

Woher stammt Schach?



Schachschule in Sumqayıt, Aserbaidshan. Bild: Jäger Juli 2019

Shah mat: Wenn der König stirbt, ist es aus.

Zufälle sind bei Schach ausgeschlossen. Nicht allein die Anzahl und Stärke der Figuren entscheidet über den Sieg, sondern auch die Zahl der Möglichkeiten in Raum und Zeit. Dagegen wirken sich Emotionen nachteilig auf den Spielverlauf aus.

Wer hat sich Schach ausgedacht?



Schach in Kuba (Jäger, 1985)

Die Mehrheit der Geschichtsforscher vermutet, dass sich Schach aus dem vielleicht 2.600 Jahre alten, indischen Spiel Chaturanga (*tschátur-ánga*, s.u.) entwickelt hat.

Chaturanga wurde ebenfalls auf 64-Feldern gespielt. Allerdings noch ohne das typisch schwarz-weiße Schach-Brettmuster. In zwei Reihen sich gegenüberliegenden Reihen wurden Armeen in der Schlachtordnung antiker indischer Königreiche aufgestellt (Kulke 1982).

Der König (*Ràja*) übersah das Kampfgeschehen von einem Elefanten aus. Er wurde beraten von seinem Minister (*Mantri*). Beide wurden geschützt von der Leibgarde, die ebenfalls auf Elefanten saß (*Gaja*, die Läufer des modernen Schachs). Weiter außen stand die Reiterei (*Ashva*) und neben ihr die Streitwagen (*Ratha*), die Symbole antiker Kampfmaschinen auf Elefanten.

Zusätzlich stehen aber beim Schachspiel stehen vor diesen mobilen Truppen noch einfache Soldaten oder Bauern (*Pedàti*), die in die Armeelogik der Aufstellung nicht hineinzupassen scheinen, zumal sie sich in Zickzacklinien bewegen .

Viele nehmen an, das moderne Schachspiel sei aus einer sassanidisch-persischen Version dieses Spiels hervorgegangen (*Chatrang*, *Schatrandsch* oder *Schadranj*), und habe sich in dieser Form ab 700 n.u.Z. in der islamischen Welt verbreitet haben. Seit etwa 1.000 n.u.Z. sei es dann auch im christlich-mittelalterlichen Europa gespielt worden.

Möglicherweise wurden die Felder des Schachbrettes erst ab dem Mittelalter dunkel und hell eingefärbt. Ab dem 13. Jhh. durften die Bauern beim ersten Schritt erstmals zwei Felder vorrücken. Im 15. Jhh. wurde dann die „en passant“-Regel eingeführt, und schließlich die Bewegungen der „Offiziere“ so festgelegt, wie sie heute noch gelten.

Ist Schach ein Hybrid aus griechischer und indischer Kultur?



Schachschule in Sumqayit, Aserbaidtschan. Bild: Jäger Juli 2019

Die Theorie, Schach habe sich nur in Indien aus Chaturanga heraus entwickelt, kann zwei wichtige Aspekte nicht erklären: Die Ausschaltung des Zufalls und die merkwürdige Bewegungsart der so genannten Bauern.

In Chaturanga wurde vermutlich gewürfelt. Sein Vorläufer (Chaturaji) war sogar noch ein reines Würfel- oder Rennspiel (etwa wie „Mensch ärgere dich nicht,,“).

Petteia: schräg nach vorne ziehen

Zur Zeit Alexanders liebten die Griechen das Brettspiel **Petteia** (*Räuber*). Dabei standen sich zwei Reihen gleicher Spielsteine gegenüber. Und es musste versucht werden die Spielsteine des anderen zu umzingeln.

Zufall war bei Petteia ausgeschlossen. Allein die Qualität strategischen Denkens führte zum Sieg. Die Bewegungen der Spielsteine von Petteia glichen denen der Bauern beim Schach: nach vorne rücken und nach schräg nach vorne schlagen.

Das Spiel der Diebe (Ludus latrunculorum)



Ludus latrunculorum, Wikipedia, Mus. Quintana Künzing

Römische Legionäre spielten eine Petteia-Variante, das „Spiel der Diebe“.

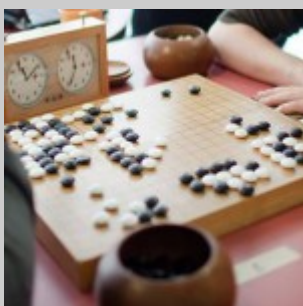
Bei diesen Spielen werden zweifarbige Steine benutzt, die versuchen gegnerische Figuren einzuschließen.

Dieses Ludus latrunculorum konnte inzwischen in seinen Regeln rekonstruiert werden und scheint einer einfachen Version des chinesischen Wéiqi zu gleichen (*jap. Go, korean. Baduc*).

Schach = Petteia + Chaturaji?

Spielten die Händler der Seidenstrasse an langen Abenden Petteia, Ludus latrunculorum oder Wéiqi? Wäre dann der Ursprung von Petteia ost-asiatisch? Oder geht umgekehrt Wéiqi auf griechische Einflüsse zurück?

Das aus Chaturaji weiterentwickelte Chaturanga könnte so auch eine indische Folge eines griechischen Einflusses sein (Samsin 2002).



Wéiqi, Go, Baduc. (Dt. Go Bund: dgob.de)

Sicher ist, dass an den Knotenpunkten der Handelsrouten ein intensiver Kulturaustausch zwischen Europa, Asien und Indien stattfand. Insbesondere in den Regionen südlich des Kaukasus und im heutigen Nord-Afghanistan. daher ist es naheliegend, dass sich indische Chaturaji-ähnlicher Würfelspiele nüchterne aus Griechenland oder China stammende Denkspiel vermischt haben

könnten. (Averbakh 2012)

Indisch wären demnach beim Schach die „Offiziere“ (außer der Dame), griechisch dagegen das 8×8-Brett, die Züge der Bauern, und vor allem: die völlige Ausschaltung des Zufalls.

Die Thesen von Samsin und Averbakh sind archäologisch nicht belegt. In absehbarer Zeit wird auch wohl niemand in Afghanistan nach alten Spielen graben. Wie es also wirklich war, ist unbekannt.

Dass Schach aber aus einer Vermischung der griechischen und indischen Kulturen in Baktrien entstanden sein könnte, ist auch deshalb plausibel, da sich in dieser Region Kunst, Religion, Staatspolitik und Philosophie in wenigen Jahrhunderten zu einer einzigartigen, neuen Kultur vermischten.



Griechisch-indischer-Gandhara-Buddha. Bildquelle: Wikipedia

Diese Entwicklung begann u.a. mit den Friedensverhandlungen des mächtigen Nachfolgers Alexanders ([Seleukos Nikator](#)) mit seinem indischen Gegenspieler

und späteren Schwiegersohn [Chandragupta Maurya](#). Beide einigten sich schließlich auf die Lieferung von 500 Kriegselefanten gegen riesige Landstriche. Man verschwägte sich und tauschte Botschafter aus. Die Kriegsführung beider Seiten ähnelte sich seither, sowohl in der Heeresaufstellung, als auch in der logisch-rational-planvollen Strategie (Grainger 2014). Beides wird durch das Schachspiel symbolisiert.

Gegenüber Alexanders Kriegstaktik vollzog Seleukos offenbar einen Paradigmenwechsel. Alexander handelte oft impulshaft, halluzinatorisch und eingebungs-gesteuert. Er spielte mit dem Glück, und konnte gegen die gegenüberstehende multinationale Supermacht am Granikos, in Issos und in Gaugamela nur siegen, weil diese in einem jeweils ungünstigen Terrain ihre Kräfte nicht entfalten konnte. Zu Alexander hätte ein schnelles Würfelspiel mit kurzen Reaktionszeiten gepasst.

Seleukos dagegen ging in seinen Kriegen strategisch planvoll und rational vor. Wie bei Schach, war für ihn die Beherrschung von Raum und Zeit von großer Bedeutung. Er wird also möglicherweise Spiele bevorzugt haben die den Zufall und wahnhaftige Eingebungen ausschlossen.

Möglicherweise kennzeichnet die Erfindung des Schach so den Umschwung vom rauschhaften Gott [Dionysos](#) (dem Alexander nahestand) zur rationalen Lichtgestalt des [Apollon](#), der die nachfolgenden griechischen Könige in Persien und Indien deutlich mehr faszinierte.

Fünfhundert Jahre nach dem Eroberungsfeldzug der Mazedonier entstand das neue Perserreich [Sassaniden](#) (s.u.), die zarathustrische Einheitsreligion wieder einführten und die von Alexanders inthronisierte [kleinasiatische Gottesmutter](#) in die Unterwelt verbannten. Hätte damals bereits eine Dame auf dem Schachbrett gestanden, wäre sie spätestens jetzt durch einen männlichen Part ersetzt worden.



Tempelritter spielen Schach um 1200 n.u.Z. Bildquelle: Wikipedia

Den Sassaniden war das Geistestraining durch Schach besonders wichtig. [Ardashir der Erste](#) soll gesagt haben, dass ein Prinz, der nicht regelmäßig Schach spiele, kein Königreich regieren könne. Schach galt ihm, und den auf ihn folgenden Shahs, als ein Kriegstraining, genau wie Reiten oder der Umgang mit Waffen.

In seiner sassanidisch-kriegerischen Version gelangte Schach schließlich zu den Römern und später zu den Kreuzrittern.

Wie dieser Prozess der Kulturdurchdringung genau ablief, wissen wir nicht. Wir können nur etwas erahnen. Oder kreativ weiterdenken, wie es gewesen sein könnte und dabei immer neue reizvolle Facetten des Spiels entdecken.

Oder wir können es einfach selbstversunken spielen.

Wie kommt die „Dame“ in einem männlichen Krieg?



Was treiben die mächtigen Frauen im männer-beherrschten Schlachtfeld? Bild: Jäger, Strassen-Schach in Sumqayit, Aserbeidschan, Juli 2019

Neben der überragenden Frau wirkt der Schach-König ziemlich schwächlich. Sie ist die deutlich mächtigere Spielfigur, aber doch nicht so wertvoll wie der König.

Chaturanga kannte keine Dame. Der dortige Minister konnte ebenso wie der König nur ein Feld weit ziehen.

Bei dem persischen Schachvorläufer Schadranj kommandierte neben dem König ein General (*farzīn / vizier*). Ob er über etwas größere Handlungsmöglichkeiten als sein König verfügte, wissen wir nicht.

Erst im Mittelalter tauchte eine gewaltige Dame auf, die mit ihrer Machtfülle bis heute das gesamte Schachbrett durchstrahlt. Wenn sie geschlagen wird, verschwindet sie vom Spielfeld. Kämpft sich aber ein tapferer kleiner Held durch die feindlichen Reihen, kann er sie wieder zum Leben erwecken, und ins Geschehen zurückholen.

Die Historikerin Yalom vermutet, dass der Aufstieg der Dame, das Auftreten starker weiblicher Führungspersönlichkeiten im Mittelalter widerspiegelt. Insbesondere das der [Isabella von Spanien](#). Deren Armee gelang es, die Araber aus Grenada zu vertreiben.

Wer ist diese Dame?



Unsere liebe Frau von Guadalupe (Bild: [Wiki](#))

Es ist unbekannt, ob Isabella bereits Schach spielen konnte, bevor sie die maurischen Paläste stürmen lies. Vielleicht wurden auch dort erst Spielbretter und Figuren erbeutet. Und man musste dann Inquisition befragen, ob dieses Teufelswerk nicht verbrannt werden müsse.

Isabelas Soldaten (und sie selbst) fühlten sich geschützt durch die Mutter-Gottes von Guadeloupe. Es liegt deshalb nahe zu vermuten, dass die Dame aus Gründen politisch-religiöser Korrektheit in ein suspektes, arabisch-jüdisches Brettspiel eingeführt wurde.

Woher kam diese Gottesmutter Maria?

Denn die „Mutter mit den wilden Tieren“ herrschte schon vor 9.000 Jahren in Çatalhöyük (s.u.).

Der Muttergotteskult geht zurück auf die kleinasiatische Muttergöttin Kybele, ihren Sohnes Attys, den Helden Mithras und auf die verwandte ägyptischen Religion der Isis mit dem Horuskind. Es ist möglicherweise die älteste Religion der Welt:

Sie wurde später von Kleinasien bis nach China verbreitet, als König-Mutter des Westens. Vorübergehend wurde sie dann ab 600 v.u.Z. im persischen Großreich durch die Ein-Gott-Religion des Zarathustra verdrängt. Nach dem Sieg der Invasion Alexanders konnten Kybele und ihre Begleiter wieder zu neuer Blüte aufsteigen.



Muttergottheit mit wilden Tieren. Çatalhöyük, www.catalhoyuk.com

Unter der Herrschaft der griechisch- mazedonisch-persisch-baktrisch-indischen Könige in der Nachfolge Alexanders stieg ihr Kult, und der ihres sonnengleicher Sohnes, in immer geringfügig neuen Varianten, zur Staatsreligion auf.

Jedenfalls so lange bis die östlich-griechischen Großreiche zum Buddhismus konvertierten ([Menander](#)).

205 n.u.Z wurden in Rom die Kulte der Muttergottheit (*Mater deum magna idaea*) und des Helden (*Mithras*), zur Staatsreligion verschmolzen. Die höchste Instanz dieser Muttergottesreligion war der Kaiser in Rom, die irdische Fleischwerdung der unbezwingbaren Sonne (*Sol invictus*), der Sohn der Gottesmutter.

Der letzte „Sol invictus“ ([Konstantin](#)), verfügte jede Woche an seinem Sonn(en)-Tag die Arbeit ruhen zu lassen. Und daran halten wir uns bis heute.

Die Kirche nennt Konstantin deshalb „groß“, weil er als der höchste römischer „Bischof“ der Muttergottesreligion, das christliche Konzil von Nikäa finanzierte, organisierte und auch „als Heide“ leitete. Er verhalf der (polytheistischen) Dreieinigkeits-Partei zu ihrem Sieg über die Minderheitsfraktion der Anhänger des reinen Monotheismus. Diese kluge Entscheidung erlaubte es ihm die bisherigen religiösen Traditionen des römischen Reiches mit den neuen mystischen Geistesströmungen zu vereinen, und so gläubige Massen für sein Machtgefüge zusammenzuhalten.

Möglicherweise durchstrahlt Konstantins Dame oder Isabels liebe Frau von Guadeloupe bis heute jeden Winkel des Schachbrettes und schützen so ihren kleinen Königssohn.



Mithras, Sol invictus, Mondgöttin. Museum Vatikan. Wiki Commons

Warum fasziniert das Schachspiel bis heute?

Moderne, nicht-denkende Rechner können inzwischen auch gegen Großmeister gewinnen. Allerdings ist jedes Kleinkind diesen Robotern weit überlegen, wenn es die Figuren auf das Schachbrett setzt.

Schach ist, wie alles Menschliche, verkörpert. (Haugeland, Tschacher, Storch)

Schach ist also kein rein geistiges Spiel, da motorische Bewegungs-Programme aktiviert werden. Es kann deshalb tatsächlich als eine Art Sport gelten. Denn die menschliche Leistung besteht nicht nur darin, sich einen Zug auszudenken, der zum Sieg führt, sondern auch den Spielstein zu ergreifen und elegant-präzise dorthin zusetzen, wo er hingehört (Wolpert 2011).

Bei Meistern führt eine präzise Raum-Zeit-Einzelfaktoren-Wahrnehmung zu einer schlagartigen Mustererkennung einer Situation, zu der eine bestimmte Reaktion passt, die dann in eine extrem genaue Muskelbewegung umgesetzt wird. Das wiederum verändert dann augenblicklich die Wahrnehmung von Raum-Zeit-Einzelfaktoren. (Merö 2002)



Bild: Jäger, Sumqayit, Aserbaidtschan 2019

Meisterschaft erfordert deshalb mehr als das Auswendiglernen tausender von Partien (was stumpfsinnige Rechner viel besser können). Stattdessen werden im Idealfall die Fähigkeiten der linken Großhirnhälfte (*Analytisches Trennen und einzelnes Abwägen*) verbunden mit denen der rechten Hemisphäre (*Alles sehen und spontan sofort das tun, was zur Situation oder dem Muster passt*).

Das ist nur möglich in einem meditativen Zustand der Ruhe, in dem die Gefühle und Emotionen des Säugetier-Mittelhirns und die Stressmuster des Reptilien-Stammhirns gedämpft werden.

Es geht bei Schach im Wesentlichen darum, die Möglichkeiten des eigenen Handelns zu erweitern und die Handlungsmöglichkeiten des Gegenübers zu begrenzen. Dazu ist es nötig, den Raum wahrzunehmen, in dem die Handlung

erfolgt, inklusive der vierten Dimension der Zeit. Neben Tempo und Raum spielt natürlich auch das Material eine Rolle: die Zahl der eroberten Figuren. Aber deren Bedeutung kann geringer sein, wenn die Beziehungen der verbleibenden Figuren stark entwickelt sind.

Um die Schönheiten des Spiels erfühlen zu können, braucht es Übung. Der Einstieg ist zwar so einfach, dass jedes Kind rasch hineinfliegen kann. Dann aber erfordert es Ausdauer und beharrliches „Dran-bleiben“, um seinen Spaß zu haben und innovativ neue Situationen zu gestalten.

Spieler unterscheiden sich (wie alle Menschen im realen Leben) u.a. hinsichtlich ihrer Fertigkeiten. Man könnte sie grob einteilen in

- Anfänger, die mit den Regeln hantieren, den Spielsinn erahnen und sich damit die Zeit vertreiben, Figuren oder Spielsteine herum zuschieben.
- Trainierten Anfänger mit gehobenem Standard, die verstanden haben, um was es geht, und die Spaß daran haben, mit anderen Anfängern weiterzukommen, zu üben und zu lernen.
- Experten, die Bücher, Lehrsätze und Meinungen verinnerlicht haben und diese nun (oft selbstgefällig) abspulen lassen können. Sie sind die Lehrer und wissen genau, was in einer bestimmten Situation richtig und was falsch ist, weil es in der Vergangenheit so war. Nur wenigen davon gelingt es, sich von dem bequemen Expertentum, das durch so viele Mühen erobert wurde, wieder zu lösen.
- Großmeister, die um ihr Nicht-Wissen wissen. Sie erfassen die Situationen spontan und handeln sofort, ohne vergangene Lehrsätze und Regeln durchrechnen zu müssen. Sie sind eingeschränkt-denkenden und nicht-kreativen Experten um vieles überlegen.

Großmeistern, welcher Disziplin auch immer, zuzuschauen, ist ein Genuss. Es kann allerdings auch frustrieren, weil man glaubt, solche Fähigkeiten nie erreichen zu können. Oder aber es weckt Sehnsüchte, das eigene wachzurufen

und solange zu trainieren, bis irgendwann und ziemlich plötzlich, eine eigene, einzigartige Meisterschaft entsteht.

Mehr

- [Kultur und Spiele](#)

Links



Kybele mit Löwen und Sonnengott, Ai-Khanoum (Afghanistan), ~ 200 v.u.Z.
(Quelle: Wiki-Commons)

- [Apollinisch-dionysisch \(Nietzsche: Die Geburt der Tragödie ...\)](#)
- [Çatalhöyük](#)
- [Chaturanga, Chaturaji, Schatransch](#)
- [Isabela I und die Jungfrau Maria von Guadeloupe](#)
- [Konsil von Nikäa: Uni-Protokoll, Der Spiegel](#)

- [Menander : Die Fragen des Königs Milinda](#) (Englische Fassung: Pdf)
- [Petteia, Ludus latrunculorum](#)
- Schach:
 - [Allgemeine Informationen](#)
 - [Chess-History-Wiki](#)
 - [Chess-History.com](#)
 - [Chess: Iranian or Indian Invention?](#)
 - [Schachbrett-Weizenkörner-Problem](#)
 - [Schachgeschichte-Wiki](#)
- [Sassaniden](#)
- [Sol invictus](#)
- [Wéiqi/Go](#)

Literatur

- *Averbakh Y: A History of Chess from Chaturanga to the Present Day, 2012, Russell Enterprises*
- *Grainger J: The rise of the Seleucid empire (323-223 BC), Pen&Swords Books*
- *Kulke H et al.: Geschichte Indiens CH Beck 1982, 2006, google books*
- *Merö L: Die Grenzen der Vernunft, rororo 2002*
- [Samsin MJ: Pawns And Pieces: Towards The Prehistory Of Chess, 2002](#)
- [Yalom M: Birth of the Chess Queen, Pandorra Press](#)
- Verkörperung (Embodiment)
 - [John Haugeland](#)
 - [Maja Storch et.al.](#)
 - [Wolfgang Tschacher](#)
 - [Daniel Wolpert](#)