

Vom 20-Felder-Spiel zum Würfelvierschach? / Ulrich Schädler

In der Diskussion um die Entstehung des Schach spielt die Frage nach der Stellung des sogenannten Würfelvierschachs eine große Rolle. Die älteste erhaltene Beschreibung dieses Spiels stammt von dem arabischen Universalgelehrten al-Biruni, der um 1030 n.Chr. Indien bereiste (van der Linde 1881: 256-258; Murray 1913: 57-58; Awerbach 1991: 56). Indische Quellen, die das Würfelvierschach beschreiben, sind der *Manasollasa*, ein Fürstenspiegel aus der 1. Hälfte des 12. Jahrhunderts, Sulapanis *Caturangadipika* und Raghunandanas *Tithitattva* (Weber 1872: 63-80; van der Linde 1874, Beilage I: 5-9; Murray 1913: 69-71; Awerbach 1991: 57-58). Obgleich die Beschreibungen nicht alle Regeldetails erschöpfend erklären, sind die wesentlichen Züge des Spiels dennoch klar. Gespielt wird zu viert auf einem gewöhnlichen Schachbrett mit 8x8 Feldern. Jeder Spieler verfügt über acht Spielsteine, nämlich König, Elefant, Springer, Turm oder Boot und vier Fußsoldaten, insgesamt fünf verschiedene Figuren also, denn der Berater (Mantrin, Wesir, europ. Dame) fehlt. Mit welcher Figur gezogen werden darf, bestimmt der Würfel.

Von einigen Forschern wird die Meinung vertreten, dieses Schach mit Würfeln für vier Personen sei das ältere Spiel, aus dem sich das reine Verstandesspiel für zwei Personen entwickelt habe (van der Linde 1874, Beilage I: 3-9; Petzold 1987: 20-40; Linder 1994: 16-17). Diese Hypothese wurde und wird von anderen abgelehnt (van der Linde 1874: 78-82; Murray 1913: 45-50; Syed 1995: 67-70). Neben einigen weniger bedeutenden Aspekten werden vor allem zwei Argumentationsstränge diskutiert. Die Verfechter der "Vierschach-vor-Zweischach"-Theorie führen vor allem Entstehung und Form des Berater-Spielsteins an. Im Rahmen dieser Theorie werden die Figurensätze im Schach für zwei Spieler als Vereinigung von je zwei Heeren des Vierschachs gedeutet, wobei, da es nur einen König pro Seite geben kann, jeweils einer der beiden Könige sozusagen entthront und degradiert wurde. Der so entstandene Ratgeber des Königs besitzt nur noch die Hälfte der Zugmöglichkeiten (1 Feld diagonal in jede Richtung). Außerdem findet so die nahezu völlige formale Identität von König und Berater/ Mantrin/Wesir in indischen und persisch-arabischen Figurensätzen eine Erklärung. Insbesondere in letzteren läßt sich der Wesir nur anhand der etwas geringeren Größe vom König unterscheiden, das heißt nur beide Figuren gemeinsam ermöglichen es, die eine als König und die andere als Berater zu identifizieren. Diese Angleichung ist deshalb bemerkenswert, weil es gerade beim Schach ganz besonders darauf ankommt, die einzelnen Figuren voneinander unterscheiden zu können. Dagegen wies neuerdings Renate Syed auf die besonders wichtige Rolle des Ratgebers für indische Könige hin, die eine formale Angleichung jener Figur an die des Königs hinreichend erkläre (Syed 1995: 78-79; Syed 1998: 71-81).

Aus der Analyse indischer Texte zur Staatstheorie schließt sie, daß der Berater/Minister als wichtigste Persönlichkeit im Staat nach dem König von dessen Seite auch in der Schlacht nicht wegzudenken sei. Dies sei auf das indische Zwei-Personen-Schach *caturanga* unmittelbar übertragen worden. Ich halte ihre Argumentation aus verschiedenen Gründen für nicht stichhaltig. Allein die Tatsache, daß im Würfelvierschach

der König ohne Berater auskommt, mahnt zur Zurückhaltung, will man gesellschaftliche Zustände auf Brettspiele übertragen. Bei kaum einem der bekannten Brettspiele der antiken Hochkulturen fehlt es an sepulkralem oder astrologischem Symbolgehalt, doch keines bildet die Realität in einfacher Form ab. Brettspiele konstruieren ihre eigene Welt. Und in der Welt des Schachspiels besitzt der König eine spieltechnisch so herausragende Qualität, an die keine andere Figur, auch nicht der Berater, auch nur annähernd heranreicht. Einerseits dreht sich das Spiel um das Schicksal des Königs, der allein nicht geschlagen werden darf – eine Regel von geradezu definitorischer Bedeutung für das Schach (Eder 1994: 23). Andererseits wird im frühen indischen wie im arabischen Schach jeder Fußsoldat, sobald er die gegnerische Grundlinie erreicht, zum Berater erhoben. Diese ebenso eigentümliche wie uralte Regel zeigt, daß im Spiel der Berater letztlich dem Fußvolk angehört. In der Realität Indiens der Jahrhunderte um Christi Geburt dagegen stammte der Ratgeber „aus alten, dem Hofe seit Generationen verpflichteten Familien“ und verkehrte „in denselben sozialen Kreisen“ wie der König (Syed 1998: 76). Die Unantastbarkeit des Königs und die Verwandlung des Fußsoldaten in einen Berater reißen im Spiel eine tiefe Kluft zwischen König und Berater, die die Herleitung der formalen Angleichung beider Figuren aus den gesellschaftlichen Verhältnissen im alten Indien unwahrscheinlich macht.

Der zweite wichtige Diskussionspunkt dreht sich um eine Polemik Antonius van der Lindes. Er sah, nachdem ihm Webers Akademievortrag von 1872 bekannt geworden war, in der Verbindung von Würfeln und Schach einen unüberbrückbaren Widerspruch und betrachtete das Würfelvierschach für eine popularisierte Form des reinen Verstandesspiels für zwei Spieler (van der Linde 1874: 79-80; Bock-Raming 1996: 3-4). Seine Argumentation ist allerdings wissenschaftlich unseriös: Zum einen wird das reine Strategiespiel als intellektuell und ethisch-moralisch überlegene Errungenschaft angesehen, „das dumme Würfelschach“ dagegen als degenerierte Form aus „der Verrottungsperiode indischer Zustände“, das „das Combinationsspiel durch Hineinmischung der Würfel verpfuscht habe“, abqualifiziert (van der Linde 1874: 79-80; van der Linde 1881: 259). Zum anderen wird aus diesem Urteil in ebenso unhaltbarer Weise eine chronologische Abfolge Strategiespiel – Würfelspiel als „der natürliche Weg“ hergeleitet (van der Linde 1881: 259). Historisch betrachtet jedenfalls stellen Spiele mit Würfeln die ältere Form des Brettspiels dar, sind doch die frühesten bekannten Beispiele aus Ägypten und Mesopotamien – Senet, Mehen, das Zwanzigfelder-Spiel (Spiel von Ur) – allesamt Würfelspiele. In bezug auf die indische Spielkultur des in Frage kommenden Zeitraums wird außerdem die große Beliebtheit des Würfelspiels übersehen. Dieses galt auch keineswegs nur als geistloses Hazardspiel, sondern als Geschicklichkeitsspiel, verlangte es doch vom Spieler das rasche Erfassen von Zahlen (Lüders: 29,57-58; Petzold 1987: 21). Ferner läßt sich zumindest für die arabische Spielkultur des Mittelalters feststellen, daß Würfel und Schach keineswegs als unversöhnliche Gegensätze galten. Es mag genügen, an Schachvarianten wie das Schach auf 4x16 Feldern (Murray 1913: 340-341), das im Codex Alfonsos beschriebene, mit dem Würfelvierschach eng verwandte Schach der vier Jahreszeiten oder an die von Alfonso als Synthese von Würfel und Schach empfohlenen Würfelvarianten für das Dezimalschach und das Große Schach auf 12x12 Feldern zu

erinnern (Murray 1913: 348-349; Steiger 1941: 335-347, 350-363; Canettieri 1996: 122-137, 138-147), die van der Linde auf "Geistesschwäche" zurückführt (van der Linde 1881: 260).

Aus den schriftlichen und archäologischen Quellen geht also nicht eindeutig hervor, ob das Zweischach dem Vierschach vorausging oder umgekehrt. Nun gibt es neuere Forschungen Irving Finkels, die, obgleich die endgültige Publikation noch aussteht, schon jetzt ein interessantes Licht auf die Diskussion werfen (Finkel 1991; Finkel 1995).

Zum einen hat Finkel einen Keilschrifttext aus dem Jahr 177/76 v. Chr. veröffentlicht, der eine Spielregel zum mesopotamischen Zwanzigfelder-Spiel enthält. Es handelt sich offenbar nicht um die ursprüngliche, sondern um eine jüngere Regel, und zwar aus zwei Gründen. Erstens werden für das Spiel fünf Spielsteine gebraucht, während die Spiele des 3. Jahrtausends v. Chr. aus den Königsgräbern von Ur sieben, eines (U 11162 aus Grab PG 779) sogar zehn Spielsteine pro Spieler aufweisen (Woolley 1934: 274-279, 540, 548, 557, 559, 567). Zweitens wird als Name des Spiels "Ein Rudel Hunde" genannt, obwohl die fünf Steine als Vögel bezeichnet werden. Da die Regel sich aber auf die Vogelsteine bezieht, ist "Ein Rudel Hunde" offenbar der ältere Name des Spiels.

Interessant ist nun die Spielregel selbst: Die fünf Spielsteine jedes der beiden Spieler werden mit Namen von Vögeln bezeichnet: Schwalbe, Sturmvogel, Rabe, Hahn und Adler. Nicht eines der historischen Brettspiele der frühen Hochkulturen kennt eine solche Differenzierung: Beim Mancala werden noch nicht einmal die Steine der Spieler unterschieden. Das Spiel von Ur und das ägyptische Zwanzigfelder-Spiel in seiner ursprünglichen Form, das Senet und das 58-Löcher-Spiel aus Ägypten, das Mühlespiel, das chinesische Weiqi (Go), die griechischen Brettspiele "Pente Grammai" und Polis sowie die römischen Spiele *XII Scripta*, *Alea* und *Latrunculi* kommen mit einer Sorte Steinen pro Spieler aus. Das ägyptische Mehen, das chinesische *Liubo* und das nordeuropäische Hnefatafl kennen immerhin zwei verschiedene Spielsteintypen pro Spieler. Mehr Spielsteintypen gibt es nur im Schach – und eben in jener Regel des 2. Jhs. v. Chr. für das Zwanzigfelder-Spiel. Wie im Würfelvierschach sind es im mesopotamischen Spiel genau fünf verschiedene Spielsteine. Hier vielleicht begründet durch den astrologischen Zusammenhang, der vermuten läßt, daß die fünf Spielsteine die damals bekannten Planeten Merkur, Venus, Mars, Jupiter und Saturn symbolisierten.

Die babylonische Spielregel für das Zwanzigfelder-Spiel gibt ferner an, daß jedem Vogel ein bestimmtes Wurfresultat am Spielbeginn zugeordnet war: der Schwalbe 1-3, dem Sturmvogel 5, dem Raben 6, dem Hahn 7, dem Adler 10. Auch diese Regel ist unter den frühen Brettspielen einzigartig. Sie findet ihre nächste Entsprechung wiederum im indischen Würfelvierschach, in dem ebenfalls jeder Figur ein bestimmter Wurf zugeordnet ist. Nach al-Biruni werden bei 1 König oder Fußsoldat bewegt, bei 2 der Turm, bei 3 der Springer und bei 4 der Elefant. 5 und 6 würden, so al-Biruni, nicht benötigt und als 1 bzw. 4 gewertet, ein Hinweis darauf, daß ursprünglich mit vierseitigen Würfeln, etwa Stabwürfeln oder Astragalen, gespielt wurde. Die Verwendung des vierseitigen Würfels bestätigt auch Raghunandana, bei dem König oder Fußsoldat durch die 5 gezogen werden dürfen, der Elefant durch die 4, der Springer durch die 3 und das Boot, das bei ihm den Turm ersetzt, durch die 2. Auch das Vogelspiel, eine weitere

Parallele, wird mit vierseitigen Würfeln, mit zwei Astragalen nämlich, gespielt, von denen einer vom Schaf, der andere vom Rind stammt, ohne daß allerdings klar wäre, wie die benötigten Augenzahlen zustande kommen. Bemerkenswert ist, daß auch al-Biruni für das Würfelierschach zwei Würfel angibt, deren Verwendung jedoch nicht recht deutlich wird. Im Unterschied zum Würfelierschach verfügen die Vögel im Zwanzigfelder-Spiel aber nicht über unterschiedliche Zugweisen.

Zusammenfassend ist festzuhalten, daß mit dieser Spielregel für das Zwanzigfelder-Spiel Regeldetails, die unter allen bisher bekannten Brettspielen einzig das Würfelierschach auszeichnen, im 2. Jh. v. Chr. nachgewiesen sind. Es sind dies:

- 1) verschiedene Benennungen der Spielsteine (in beiden Spielen genau fünf), die es sonst nur noch im Zwei-Personen-Schach gibt,
- 2) die Ansprache der Spielsteine durch ein bestimmtes Würfelergebnis, und
- 3) die Verwendung von zwei vierseitigen Würfeln, wobei für das indische Würfelierschach die Anzahl der Würfel nur von al-Biruni überliefert wird, die Art der Würfel jedoch auch aus den indischen Quellen hervorgeht.

Kein anderes der bisher bekannten antiken Brettspiele weist so enge Übereinstimmungen mit dem Schach und vor allem dem Würfelierschach auf. "Es ist nicht zu erkennen, was das sumerische Zwanzigfelder-Spiel von Ur und sein ägyptisches Pendant mit Schach zu tun haben", schrieb Joachim Petzold vor wenigen Jahren (Petzold 1994: 10). Angesichts der neu aufgetauchten Spielregel des 2. Jhs. v. Chr. und ihrer im Vergleich mit den anderen bekannten Brettspielen der Jahrhunderte um Christi Geburt einzigartigen Übereinstimmungen mit dem Würfelierschach muß man hierüber neu nachdenken.

Bibliographie

- Awerbach, Juri. 1991. Wie das Schachspiel entstand. In: *Schach-Journal*, 1: 51-64.
- Bock-Raming, Andreas. 1996. *Manasollasa* 5, 560-623: Ein bisher unbeachtet gebliebener Text zum indischen Schachspiel, übersetzt, kommentiert und interpretiert. In: *Indo-Iranian Journal*, 39: 1-40.
- Canettieri, Paolo. 1996. *Alfonso X el Sabio. Il libro dei giochi*. Roma
- Eder, Manfred. 1994. Was ist Schach – im historischen Kontext? In: *Schach-Journal* 1: 20-30.
- Finkel, Irving. 1991. La tablette des règles du jeu royal d'Ur. In: *Jouer dans l'Antiquité*, Ausstellungskat. Marseille: 154-155.
- Finkel, Irving. 1995. Board Games and Fortune-telling: A Case from Antiquity. In: A. de Voogt, *New Approaches to Board Games Research. Asian Origins and Future Perspectives*, IAS Working Paper Series 3. Leiden: 64-72.
- van der Linde, Antonius. 1874. *Geschichte und Litteratur des Schachspiels*. Berlin (reprint Zürich 1981).
- van der Linde, Antonius. 1881. *Quellenstudien zur Geschichte des Schachspiels* (reprint Osnabrück 1968).
- Linder, Isaak M. 1994. *Schach. Schachfiguren im Wandel der Zeit*. Moskau.
- Lüders, Heinrich. 1907. *Das Würfelspiel im alten Indien*. Abhandlungen der königlichen

- Gesellschaft der Wissenschaften zu Göttingen, N.F. Band 9 Nr. 2. Berlin.
- Murray, Harold J.R. 1913. *A History of Chess*, Oxford .
- Petzold, Joachim. 1987. *Das Königliche Spiel. Die Kulturgeschichte des Schach*. Leipzig
- Petzold, Joachim. 1994. Thesen zur aktuellen Forschung über den Ursprung des Schachspiels. In: *Schach-Journal*, 1: 7-12.
- Steiger, Arnald. 1941. *Alfonso el Sabio, Libros de acedrex, dados e tablas. Das Schachzabelbuch König Alfons des Weisen*. Genf/Zürich.
- Syed, Renate. 1995. *caturanga*. Anmerkungen zu Alter, Ursprung und Urform des Schachs. In: *Beiträge des Südasien-Instituts*, 8:63-108.
- Syed, Renate. 1998. Der König und sein Berater im altindischen Staat und im Schach. In: *Arbeitspapiere zum Privatissimum "Seidenstraße"*, herausgegeben vom Förderkreis Schach-Geschichtsforschung. Kelkheim:71-81.
- Weber, Albrecht.1872. Einige Daten über das Schachspiel nach indischen Quellen. In: *Monatsberichte der königlich-preussischen Akademie der Wissenschaften*. Sitzung vom 8. Februar 1872. Berlin:59-89.
- Woolley, C. Leonard. 1934. *Ur Excavations*, Vol. II. *The Royal Cemetery*. London.