

(18) Schach - ein lebendes Fossil



Köln, 2001

Gerhard Josten

Schach - ein lebendes Fossil

In memoriam Professor Joachim Petzold

Inhaltsverzeichnis

1. Ausgangsüberlegungen
2. Die besondere Struktur des Schachspiels
3. Eine ergänzende These
4. "How and why?"
5. Ausblick
6. Zusammenfassung

Bild auf der Titelseite aus: Albert Grünwedel, Bericht über archäologische Grabungen in Idikutschari und Umgebung im Winter 1902-1903, München 1905, Verlag Dietrich Reimer (Ernst Vohsen).

Drei Ansichten einer aus Elfenbein geschnitzten Schachfigur aus der Ruine "K", Chotscho. Der Grabungsort liegt in der Nähe von Turfan.

Schach - ein lebendes Fossil

1. Ausgangsüberlegungen

Schriftliche Quellen und figürliche Artefakte einerseits sowie Theorien, Spekulationen und Legenden andererseits bilden für den Suchenden seit etwa eintausend Jahren die mehr oder weniger fundierte Grundlage zur Beantwortung der Frage, wie das Schachspiel entstanden sei. Die Fragen von **Egbert Meissenburg**⁵ nach dem "Who?", "Where?", "When?", "How" und "Why?" sind bis heute aber trotz aller Anstrengungen noch nicht abschließend beantwortet. Eine weitere Quelle, die bis vor kurzer Zeit wohl unterschätzt worden ist, gewinnt nun zunehmend an Bedeutung: Es ist das Spiel selbst, das durchaus zusätzliche Auskünfte über seine Herkunft liefern kann. An dieser Stelle seien daher in kurzer Form und in chronologischer Reihenfolge fünf neuzeitliche Repräsentanten erwähnt, die Schach aus dem Blickwinkel untersucht haben, dass die Struktur des Spieles und seine Verwandtschaft mit anderen Spielen mehr als in der Vergangenheit zu beachten sind.

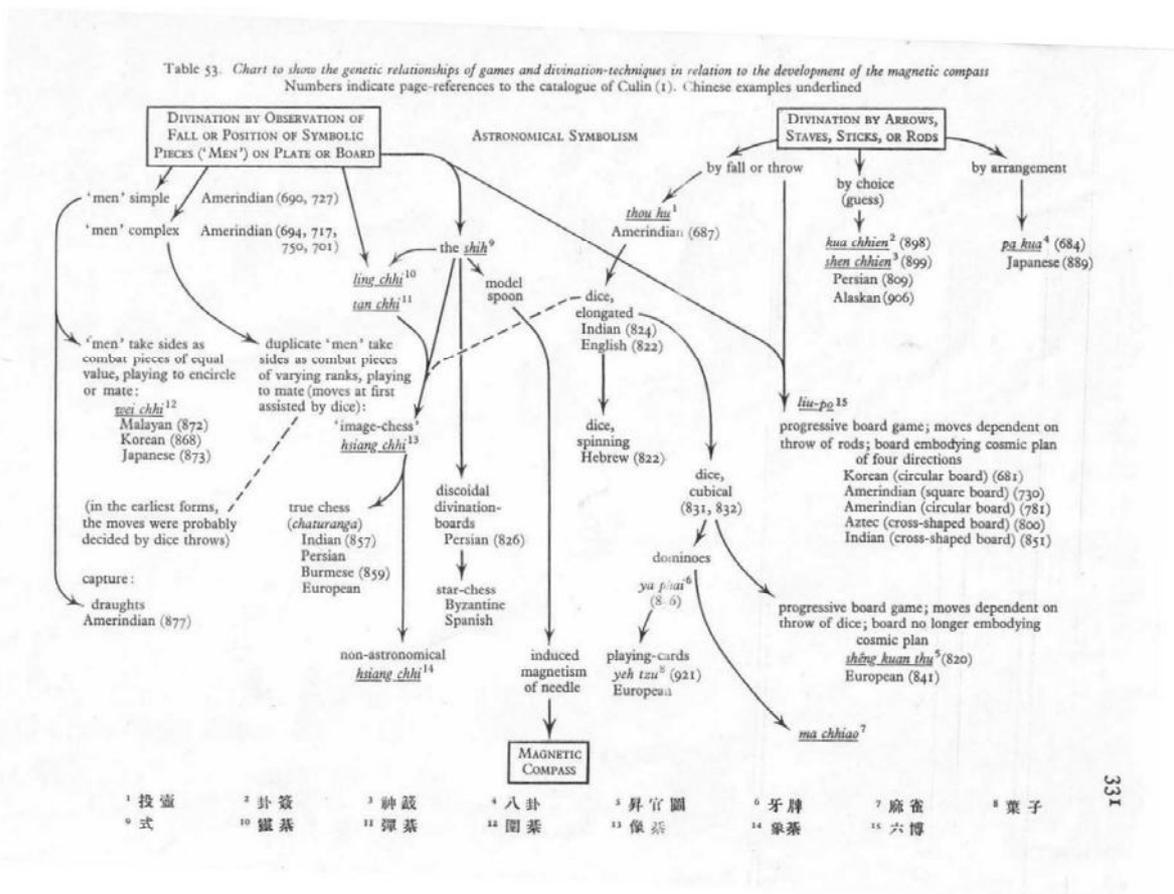


Abb.1: Spiele - Stammbaum nach Needham

Als Wegbereiter dieser neuen Richtung mag **Joseph Needham**⁶ gelten. Er hat das Schachspiel mit seinem Werk aus dem Jahre 1962 erstmals aus seiner isolierten Stellung unter allen Spielen

⁵ Siehe Egbert Meissenburg, "Where Did Chess Originate?", Edited by Gerhard Josten and Egbert Meissenburg, Sevetal 1998, S.6ff.

⁶ Joseph Needham, "Science and Civilisation in China", Vol.4, Part 1, Cambridge University Press 1962, S. 314-334: The Magnet, Divination, and Chess.

befreit und eine gemeinsame Herkunft vieler Spiele aus der Divination vertreten sowie einen Stammbaum von alten Spielen hinterlassen (s. Abb.1). Am Beginn der Entwicklung sah er chinesische Divinationstechniken, die sich durch die Integration weiterer Elemente zu verschiedenen Schachvarianten entwickelten. Seine Erkenntnisse mündeten in seinem Wunsch: "*Some social anthropologist will produce some day a fully integrated and connected evolutionary story, quite biological in character, showing how these games and divination-techniques were genetically connected.*"⁷ Einen sehr viel engeren Weg beschritt **Pavle Bidev**⁸, er ging aber in die gleiche Richtung. Die Ausführungen von Needham ermunterten ihn, eine genaue Untersuchung der Spielstrukturen des chinesischen und des indisch / arabischen Schachspiels vorzunehmen und daraus herzuleiten, dass entgegen seiner jahrzehntelangen Überzeugung doch das chinesische Schachspiel am Anfang der Entwicklung stand. Die Spielstrukturen gaben Bidev die Kraft, offen eine 35-jährige Blindheit einzugestehen. Die Auffassung von **Yuri Averbakh**⁹ geht dahin, dass die Vorgängerspiele von Schach zunächst betrachtet werden müssen. Während eines Internationalen Kolloquiums¹⁰ im Jahre 2001 detaillierte er seine Vorstellung. Hier zeigte er auf, wie Schach in Indien vor einem bestimmten historischen Hintergrund durch eigene Spielmutationen und durch fremde kulturelle Einflüsse entstanden sein könnte. Ausgangspunkt ist also wiederum die Spielstruktur. **David H. Li**¹¹ wählte rein chinesische

⁷ S. Fußnote 2, Abschnitt (IV) Comparative physiology of games, 2. Abs.

⁸ Pavle Bidev, "Das Schachspiel stammt aus China", Deutsche Schachzeitung, 121. Jahrgang, Nr.1, Januar 1972 schrieb:

"Die Bibel der Schachgeschichte besteht aus dem Alten Testament von A. van der Linde, Geschichte und Literatur d. Schachspiels, 2 Bände, Berlin 1874, und dem Neuen Testament von H.J.R. Murray, a History of Chess, Oxford 1913, 1962. Die beiden Päpste der Schachgeschichte hielt ich 35 Jahre lang als unfehlbar. Ihre Behauptung, Indien sei Heimat des Schachs, war für mich ewige Wahrheit. Den ersten Verdacht erweckte bei mir die Arbeit von Joseph Needham..... Der indische Schachzauber verschwand für mich jenen Tages, als ich jedes Wort Murrays in seinem Kapitel „Chess in China, Korea and Japan“ unter die Lupe nahm. Ich war erstaunt, daß er in der Anm. 3, S. 120 schamhaft anerkannt hat, Schach sei tatsächlich eine chinesische Erfindung. Hier sein Bekenntnis: „The moves in the Chinese game are more restricted than those in the Indian game. At first sight, following the analogy of the Western development of chess, this suggests that the Chinese chess may preserve an older type of the game than we find even in the oldest Indian accounts, and even supports the view that chess is really of Chinese invention. But further investigations show that the whole tendency of the Chinese game has been in the direction of restriction of power or liberty, and hence I conclude that the restriction of move which we note in the case of these pieces is a Chinese modification of the Indian game.“

Chinesen haben, laut Murray, den König (General) in den Käfig von 9 Punkten gebannt und des Rechtes beraubt, schräge Züge zu machen. Der indische König macht 63 gerad-schräge Züge, der chinesische nur 12 gerade Züge. Chinesen haben weiter, laut Murray, auch die beiden Räte in den Käfig gebannt, wo sie nur 4 schräge Züge machen können. Der indische Rat macht 31 Züge. Chinesen haben, laut Murray, die Elefanten des Rechts beraubt, die Figuren zu überspringen und den Fluß zu überschreiten. Jeder indische Elefant verfügt über 8 eigene Felder, die 4 chinesischen Elefanten verfügen über 14 Punkte, auf denen sie sich kreuzen. Chinesen haben, laut Murray, die Bauern des Rechts der Umwandlung beraubt und ihre Anzahl von 16 auf 10 reduziert. Der chinesische Bauer darf schräge Züge erst im gegnerischen Lager machen. Chinesische Wagen (Turm) bewegten sich im 8. Jahrhundert (laut „Buch der Wunder“) nur vorwärts auf einer Linie wie der Turm im japanischen Schach. Chinesen haben, laut Murray, auch den Springer des Rechts beraubt, andere Steine zu überspringen. Der japanische Springer geht nur vorwärts wie ein Turm und erst dann links oder rechts, einmal ging so auch der chinesische Springer. So kann er nur ein Paar Züge machen, der indische Springer macht 63 Züge.

Schlußfolgerung: Chaturanga ist eine Weiterentwicklung des Hsiang Chi. Die erste große Reform der (chinesischen) Schachregeln hat im 7. Jahrhundert in Indien stattgefunden."

⁹ Yuri Averbakh, in: www.netcologne.de/~nc-jostenge unter "To the Question of the Origin of Chess, Moscow, 1999:

"Starting this study the author proceeded from the following thesis: The history of chess cannot be studied without a proper knowledge of the history of other board games. First it is necessary to observe the games which had come into existence before chess appeared. Only after that we are able to understand the sources and reasons which guided to the origin of chess. The history of games in Old India shows that much simpler games were in existence before a complicated war game came into being. In particular, the direct predecessor was asthapada - a fourhanded race game on an 8x8 board where the movement of the game pieces was determined by the throw of dice."

¹⁰ Yuri Averbakh in "Board Games in Academia IV", International Colloquium, April 17-21, 2001, University of Fribourg (Switzerland), Abstracts, S. 11

- "1. In a race game the game pieces have been named chariots or presented chariots.
- 2. The race game of the chariots has been transformed in a war game of the battle chariots.
- 3. The war game of battle chariots has been transformed in a war game of the four main battle forces of the ancient Indian army.
- 4. This war game could be played by four or by two players. In the last case the conception of check-mate has arisen.
- 5. The dice has been thrown away. It could happen because Indian people had been already acquainted with a wargame of the Greeks without dice petteia."
-

¹¹ David H. Li, "The Genealogy of Chess", Bethesda, MD: Premier Pub., 1998. Er beantwortet die übrigen Fragen von Egbert Meissenburg (s. Fußnote 1) wie folgt:

Pfade. Der chinesische Oberbefehlshaber Hán Xin entwickelte nach Li während einer militärischen Winterpause die Urform aller Schachspiele, indem er die zwei alten chinesischen Spiele Liubo und Weiqi zum neuen Spiel Xiangqi vereinigte. Diesem Vereinigungsprozess allein widmet Li etwa 60 Seiten seines Buches, um die von Egbert Meissenburg gestellten Fragen nach dem "How and why"? im Detail zu beantworten, eine spannende und nützliche Geschichte, auch wenn sie nicht wahr sein muss, wie **Peter Banaschak**¹² formuliert hat. Immerhin zeigt sie, wie ein solcher Prozess der Spielvereinigung hätte ablaufen können. Schließlich sei hier **Alex R. Kraaijeveld**¹³ mit seinem biologischen Ansatz erwähnt. Er untersuchte 40 Schachvarianten mit phylogenetischen Methoden und kam zu dem Schluss, dass nicht das chinesische Xiangqi, sondern das alte indische Chaturanga mit hoher Wahrscheinlichkeit der Vorgänger aller Schachspiele war. Kraaijeveld selber räumt ein, dass die Phylogenetik nicht uneingeschränkt auf Spiele zu übertragen sei, weil hier der genetische Austausch sehr viel leichter stattfinden könne als im biologischen Bereich.

Diese relativ aktuellen Herangehensweisen an die Ursprungsgeschichte, so umstritten sie auch sein mögen, zeigen eine neue Chance auf, die nicht ungenutzt bleiben sollte. **Sie rechtfertigen m.E. die These, dass Schach sich durch die Integration verschiedener Spielelemente zu einem neuen Spiel herausgebildet haben könnte.**

Ich folge damit dem Vorschlag von **Hans Holländer**¹⁴, in einem ersten Schritt den Namen und die Gestalt der Spielfiguren sowie die Kulturgeschichte beiseite zu lassen und sich stattdessen zunächst mit der Spielstruktur zu befassen. Seine These, das Schachspiel müsse "aus einer Synthese von Strategiespiel und Jagdspiel entstanden sein", will ich hier konkretisieren.

2. Die besondere Struktur des Schachspiels

Die Idee, das Schachspiel selber zu seiner Herkunft sprechen zu lassen, erfordert eigentlich vorab eine Definition dieses Spieles. Dazu verfügen wir über einige Ansätze. Diese hier aufzugreifen, würde aber allenfalls zu einer neuen Diskussion, nicht aber zu einem befriedigenden Ergebnis führen. Daher wird hier ein anderer Weg gewählt: Es wird gefragt, was Schach von allen anderen alten Spielen unterscheidet, was also seine besondere Eigenart ist. Dazu werden sechs beliebig erweiterbare Schachspiele gezeigt: FIDE-Schach, Xiangqi und Shogi als lebende Varianten sowie das indische Würfelvierschach, das byzantinische Schach und das arabische Schach als ausgestorbene Varianten (s.Abb.2).

"Who? HÁN Xin (died 196 BCE), the commander-in-chief of the Hán army. When? During a long winter reciprocal surveillance (204-203 BCE), when armies of Hán and Chao (an ally of Chü), stationed on opposite banks of the Mian-Màn River to await the spring's arrival for a decisive battle. Where? In the field headquarters of Hán army's commander-in-chief, Hán Xin."

¹² Peter Banaschak, "Eine vertane Gelegenheit: David H. Lis "Genealogy of Chess" aus ostasienwissenschaftlicher Sicht", Rochade Europa, 7/98, S.49ff.

¹³ Alex R. Kraaijeveld, in "Board Games Studies", Vol.3, International Journal for the Study of Board Games, Leiden 2000, CNWS publications, ISSN 0925-3084, Seite 39 ff: Origin of chess - a phylogenetic perspective. Auf S. 40 führt er aus:

"The third source of information, the game itself, is by far the richest at the moment. Many chess historians over the centuries have isolated similarities between variants to support their specific claim as to the identity of the ancestor of chess. A problem is that, in general, humans have a natural tendency to focus on pieces of information that support a certain hypothesis while paying less attention to those that contradict it. In other words, a step forward in using the available information contained within the game is to combine all the information in an objective way, without any preconceived ideas, and phylogenetic techniques offer exactly this possibility."

¹⁴ Hans Holländer, "Thesen zur Früh- und Vorgeschichte des Schachspiels", in :Homo ludens, Der spielende Mensch, IV, Verlag Emil Katz bichler, 1994, S. 17ff.

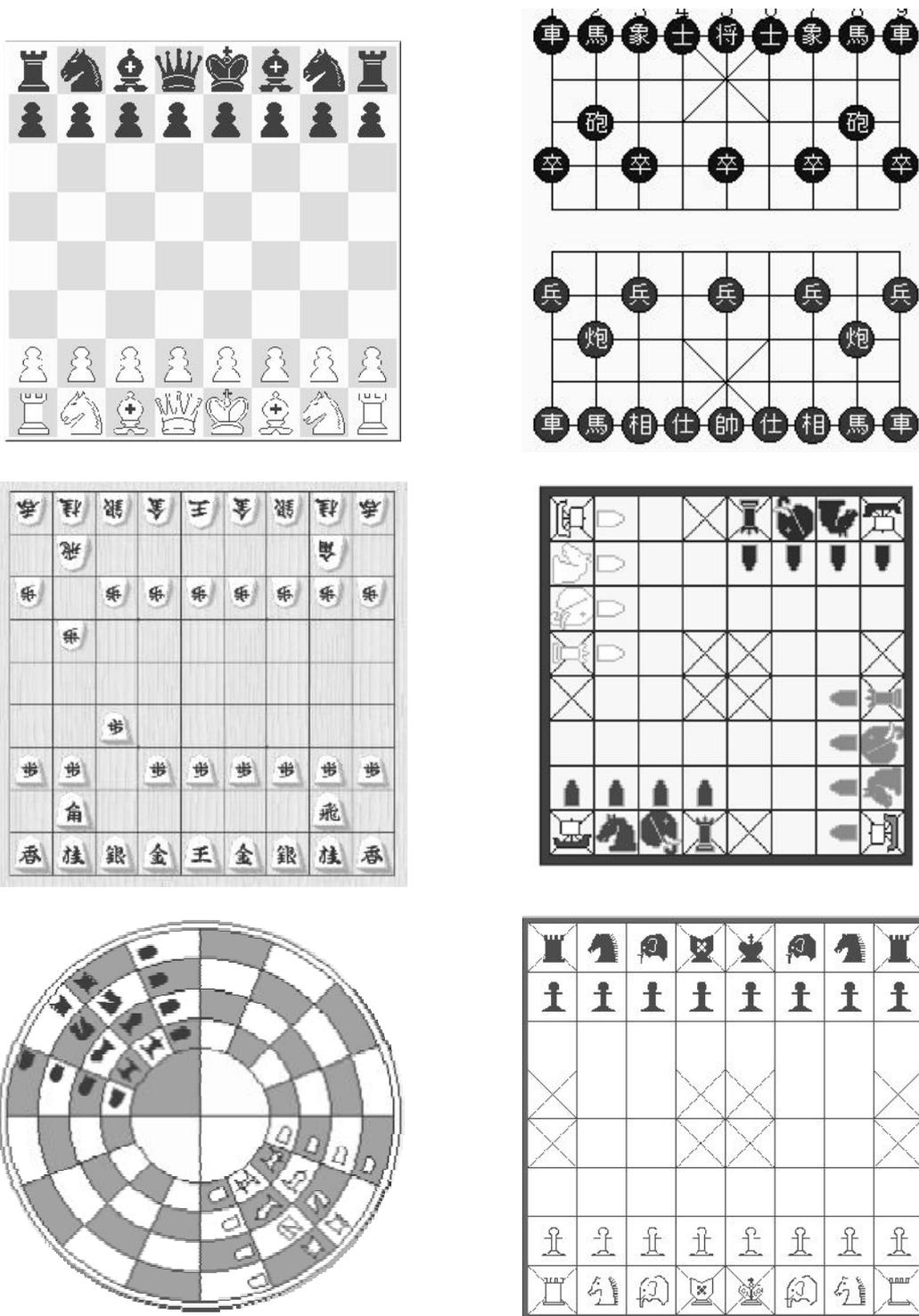


Abb.2: Moderne und alte Schachvarianten

Was ist das hervorragende Merkmal aller dieser Schachspiele? Alle Schachspiele zeichnen sich im Gegensatz zu allen anderen alten Spielen besonders durch die Eigenart aus, über drei unterschiedliche Figurentypen zu verfügen. Es sind dies nach ihrer Bedeutung für das Spiel:

- **Typ 1:** Eine relativ unbewegliche Zentralfigur, deren Lähmung das Ziel des Spiels überhaupt ist. Die Art der Lähmung variiert. Allein für das Würfelierschach gilt diese Regel nicht.
- **Typ 2:** Eine Reihe von Spielsteinen, die differenziert langschrittig und - von Ausnahmen abgesehen - allseits uneingeschränkt beweglich sind.

- **Typ 3:** Eine Reihe von Spielsteinen, die sich nur vorwärts, allenfalls auch noch seitlich bewegen können.

Alle anderen Eigenschaften des Schachspiels wie beispielsweise das Spielbrett, die symmetrische Ausgangsstellung, das Schlagen von gegnerischen Spielsteinen, die Zentralfigur oder den abwechselnden Zugzwang finden wir auch in anderen alten asiatischen Spielen. Die Bündelung von drei unterschiedlichen Spielsteintypen im Schach aber ist einmalig und hier die Basis für meine ergänzende These.

3. Eine ergänzende These

In Anlehnung an die in Abschnitt 1 aufgeführten Überlegungen und in Ergänzung meiner alten Auffassung¹⁵ vertrete ich die These, dass Schach durch die Bündelung dreier Spielideen entstand, die sich bis auf den heutigen Tag in allen Varianten des Spiels in den drei Spielsteintypen manifestieren. Hierzu bilde ich folgende Teilthesen:

3.1 Die Figur vom Typ 1 und ihre Idee stammt aus China

Lange vor der Zeitenwende gab es zwei chinesische Spiele, die einen besonderen Bezug zur Zentralfigur des Schachspiels haben. Es sind dies Weiqi, dessen Spielziel in der Umzingelung gegnerischer Spielsteine liegt, und besonders Liubo, von dem nach **Röllicke**¹⁶ zumindest sicher ist, dass es eine Zentralfigur im Sinne von Schach kannte (s.Abb.3).

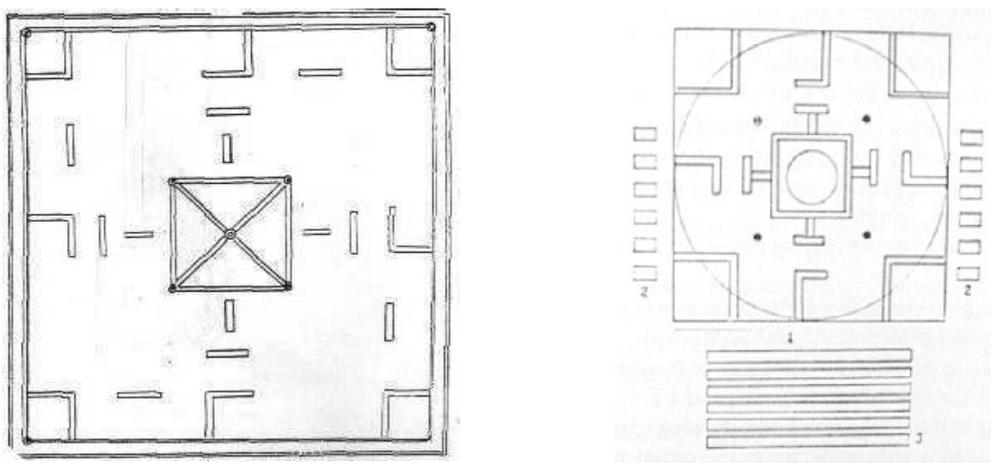


Abb.3: Liubo nach Röllicke und Li

Die Spielideen der Umzingelung und der Zentralfigur tauchen erstmalig in China auf. Liubo diente übrigens auch Divinationszwecken, wie **Röllicke**¹⁷ nachgewiesen hat. Das zugehörige Spielbrett dagegen ist schachfremd, aber dazu gibt es eine ganz bedeutende, später zu behandelnde Ausnahme, die sich auf das Feld in der Mitte des Spielbretts bezieht. Ein Spiel mit einer Zentralfigur vor der Existenz von Schach ist mit der Ausnahme von Liubo nicht bekannt. Wenn ein Spiel die Idee der Zentralfigur für das Schachspiel geliefert hat, kann es nach unserem derzeitigen Kenntnisstand nur Liubo gewesen sein.

¹⁵ Gerhard Josten, "Der Läufer war eine Dame", Verlag Rochade Europa, 1995, S.75ff.

¹⁶ H.-J. Röllicke in "Board Games Studies", Vol.2, International Journal for the Study of Board Games, Leiden 1999, CNWS publications, ISSN 0925-3084, S. 24 ff.: Von "Winkelwegen", "Eulen" und "Fischziehern" - liubo: ein altchinesisches Brettspiel für Geister und Menschen

¹⁷ S. Fußnote 12, S.31ff.

3.2 Die Figuren vom Typ 2 und ihre Idee stammen wahrscheinlich aus Mesopotamien

Der Ursprung dieses Figurentyps ist umstritten. Weit verbreitet war und ist die Auffassung, die figürliche Abbildung des altindischen Heeres oder überhaupt militärische Überlegungen hätten diese Figuren erzeugt. Joachim **Petzold**¹⁸ hielt eine Herkunft aus rein geometrischen Überlegungen für möglich. Ricardo **Calvo**¹⁹ sieht ihren Ursprung in magischen Quadraten. So wie beispielsweise Steward **Culin**²⁰, Joseph **Needham**²¹ oder Nigel **Pennick**²² schreibe ich die Herkunft der Figuren des Typs 2 alten Divinationstechniken zu. Im Gegensatz zu diesen Autoren bin ich aber der Meinung, dass genau nur dieser Figurentyp 2 und nicht das komplette Schachspiel aus diesen Techniken stammt²³.

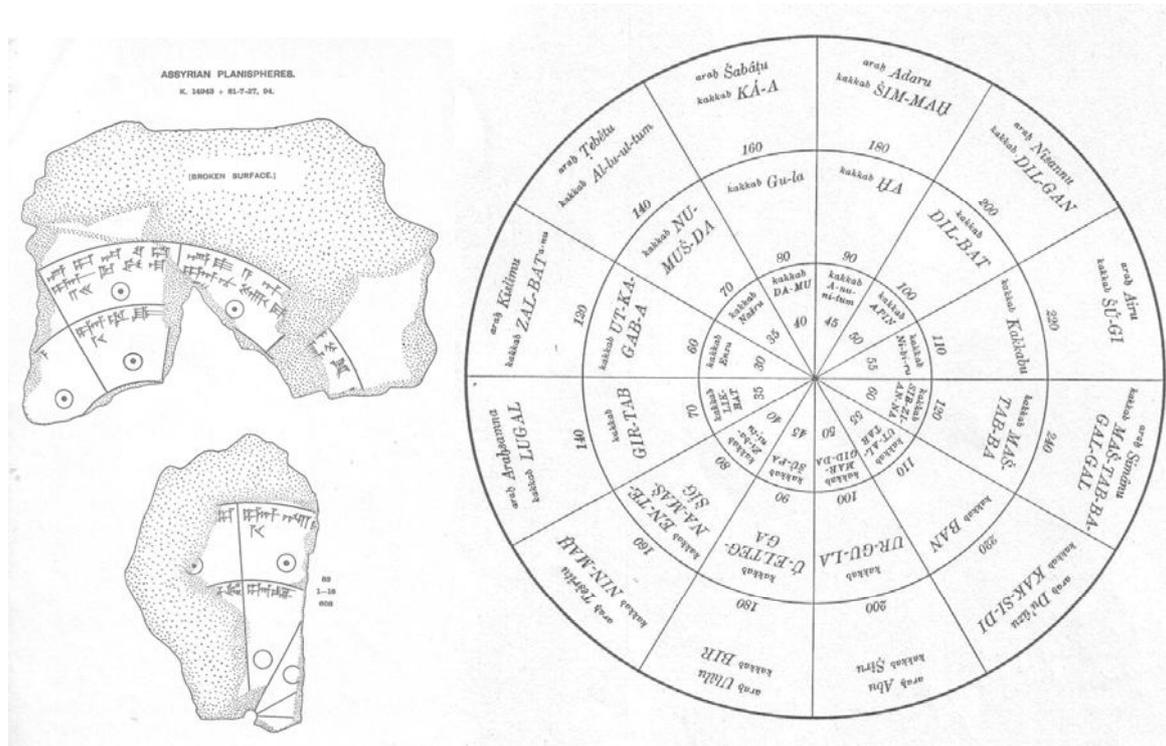


Abb.4: Bruchstück eines Astrolabs im British Museum und Rekonstruktionsversuch von Schott (s. Fußnote 17)

Solange keine besseren Argumente vorliegen, ist das babylonische Astrolab²⁴ ein adäquater I-deengeber für den Figurentyp 2 (s.Abb.4). Es teilte den Sternenhimmel in zwölf Sektoren und drei Himmelsebenen auf und wurde zusammen mit der riesigen Sammlung astronomischer Omina - Enuma Anu Enlil - benutzt.

Auf dem Astrolab finden wir das babylonische Himmelsbild in 12 x 3 Himmelshäusern wieder, nicht aber die sieben damals bekannten Planeten, die damals die Hauptgötter darstellten. Diese gingen auf dem geometrischen Raster des Astrolabs als figürliche Bilder der Götter ihre unterschiedlichen Wege und dienten den babylonischen Wahrsagepriestern als Basis für ihr Orakel. Die differenzierten Bewegungen der Planetenfiguren könnten Ausgangspunkt der Figuren vom

¹⁸ Joachim Petzold, "Das königliche Spiel", Edition Leipzig, 1987, S. 36ff.

¹⁹ Ricardo Calvo, "Die Hypothese von Johannes Kohtz", in: Homo ludens, Der spielende Mensch, IV, Verlag Emil Katzschler, 1994, S. 29ff.

²⁰ Steward Culin, "Chess and Playing Cards", Washington, 1895.

²¹ Siehe Fußnote 2

²² Nigel Pennick, "Games of the Gods. The Origin of Board Games in Magic and Divination", Century Hutchinson Ltd., London, 1988

²³ S. Fußnote 11

²⁴ A. Schott, "Das Werden der babylonisch-assyrischen Positions-Astronomie und einige seiner Bedingungen", in: Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft Nr.88, 1934, S.302ff

Typ 2 gewesen sein, also Überlebende im Sinne **Culins**. Folgende Argumente seien hierzu gegeben:

- Kein Gerät dieser Art ist literarisch und figürlich besser dokumentiert als das Astrolab.
- Die Geometrie des Astrolabs erlaubt alle wesentlichen Zugformen im Schach.
- Es liefert eine Erklärung dafür, warum in alten Schachberichten wie z.B. bei **Masudi**²⁵ von göttlichen Beziehungen des Schachspiels die Rede ist.
- **Mesudi**²⁶ berichtete in der ersten Hälfte des neunten Jahrhunderts n.Chr., dass es damals sechs verschiedene Arten von Schachspielen gab, darunter das runde griechische und das astronomische oder sphärische Schachspiel.
- Die äußere Verwandtschaft des Astrolabs zum byzantinischen Schachbrett ist unübersehbar.
- Schon vor acht Jahrhunderten hat **Jacobus de Cessoles** die Erfindung des Schachspiels in Babylon angesiedelt, aus dem das Astrolab stammt. Mehr als eine Legende?

Eine andere Herkunft dieses Figurentyps wird hier ausdrücklich nicht ausgeschlossen.

3.3 Die Figuren vom Typ 3 und ihre Idee stammen ziemlich sicher aus Indien

Keine Region dieser Welt ist bekannter für alte Rennspiele mit undifferenzierten Spielsteinen und einfachen Spielbrettern als der indische Subkontinent. Weder der vorderasiatische Bereich noch China hatte eine vergleichbare Vielfalt solcher Spiele zu bieten, die in der Regel mit dem Würfel gespielt wurden. Gezeigt werden hier zwei Exemplare von Spielbrettern (s.Abb.5):

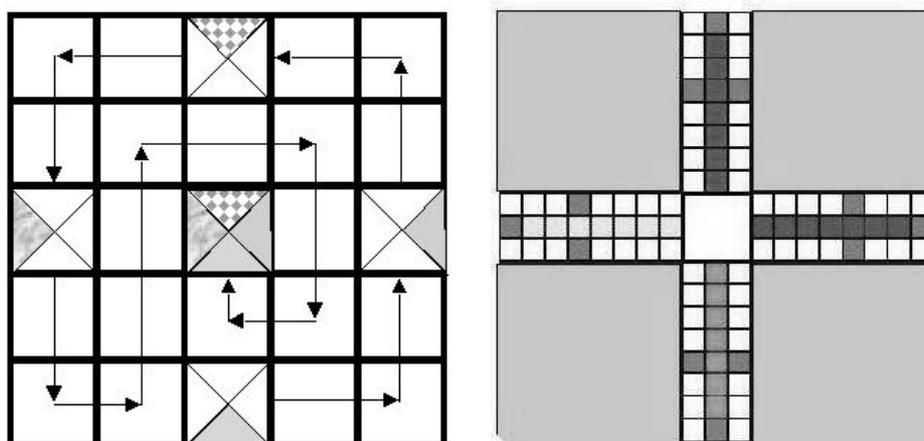


Abb.5: Thaayam und Pachisi / Chaupur

- Thaayam. Dies ist ein typisches indisches Rennspiel mit Würfeln, auf das **Yuri Averbakh** seine ersten Überlegungen aufbaute. Jeder Spieler hatte vier gleichartige Spielsteine. Ziel war das zentrale Feld auf dem Brett.
- Pachisi / Chaupur. Dies ist das Nationalspiel der Inder. Da es uns als „Mensch-ärgere-dich-nicht“ bekannt ist, bedarf es keiner weiteren Ausführungen.

Die Elemente dieser Spiele sind das Erreichen eines Endfeldes sowie auf dem Wege dorthin das Schlagen von gegnerischen Spielsteinen, wobei ein Rückwärtsgehen ausgeschlossen ist. Dies genau ist auch die Funktion des Figurentyps 3 im Schach. Wenn eine bestimmte Region diesen Figurentyp für das Schachspiel geliefert hat, dann sprechen alle Argumente für die indische Region. Woher die in Rennspielen nicht bekannte Umwandlung eines Spielsteins auf dem Endfeld des Schachbretts stammt, muss hier vorläufig offen bleiben.

²⁵ Siehe: Antonius van der Linde, "Geschichte und Literatur des Schachspiels", Edition Olms, 1981, S. 2

²⁶ Siehe: Antonius van der Linde, "Geschichte und Literatur des Schachspiels", Edition Olms, 1981 S. 66

4. "How and why?"

Bislang sind vielfältige Argumente für den Entstehungsort des Schachspiels geliefert worden, der im Laufe der Geschichte von Vorderasien über Indien bis nach China variierte. **Li** hat in seinem Werk diese Geschichte aus seiner Sicht dokumentiert, beginnend mit **Jacobus de Cessoles** und endend mit Egbert **Meissenburg**. Er fand dabei 13 Voten für Indien, 6 für China, 1^{1/4} für Babylon und weitere Einzelvoten. Diese seine Aufzählung ist recht willkürlich gewählt. **Petzold** als bedeutender Schachhistoriker fehlt beispielsweise gänzlich in dieser Auflistung. Das mag seinen Grund darin haben, dass Petzold nicht so einfach in das Entweder-oder-Schema der bisherigen Forschung und damit in das Schema von **Li** hinein passt. **Petzold** war m.W. der erste Forscher überhaupt, der eine parallele Entwicklung des indischen und chinesischen Schachspiels für möglich hielt. In einer wohl häufig übersehenen Passage seines Werks schließt er nicht aus, dass es eine eigenständige Ausformung des chinesischen Schachspiels gegeben haben könnte²⁷. Dieser Idee folge ich.

Wenn wir nun zu den drei Figurentypen zurückkommen, so ist eine dreifache Parallelentwicklung verschiedener Schachspiele denkbar. Hier meine AbschlussThese:

- Dem vorderasiatischen Astrolab mit seinen differenzierten Figuren wurden die chinesische Zentralfigur und die indischen Rennsteine einverleibt. **Das Ergebnis in Vorderasien wäre also ein Schachspiel gewesen, das auf einem kreisrunden Brett gespielt wurde: Ein Spiel wie das byzantinische Schach.** Das Spiel hat in dieser Form nicht überlebt. Ob und wie sein rundes Brett in einer weiteren Stufe durch ein quadratisches Raster ersetzt wurde und zum Vorläufer des westlichen Schachspiels wurde, mag später geklärt werden.
- Auf dem indischen 8x8-Spielbrett Ashtapada mit Rennsteinen und Würfelgebrauch wurden die vorderasiatischen, differenzierten Spielsteine und die chinesische Zentralfigur hinzugefügt. **Im Ergebnis wäre in Indien also das Würfelierschach die erste Schachform überhaupt gewesen, ein Spiel, das heute praktisch nicht mehr existiert.** Der Würfel und das Spiel zu Viert wurden beibehalten, während die chinesische Zentralfigur ihrer Funktion beraubt wurde.
- In der noch unbekanntem Vorform des chinesischen Schachspiels Xiangqi wurden die vorderasiatischen, differenzierten Spielsteine und die indischen Rennsteine übernommen. **Daraus entstand in China ein Spiel, das unter der Einwirkung von Liubo und Weiqi eine eigenständige Entwicklung nahm und dessen einzelne Entwicklungsstufen wir noch nicht genau genug kennen.** Der in allen anderen Schachspielen nicht bekannte Fluss auf dem Spielbrett des Xiangqi stammt mit ziemlicher Sicherheit vom Liubo, dessen zentrales Feld nach **Röllicke**²⁸ mit „Wasser“ bezeichnet wurde. Dies scheint mir ein weiterer, ganz bedeutsamer Hinweis auf die Verwandtschaft alter Spiele zu sein.

Die Frage, die **Jean-Louis Cazaux**²⁹ zur Herkunft des chinesischen und indischen Schachspiels gestellt hat: "A common ancestor or a parallel evolution ?" wird danach in voller Übereinstimmung mit ihm wie folgt beantwortet: "They are issued from different games but they mutually influenced each other." Welche Ursachen können für den von mir vermuteten Vereinigungsprozess vorliegen und wie lief ein solcher Prozess ab? Zum zweiten Teil dieser Frage hat **Li** ein Mus-

²⁷ Joachim Petzold, "Das königliche Spiel", Edition Leipzig, 1987, S. 19

²⁸ H.-J. Röllicke, in "Board Games Studies", Vol.2, International Journal for the Study of Board Games, Leiden 1999, CNWS publications, ISSN 0925-3084, S. 29

²⁹ Jean-Louis Cazaux, aus dem Internet entnommen, <http://www.chez.com/cazaux/ancestor.htm>

"Chatrang (or Chaturanga) and Xiangqi have obviously a lot of commonalities. What does that mean for their origin ? People in Asia were playing race games, territory games and fighting games before they knew about chess. The great idea has been to differentiate the « men » on the board and have different characters for them as in a real battle. I think that behind this differentiation process it should have been some logic.

They are three possibilities concerning the possible birth of those two games :

- *one game gave birth to the other,*
- *both games have a common ancestor,*
- *they are issued from different games but they mutually influenced each other."*

terexemplar geliefert³⁰. Nun leuchtet aber ohne weiteres ein, dass es ein wesentlich einfacheres spieltechnisches Unternehmen ist, Schach aus den von mir genannten drei Spielideen herzuleiten als aus der Vereinigung von Liubo und Weiqi allein. Auf eine technische Darstellung des Prozesses im Detail wird deshalb hier verzichtet. Die Frage nach den Ursachen eines solchen Prozesses dagegen ist nicht so leicht zu beantworten.

Wenn dieser Prozess nicht in einer der bislang vermuteten Regionen stattfand, dann müsste es im Sinne meiner These eine zentralasiatische Kultur gegeben haben, die intensive vorderasiatische, indische und chinesische Kontakte hatte. Sie hätte dabei verschiedene Spielelemente dieser Regionen zu einem Spiel vereinigt und diese Vereinigungs-idee anschließend wieder in die Ausgangsregionen exportiert. Hier besteht noch weiterer Forschungsbedarf, wobei die Zeitenwende nach vorherrschender Auffassung als frühester Schachbeginn im Mittelpunkt stehen müsste. Ein erster Blick auf die Machtverteilung dieser Zeit im zentralasiatischen Bereich zeigt, dass das Kuschanreich ein erster Kandidat ist, weil es alle genannten Voraussetzungen in geografischer, zeitlicher und kultureller Hinsicht auf hervorragende Weise erfüllt (s.Abb.6).



Abb.6: Zentralasiatische Machtverteilung 100-200 AD

Während der Regierung des Herrschers Kanishka erreichte dieses Reich seine höchste Blüte³¹. Meisterhaft verschmolzen die Kuschaner die Einflüsse vieler Kulturen von Griechenland bis zur

³⁰ Siehe Fußnote 7

³¹ Aus dem Internet entnommen, <http://www.geocities.com/CapitolHill/Embassy/6817/kushan.html>:

"A unique feature of Kanishka's empire was that with the capital at Peshawar its frontiers touched the borders of all the great civilizations of the time, while its Central Asian provinces lay astride the Roman-Middle East-Chinese trade routes. Roman Empire during the days of Trajan and Hadrian (98-138 A.D.) had expanded furthest East almost touching Pakistan's Kushan Empire. Similarly, Kanishka's conquests had brought Khotan, Yarkand and Kashgar within Pakistan's jurisdiction effecting direct contact with China. This was one of the most important factors in providing impetus to art and architecture, science and learning in Pakistan. The best specimen of Graeco-Roman art discovered in and around Peshawar, Swat and Taxila belong to this period, mostly executed during the 2nd century A.D. in the reigns of Kanishka and his son Huvislika. The Kushans exchanged embassies with the Chinese as well as the Romans. Mark Antony had sent ambassadors, and the Kushans sent a return embassy to the court of Augustus "In the middle of the first century of our era, one of the Tokhari princes belonging to the Kushans, Kujula Kadphises, unified the dispersed Tokhari principalities. As he grew stronger, the leader of the Kushans extended his suzerainship to the lands south of the Hindu Kush, in the Kabul Basin and on the Upper Indus." Kujula Kadphises's

Mongolei zu einem eigenen Stil. Typisch ist die folgende, willkürlich aus dem Internet gegriffene Aussage: "The Kushans became affluent through trade, particularly with Rome, as their large issues of gold coins show. These coins, which exhibit the figures of Greek, Roman, Iranian, Hindu, and Buddhist deities and bear inscriptions in adapted Greek letters, are witness to the toleration and to the syncretism in religion and art that prevailed in the Kushan empire."

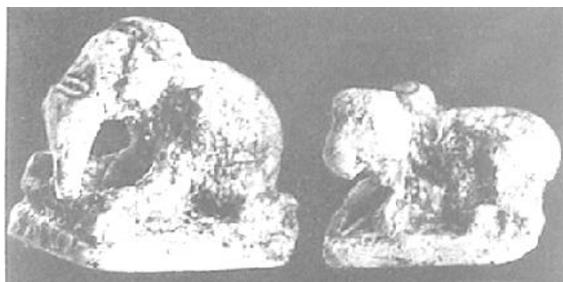


Abb.7: Figuren nach Linder (s. Fußnote 25)

Isaak Linder³² hat m.W. als einziger Schachhistoriker auf das Kuschanreich als potenziellen Kandidaten für die Schachentstehung hingewiesen und zwei Spielfiguren aus dem 2. Jh. AD präsentiert, die 1972 bei archäologischen Grabungen in der baktrischen Siedlung Dalverzin-Tepe gefunden wurden, einer Zitadelle des späteren Kuschanreichs (s.Abb.7). **Linder** ist der Meinung, dass diese Figuren einem Spiel angehörten, das dem "Tschaturanga vorausging"³³. **Meissenburg**³⁴ hat diese Auffassung nicht unwidersprochen gelassen. Vielleicht stehen wir hier erst am Beginn der Arbeit!

5. Ausblick

Das Nationalmuseum von Afghanistan ist ganz stolz darauf, den sog. Rabatak-Stein in seinen Mauern zu haben. Es handelt sich um einen anderthalb Meter hohen ca. 2000 Jahre alten Sandstein, dessen Inschrift u.a. die Weisung des Kuschan Königs an seine besten Baumeister enthält, einen Schrein für die Götter zu bauen. Das wäre noch nichts Besonderes im Zusammenhang mit dem Schachspiel und wir könnten zur Tagesordnung übergehen, wenn auf diesem Stein nicht von buddhistischen, hinduistischen und zoroastrischen Göttern die Rede wäre, denen gleichberechtigt zu dienen sei. Die Kuschaner, die unterschiedliche Religionen in dieser offenen Art zu verbinden vermochten, die auffälligen Synkretisten ihrer Zeit, wären m.E. erst recht fähig gewesen, einfachere Dinge als Religionen zu verbinden. Denn das Unternehmen, verschiedene Spielideen in einem neuen Spiel zu vereinen, mutet geradezu wie eine kuschanische Verpflichtung und dabei gleichzeitig wie ein kuschanisches Kinderspiel an.

Im Internet fand ich Karten zum Kuschanreich, die allein schon aus der unterschiedlichen Grenzziehung und Interessenlage der Autoren deutlich machen, dass hier noch ein erhebliches Informationsdefizit vorliegt (s.Abb.8):

successors, the most prominent of whom was Kanishka (circa A.D. 78-120) kept on the expansive policy of his subcontinent (Kashmir, the Punjab and Sind). The rulers of Gujrat, Rajasthan and the states lying in the Ganges-Jumna doab were the vassals of the Kushan kings. The Kushan kings also held control of the territory of the present day Afghanistan, Kashgar, Khotan, Yarkand and the southern areas of Middle Asia. *Gandhara* i.e., the territory lying in the valleys of the Kabul and the Middle Indus, became the centre of a vast empire. The city of Purushapura (the present-day Peshawar) is known to have been the capital of *Kanishka*."

³² I.M. Linder, "CHESS IN OLD RUSSIA", Publishers Michael Kühnle, Zürich 1979, S. 17

³³ I.M. Linder, "Schach", H.G.S. Verlag, Moskau 1994, S. 58

³⁴ Egbert Meissenburg, "Zu den - angeblichen - Schachfiguren aus Süduzbekistan" in "Rochade" Nr. 143, Maintal 1976, S. 19-23

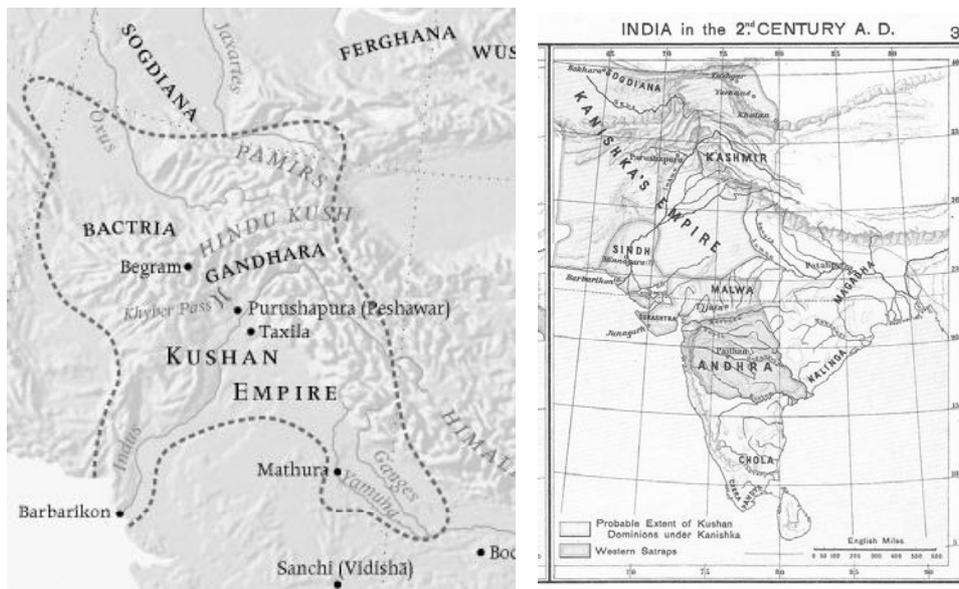


Abb.8: Karten zum Kuschanreich

Dieses Informationsdefizit liegt vielleicht in ähnlicher Weise für die Entstehungsgeschichte des Schachspiels vor. Wer also forscht im untergegangenen Kuschanreich nach Schach?³⁵ Hier warten mit hoher Wahrscheinlichkeit noch unbekannte schriftliche Quellen und Artefakte auf ihre Entdeckung und wissenschaftliche Auswertung. **Victor Keats**³⁶ z.B. ist davon überzeugt, die Existenz des Schachspiels im Partherreich, einem direkten Nachbarn des Kuschanreichs, um 225-6 AD nachweisen zu können.

Meine früher vertretene Auffassung³⁷, die Gegend um Kaschgar könnte der Ursprungsort von Schach gewesen sein, erweitere ich auf das Kuschanreich mit der Hauptstadt Peschawar, ein Reich, zu dem auch einst Kaschgar gehörte.

Vae victis! **Boris Stawiski** nennt in seinem Buch "Die Kunst der Kuschan"³⁸ das Kuschanreich ein vergessenes Reich: Der Sieg des Islam in Zentralasien hätte dazu geführt, dass die vorislamische Vergangenheit ausgelöscht wurde. **Stawiski** bildet offenbar mit gutem Grund die Grenzen des Kuschanreiches nicht ab, sondern zeigt nur die geografische Situation in Zentralasien. Was könnte das alles für unser Thema bedeuten?

Nach der stufenweisen Zerschlagung des Kuschanreiches nahmen die benachbarten Erobererstaaten jeweils für sich in Anspruch, die geistigen Urheber von Schach zu sein, ohne ein Wort der Erinnerung an die Verlierer der Schlachten, an die Kuschaner zu verlieren (Oder fand **Thomas Hyde** bei seinen Recherchen doch noch einen versteckten Hinweis?³⁹). In der Zerstörung des Kuschanreiches mag daher der tiefere Grund dafür liegen, dass es zu einem Verlust von Fakten und zu einer Legendenbildung unglaublichen Umfangs über die Schachgenese kam: Die kulturelle Leistung der Kuschaner wurde ersetzt durch Legenden vielfältigster Art, wie sie bereits zuvor erwähnt wurden und wie sie bunter nicht sein könnten.

Der Kern meiner These ist also: Nicht militärische, divinatorische, mathematische oder sonstige Theorien haben Schach erzeugt, sondern diese Theorien sind dem Schachspiel gefolgt. Vielmehr stand die systematische Vereinigung von differenzierten Spielideen im Kuschanreich am Beginn dieses Spiels.

³⁵ Literaturempfehlung: "History of Civilizations of Central Asia, Volume II : The Development of Sedentary and Nomadic Civilizations, 700 B.C. to A.D. 250" /edited by Janos Harmatta. Delhi, Motilal Banarsidass, 1999, 573 p., maps, plates, figs, ISBN 81-208-1408-8.

³⁶ In einer noch nicht veröffentlichten Arbeit, die er mir mit Brief vom 30. Mai 2001 vorab zur Kenntnis gab.

³⁷ Gerhard Josten, in "Where Did Chess Originate?", Edited by Gerhard Josten and Egbert Meissenburg, Sevetal 1998, S.17ff.

³⁸ Boris Stawiski, "Kunst der Kuschan", VEB E.A. Seemann Verlag Leipzig, 1979

³⁹ S. Victor Keats, in "CHESS ITS ORIGIN", Vol. II, Oxford Academia Publishers, 1994, S.196ff.

Die Fragen von Egbert Meissenburg⁴⁰ sind nach meiner These wie folgt zu beantworten:

- Who? ► Die Kuschaner.
- Where? ► In Zentralasien.
- When? ► Zwischen 50 v.Chr. bis 200 n.Chr.
- How? ► Durch Vereinigung von drei Spielideen.
- Why? ► Wegen des kuschanischen Synkretismus.

Schließlich könnte die These einer interkulturellen Entwicklung des Schachspiels längs der Seidenstraße mit dem Schmelztiegel Kuschanreich helfen, die jahrhundertealte Auseinandersetzung des Entweder-oder (Persien oder Indien oder China) aus der Sackgasse zu führen. Fast alle Schachgeschichtsforscher hätten damit in gewisser Weise Recht - oder Recht gehabt, wo immer sie auch den Ursprung des Schachspiels vermuteten, aber dies auch nur zum Teil. Ich könnte dies auch positiver ausdrücken: Erst durch die tausendjährige Vielfalt der Berichte, Thesen und Legenden, die ja, wie **Petzold** so trefflich ausgedrückt hat, gelegentlich auch ein Körnchen Wahrheit in sich tragen, wurde m.E. überhaupt erst eine vielversprechende, aber noch genauer zu verifizierende Spur in Richtung Kuschan gelegt.

Ich hoffe, dass meine Überlegungen und Thesen so anregend wirken, dass wir mit neuen gemeinsamen Bemühungen möglicherweise dem "Melting Pot of Chess" endlich etwas näher kommen, indem wir die Forschung um den zusätzlichen Aspekt Kuschan bereichern⁴¹. Eine Reihe von einführenden Texten in das Thema Kuschan findet sich im Internet auf verschiedenen Seiten, von denen ich einige stellvertretend aufgelistet habe⁴².

Bei meiner Suche im Internet stieß ich auch auf die Seite von **Robert Bracey**⁴³. Er schrieb mir auf meine Anfrage, dass er neben den Stücken aus Dalverzin-Tepe von weiteren Spielsteinen wüsste und nannte u.a. einen kuschanischen Stein aus dem 1.-2. Jhdt. AD. Am 18.8.2001 teilte er mir auf meine Nachfrage mit: *"I have enclosed a picture of the gold figure I mentioned. It was exhibited a few years ago and I have taken the figure from the catalogue. The figure has a lead core and is covered in gold (it is the deformation of the lead core which is responsible for its poor condition). It is probably intended to represent a charioteer and the dress is similar to that of Kushan royalty. However it is dissimilar to votary pieces and the flattened base indicates its use for games (though perhaps not chess)."* Ich zeige dieses Stück hier, um einen ersten Eindruck von der kuschanischen Kleinkunst zu geben, ohne es aber in einen direkten Bezug zu Schach setzen zu wollen (s.Abb.9).

⁴⁰ S. Fußnote 1

⁴¹ Herrn Siegfried Schönlé aus Kassel danke ich an dieser Stelle für seine freundliche Unterstützung.

⁴² The Kushans and Kanishkas: <http://www.itihahas.com/ancient/kushans.html>
Kushua-un: <http://208.154.71.60/bcom/eb/article/5/0,5716,108785+1+106127,00.html>
The Dynastic Arts of the Kushans Book : <http://www.vedamsbooks.com/no8452.htm>
Kushan rule of Pakistan: http://www.geocities.com/pak_history/kushan.html
The Kushan Empire: <http://www.indianvisit.com/ivnew/thecountry/history/kushan.htm>
Kushan Dynasty: http://www.upportal.com/history/hist_kushan.shtml
Kushan Empire: <http://school.discovery.com/homeworkhelp/worldbook/atozhistory/k/306035.html>
Met definition Page Kushan Empire: http://www.metmuseum.org/toah/hd/kush/hd_kush.htm
DISKUS: <http://www.uni-marburg.de/religionswissenschaft/journal/diskus/deeg.html>
Archaeology Odyssey: <http://www.bib-arch.org/aoja01/imagining2.html>
Kushan History, : <http://www.geocities.com/Athens/Atlantis/4128/essays/general/general1.htm>
Afghans display ancient stone:
http://news6.thdo.bbc.co.uk/hi/english/world/south_asia/newsid_883000/883209.stm
COINS OF KUSHAN DYNASTY: <http://www.med.unc.edu/~nupam/kushan1.html>
the Shunga, Kushan and Andhra dynasties: <http://www.artasia.org.uk/visart/shunga.htm>

⁴³ E-Mail-Adresse: gandhara.geo@yahoo.com



Abb.9: Spielfigur aus Kuschan, 1. - 2. Jhdt. AD

An den Schluss meiner Überlegungen möchte ich ein Zitat meines leider viel zu früh verstorbenen Freundes **Joachim Petzold**⁴⁴ setzen:

"Im Prisma des Schachspiels bricht sich nicht wenig von der Geschichte der Menschheit, und genau davon handelt dieses Buch".

6. Zusammenfassung

Die akademische Suche nach dem Ursprung des Schachspiels basierte bis in die jüngste Vergangenheit hinein im Wesentlichen auf literarischen Quellen und vereinzelt auf figürlichen Artefakten. Beginnend mit **Joseph Needham** in seinem Werk aus dem Jahre 1962 ist das Schachspiel selber und seine Struktur vermehrt herangezogen worden, um Auskünfte über seine Herkunft zu geben. **Hans Holländer** schlug 1994 generell vor, zunächst die Namen und die Gestalt der Spielfiguren sowie die Kulturgeschichte beiseite zu lassen und sich vorrangig mit der Spielstruktur zu befassen.

Dieser Weg wurde hier beschritten. Eine Analyse aller Schachvarianten zeigt, dass die Struktur des Spieles durchgehend drei hauptsächliche Elemente aufweist: Das Element eines Jagdspiels, verkörpert in der Zentralfigur, das Element der Differenzierung von Spielsteinen, verkörpert in den Offizieren, und das Element eines Rennspiels, verkörpert in den Bauern.

Hierauf aufbauend wird die These vertreten, dass Schach durch die Vereinigung dieser drei Spielelemente zu einem neuen Spiel entstanden sein könnte. Spiele oder verwandte Techniken, die dem Schachspiel mit Sicherheit vorausgingen und diese Elemente jeweils isoliert aufweisen, können entlang des Verlaufs der alten Seidenstraße nachgewiesen werden. Der angenommene Prozess der Vereinigung lässt jedoch noch Fragen offen.

Unter Wahrung der geografischen, zeitlichen und kulturellen Rahmenbedingungen, die nach jetzigem Stand der Forschung maßgebend sind, wird in einer zweiten Phase der Versuch unternommen, diesen Vereinigungsprozess einer untergegangenen Zivilisation zuzuordnen. Hilfreich war dabei der Hinweis, den **Isaak Linder** bereits im Jahre 1975 gegeben hatte: Das Kuschanreich. Es hatte einerseits intensive Kontakte zu den damaligen politischen Nachbarn von Vorderasien über Indien bis China, Nachbarn, die um 200 AD das Erbe dieses fast vergessenen Reiches an sich rissen - und heute die Entwicklung des Schachspiels für sich beanspruchen. Andererseits zeichnete sich die Kuschankultur durch eine harmonische Verschmelzung von Motiven und Elementen unterschiedlicher Kulturen und künstlerischer Traditionen aus, beste Voraussetzungen also für den Vereinigungsprozess, der Schach erzeugt haben könnte.

Diese Thesen sind zunächst nur aus der Untersuchung der Spielstruktur der Schachspiele entwickelt worden. Ob sie Bestand haben, kann erst eine akademische Überprüfung von literarischen und weiteren archäologischen Quellen ergeben.

⁴⁴ Joachim Petzold, "Das königliche Spiel", Edition Leipzig, 1987, S. 8