

Ueber zwei ältere Erwähnungen des Schachspiels in der Sanskrit-Litteratur.

Von

Hermann Jacobi.

In dem 45. Bande der Sacred Books of the East, p. 303, note 1, habe ich bemerkt, dass die älteste mir bekannte Erwähnung¹⁾ des Schachspiels in der indischen Litteratur sich in Ratnākara's grossem Kunstgedicht, dem Haravijaya XII, 9 findet. Die Zeit dieses Dichters kennen wir: er nennt in den Unterschriften der sargas als seinen Patron Bālabrhaspati, womit der kaśmirische König Cippaṭa-Jayāpīḍa (835—847 n. Chr.) gemeint ist. Ferner sagt Kalhaṇa, Rājatarāṅgiṇī V, 34,²⁾ dass er unter Avantivarman's Regierung (857—884 n. Chr.) berühmt geworden sei. Also lebte Ratnākara um die Mitte des 9. Jahrh. Die Strophe aus dem Haravijaya, die sich auf das Schach bezieht, beschreibt Aṭṭahāsa, einen Engel (*gana*) Siva's, der in der sabhā das Wort ergreift; sie lautet folgendermassen:

श्रियं दधानं चतुरश्रताश्रयाम्
अनेकपत्त्यश्वरथद्विपाकुलम् ।
विपक्षमाविष्कृतसन्धिवियहं
तथाप्यनष्टापद्मेव यो व्यधात् ॥

In dieser Strophe liegt ein „scheinbarer Widerspruch“ (*virodha*) vor, der durch Doppelsinnigkeit (*śleṣa*) hervorgebracht wird. Ich

1) Die indische Litteratur über das Schach, soweit sie bisher bekannt war, findet man in A. van der Linde, Geschichte und Litteratur des Schachspiels, I, 79 f., und die Beilage I. Dies betrifft das Vier-Schach. Ueber das moderne indische Schach, ebend. p. 122 ff. Vergleiche auch die bei Aufrecht, Catalogus catalogorum, p. 177 genannten indischen Werke über das *canturanga*. Bisher galt als älteste Erwähnung des Schachs in Indien die in Halāyudha's Commentar zu Piṅgala's Chandahsūtra I, 2, 3; cf. Weber, Ind. Studien, VIII, p. 230.

2) *Muktākaṇaḥ Śivasvāmī kavir Anandavardhanaḥ |
pratham Ratnākaraś cāgāt sūmrūjye 'vantivarmanāḥ ॥*

will zuerst so übersetzen, dass kein Widerspruch erscheint (*virodha-samādhāna*):

„Der den Feind, welcher eine durchaus abgerundete (eigentlich viereckige) Macht besass, welcher reich war an Fussgängern, Rossen, Wagen und Elephanten, und welcher (die Mittel der Politik) Bündniss und Krieg zur Anwendung brachte, trotzdem zu einem machte, dessen Unglück nicht schwand.“ Etwas freier übersetzt: Der den Feind trotz seiner durchaus abgerundeten Macht, trotz der Fülle seiner Fusssoldaten, Rosse, Wagen und Elephanten, und trotz des geschickten Operirens mit Bündniss und Krieg immerfort in Nachtheil versetzte.

Der Widerspruch entsteht, wenn man die Wörter auf das Schach deutet: „Der den Feind, der vollkommen quadratische Gestalt hatte, der voll von Fusssoldaten, Rossen, Wagen und Elephanten stand, der die Gestalt einer Verbindung (von zwei Theilen) hatte¹⁾, doch nicht zum Schachbrett (*aṣṭāpada*) machte.“

Die Erwähnung der Schachfiguren: Fusssoldaten, Rosse, Wagen²⁾ und Elephanten beweisen, dass mit *aṣṭāpada* das Schachbrett *catu-rāṅgaphalaka*, wie der Commentator Alaka³⁾ das Wort erklärt, gemeint ist. Für diejenigen, welche die indische Kunstpoësie kennen, bedarf es nicht der Erklärung, dass der Doppelsinn beabsichtigt ist; doch will ich darum nicht unbemerkt lassen, dass unser Vers zwischen mehreren anderen gleich gekünstelten steht.

Die nächste Erwähnung des Schachs findet sich in Rudraṭa's Kāvya-lāṅkāra. Dieser Schriftsteller gehört dem 9. Jahrhundert an und lebte wahrscheinlich unter Avantivarman's Nachfolger Śaṅkara-varman (884—903 n. Chr.), wie ich in der Wiener Zeitschrift f. d. Kunde des Morgenlandes, II, 154f. wahrscheinlich zu machen gesucht habe. Im 5. Adhyāya des Kāvya-lāṅkāra werden die Verspielereien erklärt; ihre Aufzählung findet sich in v. 2 und 3, von denen uns hier nur v. 2 angeht:

tac cakra-khadga-musalair bāṇāsana-śakti-śūla-halaiḥ |
catu-rāṅgapīṭhāvīracita-ratha-turaga-gaj-ādīpada-pāṭhaiḥ ||

(Mit Versen, die die Gestalt von) Rad, Schwert, Keule, Bogen, Lanze, Dreizack und Pflug haben, die zu lesen sind nach den Schachbrettfeldern des Wagens (*ratha*), Rosses (*turaga*), Elephanten (*gaja*) etc.⁴⁾

1) Das Schachbrett war also zum Zusammenklappen eingerichtet.

2) Wagen und nicht Nachen wie in späteren Schachquellen.

3) Die Herausgeber des Textes in der Kāvya-mālā identificiren diesen Alaka, Sohn des Rājānaka Jayānaka, mit dem gleichnamigen Mitverfasser des Kāvya-prakāśa. Wenn das richtig ist, dann würde der Commentator etwa dem 12. Jahrhundert angehören.

4) Der Commentator Nami (schrieb 1069 n. Chr.) erklärt *catu-rāṅgapīṭha* mit *dyūtakāri-vidita-caturāṅgaphalaka* „das den Spielern bekannte Schach-

Nun werden Beispiele für diese einzelnen Kunststücke gegeben. Wir beginnen mit dem zweiten, dem *turagapadapāṭha* oder Rösselsprung (v. 15). Der Vers ist eine Art Anuṣṭubh, deren 32 Silben alle lang sind. Jede derselben denkt man sich auf ein Feld des halben Schachbrettes geschrieben. Das Kunststück besteht nun darin, einen solchen Vers auszudifteln, dass, wenn man die Silben nach dem Rösselsprung zusammenliest, derselbe Vers heraus kommt, wie wenn man sie in der natürlichen Reihenfolge liest. Also wie in folgendem Diagramm

से ¹	ना ³⁰	ली ⁹	ली ²⁰	ली ³	ना ²⁴	ना ¹¹	लो ²⁶
ली ¹⁶	ना ¹⁹	ना ²	ना ²⁹	ना ¹⁰	ली ²⁷	ली ⁴	ली ²³
ना ³¹	ली ⁸	ना ¹⁷	ली ¹⁴	ले ²¹	ना ⁶	ली ²⁵	ना ¹²
ली ¹⁸	ली ¹⁵	ली ³²	ना ⁷	ना ²⁸	ना ¹³	ना ²²	ली ⁵

gezeigt ist, in dem die aufeinanderfolgenden Felder des Rösselsprungs mit den fortlaufenden Zahlen bezeichnet sind.¹⁾ Macht man die Probe, so wird man finden, dass auf beiderlei Weise gelesen derselbe Vers herauskommt. Man erlasse mir den Vers zu übersetzen: er hat soviel Sinn, wie dergleichen künstliche Verse überhaupt haben können, und wer ihn zu entziffern wünscht, mag Nami's Commentar nachlesen. Uns interessirt hier nur die Thatsache, dass in dem indischen Schach des 9. Jahrhunderts der Springer dieselben Züge machte wie in unserem Schach.

Jetzt nehmen wir den *rathapadapāṭha* (v. 4). Der *ratha* Wagen entspricht unserem Thurm; er kann in gerader Linie alle Felder erreichen. Die Silben werden nun so vertheilt, dass der Thurm sie der Reihe nach trifft, ohne ein Feld zu überspringen

brett". Das „etc.“ erklärt er mit *nara*, womit hier die *patti*, unsere Bauern gemeint sind. Den König und den Mantrin erwähnt er also nicht.

1) Das Diagramm ist dem in der Ausgabe des Textes in der *Kāvyamālā* Tafel 6 gegebenen nachgebildet, wo statt der Zahlen die *akṣara* von *ka* bis *sa* gegeben sind. Die Rösselsprünge scheinen sehr beliebt gewesen zu sein, da der Commentator Nami einen *Śloka* angiebt, welcher die Felder des Schachbrettes durch *akṣara ka—sa* bezeichnet. Die Reihenfolge des Rösselsprungs wird durch die Reihenfolge der *akṣara* bezeichnet. Da Nami einen früheren Commentar benutzt hat, so ist jener versus memorialis wahrscheinlich nicht von ihm gemacht, sondern nur citirt; er geht also wohl in frühere Zeit zurück.

oder zweimal zu berühren, wie aus folgendem Diagramm ersichtlich sein wird:

इ ¹	ती ²	बि ³	ता ⁴	सु ⁵	रै ⁶	च ⁷	के ⁸
या ¹⁶	य ¹⁵	मा ¹⁴	म ¹³	म ¹²	मा ¹¹	य ¹⁰	या ⁹
म ¹⁷	हि ¹⁸	ष ¹⁹	पा ²⁰	तु ²¹	वो ²²	गौ ²³	री ²⁴
सा ³²	य ³¹	ता ³⁰	सि ²⁹	सि ²⁸	ता ²⁷	य ²⁶	सा ²⁵

Man sieht, dass das Kunststück beim *rathapadapāṭha* nicht ganz so halsbrecherisch ist, wie bei dem Rösselsprung; es brauchen nur der zweite und vierte Pāda des Śloka so eingerichtet zu sein, dass sie von vorn und hinten gelesen gleichlautend sind.

Zuletzt besprechen wir den *gajapadapāṭha* (v. 16), über den wir uns an dem folgenden Diagramm klar zu werden versuchen wollen. Die eingeschriebenen Zahlen entnehme ich dem Commentar.

ये ¹	ना ³	ना ⁵	धी ⁷	ना ⁹	वा ¹¹	धी ¹³	रा ¹⁵
ना ²	धी ⁴	वा ⁶	रा ⁸	धी ¹⁰	रा ¹²	रा ¹⁴	जन् ¹⁶
कि ¹⁷	ना ¹⁹	ना ²¹	शं ²³	ना ²⁵	कं ²⁷	शं ²⁹	ते ³¹
ना ¹⁸	शं ²⁰	कं ²²	ते ²⁴	शं ²⁶	ते ²⁸	ते ³⁰	जः ³²

Nach den Zahlen muss man den Vers zusammenlesen, um denselben Vers wie in der natürlichen Reihenfolge zu erhalten. Danach wäre also der Gang des Elephanten so gewesen, dass er immer ein Feld geradeaus vor- und darauf eins diagonal zurückgezogen worden wäre, bis er an das Ende der zwei horizontalen Reihen gelangte, um dann in der 3. und 4. Reihe dasselbe Spiel zu wiederholen.

Ziehen wir nun Albērūnī's Angabe über das Schach heran, wie sie in Dr. A. v. d. Linde, Quellenstudien zur Geschichte des Schach-

spiels, Berlin 1881, p. 257 in Sachau's deutscher Uebersetzung, und in des Letzteren Albērūnī's India I, 183—185 in englischer Uebersetzung vorliegt. Danach lassen die Inder „auf dem Schachbrett den Elephanten um ein Feld, wie den Fussgänger, geradeaus gehen, nicht aber nach den übrigen Seiten hin, ausserdem nach der Richtung aller vier Winkel, wie den *farsān*. Sie sagen, diese Felder seien die Plätze für die Extremitäten des Elephanten, d. i. für den Rüssel und die vier Füsse“. Danach kann also der Elephant in der Diagonale auf die vier anliegenden Felder, aber parallel zu den Seiten des Schachbrettes nur auf das nächste vorwärts gehen. In unserem Verskunststück geht der Elephant ebenso nur auf das nächste Feld geradeaus und diagonal nur nach rechts ein Feld zurück. Es folgt daraus nicht, dass er die anderen Bewegungen in der Diagonale nicht machen konnte; denn da mit dem Elephantenzug alle Felder der vier Reihen erreicht werden sollten, so war die in dem Verse illustrierte Art zu ziehen die einzig mögliche. Auffällig ist, dass nach unserem Diagramm der Elephant, wenn er das letzte Feld rechts in der zweiten Reihe erreicht hat, nicht geradeaus auf das entsprechende der dritten Reihe geht, sondern auf das erste Feld links in der dritten Reihe. Ich glaube nicht, dass dies eine Spielregel war, sondern die Verskünstler mussten sich diese Abweichung erlauben, weil sie sonst den zweiten Halbvers, also 16 Silben, nur aus zwei verschiedenen Silben hätten bauen müssen. In der ersten Vershälfte konnten sie sechs verschiedene Silben verwenden, in der zweiten wären nur zwei erlaubt gewesen: das verlangte zwar nicht geradezu eine Unmöglichkeit, aber immerhin wäre das Kunststück sehr verschieden in den beiden Vershälften geworden und das mag dazu geführt haben, lieber beide Vershälften gleich zu behandeln, d. h. die Spielregel nicht in aller Strenge durchzuführen.

Dass nur zwei verschiedene Silben in dem letzten Halbverse hätten verwendet werden können, wenn man den Elephantenzug von dem Ende der zweiten Zeile hätte spielgerecht fortsetzen wollen, lässt sich leicht an folgender Figur zeigen.

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17 (31)	18 (29)	19 (27)	20 (25)	21 (23)	22 (21)	23 (19)	24 (17)
25 (32)	26 (30)	27 (28)	28 (26)	29 (24)	30 (22)	31 (20)	32 (18)

Man denke sich die Silben des Verses wie bisher auf die Felder des Schachbrettes der Reihe nach geschrieben und wie im umstehenden Diagramm mit den fortlaufenden Zahlen 1—32 bezeichnet. Soll nun der Elephant von 16 aus in die 3. und 4. Reihe nach der Spielregel gelangen, so müsste er auf 24 und dann auf 32 gezogen werden, wenn kein Feld frei bleiben sollte.¹⁾ Von 32 aus müsste er dann auf 23 diagonal zurück und von da auf 31 geradeaus vorwärts gehen, und so fort bis er auf 25 anlangte. Die Felder, die er so der Reihe nach einnehmen würde, sind durch die eingeklammerten Zahlen bezeichnet. Da nun die oberen Zahlen die natürliche Reihenfolge der Silben bezeichnen und die unteren, die nach dem Elephantenzug gelesenen, und da auf beide Arten derselbe Vers herauskommen muss, so folgt, dass auf die Felder, die durch die zusammenstehenden Zahlen, z. B. 17 (31), bezeichnet sind, dieselbe Silbe kommen müsste, also auf 17 und 31 stände dieselbe Silbe. Sucht man sich so die Felder mit gleicher Silbe zusammen, so findet man:

$$\begin{array}{l} 17 = 31 = 20 = 25 = 32 = 18 = 29 = 24, \text{ und} \\ 19 = 27 = 28 = 26 = 30 = 22 = 21 = 23. \end{array}$$

Auf den durch die erstere Linie bezeichneten Feldern dürfte also nur eine Linie stehen, und ebenso wäre auch nur eine Silbe für die Felder der zweiten Reihe zulässig. Mithin müsste der zweite Halbvers aus nur zwei verschiedenen Silben gebaut werden und zwar nach dem Schema: *a a b a b b b a*, *a b b b a b a a*, während der erste Halbvers das zwar sehr schwierige aber nicht unmögliche Schema: *c d d e d f e g*, *d e f g e g g h* hat.

Nun könnte man fragen, warum der Elephant erst durch die beiden ersten Reihen und dann erst durch die beiden folgenden geführt wurde, warum er nicht nacheinander die Felder 1 9 25 32 einnahm. Der Grund ist folgender. Da der Elephant nicht in gerader Linie zurückgehen kann, sondern nur in der Diagonale, so hätte er eine Anzahl Felder überhaupt nicht berühren können; das beabsichtigte Kunststück wäre also gar nicht möglich gewesen. Also bei der von Albērūnī bezeugten Spielregel konnte mit dem Elephantenzug gar kein anderes Schachverskunststück gemacht werden als dasjenige, welches Rūdraṭa illustriert hat.

Albērūnī spricht von zwei Arten des Schachs in Indien. Die erste Art ist offenbar das Zwei-Schach; in diesem war die oben beschriebene, von der arabischen verschiedene Art den Elephanten zu ziehen üblich. Die übrigen Figuren zogen wie im arabischen Schach, also der *ratha* wie der *rukḥ* (رخ), d. h. wie unser Thurm, wie wir oben angenommen haben. Im indischen Vier-Schach hatte der

1) Denn, wäre er zuerst diagonal auf 23 gegangen, dann wären zwei Felder frei geblieben, weil er in der den Seiten parallelen Richtung weder nach rechts oder links noch rückwärts gehen kann.

ratha die Bewegung des arabischen Elephanten, d. h. er übersprang ein Feld in der Diagonale und der Elephant zog wie unser Thurm. Mit diesem Vier-Schach hatte dasjenige, welches sich aus Rudraṭa's Schachverskunststücken ergibt, nichts zu thun, und ist also in Indien vorläufig das Zwei-Schach zuerst beglaubigt. Doch genügt dies nicht um zu beweisen, dass das Vier-Schach eine spätere Erfindung sei. Für die Ursprünglichkeit des letzteren liesse sich geltend machen, dass die indische Politik immer gleichzeitig vier Mächte ins Auge fasst, nämlich den *vijigīṣu*, den *amītra*, den *madhyama* und den *udāsina* (Kāmandaki VII, 20; Manu VII, 155), was seinen Ausdruck in den vier Parteien des Vier-Schachs fände. Aber mit aprioristischen Gründen lässt sich hier nichts entscheiden.

Noch eine Bemerkung über die Verbreitung des Spiels. Rudraṭa lebte in Kaśmir gegen 900 n. Chr.; Albērūni, der seine Indica im Sommer 1030 schrieb, war nicht über das Punjab hinaus gekommen¹⁾, und Nami, der seinen Commentar aus dem Jahre 1125 Vikr = 1069 n. Chr. datirt, lebte in Guzerat.²⁾ Daraus können wir entnehmen, dass im 11. Jahrhundert das Zwei-Schach, wie wir es im Obigen kennen gelernt haben, im westlichen und nordwestlichen Indien bekannt war.

Die Resultate unserer Untersuchung sind also folgende:

1. Das Schachspiel wird in Indien zuerst erwähnt in der ersten Hälfte des 9. Jahrhunderts von dem Kaśmirer Ratnākara, und zwar nennt derselbe speciell die Figuren: Fusssoldat, Pferd, Wagen (nicht Nachen) und Elephant.

2. In der zweiten Hälfte des 9. Jahrhunderts oder gegen Anfang des 10. erwähnt Rudraṭa, ebenfalls ein Kaśmirer, das Schach *caturāṅga*. Er erwähnt dieselben Figuren wie Ratnākara. Das Schach muss schon ganz allgemein bekannt gewesen sein, weil es zu Verskunststücken benutzt wurde, und zwar zu dem Rösselsprung, dem Wagen- und Elephantenzug. Das Schach war dasselbe Zwei-Schach, das Albērūni 1030 n. Chr. beschreibt: das Pferd zog wie unser Springer, der Wagen wie unser Thurm und der Elephant wahrscheinlich wie unser König, nur dass er in gerader Richtung weder seitwärts noch rückwärts, sondern nur vorwärts gehen durfte.

3. Im 11. Jahrhundert war dies Zwei-Schach im ganzen westlichen und nordwestlichen Indien bekannt.

1) E. Sachau, Albērūni's Indica, Preface, XIII.

2) Nami benutzte zwar ältere Commentare, die vielleicht aus Kaśmir stammten. Wenn aber die von Rudraṭa für seine Kunststücke zu Grunde gelegten Schachregeln von den in Guzerat üblichen abgewichen wären, würde Nami wohl für seine Landsleute eine erklärende Bemerkung haben einfließen lassen.