

Beiträge zum Urschach

Vorbemerkungen

Von schachsportlichen oder gar schachliterarischen Aktivitäten aus dem Raum Bitterfeld ist wenig bekannt. Das gilt für das 19., 20. und 21. Jahrhundert. Aus der Stadt Bitterfeld selbst ist die Vereinszeitung des Schachvereins Bitterfeld¹, „*Die Schach-Rakete*“² mit dem Untertitel „*Zur besseren Beleuchtung des Schachspiels und des Schachvereins Bitterfeld*“ nachweisbar. Das Blatt erschien von 1924 bis 1927.



Bekannt ist, dass vor allem der Schachverein Bitterfeld innerhalb des Saale-Schachbundes sehr rührig war. So muss die Ausrichtung des Jubiläumskongresses zum 50. Jahrestag des Saale-Schachbundes 1932 in Bitterfeld unbedingt genannt werden. Der Kongress nahm einen sehr angenehmen Verlauf.

Das lag vor allem an seinem 1. Vorsitzenden Dr. Krahnstöver. Doch auch der Ehrenvorsitzende Dr. phil. Paul Seyferth muss hier genannt werden.

Das Seyferth schreibgewand war, zeigte er in der Broschüre zum genannten Jubiläumskongress. Dort stellt er seinen Heimatklub, den Schachverein Bitterfeld, in einer sehr humorigen und unterhaltsamen Weise vor.

Dr. phil. Paul Seyferth / Bitterfeld

¹ Deutsche Schachzeitschriften bis 1945, zusammengestellt von Frank Uhlig, Dessau 10. September 2015, Bearbeitet und gedruckt für die Schachbibliothek „Theresia v. Avila“ im Schachmuseum Löberitz.

² Vgl. S. 21

Völlig unbekannt waren bisher seine Beiträge zum Urschach. Sie sind in der „Deutschen Schachzeitung“ des Jahres 1937 abgedruckt.

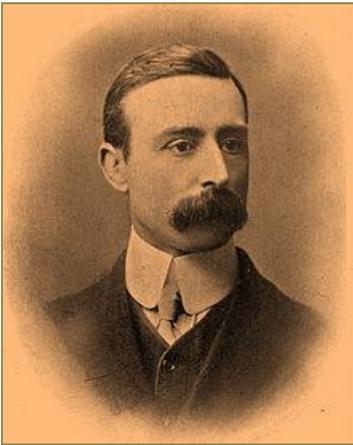
Dabei handelt es sich um die Artikel „Wann ist das Schach nach Europa gelangt!“, „Die Heimat des Schachs: Indien oder China?“ und „Die Lösung des Urschachrätsels.“

Für das Schachmuseum Löberitz ist die territoriale Nähe zu Bitterfeld Grund genug, diese drei Beiträge in die Gegenwart zu holen und einem interessierten Kreis vorzustellen.

Wann ist das Schach nach Europa gelangt!

Früher glaubte man, das königliche Spiel wäre wie vieles andere Kulturgut durch die Kreuzfahrer aus dem Orient nach Europa gebracht worden. Aber schon 1061, also 35 Jahre vor dem ersten Kreuzzug, teilte der Kardinal Damiani in einem lateinischen Briefe dem Papste mit, daß er genötigt gewesen sei, den Bischof von Florenz zu bestrafen, weil dieser „scacho praefuerat“, d. h. vermutlich, Schachwetten geleitet habe.

Wenn dies der älteste Schachbeleg für Italien ist, so führt uns das Testament des Grafen Ermengaud I. von Urgel - einer Stadt in den Pyrenäen, nicht weit von Andorra - nach Spanien und zurück bis auf das Jahr 1008 (vielleicht 1010). Hierin vermacht der Graf, ehe er gegen die Mauren zieht, seine Schachfiguren dem Kloster des Heiligen Ägidius³. Die Figuren waren sicher von Kristall wie das Schachspiel, welches 50 Jahre später die Schwägerin des Grafen demselben Heiligen vermachte, hatten also bedeutenden Wert.



Noch weiter zurück versetzt Murray⁴ in seiner berühmten „History of Chess“ aus sprachlichen Gründen den Übergang des Schachs von Afrika nach Spanien. Er weist darauf hin, daß sich schon in einem lateinischen Glossar des 10. Jahrhunderts der Ausdruck „mattus“ = tristis (traurig) findet, und von da ab dringt dieses Wort in die europäischen Sprachen ein. Daraus folgert Murray, daß das Spiel bestimmt um das Jahr 1000, wahrscheinlich sogar um 900 in Europa bekannt war.

Harold James Ruthven Murray

Jedoch kann man es noch bedeutend weiter zurückverfolgen. Die Sammlung „Espafia Sagrada“ (Heiliges Spanien) druckt in ihrem 37. Bande eine Schenkung

³ Der heilige Ägidius (* um 640 in Athen; † 1. September zwischen 710 und 724, wahrscheinlich 720 im heutigen Saint-Gilles) war ein griechischer Kaufmann und später Abt der Abtei Saint-Gilles in Südfrankreich. Er ist einer der vierzehn Nothelfer und war im Mittelalter einer der populärsten Heiligen Europas. Sein Gedenktag ist der 1. September.

⁴ Harold James Ruthven Murray (24. Juni 1868 - 16. Mai 1955) war ein britischer Pädagoge, Schulinspektor und bekannter Schachhistoriker. Sein Buch „A History of Chess“ gilt allgemein als die maßgeblichste und umfassendste Dokumentation zur Geschichte des Schachspiels.

ab, die Adelgaster, der Sohn des Königs Silo von Asturien, dem Kloster der Heiligen Maria von Obona machte - einem Orte westlich von dem so heiß umkämpften Oviedo.

Es heißt daselbst in unverfälschtem Mönchslatein: „Ad ornamentum Ecclesie damus octo vestimentis, et tres mantos, et sex stollas et duas siacatas, et una capa serica.“ D. h.: Zum Schmuck der Kirche geben wir acht Kleider und drei Mäntel und sechs Stolen ... und zwei geschachte (karierte) Stoffe und eine seidene Mütze. Die Urkunde trägt das Datum „XVI. Kalendas Februarii, Era DCCCXVIII“.

Da unter Era die damals bis ins 13. Jahrhundert hinein in Spanien übliche Zeitrechnung zu verstehen ist, die mit der Organisation Spaniens durch Augustus im Jahre 38/39 vor Christus begann, so erhalten wir das Jahr 780 nach Christus.

Wenn damals der vom Schachbrett her genommene Ausdruck „geschacht“ selbst in Asturien verbreitet war, das sich noch am freiesten von maurischem Einfluss gehalten hatte, so dürfen wir annehmen, daß bereits Tarik und seine Leute das Spiel 711 mit herübergebracht haben, was an und für sich auch gar nicht wunderbar wäre.

Die Heimat des Schachs: Indien oder China?

Unser modernes Schach ist bekanntlich ein Abkömmling des mittelalterlichen und stammt, wie die verschiedenen Namen des Spieles selbst und seiner Figuren beweisen, aus Asien. So ist, um nur einiges herauszugreifen, Schach nichts anderes als das persische Shah, König, und der italienische Name des Läufers, alfiere, ist das arabische alfil, der Elefant.

Die älteste Erwähnung des Spieles findet sich in dem persischen Roman Karnamak, etwa vom Jahre 600. Aber der spanische Name des Spieles, ajedrez, der arabische shatrandsh und das persische Tshatrang, die auf das indische tshaturanga, das Vierteilige, das Heer, zurückweisen, und die übrigens recht späte Überlieferung von einem indischen Weisen Sissa, Sohn des Dahir, der es erfunden haben soll, rücken die Heimat des Schachs noch weiter nach Osten, nach dem Wunderlande Indien. Und daran ist auch nicht zu rütteln: das Schach in seiner jetzigen Form, mit den bekannten 32 Steinen, in der heutigen Aufstellung - von einer kleinen Verschiedenheit des Königsstandes vermutlich abgesehen -, stammt aus Indien und ist von da über Persien zu den Arabern gewandert, die es dann nach Spanien gebracht haben.

Mit dieser Erkenntnis hat man sich bisher begnügt. Nun ist aber unser europäisches Schach nicht der einzige Vertreter des königlichen Spieles: im ostasiatischen Kulturkreis spielen Millionen das chinesische Siang-ki und das darauf zurückgehende japanische Shogi. Obwohl das Siang-ki stark von unserm Schach abweicht, ist es offenbar dasselbe Spiel. Ja, stammt denn nun das Siang-ki vom Tshaturanga oder ist das Spiel in China erfunden worden und von da nach Indien gelangt?

Um diese Frage zu beantworten, hat man sich bisher einfach auf die Angabe der Chinesen verlassen, das Schach sei unter der Regierung des Kaisers Wu-ti (560-578) aus Indien eingeführt worden. Nun hat aber Murray in seinem für die Geschichte des Schachs maßgebenden Werke „History of Chess“ mit seiner gewohnten Gründlichkeit nachgewiesen, daß hier bestimmt eine Verwechslung mit einem astronomischen Spiele vorliegt.

Es bleibt allerdings noch die Tatsache bestehen, daß der Strom der Kultur von jeher von Indien über Innerasien nach China gegangen ist - man denke vor allem an die Verbreitung des Buddhismus -, nicht umgekehrt, und daß unter anderem auch mehrere Brettspiele auf diesem Wege gewandert sind, aber natürlich ist mit diesem allgemein gehaltenen Beweisgrunde allein nicht viel anzufangen. Dazu kommt, wie Freund Dreike⁵ (Heiligenstadt) und ich in unseren

⁵ Franz Dreike, Studienrat aus Heiligenstadt, wohnte in der Ibergstraße 3, nach dem 2. Weltkrieg im gleichen Ort in der Petristraße 10.

Forschungen nach dem Urschach festgestellt haben, und was bisher unbekannt war, daß mehrere Steine des Siang-ki, nämlich der König, der Springer und die Bauern, unzweifelhaft altertümlicher sind als die entsprechenden des Tshaturanga. Unter diesen Umständen wäre die indische Heimat des Schachs sehr in Frage gestellt, wenn es nicht gelungen wäre, einen neuen, sicheren Beweis für das Vorrecht Indiens aufzufinden.

Da die schriftlichen Überlieferungen in diesem Punkte versagen, und auch die Namen der Steine keinen Anhalt geben, bleibt nur übrig, den Namen des Spieles heranzuziehen. Es lässt sich nicht abstreiten, daß die Wörter Siang-ki und Tshaturanga eine gewisse Ähnlichkeit besitzen, jedenfalls eine größere, als sie zwischen tooth und Zahn besteht, die nur der Gelehrte als dasselbe Wort erkennt, weil er die älteren Formen dieser Wörter weiß. Diese fehlen uns bei Siang-ki völlig, da die chinesische Schrift eine Bilderschrift ist, die nichts über den Klang aussagt. Das hatte Murray nicht bedacht, als er die Vermutung von der Lindes glatt abwies, Siang-ki sei aus Tshaturanga entstanden. Er hat ferner, und das ist noch viel wichtiger, die Zwischenstufe übersehen, die in dem tibetanischen Tshandaraki vorliegt. Daß dies aus der indischen Form entstanden ist, unterliegt keinem Zweifel. Andererseits ist die Verstümmelung Tshanki - durch Verschlucken der mittleren Silben entstanden - der chinesischen Form so ähnlich, zumal auch eine chinesische Nebenform Tshongki existiert, daß kein Zweifel mehr über ihre Gleichheit bestehen kann. Also: Tshaturanga - Tshandaraki - Shanki - Siang-ki!

Damit haben wir bewiesen, daß die Wiege des Schachs doch in Indien gestanden hat. Gleichzeitig aber geht aus unserer ganzen Darlegung hervor, daß sowohl das Tshaturanga wie das Siang-ki sich aus einer älteren Grundform entwickelt haben müssen, aus dem indischen

Urschach.

Und dieses Urschach haben Dreike und ich mit Bestimmtheit nach Zahl, Stellung, Art und Gang der Steine hergestellt, ja sogar seinen wahrscheinlichen Vorläufer gefunden!

Die Lösung des Urschachrätsels.

I. Tshaturanga und Siang-ki.

Das Schach in seiner jetzigen äußeren Gestalt ist bereits weit über 1000 Jahre alt. Schon die großen persisch-arabischen Meister Al-Adli und As-Suli (850 und 900) gehen in ihren Eröffnungen von der noch heute üblichen Aufstellung mit 32 Steinen aus. Nur über den Stand von König und Dame (Fers, Wesir) herrschte einige Unsicherheit, weil das Brett noch einfarbig war. Die Araber haben das Spiel nach ihrer eigenen Angabe von den Persern übernommen und diese von den Indern. Aus dem indischen Namen Tshaturanga erklärt sich der persische Tshatrang und daraus der arabische Shatrandsh. Mit den indischen Namen der Steine sah das Tshaturanga folgendermaßen aus:



- Rt = Ratha (Streitwagen)
- A = Aswa (Ross)
- H = Hasti (Elefant)
- M = Mantri (Rat)
- Rd = Radeha (König)
- P = Padati (Fußsoldat)

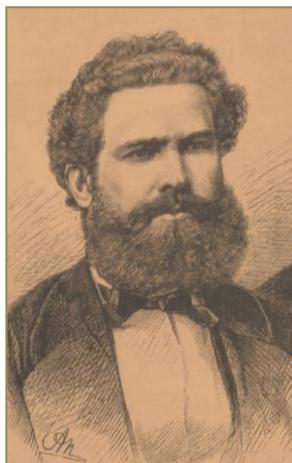
Abbildung: Deutsche Schachzeitung 1937, S. 321

Stimmt so das indische Tshaturanga, dessen älteste Spuren sich bis an den Anfang des 7. Jahrhunderts verfolgen lassen, mit dem Caissa⁶ in der Aufstellung überein, so zeigt doch der Gang der Figuren bedeutende Abweichungen. K, T und S zogen wie heute.

Freilich gab es noch keine Rochade! Der L (Elefant) sprang schräg ins dritte Feld, also von f1 nach d3 und h3, auch über einen Stein. Die D (der Rat) schritt

⁶ Da Caissa nichts weiter ist als das latinisierte englische Chess, gebrauche ich es um das heutige Spiel damit zu bezeichnen (Originalfußnote von Dr. Seyferth).

schräg ins nächste Feld, von d1 nach c2 und e2. Der P (Fußsoldat) schlug wie jetzt, zog aber nur ein Feld vorwärts. Auf der letzten Reihe musste er zum Mantri werden, der ein ganz schwacher Offizier war.



Ist nun dies indische Tshaturanga schon die älteste Form des Spieles gewesen, die Form, die dem Kopf seines Erfinders entsprang, des sagenhaften Tshatscha, des Sohnes von Dara, oder geht ihm noch das eigentliche Urschach voraus? Kohtz⁷ hat einen ernstlichen Versuch gemacht, diesem vermuteten Urschach zu Leibe zu gehen, ist aber daran gescheitert, daß er die Schwestern des Tshaturanga völlig unberücksichtigt ließ, nämlich die Abarten des Schachs. Aber weshalb, so werden Sie fragen, soll denn das oben geschilderte Tshaturanga noch nicht das Urschach sein?

Johannes Kohtz

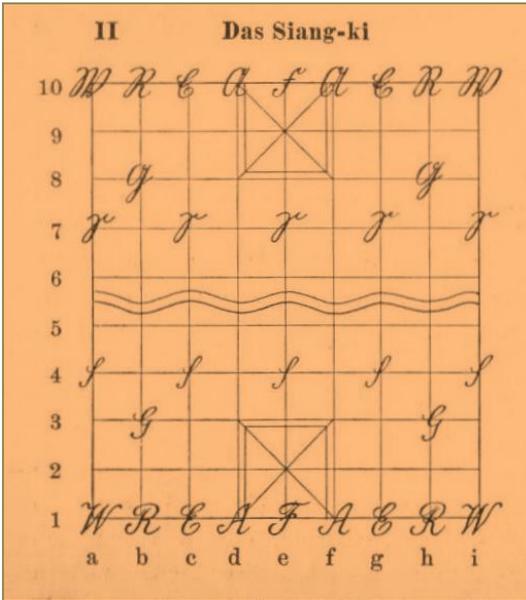
Nun, von vornherein ist es wenig wahrscheinlich, daß das Schach gleich in einer so vollkommenen Zusammensetzung und Aufstellung aufgetreten sein sollte. - Aber wie sollen wir das wahre Urschach finden, das Ding an sich, das sich hinter der Erscheinung des Tshaturanga verbirgt, wenn keine schriftliche Überlieferung uns davon Kunde gibt?

So ganz ohne Hilfsmittel sind wir denn doch nicht. Wir können Rückschlüsse aus den Namen des Spieles und seiner Steine ziehen. Weiter können wir mit Bestimmtheit annehmen, daß das Einfache dem Verwickelten vorausgeht, auch im Werdegang des Schachspiels, und daß, was ein verwandter Gedanke ist, die Gefechtskraft eines Steines sich nur verstärken kann, nicht abschwächen. Aus dem indischen Elefanten, dem arabischen Fil, der überhaupt nur auf 8 Felder gelangte, konnte wohl der Läufer entstehen, nicht aber umgekehrt. Das hätte jedem Spielsinn ins Gesicht geschlagen.

Schließlich können wir, und es ist merkwürdig, daß es nicht früher geschehen ist, die Abarten des Spieles zu unserem Zweck heranziehen. Es ist doch klar: wenn das Shatrandsh und das Chinesische Schach Nachkommen desselben uralten Spieles sind, so können wir bei vorsichtiger Prüfung herausfinden, welche Züge sie von ihrer gemeinsamen Mutter übernommen haben.

Geben wir zunächst eine Darstellung des Chinesischen Schachs, des Siang-ki, welches noch heute von Millionen gespielt wird, wie auch das Japanische Schach, das Shogi, sein früher Nachkomme.

⁷ Johannes Kohtz (* 18. Juli 1843 in Elbing; † 5. Oktober 1918) war ein deutscher Schachkomponist und mit Carl Kockelkorn Begründer der Neudeutschen Schule der Schachkomposition.



- W = Wagen
- R = Ross (Ma)
- E = Elefant
- A = Adjutant
- F = Feldherr
- G = Geschütz (Pao)
- S = Soldat

Abbildung: Deutsche Schachzeitung 1937, S. 322

Wie man sieht, weicht die äußere Gestalt des Siang-ki sehr von der des Tshaturanga ab.

Wir haben nicht das indische Ashtapada mit seinen 8 x 8 Feldern von uns, sondern ein Liniensystem, auf dessen 9 x 10 Schnittpunkten die Steine stehen. Quer über das Brett läuft der Fluss, und in der Mitte der Schmalseiten befindet sich das Hauptquartier. Auf den 9 Punkten der Grundlinie stehen Wagen, Ross, Elefant, Adjutant, Feldherr, Adjutant, Elefant, Ross, Wagen.

Auf der 4. Reihe befinden sich 5 Soldaten mit je einem freien Punkt zwischen sich. Auf b3 und h3 endlich sehen wir 2 Geschütze.

Der Wagen entspricht genau unserm T. Das Ross ist der S, aber mit beschränkter Gangart. Der Gang des Springers setzt sich aus einem geraden und einem schrägen Schritt zusammen. Der Ma muss den geraden zuerst tun. Er kann also wohl von b1 nach a3 und c3, aber nicht nach d2, weil c1 besetzt ist. Der Elefant ist dieselbe Figur wie im Tshaturanga, springt aber nicht über einen Stein. Auch darf er nicht über den Fluss. Der Adjutant macht gleich dem Mantri einen schrägen Schritt. Er bleibt im Hauptquartier. Der Feldherr tut nur einen Schritt in gerader Richtung und ist auf das Hauptquartier beschränkt. Zwischen den beiden Feldherren muss stets ein Stein stehen. Sie schneiden sich also gegenseitig ganze Linien ab, was die Mattführung wesentlich erleichtert. Die Soldaten ziehen und schlagen geradeaus und jenseits des Flusses auch seitwärts. Sie wer-

den nicht verwandelt. Das Geschütz endlich, eine Erfindung der Chinesen, zieht wie ein T und schlägt in denselben Richtungen, aber bloß, wenn ein Stein dazwischen steht. In der Anfangsstellung schlägt das Geschütz b₃ das Ross b₁₀, könnte das aber nicht tun, wenn das Geschütz b₈ nicht dastünde. - Patt gilt gleich Matt!

Untersuchen wir nun, was bei dem Siang-ki chinesische Zutat oder Veränderung und was altes Erbgut vom Urschach her ist.

Chinesisch - ist vor allem die äußere Gestalt: der Fluss, das Hauptquartier und das Liniensystem mit den 9 x 10 Punkten. Im Fluss sind offenbar die beiden Riesenströme Hoang-ho und Jangtse-kiang dargestellt, die im Leben der Chinesen eine so große Rolle spielen. Im Koreanischen und Japanischen Schach, die doch beide vom Siang-ki abstammen, fehlt der Fluss bezeichnenderweise. Ferner ist das Hauptquartier eine chinesische Zutat. Wahrscheinlich waren Zeichen, die sich auf dem Ashtapada vorfanden, der Anlass dazu, wie Murray meint. Denn das Ashtapada war schon für andere Spiele in Gebrauch und wurde bei Erfindung des Schachs einfach übernommen. Noch heute sind auf indischen Schachbrettern die Felder d₁, e₁, d₈, e₈ diagonal angekreuzt. Als die Chinesen zum Schutze des Feldherrn einen zweiten Adjutanten hinzufügten, entstand ganz von selbst das 3 x 3-Hauptquartier, und dies bedingte wiederum die Verwandlung des Ashtapada mit seinen 8 x 8 Feldern in ein Liniensystem von zunächst 9 x 9 Schnittpunkten, auf welche die Figuren gestellt wurden. Als dann der Fluss eingeschoben wurde, musste man der Symmetrie wegen die 10. Querreihe hinzufügen.

Ferner ist natürlich das Geschütz (Pao) von den Chinesen erfunden, Die Einführung dieser neuen, ganz eigenartigen Figur war jedenfalls die Veranlassung, daß die Soldaten noch eine Reihe vorgeschoben wurden. Man hatte zeitweise die Pao auf die 1. Reihe gesetzt, was zur Folge hatte, daß man ein Brett von 11 x 9 Einheiten erhielt. Als man die Pao auf die 3. Reihe setzte, verschmälerte man es wiederum auf 9 Punkte.

II. Urschach und Vorschach.

Nachdem wir dem Spiel den Zopf abgeschnitten haben, den die Chinesen ihm angehängt, erscheint uns das Siang-ki als eine Spielart von hoher Altertümlichkeit, entsprechend seiner frühen Abzweigung vom Indischen Schach. Adjutant und Elefant sind die Abbilder der indischen Figuren Mantri und Hasti. Das Ross aber und der Feldherr tragen ein älteres Gepräge als ihre indischen Genossen. Wenn der Ma als Rennfigur leichter unbeweglich werden kann als der hüpfende Springer, so ist diese beschränktere Gangart nach dem von uns aufgestellten Grundsatz nicht erst später erworben, sondern die größere Beweglichkeit des Springers ist eine nachträgliche Weiterentwicklung. Das Gesagte gilt erst recht vom Feldherrn. Gegenüber dem jüngeren Radsha (Schah) stellt dieser gleichfalls die ältere Stufe dar. Es wäre gänzlich widersinnig, wollte man die Kraft dieser Figur, die im Mittelpunkt des Spieles steht, deren Wohl und Wehe den Ausgang der Partie entscheidet, um die Hälfte schwächen. Nein, man hat sie vielmehr verdoppelt, als der Streitwagen (Turm) seine unbeschränkte Rennfähigkeit erhielt und damit die Gefahr für den König bedeutend stieg. Zur Verdoppelung der Königskraft im Indischen Schach trug wohl der Umstand bei, daß alles, was der Rat kann, auch der König tun darf.

Ganz besonders altertümlich jedoch muten uns Zahl und Stellung der Soldaten an. Natürlich entspricht einer Sechszahl von Soldaten auf dem Liniensystem von 11 Einheiten Breite und einer Fünzfahl bei 9 Einheiten Breite eine Vierzahl von Fußsoldaten auf dem Felderbrett des Ashtapada. Mit der Achtzahl des Tshaturanga verglichen, kann das nur der ältere Zustand sein. Man wird bei der Weiterbildung eines Brettspiels niemals die Zahl der Steine verringern, sondern vielmehr geneigt sein, sie zu vermehren. Mindestens 27 Fälle einer solchen Vermehrung sind aus der Geschichte des Schachs bekannt, aber nicht ein einziger der Verringerung! Am allerwenigsten wird man die Zahl des Fußvolkes herabsetzen, ausgerechnet der Waffengattung, die nur durch ihre Masse wirkt. Das Entgegengesetzte, daß man es verdoppelt, um eine geschlossene Schlachtreihe herzustellen, ja, das ist ganz begreiflich. Ähnlich wie mit der Zahl, verhält es sich mit der Aufstellung der Fußsoldaten. Ihren Platz auf der 4. Reihe verdanken sie offenbar den Geschützen auf b₃ und h₃. Vorher werden sie auf der 3. Reihe gestanden haben wie noch heute im Siamesischen Schach, denn 4 Fußsoldaten unmittelbar vor 8 Offiziere zu stellen, ist augenscheinlich ein Unding. Das Tshaturanga zeigt jedoch, daß ihr ursprünglicher Platz die 2. Reihe gewesen sein muss. Ihre durchbrochene Aufstellung aber weist in die ältesten Zeiten des Schachs zurück.

Wir kommen nun zu dem entscheidenden Schluss: Wenn wir 4 Soldaten auf die zweite Reihe stellen müssen, so können nicht 8 Offiziere auf der ersten gestan-

den haben! Was bleibt also übrig? Offenbar nur das: Wir halbieren die Zahl der Offiziere! Im Urschach waren nur noch 4 Offiziere da!

Dabei dürfen wir jedoch keine Waffengattung fortlassen, die ein unentbehrlicher Bestandteil des indischen Heeres war, Hier kommt uns die Schlussfolgerung zu Hilfe, die Freund Dreike (Heiligenstadt) gezogen hat. Tshaturanga bedeutet das Vierteilige, nämlich das Heer mit Bezug auf seine vier notwendigen Waffengattungen, die z. B. noch der Dichter Rotuakara im 9. Jahrhundert aufzählt: Fußsoldaten, Reiterei, Streitwagen und Elefanten. Der König brauchte nicht besonders erwähnt zu werden. Er war der Eigentümer des Heeres, dem die vier Waffengattungen gehörten. Der Mantri (der arabische Wesir) war ein ziviler Beamter, der den Radsha mit Rat unterstützte. Er hatte eigentlich im Heere ebenso wenig etwas zu suchen wie die kaiserlichen Hofräte, die von Wien aus dem Prinzen Eugen vorschreiben wollten, wie er Krieg zu führen hätte, Die Portugiesen haben schließlich aus dem Mantri den Mandarin gemacht und damit einen hohen chinesischen Verwaltungsbeamten bezeichnet.

Dem wirklichen Heere entsprach natürlich das Urschachtshaturanga in seiner Zusammensetzung aus Streitwagen, Reiterei, Elefanten, Fußvolk und König. Wir werden also dazu gedrängt, dem Urtschaturanga bloß den König, einen Streitwagen (T), ein Ross (S), einen Elefanten (L) und 4 Fußsoldaten (B) für jede Partei zu geben. Der Rat war da ebenso wenig am Platze wie im lebenden Heer. Wenn er im 32steinigen Tshaturanga erscheint, so kann er nur eine spätere Zutat, ein Lückenbüßer sein, dessen Auftreten wir noch begründen werden.

Daß wir im heutigen Siang-ki die Doppelzahl der Offiziere finden, lässt sich leicht erklären. Es ist doch nicht so gewesen, daß die Schachübertragung von Indien nach China eine einmalige Kulturtat war und dann jede Schachverbindung zwischen den beiden großen Kulturländern abbricht. Gerade in jenen Jahrhunderten herrschte ein ganz besonders reger Verkehr zwischen Ost- und Süd-asien. Die Herrschaft der großen Tang-Dynastie bedeutete eine Blütezeit für China. Es wäre geradezu unverständlich, wenn nicht zahlreiche Schachfreunde von Indien, Persien und Arabien dorthin gekommen wären und die neuen Fortschritte im Schach verbreitet hätten. Es ist vollkommen begreiflich, daß bei den Chinesen die verschiedenen Entwicklungsstufen des Spieles durcheinandergingen und sich eine Mischform herausbildete, die dem heutigen Siang-ki zugrunde liegt. Denselben Vorgang beobachten wir beim Japanischen Schach.

Wir sehen: es ist gleich, ob wir vom Siang-ki. ausgehen oder vom Begriff des Tshaturanga, Das Ergebnis ist dasselbe: ein Urschach von 16 Steinen! Es spricht ungemein für die Richtigkeit unserer Beweisführung, daß Dreike und ich auf ganz verschiedenem Wege, unabhängig voneinander, zu demselben Ergebnis gelangt sind.

Nun die Aufstellung! Da bietet sich uns ganz ungezwungen folgende Anordnung als die natürlichste:

III Das Ursehach

8	Rt			Rd				
7								
6								
5								
4								
3								
2	P		P		P		P	
1		A		Rd		H		Rt
	a	b	c	d	e	f	g	h

Rt = Ratha = Wagen = T
 H = Hasti = Elefant = L
 Rd = Radsha = König = K
 A = Aswa = Ross = S
 P = Padati = Fußsoldat = R

Abbildung:
Deutsche Schachzeitung
 1937, S. 326

Und wie zogen die Steine des Urschachs? - Das ergibt sich zwangsläufig aus der Aufstellung. Das Ross b₁ „rannte“ zwischen den Fußsoldaten und dem König durch nach a₃, c₃ und d₂. Mit anderen Worten: es war der chinesische Ma, dessen so merkwürdig beschränkter Gang sich nur aus einer solchen durchbrochenen Stellung erklären lässt!

Der König d₁ tat einen Schritt in gerader Richtung nach c₁, d₂ und e₁. Ganz wie der chinesische Feldherr! Man sieht sofort, es wäre unnatürlich, ihn auch schräg ziehen zu lassen.

Dem Elefanten f₁ blieb nur übrig, nach d₃ und h₃ zu springen, wenn er sofort imstande sein sollte, zu ziehen, wie es bei den anderen Figuren der Fall war. Er entspricht also genau dem indisch-arabischen Elefanten!

Weiter geht aus der angenommenen Urstellung hervor, daß der Streitwagen nur von h₁ bis f₁ laufen konnte. Wenn man ihn bloß bis g₁ gehen lassen wollte, so erhielte man wiederum den Gang des Königs. Also gab man dem Wagen die Fähigkeit, 2 Felder in gerader Richtung zu laufen, dabei den Elefanten f₁ deckend. Entsprechend läuft er von h₁ bis h₃. Damit ist er immerhin die schnellste Figur, die auch einigermaßen den wirklichen rennenden Streitwagen wiedergibt.

Und nun die Fußgänger! Selbstverständlich taten sie nur einen Schritt, und ebenso selbstverständlich schlugen sie so, wie sie zogen, denn wir dürfen beim Urschach nur einfache Bewegungen ansetzen, noch dazu beim geringsten Stein. Lässt man aber den Urbaner zugleich gerade ziehen und schlagen, so zeigt ein

Blick auf die Stellung, daß kein Bauer je einen andern decken oder schlagen könnte. Es bleibt also bloß übrig, daß die spätere Schlagbewegung auch seine Gangart gewesen ist: der Fußsoldat des Urschachs zog und schlug ein en Schritt weit schräg.

Und wenn er auf der letzten Reihe angekommen war? - Sehr einfach: dann zog und schlug er auch rückwärts! D. h. er wurde zum Wesir! Daraus erklärt sich ungezwungen, warum man bei der Verdoppelung des Tshaturanga diese Figur hinzufügte. Der Wesir war schon da als erweiterter Bauer!

„Nun erklärt sich uns die Eigentümlichkeit des chinesischen Soldaten, nicht verwandelt zu werden. Auch in diesem Punkte erweist sieb das Siang-ki altertümlicher als das Tshaturanga, und dem Urschach nahestehend" (Dreike).

Niemand wird bestreiten können, daß die Übereinstimmung des Ganges der Steine, wie wir ihn aus dem Siang-ki ableiten müssen, mit der Gangart, wie sie aus der Aufstellung des Urschachs hervorgeht, einen außerordentlich starken Beweis für die Richtigkeit unserer Konstruktion bildet, einen so starken, daß wir wohl sagen können: Das Urschach ist gefunden!

Mit diesem Ergebnis könnten wir uns ja zufrieden geben. Es ist aber möglich, noch einen Schritt weiter rückwärts zu tun, aus der Geschichte des Schachs in seine Vorgeschichte, allerdings nicht mit derselben Bestimmtheit wie bisher. Es liegt nämlich die Vermutung nahe, daß der Erfinder des Urschachs dieses immerhin schon recht verwickelte Spiel nicht rein aus den Fingern gesogen, sondern ein bereits vorhandenes Spiel mit 16 gleichförmigen Steinen einfach ausgebaut hat. Dieses Vorschach hätte dann ausgesehen wie Bild IV.

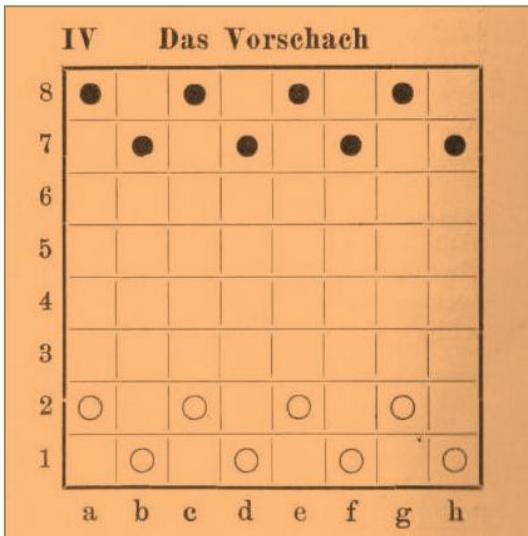


Abbildung: Deutsche Schachzeitung 1937, S. 327

Der Erfinder - Tshatsha, oder wie er heißen haben mag -, dem der Gedanke kam, das indische Heer, das Tshaturanga, auf dem Spielbrett darzustellen, ersetzte die 4 Steine der 1. Reihe durch die 4 Offiziere Ross, König, Elefant und Streitwagen und ernannte die 4 vorderen Steine zu Fußsoldaten. Dies ist umso wahrscheinlicher, als er ja auch nachweislich das Ashtapada mit seinen Verzierungen aus einem früheren Spiel herüber genommen hat!

III. Siegesarten - Zeitstufen - eine europäisch-indische Phantasie.

Es bleibt noch festzustellen, welches das Ziel der Partie im Urschach und im Tshaturanga gewesen ist.

Das Endziel des Vorschachs konnte, wie bei allen Kampfspielen mit gleichförmigen Steinen, nur die Vernichtung des Gegners sein. Das musste sich bei der Verwandlung ins Urschach ändern. Der König, dem das Tshaturanga gehörte, unterschied sich durch diese Eigenart deutlich von den vier eigentlichen Waffengattungen des Heeres. Er war kein gewöhnlicher Offizier oder gar Fußsoldat, der unbeachtet unter der Menge der gemeinen Krieger; auf Leichen eine Leiche, lag, oder unbeschadet für das Staatsgeschick vom Feinde gefangen wurde. Er war ein indischer Radsha, ein orientalischer Gewaltherrscher, der die Idee des Staates und damit des Heeres in sich verkörperte, von dessen Leben oder Tod alles abhing. Dementsprechend musste auch der Schachkönig im Mittelpunkt des Spieles stehen. Das Schach war sogleich im eigentlichen Sinne des Wortes „das königliche Spiel“. Die Gefangennahme des Königs entschied ohne weiteres die Partie. Die „Einkreisung“ des Königs kam am deutlichsten zum Ausdruck beim Patt, wo er nach keiner Richtung mehr ziehen kann, ohne in die Hände seiner Feinde zu fallen. Noch heute gilt Patt im Siang-ki als Gewinn!

Nun war zwar ein Matt im Urschach sogar mitten in der Partie möglich. Auch konnte man jedes Endspiel K + T gegen K stets mit Matt beenden, wie man sich leicht durch einen Versuch überzeugen kann. Doch man gab sich gar nicht die Mühe, ein Matt herbeizuführen, denn Patt galt gleich Matt, oder besser gesagt, Matt war nur ein besonderer, seltener Fall des Pattsieges. Ein Matt kam den Spielern vermutlich gar nicht als etwas Besonderes zum Bewusstsein. Es wurde einfach als Patt angesehen. Beiläufig: Sicher wurde auch ein König, der versehentlich in ein Schach zog, wirklich geschlagen.

Nun war der eigentliche Pattsieg verhältnismäßig leicht zu erzielen, besonders in dem sehr häufigen Falle, wo auf der einen Seite allein der König übrigblieb, während der Gegner außerdem noch einen oder mehrere Steine besaß. Man rückte dann einfach mit dem K auf den nackten feindlichen K los, erzwang,

nötigenfalls durch Tempogewinn, die schräge Nebenstellung trieb den K in die Ecke und setzte ihn dort patt. Bild V veranschaulicht dies.

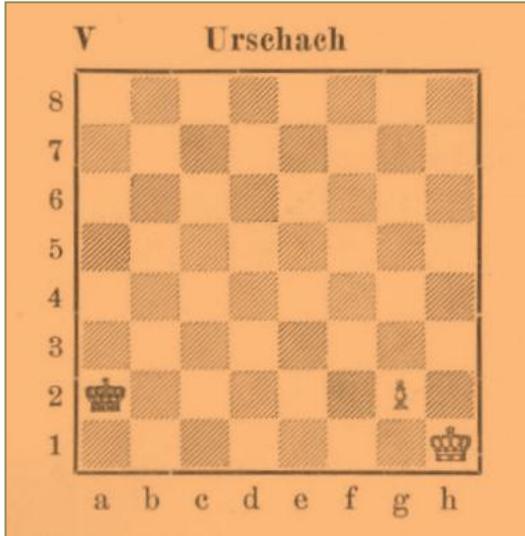


Abbildung: Deutsche Schachzeitung 1937, S. 354

1. Kg1, Ka3 2. Kf1, Kb3 3. Ke1, Kc3 4. Ke2, Kc4 5. Ke3, Kc5 6. Ke4, Kd5 7. f3, Kd6 8. Ke5, Ke6 9. Kd5, Kc7 10. Kd6, Kb7 11. Kc6, Kb8 12. Kc7, Ka8 13. Kb7, Ka7 14. K : K.

Diese Pattsetzung war so leicht, daß man sich gewiss gar nicht die Mühe gab, ein Matt zu erzielen, und dabei wiederum so langweilig, daß man bald dazu übergang, sie als selbstverständlich wegzulassen, sobald man den feindlichen K seines letzten Begleiters beraubt hatte. Dieser Beraubungssieg aber wurde zunächst gar nicht als besondere Siegesart angesehen, sondern als abgekürzter Pattsieg! Für das Empfinden des Urschachspielers verschmolzen alle drei Arten in dem einen Begriff „Pattsieg“.

Dem Pattsieg wurde dann der Boden unter den Füßen entzogen, sobald der König die Berechtigung erhielt, auch schräg zu ziehen. Jetzt fiel die schräge Nebenstellung fort und damit das Hauptgebiet des Pattsieges. Dieser wurde fast so selten wie der Mattsieg, und auch die Erweiterung der Turmkraft konnte nicht viel daran ändern, da die Zahl der schützenden Figuren, namentlich der Bauern, auf das Doppelte gestiegen war. Im ganzen späteren mittelalterlichen Schach haben die Bauernketten dem Eindringen der Türme den größten Widerstand geleistet. So wird es erklärlich, daß der Beraubungssieg sich selbständig machte und die wichtigste Siegesart wurde. Erst als der dritte „Erfinder“ des Schachs das Shatrandsh zum Caissa entwickelte, verschwand der Beraubungssieg, und der Mattsieg, der im Mittelalter fast nur in Problemen fortgelebt hatte und dem Wesen des „königlichen Spiels“ am besten entspricht, wurde alleiniges

Ziel der Partie. Der Pattsieg, dessen Bedeutung örtlich und zeitlich sehr geschwankt hatte, wurde schließlich zu einem bloßen Schlicht gestempelt, wodurch man allerdings neue Feinheiten für Endspiel und Problem gewann.

Der Umstand, daß die Entwicklung des Beraubungssieges aus dem Pattmattsieg sich so völlig ungezwungen aus dem Urschach mit den von uns gefundenen Gangarten seiner Steine erklärt, ist natürlich eine nicht geringe Bestätigung für die Richtigkeit unserer Beweisführung. Denn an und für sich ist es durchaus nicht selbstverständlich, wo sich doch das ganze Spiel um die Gefangennahme des Königs dreht, daß man im Shatrandsh, z. B. im Fall K + S gegen K, einfach den nackten K für verloren erklärt, obwohl er weder matt noch patt gesetzt werden kann. Nach unserer Darstellung aber schleicht sich der Beraubungssieg auf ganz natürliche Weise in das Spiel ein.

Wir geben nun einen Überblick über die Entwicklungsstufen des ältesten Schachs. Die Zeitangaben sind zwar sorgfältig abgewogen, aber natürlich nur Näherungswerte.

Um 500 entwickelt der Erfinder Tshatsha aus dem vermutlichen Vorläufer des Schachs, dem Vorschach, das 16steinige Tshaturanga.

Um 550 gelangt das Urschach nach China.

Um 570 verdoppelt ein zweiter „Erfinder“ das Urschach. Der Mantri (Wesir) wird hinzugefügt. Da die Fußsoldaten nunmehr eine geschlossene Reihe bilden, ziehen sie geradeaus, um sich nicht gegenseitig den Weg zu versperren. Der S erhält das Recht, über sie hinweg zu hüpfen. Der Lauf des Streitwagens wird bis zu dem heutigen Turmlauf verlängert. Als Gegengewicht erhält der K doppelte Kraft. So entsteht das 32steinige Tshaturanga.

Um 600 bekommt der K seinen Platz dem feindlichen gegenüber.

Etwas später gelangt das Schach nach Persien, und um die Mitte des 7. Jahrhunderts, nach der Eroberung dieses Landes durch die Araber, an den Hof der Chalifen.

Um dieselbe Zeit lernen die Chinesen das verdoppelte Tshaturanga kennen. Sie übernehmen die 8 Offiziere und schieben die 4 Soldaten vor. In den folgenden Jahrhunderten folgen dann die übrigen Veränderungen, bis etwa um 1400 das Siang-ki seine jetzige Gestalt erreicht hat.

So haben wir das Urschach aus seinem Dunkel hervorgezogen, in das bloß Kohtz wie mit einer Taschenlampe hineingeleuchtet hatte, und übergeben es der Öffentlichkeit, überzeugt, daß es auch dem grellen Scheinwerferlicht der

Kritik standhalten wird. Die folgende kleine Phantasie aber soll schildern, was wohl Tshatsha den Anstoß zu seiner Erfindung gegeben bat.

Die Erfindung des Schachs (eine europäisch-indische Phantasie).

Der Kampf ist aus! Hart ist es hergegangen. Mein wackerer Gegner, der sich tapfer gewehrt, schüttelt mir die Hand und verlässt die Kampfstätte. Ich aber lehne mich müde in den weichen Sessel zurück und versinke unmerklich in tiefes Träumen. Rückwärts schweift mein Geist über anderthalb Jahrtausende nach dem Wunderlande Indien, der Geburtsstätte des königlichen Spieles, und vor meinem Auge steigt ein Bild auf aus ferner Vergangenheit.

Zwei braune Priester mit hohem Turban, um den Hals die weiße Baumwollschnur, das Abzeichen der Brahmanenkaste, sitzen sich gegenüber im schattigen Raum eines Bergtempels und schieben die 16 gleichförmigen Steine eines einfachen Brettspieles. Da schallt von der Heerstraße, die unten vorbeiführt, der dumpfe Klang der Kesselpauken und der schmetternde Schlag der Handbecken. Mit Lanze, Pfeil und Bogen marschiert das Fußvolk vorbei. Dahinter folgen auf feurigen Rossen die Söhne der Großen des Volkes, dann rasselnde Streitwagen, Deichsel und Räder mit Sichel bewährt. Nun dröhnt der Boden unter den wuchtigen Tritten der Elefantenkolosse und auf dem riesigsten reitet, das Haupt durch den Sonnenschirm geschützt das Zeichen seiner königlichen Würde, der Fürst des Volkes, der stolze Radsha.

Die beiden Priester haben sich erhoben und den bunten Zug da unten vorüberziehen lassen. Nun kehren sie an ihr einfarbiges Brett zurück. – „Was tust du da, o Tshatsha, Sohn Daras?“, sagt der weißbärtige Alte zu seinem jüngeren Genossen, der sinnend einen flachen Stein auf den anderen setzt. „Tshaturanga“, murmelt der junge Priester mit dem klugen Antlitz vor sich hin.

„Nun, woran denken Sie, Herr Doktor? Wieder ein neues Problem verfasst?“ schallt es an mein Ohr. Ich fahre aus meinen Träumen auf und rufe: „Hurra! Gefunden! Caissa, Shatrandsh, Tshaturanga, Vorschach! Es lebe das Urschach!“

So könnte es in jenen fernen Tagen gewesen sein, als Tshatsha den Gedanken fasste, das Tshaturanga-Heer als Brettspiel darzustellen, und der Menschheit damit das edelste aller Spiele schenkte: das Schach!