

Ursach und die Vorgeschichte des Xiangqi

VON RAINER SCHMIDT

Danksagung

Vorliegende Arbeit war ursprünglich als die Übersetzung eines Autors aus der VR China zu einer kurzen Rezeption der Geschichte des China-Schachs (Xiangqi) gedacht, blieb aber zunächst mehrere Jahre lang liegen. Es ist das Verdienst von Herrn Manfred A.J.Eder, mich durch seine freundlichen Ermunterungen zur Wiederaufnahme der Arbeit bewegt zu haben; daraus wurde dann durch die Berücksichtigung eines weiteren - aus Singapur stammenden - Autors tatsächlich noch ein kleiner Beitrag zur Ur-Schachdiskussion hierzulande, insofern sie den Ursprung des Spiels in chinesischen Orakelspielen sieht¹. Weiterer Dank gilt Herrn Klaus Sonnendecker für seine Hinweise auf die arabisch-chinesischen Beziehungen zwischen dem 7. - 10 Jh., worüber noch kaum Quellenforschung betrieben worden ist, sowie Herrn H.J. Fresen für die Bearbeitung des verwendeten Bildmaterials und andere im Zusammenhang mit dieser Arbeit entstandene Mühen. Herrn Werner Thomsen verdanke ich Datierungs- und Übersetzungshinweise.

Einleitung

Die Beschäftigung mit dem Chinesischen Schach Xiangqi und seiner Geschichte wird hierzulande nicht zuletzt deshalb als Marginalie betrieben, weil es als quasi Bankert vom „ursprünglichen“ indisch/arabischen Stamme angesehen wird und alle Vertreter einer chinesischen Ursprungstheorie mit gewagten Spekulationen die Geduld seriöser Forscher stark strapaziert haben. Gerade dazu aber liefern uns die beiden im folgenden hauptsächlich zitierten Autoren neue Aspekte. Beginnen wir zur Erinnerung mit einer offiziellen Kurzdarstellung des bisherigen Wissensstandes: „Die früheste zweifelsfreie Erwähnung des chinesischen Schachspiels findet sich im „Buch der Wunder“ vom Ende des 8. Jh. n. Chr.

Man hat aus dem allegorischen Charakter der Passage geschlossen, daß das Spiel zu jener Zeit mit Figuren, nicht wie heute mit Steinen, denen Zeichen aufgemalt sind, gespielt wurde. Die Regeln waren ... verschieden... Die jetzigen Regeln kamen wohl gegen Ende des 13 Jh. in Gebrauch. Die japanische Version des Schachspiels, Shogi, hat sich aus der älteren Form des chinesischen Schachs entwickelt man könnte annehmen, daß das Spiel nach einem seiner Steine 'Elefanten-Spiel' genannt ist. Da aber dieser Stein keineswegs eine zentrale Rolle hat, wird die Ansicht vertreten, daß (es) ... 'Figuren-Spiel' genannt worden sei. In jüngster Zeit ist jedoch die Meinung verfochten worden, 'Himmelskonstellationsspiel' sei die richtige Übersetzung. Sie stützt sich auf einen Text aus dem Jahre 569 n. Chr., der ein astrologisches Spiel... behandelt... Es ist einfacher anzunehmen, daß zwei verschiedene Spiele den gleichen Namen tragen. Da die frühesten schriftlichen Zeugnisse das Schach in Indien und Persien um 600 n.Chr., in China erst um 800 bezeugen, wird man an der Meinung festhalten müssen, daß Indien das Ursprungsland des Schachs sei“².

Die Erfindung des Kaisers Wu

569 n. Chr.: Kaiser Yü Wenyong (im Westen bekannt als Kaiser Wu), Herrscher der Nördlichen Zhou Dynastie, als indophil und ein großer Förderer des Buddhismus bekannt, beruft einen Astrologenkongreß ein und präsentiert dort seine Erfindung. Seine Erläuterungen dazu gingen bekanntlich verloren, nur das Vorwort seines Kanzlers Wang Bao und die Ode eines gewissen Yü Xin blieben erhalten. Andere, in europäischen Literaturverzeichnissen herumgeisternde Bücher gibt es nicht!³ Wohl allen mit der Thematik Vertrauten ist das Vorwort des Kanzlers Wang Bao bekannt, welches von Needham übersetzt und bei LEVENTHAL⁴ im Appendix abgedruckt ist.

Die daran geknüpften Interpretationen haben den Anhängern vom Ursprung des Schachspiels im Orakelwesen viel Wasser auf die Mühlen gegossen. Xiangjing (Hsiang Ching) soll des Kaisers Buch geheiß haben, mithin (dank der schillernden Bezeichnung des Zeichens xiang) "Himmelskonstellationsspiel" (jing=der Gang;

¹ Es handelt sich dabei um: Li SONGFU (im folgenden LSF) Xiangqi shihua (Kleine Geschichte des Xiangqi), Volkssportverlag, Beijing 1981 und JIAN JUNQING, Tang-Song xiangqi kaolüe (Summarischer Überblick über das Xiangqi der Tang- und Songdynastie), in: Asian Chinese Chess Federation 5th Anniversary, Hongkong, 1984.

² Klaus Lindörfer, Das rororo Schachbuch von A-Z, 1981, Stichwort „Chinesisches Schachspiel“

³ s. Chinesisches Schachspiel und Ursach, in EUROPA-ROCHADE, Juli 1984, S. 43: ein sog. San Ku Hsiang King (?), vermutlich: San Ju Xiang Jing zu nennendes Buch wurde in der angegebenen Originalquelle von K. Sonnendecker nicht aufgefunden!

⁴ Dennis A. Leventhal (im folgenden LEVENTHAL), The Chess of China, Mei Ya Publications, Taipei.

procedere)⁵. Doch weisen Li Songfu und Jian Junqing anhand japanischer(!) Belegstellen eindeutig nach, daß diese Schreibweise durch einen Kompilationsfehler entstanden ist.⁶ Das Buch hat ursprünglich Xiangxijing (Hsianghsi Ching) geheißen, was eine Übersetzung wie z.B: „Der Kanon vom Figurenspiel“ ebenfalls nahelegt, wiewohl eine gewisse Doppeldeutigkeit zum Sternenwesen vom Kaiser durchaus beabsichtigt gewesen sein mag.

Das Vorwort des Kanzlers wird von beiden Autoren übrigens nicht seiner kosmologischen Bezüge wegen gewürdigt.⁷ Es erscheint ihnen mehr oder weniger als pflichtgemäßer ministerialer Lobgesang mit einem für den kaiserlichen Genius angemessenen Vokabular. Wir sollten hier darauf vertrauen, daß Chinesen den Stellenwert ihrer Textaussagen wohl am besten einschätzen können. In des Kanzlers Wiederholungen mystischer alter Formeln, die auf noch zu erwähnende vor-hanzeitliche Quellen verweisen sollen, erkennt Li Songfu vor allem das Fehlen sämtlicher Hinweise auf indische Bezüge⁸ -reichlich seltsam für einen Kaiser, dessen Namen vor allem im Zusammenhang mit seiner großen Vorliebe für Indisches und einer der größten Missionierungswellen des Buddhismus verbunden ist⁹. Alles jedoch weist auf eine gewollte Einbettung der - wie auch immer im einzelnen gestalteten Erfindung in die traditionelle chinesische Kultur hin.

Jian Junqing untersucht die hierzulande weniger beachtete Ode des Yü Xin¹⁰ ebenfalls unter nüchterner Betrachtung aller mystischen Beigaben und kommt zu folgendem Ergebnis: Besungen wird ein Spiel an einem viereckigen Brett mit waagerechter Figurenaufstellung und mit 12(!) Figuren pro Partei, letzteres aus Anspielungen auf die Gesamtmonatszahl geschlossen.

Dies scheint weder dem indischen Chaturanga noch dem späteren Xiangqi ähnlich, schließt allerdings die europäische Ansicht von einem „Astronomie Spiel“ auch nicht aus, wie sich der Autor mitzuteilen veranlaßt sieht.

War das Spiel nun mit dem 200 Jahre später im „Buch der Wunder“ erwähnten Xiangxi verwandt oder „tragen zwei verschiedene Spiele den gleichen Namen“? Wie wir uns beinahe denken können, sind die Meinungen der Fachwelt geteilt. Dreihundert Jahre später lautet die Sage : „Kaiser Wu hat das Schachspiel erfunden“ und wird als seriöse Nachricht von den Tang Literaten kolportiert. Tatsache aber ist: ca 40 Jahre nach seinem Tod war die Erfindung wieder vergessen!¹¹ Spiele unter dem Namen Xiangxi florierten aber weiter! Deshalb schlußfolgert Li Songfu: Möglicherweise bestand seine „Erfindung“ darin, aus der chinesischen Tradition stammende und sich unter indischem Einfluß gewandelt habende Spielweisen sanktioniert und damit hoffähig gemacht zu haben. Spiele dieser Art hießen bereits Xiangxi.¹² Sie galten als nicht allzu niveauvoll¹³, doch nun von der Huld des Kaisers bedacht, „durfte“ auch der Adel öffentlich damit spielen. Dieser war buddhistisch und neigte extrem zum religiösen Spekulieren. Somit kam aus dieser Ecke kein Einspruch gegen Mystifikationen aller Art. Meiner Meinung nach wird das Spiel sein persönlicher „spleen“ gewesen sein, aufgeführt vielleicht zu astrologischen Entsprechungen. Doch fallen auch für einen Himmelssohn die Ideen nicht vom Himmel, er wird also Anleihen gemacht haben: man sollte denken, bei den Indern, auch scheint unmöglich, daß der Kaiser das ashtapada nicht gekannt haben soll!

Wenn die alten Tang Literaten mit symbolischen Andeutungen das Xiangxi auf Kaiser Wu zurückdatieren, so nicht zuletzt deshalb, weil es seitdem auf einem 8 x 8 feldrigen Brett gespielt wird. Ganz besondere Bezüge dazu entdeckt Li Songfu¹⁴.

Tangzeitliche Tapeten, die „4 Schönen Künste“ (Schreiben, Malen, Musizieren, Spielen) darstellend, allegorisieren die Spiele durch einen schwarz-weiß gemusterten Spiel plan.

⁵ Die diversen Bedeutungen des Zeichens Xiang (Hsiang) sind und waren: „Elefant“, „Elfenbein“, „Figur“; „Sternbild“ (außerhalb der 12 astrologischen), „der südlichen Himmelsrichtung zugeordnet“, „Gesetz“, „Sohn des Ur - Kaisers Shun“; „Omen“, „himmlische Kräfte“.

⁶ LSF S. 31, JJQ S. 83

⁷ JJQ S. 84

⁸ LSF S. 32

⁹ Vgl. Bodo Wiethoff, Grundzüge der älteren Chinesischen Geschichte, Darmstadt 1971, S. 186.

¹⁰ JJQ S. 83f.

¹¹ JJQ S. 84

¹² LSF S. 24/25

¹³ ebd. S. 25.

¹⁴ LSF S. 33 + 44



Bild 1 • Abbildung eines Spielplans auf einer Tapete der Tangzeit (618 - 907)

Schwarz und weiß korrespondieren mit Yin und Yang; folglich eindeutig zu Bezügen, auf die Kaiser Wus Lobredner referieren. Dies ist auch die einzig logische Begründung für die Felderfärbung, die damals in Mode war, denn dem Xiangxi fehlten-wie wir später noch sehen werden - die langschriftigen Querzügler, so daß diese bei uns als Erleichterung für die Augen gedachte Unterteilung dort bald als sinnlos empfunden wurde. Auch ist Li Songfu im Gegensatz zu Jian Junqing der Meinung, daß zwischen den Spielender Nördlichen Zhou-Dynastie (557-581) und denen der Tang-Dynastie (618-907) doch direkte Verbindungen bestehen. Unabhängig von diesem Richtungsstreit werfen jedoch Ausgrabungen aus den 70er Jahren neues Licht auf älteste Anfänge eines „würfellosen Strategie- oder Blockadespiels“¹⁵. Ein würfelloses Umzingelungsspiel kannten die späteren Söhne des Han übrigens schon „seit Ur-Zeiten“: das Go (Weiqi),

Funde

Bei Ausgrabungen 1975/76 wurde in Xiaohu/Provinz Hubei ein Spielbrett und ein danebenliegendes Set aus 6 knöchernen und perlenförmigen Figuren befunden. Ein Spielstein ist größer und rot (3, 0 x 1, 4 x 1, 8 cm), die anderen schwarz (2, 5 x 1, 2 x 1, 7 cm), dazu 6 Würfelstäbchen aus gespaltenem Bambus mit glatter Oberfläche und einer Länge von 19, 5 cm. Das Brett ist aus Holz (38, 5 x 35 cm), mit rötlich gefärbten Punkten und eingeritzten Linien.

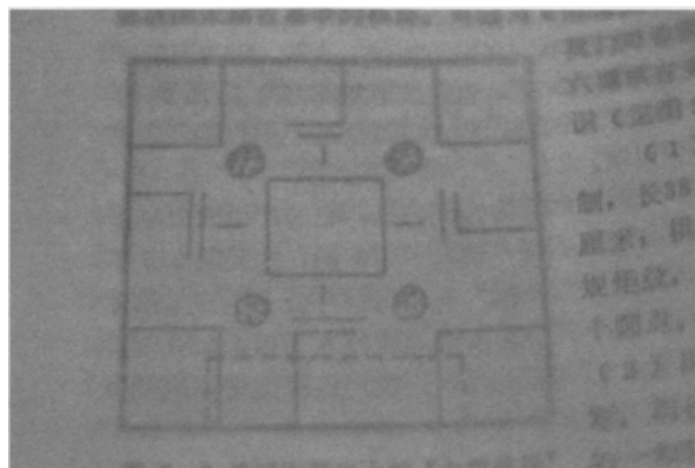


Abb. 2 • Das Spielbrett von Xiaohu

¹⁵ chin.: Sai: versperren; strategisch.

Aus der Zeit von 250 v. Chr. stammend, behält es lange Zeit sein charakteristisches Aussehen.¹⁶

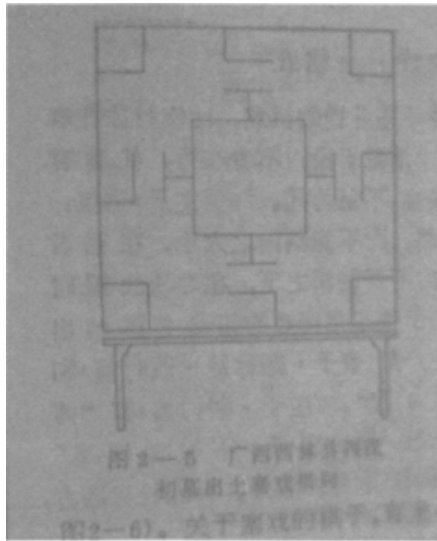


Abb. 3 • Ein ca. 400 Jahre später datiertes Bo-Brett .

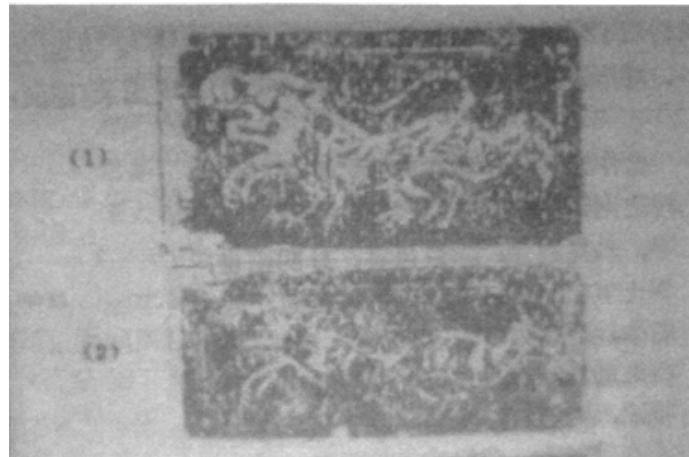


Abb. 4 • Aus einem Grab zutage geförderte Steinabreibungen von möglicherweise für dieses Spiel verwandte Figuren. Drachen und Tiger darstellend.¹⁷

Nachbildungen von Spielern aus Holz oder Glasur sind uns in zwei Ausfertigungen erhalten. Eine 1972 in Henan, Kreis Lingbao gefundene Plastik aus grüner Glasur steht auf einer 28 x 19 cm breiten Fläche, ist 28 cm hoch und läßt die Grundaufstellung sowie die 6 Bambusstäbchen erkennen.

¹⁶ LSF S. 12/13

¹⁷ ebd. S. 18

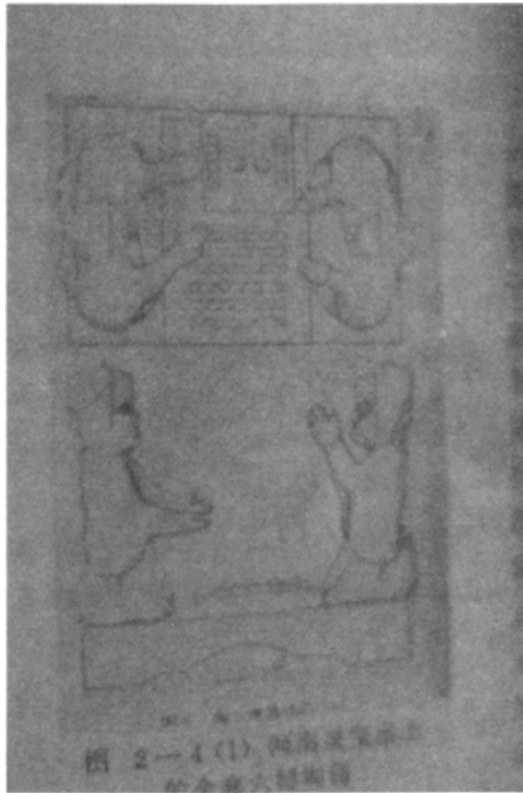


Abb. 5 • Schematischer Aufriß ...



Abb. 6 • des Spielerpärchens

Auch existieren in der klassischen chinesischen Literatur durchaus Hinweise auf ein Figureschlag und/oder Blockadespiel in zwei Versionen: mit und ohne Würfel! „Mit Würfel heißt es Bo, ohne Würfel heißt es Sai“¹⁸. Sie heißen auch Liubo (von liu = 6; vermutlich auf die 6 Spielsteine bezogen). In einer der wichtigsten Kompilationen klassischer Literatur, den „Gesängen aus Chu“, die ziemlich exakt in die Mitte des 3. Jh. v. Chr. datiert werden können, versucht im „Ruf der Seele“ der Schamane die Geister des Kranken mit dem Hinweis auf die Freuden des Lebens wiederzubeleben:

„... die den wilden Tanz von Chu getanzt,
 Sie sind die schönsten.
 Dann setzt man sich zum Brettspiel nieder,
 Bambus die Würfel, Elfenbein die Figuren ...“¹⁹

¹⁸ JJQ S. 82

¹⁹ Peter Wilhelm-Schäfer, *Altchinesische Hymnen*, Hegner 1967, S. 79.

Hier bricht die Übersetzung ab, der Originaltext streift das Spiel in vier weiteren lakonischen Versen. „Elfenbein die Figuren“: so übersetzt Wilhelm-Schäfer Xiang (Elfenbein) und Qi ("Brett"spiel).²⁰ Selbstverständlich ist jede Übersetzung eines so alten Textes bereits Interpretation. Gestützt auf die Li Songfus²¹ setze ich den letzten Satz aufnehmend folgendermaßen fort

„Jade(!) die Würfel, Elfenbein die Figuren,
Sechs für jeden Spieler.
Eingeteilt in zwei Parteien zieht man hin und wider,
Schlägt man die Eule oder alle anderen
Verkündet man laut: Fünf Weiße!“

Wir haben uns das Spiel eingebettet in eine Begrüßungszeremonie unter Nobelleuten zu denken. Zwischen zwei Tanzdarbietungen macht man ein Spielchen mit dem geehrten Gast. Die "Bambusstäbchen" sind in den vornehmen Häusern bereits aus Jade. Das Spiel selbst besteht aus sechs Figuren, der Hauptstein wird „Eule“ genannt.²² „Fünf Weiße“ ist ein Spielerwort für Sieg, es wird in Mattsieg und Beraubungssieg unterschieden. Möglicherweise warf man die 6 Stäbchen und zog sechsmal. Die Aufteilung in einen Hauptstein und 5 einfache zeigt einen deutlichen Bezug zur damaligen Heeresorganisation: 5 Mann + 1 Offizier als kleinste Einheit. Als „Kriegsspiel“ wird Bo auch immer empfunden. Auch im Lie Zi (Liä Dsi), einem taoistischen Schmöcker²³, der inhaltlich ebenfalls bis in jene Epoche zurückreichen soll, findet sich der Hinweis auf ein Bo Spiel für zwei Personen oder Parteien: mit 12 Steinen, „von alters her“ 6 weißen und 6 schwarzen; mit vierflächigen Würfeln gespielt, einem „Fisch“ je Partei im „Wasser“ der Brettmitte und diversen Prämien für die Art des „Fischfangens“.²⁴ Andere Auskünfte bekommen wir nicht. Immerhin sind wir informiert, daß sich eine „Kleines Bo“ genannte Variante, mit zwei vierseitigen Würfeln gespielt, abspaltete, sowie darüber daß ein Kronprinz bestraft wird, die Pferde zu waschen, weil er während des Unterrichts Gewu gespielt hat. Der Kronprinz und sein Lehrer sind historisch belegbar. Die Geschichte spielt zw. 140 - 86 v. Chr. und wird von Su Lin dreihundert Jahre später in den „Han-Annalen“ erzählt. Zum Gewu merkt er an: „Ein sich seine Genese nicht herausarbeiten, auch die seltsamen Bretter wollen das Geheimnis, wie auf ihnen gezogen wurde, für sich behalten. Spätestens im 7. oder 8. Jh. n. Chr. war dann jegliche Erinnerung an die Regeln erloschen Bo, ohne Würfel, mit Hauptstein und einfachen Steinen gespielt“²⁵. Ein anderer Name dafür war Sai. Zur Zeit seiner ersten Erwähnung hat es eine bereits tausendjährige Entwicklungsgeschichte hinter sich diese umfaßt den Zeitraum der Westl. Zhou Dynastie (1100 - 771 v. Chr.) über die Frühjahrs- und Herbstperiode (770 - 256), incl. der Epoche der Kämpfenden Staaten (475 - 221) bis zum Beginn der Han Dynastie 207 v. Chr. Nochmals tausend Jahre älter und weitaus ehrwürdiger ist Weiqi²⁶. Daran mag es liegen, daß unser gesuchtes Spiel der korrekten Erwähnung und Beschreibung den Literaten nicht wert war. Unter vielen Namen (auch als Danqi usw.) taucht es - keineswegs immer zweifelsfrei zuordenbar - in den Quellen auf; meist unter Bosai subsumiert läßt sich seine Genese nicht herausarbeiten, auch die seltsamen Bretter wollen das Geheimnis, wie auf ihnen gezogen wurde, für sich behalten. Spätestens im 7. oder 8. Jh. n. Chr. war dann jegliche Erinnerung an die Regeln erloschen.²⁷

Sie verblaßten zweifellos unter dem Einfluß der indischen Spielkreationen. Spuren ersten indisch chinesischen Kulturaustausches finden wir schon im 2. Jh. v. Chr.²⁸, 61 n. Chr. erfolgt dann die „offizielle Einführung des Buddhismus durch Kaiser Ming“. Mönche und Kaufleute waren die zwischen den Kulturen pendelnden Vermittler von Waren und Gedankengut bis ins 9. Jh. hinein. Wir lesen, daß die indischen Spiele die Beliebtheitskala vor den Eigenschöpfungen dominierten.²⁹ Die vielen auftauchenden Eigennamen lassen eine explodierende Artenvielfalt vermuten, jedoch die Zeiten nach dem Sturz der Han-Dynastie (220 n. Chr.), das Eindringen nördlicher Eroberervölker, die Spaltung in Nord und Süd (420 - 580) haben vieles auf ewig dem Vergessen übereignet. Li Songfu vermutet, daß Spielvermischungsprozesse stattgefunden haben, welche Varianten unter dem Namen Xiangxi hervorbrachten, eben jenes Namens, den Kaiser Wu schließlich adaptierte, um seinem Volk eine Vorstellung von der Art seiner Erfindung zu geben.³⁰ Wir wissen schon, daß ihr Niveau nicht allzu hoch gewesen sein soll.

²⁰ 1° während die später häufig vorkommende Silbe Xi „Spiel/vergnügendes Spiel“ bedeutet.

²¹ LSF S. 10f

²² „Eule“, lt. MATTHEWS Chin. Lexikon die Bezeichnung für den Siegwurf beim Würfeln, nahm später die Bedeutung „Held“ an.

²³ Wolfgang Bauer, Lie Zi - China und die Hoffnung auf Glück, dtv, S. 77, setzt die Kompilation ins 2.(od. 4.) Jh. n. Chr

²⁴ LSF S. 15

²⁵ s. Han Shu: Yü Qiushou.

²⁶ JJQ S. 82

²⁷ Es teilt dieses Schicksal mit Kaiser Wus Erfindung, dessen Regelwerk noch früher in Vergessenheit geraten ist.

²⁸ Thapar, R., Spear, P., Indien. Von den Anfängen bis zum Kolonialismus, Zürich 1965/66, S. 153

²⁹ folgend hier LSF S. 24/25 u. JJQ S. 83

³⁰ LSF S. 35

Das Buch der Wunder

Fast 200 Jahre vergehen noch einmal zwischen Kaiser Wu und der nächsten Erwähnung eines Xiangxi im oben erwähnten Buch des Tang Minister ǀ Sengyu (779 - 847); der Anlaß sind die Alpträume eines Herrn Zen Shun, unter dessen Zimmer ein Grabgewölbe entdeckt und ein darin befindliches Sai-Spiel gefunden wird. Dies ereignete sich im Jahr Baoyi (762), von daher der Name des Spiels: Baoyi Xiangxi. Bei LEVENTHAL im Appendix sind die Ereignisse ausführlich erzählt. Ihre Aufzeichnung erfol; ca. 50 Jahre später. Als Figuren kommen vor: „Feldherr“, „Bagage Wagen“, „Lorbeer Pferd“ und 6 „Soldaten“, alle sind mit ihrer Bewegungsart im Text identifizierbar. Es wird mit Figuren gespielt, die in die Felder gesetzt werden. Ein König fehlt und wird in ä Veröffentlichungen in der VR China mit dem Feldherrn gleichgesetzt. Dagegen interpretiert Jian Junqing die Passage,„... das einzelne Königspferd galoppiert südwärts“ (d. i. nach vorn, R. S.) als Hinweis a das Vorhandensein eines Königssteins³¹ und kommt zu folgender Darstellung der Zugarten:

(siehe Bild 7 auf der folgenden Seite)

Der Zusatz, Niu Sengyu habe „Leibwache“ und „Kanonen“ erwähnt, stammt aus späterer Zeit und ist falsch.³² Anzahl der Spielsteine pro Partei vermutlich 12, Wagen und Pferde sind gedoppelt, die Soldaten stehen in der zweiten Reihe.

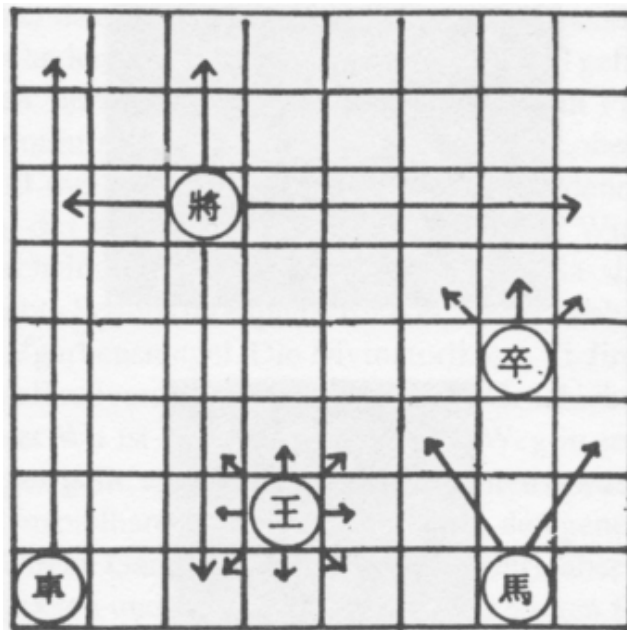


Abb. 7 • Darstellung der Zugarten im Baoying Xiangxi nach Jian Junqing. (aus. SCHACHKALENDER 1990, S. 65). Die Symbole stehen für: a1 Wagen, c6 Feldherr, d2 König, g1 Pferd, g4 Soldat

Offensichtlich fehlt in der Aufzählung eine Figur. Als gesichert gilt, daß das Baoying Xiangxi nach Japan ging und zum Shogi wurde. Dessen „Ur Regelwerk“ ist jedoch bereits komplexer als die Aufzählungen Niu Sengyus. Daher vermute ich, daß die Regeln bei Niu Sengyu nicht vollständig angegeben sind; es handelt sich ja um die Erzählung einer Seltsamkeit, und die Kurzbeschreibung des Spiels soll dem Leser nur eine Orientierungshilfe geben. Spielt man es nach, ist es schnell langweilig; erst Zusätze wie der - im Shogi vorkommende, in der chinesischen Sagenwelt ebenfalls bekannte, auf einem Elefanten reitende – Goldfeldherr³³⁴³⁵, sowie die Möglichkeit der Figurenumwandlung geben dem Spiel erst einen „Pfiff“. Beide Autoren sind sich einig, daß die Königsfigur noch nicht zentriert aufgestellt war³⁶, jedoch wie „unser“ König zog. Um die gleiche Zeit spielen die Araber schon Shatranj. 751 wird ein chinesisches Heer von ihnen besiegt und 30 000 Kriegsgefangene für 30 Jahre nach Basra verbracht, wo sie als Handwerker eingesetzt werden. Dies war auf breiter Basis der erste arabischchinesische Kulturaustausch.

³¹ JJQ S. 91.

³² ebd. S. 85

³³ „Als Tier ist der Elefant den Chinesen... nicht unbekannt. Er war früher bis in den Norden hinein verbreitet, die Jagd auf ihn ein Vorrecht des Herrschers. In den Volksromanen reiten die Helden auf Elefanten.“ (Wolfram Eberhard, Lexikon der Chinesischen Symbole, Diederichs. 1983

³⁴ LSF bestätigt S. 62 die Bezeichnung Goldfeldherr für o.g. Helden während der Tang-Zeit.

³⁵ Auf die Ähnlichkeit dieser Gestalt mit der Afrasiab- Läuferfigur (s. SCHACH-JOURNAL 3/1992, S. 8) möchte ich ausdrücklich hinweisen (R.S.)

³⁶ JJQ S. 91 und LSF S. 55.

Das Siebenpersonenschach

Das erste vollständig erhaltene Regelwerk von einem Xiangxi stammt von Sima Guang (1019–1086, ebenfalls bei LEVENTHAL übersetzt). Es handelt sich um ein Sieben Personen Spiel, ist eine nach der Beschreibung sofort nachspielbare Hommage an die „Zeit der Kämpfenden Reiche“ und die Eigenerfindung des Autors³⁷. Erstmals treten Kanonen auf, gespielt wird auf den Schnittpunkten eines Go(!) Brettes, der Tabu Punkt in der Mitte symbolisiert die Zhou Dynastie.³⁸ Interessant für uns wird Sima Guang, weil er an einer Stelle sagt: „Im Xiangxi gibt es keine Elefanten. Elefanten wurden in China nie zu Kriegszwecken eingesetzt.“³⁹

Warum polemisiert er gegen ein Tier auf dem Brett, das uns bisher auch noch nicht begegnet ist? Die Antwort lautet: seine Zeitgenossen spielten Xiangxi vermutlich überwiegend noch ohne Kanonen, aber mit Elefanten; als Beweis wird der Literat Chao Buzhi selber Verfasser eines verlorengegangenen Buches über ein Guang Xiangxi (1053–1110) zitiert, der den Namen des Spiels bereits auf den Namen des vorkommenden Elefanten zurückführt!⁴⁰ In den Da Xiangxi und Guang Xiangxi genannten Spielen, auf die Sima Guang schimpft, stand offensichtlich kein „einheimischer“ Stein, sondern eine „Figur neuen Typs“ der arabischen Fil! Obwohl seine Bewegungsart unter anderem Namen in Sima Guangs Spiel auftaucht, gilt die Herkunft den chinesischen Schachforschern als unklar.⁴¹

Einen Hinweis aus nichtchinesischer Ecke liefert uns Vladimir Budde, der folgende überraschende und ihm rätselhafte Feststellung machte: „Vergleicht man die Tabije von Großmeister Ladschadsch (arab. Meister um 970) mit der Grundaufstellung (des Xiangqi), so erkennt man auf Anhieb strukturelle Ähnlichkeiten.“⁴² Nun gab es vom 7. 9. Jh. arabische Handelsniederlassungen in Südchina, leider ist die Quellenlage dazu bis heute unerschlossen!

(Können wir nicht nur im Leibwächter und Elefanten . Anleihen vom arabischen Wesir und Fil vermuten, sondern sogar noch mehr? Diese insgesamt noch einmal sehr differenzierte Frage wäre eine eigene Darstellung wert, sprengt aber den Rahmen des vorgegebenen Themas). Die Königsfigur in allen Xiangxis ist nun eindeutig und endgültig zentriert.⁴³ Die (s. LEVENTHAL) Xiangxi Ode Cheng Haos (1032–1085) gilt als erster literarischer Beleg hierfür. Die Song Zeit, in der wir uns seit 960 befinden, gilt im übrigen als die Epoche des konfuzianistischen „roll back“. Der Buddhismus wird zurückgedrängt, seine Klöster enteignet, „man“ besinnt sich auf das „ursprüngliche“, „alte“, „typisch chinesische“ oder was man nun dafür hält. Das Xiangxi wie das Schach im Orient und Okzident zur Allegorisierung gesellschaftlicher Hierarchien bestens geeignet wandelt sich unter diesen Vorzeichen in den nächsten 300 Jahren zum Xiangqi um, nimmt die Kanone als Doppel hinein⁴⁴ (die als Einzelstück in Spielvarianten der nordchinesischen Stämme bereits vorher auftauchte⁴⁵), besinnt sich auf das „Wasser“ im „ursprünglichen“ Bo, konstruiert nun nach dem magischen Quadrat den Palast aufs Brett und ahmt die Trennung der kaiserlichen von der Sphäre der Untertanen durch die getrennten Palastwege nach. Die Allegorisierungswelle läßt auch die Schrift nicht unberührt und wandelt das Zeichen Elefant zum Minister, den Minister zum Beamten um und tabuisiert den Kaisernamen. Gleichzeitig entläßt eine neue wilde Experimentierphase neue Monster: Den Rekord hält ein Spiel mit 98 Figuren.⁴⁶ Als die Phase ausklingt, präsentiert sich das Xiangxi mit 32 Figuren formal ans Shatranj angeglichen. Ein aus Kaifeng, der Hauptstadt der Nord Song Dynastie (960–1127), stammendes Set zeigt das Spiel kurz vor seiner endgültigen Regelfindung.



³⁷ Ich teile diese Meinung mit JJQ S. 92

³⁸ Tabupunkte (vgl. „Teich“ im Bo und das Quadrat in der Mitte des Liubo-Brettes!) sind wie „Wasser“ und mgl. auch „Fallen“ Grundideen chinesischer „Brett“spielvorstellung (R.S.)

³⁹ LSF S. 62

⁴⁰ LSF S. 57/58

⁴¹ Deutungen, die das Entstehen von „Leibwächter“ und „Elefant“ als Aufspaltung der Gangart des Goldfeldherm erklären, befriedigen nicht.

⁴² Budde/Bandholz, Chinesisches Schach. Beyer 1985, S. 53.

⁴³ LSF S. 55

⁴⁴ im 11. Jh. meint JJQ S. 92

⁴⁵ LSF schließt dies S. 54 aus dem zeitgenössischen mongolischen Schach.

⁴⁶ LSF S. 56



Abb. 8 • Die doppelseitigen Spielsteine von Kaifeng

Alle im heutigen Xiangqi gebräuchlichen Figuren sind bereits vorhanden, nur die Gangart von Feldherrn und Leibwächter entsprechen noch nicht der modernen Form. Der Feldherr konnte wie der König ziehen und stand auf dem Mittelpunkt des Palastes, wie noch heute im Koreanischen Schach.⁴⁷ Um die Zeit, da Marco Polo geboren wird, erscheint im "Shulin Guangji" die erste Partienotation des Chinesischen Schachs.⁴⁸ Es heißt nun Xiangqi - ob als Erinnerung an jene ursprünglichste Erwähnung oder aus anderen Gründen vermag niemand zu sagen. Seine Vorgeschichte ist damit beendet.

Hypothesen und Meinungen

Aus jedem Spiel kann ein Orakel gemacht werden. Aus einer Partie Schach kann jeder, der will, seine Biographie und sein Schicksal lesen. Es ist jedoch immer das Spiel zuerst da und dann sein Nachdeuter, alles andere hieße tatsächlich „vom Himmel gefallene Ideen“ anzunehmen. Im alten China haben Priester bestimmt nicht Figuren auf Brettern geschoben, um damit individuelle Schicksale zu deuten, denn „der Lauf des Kosmos ist unveränderlich“(!).⁴⁹ Wichtige Entscheidungsfragen beantwortete zuverlässig das beliebte Schildkrötenpanzerorakel, später zählte man Schafgarbenstengel. Die Divinatorik des Yi-Jing war schnell universell anwendbar und die Geschichte von Kaiser Wu ist ein Exempel, wie der Weg in solchen Dingen geht: er mischt aus Vorhandenem etwas Neues, Unspielbares (wie das meiste, was den generationenlangen Gang durch die Praxis scheut), aber seine Hofpoeten und ein gläubiges Zeitalter sorgen für die Mystifikation, die ihn und sein Werk überlebt. Sie schafft überdies einer Spielweise, die sich vorher aber populär und ohne kaiserlichen Segen entwickelt hatte, ihre Entstehungssage. In diesem Zusammenhang sei bemerkt: Die Suche nach dem Ur-Schach kann doch nicht die Frage nach dem genialen Erfinder sein, sondern muß fragen, wo die konkreten Voraussetzungen gegeben sind, an denen abstraktes Denken sich entzünden kann! Wann und wo waren die Menschen fähig, sich ein Spiel ohne Würfel und Glücksmoment überhaupt denken zu können? Die Chinesen der Shang und Zhou-Dynastie kannten Weiqi ab ca. 2000 v. Chr. Es ist das einzige nachweisbar würfellose Spiel aus jenen Zeiten und wurde vor seiner Reglementierung durch die Japaner auf einer beliebigen Feldbreite, folglich egal (=unbegrenzt) vielen Steinen gespielt und ist peripedal ausgerichtet (die Entscheidung fällt in den Ecken). Erst dazu ist der Gegensatz (=begrenzt in Feld und Steineanzahl und zentriert) überhaupt denkbar! Diese Vorstellung nun verwirklichte sich schließlich als Zweiparteienspiel mit Würfeln im Bo und würfellos im Sai, wanderte - meiner Meinung nach - aber schon früh nach Indien und in den persischen Raum, wo sie auf dem *ashtapada* und dem vorgefundenen Pferderennset mit 4 x 4 Figuren eine ausbaufähigere und flexiblere

⁴⁷ LSF S. 61ff

⁴⁸ LSF S.77

⁴⁹ Ähnliches gilt für die babylonischen und sumerischen Astrologen, deren Astrologie eine mundan- und herrscherhausbezogene Astrologie war. Individualastrologie ist eine kulturelle Spätentwicklung und kann daher nicht mehr in Zusammenhang mit "Orakeispielen" gebracht werden. Anm. d. Red.: Welchen Standpunkt zu diesem Problemkomplex andere Forscher vertreten, haben wir (u.a.) durch das „Buchgespräch“ zwischen M. Eder und G. Josten über die „Steine der Weisen“ im SCHACH-JOURNAL 4/92 dargelegt.

Verwirklichung fand, als dies mit der chinesischen Mannschaftsaufstellung von 5 + 1 und den dafür erdachten Brettern möglich war. An die „Ur-Vorstellung“ erinnerte jetzt nur noch die Existenz des Hauptsteins, die Regel vom Matt und Beraubungssieg, die Einteilung in zwei Parteien (Weiß und Schwarz) sowie der Name und die Gangarten des „Pferdes“ als seltsame Konstante in allen Schach-Vorläuferspielen über die Kulturgrenzen hinweg („Pferd“ war die alte chinesische Bezeichnung für Spielsteine überhaupt⁵⁰). Ansonsten gingen die Spielauffassungen ihre mehr oder weniger eigenen Wege und das Chaturanga erscheint in diesem Zusammenhang als eine, durch den Zufall der Quellensammlung auf uns überkommene, Zockervariante eines ansonsten auch als würfellos bekannten Zweipersonenspiels. Beim neuerlichen Ideenaustausch während ihrer buddhistischen Epoche nahmen die Chinesen nur die augenscheinlichste Verbesserung an: das *ashtapada* als Grundlage (die Liubo-Bretter verschwanden), rangen sich aber zu allem anderen (Zentrierung des Königs, Aufstockung des Figurensatzes) nur schwer und zögerlich durch - und auch dies nur zusammen mit traditionellen Kompensationen (Fluß, Kanone u.ä.). So zeigt das Xiangqi einen durchwegs autonomen Weg auf jeder Stufe seiner Entwicklung; es ist also keine Abart und keine Variante „unseres“ Schachs, sondern die Genese einer auf ursprünglich eigenen Vorstellungen wachsenden und teilweise anderen Spielauffassung. Dazu hoffe ich, bald mehr sagen zu können.

Nachbemerkung

Während des Korrekturlesens habe ich aus China erfahren, daß man bereit ist, die im Artikel erwähnten Fundstücke der Fachwelt zugänglich zu machen, insofern sich eine Expertengruppe zu einer Exkursion zusammenfindet. Leider ist Herr Li Songfu inzwischen verstorben, sein Tod ist ein herber Verlust für die chinesische Xiangqi-Forschung. Zu meinem größten Bedauern habe ich Herrn Li Songfu nicht mehr persönlich kennengelernt. An der o. e. Exkursion Interessierte können sich direkt an mich wenden: Rainer Schmidt, Tel 030 - 604 78 04 (n. 19.00 Uhr). Über einen genauen Reiseternin kann für nächstes oder übernächstes Jahr mit den dafür zuständigen Stellen in China verhandelt werden.

⁵⁰ JJQ S. 83