

# Von “Winkelwegen”, “Eulen” und “Fischziehern” - *liubo*: ein altchinesisches Brettspiel für Geister und Menschen / Hermann-Josef Röllicke

In den *Dokumenten des fürstlichen Groß-Hofschreibers* Sima Qian (ca. 145-ca. 85 v. Chr.), das später unter dem Titel *Shiji* bekannt wurde, heißt es:

“Linzi war sehr reich und üppig. In seiner Bevölkerung kam es nicht vor, daß nicht die *yu*-Mundorgel geblasen und die *se*-Zither geschlagen, die *qin* gezupft und die *zhu*-Klapper traktiert, Hahnenkämpfe und Hunderennen abgehalten und das *liubo* und das *taju*-Fußballspiel ausgetragen wurden.”<sup>(1)</sup>

Diese Eulogie auf ein fröhliches Gemeinschaftsleben schildert die vielleicht blühendste unter allen chinesischen Städten um das Ende des 4. und die erste Hälfte des 3. Jhs. v. Chr., Linzi, die Hauptstadt des Landes Qi im Nordosten auf der Halbinsel Shandong,<sup>(2)</sup> die 221 v. Chr. als letzte aller Zentralstädte dem militärischen Ansturm des späteren Einheitsherrschers der Qin, Shi Huangdi, zum Opfer fiel. Bei dem *liubo*, “Sechs Stäbe”,<sup>(3)</sup> das hier erwähnt wird, handelt es sich um ein Brettspiel, das noch bis ins 12. Jh. unter verschiedenen Namen bekannt war, aber danach ausgestorben ist. Aus der Traditionsliteratur Chinas schon immer wußte man, daß es während der Zhanguo (453-221 v. Chr.)-, der Qin (221-206 v. Chr.)- und der Han-Zeit ein Brettspiel mit Namen *liubo* gab und dies auch die Periode ist, zu der es dem mythologischen und literarischen Kontext nach ursprünglich gehört. Aber erst durch die Gräberarchäologie der letzten drei Jahrzehnte ist deutlicher vor Augen getreten, wie das Spielfeld, die Figuren und die übrigen Utensilien aussahen und um welche Art Spiel es sich dabei gehandelt haben könnte.

Neben den archäologischen Direktfunden gibt es zahlreiche zeitgenössische bildnerische Darstellungen (auf Stein- und Ziegelreliefs, Steinsarkophagen, Tontöpfen und Bronzespiegeln<sup>(4)</sup>) und eine beträchtliche Anzahl literarischer Überlieferungen.<sup>(5)</sup> Eine Schrift aus der Östlichen Han-Zeit (24-220 n. Chr.), die für uns von unschätzbare Bedeutung gewesen wäre, das *Gu bo jing* [Das Buch der alten Stäbe-Spiele],<sup>(6)</sup> ist verloren gegangen. Nur wenige Exzerpte aus späterer Zeit geben noch einen Eindruck davon. Dieses Buch enthielt die Spielregeln des *liubo*, die wir heute nicht mehr vollständig rekonstruieren können.

Die folgende Liste gibt zunächst einen chronologischen Überblick über bis heute bekannt gewordene archäologische Funde – teils vollständige Spielsätze, teils nur Fragmente – die mit dem *liubo*-Spiel zusammenhängen.

## Archäologische Funde <sup>(7)</sup>

1. Provinz Hubei, Kreis Jiangling, Yutaishan, Grab 314. Bestattung datiert Mitte 4. Jh. v. Chr. – 1 Spielbrett (schwarz lackiertes Holz, Lineaturen in rotem Lack). Bislang ältester Zeuge eines *shenggou*-, “Seil-und-Haken”-Musters [s.u.]. – Publ.: Beijing 1984: S. 103 f.

2. Provinz Hebei, Kreis Pingshan, Grab 3. Bestattung 4. Jh. v. Chr. – 2 Spielbretter aus dem Königtum Zhongshan. 44,9 cm x 40,1 cm. Zerbrochen. Ursprünglich wohl mit zwei vollständigen Spielsätzen ausgestattet. – Publ.: *Wenwu* 1 (1979), S. 26, Abb. 32. – Paris 1984; Nr. 45. Abbildungen bei Rawson 1996: S. 159, 160.

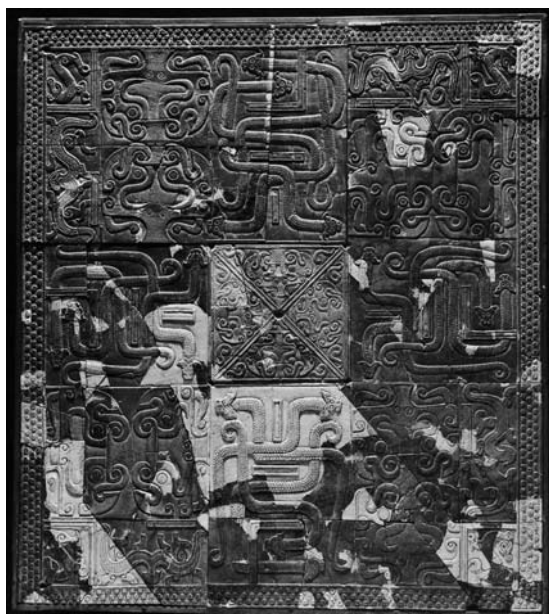
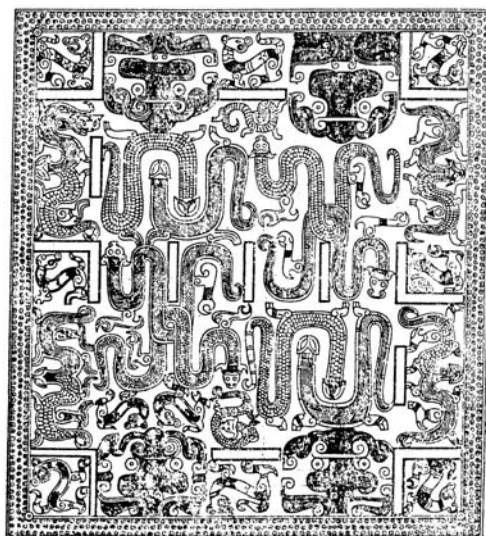


Abb. 1: Eines der Spielbretter aus Zhongshan, Pingshan, Grab 3. 4. Jh. v. Chr. – 44,9 cm x 40,1 cm.

Abb. 2: Zeichnung des zweiten Spielbretts aus Zhongshan. 4. Jh. v. Chr. Publ.: *Wenwu* 1, 1979, S. 26, Abb. 32.



3. Provinz Hubei, Kreis Yunmeng, Shuihudi. Bestattung datiert 217 v. Chr. – 2 *liubo*-Sätze in zwei Gräbern. 1 Spielbrett (Markierungslinien in rotem Lack auf weißem Untergrund) und 6 Bambusstäbe. – Publ.: *Wenwu* 9 (1973), S. 26 und 34; Abb. 38 und 39; Beijing 1981: S. 55 f.
4. Provinz Hubei, Kreis Yunmeng, Dafentou, Grab 1. Bestattung datiert zwischen 217 und 167 v. Chr. – 1 Spielbrett. 38 x 36 cm. – Publ.: Chen Zhenyu 1981: S. 1-25, Abb. 1-9. Abbildung bei Loewe 1979/1984: S. 85.
5. Provinz Sichuan, Kreis Yingjing, Guchengping. Spätes 3. Jh. v. Chr. – Publ.: Jiang Cong, Zhao Dianzeng 1981: S. 70-74.
6. Provinz Hunan, Kreis Changsha, Mawangdui, Grab 3. Bestattung datiert 168 v. Chr. – 1 vollständiger Satz mit 1 achtzehnseitigen Würfel, ohne Stäbe. – Publ.: *Wenwu* 7 (1974), S. 45 f.; Illustration in Fu Juyou, Chen Songchang 1992; weitere Analyse von Xiong Zhuanxin 1979: S. 35-39.
7. Provinz Anhui, Kreis Fuyang, Shuanggudui, Grab 1 (Grab des Fürsten von Ruyin). Bestattung datiert kurz vor 165 v. Chr. – 3 Spielbretter. – Publ.: *Wenwu* 1978: S. 12-31.
8. Provinz Jiangsu, Kreis Yizheng, Zhangji, Tuanshan, Grab 1. Bestattung datiert zwischen 153 und 127 v. Chr. – 1 Spielbrett.
9. Provinz Guangdong, Kanton. Grab des Zhao Mo, Königs von Nan Yue. Bestattung datiert 122 v. Chr. – 12 Spielsteine, 6 aus grüner Jade, 6 aus Bergkristall, in ein Spielbrett aus Lack eingelegt, das beim Einsturz der Grabdecke zerstört wurde. Spielsteine 3,3 cm hoch, 2 cm breit, 1,3 cm dick. – Publ.: *Xi Han Nan Yue wang mu* 1991.
10. Provinz Hubei, Kreis Jiangling, Fenghuangshan, Grab 8 und Grab 10. Bestattung datiert 168 v. Chr. – 1 vollständiger Satz mit 6 Stäben sowie 1 achtzehnseitigen Würfel. – Publ.: *Wenwu* 1974: S. 41-55, besonders S. 50 f.
11. Provinz Shandong, Linzi. Begleitbestattung zum Grab eines Königs von Qi. Westliche Han-Zeit. – 2 achtzehnseitige Würfel. Bronze. Ausgehöhlter Kern mit Silber eingelegt. Im Inneren rollt beim Würfeln ein klingelndes Bronzekügelchen. Abb. bei Sun Ji 1991: S. 395.
12. Provinz Shandong, Kreis Laixi, Daishu, Grab 2. Späte Westliche Han-Zeit. – 2 Spielbretter, 1 Schatulle für Spielgerät. – Publ.: Wang Mingfang 1980: S. 7-17, Abb. 1-3.
13. Provinz Shandong, Kreis Feixian. 1 Spielbrett. – Publ.: Hayashi 1976: S. 159.
14. Provinz Jiangsu, Hanjiang, Yaozhuang, Grab 101. Bestattung datiert zwischen 79 und 43 v. Chr. – 1 Spielbrett. – Publ.: Yin Zhihua, Li Zebin 1988: S. 19-43, Abb. 4-8.
15. Beijing, Dabaotai, Grab 1. Bestattung datiert 65 bis 45 v. Chr. – Publ.: Beijing 1989.
16. Provinz Anhui, Tianxingguan. Bestattung datiert vor 54 v. Chr. – 1 Spielbrett.
17. Provinz Jiangsu, Kreis Jiangdu, Fenghuanghe. Übergangszeit Westliche Han – Östliche Han.
18. Provinz Shandong, Kreis Linyi, Jinqushan, Grab 31. Östliche Han-Zeit. 1 Spielbrett. – Publ.: Feng Yi 1989: S. 21-47, Abb. 4.

19. Provinz Gansu, Kreis Wuwei, Mozuizi, Grab 48. Zwei farbig bemalte, vollplastische Holzfiguren, die einander an einem *liubo*-Brett gegenüber sitzen. Ende Westliche Han-Zeit. – Wuwei war Kommandantur und zentraler Verwaltungsort für die Garnisonen des nordöstlichen Grenzgebiets der Han. – Ausgrabungen 1959.
20. Provinz Henan, Lingbao. Östliche Han-Zeit.

Unter diesen Funden sind zwei von besonderer Bedeutung, nämlich die von Mawangdui (Nr. 6) und Fenghuangshan (Nr. 10), weil zusammen mit den Grabbeigaben auch “Sendtäfelchen” eingeschlossen waren, d.h. Inventarregister, die all das aufführen, was zur Bestattung herbeigeschafft wurde. Diese beiden Register zählen alle zu einem *liubo*-Spiel nötigen Utensilien auf. Die Sendtäfelchen von Mawangdui nennen:

- I. 1 *ju* [Spielbrett] (hier 45 x 45 cm, 1,2 cm dick, Holz). Anderswo auch *qudao* [“Winkelwege“] genannt, eine Bezeichnung, die Yang Xiong (53 v. Chr.-18 n. Chr.) im fünften Abschnitt des *Fangyan* als *shiju* glossiert.<sup>(8)</sup> Ein *shiju* ist ein Orakelgerät, mit dem man die Zeitperiode und den Tag für ein Vorhaben bestimmte.<sup>(9)</sup> Es wurde später auch *xingpan* [“Sternenplatte“] genannt. – Bei dem Brett aus Mawangdui sind die “Winkelwege” – insgesamt zwölf an der Zahl – mit einem Messer eingekerbt und mit Elfenbein eingelegt worden. Auf dieselbe Weise hergestellt, schmückt ein fliegender Vogel das Brett. Er hat aber mit der Funktion der Züge nichts zu tun. Das Holzbrett ist mit schwarzem Lack überzogen. Die doppelt linierten Wegehaken sind noch einmal mit rotem Lack ausgerandet.
- II. 12 *qi* [“Spielsteine“] (hier aus Elfenbein), davon 6 weiß und 6 schwarz (hier 4,2 x 2,2 x 2,3 cm). An anderen Fundorten kann es sich um quadratische oder rechteckige Klötzchen handeln, die nicht nur aus Elfenbein, sondern auch aus Knochen, Bronze, Jade oder Bergkristall bestehen.
- III. 20 *zhishi qi* [“zum Fressen hingelegte Spielsteine“] (hier aus schwarzgrauem Elfenbein). Xiong Zhuanxin vermutet – m.E. zurecht –, daß sie als “Fische” benutzt wurden.<sup>(10)</sup>
- IV. 30 *suan* [“Zählstengel“], Spielmarken oder -bons in Form von Stäbchen (hier aus Elfenbein). Der Fund enthielt allerdings insgesamt 42 solcher Stäbchen, davon 12 lange (22,7 x 0,4 cm) und 30 kurze (16,4 x 0,3 cm). Die “Sendtäfelchen” scheinen nur die kurzen Stäbchen zu verzeichnen.
- V. 1 *gedao* [“Schneidmesser“] und 1 *xiao* [“Schneide“] (beide hier aus schwarzgrauem Elfenbein, 22 cm lang). Das *gedao* hat einen ringförmigen Griff mit schmalem Ansatz, dann breiterer und geringfügig gekrümmter, einseitiger Klinge. Das *xiao* hat die Gestalt eines Bambusblattes, konkave Form, Klinge beidseitig; in Fundlage gehörte noch ein hölzerner Griff (17,2 cm lang) dazu. Die Funktion der beiden Messer ist unklar. Daß sie zum Einritzen der Spielstände gedient haben könnten, läßt sich vermuten, ist aber nicht nachgewiesen.
- VI. Ein weiterer Eintrag, der mit dem Wort “Elfenbein” beginnt und dem vier Schriftzeichen folgen, ist unleserlich. Der Fund enthält aber noch einen 18-seitigen hölzernen Würfel, der hier gemeint sein muß (Durchmesser 4,5 cm). Fragmente des *Gu bo jing* bezeichnen ihn als *cai* [“Pflücker, Sammler“] oder auch *qiong*. Der Würfel

aus Mawangdui ist mit dunkelbraunem Lack umgeben. – Er ist von einem “Äquator” von acht annähernd kreisrunden, eng aneinander stoßenden Flächen umschlossen. Zwei im Winkel von 45° nach oben und unten angrenzende “Schulterebenen” tragen jeweils weitere vier solcher Flächen, die aber mit größerem Abstand voneinander angebracht sind und in den verbleibenden Zwickeln Leerzonen übrig lassen. In diese insgesamt 16 Flächen sind zuerst die Zahlzeichen von 1 bis 16 eingraviert und die Kerben dann mit rotem Zinnober ausgefüllt worden. Die beiden noch verbleibenden, einander an den “Polen” gegenüberliegenden Flächen tragen die eingravierten Schriftzeichen *jiao* und *wei* (zu ihrer Bedeutung s.u.). Die vier an das *jiao* anstoßenden “Schulterflächen” sind für die vier höchsten Zahlen des Spiels reserviert (13-16, Anordnung entgegen dem Uhrzeigersinn). Der “Äquator” hat folgende Zahlenanordnung: 12, 1, 11, 2, 9, 5, 10, 3. Ein Kreuz wird also aus 12, 11, 9, 10 (den vier nächst höheren Zahlen, die im Rang dem *jiao* nahestehen) und das andere aus 1, 2, 5, 3 gebildet. Die vier Flächen um das *wei* tragen die verbleibenden Zahlen 4, 6, 7, 8. Es ist auffällig, daß die Flächen für die 4 und die 5 gerade so und nicht umgekehrt vergeben wurden, so daß sich in zusammenhängenden Zonen auch vollkommen symmetrische Zahlenverhältnisse ergeben hätten. Bei dem Würfel aus Linzi ist das *wei/gui* von den Zahlen 9, 10, 11, 12 (ebenfalls entgegen dem Uhrzeigersinn) umgeben.

VII. Die Liste nennt nicht die “sechs Stäbe”. Von anderen Fundorten wissen wir, daß es sich dabei um gespaltene Bambusrohre handelt, die bisweilen an der konkaven Seite mit Lack oder Metall verstärkt sind.

Die “Sendtäfelchen” von Fenghuangshan verzeichnen ebenfalls ein Spielbrett, die Spielsteine und die Zählstengel, die durch den Fund bestätigt werden. Aber anstelle eines Würfels nennen sie die *bo* [“Stäbe”], ein *boxi* [eine “Matte für die Stäbe”] und ein *bonang* [ein “Etui für die Stäbe”]. Diese drei Utensilien dürften ebenfalls im Grab vorhanden gewesen, inzwischen aber wohl zerfallen sein. In der Liste ist keine Rede von Messern. Es wurde aber zusätzlich ein achtzehneckiger Würfel gefunden, der auf den Sendtäfelchen nicht verzeichnet ist.

## Das Spiel

Die Archäologie der Direktfunde verhilft nur teilweise dazu, den Geist und die Regeln des Spiels zu verstehen. Dazu sind wir um so mehr auf bildliche Darstellungen und auf Texte angewiesen. Die Textzeugen gehören fast ausnahmslos einer Zeit an, in denen die Leser das Spiel kannten und Andeutungen, die uns heute mehr als apokryph erscheinen, gerade in ihren poetischen Auslassungen zu schätzen und zu verstehen wußten.

So heißt eine Passage in Song Yus (ca. 290-222 v. Chr.) Gedicht “Zhao hun” aus den *Chuci* [Lieder von Chu]:

“Mit Stäbchen aus Bambus und Steinen aus Elfenbein / [spielt jemand] *liubo*; / Parteien werden gebildet, die zusammen vorgehen / heftig bedrohen sie einander. / [Ein

Spielstein] wird zum *xiao* [zur 'Eule'], / verdoppelt die Gewinnzahl, / und jemand schreit: 'Fünf Weiße!'"<sup>(11)</sup>

Aus dem dritten Abschnitt der *Chu ce* [Strategien von Chu] im *Zhanguo ce* [Strategien der Streitenden Reiche], das von einer Begegnung zweier Fürsten beim *liubo*-Spiel berichtet, erfahren wir ein weiteres Detail:

"Dazu, wie jemand ein *xiao* [eine 'Eule'] zu machen vermag, dient ihm ein *qi*-Spielstein. Wenn ein *xiao* nicht fünf [Spielsteine der Gegenfarbe] zu besiegen vermag, dann ist damit klar, daß er verloren hat."

Der Schrei, mit dem der Passus des zitierten "Zhao hun"-Gedichts schließt, bedeutet demnach einen Sieg für den Schwarzen. Offenbar ist es ihm gelungen, mit seinem zum *xiao* gewordenen Spielstein zugleich auch eine so hohe Punktzahl zu gewinnen, daß er damit fünf Steine des Gegners aus dem Rennen werfen und ihn besiegen konnte.

Der Song-zeitliche Beamte und Gelehrte Hong Xingzu,<sup>(12)</sup> den die Annalen eigens dafür rühmen, daß er "das Studium des alten *bo*-Spiels liebte und von Jugend an bis ins hohe Alter keinen Tag ohne Bücher sein konnte",<sup>(13)</sup> hat in einem seiner Kommentare zu den *Chuci*, dem *Chuci buzhu*, unter dem "Zhao hun" aus dem heute verlorenen *Gu bo jing* zitiert. Diese Passage bringt weiter Licht ins Eulendunkel:

"Die Regel zum *bo*-Spiel ist diese: Zwei Leute nehmen einander gegenüber Platz. Sobald sie Platz genommen haben, befragen sie das Spielbrett. Das Spielbrett ist in zwölf Wege aufgeteilt. Genau in der Mitte zwischen den beiden Kopfenden gibt es ein 'Wasser'. Es werden 12 *qi* ['Spielsteine'] benutzt, sechs weiße und sechs schwarze. Außerdem benutzt man zwanzig 'Fische', die ins 'Wasser' gelegt werden.<sup>(14)</sup> (...) Die beiden Leute werfen abwechselnd den [bzw. die] 'Pflück'-Würfel und führen danach mit den Spielsteinen die Züge aus. Wenn ein Spielstein an allen Orten [d.h. auf allen zwölf Wegehaken] gewesen ist, dann richtet man ihn auf, und er erhält den Namen *jiaqi* ['*jiao*-Spielstein'].<sup>(15)</sup> Wenn er ins 'Wasser' eintritt, 'frisst' er einen 'Fisch' und wird außerdem noch als *qianyu* ['Fischzieher'] bezeichnet. Jeder, der einen Fisch gezogen hat, gewinnt zwei Bons [in der Regel Bambusstreifen]. Jedes weitere Mal, wenn er einen Fisch zieht, gewinnt er drei Bons. Wenn er schon zwei Fische gezogen, aber damit nicht gesiegt hat, sagt man: '*beifan shuangyu*', 'beim Doppelfisch zurückgeworfen.' Wenn die Gegenpartei sechs Fische gewonnen hat, dann ist das der 'Große Sieg'.<sup>(16)</sup>

Dieser Text sagt, daß die Züge nach dem Ergebnis des Würfelwerfens ausgeführt werden. Im Kommentar Wang Yis (ca. 89-158 n. Chr.) zum "Zhao hun" heißt es, daß "sechs Stäbe geworfen und [nach dem Wurf Ergebnis] sechs *qi*-Spielsteine geführt werden". Gerade von diesen "sechs Stäben" und "sechs Spielsteinen" hat das Spiel seinen Namen. Der Würfel war eine alternative Weise, die Zugwege zu bestimmen. Dies bedeutet, daß die Zahlenverhältnisse des achtzehneitigen Würfels genauso mit sechs Stäben dargestellt werden konnten. Im Subkommentar Cheng Xuanyings (fl. 631-650) zum Buch *Zhuangzi* heißt es:

"[Das Spiel, bei dem man] fünf Wege geht und dann den *qiong*-Würfel wirft, heißt *bo*, [das Spiel, bei dem man] keinen Würfel wirft, heißt *sai*."<sup>(17)</sup>

Wenn Wang Yi sagt, daß "sechs Stäbe geworfen und [danach] sechs *qi*-Spielsteine geführt werden", und Cheng Xuanying sagt, man gehe fünf Wege und werfe dann den

Würfel, sind damit zwei verschiedene Spielweisen beschrieben. Yan Zhitui (531-nach 590) sagt, die Alten hätten die Spielweise mit Stäben als “Großes *bo*”, diejenige mit zwei (!) Würfeln als “Kleines *bo*” bezeichnet.<sup>(18)</sup>

Auf einigen Steinreliefdarstellungen ist zwischen den Spielern und neben dem Brett eine größere Fläche zu sehen, die an den vier Ecken befestigt ist, auf der die sechs Stäbe liegen und auf die sie zu Beginn der Züge in der Regel auch geworfen werden.<sup>(19)</sup>

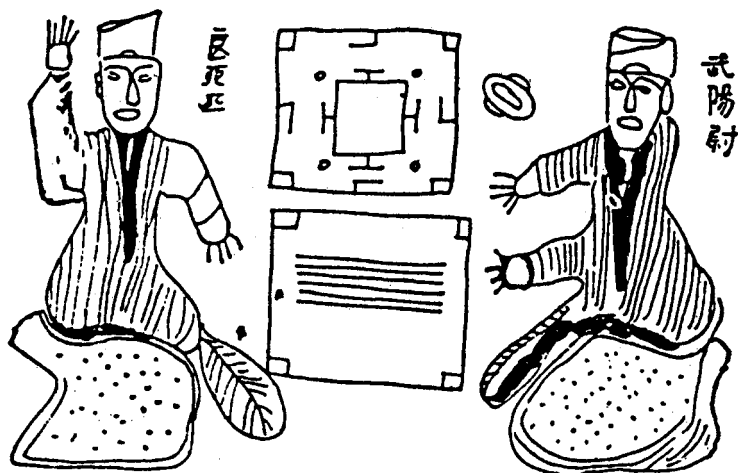


Abb. 3: Zeichnung nach einem Reliefziegel aus Shandong. Publ.: *Kaogu xuebao* 1, 1986, S. 27, Abb. 5/1.

Mehrere Texte bezeugen, daß diese Fläche *ping* genannt wurde. Das *boxi*, die “Matte für die Stäbe”, die die Sendtäfelchen von Fenghuangshan nennen, wurde bei exquisit ausgestatteten Spielsätzen auf diese größere Fläche aufgelegt. In Fenghuangshan fehlt sie. Dort wurde die Matte direkt auf den Boden gelegt.

Cheng Zhijuan zitiert einen Passus aus dem *Shiji*, um anzudeuten, daß die sechs Stäbe in ein *hu*-Gefäß geworfen wurden, denn dort heißt es “*liu bo tou hu*”. Cheng will dies lesen als: “Die sechs Stäbe wurden in ein *hu*-Gefäß geworfen.”<sup>(20)</sup> Dies ist aber eine Fehlesung, denn in dem Passus geht es um die Frage, bei welchen Gelegenheiten ein König wieviel Wein zu trinken vermag, ohne betrunken zu werden. Zwischen einem diplomatischen Anlaß, bei dem nur in engen Grenzen getrunken werden kann, und einem orgiastischen Zusammentreffen, bei dem Männer und Frauen ungezwungen durcheinander sitzen und exzessiv trinken, gibt es eine explosiv ansteigende Skala von Trinkmaßen. Zu solchen Trinkfesten gehörten aber ritengemäß zwei Spiele, nämlich “*liubo*- und *touhu*-Spiel [Krugwerfen]”. Beim *touhu*-Spiel mußten die immer betrunkenere werdenden Gäste mit Pfeilen, nicht mit den sechs Stäben des *liubo*, in einen enghalsigen Krug werfen.

Während der Zhanguo- und Han-Zeit hatten die beiden Schriftzeichen “*jiao* 驕” und “*xiao* 梟” auf den Polen des Würfels die gleiche Aussprache. Die erste Form wurde auf dem oberen Pol der Würfel aus Mawangdui und Fenghuangshan eingeschnitzt. Sie

ist das Antonym zu dem Zeichen des Gegenpols, "wei" oder "gui" 巽, dessen Bedeutung noch nicht erschlossen ist.<sup>(21)</sup> Das *Gu bo jing*-Zitat Hong Xingzus enthält dieselbe Form, wenn es sagt, daß ein siegreicher Spielstein zu einem "jiao" umgewandelt werde. Für dasselbe Ereignis benutzen aber das Gedicht "Zhao hun" aus den *Chuci* und der angeführte Passus aus den *Strategien von Chu* die zweite Form. Sie ist auch im Buch *Han Feizi* überliefert. Dort heißt es:

"König Xuan von Qi fragte Kuang Jing: '[Spielen] die *Ru*-Gelehrten [die Nachfolger des Kongzi] *bo*?' Er antwortete: 'Nein.' Der König fragte: 'Wie das?' Kuang Jing antwortete: 'Einer, der *bo* [spielt], verehrt die 'Eule' (*xiao*). Um zu gewinnen, muß er die 'Eule' töten. Indem er die 'Eule' tötet, tötet er, was er verehrt. Die *Ru*-Gelehrten sind der Meinung, daß dies den Rechtssinn verletze. Darum [spielen sie] nicht *bo*.'"<sup>(22)</sup>

Die Frage "Spielen die *Ru*-Gelehrten *bo*?" ist doppeldeutig, weil *bo* in der Bedeutung "vielgelehrt" schon im voraus die Definition von *ru* ist. "*Bo*" bedeutet zugleich "Gelehrsamkeit treiben" und "*bo* spielen". Der König von Qi hat noch zwei weitere Fragen gleichen Musters, nämlich danach, ob die *Ru*-Gelehrten mit dem *ge*-Speer würfen und ob sie die *se*-Zither schlugen. Beide Fragen verneint Kuang Jing erneut. Die erste, weil mit einem *ge*-Speer die Unteren die Fürsten verletzen und dies den *Ru*-Gelehrten gegen den Sinn sei, die zweite, weil auf der *se* mit geringen Saiten ein großer und mit großen Saiten ein geringer Ton erzeugt werde, dies die Reihenfolge von Groß und Gering und damit die Plätze von Adel und Niedrigkeit umkehre.

Alle drei Fragen richten sich auf "Spiele". Und alle drei richten sich auf dasselbe den Konfuzius-Nachfolgern unausstehliche Problem: die Umkehrung der Verhältnisse von Hoch und Niedrig. Bei den beiden ersten Beispielen geschieht diese Umkehrung zudem in einem Spiel, bei dem etwas Adliges, Teures, Kostbares, Königliches von Minderen getötet wird. Das Thema des *bo*-Spiels war danach – wie beim Schach – ein Fürstenmord, der Mord an einem Hochgestellten, Adligen und Verehrten. Die "Eule" bzw. das *jiao* ist diese Hauptfigur des Spiels gewesen.

Zugleich ist die "Eule" auch die machtvollste Figur des Spiels und der höchste Wurf des "Pflückers". Die Eule kennt man im Alten China als den Vogel, der seine eigene Mutter frisst und deshalb als pietätlos gilt. Sie ist das Gegenstück zum *jing*, dem "Muntiak-Tiger", der seinen Vater verschlingt und deshalb zwar als tapfer, aber auch als skrupellos angesehen wird. Das Bild der Figur auf dem Spielbrett zeigt einen Spielstein, der zur Eule geworden ist und die Fische aus dem zentralen Wasser frisst.

In dem schon erwähnten Fragment aus dem *Gu bo jing* heißt es, zu Beginn des Spiels würden die beiden Gegner, sobald sie ihre Plätze eingenommen hätten, "das Spielbrett befragen". Das ist die Rhetorik des Orakels. Wie wir von Yang Xiong hörten, ist das Spielbrett ein Orakelgerät. Der genaue Vorgang, wie die Divination zu Beginn des Spiels ausgeführt worden sein und welchen Sinn sie gehabt haben könnte, läßt sich in einem im Februar 1993 aus einem Bergfriedhof der Han-Zeit bei dem Ort Yinwan (Kreis Donghai, Provinz Jiangsu) ausgegrabenen Text mit dem Titel *Liu jia yinyang shu* nachlesen, dem Li Xueqin kurzerhand den Namen *Liubo zhan* [*liubo*-Orakel] gegeben hat.<sup>(23)</sup> Der dämonische Augenblick des Spiels und die durch Orakel befragbaren Lebensumstände der Spieler konnten durch ein komplexes Befragungsverfahren auf dem Brett



bestimmt werden. Das *Liu jia yinyang shu* dokumentiert mit aller Klarheit und Vollständigkeit eine solche durch den Yinwan-Fund nun auch historisch belegte “Befragung” des *liubo*-Brettes.<sup>(24)</sup>

Das Spielbrett ist zugleich ein kosmologisches, kalendarisches und dämonisches Instrument. Das Spiel selbst wird dadurch zu einem Geistermedium ähnlich dem Wandlungsorakel, dem *Yijing*. So trägt ein Han-zeitlicher Bronze-Spiegel aus Shaoxing, der in Flachrelief zwei halb vogel-, halb menschenartige Dämonen beim *bo*-Spiel zeigt,<sup>(25)</sup> die Aufschrift “Unsterbliche beim *liubo*-Spiel”.<sup>(26)</sup>



Abb. 4: Relief auf einem Bronzespiegel der Han aus Shaoxing mit Inschrift: “Unsterbliche (beim) *liubo*”. Zwei kniende geflügelte Wesen mit Vogelsichtern, das rechte mit vier Stäben in Händen. Spielbrett auf Füßchen. Publ.: Umehara 1939, Taf. 6.

*Liubo* ist ein dämonisches Spiel, das bisweilen im tödlichsten Ernst enden kann. Davon gibt Sima Qian einen erschreckenden Bericht (man beachte, daß seine folgende Beschreibung der Leute von Chu den Charaktereigenschaften der “Eule” des *liubo*-Spiels entspricht):

“Zur Zeit des Kaisers Xiaowen kam der Thronfolger von Wu<sup>(27)</sup> an den Hof nach Chang’an zur Audienz. Es wurde ihm gewährt, dem kaiserlichen Thronfolger beim [rituellen] Trinken und beim *bo*-Spiel Gesellschaft zu leisten. Die Lehrer und Instrukto- ren des Thronfolgers von Wu waren allesamt Leute aus Chu, respekt- und rücksichts- los, und so [war] auch [der Thronfolger von Wu] gewohnheitsmäßig arrogant geworden. Während des *bo*-Spiels stritt er [mit dem kaiserlichen Thronfolger] über die Züge und zeigte dabei keine Ehrerbietung. Da ergriff der kaiserliche Thronfolger das *bo*-Brett, zog es dem Thronfolger von Wu über den Kopf und tötete ihn damit.”<sup>(28)</sup>

Michael Loewe (Loewe 1979/1994) meint zurecht, mit diesem Spiel hätten die beiden Thronfolger ein Orakel über die Zukunft der Herrschaftsverhältnisse in der Dynastie und im regierenden Clan überhaupt genommen.<sup>(29)</sup> Sima Qian hatte die Erzählung

vorausgehen lassen, daß der Vater des Thronfolgers von Wu, obwohl er sich zunächst an der Seite des Gründers der Dynastie als General bei der Niederschlagung einer Rebellion ausgezeichnet hatte, doch schon früh Zeichen einer weiteren Rebellion, die er selbst eines Tages gegen das Kaiserhaus führen werde, auf der Stirn getragen habe. In der Tat wird der Totschlag seines Sohnes zum ersten Anlaß einer später immer weiter um sich greifenden Revolte, bei der der Initiator, der König von Wu, schließlich den Kürzeren zog. Es scheint, daß bei dem *bo*-Spiel der königliche Thronfolger aus Wu begonnen hat, mit dem kaiserlichen Thronfolger um Züge zu zanken, weil sein Spiel nicht zu seinen Gunsten verlaufen war.<sup>(30)</sup> Das *bo*-Spiel war kein auf harmloser Gleichgültigkeit beruhendes Zufallsspiel, sondern ein Spiel auf einem kosmologisch und dämonologisch vollständig durchorganisierten Brett. Die Bewegungen der Spielfiguren mußten daher ebenfalls als schicksals- und deutungsmächtige Zeichen verstanden werden. Wer beim *bo*-Spiel gewann, zu dessen Wohlergehen neigte sich das Geschick und zu dessen Gunsten sprach damit das Orakel des Spiels. Das *liubo*-Spiel ist ein sensibler Anzeiger der Rechtszustände zwischen Himmel, Erde und Menschen.

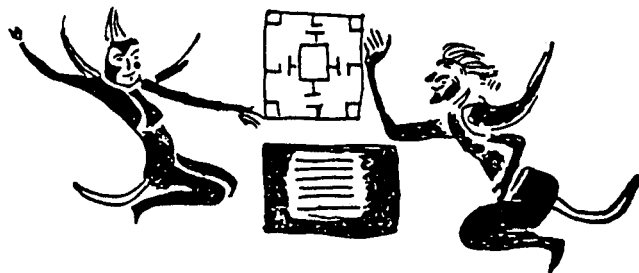


Abb. 5: Zwei Unsterbliche beim Stäbewerfen zu Beginn des Spiels. Darstellung auf einem Grabziegel in Xinye, Henan. Publ.: *Kaogu* 2, 1964, S. 61, Abb. 1/5.

Daher waren auch Spiele zwischen Menschen und Göttern möglich. Im *Shiji* wird die Geschichte vom Ende des archaischen Herrschers Wuyi erzählt. An einem *liubo*-Spiel zwischen ihm und dem Himmelsgott wurde erkennbar, was es bedeutete, daß er ohne *dao* regierte. Er ließ eine Puppe des Gottes anfertigen, die er sich gegenüber setzte, und beauftragte dann jemand anderen, für sie die Züge auszuführen. Als der Himmelsgott das Spiel verlor, verhöhnte und beleidigte der Herrscher ihn und behauptete gar, er habe "den Himmel abgeschossen". Als er eines Tages zwischen dem Huanghe und dem Wei-Fluß bei der Jagd war, zuckte ein Blitz hervor, und Wuyi starb unter dem Donner.<sup>(31)</sup>

Das *Hanshu* berichtet von einer seltsamen heftigen Erregung, in die die Bevölkerung während der Frühjahrs- und Sommermonate des Jahres 3 v. Chr. geraten sei, und auch dabei entpuppt sich das *bo*-Brett als Divinationsgerät. Alle hätten Puppen aus Stroh oder Hanf bei sich getragen und ausgetauscht und mit ihnen eine "Ankunftsprozession" gefeiert. Große Menschenmengen seien zusammengelaufen. Viele seien barhäuptig und barfüßig unterwegs gewesen. Einige hätten nachts die Schranken der Stadttore durch-

brochen, Mauern überstiegen und seien in Häuser eingedrungen. Die Dorfleute hätten allerorten auf den Feldern Riten abgehalten und *liubo-Spielbretter aufgebaut für einen glückverheißenden Wurf*. Und man habe zu Ehren der Königinmutter des Westens gesungen und getanzt.<sup>(32)</sup> In diesem Bericht ist auffällig, daß die Dorfleute nicht *liubo* gespielt, sondern die Bretter lediglich als Divinationsgeräte benutzt haben.

## Das Spielbrett

Für die Züge der teils prachtvoll reliefierten Spielbretter sind nur jene zwölf schmucklosen, geometrischen *qudao*, "Winkelwege", maßgeblich. Diese "Winkel" sind nach einem kosmologischen System angeordnet, das zuerst das Buch *Huainanzi* (139 v. Chr.) beschrieben und als "*ersheng sigou*", "zwei Seile und vier Haken", bezeichnet hat.<sup>(33)</sup>

Die "zwei Seile" bilden im äquatorialen, d.h. kreisförmigen Diagramm des Himmels- und Sternenkaltenders der Zhanguo-Zeit die Verbindungslinien von Süden nach Norden und von Westen nach Osten. Die "vier Haken" verbinden jeweils zwei Punkte auf der Peripherie jedes Quadranten (also insgesamt acht) mit Linien, die zu dem Hauptkreuz im Inneren genau parallel verlaufen. Die Orte der so verbundenen Punkte ergeben sich durch

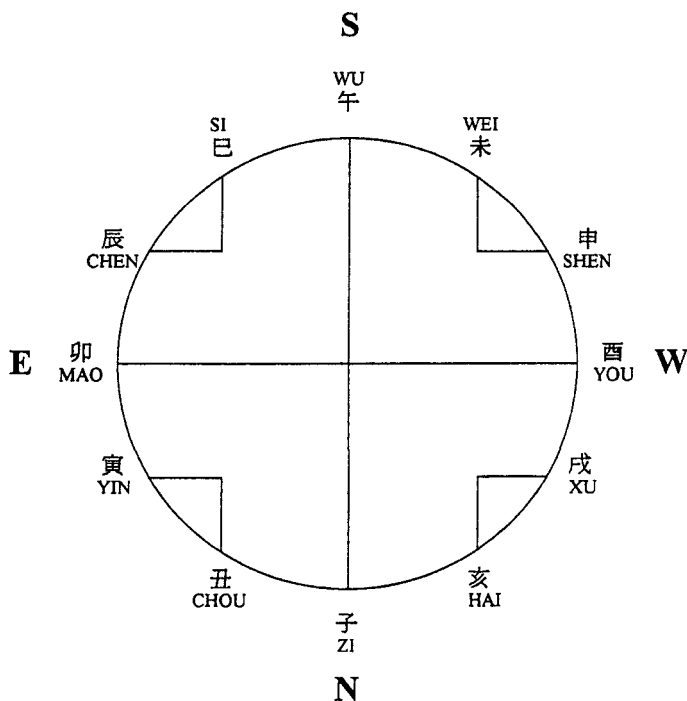


Abb. 6: Die Anordnung der "Seile und Haken" (*shenggou*): das Grundschema des *liubo*-Spielbretts.

die zyklischen Zwischenstände der Mondmonate (geteilt in zwei Hälften zu sechs in Übereinstimmung mit den sechs *yin* und sechs *yang* der Tonskala), die Phasen des aus zwölf Erdenjahren bestehenden Jupiterzyklus, die Lage der Sternhäuser und ebenso die Markierungen der auf zwölf festgesetzten Phasen jedes Tages. Wenn der kreisförmige und ständig bewegliche Himmelsatlas, wie ihn der *Huainanzi* beschreibt, in ein Quadrat gefaßt wird – d.h. nach der Auffassung der Zeit: wenn er in seiner Projektion auf die Erde gezeigt wird; denn dem Himmel gehört der Kreis zu, der Erde das Quadrat –, entsteht das Layout des *liubo*-Spielbretts.<sup>(34)</sup> Der bislang älteste archäologische Zeuge eines solchen *shenggou*-Musters ist das *liubo*-Spielbrett aus Grab 314 in Yutaishan (s.o., Nr. 1).

Michael Loewe (Loewe 1979/1994: S. 83 f) deutet an, daß vier kreisrunde Punkte inmitten der das Zentrum umgebenden Quadranten (die *siwei*), zunächst fixiert werden mußten, ehe ein Orakelzieher seine Antworten aus dem Brett lesen konnte. Jessica Rawson (Rawson 1996: S. 159, a) bemerkt, daß eines der Zhongshan-Spielbretter mit neun Löchern durchbohrt ist, die “wahrscheinlich einmal Stiften die Möglichkeit gab, die Bauteile auf einer Unterlage zu sichern”. Das System des Spielbretts ist schon von sich aus “eingenordet”. Es ist also naheliegend anzunehmen, daß das Brett vor Beginn des Spiels ausgerichtet wurde und erst so die Züge zu Einfallswegen des Wandlungsgeschicks gemäß der Ordnung von Himmel und Erde werden konnten.

Aus den in Mawangdui und Yinwan gefundenen früh- und spät-West-Han-zeitlichen Manuskripten wird die vielfältige Anwendung dieses kosmologischen Plans deutlich. Er diente u.a. dazu, den 60-Jahres-Zyklus des sog. “Gegen-Jupiter” darzustellen; als kosmologische Anzeige von Wachstum und Verfall, Strafe und Gunst; zur Bestimmung von Glück und Unglück verheißenden Tagen; zur Anzeige von Richtungen, in denen Nachgeburten bestattet werden konnten; usw.<sup>(35)</sup> Das *shenggou*-Muster war seit den 30er Jahren unseres

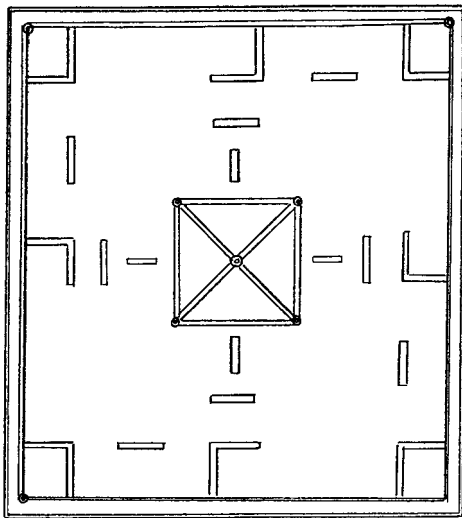


Abb. 7: Linienzeichnung der “Winkelwege” des *liubo*-Spielbretts Nr. 1 aus Zhongshan.

Jahrhunderts berühmt durch die als "TLV pattern" bezeichneten Markierungen unzähliger Zhanguo- und Han-zeitlicher Bronzespiegel. Man war wegen der ungeheuren Dominanz des kunstgeschichtlichen Interesses an den Spiegeln lange davon ausgegangen, daß das *liubo*-Brett die Spiegelmuster adaptiert habe.<sup>(36)</sup> Aber zu dem Yinwan-Fund von 1993 gehörte auch ein spät-West-Han-zeitlicher Spiegel, der auf einem der Kreisbänder des Außenrandes eine Inschrift aus 86 Zeichen trägt – darunter die Phrase "[die Han] gravieren und meistern das *liubo*". Mit dem *liubo* ist hier nicht das Spiel, sondern die kosmologische Anordnung der zwölf "Winkel" gemeint. Wir sehen durch diesen Fund zum ersten Mal, daß es einen eingeführten zeitgenössischen Begriff für dieses Muster gab, der sich nicht auf Spiegel, sondern auf die Kunst des *liubo* stützt. Das *liubo* hat sein "Design" also nicht von den Spiegeln, sondern die Spiegel tragen die *liubo*-Anordnung.<sup>(37)</sup> Das Verfahren, mit "sechs Stäben" das dynamische Diagramm der "Sternenplatte" zu erschließen und zu bewegen, ist folglich diejenige archetypische, orakelhafte und hemerologische Handlung, die schon vom Ursprung dieses Diagramms her zu ihm gehört. Das Spiel ist daraus entstanden und hat alle seine dämonischen Züge behalten.

### Literaturhinweise

- Beijing 1981. *Yunmeng Shuuhudi Qin mu*. Beijing: Wenwu.
- Beijing 1984. *Jiangling Yutaishan Chu mu*. Beijing: Wenwu.
- Beijing Dabaotai Han mu* 1989. Beijing: Wenwu.
- Cammann, Schuyler 1948. The 'TLV' Pattern on Cosmic Mirrors of the Han Dynasty. In: *Journal of the American Oriental Society* 68, S. 159-167.
- Chen Zhenyu 1981. Yunmeng Dafentou yi hao Hanmu. In: *Wenwu ziliao congkan* 4, S. 1-25. Abb. 1-9.
- Cheng Zhijuan 1997. Handai guiju jing yu *liubo*. In: *Dongnan wenhua* 4, S. 124-126. *Chunqiu*. Siehe Yang Bojun.
- Feng Yi 1989. Shandong Linyi Jinqushan jiu zuo Handai muzang. In: *Wenwu* 1, S. 21-47, Abb. 4.
- Finsterbusch, Käte 1966. *Verzeichnis und Motivindex der Han-Darstellungen*. Bd. 1. Wiesbaden. – "Liu-po-Spiel", S. 223. Steinreliefs mit *liubo* spielenden Unsterblichen.
- Fu Juyou 1986. Lun Qin Han shiqi de boju, boxi jianji boju wenjing. In: *Kaogu xuebao* 1, S. 21-42. – Darstellung einer *liubo*-Spielszene auf einem Reliefziegel aus Shandong; S. 27. Abb. 5,1.
- Fu Juyou, Chen Songchang, Hg. 1992. *Mawangdui Hanmu wenwu*. Changsha: Hunan chubanshe.
- Guo Qingfan. *Zhuangzi jishi. Zhuzi jicheng*. Bd. 3. *Han Feizi*. Siehe Wang Xianshen.
- Hanshu* 1962, 81995. Beijing: Zhonghua shuju.
- Harper, Donald 1999. Warring States Natural Philosophy and Occult Thought. In: *The Cambridge History of Ancient China: From the Origins of Civilization to 221 B.C.* Hg. von Michael Loewe. London: Cambridge University Press.
- Hawkes, David 1985. *The Songs of the South: An Anthology of Ancient Chinese Poems by Qu Yuan and Other Poets*. Harmondsworth: Penguin Books.

- Hayashi Minao 1973. Kan kyô no zuhyô ni, san ni tsuite. In: *Tôhô gakuhô* 44, S. 1-65.
- Hayashi Minao 1976. *Kandai no bumbutsu*. Kyôto.
- Hong Xingzu. *Chuci buzhu. Congshu jicheng chubian*. Abtlg. "Wenxue lei".
- Jiang Cong, Zhao Dianzeng 1981. Sichuan Yingjing Guchengping Qin Han muzang. In: *Wenwu ziliao congkan* 4, S. 70-74.
- Komai Kazuchika 1953. *Chûgoku kokyô no kenkyû* [Untersuchungen zu den Spiegeln des Altertums Chinas]. Tokyo: Iwanami shoten.
- Lao Gan 1957. *Juyan Hanjian: Tuban zhi bu* [Documents of the Han Dynasty on Wooden Slips From Edsin Gol]. 3 Bde. Zhongyang yanjiuyuan lishi yuyan yanjiusuo [The Institute of History and Philology]. Zhuanke [Special Publications], Nr. 21. Taipei: Academia Sinica.
- Li Bin 1993. Shi qian rigui chutan. In: *Dongnan wenhua* 1, S. 237-243. – Vier Umzeichnungen.
- Li Ling 1993. *Zhongguo fangshu kao*. Beijing: Renmin Zhongguo chubanshe.
- Li Xueqin 1997. Boju zhan yu guiju wen. In: *Wenwu* 1.
- Liu Hongshi 1997. Donghai Yinwan Han mu shushu lei jiandu shitan. In: *Dongnan wenhua* 4, S. 67-73.
- Loewe, Michael 1979/1994. *Ways to Paradise: The Chinese Quest for Immortality*. Zuerst London, 1979. Hier Taipei: SMC Publishing, 1994.
- Major, John 1993. *Heaven and Earth in Early Han Thought: Chapters Three, Four, and Five of the Huainanzi*. Albany: State University of New York Press.
- Mizuno Seiichi 1947. Hakucho hakki hakushin hakkyoku. In: *Tôyôshi kenkyû*. NS 1, 5-6, S. 39-45.
- Ouyang Xun, Hg. 1965. *Yiwen leiju*. 2 Bde. Beijing: Zhonghua shuju.
- Paris 1984. *Zhongshan: tombes des rois oubliés – Exposition archéologique chinoise du royaume de Zhongshan*. Paris.
- Prüch, Margarete 1997. *Die Lacke der Westlichen Han-Zeit (206 v. Chr.-6 n. Chr.)*. Frankfurt/M.: Peter Lang.
- Rawson, Jessica, Hg. 1996. *Mysteries of Ancient China: New Discoveries From the Early Dynasties*. London: The Trustees of the British Museum.
- Sheng Zhaoqin 1996. Jiangsu Donghai Yinwan Han muqun fajue jianbao. In: *Wenwu* 8.
- Shiji* 1959, <sup>2</sup>1982. Beijing: Zhonghua shuju.
- Songshi* 1985, <sup>3</sup>1995. Beijing: Zhonghua shuju.
- Sun Ji 1991. *Handai wuzhi wenhua ziliao tushuo*. Beijing.
- Umehara Sueji, Hg. 1939. *Shôkô kokyô shuei*. Kyôto: Isseido.
- Wang Mingfang 1980. Shandong Laixi xian Daishu Xi Han muguo mu. In: *Wenwu* 12, S. 7-17. Abb. 1-3.
- Wang Xianshen. *Han Feizi jijie. Zhuzi jicheng*. Bd. 5.
- Watson, Burton 1961. *Records of the Grand Historian of China: Translated From the Shih chi of Su-ma Ch'ien*. 2 Bde. New York und London: Columbia University Press.
- Wenwu* 1974. Hubei Jiangling Fenghuangshan Xi Han mu fajue jianbao. In: *Wenwu* 6, S. 41-55.
- Wenwu* 1978. Fuyang Shuanggudui Xi Han Ruyin hou mu fajue jianbao. In: *Wenwu* 8, S. 12-31.

- Wiedehage, Peter 1995. "Liubo-Spielbrett". In: *Das alte China: Menschen und Götter im Reich der Mitte*. Hg. von Roger Goepper. München: Hirmer, S. 334-337. Wiederabgedruckt in *Fachdienst Spiel 2* (1997), S. 26-32.
- Xi Han Nan Yue wang mu* 1991. 2 Bde. Zhongguo tianye kaogu bagaoji, Serie D, Nr. 43. Beijing: Wenwu.
- Xie Gaowen 1997. Ta'erpo Qin ren boju tu. In: *Wenbo 4*, S. 8-10. – Mit drei Umzeichnungen.
- Xiong Zhuanxin 1979. Tan Mawangdui san hao Xi Han mu chutu de lubo. In: *Wenwu 4*, S. 35-39.
- Yan Zhitui (531-nach 690). *Yan shi jiaxun. Zhuzi jicheng*, Bd. 8.
- Yang Bojun 1981, 21983. *Chunqiu Zuozhuan zhu*. Beijing: Zhonghua shuju.
- Yang Lien-sheng 1945-47. A Note on the So-called TLV Mirrors and the Game *Liu-po*. In: *Harvard Journal of Asiatic Studies* 9, S. 202-207.
- Yang Lien-sheng 1952. An Additional Note on the Ancient Game *Liu-po*. In: *Harvard Journal of Asiatic Studies* 15, S. 124-139.
- Yetts, W. P. 1939. *The Cull Chinese Bronzes*. London: Courtauld Institute of Art.
- Yin Zhihua, Li Zebin 1988. Jiangsu Hanjiang Yaozhuang 101 hao Xi Han mu. In: *Wenwu 2*, S. 19-43. Abb. 4-8.
- Zhanguo ce* [Strategien der Streitenden Reiche] 1978. 3 Bde. Shanghai: Guji chubanshe. *Zhuangzi*. Siehe Guo Qingfan.

## Anmerkungen

- 1 *Shiji* 1959, 21982: Bd. 7, S. 2257. Dieselbe Textstelle findet sich auch im Kapitel über Qi im *Zhanguo ce* [Strategien der Streitenden Reiche], dort ist allerdings das Wort *liu* als *lu* geschrieben.
- 2 Die heutige Stadt Zibo südlich des Huanghe in der Provinz Shandong.
- 3 Es gibt etliche Varianten der Schreibung des Zeichens *bo*. Statt *liu*, "sechs", findet man bisweilen auch *lu*, "festes Land", so etwa im *Zhanguo ce* und in den *Chuci*.
- 4 Darstellungen des *liubo*-Spiels auf Stein oder Ton wurden an folgenden Orten gefunden: Wu Liang-Schrein; Liangcheng (Kreis Weishan), Kreis Tengxian (alle Provinz Shandong), Steinreliefs; Ta'erpo (Kreis Xianyang, Provinz Shaanxi), Grab 28203, gravierte Darstellung eines *liubo*-Spielbretts auf der Wandung eines Tontopfes, darauf acht Linien, Zählstäbe und Bambusstäbe, Publ.: Xie Gaowen 1997: S. 8-10, mit drei Umzeichnungen; Provinz Henan, Nanyang, Steinrelief; Baozishan (Kreis Xinjin, Provinz Sichuan), Steinrelief; Fenghuangshan (Kreis Chengdu, Provinz Sichuan), auf der Oberseite eines Steinsargs Gravur von zwei einander gegenüber sitzenden *liubo*-Spielern; Kreisstadt Zhaotong (Provinz Yunnan), Fragment eines Steinsarkophags, Publ.: *Wenwu 6* (1960), S. 49 f., Abb. 2. – Abbildungen finden sich in folgenden archäologischen Fachzeitschriften: *Gogong wenwu yuekan* 11 (1986), S. 92; *Kaogu 4* (1957), Tafeln 3 f.; *Kaogu 2* (1964), S. 90 f., Darstellung von Unsterblichen, *xian*, Abb. 1:5; *Kaogu xuebao* 1 (1965), Tafel V.4 (Nr. 73.1); *Wenbo 4* (1997), S. 8-10, mit drei Umzeichnungen; *Wenwu 12* (1972), Tafel 5.3; *Wenwu 7* (1974), S. 45 f.; *Wenwu 9* (1973), S. 26 und 34, Abb. 38 und 39; *Wenwu 1* (1979), S. 13, mit S. 26, Abb. 32 und 33.
- 5 Ein Standardwerk, das schon vor der Flut archäologischer Funde das *liubo*-Spiel aufgrund einer Fülle von literarischer Evidenz im Detail beschrieben und seine Verbindung zu den sog. "TLV-Spiegeln" dokumentiert hat, stammt von Komai Kazuchika (Komai 1953: S 106-122). Hayashi Minao (Hayashi 1973) hat eine Zusammenfassung einiger Forschungsmeinungen

- gegeben und den Gebrauch der Stäbe und der Zählweise des Spiels zu erläutern versucht.
6. *Liubo* war nicht das einzige Stäbespiel jener Zeit. Ein zweites, das in mehreren Quellen erwähnt ist, war das *sai*-Spiel [“Blockade”]. Siehe dazu Sun Ji 1991: S. 394.
  7. Sechs *liubo*-Funde sind gelistet in dem wichtigen Aufsatz von Fu Juyou 1986: S. 21-42; einen Vergleich mehrerer Funde stellt Xie Gaowen an (Xie Gaowen 1997: S. 8-10); für eine tabellarische Übersicht ausgewählter Lackfundorte, die auch *liubo*-Spielgerät mit aufführt, siehe Prüch 1997.
  8. “*Qu*” ist ein ursprünglicher *terminus technicus* des *liubo*-Spiels und bedeutet die auf dem Brett eingetragenen T-, L- und V-förmigen Winkel, die die Wege der Spielfiguren anzeigen. Siehe Cheng Zhijuan 1997: S. 124-126, hier besonders S. 126:a.
  9. Siehe dazu Li Bin 1993: S. 237-243; Umzeichnungen S. 238, 239, 240, 241; auch diskutiert bei Komai 1953: Umzeichnung mit Negativlinien S. 120.
  10. Xiong Zhuanxin 1979: S. 36.
  11. Siehe zu der Stelle Yang 1945-47: S. 204; Hawkes 1985: S. 229<sup>124-127</sup>.
  12. Arbeitete zur Zeit des Kaisers Gaozong (reg. 1127-1162). Zu seiner Biographie siehe *Songshi* 1985, <sup>3</sup>1995: Bd. 37, j. 433, S. 12.855 f.
  13. *Songshi* 1985, <sup>3</sup>1995: Bd. 37, j. 433, S. 12.856.
  14. Im Text steht “zwei Fische”. Es scheint, daß aufgrund eines Kopierfehlers hinter dem Wort “zwei” ein Zeichen verloren gegangen ist, das für “zehn”. Denn erstens ist es nicht möglich, daß “die Gegenpartei sechs Fische gewinnt”, wenn nur zwei im Spiel sind, und zweitens führen die Sendtäfelchen von Mawangdui eindeutig die Zahl “zwanzig” und nicht “zwei” für die *zhishi qi*, die “zum Fressen hingelegten Spielsteine”.
  15. Im *Yuwen leiju* des Ouyang Xun (557-641) (Ouyang Xun 1965), *juan* 74, ist ein *fu*-Gedicht mit dem Titel “*Sai fu*” über das Schwesterspiel des *liubo*, das *sai* [“Blockade”], erhalten, das ebenfalls davon spricht, daß ein Spielstein des *liubo* vollständig über alle zwölf Wege des Brettes gegangen sein muß, um zu seinem Erfolg zu kommen. Siehe Sun Ji 1991: S. 394. Daran kann ein geschickter Gegner den Spieler aber hindern und ihn blockieren, wenn er vor ihm den “Wegehaken” besetzt, der ihm sonst den Durchgang verschafft hätte. *Liubo* ist also ein “Durchgangs- und Blockade-Spiel” gewesen.
  16. Hier nach Xiong Zhuanxin 1979: S. 37, b.
  17. Guo Qingfan: Bd. 3, S. 146<sup>13</sup>.
  18. *Yan shi jiaxun*, Kapitel “*Zayi*”, *Zhuji jicheng*, Bd. 8, S. 43.
  19. So auf den Reliefs von Liangcheng (Provinz Shandong, Kreis Weishan) und Baozishan (Provinz Sichuan, Kreis Xinjin).
  20. *Shiji* 1959, <sup>2</sup>1982: Bd. 10, S. 3199.
  21. Li Xueqin (1997) spekuliert, das untere Zeichen sei eine Schreibvariante für “*gui*”, die “Angst-” oder die “beschämende” Figur, und das Antonym zu dem siegreichen und glückverheißenden oberen.
  22. *Han Feizi jijie*, S. 224.
  23. Einen ersten Teil der Edition und der Umschrift der Textfunde hat Sheng Zhaoqin publiziert (Sheng Zhaoqin 1996). Danach folgte eine erste Diskussion der Sachlage eines früheren Bearbeiters der Funde, Liu Hongshi (Liu Hongshi 1997). Die Divination mit dem *liubo*-Brett ist auch erwähnt in den Kapiteln “*Jundao*” des *Shuoyuan* und “*Wuyi jie*” des *Kongzi jiaju*.
  24. Cheng Zhijuan (Cheng Zhijuan 1997) ist der Meinung, daß das *liubo*-Orakel jüngeren Datums sei als das *liubo*-Spiel. Wenn das *Gu bo jing*, eine Schrift aus der Östlichen Han-Zeit, davon spricht, daß eine “Brett-Befragung” vor Beginn des Spiels zur Regel gehörte, ist schwer entscheidbar, ob diese Regel eine nur Ost-Han-zeitliche Praxis spiegelt oder schon immer für



- das Spiel im Ganzen galt. Cheng beachtet diese Textstelle jedenfalls nicht. Mir scheint gerade umgekehrt, daß das Orakelnehmen mit "sechs Stäben" sogar der Ursprung der Anordnung des Brettes ist. Siehe dazu die Besprechung am Ende dieses Artikels.
25. Der rechte der beiden hält vier lange, konkave *bo*-Stäbe aus längs halbiertem Bambus in der Hand.
  26. Umehara 1939: Tafel 6. - Abb. von Steinreliefs mit Unsterblichen, die *liubo* spielen, auch bei Finsterbusch 1966: S. 223.
  27. In dem südöstlichen Königtum Wu regierte ein Neffe des ersten Han-Kaisers. Das Land war also im Besitz des kaiserlichen Clans.
  28. *Shiji* 1959, 21982: Bd. 9, S. 2823; siehe Watson 1961: S. 466 f.
  29. Loewe 1979/1994: S. 147, n. 78.
  30. Sima Qian erzählt eine in der literarischen und rhetorischen Faktur ähnliche Geschichte, die sich im Jahre 681 v. Chr. zugetragen haben soll. Nach einem Krieg gegen ein Nachbarland hatte der Fürst von Song, Min, einen dort gefangenen Adligen des eigenen Landes, Nangong Wan, ausgelöst. Nun plante er, eine Jagd mit ihm abzuhalten. Das ist ein rituelles Geschehen, bei dem vorher ein Orakel genommen wird. Das taten die beiden mit dem *liubo*-Spielbrett. Nach dem Stäbewerfen gerieten sie aber in Streit über die Züge. Der Fürst wurde zornig und beleidigte Nangong Wan damit, er zolle ihm keine Ehrerbietung, obwohl er ein Gefangener der feindlichen Nachbarn gewesen sei. Wan, der stark an körperlichen Kräften war, fühlte sich gekränkt und erschlug deswegen den Fürsten mit dem Spielbrett. Wenn diese Geschichte historisch zuverlässig sein sollte – was weder zu beweisen noch *a priori* zu leugnen ist –, dann wäre schon zu Beginn des 7. Jhs. v. Chr. *liubo* gespielt worden. Die beiden Geschichten zusammen und einige weitere gleich lautende Berichte des *Shiji* zeigen, daß das Stäbewerfen zu Beginn ein offenes Scheunentor für den Ausbruch wilden Streits und geradewegs eine Einladung zum Hasardieren über die Züge gewesen sein muß. *Shiji* 1959, 21982: Bd. 5, S. 1624. Für weitere Belegstellen für den Streit um die Züge siehe Sun Ji 1991: S. 394.
  31. *Shiji* 1959, 21982: Bd. 1, S. 104. Siehe auch Fu Juyou 1986: S. 35. Peter Wiedehage (Wiedehage 1995: S. 336b) fehlübersetzt diesen Passus, indem er den "Himmelsgott" zu "Himmelsgöttern" vervielfacht. Die Schlußpointe fehlt ganz. Bei Wiedehage ist die Geisterhaftigkeit, der dunkle und bedrohliche, dämonologische und rächende Ernst der Erzählung verloren. Wiedehage übersetzt: "Wuyi kannte keine Moral." Der Text sagt aber: "Wuyi [regierte] ohne *dao*." Für Sima Qian bedeutet Ohne-*dao*-Regieren, daß der Herrscher das rechtlich schon im voraus befestigte Verhältnis zu Himmel und Erde anmaßend und vorsätzlich korrumpiert und furchtbar darin geirrt hat zu meinen, er könne den Himmel ungestraft herausfordern.
  32. *Hanshu* 1962, 21995: Bd. 5, S. 1476.
  33. Kapitel 3. Übersetzt von John Major (Major 1993: S. 55-139).
  34. Anstelle des zum Himmel gehörigen runden Bossen in der Mitte vieler Spiegel hat das *liubo*-Brett ein inneres Quadrat – das "Wasser" des *Gu bo jing* –, das das *Liu jia yinyang shu* aus Yinwan explizit als "*fang*", "Quadrat", markiert und erläutert.
  35. Siehe hierzu Harper 1999: S. 836 ff.
  36. Der erste, der im Westen als Museumskonservator das "TLV-Schema" identifiziert und auch schon den Zusammenhang zwischen den Spiegel-Mustern und dem *liubo*-Brett gesehen hat, war in den 30er Jahren W. Perceval Yetts (Yetts 1939). Danach versuchten zwei bedeutsame "Noten" von Yang Lien-sheng im *Harvard Journal* (Yang Lien-sheng 1947 und 1952), den Zusammenhang genauer zu bestimmen (siehe Literaturliste). Den weiteren Gang der Forschungsereignisse bis Ende der 70er Jahre beschreibt Loewe 1979/1994: S. 71-85, der in diesem Buch selbst Maßgebliches zu der Frage beigetragen hat.

37. Auch das berühmte Seidenmanuskript aus Chu ist nach dem Raster des *shenggou*-Systems arrangiert. Datiert *ca.* 300 v. Chr. 1942 von Grabräubern aus einem Grab in der Nähe der Stadt Changsha, Provinz Hunan, entwendet. Jetzt in der Arthur M. Sackler Gallery an der Smithsonian Institution, Washington, D.C. Forschungsbericht bei Li Ling 1993: S. 168-179.