache Steine, nämlich vier Offiziere: König, Kriegselefant, Reiter und Streitwagen – und vier einfache Fußsoldaten. Alle Steine waren mit Schrift- oder Bildzeichen markiert. Außerdem konnte ihre Zugehörigkeit durch die Farbe Gelb, Rot, Grün oder Schwarz mühelos erkannt werden.

Der Streitwagen bewegte sich – wahrscheinlich als springender Stein – auf den Geraden. Der Elefant übersprang diagonal ein Feld. Des Königs Schritte und des Reiters spektakulärer Rösselsprung sind bis heute unverändert geblieben. Die Fußsoldaten marschierten einen Schritt vorwärts und schlugen schräg.

Zunächst klärten die Teilnehmer das Wichtigste: um welchen Einsatz sie spielen wollten. Daraufhin würfelte der erste. Von der

Zahl, die gefallen war, hing ab, mit welchem Spielstein gezogen werden durfte.

Es ließe sich zu diesem Spiel unendlich viel sagen! Egal, ob das Stichwort Kriegskunst, Mathematik, Spielleidenschaft, Königsmord, Astrologie, Würfeln usw. heißt. Immer gibt es die Versuchung, das Wissen der Menschheit auf achttausend Seiten Dünndruckpapier vor der entsetzten Leserschaft vollständig aufzuräufeln!

Nun, im Ernst, niemand kommt drum herum, wenigstens einen winzigen Teil dieser enzyklopädischen Fülle einzubeziehen, wenn von der Vergangenheit des Schachspiels die Rede sein soll.

Auf Abwegen

»Sie erzählen Dinge, die vor vielen tausend Jahren geschehen sind, Gott weiß, wo. Machen Sie uns auch nicht etwas weiß? Woher wissen Sie das?« fragte im Jahre 1790 ein Capitän den Feldprediger Lafontain, der vor preußischen Offizieren eine geschichtliche Vorlesung gehalten hatte.

Gustav Freitag

»Bilder aus der deutschen Vergangenheit«

In der indischen Sage »König Nal« wird geschildert, wie der meisterhafte Wagenlenker Bähuka (in Wirklichkeit kein anderer als König Nal, der seine Gründe hatte, inkognito unterwegs zu sein) und König Rituparna, ein Großmeister der Zahlenkunst, vereinbarten, sich ihre Geheimnisse und Kniffe gegenseitig anzuvertrauen. Wer die Zahlenkunst beherrschte, würde beim Würfeln – um hohe Einsätze – nie mehr verlieren.

Ursprünglich warfen Zauberpriester der Vorzeit bei magisch-religiösen Ritualen Körner, Nüsse, Knöchelchen, Muscheln, Hölzer usw. Daraus entstanden allmählich Geschicklichkeits- und Glücksspiele. Ab etwa 500 v. Chr. gab es eine technische Neuerung. Die bisher in der Natur gesam-

melten, unterschiedlich geformten Gegenstände erschienen als Zahlenpunkte oder Augen – genormt! – auf den vier Längsseiten von Stangenwürfeln.

Auch heutzutage noch werden beim Orakeln kleine Kaurimuscheln verwendet. Madame Azira, orientalische Wahrsagerin und geweihte Meisterin der schwarzen und weißen Magie, bietet ihre Dienstleistungen per Internet an.

In ihrem nach indischen Räucherstäbchen und tibetanischem Yogatee duftenden Wohnzimmer in Berlin-Gesundbrunnen – mit Blick auf den Humboldthain – wirft sie rituell die Muscheln. Entscheidend ist der Moment, in welchem die Kontrolle über das Ritual aufgegeben wird. Denn die Meisterin wirft ja die Muscheln – und legt sie nicht etwa fingerfertig hin, als handele es sich um Karten bei einer Patience. Anschließend erläutert sie den lauschenden Kundinnen die rätselhafte Botschaft der Muscheln.

Früher hatte der Schamane – im heiligen Hain – mit seinem Stab einen Kreis in den Erdboden gezogen. Er tanzte, gestikulierte, sang, trank und opferte. Seine Fähigkeit aber, nach dem schwungvollen Wurf in zufälligen Gruppierungen verstreuter Gegenstände sinnvolle Mitteilungen zu lesen, bestätigte beides: seine priesterliche Sonderstellung und vor allem die zeitweilige Gegenwart der beschworenen Gottheit. Nur sie – wer sonst? – konnte Weisheit unter die Muscheln gemischt haben.

Wahrscheinlich hätte die Auffassung, der Zufall sei ein plattes Geschehen, hinter dem nichts stecke, vor Jahrtausenden die Menschheit nicht beflügelt. Aber die tiefe Überzeugung, verborgene Mächte seien am Werke, brachte die Phantasie unserer steinzeitlichen Vorfahren ganz außerordentlich in Bewegung.

Ausgehend von der alltäglichen!, unzählige Male wiederholten unbewußten Beobachtung, daß Geräte, Kleidung, Waffen, Schmuck, Behausungen usw. von Men-

schenhand angefertigt wurden, stellte – ein steinzeitlicher Einstein – schließlich die überwältigende Frage: Wer hat das was nicht Menschenwerk ist geschaffen? Pflanzen und Tiere, Gebirge, Seen und Wälder, Sonne, Mond und Sterne, Erde und Himmel – und den Menschen?

Wie konnte jemand vor so langer Zeit einen derartig komplizierten abstrakten Gedanken fassen? Das Rätsel ist wunderschön. Es führt zu dem überraschenden Zwischenergebnis, daß sich aus den vorzeitlichen Lebensverhältnissen, soweit sie uns durch Ausgrabungen, Rekonstruktionen usw. bekannt sind, des Rätsels Lösung ergeben müßte.

Worum es dem genialen Philosophen vor 50.000 Jahren eigentlich ging, wird den meisten seiner Zeitgenossen völlig unverständlich geblieben sein. Einer kleinen Gruppe priesterlicher Schüler leuchtete die augenscheinliche Logik ein: Alles was Menschen nicht geschaffen hatten mußte ebenfalls geschaffen worden sein. Hinter oder über der sichtbaren Welt wirkten folglich mächtige Wesen. Unzählige Beweise für deren übermenschliche Fähigkeiten boten die Phänomene der Natur.

Prompt wurde den Eingeweihten die heikle Mission anvertraut, als diplomatische Vermittler gute Beziehungen zu jenen allmächtigen Gewalten anzuknüpfen. Deshalb tanzte und opferte der Zauberpriester im magischen Kreis.

Übrigens mußte es steinzeitliche Jäger und Sammler naturgemäß zutiefst beunruhigen, daß die unsichtbaren Wesen streng darauf achteten, nie gesehen zu werden. Denn nichts war gefährlicher als ein Feind, der sich verborgen hielt, aber aus seinem sicheren Versteck heraus scharf beobachtete. Andererseits mochte es unerträglich und sogar tödlich sein, die Gestalten der Unsichtbaren plötzlich vor Augen zu haben.

Wenn es jemals einen Zeitraum gab, der sich als »das goldene Zeitalter« oder »das verlorene Paradies« ins ewige Gedächtnis der Menschheit eingepreßt hat, dann waren es wohl die Jahrtausende der letzten Eiszeit (50.000 bis 10.000 v. Chr.). Während dieser Epoche, mit ihrem unermeßlichen steinzeitlichen Hintergrund, wurden Religion, Kultur und Zivilisation vorbereitet und angelegt. Ein Schachfreund erzählte mir, amerikanische Wissenschaftler hätten folgende Entdeckung veröffentlicht: Im Zweistromland an Euphrat und Tigris (dem heutigen Irak) bauten eiszeitliche Viehzüchter erstmals Getreide systematisch an, weil sie den Genuß alkoholischer Getränke ungemein schätzten!

Ich kann mich nicht enthalten, diese entlarvende Neuigkeit auf die Spitze zu treiben: Bei dem großen Palaver darüber, sich doch nicht länger mit dem zufällig wachsenden Getreide zu begnügen, hat gewiß auch das überschäumende Endprodukt sein Wörtchen mitgesprochen! Jedenfalls wird niemand bestreiten, daß eine endlose Kette unbenommener Schlucke und Schlückchen uns mit jenen ersten Landwirten innig verbindet.

Damit waren die Würfel gefallen. Das ewig unstete Nomadenleben wurde beseitigt von der seßhaften Lebensweise in großen, ummauerten Ansiedlungen. Und manch einer langweilte sich bald. Schon König Salomo seufzte:

»Und geschieht nichts Neues unter der Sonne. – Geschieht auch etwas, davon man sagen möchte: Siehe, das ist neu! Es ist zuvor auch gewesen – in den langen Zeiten, die vor uns gewesen sind.«

Nun werden alle Leserinnen und Leser sich daran gewöhnt haben, in endlosen Zeiträumen der Vergangenheit schwindelfrei umherzuschweifen. Ich kehre jedoch schnurstracks zurück auf den gradlinigen Hauptweg.

Tschaturanga

»Als leuchtend sich die Sonne erhob, erblickte man die langen Reihen Fußgänger, Reiter, Elefanten und Wagen mit blinkenden Waffen aller Art ...«

Indische Sagen »Die Kuruinge«

»Und der mißachtete Würfel darf – seiner schroffen Verurteilung besonnen spottend – für sich beanspruchen, dem Tschaturanga auf die Sprünge geholfen zu haben.«

»Tschaturanga«, aus vier Teilen bzw. vier Gliederungen bestehend, so wurde das indische Heer bezeichnet. Im nachhinein erscheint es naheliegend, daß eines Tages ein vielseitig gebildeter Mann den Fürsten und die Hofgesellschaft mit einem solchen Spiel überraschte. Erstaunlich daran ist eigentlich nur der späte Zeitpunkt seines Erscheinens: etwa 400 v. Chr. Durch ungewöhnlich gesteigerte Kriegsbegeisterung kann diese Erfindung nicht direkt angeregt worden sein. Denn sonst wäre wahrscheinlich schon Jahrtausende früher, zum Beispiel in Babylon, ein vergleichbares Spiel erfunden worden. Es bedurfte vielmehr eines genialen Geistesblitzes.

Ohne den Würfel hätte das Tschaturanga nicht funktioniert. In den Köpfen der Teilnehmer fehlte ja das nötige strategische und taktische Denken. Und ein von Philipp Reclam jun. gedrucktes informatives Lehrbüchlein gab es selbstverständlich auch nicht. Wie sollten Anfänger unter diesen Voraussetzungen mit den ungewohnt beweglichen Spielsteinen selbständig und zielstrebig hantieren? Ihre Vorkenntnisse anderer Brettspiele wären wohl kaum sehr hilfreich gewesen. Hierbei muß unbedingt berücksichtigt werden, daß um hohe Einsätze gespielt wurde.

Ich werde mich trotzdem hüten, zum besseren Verständnis der damaligen Lage den Besuch eines Spielkasinos zu empfehlen. Wer probeweise beim Roulette das »Nichts

geht mehr ...!« der Croupiers hören und die kreisende Kugel auf einer Zahl landen sehen möchte, läuft Gefahr, sein Geld zu setzen – seine Seele zu verletzen. Bei aller Fürsorge wünschte ich aber doch, jede Leserin und jeder Leser könnte die aufgewühlten Gedanken und Gefühle der Spieler nachempfinden. Weil es darauf ankommt, das ursprüngliche Würfelschach – und am besten sogar das ganze rauschhafte alte Indien! – genau zu verstehen.

Will nun jemand behaupten, damals hätten intelligente Menschen akzeptiert, nicht nur auf unbestimmte Zeit planlos Züge mit bunten Steinen auszuführen, sondern dabei auch noch ihr Hab und Gut aufs Spiel zu setzen?

Ganz unzutreffend wäre die ironische Spitze, ob denn das Würfeln eine risikolose und grundsolide Art und Weise aussichtsreicher Vermögensbildung gewesen sei? Die Spieler betrachteten nun mal, ob das vernünftig war oder nicht, den durch vereinbarte Regeln begrenzten Zufall als eine Instanz schicksalhafter höherer Gewalt. Und das Würfeln war so beliebt, daß dem Erfinder des neuen Spiels gewiß nie in den Sinn kam, auf diesen Teil des Vergnügens zu verzichten. Ebenso wenig stellte er die Gewohnheit in Frage, um halsbrecherisch hohe Einsätze zu spielen.

Das reizvolle Beiwerk der schmeichelhaft martialischen Spielsteine fügte er hinzu. Wobei die aufeinander abgestimmten Schritte und Sprünge seine Vorliebe und Begabung für die Zahlenkunst oder Mathematik beweisen. Außerdem wird er die Aufregung des Spiels auch selber ausgekostet haben.

Was aber den erwähnten genialen Geistesblitz betrifft: Viel zu überwältigend war der Anblick eines Heeres, das – als leuchtend sich die Sonne erhob – mit blinkenden Waffen in Schlachtordnung bereitstand. Die Mathematik als Steckenpferd, eine gewisse

höfische Gewandtheit und die Spielleidenschaft genügten, um das Tschaturanga zu erfinden.

Das unergründliche Werk

»Ja, Herrgott, was soll ich denn überhaupt erfinden? Das meiste haben ja die anderen schon erfunden. Es wird von Tag zu Tag schwieriger –.«
Hendrik Ibsen »Die Wildente«

»Man hat in der Gangart des Springers etwas höchst eigenartiges, ein Wunder von sinnreicher Erfindung erblickt. Hier sehen wir sie aus Notwendigkeit und nicht aus dem Scharfsinn hervorgehen!«

Johannes Kohtz »Das indische Tschaturanga«

»Der (Mathematiker und Erfinder) Professor Erhard Weigel in Jena schlug 1673 vor, statt der Zahl 10 die Zahl 4 als Grundzahl zu verwenden, und zwar aus dem oben angeführten Grunde: weil die Vierteilung etwas Natürliches und Naheliegendes, die Zehnteilung etwas Künstliches sei.«

Erich Schneider

»Von der Null bis zur Unendlichkeit.«
Mathematische Plaudereien für
Nichtmathematiker.

Der Nachthimmel, an dem Sternbilder wanderten. Die heilige Zahl Vier. Das Quadrat. Horizontalen und Vertikalen. Ein König; Reiter, Streitwagen und Kriegselefanten. Sprünge gerade, diagonal und übereck. Schritte bei den Fußsoldaten. Spielsteine, die sich unterschiedlich bewegten! Vier Teilnehmer. Zwei mal vier Spielsteine für jede Armee. Acht mal acht Felder ... Gedankenverloren zeichnete der Gelehrte die Linien einer Swastika in den feinen Sand. Als er gegangen war, trat vorsichtig eine Gazelle aus dem Wald. Sie sprang zum Fluß. Dabei drückte sie den Stempel eines ihrer zierlichen Läufe in das Feuerzeichen.

Jahrelang hatte er Abende und Nächte beim Spiel verbracht. Er bewunderte das schnelle Auge und die Fingerfertigkeit der geschicktesten Würfelspieler. Der Gastgeber kam und zeigte ihm ein uraltes Spielbrett. Sie rätselten, nach welchen Regeln damit gespielt worden sein mochte. In der Runde neben ihnen waren die Würfel wieder gefallen. Lachend schöpfte der reiche Kaufmann Sahadeva aus einer silbernen Schale Perlen, die nun ihm gehörten. Ein anderer sprang auf und verließ leisen Schrittes den Pavillon.

Der Gelehrte strich mit den Fingerspitzen behutsam über das glatte Holz und die Intarsien des alten Spielbrettes.

Erfindungen fallen ebensowenig vom Himmel wie Meister. Der Möchtegern-erfinder Hjalmar Ekdal lag auf dem Sofa, aß Butterbrote und beklagte sich bitter: »Ja, Herrgott, was soll ich denn überhaupt erfinden? Das meiste haben ja die anderen schon erfunden.« Hunderttausend Jahre früher hätte er sehr bedauert, daß die anderen das einzige, was es zu erfinden gab, schon vor ihm erfunden hatten: den Gebrauch des Feuersteins.

Im Gegensatz dazu wurde der indische Gelehrte von einer Idee stark bedrängt. Sie schien ihm recht unnützlich, weil es bereits mehr als genug Spiele gab. Und hatte vielleicht irgend etwas Anspruch darauf, von ihm erfunden zu werden? Schließlich gab er nach.

Er nahm eine übliche quadratische Spielfläche, einfache farbige Steine und begann zu tüfteln. In vier symmetrisch geordneten Gruppen versteckte er ein Laufwerk geometrischen Denkens. Die Steine würden unterschiedlich springen oder schrittweise gehen können. Schritte und Sprünge verknüpfte er mit den Zahlen des Würfels.

Seine Spielregeln überforderten niemanden. Das Problem, für welchen Stein Anfänger sich entscheiden sollten, gab es

gar nicht. Wer eine Drei gewürfelt hatte, mußte mit dem Reiter ziehen und durfte unter höchstens acht erlaubten Feldern wählen.

Ansonsten würfelten und stritten die Teilnehmer um hohe Einsätze – wie bisher. Das Milieu war ihnen also vertraut. Vom Würfel bei der Hand genommen ließen sie Elefanten, Reiter und Wagen springen, den König schreiten, die Fußsoldaten marschieren usw.

So etablierte sich das neue Spiel.

Die Steine bildeten – abgesehen von ihren Farben – ein symmetrisches Muster. Makellose Symmetrie der Grundstellung war für den Gelehrten zweifellos: eine Frage der Ehre.

Das Schachspiel zeigt in dieser Hinsicht einen interessanten Schönheitsfehler. Eine Narbe sozusagen, die eine Geschichte von Verwerfungen aus »den langen Zeiten, die vor uns gewesen sind« zu erzählen hat. Der König und die Königin – bzw. die Dame – stehen als asymmetrisches Paar in der Mitte. Um die Gesetze der Symmetrie einzuhalten, müßten dort zwei Könige stehen. Oder zwei Damen – wenn das königliche Spiel auf die Könige auch ohne weiteres verzichten könnte.

Sah der Erfinder des Schachspiels sich zu diesem Kompromiß genötigt? Verletzte er lieber ausnahmsweise einmal die strengen Gesetze der Symmetrie, bevor er sein schwieriges Vorhaben ganz aufgab, weil ihm nicht alles perfekt gelingen wollte? Das wäre sehr vernünftig gewesen. Die meisten Schachhistoriker sind jedoch davon überzeugt, daß es einen Erfinder des Schachspiels nie gab.

Deshalb nahm ich ja das Tschaturanga so genau unter die Lupe. Hier war die geometrische Welt noch in Ordnung. Außerdem verscheuchte mir niemand meinen romantischen Helden, den gewandten Höfling, leidenschaftlichen Spieler und begabten Meister der Zahlenkunst. Nicht irgendwer

– konnte er – gewesen sein. Denn ein ausgeklügeltes Laufwerk bewegte die regen Spielsteine. Wobei »ausgeklügeltes« nicht mit »aus müßiger Klügelei entstandenes« gleichgesetzt werden soll. Oder hatte van der Linde die Absicht, den köstlichen Müßiggang eines sinnenden und summenden Gelehrten scharf zu kritisieren?

In seiner Hypothese »Das indische Tschaturanga«, veröffentlicht 1910 im Deutschen Wochensach, erklärte Johannes Kohtz ohne Geheimniskrämerei, daß innerhalb der vorausgesetzten Rahmenbedingungen die Auswahl an sinnvollen Varianten, Kriegselefanten, Reiter und Streitwagen unterschiedlich springen zu lassen, sehr begrenzt war.

Das trifft zu. Wenn nämlich der Erfinder den geraden und den diagonalen Sprung bereits vornotiert hatte – und ihm diese beiden keineswegs genügten – und wenn er deshalb ein drittes Bewegungsmuster dringend brauchte – und er dabei vielleicht auch noch an die äußerst wendigen Reiter dachte: Wieviel geeignete Möglichkeiten boten sich dann an?

So fiel ihm der Rösselsprung gewissermaßen in den Schoß. Woraufhin er sorgfältig überprüfen mußte, ob dieses reizvolle Sprungelement den bisherigen Ansatz des neuen Spiels nicht sprengte. Joachim Petzold stocherte im Nebel: »Rätselhaft erscheint lediglich, wie der merkwürdige Springerzug zustande gekommen ist.«

Wie entsteht etwas Neues? Mußte der Gelehrte erst alle Tiefen der magischen Quadrate bis ins feinste ausgelotet haben, bevor er das betriebsame dritte Schwungrad einbauen konnte? Oder anders gefragt: Studierten steinzeitliche Jäger erst die Anatomie der Säugetiere, Fische und Vögel, bevor sie mit aller Kraft Steine oder Lanzen schleuderten? Und wieviel exaktes Wissen der Astronomie mußten keltische Zauberpriester gesammelt haben, bevor

eine Kultstätte wie Stonehenge entstehen konnte?

Mit diesen Fragen verbinde ich keine Zweifel an der Intelligenz, an den Kenntnissen und Fähigkeiten meines Helden. Selbstverständlich kontrollierte er immer wieder, ob seine Erfindung funktionierte. Er wollte sich keinesfalls vor dem anspruchsvollen Fürsten, der Hofgesellschaft und den Konkurrenten blamieren.

Verschwindend wenig wußte er jedoch von dem unerschöpflichen Potential, das in den zweiunddreißig Spielsteinen auf den vierundsechzig Feldern steckte. Und noch weniger davon, wie sehr sein Tschaturanga in den folgenden Jahrhunderten weiterentwickelt und verändert werden würde.

Zwischenbilanz

Wir wissen nicht, wer das Schachspiel erfunden hat – und der Erfinder des Schachspiels wußte nicht, *daß* er es erfunden hat.

Lernst du mir das?

»Der Blick – des Königs – der Wüste – wird – das Zebra streifen.«

Kein Bild des surrealistischen Malers René Magritte, sondern nur ein Beispiel korrekter deutscher Grammatik.

Dhanamjaya saß allein. Im abendlichen Garten dufteten Blumen und Sträucher. Musik und Gesang – aus den Gemächern der Frauen erklang. Eine Gesellschaft kehrte heim von der Jagd. Rosse wieherten. Später stieg der Mond am Nachthimmel auf. Dhanamjaya betrachtete die Konstellationen der Spielsteine. Seine berühmten Würfel benutzte er nicht. Er würde erst Ruhe finden, wenn er das neue Spiel gemeistert hatte und keinem Gegner mehr unterlag.

Im Unterschied zu Menschen, die mit den üblichen Hilfsmitteln eine weit verbreitete Sprache erlernen, mußten die Tschaturangaspieler ihr spezialisiertes Denken erst während der Partien nach und nach erfinden und allmählich aufbauen. Denn der Gelehrte kann ihnen kaum mehr als die Spielregeln vermittelt haben.

Wie gesagt, die vier Teilnehmer würfelten reihum und setzten ihren Stein – ohne aus dem einzelnen Zug ein Drama zu machen. Die Atmosphäre solcher Runden dürfte lebhaft bis stürmisch gewesen sein. Alles bewegte sich auf den spannenden Moment der Entscheidung zu: Wer würde den Einsatz gewinnen?

Bei aller Unbefangenheit, mit der diese Anfänger ihre Züge ausführten, und trotz des flotten Tempos, das der Würfel diktierte, beobachteten sie aufmerksam. Auch ohne bewußte Anstrengung und ehrgeizige Ziele hätten sie es kaum vermeiden können, Stellungsbilder, die sich oft wiederholten, spontan auswendig zu lernen.

Selbstverständlich konnten sie nach gewisser Zeit zwischen guten und schlechten Zügen unterscheiden. Sie wiederholten katastrophale Fehler nicht endlos, und Erfolgserlebnisse wurden erfreut registriert. Einer würfelte und zog, die anderen verfolgten das Geschehen mit größtem Interesse: »O der ehrenwerte Kanva hat – glücklicherweise – den Vormarsch seines gefährlichsten Fußsoldaten verschlafen!«

Und es gab Talente, die schneller und klarer als die meisten anderen begriffen worauf es bei dem neuen Spiel ankam. Sie hätten am liebsten sämtliche denkbaren Züge auswendig gelernt, wenn das möglich gewesen wäre, und sich auch vom Würfel nicht daran hindern lassen. Die weitere Entwicklung hing nun davon ab, wie reich das Potential war: auf den 64 Feldern – und in den Köpfen.

Diese flüchtig skizzierten Lernschritte und Erfahrungen führten an den entscheidenden

den Wendepunkt. Der Gelehrte hatte einst Schritte und Sprünge mit dem Würfeln eng verknüpft. Dagegen war nichts einzuwenden gewesen. Oder hätten die Beteiligten – ohne strategisches und taktisches Wissen in ihren Köpfen – die Vormundschaft des Würfels lauthals beklagen und mehr Gedankenfreiheit fordern sollen?

Die Lage veränderte sich jedoch grundlegend, als geübte Spieler eines Tages fähig waren, die Positionen der markierten Steine rasch zu überblicken und plötzlich immer wieder gute Züge erspähten: bevor sie gewürfelt hatten!

Jene widersprüchliche Situation war entstanden, die van der Linde zweitausend Jahre später für eine »psychologische Unmöglichkeit« hielt.

Er kommt mir vor wie ein ängstlicher junger Vater, dem niemand erklärt hat, daß Pickel und andere vorübergehende Unstimmigkeiten seine heranwachsenden Sprößlinge nicht daran hindern werden, sich innerhalb weniger Jahre ganz prächtig zu entwickeln. Das Tschaturanga als die Pubertät des unreifen Schachspiels! Wäre dem unduldsamen van der Linde diese exzentrische Interpretation zuzumuten gewesen? Seine Empörung hätte wohl eher keine Grenzen gekannt! Aber durfte von einem aufgeweckten Zeitgenossen Charles Darwins nicht erwartet werden, daß er auch derartig starken Tobak unerschütterlich verkräftete? Allerdings schlitterten die Tschaturangaspieler ja wirklich in eine psychologisch unmögliche Situation. Van der Linde irrte sich trotzdem sehr, als er urteilte: »Die Verbindung der Würfel mit dem Schachspiel ist ein Dualismus, der nicht ursprünglich, sondern nur aus müßiger Klügelei entstanden sein kann.«

Der von ihm allzusehr betonte Gegensatz zwischen dem Würfel und dem Kombinieren gehörte nur scheinbar zur Erfindung des Gelehrten. Der indische Meister der Zahlenkunst war kein Dummkopf. Sein Spiel

enthielt nichts, das vom Würfel hätte beeinträchtigt oder gar zerstört werden können. Die Neulinge setzten zwar – dem Würfel folgend! – ihren Stein, aber sie kombinierten nicht und sie entwickelten auch keine strategischen Pläne.

Das spätere Entwicklungsmuster war fein und kompliziert gewebt. Weil intelligente Menschen beim Tschaturanga – einem für diesen Zweck ideal geeigneten Gegenstand – ihre Lernfähigkeit bewiesen, stellten sie unabsichtlich eine der Spielregeln auf den Kopf. Denn sobald jemand in der Lage war, vorteilhafte Züge zu sehen, bevor er gewürfelt hatte, mußte ihm mit enttäuschender Klarheit bewußt werden, daß es zwischen dem erwünschten Zug und der Zahl, die er würfelte, oft keine Übereinstimmung gab. Der Pechvogel bewegte dann einen anderen Stein. Glücklicherweise konnte er damit nicht. Wer sollte, gegen sein besseres Wissen und obwohl um hohe Einsätze gespielt wurde, bereitwillig die Vorentscheidungen des Würfels weiterhin akzeptieren?

Trotzdem blieb das Ärgernis zunächst ohne Folgen. Die Spielregeln galten für alle, insofern gab es keine Ungerechtigkeit. Gewiß, einzelne Teilnehmer stutzten hin und wieder mal, und sie werden den hinderlichen Widerspruch empfunden haben. Sie maßten sich aber deshalb nicht gleich an, am Tschaturanga der anderen herumzumäkeln oder gar das beliebte Würfeln grundsätzlich in Frage zu stellen. Und andernfalls hätte wohl nur der nächstbeste Spötter sie gefragt, warum sie ihre vorausschauende Gedankenakrobatik nicht einfach unterließen? Sie konnten sich an die Spielregeln halten – wie andere auch.

Doch dafür war es bereits zu spät. Der Widerspruch beruhte ja darauf, daß begabte und eigenwillige Spieler ihre Lektionen besonders eifrig und erfolgreich gelernt hatten. Sie kamen nun mit dem leuchtenden Schatzkästlein des Wissens im Kopfe

und hatten nicht vor, ihr Verhalten zu ändern. Sie lernten vielmehr begeistert weiter. Obwohl sie dafür bestraft wurden. Denn einerseits sahen sie immer öfter Züge voraus, aber andererseits enttäuschte der Würfel sie nur um so mehr.

Beschwerten sie sich, bekamen sie wiederum zu hören, daß sie an ihrem Dilemma selbst schuld seien: Wer zwang sie denn zu dem unsinnigen Kunststück, Entscheidungen zu treffen, bevor sie gewürfelt hatten?

Die Spannung eskalierte. Mit geschicktem Manövrieren und guten Zügen konnte die Partie entschieden und der wertvolle Einsatz gewonnen werden. O wenn man doch die dämonische Eigenschaft besessen hätte, kontrolliert Würfeln zu können!

Je bewußter diese kommenden Meister das komplizierte Maßwerk der beweglichen Stellungen erschlossen, desto schwieriger wurde ihr Verhältnis zum Würfel. In ihrer Verlegenheit gerieten sie auf einen skurrilen Irrweg.

Kontrolliert Würfeln?

»... ich aber, Wagenlenker, besitze die ganze Zahlenwissenschaft. Du siehst dort den Wibhita; mit einem Blick erkenne ich im Fahren, daß die Früchte des Baumes gerade hundert und eine sind.«

Indische Sagen »König Nak«

»Der Spieler nahm die Würfel in die Hand, rollte sie durcheinander und warf sie in die Luft. Sah er, daß sie ungünstig fallen würden, so hatte er das Recht, sie wieder aufzufangen, solange sie noch in der Luft schwebten und den Wurf zu wiederholen.«

Joachim Petzold »Das königliche Spiel«

Bei Fußballweltmeisterschaften zum Beispiel und beim Lawn-Tennisturnier in Wimbledon wird vor dem Match eine Münze geworfen. Zauberpriester der Vor-

zeit warfen ihre Hölzer, Körner, Knöchelchen usw. Sie hüteten sich, die allgewaltige Gottheit dabei zu beschummeln. Und in Berlin-Gesundbrunnen wirft die Hellseherin Madame Azira ihre zweckdienlichen Muscheln. Auch sie ist zweifellos die Ehrlichkeit in Person.

Das indische Märchen »Der betrogene Hauspriester« erzählt unter anderem vom Würfelspiel als einer Technik der Weissagung. Ein König spielte regelmäßig mit seinem Hauspriester um Geld. Dabei wurden »die goldenen Würfel auf das silberne Tablett« geworfen, und der König sang sein Spiellied: »Alle Flüsse gehn in Krümmen, und aus Holz ist jeder Wald. Findet sich nur ein Verführer, sündigen alle Weiber bald.«

Das Orakel der goldenen Würfel bestand darin, daß der König stets gewann, solange der Inhalt seines Spielliedes der Lebenswirklichkeit entsprach. Dagegen kämpfte der Hauspriester vergeblich an, und einen großen Teil seines Vermögens hatte er bereits verloren.

Deshalb faßte er den Plan, das Spiellied des Königs auf raffinierte Weise zu widerlegen. Er kaufte einer Mutter ihre neugeborene Tochter ab. Das Kind wuchs zur jungen Frau heran, deren Treue er argwöhnisch überwachen ließ. Als nun beide Männer erneut würfelten, sang der König wie gewohnt sein Spiellied – und verlor. Er runzelte die Stirn und wunderte sich sehr. Bald schwante ihm jedoch, was dahintersteckte. Sogleich beauftragte er einen Spitzbuben, die treue Frau zu verführen.

Dies geschah und siehe da: die wahrsagenden Würfel überschütteten den hinterlistigen König wieder mit Gewinnzahlen.

Das Märchen mag schwer im Magen liegen. Aber der Hinweis auf das Werfen oder Würfeln als einer Technik des Orakelns sollte vielleicht doch beachtet werden.

Im 1. Kapitel seines Buches behauptet Joachim Petzold vom Tschaturanga: »Vor

dem Wurf mußte der Spieler wissen, was und wie er ziehen möchte, denn er konnte ja durch seine Geschicklichkeit jeden Zug aufs Brett zaubern.«

Höchst erstaunlich! Ganz so kann es wirklich nicht gewesen sein! In seinem Eifer, aus dem vermeintlichen Glücksspiel immerhin ein Geschicklichkeitsspiel zu machen – und damit indirekt die Familienehre des edlen Schachspiels zu verteidigen, sah der hilfsbereite Autor den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Seine Darstellung wäre selbst dann unsinnig, wenn ihr inhaltlich in keinem Punkte widersprochen würde. Übrigens bröckelt die Logik verdächtig: Warum mußte ein Spieler, der angeblich durch seine Geschicklichkeit jeden Zug aufs Brett zaubern konnte, vor dem Wurf wissen, was und wie er ziehen möchte? Weil er ein Ziel brauchte, um seine Treffsicherheit demonstrieren zu können?

Ich will aber den Autor beim Wort nehmen: Der Spieler wußte also vor dem Wurf, was und wie er ziehen möchte. Und durch seine Geschicklichkeit konnte er jeden Zug aufs Brett zaubern. Das heißt: Wer mit dem Elefanten ein bestimmtes Feld besetzen wollte und deshalb eine Vier brauchte, der würfelte wunschgemäß eine Vier – und führte seinen Zug aus.

Du lieber Himmel! Joachim Petzold hätte merken müssen, daß es – wenn seine Darstellung richtig war – überhaupt keinen Unterschied machte, ob die Spieler würfelten oder nicht. Es blieb ja stets bei dem vorher ausgewählten Stein und Zug! Warum würfelten jene Männer denn überhaupt, wenn sie kontrolliert Würfeln konnten? Nur, um einander ihre erstaunliche Geschicklichkeit immer wieder vorzuführen?

Aus buddhistischer Sicht mögen sie, wegen ihrer Spielleidenschaft, verlorene Seelen gewesen sein. Nichts weist darauf hin, daß sie einfältige Schildbürger waren.

Wo – im magischen Spielkreis – seit Jahrhunderten beim Würfeln Vermögen gewonnen oder verloren wurden, gab es zweifellos einzelne Spieler, die unglaublich geschickt mit den Würfeln hantieren konnten. Fingerfertigkeit und Schnelligkeit des Auges zahlten sich aus. Und manch einer betrog blitzschnell – wie heutzutage die Hütchenspieler.

Beim Tschaturanga nützten geschickte Hände wenig. Die Spieler erwarteten gespannt, welche Vorentscheidung der Würfel traf. Dabei konnte es Anfängern, die nichts planten, ziemlich egal sein, welchen Stein sie bewegten. Vielleicht hatte trotzdem jemand eine besondere Vorliebe für den originellen Sprung des Pferdes. Aber während aufregender Partien um wertvolle Einsätze hätten die Spieler nicht gewußt, warum sie erpicht darauf sein sollten, bestimmte Zahlen zu würfeln.

Diese Zeit paradiesischer Unbefangenheit – hinsichtlich der Zahlen des Würfels – ging zu Ende als gescheite Köpfe damit begannen, Züge auszuwählen, ohne die Vorentscheidung des Würfels erst abzuwarten.

Damit wurde, wie gesagt, eine der Spielregeln gekippt. Offenbar hatte der Gelehrte, als er seine Erfindung konzipierte, die dynamische Lernfähigkeit der Akteure nicht berücksichtigt. Jetzt wollten einzelne Teilnehmer unbedingt und wohlbegründet mit einem bestimmten Stein ziehen. Dafür mußten sie allerdings erst die kompatible Zahl würfeln. Denn noch galt ja die alte Spielregel. In dieser veränderten Situation wünschte sich zweifellos mancher, kontrolliert Würfeln zu können.

Und Joachim Petzold behauptet, »der Spieler« habe das gekonnt. Ich fürchte, der ritterliche Kämpfer für die Tugendhaftigkeit und Ehrbarkeit des königlichen Spiels ging über wichtige Details zu leichtfertig hinweg.

Er sah, wie van der Linde, den unvereinbaren Gegensatz zwischen dem Würfel und

dem Kombinieren. Da nun das Tschaturanga kein haltloses Glücksspiel gewesen sein sollte (was es tatsächlich auch nicht war), sondern wenigstens ein Geschicklichkeitsspiel, mußte dem Spieler halt zugetraut werden, jeden Zug aufs Brett zaubern zu können.

Diese Patentlösung befreite den Autor davon, über das Problem weiter nachdenken zu müssen. Zur Strafe blieb ihm der richtige Weg durch das Labyrinth verborgen. Er verstand nicht mit der nötigen Klarheit, was für ein Spiel der Gelehrte erfunden hatte und warum es sich später veränderte.

Wie hätte auch jemand, dem am Herzen lag, das zwiespältige Tschaturanga mit dem reifen Schachspiel zu versöhnen, einer äußerst abenteuerlichen und chaotischen Arbeitshypothese vertrauen können: Spieler, die in eine psychologisch unmögliche Lage hineinschlitterten, weil sie sich vorzeitig für Züge entschieden, obwohl sie doch wußten – daß sie noch würfeln mußten. Die außerdem weiter um hohe Einsätze spielten und sich aufregten, wenn ihnen die Würfe immer wieder mißlingen (weil es an der märchenhaften Geschicklichkeit leider doch haperte).

Das Tschaturanga überstand diese merkwürdige Entwicklungsphase nicht nur unbeschadet, ihm wurden sogar ungeahnte Perspektiven eröffnet.

Der Würfel mußte gehen

»... und wie mancherlei Spiel da gespielt werden, ist nicht zu begreifen: Landsknecht, Tricktrack, Pikett, Reversi, L'Hombre, Schach, Trou Madame, Berlan, summa summarum was man nur erdenken mag von Spielen.«

Liselotte von der Pfalz als Herzogin von Orleans
am 06.12.1682 in einem Brief aus Versailles
an ihre Schwägerin, die Kurfürstin Wilhelmine
Ernestine von der Pfalz.

»Sie spielte alle Abend Damenziehen, Schachzettel oder Schaf und Wolf mit ihm; so oft er einen ungeschickten Zug getan, schnitt er die raresten Gesichter, keines dem anderen gleich, nein, immer eines ärger als das andere ...«

Eduard Mörike »Historie von der schönen Lau«

»Auf einem kleinen Tisch sah man ein Schachspiel stehen, und die Figuren standen noch so da, als wäre die Partie plötzlich unterbrochen worden.«

Georges Simenon

»Maigret und die braven Leute«

Irren ist menschlich. Nicht nur verschwenderisch prunkende Fürsten des barocken Zeitalters versuchten, ihre bankrotten Staatshaushalte zu sanieren, indem sie Alchimisten und Astrologen beschäftigten. Unter August dem Starken gelang in Sachsen dem Alchimisten Johann Friedrich Böttger mit der Nacherfindung des Porzellans sogar ein großer Wurf.

Beim Tschaturanga überschritten intelligente Spieler die vorgegebenen Grenzen und dadurch veränderte sich die Funktion des Würfels. Damit begann nicht nur ein neuer Weg, sondern auch ein amüsanter Irrweg. Zum erwünschten Zug immer geschickt die passende Zahl zu würfeln, diese Fähigkeit wäre jetzt sehr willkommen gewesen. Ebenso hätten Alchimisten und Schwarzkünstler dem Teufel gerne ihre Seele dafür verkauft, Feldsteine, Rabenflügel und Pferdeäpfel in reines Gold verwandeln zu können.

Astrologen lasen jedoch nur dunkel im Silber der Gestirne. Und in des Teufels Künste eingeweihte Goldmacher verzehrten ihrerseits goldene Dukaten und Dublonen aus königlichen Schatullen, um dann im Morgengrauen über die Landesgrenze zu entweichen, wenn sie nicht vorher als Schelme entlarvt und gehängt wurden.

Ebensowenig konnten die indischen Brettspieler – bei all ihrer Geschicklichkeit – kontrolliert würfeln. Deshalb wiederholte

sich eine typische Situation: Der Spieler sah einen starken Zug, und er mußte nun würfeln.

Erhellend wird die seltsame Lage durch folgende Einsicht: »Niemand konnte seine Würfe zuverlässig kontrollieren, gleichwohl versuchten die Betroffenen, ihr Dilemma so zu lösen.« Was blieb ihnen denn anderes übrig, wenn sie weiter Tschaturanga spielen wollten? Van der Lindes »psychologische Unmöglichkeit« bereitete ihnen tagtäglich Kopfzerbrechen. Müßig ausgeklügelt hatten sie den sperrigen Widerspruch freilich nicht.

Es gab also wahrscheinlich zwei Gruppen Spieler. Die Mehrheit nahm weiter die Zahlen so, wie sie fielen und lag nicht im Streit mit dem Würfel. Dagegen waren die unbotmäßigen Teilnehmer darauf angewiesen, von vier Zahlen die richtige zu würfeln. Schlimmstenfalls mußten sie ihre Fingerfertigkeit fleißig trainieren, um die Trefferquote möglichst zu erhöhen! Nur soviel von der fabelhaften Geschicklichkeit, die Joachim Petzold ihnen zusprach, kann ich bestätigen. Übrigens hätte zu diesem Zeitpunkt niemand für denkbar gehalten, daß auf den Würfel ganz verzichtet werden könnte.

Und beim Status quo einer mäßigen Reibung und gelegentlichem Ärger blieb es nicht. Denn die Entdeckung der Wunderwelt eines von den Vorentscheidungen des Würfels befreiten Figurenspiels, bei dem jeder Stein als Kandidat für den nächsten Zug in Betracht kam, hatte ja erst begonnen.

Das heißt, einerseits lernten die vorpreschenden Außenseiter unablässig weiter. Andererseits bemühten sie sich vergeblich, Meister in der Kunst des Würfelns zu werden.

Artistisches Hantieren mit dem widerstrebenden Würfel war ein aussichtsloses Unterfangen. Den fortschrittlichen Spielern wurde allmählich bewußt, daß sie ihr

Dilemma anders lösen mußten. Wer gedankenlos würfelte und sich dann mit einem der wenigen möglichen Züge des freigegebenen Steins begnügte, blieb von dieser merkwürdigen Problematik unbehelligt.

Aber einer der künftigen Reformer regte sich maßlos auf, als eine verlorene Partie ihn teuer zu stehen kam. Verzweifelt und wütend demonstrierte er, wie leicht er gewonnen hätte, wenn ihm jeder Wurf geglückt wäre!

Daraufhin warf der Sieger den Würfel hoch in die Luft und fragte lachend: »Habt ihr denn wirklich vor, wie ich hörte, bald ohne Würfel zu spielen?«

Hierüber dachten Gleichgesinnte seit längerem intensiv nach. Ihnen schwebte ein verändertes Tschaturanga vor. Sie konnten sowieso nicht einfach zurück in den Zustand einer gewissen leichtfertigen Naivität. Oder sollten sie sich wieder abgewöhnen, während des ganzen Spiels aufmerksam hinzuschauen, viele Schritte und Sprünge zu sehen und schnell durchzurechnen? Dann wäre es ja am besten, mit geschlossenen Augen zu spielen! Was hatten sie eigentlich mit dem Würfel zu schaffen? Genaugenommen war es schrecklich dumm: Warum ließen sie sich von ihm diktieren, welchen Stein sie setzen mußten? Den weit größeren Teil der Möglichkeiten schlossen sie damit aus.

Doch längst nicht alle waren von der neuen Richtung angetan. Viele hielten es für reine Zeitverschwendung, das Wegegewirr der Steine immer wieder eindringlich zu studieren und sogar auswendig zu lernen. Bestand denn der Reiz dieses Spiels nicht gerade darin, bei jedem Zug unbekannte Konstellationen vorzufinden, deren Varianten unzählig waren?

Höchst witzig, wenn wieder einmal einer der bewußten klugen Herren die richtige Zahl vermasselt hatte! Welcher Zorn! Welche Verdrossenheit! Nein, das mußte

nicht sein! Nur einer konnte gewinnen – und die nächste Runde sollte beginnen!

Die Teilnehmer nahmen Platz. General Parantapa kommentierte das viele Gerede über die baldige Verbannung des Würfels mit sarkastischen Seitenhieben. Dann blickte er seinem Nachbarn feixend ins Gesicht und kündigte an: »So schwer ist das nicht. Ich werde jetzt eine Vier würfeln!«

Er hob elegant – den Arm und die Hand – und würfelte dir – potztausend! – die Vier! Dämonisches Gelächter! Ohne lange Umstände eröffnete er die Partie mit dem Elefanten. Der nächste Spieler sagte nichts voraus. Er würfelte eine Zwei. Nach kurzem Zögern setzte er den Wagen. Und flott ging es weiter.

Was daran war falsch?

»Alles!« riefen donnernd die Reformer. Durch langjährige Erfahrungen und mit ihrem wachsendem Verständnis für das freie Figurenspiel hatte ihre Mentalität sich verändert. Sie waren sich ihrer Sache nun sicher. Und einflußreiche Würdenträger und Höflinge bestärkten sie darin. Der erste Ratgeber des Fürsten hatte bereits die besten Spieler in seinen Palast gebeten, damit sie ihre Kunst, bei der sie den Würfel nicht mehr brauchten, zeigten und erklärten.

Die neuen Meister wollten nicht länger hinnehmen, daß ein unkontrollierbarer Moment ihr Wissen und Können beständig hintertrieb. Nur wer zu dumm oder zu unentschlossen war, sich mit den unterschiedlichen Schritten und Sprüngen der farbigen Steine aufmerksam und geduldig zu befassen, pochte darauf, daß weiterhin der Würfel rollte.

Auch die alberne Zumutung, den Zufall durch Fingerfertigkeit zu überlisten, hatten sie schon viel zu lange ertragen. Schluß damit! Kein häusliches Würfeltraining mehr! Stolz wiesen sie jeden Kompromiß zurück: Der Würfel mußte gehen!

Entwicklungsschritte

»Dieses vielversprechende Heer, die letzte Hoffnung des Kaisers (Ferdinand II.), war nichts als ein Blendwerk, sobald der Zauber sich löste, der es ins Dasein rief; durch Wallenstein ward es, ohne ihn verschwand es, wie eine magische Schöpfung, in sein voriges Nichts dahin.«

Friedrich von Schiller

»Geschichte des 30jährigen Kriegs«

Kuriosum: Bei den Umlauten stand ursprünglich das E gleichberechtigt rechts neben dem A, O oder U. Dann kletterte es auf den Stammbuchstaben und wurde immer winziger. Schließlich blieben als Relikt von ihm nur noch zwei Strichlein – heute Punkte. Dies könnte – scherzhaft – so formuliert werden: »Ein Organ wechselte seinen Standort. Dabei veränderte es seine Form bis zur Unkenntlichkeit. Seine Funktion blieb jedoch vollständig erhalten.«

Das ist kein Zitat aus einem der Notizbücher

Charles Darwins!

Die Reformer hatten ihre bahnbrechende Forderung durchgesetzt und das Nebelgewölk der Würfelei beseitigt. Auf das befreite Figurenspiel allein richtete sich jetzt die Aufmerksamkeit. Die neue Lage brachte aber bald auch Konflikte hervor, die es vorher nicht gegeben hatte. So haderten die verbündeten Spieler seit kurzem oft untereinander.

Wenn um hohe Einsätze gespielt wird und alle wissen, daß es auf jeden Zug ankommt, steigt die Reizbarkeit. Die Spieler sahen genau hin, und die Launenhaftigkeit des Würfels bot keine Ausreden mehr. Hatte der Verbündete offensichtlich eine gute Gelegenheit versäumt, entscheidenden Vorteil zu erringen, bekam er allerlei zu hören: »Du konntest doch vorhin den Wagen ganz leicht gewinnen. Hast du das denn nicht gesehen? Was ist los mit dir? Spielst du immer so schlecht?« Und es nervte, einen Partner zu haben, der die einfachsten Fallstricke übersah. Da konnte man sein Geld ja gleich dem armen Brahmanen

schenken, der am Rande des Dschungels jämmerlich dahinlebte!

Jedoch selbst dann, wenn jeder Teilnehmer klug und umsichtig zog, ließ sich manches nur schwer in Übereinstimmung bringen. Der temperamentvolle Gamanitschanda zum Beispiel manövrierte gut mit dem Elefanten. Er sah auch bei überraschenden Attacken der Pferde immer die entscheidenden Schwächen. Dagegen fehlte ihm jedes Verständnis für strategische Vorteile, die sein Verbündeter mit unscheinbaren Schritten der Fußsoldaten erreichen wollte. Es gab außerdem die grundsätzliche Frage, wie es einem Spieler gelingen sollte, richtig zu reagieren, wenn dessen Partner – genial beflügelt – urplötzlich einen völlig unerwarteten und rätselhaften Zug präsentierte?

Das neue Ärgernis beruhte nicht etwa darauf, daß einzelne schlechte Verlierer waren. Sondern ein ebenso fundamentaler Konflikt, wie ihn einst das Würfeln verursacht hatte, zeichnete sich nach der Reform immer deutlicher ab.

Infolge des spontanen Lernens begabter Anfänger hatte zuerst die Bedeutung des Würfels sich verändert. Und nachdem der Störenfried endlich vertrieben worden war, führte diese energische Maßnahme zu weiteren unvorhergesehenen Konsequenzen, nach dem Prinzip der fallenden Karte in einem Kartenhaus.

Jede Partie begann bekanntlich mit vier Teilnehmern, von denen jeweils zwei miteinander verbündet waren. Diese Spielregel des Gelehrten erwies sich mehr und mehr als problematisch – allerdings erst, seitdem nicht mehr gewürfelt wurde.

Wer sich den Konfliktstoff in Form eines beunruhigenden Alptraums vergegenwärtigen möchte, stelle sich vor, legendäre Schachgrößen hätten zu ihren kämpferischen Turnierpartien immer paarweise antreten müssen. Also Weltmeister Steinitz

gemeinsam mit Blackburn gegen Lasker und Zukertort; Morphy und Bird gegen Anderssen und Löwenthal; Tartakower und Nimzowitsch gegen Capablanca und Rubinstein usw. Vielleicht wäre es mancher Leserin und manchem Leser dann doch lieber, im Traum beim Schach zu würfeln.

Die geplagten indischen Reformer hatten die häufigen Mißverständnisse und Streitereien der Verbündeten lange mit angesehen, selbst ertragen müssen und sich ihre Gedanken hierüber gemacht. Sie fanden schließlich eine erstaunlich naheliegende Lösung.

Worum ging es denn eigentlich? Weil einst der Gelehrte sich von der Kriegskunst und der heiligen Zahl Vier inspirieren ließ, begann jede Partie mit vier Teilnehmern. Also aufgrund einer theoretischen mathematischen Idee – und logischerweise nicht als Ergebnis einer Praxis, die erst folgte.

Alle für das Tschaturanga charakteristischen Zahlen passen übrigens in die simpel erscheinende Verdoppelungskette $1 - 2 - 4 - 8 - 16 - 32 - 64$. Und als Fortsetzung gibt es die Legende von den verdoppelten Weizenkörnern pro Feld des Schachbretts. Ein übermütiger Meister der Zahlenkunst riskierte offensichtlich lieber seinen Kopf, als den gefährlich unberechenbaren Fürsten etwas mehr zu respektieren. Dieser algebraische Vorwitz wird gerne prahlerisch mit dem Schachspiel verknüpft: O! was für eine unfaßbar lange Zahl – und astronomisch hohe Summe an Möglichkeiten!

Beim Tschaturanga mußten sich bekanntlich zunächst zwei der Teilnehmer nacheinander geschlagen geben. Die Entscheidung um den endgültigen Sieg – und den Löwenanteil des Einsatzes – wurde als Zweikampf ausgefochten. Der Gelehrte hatte also ein Spiel für vier, für drei und für zwei Teilnehmer erfunden. Das Endspiel zu zweit bot tausend andere Spannungsmomente, aber die ärgerlichen Mißverständnisse bei der Kommunikation mit dem Verbündeten blie-

ben den beiden letzten Spielern selbstverständlich erspart.

Als die Meister über die jüngsten Zwistigkeiten nachdachten, erschienen ihnen diese gewohnten Tatsachen in einem neuen Licht. Sie hätten sich nun damit begnügen können, einfach die Spielregeln so zu ändern, daß es keine Verbündeten mehr gab, sondern jeder Teilnehmer seine Partie als Einzelkämpfer bestritt.

In ihren nachdenklichen Köpfen entwarfen sie jedoch ein kühnes und weitreichendes Projekt. Die Endspiele gehörten zu ihren aufregendsten und wichtigsten Erfahrungen. Und das nicht nur deshalb, weil sich hierbei herausstellte, wer die Partie gewann. Die Meister fragten sich, ob es sinnvoll sein könnte, die Bedingungen des Endspiels auf die ganze Partie zu übertragen: Nicht vier, sondern zwei Teilnehmer von Beginn an! (Die drängenden hellen Wogen der unmittelbaren Erfahrung schlifften unablässig an felsigen Heiligtümern.)

Das mochte ein großartiger Gedanke sein, wenn das Tschaturanga diese weitere Operation auch noch überlebte und nicht zusammenbrach – wie ein allzusehr in Bewegung geratenes Kartenhaus.

Natürlich! – Ein Duell! – Ohne Verbündete! – Warum waren sie nicht schon viel früher auf diese einfache Idee gekommen?

Gegen Ende des 18. Jahrhunderts wurden motorisierte Fahrzeuge konstruiert, die, unabhängig von Schienen, stark und schnell übers Land dahineilen sollten. Solche mobile Hochdruckdampfmaschine – angetrieben von rotglühenden Kohlen – beförderte hauptsächlich ihren eigenen enormen Vorrat an Brennstoff. Dabei verbrauchte sie denselben nach und nach, bis dieses monströse Vehikel plötzlich ausbrach, unnachgiebig auf ein rechtschaffenes Häuschen losfuhr – und es in Trümmer legte.

Wer so ein Monstrum mit einem schicken bordeauxroten VW »Käfer« des Jahrgangs

1960 vergleicht, in dem Verliebte unbeschwert durch den Taunus reisten, wird es – ganz im Gegensatz zu Herrn van der Linde – für ziemlich normal halten, daß vor rund zweitausend Jahren aus einem Würfel- und ansatzweise Denkspiel für vier Teilnehmer – ein Zweikampf werden konnte, nachdem der Würfel bereits des Feldes verwiesen worden war.

Die Reifeprüfung

»Zwölf Tage brachte ich in Rudolstadt mit Essen, Trinken und Schachspielen oder Blindkuhspielen (!) zu. Ich wollte ganz feiern, und diese Erholung hat mir wohlgetan, obgleich sie mir gegen das Ende unerträglich wurde. Lange kann ich den Müßiggang nicht ertragen, solchen besonders, wo der Geist nicht einmal durch geistigen Umgang gepflegt wird.«

Friedrich von Schiller am 1. November 1790
in einem Brief an seinen Freund
Christian Gottfried Körner.

»Wollte ich ausgehen, so hatte ich seinen Arm; wollte ich Schach spielen, so spielte er; wollte ich mir vorlesen lassen, so las er; wollte ich Musik, so sang er zur Gitarre; ... solch einen Cicisbeo finde ich nie wieder.«

Johanna Schopenhauer zu Neujahr 1807
in einem Brief an ihren Sohn Arthur.

»Unter den wütendsten Allegros und Fortissimos festlich aufgeregter Quartette von Rubinstein und anderen ungezügelten neueren Komponisten, gegen welche Beethoven die blanke Schlafmütze ist, findet die Konversation statt, und unter dem angelegentlichsten Durcheinander lauter Rede und Widerrede spielt die Herzogin mit mir Armen noch obendrein ein paar Partien Schach. Da ist's denn freilich vorgekommen, daß ich eine Zeitlang ohne König spielte, weil meine erlauchte Feindin, die ihn für einen Läufer gehalten, mir Allerhöchstdenselben weggeschlagen hatte.«

Wilhelm von Kugelgen am 28. Oktober 1859
in einem Brief an seinen Bruder Gerhard.

Während beim Bau von Tempeln Bildhauer erzählende Basreliefs und endlose ornamentale Schmuckbänder – Ranken, Blätter, Blüten und Früchte – in Sandstein meißelten, Brahmanen den heiligen Veda studierten und buddhistische Lehrmeister ins ferne China wanderten, übten die Verfechter des freien Figurenspiels still besessen ihre spezielle Kunstfertigkeit

Jeder der beiden Teilnehmer übernahm zusätzlich die 8 Steine des ehemaligen Verbündeten. Das war keine übermäßige Belastung, denn auf das Brett geblickt und mehr oder weniger mitgerechnet, wenn ein anderer zog, hatten die indischen Strategen ja immer. So wie jeder moderne Schachspieler sich bemüht, in seine hoffnungsvollen Absichten alle starken Erwidernungen des Gegners mit einzubeziehen und trotzdem im entscheidenden Moment die Nase vorn zu haben.

Meistens kannten sie einander und manch einer brannte darauf, neue Schlingen und Fallen schleunigst auszuprobieren. Dem enttäuschten Verlierer blieb nur übrig, seinen Einsatz abzuschreiben und mit sich selber zu hadern: Den Würfel und den Verbündeten, die an allem schuld gewesen sein konnten, gab es ja beim Tschaturanga nicht mehr.

Gute Spieler wünschten auch keine Rückkehr zu den alten Regeln. Sie wollten weiterhin allein, ohne stillschweigende Rücksichtnahme, über jeden Zug entscheiden. Und der Gewinn eines kleinen Vermögens an Geld, Silber und Gold oder an Perlen und Edelsteinen, im Pavillon des reichen Handelsherrn Patanjali, bedeutete ungleich mehr als wortreiche Bewunderung und schmeichelhaftes Lob.

Nie wieder würde so ein Triumph durch die unbegreifliche Begriffsstutzigkeit eines Verbündeten zerstört werden! Standen denn etwa auf den Streitwagen berühmter Krieger zwei Wagenlenker und diskutierten während des Schlachtgetümmels lange kontrovers darüber, ob und wann – das

rasende Gespann – gezügelt werden müsse? Exzentriker unter den Meistern neigten allerdings dazu, den Gewinn des Einsatzes etwas zu vernachlässigen. Spötter meinten, es werde mit ihnen noch so weit kommen, daß sie höchst konzentriert und angestrengt – um gar nichts spielten!

Die Anzahl der Teilnehmer war auf zwei reduziert worden. Dem folgte eine unproblematische technische Anpassung: Zwei Farben genügten jetzt, um die beiden Heere unterscheiden zu können. Und die nunmehr zwei Farben tendierten dazu, sich in das kräftig gegensätzliche Helldunkel oder Schwarzweiß umzuwandeln.

Übrigens wäre das zukünftige Schachbrettmuster der 64 Felder wohl des Guten zuviel gewesen, solange vier Gruppen markierter Steine auch noch durch vier unterschiedliche Farben gekennzeichnet waren.

Spätestens als dann jeder Spieler seine insgesamt sechzehn gleichfarbigen Steine auf dem Brett liegen sah, bereitete dies den nächsten epochalen Reformschritt vor: Warum wurden denn Streitkräfte, die seit kurzem gewissermaßen einheitlich uniformiert erschienen und deren Manöver und Attacken nun ein Spieler lenkte, noch immer in zwei Gruppen geteilt und räumlich getrennt? Wieder fiel eine Karte des alten Kartenhauses: Die Steine wurden jetzt umgruppiert.

Das Ergebnis eines recht einfachen Verfahrens, welches leicht auf einem Schachbrett zu demonstrieren ist, jedoch schwer mit Worten zu schildern, war die wesentlich veränderte und im großen und ganzen bis heute übliche Aufstellung auf den Grundlinien. Wobei die gewohnte Reihenfolge der Offiziere bestehen blieb: König, Elefant, Pferd, Wagen und davor die Infanterie. Die Symmetrie diente nicht nur der geometrischen Logik und Schönheit, sondern ebenso der Gerechtigkeit: Es durfte ja keine Partei benachteiligt werden.

Im Zentrum – sie wurden nicht etwa am luftigen äußersten Rande der Flügel postiert! – standen zwei Könige nebeneinander. Über diesen heiklen Punkt wird noch ernstlich zu reden sein!

Die neue Grundstellung entsprach dem Aufmarsch einer realen großen Armee mehr als die ursprüngliche Komposition des Erfinders. Das mag als Indiz dafür gelten, daß er entweder kein »Naturalist« gewesen ist oder sich an einem anderen Vorbild orientierte. Jedenfalls wäre es unsinnig zu behaupten, vom »Zeitgeist« ausgelöste übermäßige Kriegsbegeisterung habe ihn dazu gebracht, an seinem Zahlenwerk und an den unterschiedlichen Sprüngen und Schritten der Steine beharrlich zu feilen.

Übrigens paßten sich auch die Spieler den veränderten Rahmenbedingungen geringfügig an. Sie rutschten nämlich von den Eckplätzen, wo sie gesessen hatten als es noch vier Teilnehmer gab, in die Mitte.

Scheitern würde jeder Versuch, aus der gradlinigen neuen Grundstellung noch »*der Swastika zierlich gelockte Ranke*« herauszulesen. Die zitierte und damals unbedenkliche Formulierung stammt von Edwin Arnold, einem englischen Autor des 19. Jahrhunderts und »Ritter des Sterns von Indien«.

Anfangs dominierte die heilige Zahl Vier. Den Aufbau des altindischen Heeres, das aus vier Einheiten bestand, übernahm der Meister der Zahlenwissenschaft wahrscheinlich als abstraktes mathematisches Thema. Die verantwortlichen Feldherren wären natürlich nicht so weit gegangen, diese Schlachtordnung ohne Rücksicht auf militärische Erfolge beizubehalten – alleine der heiligen Zahl Vier zuliebe.

Was vor langer Zeit der sinnende und summende Gelehrte an symbolischer und magischer Geometrie in seine Erfindung sichtbar hineingewebt hatte, war längst verblaßt oder ganz verschwunden. Dagegen wird

niemand bestreiten, daß es zwischen dem mehrfach reformierten Tschaturanga und dem Schachspiel ja wohl doch gewisse Ähnlichkeiten gibt. Zumal die neue Grundstellung fast völlig derjenigen unseres Schachspiels entsprach. Wäre van der Linde angesichts dieser verwandtschaftlichen Nähe von Zornesröte übermannt worden? – oder hätte die Röte lebhaften Interesses ihn zart erglühen lassen?

Wie dem auch sei, die Schlüsselzahl Vier war von der Zwei verdrängt worden. Was nicht heißen soll, die pragmatischen Reformer hätten ihre Entscheidungen im Sinne solcher Zahlenkonkurrenzen getroffen. Dem Drang der Strategen zu verwickelten Kombinationen eröffnete das Zweiparteiensystem durchaus Wege und Bahnen. Bevor jedoch die Vier endgültig von der Bühne verschwand, trat sie noch einmal vor das Publikum, um sich spöttisch zu verabschieden.

Das Ohr des Königs der Könige

»Der König, der, wenn ihn die Weisheit seines Großwesirs nicht irremachte, ein ziemlich gerechter Mann war ...«

Morgenländische Erzählungen
»Der Kaufmann von Schirwan«

»Der König wäre allzeit gut, wenn man ihm seinem eigenen Antrieb folgen liebe.«

Liselotte von der Pfalz am 23.03.1709
in einem Brief aus Versailles
an die Kurfürstin Sophie von Hannover.

»Und dem alten Fritz bin ich recht nah worden, da ich hab sein Wesen gesehn, sein Gold, Silber, Marmor, Affen, Papageien, und zerrissene Vorhänge, und hab über den großen Menschen seine Lumpenhunde räsonnieren hören.«

Goethe am 05.08.1778 in einem Brief aus Berlin
an Johann Heinrich Merck.

Zwei Gegner saßen nun einander gegenüber und zu Beginn der Partie lagen vor

jedem seine 16 Steine. In ihrem Eifer, sofort praktische Erfahrungen mit dem neuen Aufbau zu machen, wurden die Spieler plötzlich gebremst. Jede der ehemals vier Armeen hatte ihren König behalten. Deshalb standen auf den Grundreihen nun zwei Könige nebeneinander. Das entsprach den strengen Forderungen der Symmetrie. Die fürstlichen Zwillinge verursachten trotzdem erhebliches Kopfzerbrechen.

So brachte die verstoßene Vier sich noch einmal boshaft in Erinnerung!

Abgesehen von den Schwierigkeiten, die sich auf das Spiel selbst bezogen, hatten die Meister folgendes zu bedenken: Herrscher mußten immer befürchten, daß ein gefährlicher Rivale auftrat. Das konnte ein Verwandter, sogar der eigene Sohn sein. Militärisch unterstützt von mächtigen Adelsfamilien, deren ehrgeizige Wünsche bisher unerfüllt geblieben waren, forderte der Prätendent mit gezücktem Schwert die Krone. Seine Truppen standen bereit, das Land in einen blutigen Bürgerkrieg zu stürzen.

Auch auf dem Spielbrett durfte mit der Unantastbarkeit des Königs nicht leichtfertig umgegangen werden. Darum drehte die Debatte der Theoretiker sich um das problematische Quartett gekrönter Häupter. Einen Zeitvertreib öffentlich oder insgeheim auszuüben, bei dem es zwei Könige nebeneinander gab, deren Verhältnis zueinander unklar blieb, grenzte an Hochverrat und Königsmord! Die Meister betasteten ängstlich ihre Häse. Sie beeilten sich, den jüngsten Reformschritt zu überdenken und zu korrigieren.

Zunächst war es unumgänglich, auf jeder Seite einen der Könige kurzerhand vom Brett zu nehmen. Dann blieb jedoch sein Feld leer. Denn niemand hatte die Absicht, das Fundament der acht mal acht Felder anzutasten, es etwa um eine Linie zu verkürzen. Die Reformer hantierten schon wieder an einem schwankenden Kartenhaus.

Sie mußten sich schnellstens etwas einfällen lassen.

Bald schwebte ihnen vor, daß der Neuling ganz eindeutig ein Untergebener seines fürstlichen Gebieters und gleichzeitig dessen würdiger Nachbar sein sollte. Der oberste Ratgeber oder erste Minister galt als die vertraute Stimme am Ohr des Herrschers. Sprach nicht alles dafür, diese einflußreichste Persönlichkeit des Hofes nun auch auf dem Spielbrett erscheinen zu lassen? Fraglich blieb dann noch, welche Zugweise passend für den neuen Stein war. Vielleicht ein diagonaler Schritt – kein Sprung.

Damit waren die Reformer schließlich einverstanden. Obwohl sie einen Schönheitsfehler nicht vermeiden konnten, den wir bis heute auf dem Schachbrett vor Augen haben. Sie fanden nämlich keinen Weg, die reinen Gesetze der Symmetrie vollkommen einzuhalten: Der König und sein Ratgeber bildeten ein asymmetrisches Paar. Aus der Sicht des Gelehrten wäre das eine Katastrophe gewesen.

Die Nachfolger dachten pragmatischer. Sie kamen zu dem Ergebnis, das alte Tschaturanga sei durchaus erfolgreich reformiert worden. Der formale Mangel an reiner Symmetrie würde das Spiel nicht stören.

»Bruder von Sonne und Mond – Geselle der Sterne«

Der persische Sassanidenkönig Schapur I. (241–272) nannte sich: »König der Könige, König der Arier und der Nichtarier, Herrscher des Weltalls, Abkömmling der Götter«. Sein Sohn, Schapur II., fügte hinzu: »Bruder von Sonne und Mond, Geselle der Sterne«.

Joachim Petzold »Das königliche Spiel«

»Warrlich seitdem ich gelernt habe daß man ein Sonnenstäubgen in einige 1000 teilgen teilen könne, seitdem sage ich, schäm ich mich daß ich jemahls einem Mädgen zugefallen gegangen binn, das vielleicht nicht gewußt hat, daß es

thiergen gibt, die auf einer Nadelspitze einen Menuet tanzen können.»

Goethe am 06.12.1765 aus Leipzig, wo er studierte, in einem übermütigen Brief an seine Schwester Cornelia.

Indische Gesandte überreichten persischen Fürsten ein kostbares Exemplar dieses Brettspiels, dessen Linien längst nicht mehr in den geglätteten Erdboden gezogen wurden und das seine von Reformen geprägten Entwicklungsjahre hinter sich gelassen hatte.

Die Perser nannten es »Schatrandsch« und handschriftliche Legenden berichten von ihm. Außerdem ist es auf leuchtend farbigen Buchillustrationen genau zu sehen, die allerdings erst tausend Jahre später gemalt wurden:

Der Fürst thront erhöht auf seinem Ehrensitz. Wimpel flattern an den Helmen der Krieger. Würdenträger, Beamte, Hofbedienstete und glatte Jünglinge schreiten daher oder hocken auf prächtigen Teppichen. Es wird gegessen und getrunken, geplaudert, musiziert und gelacht. Und Buzurgmihir, der persische Arzt und oberste Ratgeber des Königs, beweist den indischen Gesandten, die gespannt abwarten, daß er über Nacht ohne fremde Hilfe den Sinn und die Regeln des rätselhaften Spiels verstanden hat.

Dagegen gibt es fast gar keine Darstellung des Würfelvierschachs aus vorchristlicher Zeit. Als sensationelle Ausnahme – sozusagen als die winzige Nadel im unermeßlichen goldenen Heuhaufen der frühen indischen und buddhistischen Kunst – ist ein kleines erzählendes Relief am Deckbalken des Stupa-Zaunes von Bharhut um so mehr zu bewundern.

Vier Spieler sind detailliert und realistisch dargestellt. Auch die Linien der Felder und flache markierte Steine sind deutlich zu erkennen. Drei der Männer saßen noch beim Spiel. Zwei von ihnen springen in die-

ser dramatischen Szene zu Tode erschrocken auf. Denn ein Erdsplatt öffnet sich – und wird »einen lügnerischen König nebst seinem Freund« verschlingen.

Der vierte Teilnehmer sitzt etwas entfernt vom Spielfeld. Er war nämlich, ehe der strafende Erdsplatt sich öffnete, als vorzeitiger Verlierer ein Stückchen nach hinten weggerückt. Jetzt blickt er seinem Vordermann ängstlich über die Schulter und hebt warnend den Zeigefinger der rechten Hand.

Ein derartig schreckliches Ereignis und moralisches Exempel wurde bestimmt nicht vor einem buddhistischen Heiligtum in Stein gemeißelt, um dem Publikum – das an den vier Toren und dem Zaun hochblickte und die belehrenden Bildergeschichten las – die Tiefsinnigkeit und Schönheit der Brettspiele besonders ans Herz zu legen.

Deshalb stellt Joachim Petzold in seiner Kulturgeschichte des Schachspiels vorwurfsvoll die Frage, ob die Lehre Buddhas förderlich war »für die Ausbreitung und Ausformung von Spielen aller Art«. (Beide, der Buddhismus und das Schachspiel, erlebten ihre größten Erfolge nicht in ihrem Ursprungsland Indien.)

Nun, Schachfreundinnen und Schachfreunde werden sich gelassen damit abfinden müssen, daß weder indische Bodhisattvas noch chinesische Buddhameister dazu neigten, sich auf die staubige Ebene der Spiel Leidenschaft fallen zu lassen.

Und wer hätte denn jemals die zwölf Apostel für die Ausbreitung und Ausformung von Spielen aller Art verantwortlich gemacht?

Den Teufel (Franz Liszt war nach seiner Priesterweihe am 25. April 1865 in Rom u. a. auch Exorzist! Sollte er mit seinen himmlischen Improvisationen böse Geister austreiben?) darf sich jeder am Spielbrett vorstellen. Zweifellos kennt Beelzebub, wenn die Stellung brennt, genügend Schliche und Paraden, um alle Gegner ins Bockshorn zu jagen.

Andererseits träumen wir davon, wie eines Tages ein gewitzter Sterblicher kommt, der seine Seele nicht verkauft, sondern – hihi! – dem höllischen Gesellen eins auf die schillernden Hahnenfedern der spitzen Kappe gibt.

Aber Matthäus, Johannes oder Petrus verbissenen beim Taktieren und Kombinieren oder beim Null ouvert –?

Nein, auch buddhistische Lehrmeister im gelben Ordensgewand, die durch Täler und über verschneite Pässe am Rande des unüberwindlichen Himalaya ins ferne China pilgerten, ließen sich nicht herab, ihre erbettelten Muschelpfennige beim Spiel um einen kleinen Einsatz zu riskieren – mochte das Tschaturanga auch noch so oft reformiert worden sein.

Steine und Figuren

»Aus der Erinnerung fiel mir ein, daß meine Mutter immer sagte 'prise to your queen', wenn sie mich darauf aufmerksam machen wollte, daß meine Königin in Gefahr sei. Ich glaube, sie sagte prise; aber es kann auch preeze gelautet haben, oder preys (ausgesprochen wie keys) oder sonstwie. Ich kann mir nicht vorstellen, daß ich Schach gespielt habe; oder daß ich so viel davon behalten haben sollte.«

Bernard Shaw am 29.01.1913 in einem Brief an Stella Patrick Campbell.

»Ich würde zur Feier des Geburtstages gerne eine Partie Schach spielen falls Du nicht bis Weihnachten besetzt bist.«

Stella Patrick Campbell am 05.02.1913 in einem Brief an Bernard Shaw.

Es wäre in vorchristlicher Zeit indischen Künstlern nicht allzu schwergefallen, plastische Figürchen für das Tschaturanga herzustellen. Das unterblieb schon deshalb, weil die flachen markierten Steine ihren Zweck tadellos erfüllten. Wahrscheinlich hatte der Gelehrte sie einfach übernommen und nur

etwas angepaßt. Er fühlte sich gewiß nicht verpflichtet, jedes Detail neu zu erfinden.

Vier Mannschaften in grünen, roten, gelben oder schwarzen Trikots bestimmten ursprünglich das Bild. Die Spieler agierten unter der Vormundschaft des Würfels. Ihre Fähigkeit, in den Stellungsmustern der Steine zu denken, war alles andere als brillant. Vom Würfel angefeuert bewegten die Ereignisse sich auf den Augenblick des Gewinns oder Verlustes zu. Wer an derartig turbulenten und kostspieligen Runden teilnahm, wird kaum darüber meditiert haben, ob es nicht besser wäre, die vorhandenen Spielsteine umzugestalten.

Als etwa fünfhundert Jahre später im köstlichen Rosengarten eines Sassanidenkönigs der geschminkte Dichter den klugen Astrologen endlich mal beim Schatrandsch bezwingen wollte – ein verzweifelter Unterfangen, das wieder mit einer bitteren Enttäuschung endete –, hatte die Situation sich sehr verändert.

Der Würfel war längst verbannt worden. Nur noch zwei Gegner saßen am Brett einander gegenüber. Jeder dirigierte 16 Steine und beide mußten ungleich schwierigere Aufgaben bewältigen. Dabei halfen plastisch gestaltete Elefanten, Pferde, Fußsoldaten usw. sehr. Die Markierungen hatten sich gewissermaßen erhoben und die flachen Steine dienten ihnen nur noch als Sockel. Für die leidenschaftlich rechnenden Praktiker blieb jedoch immer die Zugweise das entscheidende Merkmal. Mit der äußeren Gestalt der Figuren und deren Identität – abgesehen vom König – durfte lockerer umgegangen werden.

So löste in Persien der »ruhk« den indischen Wagen ab. Persische Spieler wußten vermutlich, was mit diesem Wort gemeint war. Sie hätten es aber nicht unbedingt wissen müssen.

Denn sobald die Beteiligten untereinander geklärt hatten, wie mit der fraglichen Figur (ungeachtet ihres Äußeren und ihres

Namens) gezogen wurde, gab es beim Spiel ja keine Probleme. Diese Gleichgültigkeit ermöglichte später, Schachfiguren den unterschiedlichsten Kulturen und Mentalitäten entsprechend umzugestalten. Bekanntlich wurde im christlichen Europa des frühen Mittelalters aus dem orientalischen Wesir die Königin oder Dame.

Und wären in Frankreich nach der Revolution von 1789 den Schachfiguren die Namen und Umrisse von Pilzen, Schnecken, Schmetterlingen oder Pflanzen der Alpenflora amtlich verordnet worden, alle Schritte und Sprünge aber vom revolutionären Eifer völlig verschont geblieben, dann hätten die Schachfreunde sich weiter ins Café de la Régence begeben können, um sich in botanische Partien zu vertiefen – unter dem Adlerblick Bonapartes.

Daran hat sich bis heute nichts geändert. Ob die Figuren künstlerisch ausgearbeitet sind und was sie darstellen, ist den meisten Profis egal: solange nur das Berechnen der Stellungsbilder nicht durch störende Farben oder Formen erschwert wird. Dem bestaunten Blindspieler bleibt es ganz frei überlassen, wie die Schachfiguren aussehen, die er bewegt.

Der Bogen

»An jenem Tage gewann nun Zeirek gegen den Schloßvogtsohn und fing dann wie gewöhnlich an, ihn zum besten zu haben. Da er es aber mit seinen Späßen etwas weit trieb, so wurde sein Gegner sehr zornig, und sich schämend, daß im Beisein seiner Freunde ein so gemeines Wesen wie ein Affe ihn zum besten gehabt, ergriff er in der Aufwallung den elfenbeinernen König und schlug damit den armen Zeirek so stark auf den Kopf, daß dieser sich spaltete und vom herabströmenden Blut das Schachbrett rubinrot wurde.«

»Das Papageienbuch«, indische und persische Erzählungen, von Georg Rosen 1858 aus der türkischen Fassung übertragen.

Den Anfang des weiten Bogens, der über etwa fünf Jahrhunderte gespannt wurde, machte das Tschaturanga. Diese geniale Variante naiver Brett- und Würfelspiele enthielt schlußendlich unser Schachspiel – wie die steinalte Buche, samt all ihren mächtigen Ästen und unzähligen Zweigen, einst in einer winzigen Buchecker steckte. Zweifel daran, ob der Meister der Zahlenkunst gebildet und einfallsreich genug gewesen sein kann, die Schritte des Königs und der Fußsoldaten sowie die Sprünge des Elefanten und des Wagens mit dem Rösselsprung zu krönen, verkennen und beleidigen das Wissen und die Kunstfertigkeit der alten Kultur Indiens.

Spielleidenschaft, Lernfähigkeit, Ehrgeiz, Kampfgeist, Gewinnsucht usw. trafen dann mit dem zusammen, was als unerschöpfliches Potential im Tschaturanga angelegt war. Dabei ergab sich mehrfach die Notwendigkeit, das größtenteils theoretische Gedankenwerk des Erfinders der Praxis anzupassen.

Die handfesten Ergebnisse der Reformen könnten grundsätzlich mit dem Spaten ausgebuddelt werden (wie uralte Schädel). Der mit den bedächtigen Spatenstichen verbundene Optimismus wird jedoch durch die Überlegung gebremst, ob aus Epochen, in denen Königsresidenzen und Metropolen spurlos verschwanden, Spielsteine oder -bretter erhalten geblieben sein werden. Noch weniger Hoffnung bleibt, wenn die Priesterschaft strikt verboten hatte, Verstorbenen die Utensilien einer verwerflichen Leidenschaft als unterhaltsame Grabbeigabe mitzugeben – auf die lange Reise ins Jenseits.

Der Bogen endet in Persien, dem Reich der Großwesire und Magier. Zu überbrücken war die Kluft zwischen der ursprünglichen Fassung des Würfelvierschachs und dem geschliffenen Schatrandsch. Auch der indische Gelehrte trat nun schemenhaft hervor. Insofern nämlich, als sich jetzt mancher für

die Vergangenheit und den Erfinder dieses bewundernswerten Spiels interessiert haben wird.

Geniale Kinder – und des Schachspiels Erfinder

»Lieber Sohn! Eine Erscheinung aus der Unterwelt hätte mich nicht mehr in Verwunderung setzen können als dein Brief aus Rom –«

Goethes Mutter im November 1786
in einem Brief an ihren Sohn,
der inkognito nach Italien gereist war.

»Ich habe ihm einen Spaten gegeben um Erde umzugraben und ein Hackebeil zum Holz spalten. Aber er, er geht lieber an seine Schachprobleme – Was für eine Welt – Was für ein dummer Witz! –«

Stella Patrick Campbell am 17.12.1921
in einem Brief an Bernard Shaw.

Zu der Frage nach dem Erfinder des Schachspiels erklärt Joachim Petzold in der Einleitung seines schönen Buches (das an allem Schuld ist): »Es wurde sogar in der Überzeugung geschrieben, daß es ihn überhaupt nicht gegeben hat, weil das Schachspiel in einem jahrhundertelangen Prozeß entstanden ist.«

Nun, wenn die Eltern Albert Einsteins zu einem gewissen Zeitpunkt stolz behauptet hätten, einen genialen Physiker gezeugt zu haben, wäre das eine nachträgliche Anmaßung gewesen. Denn genaugenommen zeugten sie keinen genialen Physiker – der sich anlässlich einer festlichen Ehrung unterstand, zum dunklen Anzug nackten Fußes in die eleganten schwarzen Schuhe zu schlüpfen –, sondern ein Baby, dessen Schicksal ungewiß war.

Und die widersprüchliche Erfindung des Gelehrten entwickelte sich schrittweise zum geschliffenen und gereiften Tschaturanga. Aus dieser indischen Innovation wurde dann durch feindliche Übernahme

das erfolgreiche persische Schatrandsch. Es wäre unsinnig, haargenau klären zu wollen, ob letzteres und das moderne Schachspiel neue Arten oder lediglich Varietäten des archaischen Vorfahren sind.

Das Brett mit den acht mal acht Feldern und flache farbige Spielsteine mag der Gelehrte ja vorgefunden haben. Er mußte auch Kriege und Schlachten, Mathematik, Geometrie und Zahlenmystik, das Würfeln und die Spielleidenschaft selbstverständlich nicht erst erfinden. Sensationell war jedoch seine Konzeption (seine Software!): fünf martialisch angehauchte Steine, die sich unterschiedlich bewegten.

Alles spricht dafür, diese geniale Idee als Erfindung anzuerkennen.

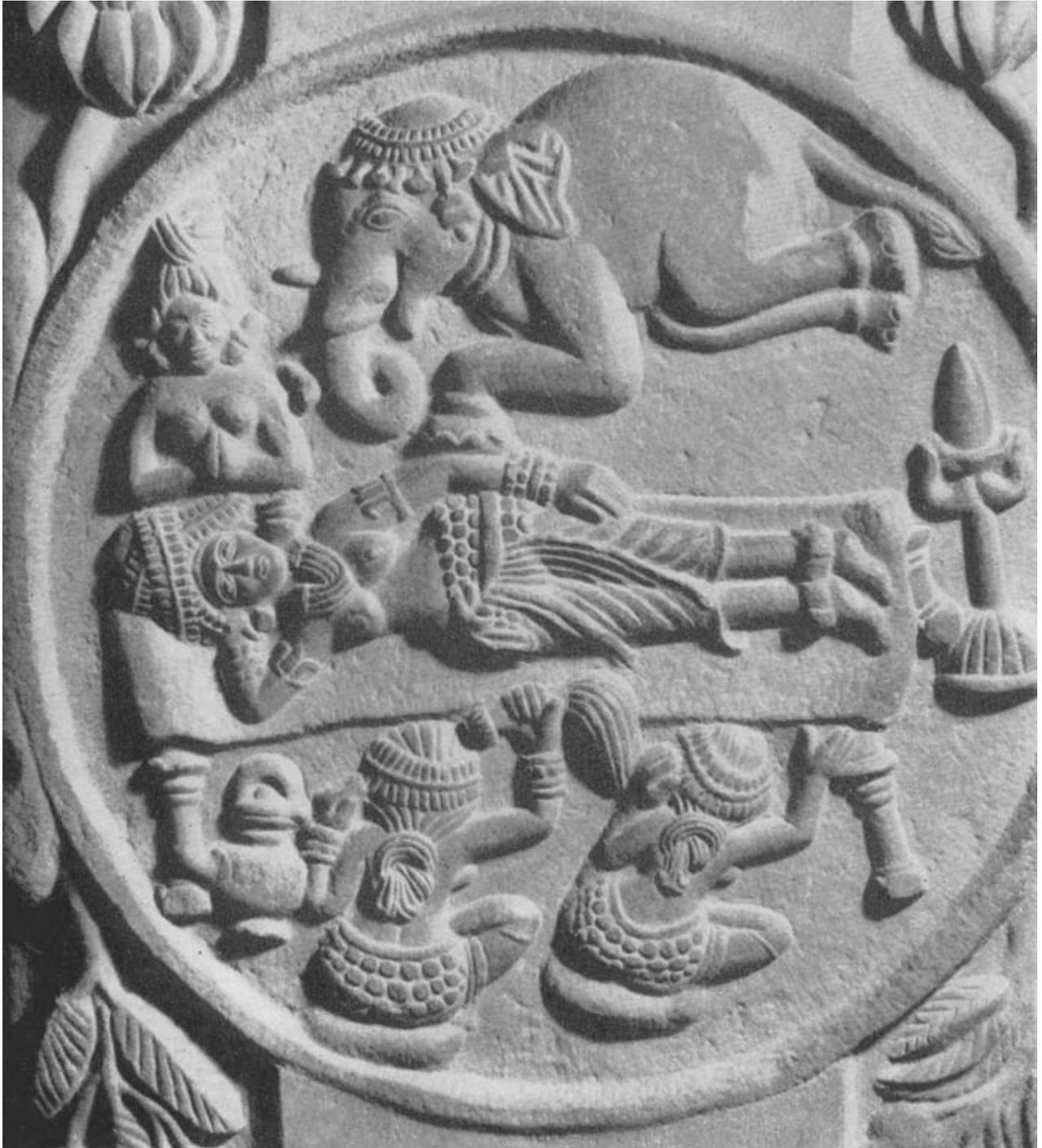
Joachim Petzold spürte den blassen Konturen einer schemenhaften Person nicht nach, bei der es sich vielleicht um den Vater des Schachspiels handelte. Er ließ diesen Kandidaten, von dem er nichts genaueres wußte, getrost »tief im dunkeln der Geschichte« verschwinden sein. Die fragliche Vaterschaft übertrug er einem »jahrhundertelangen Prozeß«. Hätte er seine Meinung geändert, wenn ihm doch noch biographische Daten des unbekanntem Erfinders auf den Schreibtisch geflattert wären?

Der anfangs so unentbehrliche Geburtshelfer und Wegbegleiter, der Würfel, wurde lästig und schließlich gefeuert. Konstanter Schwerpunkt aller späteren Weiterentwicklungen blieb die ebenso simple wie unergründliche mathematische Ebene des Würfel- und Denkspiels Tschaturanga. Im Europa der Renaissance erfolgten die letzten großen Reformen. Die Königin oder Dame und die Läufer bekamen die Freiheit zugesprochen, mit langen Schritten weitreichende Interessen zu verfolgen – wie Schiffe, die nach China, Indien oder in die Neue Welt segelten.

Der Gelehrte hielt seine Erfindung wahrscheinlich für eine recht hübsche und

durchaus gelungene Fingerübung angewandter Zahlenkunst. Aber er beanspruchte gewiß nicht, daß er damit die Kulturgeschichte der Menschheit bewegen werde. Ohne von seiner genialen Vaterschaft

jemals etwas geahnt und sich ihrer gerühmt zu haben, verschwand er hinter jenen boshaften Schleiern, deren einziger Zweck offensichtlich darin besteht, sich nie und nimmermehr lüften zu lassen.



*Traum der Königin Maya auf einem Relieftondo.
Roter Sandstein.
Bharhut. 2. Jahrhundert v. Chr.*

Eine Seite aus einem dicken, schweren Buch

VON
GERD BORRIS

»Aber, werden Sie fragen, warum sind Sie denn so hypochondrisch? Ja, liebe Freundin, dieses kann ich Ihnen nicht so genau sagen. Die Bücher – o hüten Sie sich vor den Büchern!«

Christian Fürchtegott Gellert
am 29. Dezember 1758 in einem
ungewöhnlich witzigen Brief an eine Freundin.

»Meine Bücher, die dauern mich; alle Aufsätze und Manuskripte, die nach meinem Tode sollten gedruckt werden, sind verbrannt. Ein großes Glück für die Narren künftiger Zeit!«

Aus einem Brief des Obersteuersekretärs Rabener vom 9. August 1760 an seinen Freund Gellert.

Er schilderte darin die Belagerung und das Bombardement Dresdens durch preußische Truppen – und sein eigenes trauriges Schicksal.

»Freund Woltmann hat wieder eine sehr unglückliche Geburt und in einem sehr anmaßenden Ton von sich ausgehen lassen. Es ist ein gedruckter Plan zu seinen historischen Vorlesungen: ein warnender Küchensettel, der auch den hungrigsten Gast verscheuchen müßte.«

Schiller am 15. Mai 1795
in einem Brief an Goethe.

Als ich eines Abends auf dem Teppich kniend Bücher aussortierte, die bei Oxfam gespendet werden sollten, und mich dann wieder dem überfüllten Bücherschrank zuwandte, las ich erstaunt direkt vor meiner Nase den Namen: Ernst Strouhal. Ein gewichtiges Werk dieses Autors »Schach – Die Kunst des Schachspiels« war unbestreitbar mein Eigentum. Aber auf welche Weise hatte ein so dickes und schweres Buch – und noch dazu ein rotes mit froschgrünem Rücken! – sich aus meinem Bewußtsein fortstehlen können?

Ich blätterte in dem Fundstück und traf rasch auf einen guten alten Bekannten. Die

Seite 194 zeigt nämlich jenes für Schachhistoriker so beachtenswerte, in roten Sandstein gemeißelte altindische Relief, das ursprünglich den Deckbalken des Stupa-Zaunes in Bharhut schmückte. Es gehört jetzt zu den Kunstschätzen des Indischen Museums zu Kalkutta.

Auf Seite 194 steht unter dem reproduzierten Schwarzweißfoto des Reliefs folgender Text:

»Spieler und Kiebitze bei einem unbekanntem Brettspiel, Relief an einem Stupa in Bharhut (Nordindien), 2. Jhdt. v. Chr.«

Ich widerstehe der Versuchung, mich lang und breit darüber auszulassen, ob es sich nicht um ein Brettspiel handelt, das uns in vieler Hinsicht durchaus bekannt ist – von dem wir nur leider die Spielregeln nicht genau kennen. Jedoch die Frage: Wie kam Herr Strouhal zu dem Ergebnis, bei den vier dargestellten Männern handele es sich um »Spieler und Kiebitze«? geht mir nicht aus dem Sinn.

»So sprechend ging sie um den Baum, die Hände faltend, rechts herum.«

Zitat aus der indischen Sage »König Nal«.

Dazu wird in den Anmerkungen erklärt: Das (gewöhnlich dreimalige) Rechtsumwandeln, d. h. das Herumgehen um eine heilige oder ehrwürdige Person oder Sache, so daß man diese zur Rechten hat, ist ein uraltes Zeichen der Verehrung nicht nur bei den Indern, sondern auch bei anderen indogermanischen Völkern.

Ich muß jetzt etwas ausholen, um mein Ziel zu erreichen (wie ein Leichtathlet Anlauf nimmt für den schwungvollen Dreisprung).



*Relief am Steinzaun des Stupa von Bharhut:
Der Brahmane und der Schafbock*

In vorbuddhistischer Zeit waren Stupas halbkugelförmige Grabdenkmäler indischer Weltherrscher. Nach diesem Vorbild wurde über dem Grabe Buddhas ein Stupa errichtet. Später baute man sie auch an heiligen Orten der Buddhalegende, über Reliquien usw. Zwischen dem Stupa und dem steinernen Zaun entstand ein Gang, auf dem die Gläubigen rituell rechts um den Stupa herum schritten und wandelten.

Die Brettspielszene schmückte also einst, neben anderen Bildern und reichen Ornamenten, den Deckbalken des Stupa-Zaunes in Bharhut. Solche Reliefs weckten durch ebenso einfache wie charakteristische Darstellungen die Erinnerung an volkstümliche Legenden, belehrende buddhistische Erzählungen usw.

Sie entsprachen etwa den Reliefs und Skulpturen mittelalterlicher Kathedralen – wo eine kleine nackte Frauengestalt mit fließendem Haar, die einen Apfel in der Hand hält, und in deren Nähe eine Schlange über belaubte Zweige gleitet, bei den christlichen Betrachtern sofort die Geschichte Adams und Evas, des Sündenfalls und der Vertreibung aus dem Paradiese lebendig werden ließ.

Um einen Maßstab für das Verständnis der Brettspielszene zu gewinnen, wird es hilfreich sein, zunächst eine vergleichbare altindische Bildhauerarbeit anzuschauen. Zwei Reliefs, die ebenfalls aus Bharhut und von dem steinernen Zaun stammen, gehören inhaltlich zusammen. Sie illustrieren die ebenso humorvolle wie drastische Erzählung »Der Brahmane und der Schafbock«.

Ein Brahmane, der als Bettelmönch im Kloster lebte, schulterte einst ein Joch, an dem Körbe voll Tonwaren hingen. Er machte sich auf den Weg und kam an den Kampfplatz der Schafböcke. Ein kräftiger Widder lief angesichts des gepackten Mannes rückwärts und senkte den Kopf. Der Brahmane, sehr eingenommen vom Adel seiner Vorfahren und von seiner eige-

nen Vollkommenheit, bildete sich törichterweise ein, das Tier wolle ihm Ehrfurcht bezeugen. Er legte dankbar die Hände zusammen – zu der weltbekannten »Anjali-mudra« genannten Geste – und streckte sie grüßend dem Widder entgegen.

Ein als weiser Kaufmann wiedergeborener Bodhisatta saß in seinem Laden und beobachtete das Geschehen. Er versuchte vergeblich, das offensichtliche Mißverständnis aufzuklären und den Bettelmönch zu warnen.

Der Schafbock stürmte los, und mit einem heftigen Stoß gegen dessen Oberschenkel warf er den Brahmanen zu Boden. Dabei blieb nicht nur von den Tonwaren kein Stück ganz, sondern der verblendete Bettelmönch wurde so schwer verletzt, daß er sterben mußte.

Das erste Relief zeigt links (vom Betrachter aus gesehen) den ankommenden Bettelmönch. Auf seinen Schultern liegt das Joch, an dem zwei schwere Körbe hängen. In der Mitte, etwas im Hintergrund, senkt ein gewaltiger Widder den Kopf. Die ganze Bewegung des Tieres richtet sich eindeutig gegen den Brahmanen. Rechts steht als Augenzeuge der weise Kaufmann – hier sitzt er also nicht in seinem Laden. Er blickt zu dem bedrohten Ankömmling hinüber und gestikuliert dezent mit der Hand des angewinkelten rechten Armes. Die meisten Besucher des Stupa kannten die Geschichte ja bereits, und sie wußten, daß er den Brahmanen warnen wollte.

Das zweite Relief zeigt links den Schafbock in der ganzen Fülle seiner Mächtigkeit und Kraft. Mit einem gewaltigen Rammstoß des steinharten Schädels hat er den Bettelmönch niedergeworfen. Das Opfer liegt schwerverletzt am Boden und hebt wehklagend den rechten Arm. Der Kaufmann steht, etwas in den Hintergrund gerückt, in der Mitte. Diesmal stemmt er den angewinkelten linken Arm in die Hüfte, und er

blickt wieder zum Brahmanen hinüber. Mimik und Gestik des mitfühlenden Beobachters mögen ungefähr besagen: Warum bist du denn nicht schnell ausgewichen? Wie konntest du nur so schrecklich dumm sein, dem blindwütigen Tier zu vertrauen?

Wer beide Reliefs mit der entsprechenden Erzählung vergleicht, wird feststellen, daß der indische Bildhauer seiner Aufgabe durchaus gewachsen war. So ist z. B. der Schafbock kein Ziegenbock, keine Antilope und auch kein junger Büffel.

»Verloren hatte alles Gut, verloren selbst das Königreich an Puschkara der König Nal. Mit Lachen sagte Puschkara: Willst du noch weiter spielen, o Nal? was setzest du zum Spiele ein? Dir bleibt noch Damajanti allein, verloren hast du alles sonst. Wohlan, um Damajanti gilt's! so würfle, wenn's gefällig ist. Bei diesen Worten Puschkaras zerriß der Zorn des Königs Herz; stumm blickte er den Bruder an, stand auf und legte Stück für Stück von allen Gliedern die Zeichen der Würde, den Königsschmuck mit Schweigen ab.«

Indische Sagen »König Nal«,
übersetzt von Adolf Holtzmann.

»Es kann auch an meiner augenblicklichen Stimmung liegen, mir kommt aber immer vor, wenn man von Schriften, wie von Handlungen, nicht mit einer liebevollen Teilnahme, nicht mit einem gewissen parteiischen Enthusiasmus spricht, so bleibt so wenig daran, daß es der Rede gar nicht wert ist. Lust, Freude, Teilnahme an den Dingen ist das einzige Reelle, und was wieder Realität hervorbringt; alles andere ist eitel und vereitelt nur.«

Goethe am 14. Juni 1796
in einem Brief an Schiller.

In seinem Buch »Das königliche Spiel« zitierte Joachim Petzold den Kulturhistoriker Hellmut Rosenfeld, der die ermahnende Botschaft der Brettspielszene kurz zusammenfaßte: ... wie ein lügnerischer König nebst seinem Freund mitten

beim friedlichen Spiel vom Erdboden verschlungen wurde.

Oh, oh, oh! klingt das nicht ein bißchen zu halbherzig und fad? Ein lügnerischer König nebst seinem (ganz unschuldigen) Freund? Und: mitten beim friedlichen Spiel ...? Handelte es sich nicht vielmehr um zwei hinterhältige Komplizen, die beim aufreibenden Spiel um hohe Einsätze andere vorsätzlich betrogen?

Oder ging der Erdsplatt, als Gerichtsvollzieher des Schicksals, bei einer blitzschnellen Taschenpfändung so rigoros vor, daß der ehrliche Freund eines gekrönten Lügners gleich mit dran glauben mußte – und beide in eine tiefe Erdtasche stürzten? Wie bitter hätte sich das unschuldige Opfer dann über jenes »nebst« zu beklagen gehabt, das in Schachkreisen beim Analysieren und Kommentieren so beliebt ist!

Nun – wie dem auch sei. Der Bildhauer konnte z. B. einen ungeheuren Erd- oder Felssplatt darstellen und zwei Männer, die betroffen hinunter in die Tiefe blicken, wo vor Sekunden ihre Mitspieler verschwanden.

Das Relief zeigt jedoch ein sublimeres psychologisches Drama. Die vier handelnden Personen sind alle zu sehen. Zwei stehen über dem Abgrund, der Erdboden bricht bereits unter ihnen weg. Kurz zuvor saßen sie noch am Brett, und beim fürchterlichen Donnern des Erdbebens – das in ihrem schlechten Gewissen widerhallte – sprangen sie vor Schreck auf.

Im Gegensatz dazu veränderten die beiden anderen Männer ihre Sitzpositionen kaum. Sie scheinen zu ahnen, daß sie sich auf der sicheren Seite befinden. Ansonsten gibt es keine wesentlichen äußerlichen Unterschiede zwischen den vier Figuren. Alle tragen z. B. die gleichen gewickelten Kopftücher oder Turbane, deren Zweck wohl darin bestand, üppige Haarpracht dekorativ zu bändigen.

Deshalb rätsle ich vergeblich, wie Ernst Strouhal beim Studium des ebenso schönen wie schlichten Reliefs »Spieler und Kiebitze« voneinander unterscheiden konnte. Die angeschnittene Randfigur links, die ihrem Vordermann über die Schulter blickt, werde ich noch ins hellste Licht rücken.

»Kiebitze« – es müßten also mindestens zwei sein. Das hieße, wir sehen ein Brettspiel für zwei Teilnehmer und zusätzlich zwei (zufällig anwesende?) Zuschauer. Was würde dann aber aus der künstlerischen Konzeption einer klaren ökonomischen Bildersprache? Warum meißelte der Bildhauer vier um ein Spielbrett versammelte Männer, obwohl er ein Spiel für zwei Teilnehmer zeigen wollte? Hatte denn damals jeder Spieler einen getreuen Kiebitz als Bewunderer, Schüler und Wasserträger zur Seite – wie der mittelalterliche Ritter seinen blondgelockten Schildknappen? Nur wenn es typischerweise solche Paare gab, stellte der Künstler sie selbstverständlich auch dar.

Bei den beiden anderen Reliefs stimmten alle Details: des Bettelmönches Joch mit den angeknöteten schweren Körben, die unterschiedlichen Frisuren der beiden Männer, Schädel und Körperbau des Schafbockes usw. Warum arbeitete der Bildhauer bei der Brettspielszene den Unterschied zwischen Spielern und Zuschauern nicht deutlich heraus? Existierte dieser Unterschied überhaupt? Aus welchem Grunde hätte denn der indische Meister – im Rahmen eines verhältnismäßig kleinen und auf die wesentlichsten Motive reduzierten Werkes – beliebige »Zuschauer« hinzufügen sollen?

Trotz des Strouhalschen Nebels werde ich der Beobachtungsgabe und dem technischen Können jener Bildhauer weiter vertrauen. Ich behaupte sogar, daß sie unter keinen Umständen etwas anderes abgeliefert hätten, als präzise und klar verständliche Werke. Allerdings konnten nur diejeni-

gen, denen die entsprechenden Legenden, Erzählungen, Märchen usw. bekannt waren, die Bildergeschichten ohne weiteres lesen.

Die Höhe der Bandreliefs beträgt etwa 43 cm. Sie zeigen, wie gesagt, nur Figuren, Tiere, Pflanzen und Gegenstände, die unentbehrlich waren. So könnte z. B. das gesamte Inventar der Brettspielszene an den Fingern einer Hand aufgezählt werden. Das Bäumchen rechts hat ausnahmsweise mit den dramatischen Ereignissen wenig zu schaffen. Es sei denn, wir machen uns Sorgen um sein weiteres botanisches Wohlergehen. Der Platz, an dem es steht, ist nämlich sehr ungünstig. Voraussichtlich wird es bald mitgerissen in die Tiefe.

Besondere Beachtung verdient die angeschnittene Randfigur links. Dieser Anwesende hat offenbar gekiebitzt bevor die Katastrophe begann. Ist er womöglich der verzweifelt gesuchte Zuschauer? Die nähere Untersuchung der allgemeinen Umstände förderte jedoch zutage, daß der vermeintliche Kiebitz die wahre Bedeutung seiner bescheidenen Existenz am Außenrande triumphierend rechtfertigen und alle Mißverständnisse vollkommen ausräumen kann. Auf der Seite 194 steht allerdings: »und Kiebitze«. Wir müßten also mindestens noch einen weiteren finden.

Die Übeltäter sind vor Schreck aufgesprungen. Sehr schön! Sie sprangen auf – um desto tiefer abzustürzen! Der Künstler war jedoch geschickt genug, hartnäckig nachfragenden Betrachtern durch die auffällige Parallelität beider Gestalten glaubhaft zu versichern, daß sie vorher nebeneinander am Brett gesessen haben. Bei einem symmetrischen Spiel für vier Teilnehmer wäre zu erwarten, daß auch die beiden Spieler gegenüber, die nicht aufgesprungen sind, nebeneinander sitzen. Sie sitzen aber hintereinander – wie auf einem Tandem. Was nun?

Mein bewunderndes Vertrauen in das meisterliche Können des Bildhauers wird auch hierdurch keineswegs irritiert.

Auf dem leeren Platz, der vermutlich dem vierten Spieler vorbehalten war, liegen sechs markierte Spielsteine. Nun begnügten jene lügnerischen Könige, rasanten Wagenlenker, mysteriösen Meister der Zahlenkunst, steinreichen Kaufleute usw. sich nicht damit, sportlich ambitioniert Spielsteine hin und her zu schieben. Sie setzten vielmehr mit leidenschaftlicher Hingabe hohe Vermögenswerte aufs Spiel. Deshalb widerfuhr ihnen ja die Ehre, vor einem bedeutenden buddhistischen Sakralbau in roten Sandstein gemeißelt und über Jahrtausende angeprangert zu werden.

Liegen also die sechs wertvollen Spielsteine rein zufällig auf dem verlassenen Platz des vierten Mannes? Bedeutet dieses Detail gar nichts? Oder hat der am Brett verbliebene Spieler diese Steine bereits gewonnen? Und zwar auf Kosten desjenigen, der als vorzeitiger Verlierer ein Stückchen wegrücken mußte? Letzterer blickt seinem Vordermann über die Schulter und verführt uns – mit erhobenem Zeigefinger – zu der irrigen Annahme, er sei jetzt und immerdar ein Kiebitz.

Jedenfalls kiebitzten vorzeitige Verlierer unfreiwillig bis zum Ende der Partie. Um so begieriger werden sie darauf gewartet haben, bald wieder mitzumischen. Wie König Nal, der erst zur Besinnung kam, bitter enttäuscht, als Bruder Puschkara ihm auch noch die geliebte Damajanti abknöpfen wollte.

Der Bildhauer mußte also das Kunststück fertigbringen, die Randfigur so darzustellen, daß dort ein »Spieler« saß – der momentan zuschaute. Und da schließlich vier Männer und ein Spielbrett zu sehen waren, meinte er wahrscheinlich, daß dieses Motiv selbstverständlich so verstanden werden würde, wie es gemeint war: nämlich schlicht und einfach als Darstellung eines

Brettspiels für vier Teilnehmer. Er zerbrach sich übrigens hierüber gewiß nicht allzuehr den Kopf. Denn er zeigte ja nichts Rätselhaftes, sondern nur einen Ausschnitt der allgemein bekannten Realität.

Die Bildersprache der Reliefs wurde durchaus nicht verschlüsselt. Trotzdem konnte das Ergebnis meiner eingehenden Betrachtung nur bruchstückhaft und unsicher sein. Wir haben zwar die Spielszene so drastisch vor Augen wie z. B. die raufenden Kartenspieler eines Adriaen Brouwer, aber weder den flämischen noch den indischen Künstler packte der konservatorische Ehrgeiz, Spielregeln zu dokumentieren, die nach Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden! in Vergessenheit geraten sein mochten.

Immerhin sind die Details so vollständig, daß die frommen Besucher des Stupa zweifellos erkannten, um welches Spiel es sich handelte. Der Bildhauer wird ja kein ganz unbedeutendes ausgesucht haben, zumal mindestens zwei gekrönte Häupter sich daran beteiligen. Es könnte sogar in den Palästen der Herrscher besonders beliebt und deswegen buddhistischen Lehrmeistern ein Dorn im Auge gewesen sein.

Als begleitendes Thema des dramatischen Strafgerichts ist eine charakteristische Situation dieses Spieles dargestellt: Von vier Teilnehmern befinden sich nur noch drei direkt am Brett. Der vierte sitzt etwas entfernt. Nichtsdestoweniger gehört er zur versammelten Runde. Die asymmetrische Sitzordnung weist also unmißverständlich darauf hin, daß einer die Partie bereits verloren hatte.

Teilten nun üblicherweise drei Spieler sofort den Gewinn unter sich auf? Wohl kaum. Eine andere Schlußfolgerung liegt näher: Dem ersten vorzeitigen Verlierer – um dieses prächtigen Titels willen, müßte man sich ja förmlich anstrengen, die Partie und seinen Einsatz möglichst schnell zu verlieren! – folgte zunächst ein Leidensgenosse.

Und auch danach wurde der Gewinn noch nicht verteilt. Denn jetzt begann erst das spannende Endspiel. Zwei der anfangs vier Akteure saßen noch am Brett, und nur einer konnte die Partie und den Löwenanteil des Einsatzes gewinnen.

Das Brett ist quadratisch. Bezeichnenderweise gestattete der Bildhauer nicht einmal dem zerstörerischen Erdsplatt, diesen Eindruck wesentlich zu mindern. Die Proportionen des Brettes mit seinen Feldern fügten sich ein in die Komposition.

Wie würde das Brett optisch wirken, wenn es acht mal acht Felder hätte – wie unser Schachbrett? Um zwei Reihen und Linien vergrößert unterschiede es sich erheblich von dem, dessen Proportionen der Bildhauer für angemessen hielt.

Wer trotzdem weiter die Überzeugung vertritt, es seien in Wirklichkeit acht mal acht Felder gewesen, unterstellt, der indische Meister habe aus künstlerischen Beweggründen Felder reihenweise verschwinden lassen. Woraufhin die Brettgröße ebenso stimmte wie das Format der zahlenmäßig gestutzten Felder. In das vorhandene Brett durften freilich keine vierundsechzig zählbaren Felder eingepfercht werden, weil sonst die einzelnen Quadrate zu sehr geschrumpft wären.

Und die markierten Spielsteine? Auf dem zerbrochenen Brett liegen keine. Es fallen auch keine haltlos in den Abgrund. Nur vor dem steinernen Tisch oder Altar (der möglicherweise so zu interpretieren ist, daß die Männer sich an einer festgelegten Spielstätte trafen, wo die Linien des Brettes in den Fels gemeißelt waren) wurden sechs Spielsteine locker geordnet deponiert. Außerdem liegt direkt zu Füßen des allein am Brett sitzenden Mannes ein kleiner quadratischer Gegenstand. Dieses handliche Objekt sieht genau wie die Spielsteine aus. Entpuppt es sich trotzdem als Würfel, dann ist es jedenfalls kein prismatischer Stangen-

würfel mit Zahlenpunkten auf den vier Längsseiten.

Hierzu erklärt Hellmut Rosenfeld: »Das Bharhuter Relief zeigt links von den beiden siegreichen Königen einen einzelnen Spielstein, wohl den Würfel, sowie sechs aufeinandergeschichtete Würfel mit verschiedenen Zeichen, die nicht mit der in der Stupa zur Beschriftung benutzten Schrift übereinstimmen. Wahrscheinlich haben wir hier die durch Zeichen unterschiedenen Spielsteine vor uns.«

O wie konfus sind diese beiden Sätze! Sechs aufeinandergeschichtete Würfel? Flache quadratische Spielsteine liegen nebeneinander am Boden. Sie sind allerdings in nautischer Aufsicht zu sehen – wie auch das Brett mit seinen Feldern. Und warum bezog Hellmut Rosenfeld sich umständlich auf die beiden siegreichen Könige, als er den einzelnen Spielstein erwähnte? Der Stein liegt doch direkt vor dem Spieler, der auf der anderen Seite des Brettes sitzt. Die Leserinnen und Leser haben akrobatisch nachzuvollziehen: daß dieser Spielstein wohl der Würfel ist – während andererseits die sechs aufeinandergeschichteten Würfel wahrscheinlich Spielsteine sind. Ich traue mich schon gar nicht mehr, pikiert anzufragen, warum Herr Rosenfeld die beiden zum Tode verurteilten Könige, unter denen der Höllenschlund sich bereits öffnet, als »siegereiche« apostrophierte.

Interessant ist, daß mindestens zwei der Spieler Könige sind – ob nun lügnerische oder nicht. Denn Joachim Petzold zitiert im 1. Kapitel seines Buches »Das königliche Spiel« den Indologen Heinrich Lüders: »Das Würfelspiel ... tritt uns im Epos als die vornehmste Unterhaltung des Adels, als das eigentliche Spiel der Könige entgegen ...«

Vielleicht ist also allein schon die Teilnahme der Könige ein indirekter Beweis dafür, daß bei diesem Spiel auch gewürfelt wurde, obwohl es sich nicht um das von Heinrich Lüders angesprochene reine Würfelspiel

handelt. Und niemand müßte sich mehr bemühen, in dem einzelnen Spielstein unbedingt den versiebtten Würfel zu erkennen.

Wenn ich jedoch daran denke, wie sorgfältig bei den anderen Reliefs der Bettelmönch mit dem Joch oder der mächtige Schafbock ausgearbeitet ist, kann ich mir kaum vorstellen, daß der indische Künstler, als er ein Würfelspiel dargestellte, für das wichtigste Requisit keinen Platz mehr fand.

Viel einfacher und klarer würde die ganze Angelegenheit, wenn die Bharhuter Brettspieler den Würfel gar nicht (mehr) gebrauchten. Wir hätten dann ein vertrautes Bild vor uns: die Teilnehmer einer Partie, das in Felder aufgeteilte Brett, geschlagene Steine, die außerhalb des Brettes liegen und einen einzelnen Stein, dem vielleicht noch Heldentaten zugeordnet waren. Die Spielszene wird zwar von den dramatischen Ereignissen des Erdbebens überlagert – das rächende Schicksal läßt seinen Würfel rollen –, aber damit müssen wir uns hier ja nicht hauptsächlich beschäftigen.

Die Spielsteine entsprechen im Format etwa den Feldern des Brettes. Für das Prob Brett mit vierundsechzig Feldern wären sie zu groß gewesen. Entsprechend verkleinert hätten sie wohl nur von Menschen mit ungewöhnlich scharfen Augen erspäht und erkannt werden können: winzige Details eines der vielen Bandrelichs, oben am ornamentierten und bilderreichen Deckbalken des steinernen Zaunes.

»Selbst der Anblick seiner Kleider, vor allem der seiner engen schwarzen Hosen, läßt das Grauen erkennen, das von ihm ausging. Es sind die Hosen eines Menschen, der in ihnen geschlafen hat, weil er zu krank oder zu berauscht war, um auf sie zu achten, und der die ganze Nacht mit merkwürdigen Gesellen hasardierte. Paganini war tatsächlich ein leidenschaftlicher Hasardspieler; kurz vor jener Zeit war er einmal sogar genötigt gewesen, seine Geige zu versetzen, um

Spielschulden zu bezahlen. Später ruinierte er sich beinahe vollkommen mit dem Projekt des 'Casino Paganini', einer Spielhöhle, für die ihm die behördliche Bewilligung versagt wurde.«

Sacheverell Sitwell »Franz Liszt«

Zeigt das Bharhuter Relief vier Spieler beim Tschaturanga? Die Beantwortung dieser Frage hängt nicht davon ab, ob ein Würfel vorhanden ist oder nicht. Joachim Petzold beschrieb es als ein Würfelspiel, bei dem das Ergebnis des einzelnen Wurfes nicht dem Zufall überlassen blieb, sondern durch unerhörte Geschicklichkeit kontrolliert wurde. Ihm lag eben sehr daran, sozusagen die Familienehre zu retten. Deshalb wollte er einen vermutlichen Vorfahren des königlichen Spiels, das Tschaturanga, vor dem schlechten Ruf bewahren, es sei ein haltloses Glücksspiel gewesen.

Aber bei der Metamorphose dieses indischen Würfelspiels zum persischen Schatrandsch emanzipierten die Spieler sich. Sie verzichteten, als sie so weit waren, höflich auf die weitere Zusammenarbeit mit dem Würfel. Der einst unentbehrliche externe Motor mit Zufallsfaktor wurde durch das interne – im Kopfe – Berechnen verheißungsvoller Varianten ersetzt. Wer also in dem schlichten Relief keinen Würfel entdecken kann, darf kühn schlußfolgern, die dargestellten Könige hätten im 2. Jahrhundert v. Chr. das Tschaturanga bereits ohne den umständlichen Außenbordmotor gespielt.

Mir ist leider nicht bekannt, ob sachkundige Kultur- und Schachhistoriker die Spekulation einer derartigen Metamorphose entsetzt verwerfen. Ich wünschte natürlich, es spräche alles dafür, den historischen Entwicklungsroman eines Brettspiels für denkbar zu halten. Er wäre ein Spiegelbild menschlichen Lernens. Das »kontrollierte Würfeln« als amüsanter Irrweg inbegriffen. Wenn dem nicht von seiten der Fachwissenschaft widersprochen werden muß, könnten die Tschaturangaspieler sich im

2. Jahrhundert v. Chr. von den Einschränkungen schon befreit haben, die das Würfeln ihnen auferlegt hatte.

»Denn das einzige, was bleibt, sind Texte!« rief Prof. Holländer im Dezember 2007 während einer aufgeregten Mitgliederversammlung der Emanuel Lasker Gesellschaft.

In meinem Essay »Kindheit und Entwicklungsjahre des Schachspiels« habe ich kein Gras über das Tschaturanga wachsen, sondern vielmehr allerlei spekulatives Wildkraut bunt und breit in der Vor- und Frühzeit u. a. sprießen lassen. O wenn doch alle Leserinnen und Leser aus dem beendeten Text wenigstens einen Bruchteil des gesteigerten Wohlbefindens für sich schöpfen könnten, das der Autor während des Schreibens so reichlich genoß!

Meinem Herzenswunsch, diesen köstlichen Genuß freigebig mit vielen anderen

Menschen zu teilen, steht einzig und allein die enttäuschende Tatsache im Wege, daß – kein Aas meinen Text lesen will!

Prof. Holländers stolze These mag ja stimmen und jeder Autor dabei an seine Texte denken. Mir drängt sich aber doch die Frage auf die Lippen: Wo bitte bleibe denn ich dabei? Muß der arme Poet wiederum einsam verdorren – oben im engen Dachstübchen über seine bleibenden Texte gebeugt, und Spitzwegerich gedeiht im feuchten Blumenkasten?

Das bahnbrechende Schachgeschichtswerk des Autors Ernst Strouhal verschwindet jedenfalls wieder, samt der Seite 194, in den unübersichtlichen Schluchten und Verliesen meines Bücherschranks. Den Seiten 193 und 195 gönne ich vorsichtshalber keinen Blick mehr. Ganz zu schweigen von den übrigen 459 Seiten!

Nein – ich setze hier den Schlußpunkt.

»O mein prophetisches Gemüt!«

Shakespeare »Hamlet«

Nachtrag I

Nachdem ich den Schlußpunkt endgültig gesetzt hatte, blätterte ich, einer Ahnung folgend, doch noch mal in dem Strouhal. Dieser Ahnung hätte ich schon viel früher nachgehen sollen. Auf Seite 7 wurde ich fündig – und wäre vor Aufregung fast leblos in meinem Schaukelstuhl zusammengesunken!

Ich überflog den kurzen Abschnitt und las: *Ein Relief an einem hübschen Stupa in Bharhut (Nordindien) gewährt vielleicht einen vagen Blick durch die Zeitmauer.*

Ach du lieber Himmel! Dafür wäre ein vorzeitiges Ende im Schaukelstuhl ein zu hoher Preis gewesen! Wie stellt Herr Strouhal sich diese »Zeitmauer« vor? Wie den Eisernen Vorhang, die Schallmauer oder den schamhaften Zaun eines Nacktbadestrandes?

Sehr interessant könnte jedoch die Information sein, daß die kleinen Gegenstände, die ich für Spielsteine hielt, tatsächlich Geldplättchen sind: *aus Zinn geschnittene und gepunzte Karsapanas.*

Mit der neuen Sachlage würde ich mich brennend gerne auseinandersetzen. Mein Vertrauen in sie wird leider vom Inhalt der anderen Zeilen völlig untergraben. Ich las konsterniert: *Zwei Zuseher stören offenbar die Partie der beiden Spieler mit Bemerkungen und Gelächter, wie es die »Kiebitze« zu aller Zeit getan haben.*

Ich hatte ja schon enorm darüber gestaunt, daß Herr Strouhal zwischen Spielern und Kiebitzen überhaupt unterscheiden konnte. Jetzt weiß ich mich gar nicht mehr zu fassen! Bin ich blind? Wo sind sie, die zwei Kiebitze, die mit Bemerkungen und Gelächter die Partie stören – während gleichzeitig die Erde bebt? Ist den beiden Spaßvögeln, die aufgesprungen sind, entgangen, daß

Erde und Fels unter ihren Füßen bereits bersten? Tanzen sie übermütig »auf dem Vulkan«? Oder steht der Linksaußen, der so bescheiden und besorgt hinter dem Rücken des Vordermannes den Zeigefinger hebt, abermals unter dem dringenden Tatverdacht, jedenfalls einer der Kiebitze zu sein?

Aber Herr Strouhal sah noch mehr: *Das Brett durchschneidet ein Riß, durch den der Betrachter in eine noch rätselhaftere Vergangenheit des Schachspiels stürzen könnte: voll zoroastrischer Symbole und magischer Quadrate – in eine Zeit, da Rationalität und Magie noch verschmolzen waren.*

Ich sehe mich in der glücklichen Lage, alle Leserinnen und Leser beruhigen zu können. Niemand wird durch den Riß, der das Brett durchschneidet, in eine noch rätselhaftere Vergangenheit des Schachspiels stürzen – und Kopf und Kragen dabei riskieren. Die einzige drohende Gefahr besteht nämlich darin, von feinbesohlenen intellektuellen Zaubersprüchen vorübergehend verdreht, verwirrt, verstrickt und gebannt zu werden. Vom: *vagen Blick durch die Zeitmauer. Von: zoroastrischen Symbolen und magischen Quadraten.*

Zu Beginn jener 11 Zeilen schreibt Herr Strouhal: *So bleibt alles über den Ursprung des Schachspiels bloße Vermutung und reizvolle Spekulation.* Gestand er damit schon ein, wie wenig er mit dem naiven Relief anfangen konnte?

Wie es die »Kiebitze« zu aller Zeit getan haben. Mußte er dieses Klischee ohne kritische Brechung auf die Brettspielszene übertragen? Das war schlichtweg falsch. Denn erstens irritierte das Erdbeben die vier Männer wohl doch ein wenig. Und zweitens erleben Kiebitze, die mit Bemerkungen und Gelächter stören, spätestens dann eine grobe Abfuhr, wenn um hohe Einsätze gespielt wird.

So wird in dem altindischen Novellenzyklus »Die Abenteuer der zehn Prinzen« geschil-

dert, wie es jemandem erging, der im Spielhaus und unter dem Gesindel der Würfler einmal über den einfältigen Wurf (Joachim Petzold übersetzt: »das leichtsinnige Figurenopfer«) eines unvorsichtigen Spielers ein wenig lachen mußte: *Da sprang der Gegenspieler auf und blickte mich mit zornglühendem Auge an, als wollte er mich niederbrennen ...*

Das ist übrigens heutzutage noch genauso. In jedem x-beliebigen kleinen Schachclub, wo zwei verbiesterte Schachfreunde nur darum spielen, wer die laufende unregelmäßige Partie gewinnt, muß jeder Kiebitz, der laut kommentiert oder lacht, damit rechnen, von bitterbösen Blicken verdammt und mittels harter Worte weggescheucht zu werden.

Wenn Herr Strouhal sich ausmalte, der Künstler zeige zwei Zuseher, die eine Partie stören, bei der zwei Könige um Karsapanas spielen (Spielten indische Könige wirklich um Geld aus Zinn?) während gleichzeitig ein göttliches Strafgericht stattfindet, der Fels bebzt und die Erde sich öffnet, dann hat er halluziniert.

Besonnenen Blickes und mit ruhigem Verständnis für die künstlerischen Eigenarten und den begrenzten Rahmen der verhältnismäßig kleinen und naiven Bandleriefs, hätte er ohne weiteres einsehen können, daß es dem Bildhauer absurd erschienen wäre, »Zuschauer« abzubilden. Was soll denn den Künstler dazu bewegt haben, Personen in Sandstein zu verewigen, die im alten Indien – wenn um selbstmörderisch hohe Einsätze gespielt wurde – wahrscheinlich im inneren Kreis der Spieler gar nicht geduldet worden wären: übermütig scherzende und lachende Kiebitze?

Vielleicht dachte Herr Strouhal zu sehr an die persische Buchmalerei. Er zeigt auf Seite 195 als Nachbarn unseres Reliefs eine farbig illustrierte Seite aus dem Shah-nâme, dem Buch der Könige von Ferdousi.

Inhalt der persischen Miniaturen sind aber höfische Szenen mit vielen Menschen usw.

Und sie sind natürlich nicht gemeißelt, sondern mit feinstem Pinsel gemalt. Das ist eine andere Zeit, eine andere Kultur, ein anderes Spiel – kurz eine andere Welt. Wenn hier in Gegenwart des Fürsten zwei junge Krieger Schatrandsch spielen und andere zuschauen, dann hat man allerdings den Eindruck, daß diese Männer nicht immer nur um Geld spielten, sondern auch angeregt plaudernd Varianten ausgiebig analysierten.

Nun – mancher wird meine Vermutungen und Spekulationen ebenfalls anzweifeln. Meine Behauptung z. B., die auffälligen Parallellinien der beiden Männer, die aufgesprungen sind, ließen die Schlußfolgerungen zu, beide seien Spieler und beide hätten vorher nebeneinander am Brett gesessen.

Plötzlich schießt ein boshafter assoziativer Blitz herbei. Ich erinnere mich an eine Szene aus dem Ernst Lubitsch-Film »Sein oder Nichtsein«. Dort muß der köstlich wehleidige und selbstgefällige Hamletdarsteller Joseph Tura überstürzt den Platz des Spions Professor Siletsky einnehmen. Dieser wurde nämlich von den Widerstandskämpfern auf der Bühne des leeren Theaters erschossen. Und trotz der tödlichen Gefahr, in der Tura sich befindet, kann er es nicht unterlassen, im Hauptquartier der Gestapo den SS-Gruppenführer Ehrhardt lässig zu fragen: »Kennen sie den großartigen Schauspieler Tura?« Die Antwort lautet: »Oh ja! – was der mit Shakespeare gemacht hat, das machen wir jetzt mit Polen!«

Wie komme ich bloß darauf?

Ich fürchte, ich mache mir Sorgen. Die Brettspielszene wurde offensichtlich für allerlei Phantastereien mißbraucht.

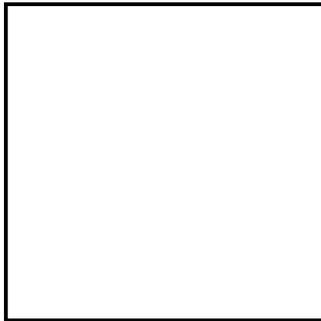
Wer garantiert mir, daß es dem armen Akiba Rubinstein besser ergangen ist – in dem roten Buch mit dem froschgrünen Rücken?

»Hat der alte Hexenmeister
 Sich doch einmal wegbegeben!
 Und nun sollen seine Geister
 Auch nach meinem Willen leben!«
 Goethe »Der Zauberlehrling«

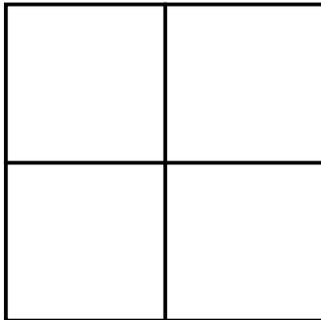
Nachtrag II

Ich möchte mich auch der Magie ergeben und zeige als Anfänger eine kinderleichte Übung:

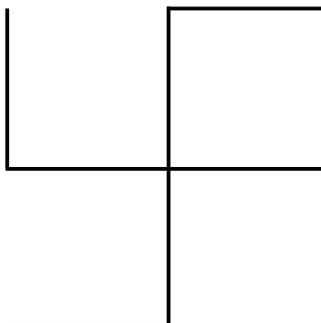
Das Viereck oder Quadrat als Symbol der »heiligen« Zahl Vier.



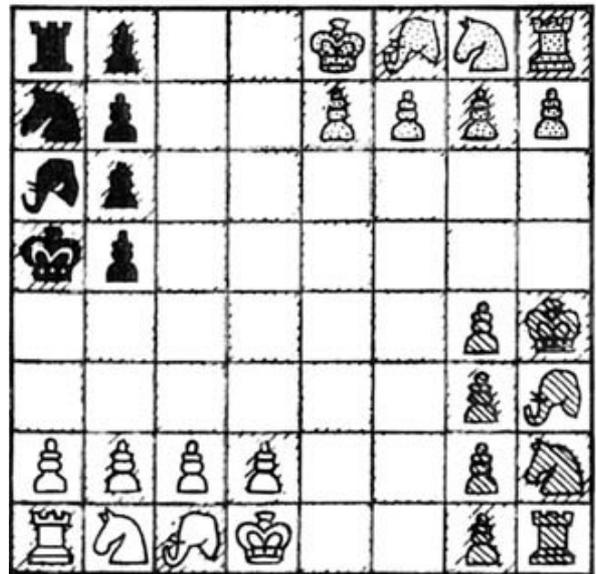
Die Unterteilung in vier Quadrate (vier solcher Elemente bilden ein Viertel des ganzen Schachbrettes) ...



... und eine Modifikation – **bitte nicht erschrecken!** – in Form einer Swastika, dem uralten Sonnen- und Feuerzeichen.



Man vergleiche nun die Swastika mit Joachim Petzolds schematischer Darstellung des indischen Vierschachs:



Es ist eine getrübbte Freude, Swastiken anzuschauen. Ich verwende lieber das Sanskritwort anstelle der deutschen Bezeichnung Hakenkreuz. Meine Leserinnen und Leser mögen es mir aber nachsehen, daß ich nicht den Drang empfinde, sämtliche Swastiken an allen altindischen Kunstwerken aus Stein mit einem Schlagbohrer zu zertrümmern.

Ich hole also tief Luft und begeben mich wieder nach Nordindien, in den Zeitraum zwischen der Geburt des Prinzen Siddhartha, etwa 480 v. Chr., und der Geburt Christi. Die Frage, wann Christus geboren wurde, stelle ich nicht, denn ich bekäme ja doch nur die Antwort: vor 2000 und soundso viel Jahren.

Um so beharrlicher frage ich: Wer außer einem Meister der Zahlenkunst kann das Tschaturanga ausgetüftelt haben? Denn die Umsetzung der Idee eines Würfelspiels, bei dem zusätzlich Schlachten mit Spielsteinen geschlagen wurden, erforderte ein eigenständiges System spezieller Kenntnisse. Das reale Kriegsabenteuer mußte ebenso transformiert werden wie z. B. Komponisten ver-

gangener Jahrhunderte ihr geistliches oder weltliches Opus durch die traditionellen Mittel der Tonkunst realisierten.

War also »tschatur«, die heilige Zahl Vier, der mathematische Schlüssel zum Tschaturanga? Als der Meister der Zahlenkunst seine Spielsteine und deren unterschiedliche Zugweise entwarf, hatte er die vier Einheiten des indischen Heeres vor Augen: Kampfwagen, Reiterei, Kriegselefanten und Fußsoldaten. Inspirierte ihn auch die Swastika? Oder fand er sie erst während der geometrischen Tüftelei als unerwarteten Gast vor? Auf die Dauer entging ihm ihre Anwesenheit gewiß nicht. Und sie wird ihn eher erfreut als gestört haben: *in einer Zeit, da Rationalität und Magie noch verschmolzen waren.*

Wegen der Schlußfolgerungen, die aus der Teilnehmerzahl eventuell gezogen werden können, störte es mich so sehr, daß Herr Strouhal die vier gemeißelten Figuren leichthin als Spieler und Kiebitze bezeichnete. Sogar dann, wenn die kleinen quadratischen Gegenstände keine Spielsteine, sondern Geldplättchen sind, bleibt immer noch Hoffnung auf ein greifbares Resultat: Das quadratische Brett, möglicherweise unterteilt in acht mal acht Felder, und vier Teilnehmer, von denen zwei nacheinander aufgeben mußten usw. Auch der Hinweis, daß Könige dieses Spiel bevorzugten, verdient beachtet zu werden.

Wer berücksichtigt, was für ein warnendes moralisches Exempel der Bildhauer hauptsächlich darstellen wollte, wird nicht noch mehr detaillierte Auskünfte zu den Spiel-

regeln erwarten. Und falls die Plättchen Karsapanas sind, sehen wir sogar sieben Geldstücke, um die gespielt wurde. (Meiner Wunschvorstellung entspräche es, wenn die Plättchen doch Spielsteine wären. War es denn nicht selbstverständlich, daß vier hochrangige erwachsene Männer nicht um nichts, sondern um Geld oder andere Kostbarkeiten spielten?)

Niemand wird dem Künstler verübeln, daß er bei der Anzahl der Felder großzügig waltete. Mittelalterliche Buchmaler unterschlugen noch viel mehr Details, obwohl sie es wesentlich leichter hatten. Denn sie mußten sich nicht mit Sandstein abplagen. Und das einprägsame Schachbrettmuster half ihnen zusätzlich wie ein Markenzeichen.

Was persische und arabische Gelehrte tausend Jahre später von den Geheimnissen magischer Quadrate aufzeichneten, muß übrigens der indische Erfinder nicht auch schon gewußt haben, um sein Ensemble mit dem bizarren Rösselsprung beleben zu können.

Noch ein abschließender Gedankensprung: Nach Shakespeares Tod erschienen zum Hamlet unzählige wunderbar scharfsinnige und kenntnisreiche Interpretationen, Dissertationen, Analysen usw. Der Dichter wäre von diesen Einsichten und Erkenntnissen sehr überrascht worden – obwohl das alles eines seiner Werke betraf. Nichtsdestoweniger war er es, der im Jahre 1602: THE Tragicall Historie of HAMLET, von der Truppe Lord Chamberlain's Men gespielt, auf die Bühne gebracht hatte.

Schachclub Weisse Dame e.V.

Internet: www.sc-weisse-dame.de · E-Mail: info@sc-weisse-dame.de

Postanschrift: SC Weisse Dame e.V., c/o Thorsten Groß, Ernst-Reuter-Siedlung 11, 13355 Berlin
Eingetragen in das Vereinsregister beim Amtsgericht Charlottenburg, Register-Nummer 12926 Nz

Gesetzliche Vertreter: Erster und Zweiter Vorsitzender als Alleinvertretungsberechtigte

Bankverbindung: Berliner Sparkasse · BLZ 100 500 00 · Kto.-Nr. 720035996

Spielabend: Freitags ab 19.00 Uhr

Schachkurs für Erwachsene: Freitags von 17.00 bis 18.30 Uhr

jeweils im Nachbarschaftshaus am Lietzensee, Herbartstraße 25, 14057 Berlin-Charlottenburg

Jugendtraining: Samstags (außer in den Schulferien) von 14.00 bis 17.00 Uhr

Fortgeschrittene: Freitags (außer in den Schulferien) von 16.30 bis 18.30 Uhr

jeweils in der Peter-Ustinov-Schule, Kuno-Fischer-Straße 22-26, 14057 Berlin-Charlottenburg

Gäste sind stets herzlich willkommen!



IMPRESSUM

GARDEZ!

Clubzeitschrift des SC Weisse Dame e.V.
22. Jahrgang · November 2008
Sonderausgabe anlässlich der Schacholympiade 2008 in Dresden
Auflage: 150 Exemplare

Redaktion dieser Ausgabe – V. i. S. d. P.:
Franko Mahn · Friedrich-Wilhelm-Platz 6 · 12161 Berlin
Telefon: 0 30 / 8 59 15 58 · E-Mail: frankomahn@alice-dsl.net

Namentlich gekennzeichnete Beiträge verkörpern nicht ohne weiteres die Meinung der Redaktion oder des Vorstandes des SC Weisse Dame e.V.

Die Veröffentlichung der Beiträge erfolgt honorarfrei.

Die Wiedergabe, Verarbeitung und Speicherung der Inhalte in jeder, insbesondere auch elektronischer Form – auch auszugsweise – ist außerhalb der Grenzen des Urheberrechts grundsätzlich nur mit schriftlicher Genehmigung des Vorstands des SC Weisse Dame e.V. und bei Quellenangabe und kostenfreier Übersendung eines Belegexemplars gestattet.

Die Zusendung von Berichten, Partien, Kombinationen, Geschichten und Fotos ist jederzeit erwünscht.