

IST DAS ALTINDISCHE BRETTSPIEL AŠTĀPADA IDENTISCH MIT PETTEIA

Zur Verteidigung des indischen Ursprungs von Schachbrett und Schachspiel

1. NICHTVORHANDENSEIN VON SCHACHBRETTTERN IN GRIEBHENLAND, ROM, ÄGYPTEN, CHINA UND ELAM

In unserem Zeitalter erscheinen Hypothesen, manchmal gelehrter, manchmal aber auch naiver Art, daß die Inder ihr Schachspiel von einem anderen Volke übernommen hätten. Der gelehrte Amerikaner *John Kee* ist der Meinung, daß das Schach eine chinesische Erfindung sei¹⁾. Der deutsche Professor *Ferdinand Bork* begründet in naiver Weise eine These, daß dieses Spiel seinen Ursprung aus dem alten Reich *Elam* (vorpersisches Iran) hätte²⁾. Der Russe *Ivan Maiselis* entwickelt die unbegründete Spekulation, daß die Inder ihr *Caturanga* ursprünglich auf einem Brett von 9×9 Feldern gespielt hätten und, übergehend von 8×9, endgültig zum Brette mit

¹⁾ Dies ist die einzige Behauptung in diesem Artikel, für welche ich leider keine literarische Quelle angeben kann. Sie wurde mir vom Schachgroßmeister und jetzigen Champion USA *Larry Evans* während seines Aufenthaltes in Skopje 1958 mündlich mitgeteilt.

Mit der starken Wiederbelebung des Nationalgefühls im neuen China haben einige chinesische Historiker es nicht verfehlt, auch die Urgeschichte des Schachspiels einer Revision unterzuwerfen. Sie nahmen unberechtigt an, daß die These von der indischen genetischen Wurzel des Schachspiels nicht vollständig bewiesen sei, daß die beiden Spiele, d. h. das indische und das chinesische Schach, möglicherweise einem gemeinsamen bislang noch nicht gefundenen Spielvorfahren entstammt seien. Diese Frage wurde auch in dem Aufsätze des *Du Csin-min* über das chinesische Schach in der Zeitschrift *China Reconstructs*, im Septemberheft 1954 angeschnitten; nach Jerzy Giżycki, *Šahmatami čerez veka i strany*, Warszawa 1958, S. 13, 315, Anm. 5, 316 b Anm. 6, oben; der Titel des polnischen Originals lautet: Z szachami przez wieki i kraje („Mit Schach durch Jahrhunderte und Länder“). Einige ernsthaft amerikanische Forscher haben schon früher derartigen chinesischen Spekulationen geholfen durch ihre Ansichten, daß die Chinesen einige sehr verwickelte, dem Schach nicht unähnliche Spiele gepflegt hätten, schon lange bevor das Schach, so wie es in Indien erfunden, eben als Idee erfaßt worden war; nach Alex Hammond, *The Book of Chessmen*, London 1950, S. 19.

²⁾ F. Bork, *Orient-Studien*, Heft 1.: *Einführung in die Schachgeschichte*, Klanxbüll 1951, S. I. ff. Dieses seltsame Machwerk wimmelt rundweg von Unsinnigkeiten und Erdichtungen aller Art, die in der Behauptung gipfeln, daß man das schlechte mittel- und südamerikanische Brettspiel *Tsuka*, das von Indianern mit Steinen (zwei „Pfeile“ und 18 Schäffel) gespielt wird, unkritisch als Nachkomme des Schachs bezeichnet; o. c. S. 17.

64 Feldern gekommen seien³⁾). Das Seltsamste von allem ist aber die Überzeugung, die im hohen Alter von 83 Jahren der größte bisherige Schachhistoriker, *Harold J. R. Murray* (gestorben 1955), gewonnen hat. In seinem Brief vom 15.—18. Juli 1953, am Ende der dritten Seite, erklärte mir der große Gelehrte ganz bestimmt, daß der indische Erfinder des Schachs, als Arbeitsmodell oder Grundvorbild das alte griechische Spiel *Petteia* vor sich hatte⁴⁾. In diesem Sinne bearbeitete Murray das erste Kapitel seiner großartigen *History of Chess*, Oxford 1913. Er befand sich vor seinem Tode in voller Geisteskraft, so daß keinerlei Veranlassung zu Zweifeln besteht, daß seine neueste Annahme eine Folge von Geistesschwäche sei.

Das Brett mit 8×8 Feldern heißt im Sanskrit *aštāpada*, bzw. *atthapada* in *Pali*-Texten der Buddhisten. Die älteste Schrift, die in der *aštāpada* erwähnt wird, ist die buddhistische *Brahmajālasutta*, *Buddhas Gespräch aus Dīgha-nikāya*, 2, die man im 5. Jh. vor unserer Zeitrechnung datiert und deren Inhalt man als wahrgesprochene Worte des Asketen *Gotama*, bzw. des *Buddha*, betrachtet. In der Abt. 14, steht geschrieben: „Während einige Einsiedler und Brahmanen, von den Gläubigen mit Nahrungsmitteln versehen, Spielen und Zeitvertreiben stets ergeben waren, hielt sich der Einsiedler *Gotama* von solchen Spielen und Zeitvertreiben fern“⁵⁾.

An der Spitze der aus 18 Sätzen zusammengesetzten Liste befinden sich die Spiele *Aštāpada* (*atthapada*) und *Daśapada*, oder wörtlich: „1. Die Brettspiele auf Brettern mit 8 oder 10 Reihen von Feldern.

2. Dieselben Spiele gespielt auf den in der Luft (*ākāśa*) gedachten Brettern“⁶⁾.

In der zweiten Auflage des Werkes gab *Rhys Davids* eine andere Übersetzung des Ausdruckes *ākāśa* an: „in die Höhe werfend“. *Ākāśa* bezeichnet im Sanskrit das Element des Äthers und es wird auch als „Raum“ übersetzt. Die Spiele waren entweder so beschaffen, daß das Blindspielen ermöglicht war oder die Würfel wurden von den Spielern in die Höhe geworfen, um dann auf das Brett, bzw. auf den Boden niederfallen zu können. Ein Kommentator des Werkes, der Singhalese *Sanna* aus dem 10. Jh. unserer Zeitrechnung ist der Meinung, daß die Spiele mit Würfeln und Figuren, wie Könige und dgl. gespielt wurden⁷⁾.

³⁾ *Šahmaty v SSSR*, 1952, N. 10: I. Maiselis, *K voprosu o proishozhenii i razvitiu šahmat* (Zur Frage des Ursprungs und der Entwicklung des Schachspiels), S. 365. Es ist befremdend, daß der russische Autor Borks „These“ als eine ernsthafte wissenschaftliche Ansicht nimmt; I. c.

⁴⁾ Den genannten Brief erhielt ich leider erst nach Murrays Tode in Mai 1955, also beinahe zwei Jahre später, nachdem er geschrieben wurde. Murrays Sohn, Mr. K. C. Murray, hatte mir dankenswerterweise folgende Erklärung zum Briefe beigelegt: „My father who was 86 died just after I arrived home from abroad this month. In going through his papers I found the enclosed letter addressed to you but unposted“.

⁵⁾ Zit. bei Murray, *History of Chess*, S. 34.

⁶⁾ *Ibidem*.

⁷⁾ O. c. S. 35. Die Indologen *Rhys Davids*, *N. Jacobi*, *A. A. Macdonell* und *F. W. Thomas* hatten seinerzeit ähnliche Ansichten ausgesprochen, nämlich daß *aštāpada* irgendein Figurenspiel, eine Art von Urschach oder Stammspiel desselben gewesen wäre; vergl. o. c. S. 35, Anm. 26 und 27, S. 42 und 43, Anm. 41.

Ich habe die oben zitierte Stelle aus dem genannten *Gespräch Buddhas* ausführlicher angeführt, weil Murray ihr seine volle Aufmerksamkeit in der neuen Bearbeitung des Einführungskapitels (Introductory) seiner Schachgeschichte widmet. Er sagt im vorerwähnten Brief:

„The chief change will be in dealing with the ashtâpada. I have never felt happy about the reference in the Brahmajâla-Sutta and about equating it with the latter dice-game. In 1900—13 we knew little about the earlier contact between India and the west or the routes of diffusion of culture. Now we know that the GK. petteia (Lat. latrunculi) not only reached Persia but also Siam and Malaya. This entails a diffusion through India, so I think that the B. S. ashtâpada was the GK. petteia, and the inventor of chess had petteia as the foundation model on which he worked. In the Harivamsa mention of ashtâpada it is merely used as a surface on which the dice were thrown. I was wrong to think a board-game was played by Rukmin and Balarâma“.

Murray und v. d. Linde wußten nichts über das im Jahre 1845 bei den archäologischen Ausgrabungen auf Salamina gefundene Steinbrett, welches offensichtlich für Petteia gebraucht wurde. Das gefundene Steinbrett ist im besten Zustande bewahrt und soll das einzige auf uns gekommene Brett für Petteia darstellen, weil es durchaus der Beschreibung in *Pollux' „Onomasticon“* (IX 97) entspricht⁸⁾. Auf dem Steinbrett sind 11 horizontale Linien eingeschnitten, die durch eine in der Mitte senkrecht gelegenen Linie gleichmäßig geteilt sind. Der zentrale Punkt sowie die Mittelpunkte der beiden dritten Linien sind mit einem Schrägkreuz bezeichnet. Bei Pollux heißt es: ἐπειδὴ δὲ ψῆφοι μὲν εἰσιν οἱ πεσσοί, πέντε δὲ ἐκάτερος εἶχε τῶν παιζόντων ἐπὶ πέντε γραμμῶν, εἰκότως εἴρηται Σιφοκλεῖ· Καὶ πεσοῖα πεντέγραμμά καὶ κύβων βολαί.

Zu dieser Deutung passen einigermaßen auch die epidaurischen Spielbretter, sowie auch das älteste griechische Spielbrett, das im Nationalmuseum in Kopenhagen verwahrt wird. Seiner Form nach schein- dies ein Tempelanathema oder ein Totenbeigabe gewesen zu sein,

⁸⁾ Ἀλεξ. Ραγκαβῆ, Λεξικὸν τῆς Ἑλληνικῆς ἀρχαιολογίας, Τομ. Β'. Ἀθῆναι 1891, s. v. Πετεῖα (S. 985 f).

Es wird darin behauptet, daß außer der heiligen Linie in der Mitte des Brettes, jeder Spieler je eine solche besessen hätte, die ebenfalls mit schrägen Kreuzen bezeichnet waren. Man spielte um Geld, was aus den altgriechischen Ziffern zu erkennen ist, die rings um das Brett eingraviert sind. Im oberen Teile des Steines liegen noch fünf parallele Linien vor, deren Bedeutung nicht genug klar ist: entweder spielten sie irgend eine Rolle in Berechnungen oder dienten für einen dritten Spieler, der den besiegten Partner ersetzen durfte. Julius Pollux war Rhetor aus Naukratis in Ägypten (2. Jh. uns. Ztrg.). Er selbst scheint das Spiel nicht gekannt zu haben. Die bei Linde, *Geschichte*, I., 42 angeführte Übersetzung des Zitates von Pollux bringe ich in Anlehnung am Murrays Übersetzung verbessert wie folgt: „Die petteia sind Steinchen, von denen jeder Spieler 5 Steine auf 5 Linien hat, so daß Sophokles selbstverständlich sagt: „die fünfzeiligen Bretter und die Würfe der Würfel“; von den fünf Linien auf jeder Seite wurde aber eine in der Mitte „die heilige Linie“ genannt, und der Spieler, der von dort den Stein zog, veranlaßte das Sprichwort: „er zieht den Stein von der heiligen Linie“.

denn das aus Ton gemachte Brett ahmt ein Spieltischlein 0,14 m in der Höhe, 0,12 m in der Breite und 0,37 m in der Länge nach. Auf dem Brett sind 9 horizontale Linien gezogen, an deren Enden 16 ovale Steinchen (vormals 18) stehen; es sind auch zwei sechskantige Würfel erhalten⁹⁾. Ich bringe zum Vergleich die Diagramme der beiden Bretter, das heißt jenes aus dem Museum in Kopenhagen (links) und aus Salamis (rechts):

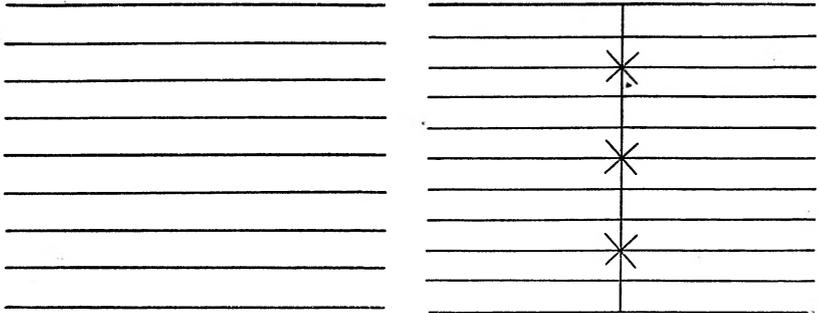


Bild 1.

Das älteste griechische Spielbrett
(nach Lamer).

Das Spielbrett von Salamina
(nach Rankavi)

Für beide Bretter ist die ungerade Zahl der Linien (9 bzw. 11) bezeichnend, was leicht zu erklären ist: eine mittlere Linie mußte nämlich die Rolle der *ἱερὰ γραμμὴ* spielen, wonach das ganze Spiel den Namen „das Spiel des heiligen Weges oder der heiligen Linie“ bekommen hat. *Petteia* hat also gar keine besondere Beziehung zu *Aštāpada* und keine allgemeine Verbindung mit dem Schachspiel.

Murrays absurde Behauptung ist eine Folge der falschen Auffassung, daß das römische Spiel *Latrunculi* identisch mit *Petteia* war. *Latrunculi* wurde auf Brettern verschiedener Größen gespielt: mit 7×8 , 8×8 , 9×10 , 10×13 Feldern. Er hält das Brett mit 8×8 Feldern für normal¹⁰⁾. Alle Steine wurden bewegt wie der Turm im heutigen

⁹⁾ H. Lamer, *Lusoria tabula*, in *Pauly-Wissowas Reallex.* der klass. Alt. Wiss. 26 HB, Stuttgart 1924 S. 1996. Die wertvollen Aufsätze von Prof. Austin, *Greek Board-Games in Antiquity*, Sept. 1940, SS. 257—78 nebst „*Roman Board-Games in Greece and Rome*, IV. (1934—5), 24—34, 76—82, konnte ich leider nicht konsultieren. Das Wesentlichste aus diesen Artikel findet sich bei Murray, *Hist. of B.-Games*, S. 24—34; dabei geht er leider seinen eigenen Wegen und macht Fehler; über *Petteia* s. die SS. 24, 25, 27 und 34.

¹⁰⁾ Natürlich ohne genügende Gründe, weil dies Spiel kein Brett mit genau festgestellten Dimensionen verlangt hat. Das Brett mit 8×8 Feldern in *Latrunculi* war also kein Standardtypus wie beim Schachspiel, sondern nur eine von vielen zufällig gewählten vorübergehenden Formen des Brettes; s. Murrays *H. of B.-G* 33. Seine Gleichsetzung *Petteia*=*Latrunculi* bleibt aus folgenden Gründen unbewiesen: *latrunculi* kennt keine heilige Linie, nicht fünf, sondern viele Steine usw. Trotzdem sagt Murray: „There is nothing in all that we know about *latrunculi* that is inconsistent with anything that we know about *petteia*. So far as the evidence goes *latrunculi* is *petteia*. o. c. S. 34. Dennoch behält M. einiges Recht, aber wenn man

Schach. Dies sollte im wesentlichen die vermeintliche Petteia sein, die dem indischen Erfinder des Schachs angeblich als Vorbild und Grundmodell gedient haben soll. Natürlich konnte Murray darüber keine literarischen und archäologischen Zeugnisse finden, da solche Beweise überhaupt nicht vorhanden sind.

Das Brett von Salamis hatte, wie schon gesagt, in der Mitte eine senkrecht gelegte Linie und im Laufe der Zeit soll sich die Zahl dieser Linien vermehrt haben, so daß endlich das Brett in ein quadriertes Viereck oder Quadrat verwandelt wurde. Quadrierte Spielbretter kommen im alten Griechenland äußerst selten vor und jenes mit 8×8 Feldern nur ein einziges Mal¹¹⁾.

Aštâpada ist dem Ursprung nach ein echt indisches Brett, wie es früher bei keinem anderen Volke bestanden hat. Murray versuchte in einem früheren Briefe (vom 3. Mai 1953) mir gegenüber den Beweis zu liefern, daß „Aštâpada in seinen Abmessungen keine besonders indische Züge trage, weil es schon im 2. Millennium vor unserer Zeitrechnung in Ägypten als Spielbrett im Gebrauch war“. Er denkt dabei an die in den Grundsteinen des Tempels von Kurna, am Westufer des Nil, unweit von Theben eingravierten Spielbretter. Der Bau dieses Tempels wurde von *Rhamses I.* (1400—1366) begonnen und von *Seti I.* (1366—1333) beendet. Die Mauren, vermutlich nicht ägyptischer Herkunft, hatten in die Blöcke der Grundsteine 7 verschiedene Spielbretter eingeschnitten, von denen kein einziges auf den Papyrusblättern verzeichnet oder an den Grab- und Tempelwandgemälden dargestellt ist¹²⁾. Das vermeintliche Brett von 8×8 Feldern ist in der Tat aus 16 Einheiten von der Art  zusammengesetzt, was von Murray selbst auf Seite 6 seiner Geschichte der Brettspiele ausdrücklich anerkannt wurde.

Plato sagt in seinem *Phaidros* (274 d), daß der ägyptische Gott *Theuth* (*Thoth*) die Zahlen, die Geometrie, Astronomie, *Petteia* und *Kybeia* erfunden habe. Murray knüpft seine Ausführungen an diese Behauptung Platons an, indem er im oben angeführten Briefe (vom 3. Mai 1953) sagt:

„Nor is there anything peculiarly Indian about the dimensions of the board. It was already used in Egypt as a game-board in the second millennium B. C. It was already used for a war-game in Rome and probably earlier in Greece which according to Plato was adopted from Egypt. That board and game was carried to the frontiers of the Roman

latrunculi nur mit dem altgriechischen Spiele *poleis* gleichsetzt, was er tatsächlich auf der S. 27 d. o. c. tut. Dort sagt er, daß *Petteia* (= *Poleis*) schon gegen 5. Jh. uns. Ztrg. in Griechenland gespielt worden war. Das indische Aštâpada dürfte nach *Brahmajâlasutta* beinahe um ein ganzes Jahrhundert älter als *Petteia* sein. Wie nun *Petteia* dem Aštâpada, bzw. dem Schachspiel als Vorbild dienen konnte; bleibt unverständlich.

¹¹⁾ Lamer, o. s. S.

¹²⁾ Murray, *H. of B.-G.* S. 18—19. Murrays Gleichsetzung des ägyptischen Brettes mit dem Schachbrette wäre am Platze, nur wenn jedes Feld mit seinen Diagonalen gekreuzt wäre, wie bei den malayischen Schachbrettern auf Sumatra. Das ist aber nicht der Fall.

Empire by legionaries and taught to neighbouring peoples from whom (like the majority of games) it penetrated further afield, its most easterly diffusion being to Siam and Malaya, possibly by way of India, as was the case with other Levantine games“.

In seiner *History of Boardgames*, Seite 34, spricht Murray zugunsten eines ägyptischen Ursprungs der antiken Brettspiele: „. . . we have Plato's definite statement that the Greek games of *petteia* and *kybeia* came to Greece from Egypt. The Egyptian ancestry of the games played in ancient Greece and Rome seems established“.

Wenn die Sache wirklich so stünde, dann müßte auch das Brettspiel *Petteia*, schon bei *Homer (Odyssee I. 106: πεσσοῖσι θυμὸν ἔτερπον)* erwähnt, mit dem vermeintlich 8×8-feldigen ägyptischen Brettspiele gleichgesetzt werden. Bei *Homer* heißt es:

εὔρε δ' ἄρα μνηστῆρας ἀγήνορας· οἱ μὲν ἔπειτα
πεσσοῖσι προπάροιθε θυράων θυμὸν ἔτερπον
ἦμενοι ἐν ῥινοῖσι βοῶν, οὗς ἔκτανον αὐτοί.

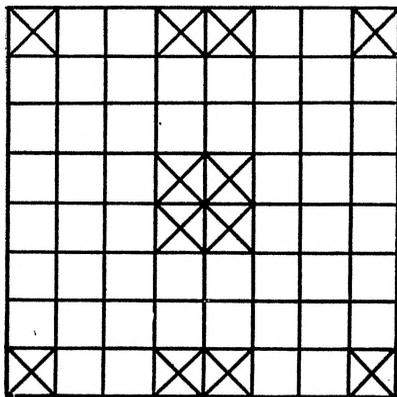
Die alten Ausleger (wie *Eustathius*) sagen dagegen, die ägyptische *Petteia* wäre wesentlich von dem griechischen Spiele verschieden und ein astronomisches Spiel gewesen, das eigentlich *petteuterion* hieß¹³⁾. Es ist ein fast allgemeiner Zug der alten Brettspiele von Ost- und Westkulturen, wie auch einige chinesische Beispiele davon sprechen, daß sie gewisse Berührungspunkte mit den alten astronomischen Vorstellungen besitzen^{13a)}.

Selbst das chinesische Schachbrett steht in keinerlei Beziehung zu *Aštâpada*. Die chinesischen Figuren — Plättchen bewegen sich auf den Durchschnittspunkten und nicht auf den Feldern des Brettes. Zwischen den weißen und schwarzen Figuren liegt in der Mitte des Brettes der „Grenzfluß“, häufig auch der „Gelbe Fluß“ oder der „Himmelfluß“ (Milchstraße) genannt. Der letzte Name weist darauf hin, daß es früher wahrscheinlich das Brett für das astronomische Spiel des Kaisers *Wu Ti* (560—578) gewesen sei¹⁴⁾. Das chinesische Schach

¹³⁾ Nach v. d. Linde, *Geschichte I.*, S. 41—42. H. Lamer, *Lusoria tabula*, in *Pauly-Wissowa*, 26. HB. S. 1908b.

^{13a)} In meinem unveröffentlichten Buche trägt ein ziemlich umfangreiches Kapitel den Titel: „Astrologisch-astronomische Merkmale im indischen und chinesischen Urschach sowie in anderen Brettspielen“.

¹⁴⁾ 1719, während einer feierlichen Versammlung der französischen Akademie in Paris, las Prof. N. Freret vor Ludwig XV. seinen Bericht über die Einführung des Schachspiels aus Indien in China unter dem obengenannten Tatarimperator Wu-Ti von der Dynastie Tschen. Später (im 19.—20. Jh.) machte man klar, daß das chinesische Schach den Namen *siang-k'i* von einem oder mehreren älteren astronomischen Brettspielen sich zueigen machte, so wie der genannte Kaiser den Namen Tscheu von einer älteren Dynastie (1135—256 v. uns. Zrg.) übernommen hatte, was zu weiteren Mißverständnissen (von einem sehr großen Alter und angeblichem chinesischen Ursprung des Schachs) geführt hat; N. Freret, *L'origine du jeu des eschees*, *Historie de l'Academie royale des inscriptions et belles lettres*, 5, Paris 1729, SS. 250—59.



Das indische Aṣṭāpada (nach M.).

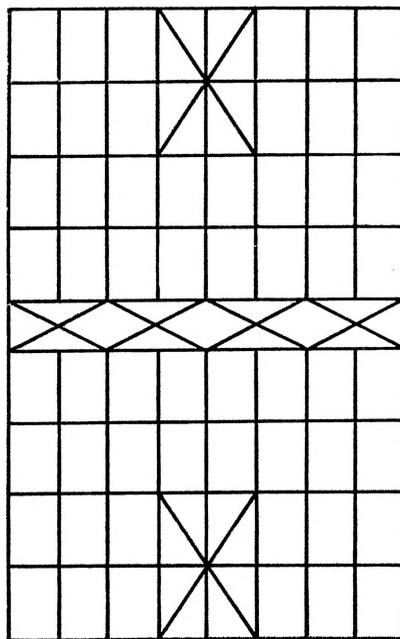
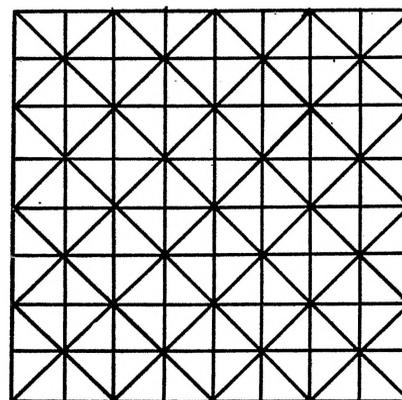


Bild 2.

Das chinesische Schachbrett
(nach M. bzw. Culin).



Das ägyptische Spielbrett von Kurna
(nach Murray).

ist in der Tat ein Spiel auf $9 \times 10 = 90$ Punkten, Stationen genannt, im Sinne der Himmels- oder Sternstationen (Sternhäuser). Selbst der Name des chinesischen Schachspieles, *siang k'i*, hat unter anderem auch einen astronomischen Sinn: *siang* heißt als astronomischer Begriff „die Opposition zwischen Sonne und Mond“¹⁵).

Nachstehend sind die Diagramme des vermeintlichen ägyptischen Brettes mit 8×8 Feldern und des chinesischen Schachbrettes neben dem indischen *Aštāpada* dargestellt, aus welchen zu ersehen ist, daß diese in keinem Zusammenhang mit dem indischen Schachbrette stehen.

Die schwächste Hypothese ist aber die Auffassung von Prof. F. Bork vom vermeintlichen elamischen Ursprung des Schachspiels. Er begründet sie auf keinen Beweisen archäologischen und literarischen (keilschriftlichen) Charakters, da solche überhaupt nicht vorhanden sind, sondern nur auf Zahlenverhältnissen $4 \times 8 = 32$, was zugleich im elamischen Kalender (4 Wochen mit je 8 Tagen im Monate des Venusjahres) und in einer indischen Abart des Schachs (*Caturanga* mit 4 Gruppen je 8 Figuren in den 4 Ecken des Brettes) enthalten ist¹⁶).

Elam ist archäologisch nur mit einigen Fragmenten von Brettern vertreten für das altägyptische Spiel „Hunde und Schakale“, aber mit keinem Schachbrette. Alle diese Brettreste sind in den Vermächtnisräumen eines in *Susa* befindlichen Tempels enthalten, der von dem König *Schilhak-In-Schuschinak* (im späteren 12. Jh. vor uns. Zrg.) gebaut wurde. Nur auf der Rückseite eines Steinbrettes findet man einige Felder eines quadrierten Brettes, das für ein anderes Spiel bestimmt gewesen war¹⁷).

2. INDIEN ALS ENTSTEHUNGSLAND DES SCHACHBRETTE UND SCHACHSPIELES

Aus den oben dargelegten Ausführungen ist klar genug geworden, daß nur die Inder bereits im 6. Jh. vor uns. Zrg. im Besitze eines Spiels auf dem Brette mit 8×8 Feldern waren. Es hieß, wie schon mehrmals gesagt, *aštāpada* (*atthapada* — von *ašta* = 8 und *pada* = Fuß) und man kann diesen Ausdruck nur sehr unvollkommen ins Englische mit *eightsquare* (Murray)¹⁸ oder ins Deutsche mit *achtquadratseitig* (-reihig, -zeilig) übersetzen. Wie ist es nun gekommen, daß einzig und allein gerade in Indien sich ein Spiel auf dem Brette der genannten Dimensionen entwickeln konnte?

Der große holländische Schachhistoriker, Murrays Vorgänger, Dr. *Antonius van der Linde* (1834—1897), hatte richtig darauf hingewiesen, daß die Zahl der Felder, 64, Quadrat der heiligen Zahl 8, bzw. Kubus der heiligen Zahl 4 ist (8^2 und $4^3 = 64$), daß 4 und 8 als heilige Zahlen

¹⁵) Nach v. d. Linde, *Geschichte* II., S. 382, Anm.

¹⁶) F. Bork, *Orient-Studien*, Heft 1. „Einführung in die Schachgeschichte“, Klanxbüll 1951, SS. I. 6.

¹⁷) Murray, *H. of. B.-G.*, S. 22.

¹⁸) V. d. Linde *Geschichte* I. Beilage, S. 4, 57, Anm. 2, 78.

schon in der ältesten buddhistischen Sittenlehre, in *Dhammapada*, zu finden sind.

V. d. Linde hatte auch *Webers* Entdeckung des buddhistischen Orakelbuchs *Pâsakakevalî* („Wahrsagen mit Würfeln“) angeführt, in dem ein Diagramm mit 64 Feldern enthalten ist, u. zw. in einer schachbrettförmigen Verteilung aller 64 Würfe der Hasardwürfel, aus deren Zahlen 1, 2, 3, 4, die 64 Permutierungen entstanden sind. V. d. Linde hatte ebenfalls ins Auge gefaßt, daß die Zahl 64 eine gewisse Rolle auch in der astronomischen Literatur der Inder gespielt hat, in welcher ihre 64 *anga* (Teile) erwähnt werden; er hatte auch nebenbei auf 64 *kalpa* (große Schöpfungen und Zerstörungen des Weltalls) bei den Buddhisten hingewiesen, ferner auch auf das Lehrbuch der 64 Spiele, Künste und Kunstfertigkeiten (*catuhśaśthîkâlaśâstra*), in dem leider das Schachspiel nicht mitgezählt ist. Sein Titel („Lehrbuch der 64 Teile“) hatte seinerzeit den großen Indologen *Albrecht Weber* irregeführt, es als Lehrbuch des Schachspiels zu übersetzen. V. d. Linde wies auch auf das berühmte metrische Diagramm des Dichters *Halâyudha* (lebte in Kaschmir um das 10. Jh.) hin, in welchem die indischen Versmaße auf Grund der heiligen Zahl 8 im Rahmen des Schachquadrates eingeschrieben sind).

Indessen genügt das alles durchaus nicht, aus den angegebenen Beispielen die Entstehung des Schachbrettes in Indien zu erklären, weil v. d. Linde diese zerstreuten Beispiele nur nebenbei hier und da haufenweise aufgeworfen hatte, während er voll und ganz im Studium des geschichtlichen Materials eingetaucht war. Durch diese ungeheure Arbeit erschöpft, starb er vorzeitig in seinem 63. Lebensjahre. Es ist schade für die Schachgeschichte, daß kein einziger Schachhistoriker oder Indologe den Aufbau des Schachspiels im Lichte der indischen Denk- und Glaubensart untersucht hat, namentlich in den Aspekten der indischen Zahlensymbolik oder -mystik. Aus diesem Grunde war diese Aufgabe desto schwerer für mich und im Laufe der vielen zu deren Lösung gebrauchten Jahre wurden die Schwierigkeiten immer bemerkbarer. Dennoch glaube ich, daß diese Untersuchung zu einem glücklichen Ende gebracht worden ist.

An dieser Stelle soll nur das Studium über die Zahl 64, bzw. über das Schachbrett mitgeteilt werden, während die anderen Kapitel über die Schachzahlen 4, 8, 16 und 32, sowie über die Rolle der Progression, 1, 2, 4, 8, 16, 32 und 64 außer Acht bleiben sollen.

Vor allen Dingen ist hervorzuheben, daß *Aštâpada* in Indien nicht nur ein Terminus für das Schachbrett, sondern auch der zweite Name für das indische Götterparadies, vorwiegend *Śivas* Berg oder Residenz auf einem Gipfel des *Himâlaya* war¹⁹⁾. *Śiva* thront auf dem *Kailâsa* oder *Aštâpada*, dem nördlichen Gipfel des Berges *Himavan* (Himâlaya), wo er unter dem Namen *Îsa* den Nordosten regiert. *Kailâsa* oder *Aštâpada* ist zugleich sein Berg, Residenz und Paradies. Freilich ist der zweite

¹⁹⁾ Dr. A. E. Wollheim da Fonseca, *Altindische Mythologie*, Berlin 1857 S. S. 17. 75.

Name sozusagen fast vergessen und heutzutage wird nur noch Kailāsa gebraucht. Es ist aber eine Tatsache, daß vormals auch der zweite Name Aṣṭāpada wirklich existiert hat²⁰). Śiva ist der Schutzgott des Tanzes und aller Spiele und als solcher gilt er auch als Patron der 64 Spiele, Künste und Kunstfertigkeiten, die im Lehrbuch *catuḥśaṣṭhikālaśāstra* aufgezählt sind²²). Śiva ist der mythische Schöpfer der 64 *tantra* oder Evangelien verschiedener Śivaitensekten²¹). Er erscheint in 64 Schreckgestalten unter dem Namen *bhairāva*, der Entsetzliche²³). Demnach ist die Zahl 64, als Quadrat der heiligen Zahl 8, dem Allgott Śiva geweiht und es ist kein Wunder, daß sich die Inder in ihrer religiösen Phantasie selbst seinen Paradiesberg als ein Aṣṭāpada mit 64 Feldern vorgestellt hatten.

Unweit von der Grenze Nepals, an der Südseite des Bergfußes des Himālaya befindet sich Buddhas Heimat und sein Geburtsort *Kapilavastu*, nur ein paar Meilen nordwestlich von *Pātaliputra* entfernt. In einigen Schriften der nördlichen Buddhisten begegnet man der Beschreibung der Gegenden in Buddhas Lande in Form von Schachbrettern (aṣṭāpada oder atthapada). So lautet zum Beispiel eine solche Stelle aus Burnoufs Übersetzung wie folgt: „on y verra (*dans la terre du Buddha*) des enceintes tracées en forme de damiers (Schachbretter, atthapada, P. B.), avec des cordes d'or et dans ces enceintes, tracées en forme de damiers, il y aura des arbres de diamant“²⁴). Das betreffende Kompositum bedeutet wörtlich *suvarnasutrāṣṭāpadanibaddhā*: „terre sur laquelle des damiers sont fixées par des cordes d'or“. Man stellte sich eben wohl „la surface du sol divisée en carrées comme un damier“ vor, sagt v. d. Linde, der Meinung Burnoufs folgend²⁵). Richtiger erscheint mir jedenfalls die Annahme, daß die buddhistischen Atthapadagegenden dem phantastischen Aṣṭāpada-Paradiesberge der Śivaiten entsprechen oder wenigstens mit ihm zu vergleichen sind. Einer Überlieferung nach deuteten 64 Brahmanen dem Vater Buddhas, dem König Śuddhodana, am Vorabend der Geburt seines Sohnes, einen Traum²⁶). Als das Kind 8 Jahre alt war, brachte er seinen Lehrer in Verwunderung, durch seine Kenntnis der 64 Alphabete, so steht es nämlich in Buddhas Lebensgänge, in *Lalitavistara* geschrieben²⁷). Die Buddhisten glauben, daß an der Erschaffung der Erde und dem Erscheinen der Menschen auf derselben

²⁰) Außer da Fonsecas Werk konnte ich leider andere Quellen nicht zu Rate ziehen.

²¹) E. W. Hopkins, *Vedic Mythology*, Strassbourg 1915, S. 223.

²²) Dr. Max Winternitz, *Geschichte der indischen Literatur* I. B. 2. Auflage, Leipzig s. a. S. 479; S. auch H. von Glasenapp, *Brahma et Buddha*, Paris, Payot, 1937, sub *tantra*.

²³) Louis Renou, *L'hindouisme*, Paris 1951 S. 42.

²⁴) Burnouf, *Lotus de la bonne loi*, S. 363, zit, bei v. d. Linde, *Gesch. I. S. 62*. Vergl. auch Murrays *Hist. of Chess*, S. 33.

²⁵) o. c. ibidem.

²⁶) Paul Deussen, *Die nachwedische Philosophie der Inder*, 3. Aufl. 1921, S. 127.

²⁷) M. Winternitz, *Buddhistische Literatur und die heiligen Texte der Jainas*, S. 179 (Leipzig, 1920).

64 *Abhâsvara* oder glanzvolle Gottheiten mitgewirkt hätten²⁸⁾. Die Buddhisten zählen 64 *kalpa* oder große periodische Schöpfungen und Zerstörungen des Weltalls auf, die nach der Formel 8×8 folgendermaßen vor sich gehen: die ersten 7 Kalpa werden durch Feuer, die achte durch Wasser zerstört, die folgenden 7 werden wieder durch Feuer und die achte ebenfalls durch Wasser zerstört usw. bis zur letzten Schöpfung, die durch Wind vernichtet wird²⁹⁾. Es war schon früher einmal erwähnt, daß ein buddhistisches Orakel im Buche *Pâsakakevali* die Teilung der 64 Würfel in der Form eines Aštâpada hat. Dieses Werk hat auch seine Sanskritversion³⁰⁾. Das weitaus wichtigste und interessanteste Beispiel ist jedoch ein buddhistisches Diagramm mit 8×8 Feldern, tibetischer Herkunft, wahrscheinlich zu einem Spiel oder zum Wahrsagen

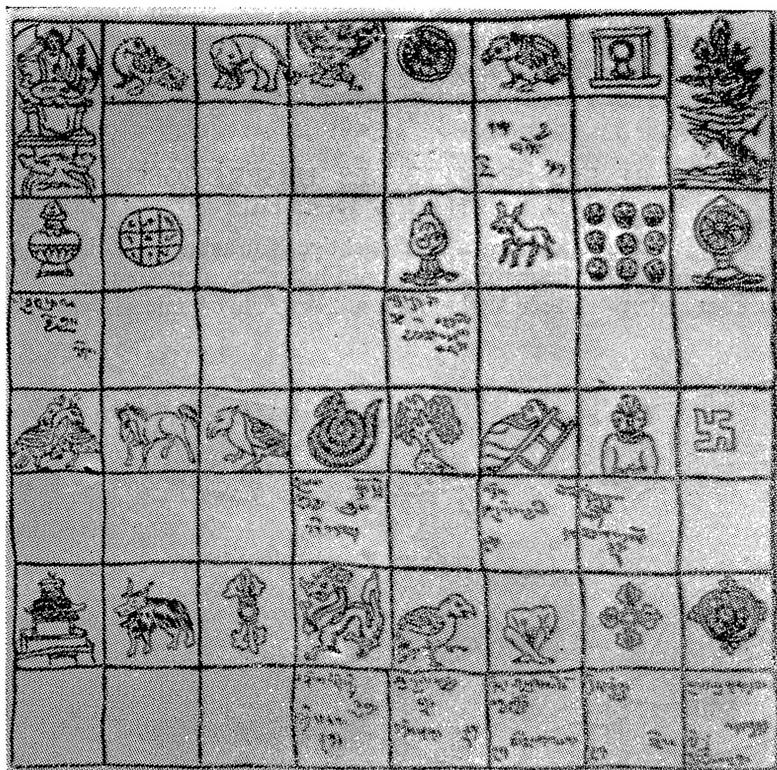


Bild. 3.

Das divinatorische Diagramm oder ein buddhistisches Spiel aus Tibet
(Nach Murray, bzw. Culin).

²⁸⁾ L. de la Vallée Poussin, *Buddh. Ages of the World*, in Hastings' Enc. of Rel. and Eth. Da Fonseca, o. c. S. 129.

²⁹⁾ L. de la Vallée Poussin, o. c. I. S. 188 b.

³⁰⁾ Heinrich Lüders, *Das Würfelspiel im alten Indien*, Berlin 1907, S. 14—16.

bestimmt, auf welches der große amerikanische Forscher der Spiele *Stewart Culin* hinwies. Er hatte es im Werke *Schlagintweits „Buddhism in Tibet“* unter einer großen Sammlung ähnlicher Diagramme gefunden³¹⁾. Man glaubt, es sei ein mystisches Diagramm zum Wahrsagen oder für ein buddhistisches Spiel mit promovierenden Figuren³²⁾.

Die Hälfte der Felder ist mit religiösen oder mystischen Emblemen besetzt. Die sich über die Felder a 7 und a 8 erstreckende Figur stellt den *Bodhisattva Manjuśri* (den Kandidaten für die Buddhawürde) dar, der als Schutzgeist der nördlichen Buddhisten — Astrologen gilt. Auf den Feldern h 7 und h 8 befindet sich ein Baum (und nicht ein Schwert der Weisheit, wie Murray behauptet), dessen Symbolik mir unbekannt ist. Auf 28 Feldern sind Symbole der Schlange, des Adlers, der Pagode, des Pferdes, des Elefanten, der Svastika usw. eingezeichnet, während in einige leere Felder tibetanische Worte eingeschrieben sind, welche *Culin* analog mit ähnlichen chinesischen Spielen als Anleitung zur Ausführung der Züge, also als Spielregeln deutet³³⁾. Auffallend ist, daß nur die Hälfte der Felder mit Figuren besetzt ist, ähnlich wie beim Schachspiel.

3. NÄHERE BEGRENZUNG DES URSPRUNGSGBIETES DES SCHACHS IN INDIEN

Es ist eine interessante und wichtige Tatsache, daß eine ganze Reihe von nachbarlichen Städten im Flußgebiet der Ganga auf die eine oder andere Weise in Verbindung mit der Zahl 64, mit *Aṣṭāpada* oder

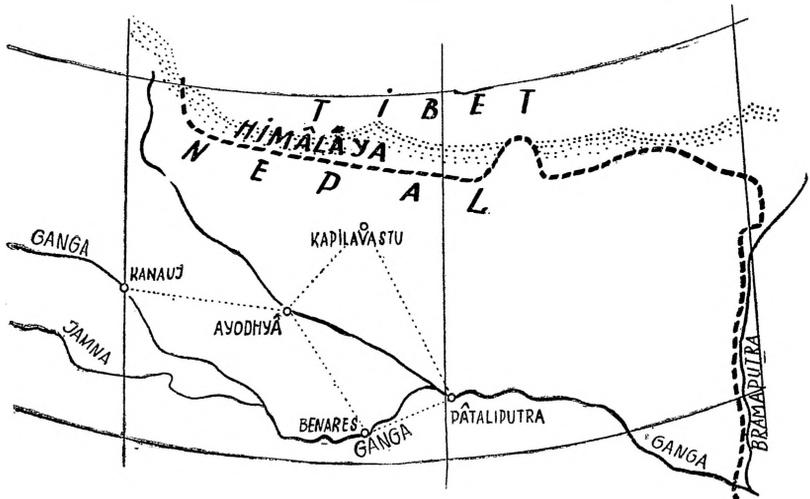


Bild 4.

Die Wiege des Schachs in Nordostindien.

³¹⁾ Murray, *H. of. Chess*, S. 43, zit. St. Culin, *Chess and Playings Cards*, Washington 1898, S. 821.

³²⁾ Murray, *H. of. B.-Games*, S. 146—7.

³³⁾ Murray, *H. of Chess*, S. 43.

dem Schachspiel stehen. Das sind von links nach rechts oder vom Westen nach Osten der Reihe nach gezählt: *Kanyâkubja* (*Kanauj*), *Ayodhyâ*, *Benares*, *Pâtaliputra* (*Patna*) und nordwestlich von ihr *Kapilavastu* (siehe die Abb. 4).

Die erstgenannte Stadt, *Kanyâkubja*, heute *Kanauj* genannt, ist im gewaltigen Heldenepos *Šâhnâmah* (Königsbuch) mit der Einführung des Schachspiels von Indien nach Persien um die Mitte des 6. Jh. unserer Zeitrechnung verbunden³⁴⁾. Heutzutage liegt diese Stadt in Ruinen, vor etwa 13 Jahrhunderten war dies indessen eine große, gedeihliche Metropole des unter der Regierung des Königs *Śrîharša* (606—648) stehenden und dem Buddhismus ergebenden Nordindiens. In *Šâhnâmah*, durch *Daqîqî* im Jahre 975 begonnen und erst 1011 durch *Firdawsî* vollendet, erzählt der Dichter, wie eine Gesandtschaft des indischen Königs von *Kanuj* (persischer Name des *Kanyâkubja*) mit kostbaren Geschenken, darunter auch ein prächtiges Schachspiel (*Catrang*, *Šatranj*) zu dem wegen seiner Gerechtigkeit berühmten König von Persien *Kesra* (*Khusraw*) I. *Nuširwan* (531—578) wandert. Dieselbe Geschichte ist auch in der ältesten schachgeschichtlichen Quelle, in der mittelpersischen Novelle *Kârnâmak* (entstanden zwischen 590 und 628), sowie in *Catrangnâmak* in ähnlicher Weise wiederholt³⁵⁾. Es ist erstaunlich, daß der chinesische Pilger *Hiuen Tsang*, der wegen ihres buddhistischen Ruhms *Kanyâkubja* und *Śrîharšas* Hof besuchte, nirgends in seinem Werke das Schachspiel erwähnt, obwohl zu dieser Zeit dieses Spiel in *Kanauj* wohlbekannt war. In *Śrîharšas* Metropole lebte anfangs des 7. Jhts. uns. Zrg. sein Biograph, der Dichter und Romanschriftsteller *Bana*, der in der Lebensbeschreibung des Königs *Śrîharša*, in *Haršacârîta* das Schach als Kriegsspiel zum ersten Male in der indischen Literatur erwähnt. Der Vers lautet: „Nur die *Aštâpada* lehrten über die Stellungen des *Caturanga* (des Heeres)³⁶⁾. Dies zeigt, daß das Nichterwähnen einer Sache in Reisebüchern oder Mitteilungen verschiedener Wanderer und Gesandter kein Beweis dafür ist, daß solche Dinge dort nicht existiert haben. Dies gilt auch für einen früheren chinesischen Wanderer, *Fa-Hien*, der von 399 bis 414 Indien besuchte und in seinem Buch das Schachbrett ebenfalls nicht erwähnt.

Östlich von *Kanyâkubja*, an einem Nebenfluß der Ganga, war früher die Stadt *Ayodhyâ* gelegen (heutiges *Oudh*, die Hauptstadt des Staates *Bihar*, unweit der heutigen Stadt *Fayzabad*). Im ersten Buche des riesigen Epos *Râmâyana* (I, 5, 12) rühmt der Dichter die Schönheit *Ayodhyâs* wegen seines schachbrettförmigen Aussehens mit folgenden Worten: „*aštâpadâ lekhyai ramyâm âlikhitâm iva*“ — „lieblich durch *aštâpada* — Felder-Gemälde, gleichsam gemalt“ (bei v. d. Linde)³⁷⁾, oder „*charming by reason of pictures consisting of ashtâpada squares*,

³⁴⁾ Murray, H. of Chess, S. 52 nebst Anm. 3 und S. 155—157. V. d. Lindes gesch. I, S. 3—4, 67—8, Anm. 3.

³⁵⁾ Murray, o. c. S. 26, 149—50.

³⁶⁾ Murray, o. c. S. 52.

³⁷⁾ V. d. Linde, o. c. 62.

as it were painted“ (bei Murray)³⁸⁾. Die früheren Indologen gaben naive Erklärungen darüber, was dies überhaupt bedeuten sollte; so z. B. glaubte *Schlegel*, daß es sich auf getäfelte Verzierungen an den Häusern, vielleicht aber auch nur auf den Wechsel von Gärten, Höfen usw. bezieht³⁹⁾. V. d. Linde konnte ihm natürlich nicht beistimmen, da Indien, wie auch der ganze Orient, keine mit abwechselnd schwarzweißen Feldern versehenen Schachbretter benutzt hatte. Deswegen ist Schlegels Erklärung ungenügend. Erst Murray hat diese unklare Stelle ins rechte Licht gesetzt, mit der richtigen Annahme, daß mit diesem Vers wahrscheinlich die regelmäßige architektonische Anlage der Stadt Ayodhyâ gemeint war und zum Beweis führte er zwei ganz klare Stellen aus den Werken zweier moslemischer Gelehrter an. Über die Bauart der *Stadt Jundi Šâpûr* seitens des sassanidischen Königs *Šâhpur* (240—270), sagt *Hamza al-İsfahânî* (c. 300/912) folgendes: „*Der Plan dieser Stadt war nach dem Modell eines Schachbrettes gebildet*; sie war durch 8 × 8 Straßen durchschnitten“. Dies wird nach der Meinung Murrays durch einen sehr passenden Kommentar seitens eines späteren Hystorikers begleitet: „Das Antlitz war nach diesem Modell, das Schach war aber zu dieser Zeit noch nicht erfunden“⁴⁰⁾.

Ein späterer Geograph, *Mustawfi* (740/1340), bringt eine ähnliche Behauptung über den Plan der Stadt *Naysâbûr* (*Nišâpûr*) in *Khurâsân*: „Zur Zeit des Khosroes, wie überliefert wird, war die alte Stadt Naysâbûr ursprünglich nach dem Plan eines Schachbrettes mit 8 Quadraten zu jeder Seite entworfen“⁴¹⁾.

Südöstlich von Ayodhyâ, an den Ufern den Ganga gelegen, befindet sich die Stadt Benares, die heiligste Pilgerfahrtstätte Indiens der Gegenwart. Einer mythischen Überlieferung nach, hatte der Allgott Brahmâ zur Zeit der Schöpfung der Welt 64 Goldscheiben auf drei Diamantnadeln unter der Goldkuppel des großen Brahmâtempels in Benares pyramidenartig gelegt und den Priestern Befehl gegeben, nach der Regel der Schachprogression 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 usw. die Goldscheiben über Tag und Nacht unaufhörlich von einer Nadel auf die zwei anderen zu versetzen. Es darf dabei keine kleinere unter eine größere Scheibe gelegt werden. Wenn alle Scheiben in der beschriebenen Weise auf eine andere Nadel in Form einer neuen Pyramide versetzt sein würden, dann werde das ganze Weltall samt dem Brahmâtempel in Benares und allen Kasten zu Staub und Asche werden. Es ist leicht zu ergründen, daß das Versetzen der Scheiben nach der Progression 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 usw. vor sich geht, da ja jede weitere Versetzung zweimal soviel Handbewegungen erfordert als die vorhergehende, so daß insgesamt 18446744073709551615 dieser Einzeltvorgänge notwendig sind, um diese unendliche Arbeit zu schaffen. Diese Zahl entspricht also ganz genau jener astronomischen Summe von

³⁸⁾ Murray, o. c. S. 33.

³⁹⁾ V. d. Linde, o. c. 62.

⁴⁰⁾ Murray, o. c. 33, zit. Le Strange, *Lands of the Eastern Caliphate*, Cambridge, 1895, S. 386.

⁴¹⁾ Murray, o. c. l. c.

Weizenkörnern aus der berühmten Legende vom Erfinder des Schachs, dem weisen Brahmanen *Sissa ben Dahir*⁴²⁾. Hier sind nochmals die 64 großen Schöpfungen und Zerstörungen des Weltalls bei den Buddhisten zu erwähnen und mit dem Mythos von Brahmâs Goldscheibenturm zu vergleichen.

Pâtaliputra (heutiges Patna) war im Altertum ein anderer buddhistischer Mittelpunkt und die Metropole der 1. *Maurya*- Dynastie (321—(321—233). Sie liegt etwas nordöstlich von Benares, ebenfalls an den Ufern der Ganga und hatte nach der Mitteilung des griechischen Gesandten *Megasthenes* (um 300 vor unv. Ztg.) 64 Tore an der großen rechtwinkligen Holzwand, von welcher sie ringsum beschirmt war⁴³⁾. *Megasthenes* war durch Alexanders General *Seleukos* an den Hof des ersten Maury-Königs *Candragupta* als Botschafter ausgesandt, nachdem *Seleukos* durch *Candragupta* vorher die Bitterkeit der Niederlage erfahren hatte, in der fruchtlosen Bestrebung, Alexanders Reich in Indien zu erneuern. *Megasthenes* nennt in seinem Buch *Indika* die Stadt *Pâtaliputra* etwas verändert, *Palibothra*, leider erwähnt er nicht einmal das Spiel Aštâpada, obwohl es mehr als sicher erscheint, daß das letztere zur Mauryazeit existiert haben muß⁴⁴⁾.

Nordwestlich von *Pâtaliputra* befand sich Buddhas Land mit seinen mythischen goldenen Aštâpadagegenden und die Stadt *Kapilavastu*, sein Geburtsort, wo seinem Vater 64 brahmanische Astrologen einen Traum deuteten und der kleine *Gotama* die 64 Alphabete kannte. Unweit von *Kapilavastu* war *Ayodhyâ* gelegen und etwas weiter liegt *Kanauj*.

Die Indologen und Schachhistoriker haben nicht die Frage gestellt, warum gerade der Plan des Schachbrettes für die Anlegung der heiligsten Stadt des alten Indiens gewählt wurde. Sie haben außer Betracht gelassen, daß die *Inder* in alter Zeit sich auch die Form des göttlichen Paradiesberges, *Śivas* Residenz auf dem Nordgipfel des *Himâlaya* im Bilde eines Aštâpada eingebildet hatten.

Im Hintergrunde von *Kapilavastu* erhebt sich das gewaltige *Himâlaya*gebirge mit dem genannten *Śivaparadiesberge*, dessen Gipfel in Himmelhöhen emporragen, und hinter dem *Himâlaya* erstreckt sich die unabsehbare Weite des mystischen und geheimnisvollen Tibet, aus welchem jenes rätselhafte Diagramm mit 64 Feldern stammt, worüber man sich nicht im Klaren ist, ob es ein Spiel oder eine Wahrsagezeichnung darstelle.

Unser seltsamer Ausflug in die phantastische indische Wunderwelt der heiligen Zahl 64 ist beinahe zu Ende. Die Antwort auf die anfangs aufgeworfene Frage stellt sich von selbst heraus: Indien ist das wahre

⁴²⁾ S. meinen Aufsatz *Indijski izvori legende o geometrijskoj progresiji* (Indische Quellen der Legende über die geometrische Progression), in der Zeitschrift *Jugoslavenski Šahovski Glasnik*, 1959, H. 8.

⁴³⁾ Nach *Pandit Džavaharalal Nehru Otkriće Indije* (The Discovery of India), jugosl. Übers., Beograd 1952, S. 125. S. auch *Alfons Vâth S. J. Die Inder*, Freiburg im Breisgau 1934, S. 28—9.

⁴⁴⁾ *Nehru, o. c. l. c.*

Entstehungsland des Schachbrettes und das eigentliche Gebiet seiner Wiege ist zwischen den Städten Kapilavastu, Pâtaliputra, Benares, Ayodhyâ und Kanyâkubja im Flußgebiete der Ganga gelegen. Nordostindien ist demnach als Ursprungsland des Aštâpada und Schachspiels sozusagen mit mathematischer Sicherheit zu bezeichnen⁴⁵⁾.

Murray hatte die Frage nach der näheren Begrenzung des Ursprungsgebietes des Schachs in Indien offen gelassen. Bei Murray ist nur zu finden, daß die frühesten Werke, die das Schach in Indien erwähnen, etwa vom Beginn des 7. Jh. uns. Zrg. stammen und mit Nordwestindien in Verbindung stehen⁴⁶⁾. Sein Schüler A. Hammond betonte in seinem Buche die Tatsache, daß die beiden ersten Schriftsteller, die das Schach in ihren Sanskritwerken erwähnen, im frühen 7. Jh. im Gangatal lebten⁴⁷⁾.

Ob das Schachspiel eine buddhistische oder brahmanische Erfindung ist, mag in diesem Artikel dahingestellt bleiben; es sei nur nebenbei bemerkt, daß Buddha, bzw. der Askete Gotama das Aštâpada als ein unter Brahmanen und Samanen (nichtbrahm. Asketen) gepflegtes Spiel erwähnt. Sicher ist nur, daß man auf der beiliegenden geographischen Skizze mit einem Fünfgestirn von Städten den umgrenzten Raum als Entstehungsgebiet des Schachspiels in Indien mit voller Berechtigung feststellen kann.

4. DER URSPRUNG DES AŠTÂPADA

Obwohl die Etymologie des Ausdrucks *aštâpada* völlig klar ist, wußten die Indologen eine lange Zeit gar nicht, was dieses Wort überhaupt bedeutet. So ist dieser Terminus z. B. im berühmten indischen Wörterbuch *Amarakoša* angeführt, jedoch ohne Erklärung. Das Petersburger Wörterbuch, das grundlegende Handbuch im 19. Jh. zum Studium der alten indischen Literatur, gibt eine falsche Deutung: „Ein getäfeltes Brett mit 8 Feldern zum Würfelspiel“⁴⁸⁾, während uns der französische Indologe Burnouf eine buchstäbliche Übersetzung gegeben hat: „le jeu des huit parties“⁴⁹⁾. Der wahre Sinn des Ausdruckes wurde erst von Albrecht Weber genau festgestellt, u. zw. auf Grund der Erklärung des Grammatikers *Patâñjali* in seinem großen Kommentar der Pâninis Grammatik: in *Mahâbhâšya* heißt *aštâpada* das, was in jeder Reihe 8 Felder, also im ganzen 64 Felder hat⁵⁰⁾. Aštâpada ist also unser 8×8-feldiges Schachbrett mit quadratischen Feldern, bei welchen aber alle Felder gleichfarbig sind, z. B. weiß oder gelb, weil Indien und der ganze Orient Jahrhunderte hindurch keine Bretter mit abwechselnd schwarz und weiß gefärbten Feldern kannten, bis sie dies erst sehr spät von den Europäern übernommen hatten.

⁴⁵⁾ Dies soll m. W. auch der erste Versuch sein, die Wiege des Schachs in Indien zu lokalisieren.

⁴⁶⁾ Murray, o. c. S. 26.

⁴⁷⁾ A. Hammond, *The Book of Chessmen*, London, 1950, S. 11.

⁴⁸⁾ Nach v. d. Linde, *Gesch.*, S. 62.

⁴⁹⁾ B. Burnouf, *Lotus de la bonne loi*, S. 466, zit. in v. d. Linde, o. c. S. 62.

⁵⁰⁾ Ibidem. Murray, *H. of Chess*, S. 33.

Woher stammt Aštâpada? Um diese Frage beantworten zu können, ist es notwendig so manches über die Rolle der Zahl 8 in der indischen Kultur, besonders aber in den Religionen der Brahmanen und Buddhisten zu wissen.

An der Spitze der kastengeteilten Gesellschaftsordnung im alten Indien befanden sich die Brahmanen als Priester, Gelehrte, Philosophen und überhaupt als geistige Führer der Kastengesellschaft. An Macht und Bedeutung standen gleich hinter ihnen die *Kṣatriya*, die Kriegerkaste, aus deren Reihen Könige, Hofleute, militärische und alle übrigen Verwaltungsorgane der kastengeteilten Gesellschaft stammten. In die dritte Kaste gehörten die *Vaiśya*, die sich mit Handel, Geldwesen und Handwerk befaßten und außerdem auch Großbesitzer waren, während die *Śūdra* die vierte und verachtete Kaste darstellten, deren Angehörige sich durch Ackerbau und Bedienung der drei höheren Kasten ihr Brot erwarben. Die ersten drei Kasten besaßen Religion, Hauptgötter, heilige Bücher und Zahlen, während die *Śūdra* das alles überhaupt nie hatten. Der Hauptgott der Brahmanenkaste ist *Agni* (lat. ignis), der Feuergott; ihm war die Zahl 8 geweiht, deswegen achtete man streng darauf, daß alle Hymnen und Gebete, die ihm zu Lob und Ehre gesungen wurden, Verse mit 8 Silben haben, daß ihm die Speisen auf 8 Gefäßen dargebracht wurden u. dgl.⁵¹⁾ Dem Agni (später dem *Brahmâ*) ist das erste und heiligste Buch, *Rigveda* geweiht, welches vom Anfang bis zum Ende im Versmaße *gâyatri*, d. h. in Strophen mit achtsilbigen Versen gedichtet ist (die Formel des Versmaßes ist 3×8). Der einleitende Vers (wie übrigens alle anderen) ist achtsilbig und lautet: „Dich, Agni, den Priester, preise ich“. Das ganze Buch zerfällt der äußeren Form nach in 8×8 *aštaka* (Achtel), ist also ein aus 8 Teilen bestehendes Ganzes, von welchem jeder Teil wieder in 8 Stücke zerfällt⁵²⁾. Die Formel ist demnach wie bei den buddhistischen *Kalpa*, d. h. $8 \times 8 = 64$. Hier also, im heiligsten Buch der Brahmanenkaste, ist der Schlüssel für die mannigfaltige Erscheinung der Zahlen 8 und 64 in den verschiedenartigsten Manifestationen indischen Glaubens und Denkens zu suchen. Die Inder glauben, daß der höchste Gott *Brahmâ* im Laufe der zahllosen Schöpfungen und Zerstörungen des Weltalls unzählige Male das *Rigveda* mit seinen 64 *adhyâya* (Gesängen, Lektionen) aus seinem Hauche als göttliche Emanation ausgeatmet hat. Agni wurde bei den Gläubigen sehr oft mit *Brahmâ* identifiziert, der als das erste Mitglied der indischen *Trimurti* (*Brahmâ* — *Višnu* — *Śiva*) gilt⁵³⁾.

Wenn die Struktur des *Rigveda* mit seinen 64 Gesängen nicht außer Betracht gelassen wird, dann wird auch jener Mythos von der Schöpfung der Welt verständlich, wo der *Brahmâturm* mit 64 Goldscheiben die Hauptrolle spielt und es wird auch die Teilung der indischen astronomischen Literatur in 64 *anga* begreiflich, denn einer mythischen

⁵¹⁾ Dr. Leopold von Schröder, *Indiens Literatur und Cultur in historischer Entwicklung*, Leipzig, 1887, S. 103—105.

⁵²⁾ Dr. M. Winternitz, *Gesch. der ind. Lit.*, I B. S. 51, Anm. 2.

⁵³⁾ Čedomil Veljačić, *Filosofija istočnih naroda* (Philosophie der Ostvölker), Zagreb 1957, B. I., S. 93, 126, 137.

Überlieferung nach wurde die astronomische Wissenschaft *Jyotiṣam* vom Sonnengotte *Aditya* geschaffen, der nur eine Form Agnis ist⁵⁴). Es wird natürlich auch die ungewöhnliche, solenne Anrufung dieser Zahl in Erklärungen verschiedener Wissenschaftler, Weiser und Philosophen. Während der berühmte Philosoph *Śankara*, der Grundleger des Vedantasytems, die Titel der 64 *tantra*, der heiligen Bücher der verschiedenen Śivaitensekten zitiert⁵⁵), führt der in gleichem Maße ruhmvolle Grammatiker *Pānini* die Namen seiner 64 Vorgänger, grammatischer Autoritäten an⁵⁶). Der größte Weise aus der Upaniṣadliteratur *Yājñavalkya* bestimmt den Umfang der Erde auf 64 Tagesreisen des göttlichen Wagens (der Sonne)⁵⁷), fordert 64 *matra* („Sekunden“) für das Anhalten des Atems bei den Prānayamaübungen⁵⁸). In der indischen Kosmographie ist der letzte (7.) Weltkontinent (Insel) 64 Male mehr entfernt als der erste⁵⁹); in der Medizin wiegt das Phlegma 64 Einheiten⁶⁰) usw. Die Tendenz solcher willkürlicher Aufzählungen und Abmessungen ist leicht erkennbar: indem man die solenne Zahl 64 als Quadrat der heiligen Zahl 8, bzw. Kubus der heiligen Zahl 4 ausspricht, beabsichtigt man wohl diesen Äußerungen den Ton der Heiligkeit zu geben, als ob diese Erscheinungen und Dinge durch den Willen des höchsten Gottes Brahmās gerade so und nicht anders beschaffen sind.

Als Brahmās Hauptrolle das dritte Mitglied des Trimūrti, der Großgott Śiva, an sich riß, gingen auf ihn unter anderem auch die Zahlenbestimmungen des Brahmā über: Śivas Paradies heißt Aṣṭāpada, er ist der Schöpfer der 64 *tantra*, der Beschützer der 64 Spiele, Künste und Kunstfertigkeiten, erscheint in 64 Schreckgestalten. Wenn aber die Buddhisten ihren Begründer auf die höchste Stufe der Gottheit gehoben haben, gingen dann auf ihn auch die Zahlenbestimmungen Brahmās, bzw. Śivas über: Aṣṭāpadagegenden in Buddhas Lande, 64 Brahmanen als Traumdeuter, 64 Alphabete in Latitavistara, 64 Abhāsvara bei der Schöpfung der Erde, 64 *Kalpa* des Weltalls, 64 Tore um Pātaliputra, 64 Würfe des Würfelorakels, 64 Felder des mystischen Diagramms aus Tibet. In der eingangs erwähnten Schrift *Brahmajālasutta* („Sutra des Brahmanetzes“) hat Buddha die 62 brahmanischen philosophischen Systeme seiner Zeit (den sogenannten „Dschungel der Anschauungen“) einer Kritik unterworfen⁶¹). Buddha hat auch mehrmals anderorts die Lehre der Jaina erwähnt. Es scheint, daß er in verschleierter Weise auf die höchste, 64. Stelle sein eigenes System setzen wollte, obwohl das in keinem seiner Gespräche ausdrücklich ausgesprochen ist. Buddha wollte wahrschein-

⁵⁴) Paul Deussen, *Philosophie des Veda bis auf die Upanishads*, 4. Aufl. 1920, s. *vyotisham*, S. 53.

⁵⁵) M. Winternitz, o. c. S. 481, Anm. 3.

⁵⁶) L. v. Schröder, o. c. S. 707.

⁵⁷) P. Deussen, *Philosophie der Upanishads*, S. 194—5.

⁵⁸) Swami Vivekānanda, *Raja-Yoga*, 4 Ed. Almora, U. P. 1930, S. 60 und 248.

⁵⁹) Luise Hilgenberg, *Die kosmographische Episode in Mahabharata und Padmapurāna*, Stuttgart, 1934, S. X. Da Fonseca: o. c. S. 11—12.

⁶⁰) P. Deussen, *Phil. d. Up.*, S. 257.

⁶¹) Č. Veljačić, o. c. S. 93.

lich bei seinen Hörern die innere Überzeugung hervorrufen, daß die buddhistische Lehre als Krone aller Systeme, die höchste auf dem Gipfel der philosophischen Pyramide befindliche, also die 64. Stelle einnehme. In ähnlicher Weise wurde im 16. Jh. ein Versuch vom Philosophen *Madhava* gemacht, der das Vedantasytem auf die höchste Stelle seiner philosophischen aus 16 Systemen bestehenden Pyramide gestellt hatte⁶²).

Gemäß allem vorher Gesagten, hat Aštâpada als Spielbrett in Indien keinen profanen, sondern einen religiösen Ursprung. Indische und persische Überlieferungen sind in der Behauptung einig, daß das Schach eine brahmanische Erfindung ist. Falls die Sache wirklich so steht, ist es kein Wunder, daß die Achtzahl als Grundlage im Aufbau des Schachs liegt, und zwar in der Form des Brettes sowie in den Zahlenverhältnissen und Bewegungen der Figuren. Der unbekannte brahmanische Schöpfer des Schachs hat in das Gefüge seiner Erfindung die Zahl 8, das heilige Zeichen seiner Kaste, eingebaut, also die Zahl, die Agni, dem Hauptgotte der brahmanischen Kaste, geweiht war und ist.

In der Tat war das Schachbrett ursprünglich keine zum Spiel bestimmte Fläche, sondern nur der begrenzte Raum zum Werfen der Spielwürfel, es hat aber vordem wahrscheinlich ausschließlich zum Wahrsagen mit Würfeln gedient. Selbst heutzutage ist die wahre Bestimmung jenes aus Tibet stammenden mystischen Diagramms mit 64, Feldern kaum bekannt. Im Jahre 1913 setzte Murray unter das Bild die Worte: „divinatorisches Diagramm aus Tibet“ als Erklärung, während er in seiner Geschichte der Brettspiele (1952) es zu den buddhistischen Spielen mit promovierenden Figuren zählte⁶³). Die tibetanischen Inschriften auf den betreffenden Feldern sind bis heute von niemandem übersetzt worden. Die Nordbuddhisten aus der *Mahâyânaschule*, vornehmlich ihre Astrologen, haben sehr oft die 64 mystischen *kua* aus dem uralten chinesischen Buch der Wandlungen, *Yi-King*, zu divinatorischen Zwecken benutzt. *Bodhisattva* auf dem Bilde des Diagramms ist gerade der Schutzgeist der erwähnten Buddhisten⁶⁴). Jedenfalls ist es sicher festgestellt, daß die Chinesen und die Inder abgesonderte Wahrsagekünste auf Grund der Zahl 64 besessen haben. Während die chinesische sich aus dem heiligen Buche der Wandlungen entwickelt hatte, war die indische Orakelkunst in engstem Zusammenhang mit dem ursprünglich rituellen und später auch profanen Würfelspiel verbunden, das in Rigveda *devana* und in Atharvaveda *adhidevana* heißt, was im weiteren ausführlicher besprochen ist.

Betrachten wir zuerst, zu welchen Zwecken Aštâpada in Indien gedient hat. Im Stammbaumbuch *Višnus*, in *Harivamśa*, werfen der König *Balarâma* und der Prinz *Rukmin* rote und schwarze Würfel auf ein goldenes Aštâpada. Davon spricht der Text durchaus klar: „Prinz,

⁶²) P. Deussen, *Allgem. Gesch. d. Phil.* III. B. S. 3—4. Winternitz, o. II. B. S. 420.

⁶³) Murray, *H. of B. -Games*, S. 146—7.

⁶⁴) L. A. Waddell, *Divination (Buddhist)*, in *Hast. Enc. of Rel. and Eth.* IV. S. 786 b.

ich setze den riesigen Betrag von 100.000 Millionen aufs Spiel, sind Sie damit einverstanden? Werfen wir diese roten und schwarzen Würfel auf dies glänzende Aštâpada?“ Als aber Rukmin nach dem Verlust der Partie ablehnte, den Einsatz zu zahlen, fand er den Tod durch seinen Gegner Balarâma, der ihn mit dem goldenen Aštâpada zu Boden schlug⁶⁵). In seiner früheren Schachgeschichte meinte Murray fälschlich, daß es sich hier um ein auf dem Aštâpada mit Figuren geführtes Spiel handelt⁶⁶). In dem vorher erwähnten Brief vom 15.—18. Mai 1953 stellte er daher seinen Irrtum richtig, gestehend, daß Aštâpada hier nur eine Fläche war, auf welche die Würfel geworfen wurden.

In einem anderen Beispiel werfen die Spieler die Würfel so, daß jeder vor sich sein eigenes Aštâpada hat. So spielen nämlich *Śakuni* und *Yudhiṣṭhira* im *Amaracandras* Werk *Bâlabhârata* (II. 5, 10 ff), indem jeder Spieler je einen Würfel und je ein Aštâpada benützt. Aus dem Text läßt sich verstehen, daß die Figuren (*sari*), wie auch die Würfel selbst, zur Hälfte rot und zur Hälfte schwarz waren und auf einem dritten Brett gezogen wurden⁶⁷).

Das Spiel Aštâpada aus *Brahmajâlasutta* bleibt auch heute noch ein großes Rätsel. Aštâpada hatte 16 durch schräge Kreuze bezeichnete Felder (deren Zahl häufig unvollkommen erscheint) und nach Murrays Ansicht waren die dort gesetzten Figuren unverletzbar, d. h. nicht zu erobern⁶⁸). Ich möchte diese Behauptung folgendermaßen rechtfertigen: Mit einem Hinweis auf die heilige Linie in *Petteia* und auf den Himmelfluß im chinesischen Schach glaube ich, daß die betreffenden Felder wahrscheinlich den Gottheiten der Himmelsgegenden, d. h. den 8 *lokapâla* (Welthüter) und jenen des Weltzentrums (des heiligen Berges Meru oder Sumeru) geweiht waren; aus diesem Grunde worden die bezeichneten Felder für heilig und die daraufgesetzten Steine für unverletzbar gehalten. Es gibt übrigens eine Unmenge von Brettspielen mit ähnlich bezeichneten Feldern⁶⁹); in der Mehrheit der Fälle handelt es sich wie in den oben genannten Spielen wahrscheinlich um gewisse magisch-religiöse Zeichen.

Der englische Indologe *A. A. Macdonell* hatte sich 1898 energisch der Auffassung entgegengesetzt, die übrigens auch von Murray lebenslang vertreten wurde, daß Aštâpada ein primitives Brettspiel gewesen sei. Macdonell hielt es für höchst unwahrscheinlich, daß das Aštâpada bei einem anderen Spiele außer einer Form des Schachs gebraucht worden sei. Er mußte demnach annehmen, daß in *Harivamśa* wie in *Bâlabhârata* eine Art von Würfelschach gemeint sei, was dem Indologen *H. Lüders* aber nach der ganzen Schilderung, die dort vom Spiele gegeben wurde, höchst unwahrscheinlich erschien⁷⁰). *F. W. Thomas* hatte sich seinerzeit auf die Seite von Macdonell gestellt⁷¹) und zu Gunsten ihrer Auffassung

⁶⁵) V. d. Linde, *Gesch. I.* S. 15. Murray, *H. of Chess*, S. 35—6.

⁶⁶) *Ibidem*.

⁶⁷) M. o. c. S. 37. H. Lüders, o. c. S. 66—7.

⁶⁸) *M. H. of Chess*, S. 42.

⁶⁹) Vgl. die Spieldiagramme in Murrays *H. of B. -Games*, von S. 19 bis 141.

⁷⁰) Lüders, o. c. S. 67. *M. H. of Chess*, S. 42—3, Anm. 41.

⁷¹) *Ibidem*.

spricht wohl die Anmerkung in *Brahmajâlasutta*, daß Aštâpada und Daśâpada auch „in der Luft,“ d. h. „blind“ gespielt wurden.

Neulich hat ein Autor versucht, die bekannte Spielszene auf dem Relief der *Stupa von Bharhurt* (um 200 vor u. Zrg.), das 4 sitzende Könige um ein in 6×6 Felder geteiltes Brett zeigt, als Würfelierschach wahrscheinlich zu machen⁷²⁾. Seine Annahme, daß sich die verminderte Zahl der Brettfelder (6×6 anstatt von 8×8) auf eine künstlerische Freiheit bezieht⁷³⁾, ist durchaus unberechtigt, weil die in höchstem Maße theokratisch gesinnte Kultur der Inder keine *licentia artistica* kennt. Die Bharhutspielszene ist demnach ein Brettspiel, aber kein Schach, dennoch glaube ich mit Macdonell und Thomas, daß in vorchristlichen Jahrhunderten irgendeine Urform des heutigen Schachs für vier oder für zwei Mann existiert haben muß.

In den Veden wird Aštâpada nicht erwähnt. Im jüngsten Veda (in *Atharvaveda* V, 31, 6; VI, 70, 1) wird zweimal das Brett *adhidevana* erwähnt⁷⁴⁾. Das Petersburger Wörterbuch übersetzt diesen Ausdruck mit „Spielbrett“. Dieses Brett, bzw. Würfelspiel wird öfters in rituellen Texten erwähnt, bei der Beschreibung der Szene im Würfelspiel anlässlich der Königsweihe (*râjasûya*) auch bei einigen Riten mit dem heiligen Feuer (*agnyadhryeya*), bei der magischen Behandlung von Krankheiten und bei dem religiösen Feste *sabhâ*⁷⁵⁾.

Das vedische Zeitalter kennt keine Bretter aus Silber und Gold, aus Holz oder aus einem anderen Stoff, sowie keine Tempel. Alles geschieht in der freien Natur, auf dem nackten Boden. Das Brett zum Würfelspiel wird unmittelbar vor dem Beginn der rituellen Festlichkeiten vorbereitet. Zum Ritzen der Linien und Ausheben der Erde diente gewöhnlich das magische Holzschwert *Sphya*. Das Brett wurde der Regel nach vom Priester gefertigt. Es wurde auf dem Erdboden ein Platz mit dem *Sphya* umritzt und durch Ausheben der Erde vertieft⁷⁶⁾. Das war dann der geheiligte Raum zum Würfelspiel. Es werden dabei leider weder die Abmessungen noch die Form des Brettes angegeben. Man kann nur mittelbar folgern, daß dabei auf dem Boden ein Quadrat (Viereck) eingeritzt wurde, weil die vier Spieler sich ja nach den vier Weltgegenden (Windrichtungen) zu Boden setzten, und zwar in den Hausriten: der Vater östlich, der älteste Sohn südlich, der Zweitgeborene westlich und der jüngste Sohn nördlich vom Brette *Adhidevana*, auf das man 49 Würfel ausschüttete⁷⁷⁾. Beim Würfelspiel anlässlich der Königsweihe setzten sich um das Brett je ein Mitglied der vier Kasten,

⁷²⁾ Hellmut Rosenfeld, *Die Beziehungen der europäischen Spielkarten zum Orient und zum Urschach*: *Archiv für Kulturgeschichte* 42, 1960, S. 30, zit. in Hans und Siegfried Wichmanns Werke: *Schach, Ursprung und Wandlung der Spielfigur in zwölf Jahrhunderten*, München, 1960, SS. 13, 72, Anm. 15, 20, 21

⁷³⁾ O. c. Ibidem.

⁷⁴⁾ Lüders, o. c. S. 11.

⁷⁵⁾ Ibidem. Vgl. auch A. Hillebrandt, *Ritual-Literatur, Vedische Opfer und Zauber*, III. 2. Heft des Grundrisses der indoiranischen Philologie und Altertumskunde, Straßburg, 1901. S. 106—7, 146, 181—2, 186.

⁷⁶⁾ Ibidem.

⁷⁷⁾ O. c. S. 19., 51.

auf die Spielfläche wurden dabei 100, 400, ja sogar 1000 oder auch mehr Würfel ausgeschüttet⁷⁸⁾. Die letzte Angabe ist ein wertvoller Hinweis für die Schlußfolgerung, daß der Spielraum von ungewöhnlicher Größe war. Vielleicht maß der Priester (oder der Hausvater) auf dem Felde von Ost nach West 8 Fuß in der Länge und von Süd nach Nord ebensoviel. Hernach verband er mit seinem *Sphya* die so markierten Punkte durch Linien, wodurch auf dem Boden das in 8×8 Felder geteilte Spielbrett entstand. Nur so kann ich mir den seltsamen Ausdruck *Aštâpada* für das Schachbrett erklären, denn *pada* bedeutet zugleich Fuß und *Fuß* als ein Maß. Die Felder des Brettes würden demnach durch die Füße des Priesters auf dem Boden oder dem Felde markiert und dann durch das Einritzen von Linien verbunden.

Lüders erinnert daran, daß auch das Rigveda *Adhidevana*, allerdings wieder unter anderem Namen, nämlich als *Devana* und *Astare*, kennt⁷⁹⁾. *Devana* ist ein einfacherer Ausdruck als *Adhidevana* und steht im Verhältnis zu dem letzteren wie *Deva* zu *Adhideva*, Gott und der höchste Gott. Ein solcher wird später *Śiva* und sein *Aštâpada* ist wahrscheinlich nichts anderes als *Adhidevana* des *Atharvaveda*.

Der Ursprung des *Aštâpada* ist wohl in den Wahrsagerischen Riten mit den Würfeln zu suchen. Die beiden Versionen des Wahrsagebuches *Pâśakakakevalî*, nämlich die brahmanische und die buddhistische aus Tibet, wie auch das Bower Manuskript, erwähnen in der Einleitung das Brett *pattaka*. Lüders betont, daß es kein Brett zum Spiel ist, sondern eine Tafel zum Wahrsagen⁸⁰⁾. Wie kam es, daß gerade ein Brett mit 8×8 Feldern notwendig war?

Während die etruskischen, römischen, griechischen und andere Würfel sechs Zahlen (1, 2, 3, 4, 5, 6,) enthalten, sind die indischen *pâsa* oder *pâsaka* genannten Würfel nur mit 4 Zahlen versehen. Sie sind länglich und im epischen Zeitalter tragen sie die Zahlen 1, 2, 3, 4, während jene im Würfelvierschach mit 1, 2, 5 und 6 oder 2, 3, 4 und 5 versehen waren⁸¹⁾. Nach den Seiten der Würfel sind die vier großen Zeitalter (*caturyuga*) der indischen Kosmogonie benannt worden: die Seite mit 4 ist glücklich und heißt *krita*, mit 3 — *treta*, mit 2 — *dvapara* und mit der Zahl 1 ist die unglückliche Seite *kali* bezeichnet, die stets im Spiele verliert⁸²⁾. Beim Wahrsagen wurden 3 Würfel zugleich oder ein Würfel dreimal nacheinander geworfen⁸³⁾. Damit sind insgesamt 64 Permutationen möglich, die in das Diagramm auf dem Bilde 5 eingetragen sind. In allen Handschriften hat jeder Wurf seinen eigenen Namen⁸⁴⁾.

⁷⁸⁾ Ibidem.

⁷⁹⁾ Rv. X, 43, 5, o. c. S. 14.

⁸⁰⁾ Ibidem.

⁸¹⁾ Murray, S. 71. Anm. 5.

⁸²⁾ H. Jacobi, *Indian Ages of the World*, in Hast. Enc. of Rel. and Eth., I. S. 200.

⁸³⁾ Lüders, o. c. S. 19, 30.

⁸⁴⁾ O. c. S. 30. Es ist aus der Abb. 5. ersichtlich, daß 4 abgesonderte Permutationsgruppen, beginnend resp. mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4 nebeneinander liegen.

Damit ist klar genug bewiesen, daß das Brett Aštâpada eine reale Möglichkeit zur Entstehung nur in den indischen rituellen Bräuchen aus der vedischen Zeit, sowie in den brahmanischen Wahrsagekünsten in verschiedenen Orakelstätten hatte. Die letzteren waren wahrscheinlich Überbleibsel der vedischen Heiligtümer für brauchmäßiges Brettspielen und Wahrsagen mit Würfeln. Es ist eine regelmäßige Erscheinung, daß rituelle Gegenstände, einmal dem Heiligtum entnommen, allmählich in weltliche, profane Zeitvertreibe und Spiele verwandelt werden.

So ist auch die Entstehung des Schachs zu erklären; nämlich, daß sich das Würfelspiel Aštâpada im Lauf der Zeit zu einem Figurenspiel entwickeln konnte. Hinsichtlich der Schachentstehung ist die einzig mögliche und berechtigte Hypothese, daß diese ihren Ursprung in der heiligen Sphäre habe. Das Schach soll nämlich, aller Wahrscheinlichkeit nach, in einem indischen Tempel von einem oder mehreren brahmanischen Priesterweisen als Wahrsagegerät zum Zwecke der Prophezeiung über das Kriegsglück erfunden sein. Deswegen mußte die ganze Struktur des Brettes und des Figurensatzes im strengsten Sinne des Wortes den religiösen Vorschriften unterworfen sein, der heiligen Zahlenreihe 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 und besonders den Grundsätzen der altindischen Elementenlehre. Die Anfangsstellungen und Bewegungen der 5 Figuren waren nämlich im Urschach, nach meinen langjährigen Forschungen, den Gottheiten der 5 Elemente (Erde, Wasser, Wind, Feuer und Äther) geweiht und deren geometrischen Symbolbildern (Quadrat, Halbmond, hebräischer Sechsstern, Dreieck und Kreis) in ihren Bewegungsregeln unterworfen⁸⁵).

5. DIE ZAHL 64 IN ÄGYPTEN UND CHINA. — DAS SCHACH UND DIE „HEILIGE SPHÄRE“

Das Endergebnis unseres Studiums über die Zahl 64, bzw. das Schachbrett, ist in der klaren Erkenntnis zusammengefaßt, daß nur Indien

111	112	113	114	211	212	213	214
121	122	123	124	221	222	223	224
131	132	133	134	231	232	233	234
141	142	143	144	241	242	243	244
311	312	313	314	411	412	413	414
321	322	323	324	421	422	423	424
331	332	333	334	431	432	433	434
341	342	343	344	441	442	443	444

Bild 5.

Die 64 Permutationen der Zahlen 1, 2, 3, 4,

⁸⁵) Eine vorläufige Mitteilung über die altindische Elementenlehre als Grundlage im Aufbau des Schachspiels habe ich schon vor 10 Jahren in der Beograder Zeitschrift für das Fernschach „Mail Chess“, unter dem Titel „New Investigations about Chess Origin“ (September — 1951 und Januarheft 1952) veröffentlicht.

als Ursprungsland des Schachbrettes und Schachspiels mit wissenschaftlich vollwertigen Beweisen zu bezeichnen ist. Nur dort blühte eine Verehrung der Zahlen 8 und 64, als Folge der Heiligkeit der geweihten Achttheit der brahmanischen Kaste. Dadurch kam auch die geometrische Zahlenreihe 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 in Ehre und bestimmte den ganzen Aufbau des Schachspiels, sowie die Grundlagen der brahmanischen, bzw. buddhistischen Zahlensymbolik oder Mystik. A. v. d. Linde, als *doctor philosophiae et theologiae*, fühlte diese Zusammenhänge, doch hatte er leider keine freie Zeit, sich damit eingehender zu beschäftigen. Er konnte nur einige zerstreute Beispiele von der Heiligkeit der Zahlen 4, 8, und 64 hier und da nebenbei angeben. Sein großer Nachfolger Harold J. R. Murray hatte als Chemiker und Kenner der arabischen und persischen Sprache keine Vorliebe für die indische Kultur. Er schrieb mir in seinem ersten Brief vom 3. Mai 1953: „I am not a Sanskrit scholar and not particularly interested in Indian religions and literature. When I found that giants like Weber and Jacobi were already at work on the early history of chess in India, I was content to accept thankfully the results of their study, and to turn to Arabic and Persian where I had a clear field and several early manuscripts upon which I wanted to work“.

Es gibt außer Indien nur zwei andere Kulturländer in der antiken Welt, wo die Zahl 64 eine wichtige Rolle spielen dürfte. Es sind die Antipoden in Ost und West, China und Ägypten. Im Jahre 1854 entdeckte der französische Archäologe A. Mariette im *Serapeum* bei Memphis in Ägypten 64 mumifizierte *Apisstiere*, in denen die Inkarnationen des Ptah-Osiris dargestellt sind⁸⁶). Eine gewisse Rolle spielte die Zahl 64 auch in der altägyptischen Mathematik, nämlich in der Problemlösung der Quadratur des Kreises. Der große „mathematische“ Papyrus *Rhindus* gibt unter anderem auch eine Anweisung, wie man den Kreis in ein Quadrat mit 8×8 Feldern verwandeln kann, wenn man 8 von den 9 Teilen des Kreisradius als die Seite des Quadrates berechnet⁸⁷). Es bestand in Ägypten auch eine große Tempelstadt *Chmunu* oder *Hmnw*, deren Name die Zahl 8 bedeutete. Die Griechen nannten sie *Hermupolis megnale*, weil die Stadt dem Priester Gotte Thoth geweiht war. Darin wurden 8 Tiere (vier Schlangen und vier Frösche) als Elementargötter verehrt⁸⁸). Es ist interessant festzustellen, daß die Achtzahl sowohl dem Priester Gotte *Agni* in Indien als auch dem Priester Gotte *Thoth* in Ägypten geweiht war.

Die chinesische Kultur ist gleichfalls mit wenigen Beispielen vertreten. Außer den 64 mystischen *kua* des *Yi-King* mögen noch die 64 Tänzer des ehemaligen Kaiserhofes erwähnt werden. Sie waren

⁸⁶) Marion Edwardes and Lewis Spence, *A Dictionary of nonclassical Mythology*, London, s. c. S. 79.

⁸⁷) Adolf Erman — Hermann Ranke, *Ägypten und ägyptisches Leben im Altertum*, Tübingen, 1923, S. 428.

⁸⁸) Pauly — Wissowa, B. 15. S. 902. Bei Plinius heißt die Stadt *Oppdum Mercurii*; kopt. *Schmun*, heute *Aschmunên*.

durch eine kaiserliche Urkunde bestellt und tanzten in 8 Gruppen je 8 Mann nach den strengen, durch Jahrhunderte geheiligten und festgelegten Zeremonialregeln⁸⁹). Die alten chinesischen Weisen erklärten den biologischen Zyklus im Organismus des Mannes durch die Formel $8 \times 8 = 64$ Jahre. Die letzte Jahreszahl bedeutete das Ende der männlichen befruchtenden Kraft (bei der Frau war die Formel 7×7)⁹⁰). Die Heiligkeit der Zahl 8 ist bei den Chinesen reichlicher belegt als bei den Ägyptern, indessen bleiben solche Beispiele weitaus hinter den indischen zurück. Im Laufe der Zeit verloren bei den Chinesen die Zahl 64 und die Formel 8×8 Ihre ursprüngliche Bedeutung zu Gunsten der Zahl 9 und der neuen Glücksformel $9 \times 9 = 81$, die auch bei den Japanern in Ehre steht⁹¹). Darin ist wohl die Ursache zu suchen, daß das japanische Schach auf dem Brette mit 9×9 Feldern gespielt wird. Nur nebenbei sei bemerkt, daß das rituelle Tanzen in Japan im Zeichen der heiligen Neunzahl stand⁹²).

Griechenland, wie das ganze Kulturgebiet zwischen Indien und Ägypten, zeigen kein einziges Beispiel von der Heiligkeit oder irgendeiner Bedeutung der Zahl 64. In der sumeroakadischen Religion war die höchste Zahl in dem sexagesimalen System, 60, dem höchsten Gotte des Himmels An (*Anu*) geweiht⁹³). Prof. Bork sagt auf Seite I seiner Broschüre: „Elam ist kenntlich an dem *Vorherrschen* der schematischen Zahlen 4, 8, 16, 32, 64 (8 Strahlen des Venussternes, 8 Wochentage, 32 Monatstage = 4 Wochen) usw., 3200 Jahre als Zykluszahl. Dem entsprechen im Schachspiel 4 Könige, 4 Waffengattungen, 8 Figuren in jedem der 4 Heere“⁹⁴). Wo war aber die schematische Zahl 64 in der elamischen Kultur vertreten, das sagt uns leider Prof. Bork nicht. Tatsache ist nur, daß Venus als achtstrahliger Stern verehrt wurde und daß ein achtstrahliges Zeichen im Namen des sumero-babylonischen Begriffs für Gott An vorhanden war⁹⁵).

⁸⁹) Maga Magazinović, *Istorija igre* (Geschichte des Tanzes), Beograd, 1951, S. 32—33.

⁹⁰) Maximilian Kern, *Die Weltanschauung der Chinesen*, in „*Das Licht des Ostens*“ Herausgeber M. Kern, Stuttgart, Berlin, Leipzig, S. a., S. 280.

⁹¹) Die japanische Kultur stand, wie bekannt, unter dem starken Einflusse der chinesischen Zivilisation, vgl. A. Hauchecorne, *Les religions du Japon*, t. 2. des *Hist. des Rel.*, 1954, S. 167.

⁹²) Miloš Crnjanski, *Pesme starog Japana*, Beograd 1931, am Anfang.

⁹³) M. Rutten, *Les religions asianiques*, in *Histoire des religions*, Ed. Blond et Gay, 1954, S. 27.

⁹⁴) Es ist schade für die Schachgeschichte, daß „das lächerliche Machwerk von Bork eine Schule in Deutschland gemacht hat, sehr zum Schaden der Sache“; aus dem Briefe des deutschen Schachhistorikers *Dr. Werner Lauterbach*, datiert Heidelberg, 4. Februar 1962. In letzter Zeit wird Borks Versuch allgemein abgelehnt. Vgl. Lauterbach W. *Tschaturanga, fünfzehn Jahrhunderte Schach*. 1. F. d. Aufsatz in: *Schach dem Könige*. Schachbeilage des Heidelberger Tagesblattes v. 3. I. 1959, Nr. 413; nach H. u. S. Wichmann, o. c. S. 72, Anm. 4.

⁹⁵) M. Rutten, o. c. S. 33: „A partir de la I-re dynastie d'Ur, une étoile à 8 branches. . . . sert à identifier le dieu Anu et le ciel. Il s'inscrit devant tous les noms de divinités, probablement pour marquer leur filiation céleste avec An.“

Abschließend sei über die Zahl 8 bemerkt, daß sie ihre Kraft allmählich durch die Multiplikationen 2×8 , 3×8 , 4×8 usw. vermehrt, bis sie ihre volle Potenz in der Formel 8×8 erreicht. In diesem Sinne ist der mathematische Ausdruck „Potenz“, „potenzieren“, ein glücklich gewählter Terminus für die wahre Natur der Kraftäußerung einer Zahl. Dafür kann uns die indische Metrik lehrreiche Beispiele geben, weil die Versmaße dort in gleicher Reihenfolge steigen, beginnend mit dem epischen *śloka* (aus 2×8 Silben), rigvedischen *gāyatrī* (3×8), atharvavedischen *anuṣṭubh* (4×8), mit weiterem *pankti* (5×8), *mahapankti* (6×8), um über das Metrum 7×8 zu dem *aṣṭi* zu gelangen, das aus 8×8 Silben besteht, eigentlich aus $4/4$ je 16 Silben mit einer Zäsur nach jeder achten Silbe⁹⁶). In seinem Kommentar zu *Pingalas* metrischem Werke *Candahsūtra* gebrauchte der Dichter *Halāyudha* eine Schachbrettzeichnung, um seine Textangaben anschaulich zu machen⁹⁷).

Am Ende meiner Betrachtungen möchte ich gerne zwei Stellen aus dem großen, glanzvollen Werke der Brüder *Hans* und *Siegfried Wichmann* anführen: „Nach dem gleichen Autor (*Huizinga*) gehört weiterhin „das menschliche Spiel“ in allen seinen höheren Formen, in denen es etwas bedeutet oder etwas feiert, der Sphäre des Festes und des Kults — der heiligen Sphäre an“. „Diese Feststellung müßte nun auch für das Schachspiel zutreffen. Sie wirft für dieses zugleich die Frage nach der Genesis auf, leitet das Thema auf das Feld heftiger Forschungskontroversen, zumal diese Frage nur rein hypothetisch zu beantworten ist“. „Es scheint sich zumindest für das Würfelschach die Verbindung zum Kultbereich im Sinne *Huizingas* zu bestätigen, einer Sphäre, die ebenso für den Ursprung des Zweischachs angenommen werden darf“⁹⁸). Ja, die Brüder *Wichmann* haben vollkommen recht. Es ist kein Zweifel, daß das Schach einen magisch-religiösen Ursprung hat, wie dies auch Prof. *Bork* annimmt⁹⁹), wo er aber leider dabei den genetischen Schwerpunkt irrtümlich aus Indien nach Elam versetzt.

Der arabische „Herodot“ *al-Massūdī* hatte zur Zeit seines Aufenthaltes in Indien (gegen Mitte des 9. Jh. uns. Ztr.) mehrmals Gelegenheit, von den Indern selbst manches über die heilige Bedeutung des Schachbrettes und Schachspieles zu hören. Es scheint, daß er dabei viele Mitteilungen mißverstanden hat, weil er unter anderem das Schachbrett mit der ersten Ursache, also mit dem höchsten Gott selbst identifiziert hat! Er sagt: „*Les Indiens donnent un sens mystérieux au redoublement des cases de l'échiquier; ils établissent un rapport entre cette cause première, qui plane au dessus des sphères et à laquelle tout aboutit, et la somme du carré de ses cases*“ (bei v. d. Linde) oder bei Murray:

⁹⁶) Louis-Gustave de Pasquier, *Le développement de la notion du nombre* Paris — Neuchâtel, 1921, S. 50.

⁹⁷) V. d. Linde, o. c. I., Beilage, S. 4—5, Anm. 2.

⁹⁸) H. u. S. *Wichmann*, o. c., S. 12—13; mit Genehmigung des Verlags Geord D. W. Callwey, München.

⁹⁹) *Bork*, o. c., S. 8, 9 u. andere.

„The Indians ascribe a mysterious interpretation to the doubling of the squares of the chessboard; they establish a connexion between the First Cause which soars above the spheres and on which every thing depends, and the sum of the square of its squares“¹⁰⁰). In beiden Übersetzungen ist das Schachbrett, inwiefern ich es richtig verstehen kann, seltsamerweise mit Gott selbst gleichgestellt und das läßt sich vielleicht mit der Annahme erklären, daß al-Massudī manches über Śivas Paradiesberg Aštāpada gehört und mißverstanden hat.

Wenn man alle Ausführungen dieses Artikels samt den indischen und arabischen Mitteilungen zu einem Ganzen zusammengesetzt hat, gewinnt man die klare Erkenntnis vom magisch-religiösen Ursprung des Schachbrettes und Schachspieles aus dem Geiste der mythischen, religiösen und mystischen Vorstellungen der Inder. Demgemäß mögen alle jene Bestrebungen und Spekulationen als fruchtlos und absurd erscheinen, die den Ursprung des Schachbrettes in Griechenland (Murray), in Elam (Bork) oder in China (John Kee u. a.) auffindig machen möchten. Unberechtigt erscheint auch das Spekulieren des Russen I. Maiselis über die verschiedenen Dimensionen des Schachbrettes. Alle diese Autoren kamen zu ihren Urteilen und Schlüssen ohne vorher die betreffenden Grundbegriffe von der heiligen Bedeutung der Zahl 8 und ihres Quadrates 64 bei den Brahmanen in den verschiedenartigen Aspekten indischen Denkens und Glaubens zur Kenntnis zu nehmen.

Das Würfelvierschach wurde in früheren Zeiten in Indien auf dem Feste des Neumondes während der Nacht von Gläubigen brauchmäßig gespielt, nach dem Bericht des Inders *Raghunandana* im 18. Jh.¹⁰¹). Nach einer Mitteilung des deutschen Ethnologen *Fr. Röck* spielten die Inder auch in späteren Zeiten das Schach als rituelles Spiel in der Neumondnacht¹⁰²). Von den arabischen Überlieferungen ist die Mitteilung des Richters *Ibn Khallikan* (1211—1282) bezeichnend, der in Damaskus und Kairo lebte. Er schreibt: „Man sagt, daß, als Sissa das Spiel erfunden und dem König Schihram angeboten hatte, dieser von Bewunderung und Freude erfüllt war; er befahl Schachbretter in den Tempeln aufzustellen und betrachtete das Spiel als die beste Sache, welche man erlernen könne, da es eine Anleitung zur Kriegskunst, eine Ehre für die Religion und die Welt, und das Fundament aller Gerechtigkeit war. Er äußerte seine Dankbarkeit und Freude über die Gunst, mit welcher der Himmel seine Regierung durch eine solche Erfindung verherrlicht hat.“¹⁰³).

¹⁰⁰) V. d. Linde, o. c. I., S. 2—3; Murray, o. c. S. 210.

¹⁰¹) V. d. Linde, o. c., S. 80—81; Murray, o. c. S. 74, *Hist. of B. -Games*, S. 235.

¹⁰²) Nach Bork, o. c. S. 8 (18).

¹⁰³) V. d. Linde, o. c., I. S. 5. S. auch H. u. S. Wichmann, o. c. S. 14. Das Würfelvierschach war mit dem brahmanischen Ritual der Feier des Vollmondfestes verbunden, und nicht mit dem buddhistischen, wie es die Brüder Wichmann auf S. 13 (A) ihres Werkes behaupten.

Bisher wurde leider kein Schachbrett in den indischen Tempeln gefunden, keine Schachspielszene dargestellt, selbst dort nicht, wo es am ehesten zu erwarten wäre, nämlich im großen Felsentempel Śivas *Kailāsa* zu Ellorā. Der Besucher kann sich dort vergebens nach einer schachbrettförmigen Zeichnung umsehen. Obwohl die Heiligkeit der Zahl 64 und des Schachbrettes klar zu Tage getreten ist, ist trotzdem eine Schachszene bei den Göttern in den indischen und buddhistischen Tempeln leider nirgends zu finden. Das schon von Weber in der zweiten Hälfte des 19. Jh. betonte Stillschweigen der Sanskritliteratur über das Schachspiel bleibt noch immer ein großes Rätsel¹⁰⁴). Früher schrieb man diesen Umstand der möglichen buddhistischen Erfindung des Schachs zu und erklärte sich daraus die brahmanische Nichtbeachtung dieses Spiels¹⁰⁵). Ich möchte auch auf eine andere Quelle verweisen nach einer indischen Legende gilt die Frau des Dämonenkönigs von *Lankā* (Ceylon) aus dem *Rāmāyanaepos* als Erfinderin des Schachspeils während des Gefechtes zwischen dem Prinzen *Rāma* und dem Dämonenkönig¹⁰⁶).

Das Problem der 64 Felder des Schachbrettes war für mich im wahren Sinne des Wortes eine Frage von 64 Dollars, wie man in Ländern mit englischer Sprache schwere, verwirrte Probleme zu bezeichnen pflegt. Durch viele Jahre verursachten mir diese 64 Felder große Qualen und Freuden. Das Endergebnis ist jedoch in der Genugtuung über ein gelöstes Rätsel enthalten. Und in diesem Sinne mag *Aristoteles* Recht behalten, wenn er behauptet, daß die größte Freude im Suchen der Wahrheit, in der Freude des Verstehens besteht¹⁰⁷). Dasselbe ist auch von *Vergil* mit dem berühmten Verse ausgesprochen: „Felix qui potuit rerum cognoscere causas“¹⁰⁸).

Skopje.

P. Bidev.

Anmerkung der Redaction:

Wegen technischer Schwierigkeiten in der Druckerei bringen wir die Sanskrit und Paliwörter: *aṣṭāpada*, *aṭṭhapada*, *caturāṅga*, *Viṣṇu* und andere Ausdrücke in vereinfachter Transkription: ṛ als *ri* (*Rigveda*), ṣ als *š* und ṇ als *n* (*Viṣṇu* usw.), ṅ als *n* (*caturāṅga* usw.).

¹⁰⁴) V. d. Linde, o. c., S. 78.

¹⁰⁵) O. c. I. S. 82—3.

¹⁰⁶) O. c. I. S. 9.

¹⁰⁷) Will Durant, *Um caruje* (*The Story of Philosophy, The Lives and Opinions of the Greater Philosophers*), Jugosl. Übers. Beograd, 1932, S. 84—85.

¹⁰⁸) Vergil., *Georg.* II, 490.