

Wie vermutlich alles begann....

Auch im Persien des 12. Jahrhunderts stellte man sich bereits diese Frage aller Fragen, und die wohl bekannteste und populärste Antwort, die sich die Menschen schon damals dort erdachten und welche den Schülern auch heute noch im Mathematikunterricht zur Vermittlung des Rechnens mit Potenzen immer wieder gerne erzählt wird, ist die sog. „Weizenkornlegende“.

Diese wunderschöne persische Legende darf natürlich auch hier nicht fehlen. Sie repräsentierte schon zur damaligen Zeit die Macht und die Vielfältigkeit dieses einfachen, aber dennoch so facettenreichen Spiels und lautet wie folgt:

Vor langer Zeit regierte in Indien der königliche Herrscher Shihram. Er war ein Tyrann, und seine Untertanen litten sehr unter ihm. Da erfand der Weise Sissa das Schachspiel. Mit diesem Spiel wollte er dem strengen Herrscher zeigen, wie wichtig für einen König seine Untertanen sind. Der König auf dem Schachbrett braucht die Bauern, Läufer, Springer und so weiter - ohne sie ist er verloren. Und genauso ist ein wirklicher König auf seine Untertanen angewiesen. Das sollte der strenge indische König lernen. König Shihram verstand diese Belehrung gut und auch das neue Spiel gefiel ihm und so wurde er ein begeisterter Schachspieler. Er befahl, dass das Schachspiel im ganzen Land verbreitet werden soll.

Dies ist der erste Teil der alten Geschichte aus Persien. Sie gibt eine schöne Erklärung für die Entstehung des Schachspiels, und sie zeigt den Menschen, dass alle aufeinander angewiesen sind, die Starken auf die Schwachen und umgekehrt.

Nun folgt aber noch die überraschende Fortsetzung der Geschichte:

König Shihram war dem Weisen Sissa sehr dankbar für das neue Spiel und für die Belehrung. Er führte Sissa zu seiner Schatzkammer und sagte ihm: „Du darfst dir wünschen was du willst, du sollst es bekommen!“ Sissa dachte nach und sagte dann zum König: „Ich wünsche mir nichts von deinen Schätzen. Ich habe einen anderen Wunsch.“ Er ging mit dem König zu einem Schachbrett und sagte dann zum König: „Das ist mein Wunsch: Ich möchte Weizenkörner von dir. Lege auf das erste Feld des Schachbretts ein Korn und dann auf jedes weitere Feld des Schachbretts doppelt so viele Körner wie auf dem Feld davor.“ Da wurde der König zornig. Er schrie: „Ich habe dir all meine Schätze angeboten - und du willst nur ein paar Weizenkörner von mir haben? Willst du mich beleidigen?“ - „O nein, mein Herr,“ sagte Sissa, „bestimmt möchte ich dich nicht beleidigen. Bitte erfülle mir meinen Wunsch, dann wirst du sehen, dass es ein großer Wunsch ist.“ - Der König rief seine Diener und befahl ihnen, das Schachbrett so mit Körnern zu belegen, wie Sissa es wünschte. Die Diener holten Weizen und fingen damit an. Doch schon bald merkten sie: Es ist unmöglich, diesen Wunsch zu erfüllen. Sie kamen zum König und sagten zu ihm: „Wir können Sissas Wunsch nicht erfüllen.“ - „Warum nicht?“ fragte der König wütend. Da antworteten sie ihm: „Aller Weizen unseres Landes und dazu der Weizen unserer Nachbarländer ist nicht genug, um diesen Wunsch zu erfüllen. So viel Weizen gibt es gar nicht.“

So hat der König Shihram eine zweite Belehrung von Sissa erhalten. Er hat gelernt, dass man das Kleine und Geringe nicht unterschätzen soll.

Das Schachspiel hat sehr einfache Regeln und bietet trotzdem unendlich viele Möglichkeiten. Die Weizenkornlegende ist ein kleines Beispiel dafür, dass auch in den kleinen, einfachen Dingen große Überraschungen und manchmal auch Wunder stecken können.

Zur Sicherheit der nun folgende kleine Absatz für alle ungläubigen Nachrechner:

Das Schachbrett hat 64 Felder, also muss man die Zahl der Körner 63 Mal verdoppeln. Auf dem ersten Feld soll 1 Korn liegen, auf dem letzten (64.) Feld müssten dann $1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \dots$ usw. Körner liegen. Das sind genau 9.223.372.036.854.775.808 Körner. Und auf allen Feldern zusammen müssten dann 18.446.744.073.709.551.615 Körner liegen, das sind 18,446 Trillionen. Eine unvorstellbar hohe Zahl! Würde man diese Körner an alle Menschen verteilen, die heute auf der Erde leben, dann bekäme jeder Mensch über 3 Milliarden Körner, das sind mehrere hundert Tonnen Weizen für jeden! Oder anders ausgedrückt entspräche die geforderte Weizenmenge der Menge, die die ganze Erdoberfläche einschließlich der Meere und der Polargebiete vielleicht in zehn Jahren hervorbringen könnte, wenn sie ausschließlich mit Weizen bebaut wäre...noch Fragen oder Zweifel?!

Aber auch der Übergang von persischen Legenden zu historisch belegbaren Wissenschaften erzeugt nicht unbedingt eindeutige Antworten, denn es ist unwahrscheinlich, dass das heutige traditionelle Schachspiel, dessen Regeln immerhin seit dem 15. Jahrhundert relativ unverändert blieben, von einer einzigen Person, zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt erfunden worden ist. Dafür ist es nicht nur zu komplex, sondern es enthält auch zu viele Elemente aus verschiedenen Sprachen und Zeiten. Es flossen Regeln, Symboliken und zahlreiche nationale Eigenarten östlicher und westlicher Kulturen in das Spiel ein.

Gerade die ältesten Mythen und Legenden weisen über die Herkunft des Schachspiels nur einen geringfügigen geschichtlichen Gehalt auf. Dennoch folgt nun der kurze Versuch, die wahrscheinliche Geschichte der Entstehung anhand von historisch belegbaren Tatsachen in groben Zügen zu umreißen:

Der Entstehungszeitraum ist zwar nicht eindeutig zu definieren, wird aber mit gutem geschichtlichem Gewissen zwischen dem 3. und 6. Jahrhundert vermutet. David Li geht sogar in seiner "Genealogy of Chess" von einer Entstehung des Schachspiels im 2. Jahrhundert vor Christi Geburt aus, aber erst im 7. Jahrhundert gibt es eindeutig belegbare Referenzen in der Literatur.

Ursprungsländer waren mit größter Wahrscheinlichkeit Indien, Persien und China. Die heute noch existierenden Spiele Xiangqi (chinesisches Schach oder Elefantenschach), Shogi (japanisches Brettspiel) oder auch Makruk (thailändisches Schachspiel) gehören zur großen Familie des Schach und waren die Vorläufer des heute bekannten Schachspiels, und diese entstanden wiederum alle aus einem indischen Vier-Personen-Spiel, dem sog. Chaturanga, aus unserer heutigen Perspektive auch „Urschach“ genannt.

Chaturanga



Erstmals erwähnt wird dieses Schachspiel, bei dem übrigens noch mit dem Würfel die Figur für den nächsten Zug bestimmt wurde, in der Sanskrit-Literatur gegen Mitte des 7. Jahrhunderts. Die indische Geschichte generell sowie entsprechende Ausgrabungen lassen darauf schließen, dass das Schachspiel als Chaturanga etwa im zweiten Drittel des 6. Jahrhunderts entstanden sein könnte. Eine Entstehung des Schachspiels außerhalb des indischen Subkontinents scheint eher unwahrscheinlich, vielmehr wird es sich von Indien aus in benachbarte Länder ausgebreitet haben. Schachhistoriker bestätigen zudem den Ursprung in Indien, da der Nordwesten Indiens um 500 nach Christi von Kriegen sowie den gewaltigen Hunneneinfällen heimgesucht wurde und das Schachspiel eine philosophische und unblutige Antwort auf die ewige Wiederkehr von Kriegen war. Darüber hinaus sollte es helfen, die schrecklichen Kriegshandlungen im friedlichen Symbolismus des Schachspiels zu bannen und erträglich zu machen. Ein weiteres Indiz für Indien als Ursprungsland ist auch die Tatsache, dass die Grundstellung der Schachfiguren der Aufstellung des damaligen indischen Heeres entsprach, und diese war wie folgt: In der Mitte steht der König, daneben der Oberbefehlshaber (damals der Wesir, heute die Dame), rechts und links die Elefanten, die Pferde, die Wagen und das Fußvolk davor. „Chaturanga“ bedeutet daher auch „die vier (militärischen) Einheiten“.

Der König von Indien förderte das Schachspiel und glaubte daran, dass männliche, im Krieg verlangte Tugenden wie Entschlossenheit, Mut, Tapferkeit, Umsicht oder Durchsetzungsvermögen auf diese Weise am effektivsten zu erlernen seien. Der Krieg diente also als Vorbild für das Schachspiel und eben dieses war wiederum eine gute Vorbereitung für den Krieg.

Dieses Urschach wurde dann im historischen Verlauf von indischen Händlern und Soldaten nach Persien ("Schach" leitet sich übrigens vom persischen Wort "Schah" – König ab) gebracht und gelangte nach dessen Eroberung durch die Araber im Zuge der Islamischen Expansion im 8. Jahrhundert über das damals von Mauren eroberte Spanien ins restliche Europa. Dort standen sich Orient und Okzident nämlich keineswegs ständig unter Waffen gegenüber. Es gab zweifelsohne auch einen regen kulturellen Austausch. Die erste Erwähnung des Schachspiels in Europa findet sich auf einer Geschenkeliste des Emir von Cordoba im Jahr 1010.

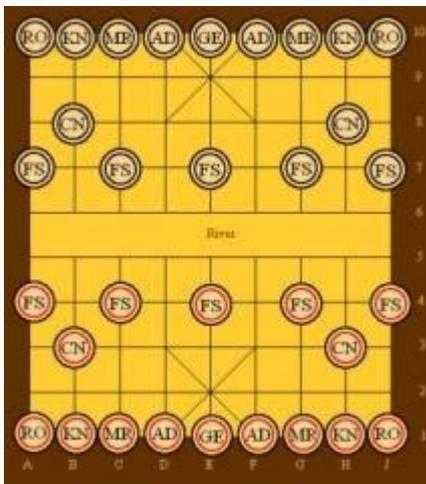
Exkurs:

Im Folgenden ein kurzer Einblick in den Aufbau der oben erwähnten Spiele innerhalb der Schachfamilie. Es gibt einige sehr markante Unterschiede zu allen anderen Schachspielen, allerdings auch einige Gemeinsamkeiten.

Xiangqi

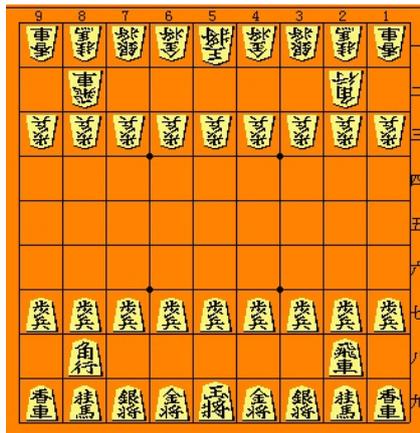
Das Spielfeld des Xiangqi beispielsweise sieht zunächst dem europäischen Schachfeld ähnlich. Beim chinesischen Schach wird jedoch nicht auf den 64 Feldern gespielt, sondern auf den sie begrenzenden Linien. Das Spielfeld besteht also aus 9x10 Schnittpunkten der Linien. Der freie Streifen in der Mitte des Spielfeldes symbolisiert den Gelben Fluss und die auf beiden Seiten durch diagonale Linien markierten Quadrate stellen die Festungen der beiden Generäle dar.

Der Fluss kann im Spiel in gerader Richtung überquert werden, lediglich die "Elefanten" können dies nicht und bleiben so immer auf ihrer ursprünglichen Seite.



Shogi

Beim japanischen Shōgi-Spiel sind die Spielsteine wiederum keiner Farbe zugeordnet. Ihre Zugehörigkeit zu einem Spieler wird durch die Richtung, in der sie auf dem Spielfeld stehen, angezeigt. Wenn sie geschlagen wurden, können sie vom Gegner neu eingesetzt werden. Erreicht eine Figur den Startbereich des Gegners, kann sie befördert werden. Der flache, fünfeckige Spielstein wird dann umgedreht, und die neue Figur mit erweiterten Zugmöglichkeiten erscheint auf der Rückseite, und es ergeben sich damit viele neue Möglichkeiten. Obwohl sich das japanische Schachspiel weit von den kontinentalasiatischen Schachspielen entfernt hat, gibt es immer noch deutlich erkennbare Gemeinsamkeiten. Die Zugmöglichkeiten der Figuren König, Streitwagen (Turm), Pferd und Soldat (Bauer) ähneln stark denen aller anderen Schachspiele, und ihre Startpositionen sind nahezu identisch.



Makruk

Makruk ist der Name des thailändischen Schachspiels. Seine Regeln sind dem bekannten Schach ähnlicher als dies bei den eben beschriebenen asiatischen Varianten der Fall ist. Die Grundaufstellung entspricht im Wesentlichen der des heutigen Schachs. In der letzten Reihe werden also die Figuren in der Reihenfolge Boot, Pferd, Baum, König, Wesir aufgestellt (von links nach rechts, dann spiegelbildlich). Zu beachten ist hierbei, dass dies für weiß und schwarz gilt, d. h. anders als im Schach stehen sich die beiden Könige nicht gegenüber, sondern tauschen ihre Plätze jeweils mit den Wesiren. Auch die Bauern sind eine Reihe vorgezogen, d. h. sie stehen jetzt in der 3. und 6. Reihe statt in der 2. bzw. 7. Außerdem werden sie grundsätzlich nur in Wesire umgewandelt, und zwar auf der 6. und 3. Reihe statt auf der 8. bzw. 1. Reihe.



Exkursende

Schnell fand das Schachspiel seine Verbreitung in der europäischen Oberschicht und war äußerst beliebt bei den Rittern. Im 11. Jahrhundert wurde das Schachspiel neben Reiten, Schwimmen, Schießen, Ringen, Vogelfang und Saitenspiel bereits zu den 7 ritterlichen Tugenden gezählt, war aber im Gegensatz zu den anderen Ritterkünsten ein Zimmersport für Winterabende und schlechtes Wetter.

Spätestens gegen Ende des 13. Jahrhunderts hatte sich das Schach zwar vom Hofe bis in die Hinterhöfe durchgesetzt, wurde aber zunächst von der Kirche missbilligt, da man befürchtete, dass Schach ein Suchtmittel sei.

Das Spiel unterlag nach dem Urteil der islamischen Religionshüter übrigens nicht dem Spielverbot der 5. Sure, es sei denn, es wurde um Einsätze gespielt oder aber die üblichen Gebete wurden dadurch behindert. Auch das Fluchen während des Spiels sowie das Spielen in der Öffentlichkeit waren verboten. Jedoch erstaunt dieser lockere Umgang mit dem gängigen Spielverbot, da manch ein Dichter sogar in Schachmetaphern gegen das Bilderverbot verstieß und den Schachspieler Gott gleichsetzte: "Die Welt ist ein Schachbrett, Tag und Nacht geschrägt, wie Schicksal Mensch hin und her bewegt, sie durcheinander schiebt, Schach bietet, schlägt, und nacheinander in die Schachtel legt." Zum Durchbruch verhalf der Schwiegersohn Mohammeds dem Schach im Jahre 632. Er sagte: "Es ist nichts Unrechtes am Schach. Es hat mit Krieg zu tun."

Als auch die katholischen Kritiker des Spiels endlich einsahen, dass ein Verbot wirkungslos bleiben würde, wurde das Spiel schließlich geduldet. Diesen Sinneswandel in der mittelalterlichen Kirche hatte vor allem die sogenannte "Schachmoral" bewirkt, die in mehreren Büchern gepredigt wurde. Diese Werke sahen einen Zusammenhang zwischen dem Wirken der Schachfiguren und menschlichem oder gar göttlichem Tun. Für den im 13. Jahrhundert in Bamberg lebenden Hugo von Trimberg war Schach ein Abbild der göttlichen Weltordnung: "Diese Welt gleicht einem Spielfeld, denn wie das Schach hat sie Könige, Grafen, Ritter, Richter und Bauern. Und ganz so führt Gott mit uns sein Spiel durch. Wer sündigen Gedanken nachhängt, dem bietet der Teufel stets Schach und setzt ihm die Seele matt, falls er sich nicht gut zu schützen weiß."

Was die Dynamik des Spiels zur damaligen Zeit betrifft, so war das damalige Schachspiel im Vergleich zum heutigen Schach wesentlich langsamer. Die Bauern konnten mit dem ersten Schritt nur ein Feld vorrücken und die Dame von heute war ein kleiner Wesir, der nur einfache Schrägschritte machen konnte. Die Läufer durften auf ihrer Diagonalen nur auf das übernächste Feld springen, dies allerdings auch über andere Figuren hinweg. Die Rochade war gänzlich unbekannt.

Eine zusätzliche Schwierigkeit zu jener Zeit war die Tatsache, dass man vor allem in Italien und Spanien immer wieder neue Spielregeln und Gangarten der Figuren ausprobierte, so dass in verschiedenen Gegenden Europas unterschiedliche Spielregeln galten. Trafen sich zwei Spieler mussten sie sich erst einmal auf gemeinsame Regeln einigen.

Dies und der bisweilen zähe Verlauf des Spieles führte schließlich zu einigen Regeländerungen, wie z. B. der Entwicklung der sog. "Tabiyas", der aktiven Eröffnungsstellungen, die beiden Spielern eine spiegelbildliche Ausgangsstellung gaben, die nicht der Grundstellung entsprach. Ebenso wurde der sog. "Beraubungssieg" eingeführt. Demnach galt die Partie als verloren, wenn der König ohne Gefolgschaft auf dem Brett stand. Auch durfte die Figur des Bauern fortan im ersten Zug zwei Felder vorwärts rücken, die Läufer dürfen diagonal beliebig weit ziehen (zuvor lediglich zwei Felder weit), und die Dame darf nun in alle acht Richtungen beliebig weit ziehen (zuvor nur ein Feld diagonal).

Diese zwischen dem 13. und dem 16. Jahrhundert durchgeführten Regeländerungen machten das Schachspiel immer schneller, interessanter und populärer und mit dem gleichzeitigen Aufkommen der ersten Schachbücher begann eine ganz neue Epoche, denn Spielregeln wurden jetzt weitestgehend festgesetzt und konnten von nun an einheitlich verbreitet werden. Ende des 15. Jahrhunderts erschienen beispielsweise von Luis Ramirez Lucena oder Francesch Vicent die ersten Lehrwerke mit einfachen strategischen Elementen, so dass seither auch vom modernen Schach, wie es heute gespielt wird, gesprochen werden kann.

Die Geschichte des modernen Turnierschachs wiederum begann im Jahre 1851 in London mit dem ersten internationalen Schachturnier, das von Adolf Anderssen, einem deutschen Mathematikprofessor, gewonnen wurde.

Die erste Schachweltmeisterschaft wurde im Jahre 1886 abgehalten und fand zwischen den damals besten Spielern Wilhelm Steinitz und Johannes Zukertort statt, aus der Steinitz als erster offizieller Schachweltmeister hervorging.

1924 wurde der Weltschachbund FIDE (Fédération Internationale des Échecs) gegründet.

Von 1945 bis 1990 war die Sowjetunion die weltweit dominierende Schachnation. Der auch als „Match des Jahrhunderts“ bezeichnete Weltmeisterschaftskampf 1972 zwischen Bobby Fischer und Boris Spasski führte schließlich zur Popularisierung des Schachspiels auch in den westlichen Industrienationen.

Ende des 20. Jahrhunderts begann die Entwicklung spielstarker Schachprogramme, die mittlerweile den weltbesten Spielern überlegen sind. Schachprogramme spielen seither beim Schachtraining und bei der Partievorbereitung im Spitzenschach eine wichtige Rolle.