

इत्हाक़े खु वीएरत

वठरबेलेरकुणुग

Um es gleich vorneweg zu sagen: Hier geht es nicht um das moderne V i e r s c h a c h, das mit vier kompletten Sätzen von Schachfiguren auf einem Brett mit immerhin 160 Feldern (das sind mehr als doppelt so viel wie bei einem normalen Schachbrett) gespielt wird. Dieses Brett ist kreuzförmig. Am besten vergleicht man es mit einem gewöhnlichen Schachbrett, an dessen vier Seiten man jeweils 3×8 Felder angefügt hat, oder mit einem 14×14 -Felder-Brett, an dessen vier Ecken jeweils ein Quadrat aus 3×3 Felder herausgeschnitten worden ist. Wer sich dieses eher kuriose Spiel einmal ansehen möchte, der sei auf die Seite „Vierschach (Schachvariante)“ der deutschen Wikipedia verwiesen.

In dieser Anleitung wollen wir uns hingegen mit zwei historischen Viererschach-Versionen beschäftigen, die jeweils mit einem reduzierten Figurensatz auf einem ganz normalen Schachbrett mit 8×8 Feldern gespielt werden. Das ist einmal das indische Spiel C h a t u r a j i, das auf dem indischen Schach-Vorläufer C h a t u r a n g a beruht, zum anderen das mittelalterliche spanische V i e r - J a h r e s z e i t e n S c h a c h, das letztlich auch auf C h a t u r a n g a beruht und diesem kurioserweise viel näher steht.

चहतराजि

C h a t u r a j i heißt wörtlich „Vier Könige“. Immerhin wird es um das Jahr 1030 von dem islamischen Universalgelehrten Abū r-Raiḥān Muḥammad b. Aḥmad al-Bīrūnī (973–1048) im 16. Kapitel seines bemerkenswerten Buchs über Indien beschrieben¹. Das heißt nicht, dass die überlieferte Version nicht kritisch betrachtet werden muss, schon allein, weil diese Überlieferung verglichen mit C h a t u r a n g a (das vielleicht noch in vorchristlicher Zeit entstanden ist) relativ jung ist. Und natürlich kann auch nicht ausgeschlossen werden, dass der Autor, der als gebildeter Mann natürlich das persisch-arabische Š a ṭ r a n ḡ kannte, Einzelheiten übersehen oder nicht richtig verstanden bzw. gedeutet hat.

Dazu kommt, dass Indien ein großes Land mit vielen Völkern und Sprachen ist. So gab und gibt es keine einheitlichen Regeln (oder gar Namen) für indische Spiele. Im Internet kursieren somit auch die unterschiedlichsten Versionen für C h a t u r a j i, so dass man sich mühsam einen Pfad durch dieses Dickicht schlagen muss, wenn man halbwegs kompakte und vor allem widerspruchsfreie Regeln für den modernen europäischen Spieler schreiben will. Hier sind also große und kleine Spieleforscher gefragt. In dieser Anleitung stütze ich mich auf die Version, die Al-Bīrūnī bei seinem Besuch in Nordwest-Indien (um 1030) gesehen und beschrieben hat.

Eine Besonderheit dieser Schachversion besteht darin, dass sie mit Würfeln gespielt werden **kann** und oft auch wurde. Anderen Behauptungen im Netz zum Trotz liegt aber die Betonung auf „kann“: Eine Version ohne die Benutzung von Würfeln beispielsweise wurde in Indien noch am Ende des 19. Jh. gespielt.

¹Ich danke Dr. Andreas Goerke von der Universität in Edinburgh für seine Hilfe bei der Beschaffung dieses wichtigen Textes.

K	𑂔	König	Ràja
S	𑂓	Streitwagen	Ratha
E	𑂒	Elefant	Gaja
R	𑂑	Reiter	Ashva
B	𑂐	Bogenschützen	Padàti

Tab. 1: Die Figuren beim Chaturaji nach der Beschreibung von Al-Biruni.

Chaturaji wird von vier Spielern gespielt, die nach der Farbe ihrer Figuren „Grün“, „Rot“, „Schwarz“ und „Gelb“ genannt werden sollen. Jeder erhält einen Satz von 8 Figuren, die sich aus fünf unterschiedlichen Typen zusammensetzen. Ein Satz Figuren besteht aus (s. auch **Tab. 1**, wo zusätzlich die indischen Bezeichnungen aufgeführt sind): vier Bogenschützen², einem Streitwagen, einem Reiter, einem Elefanten und einem König. Die Figuren entsprechen weitgehend denen des Chaturanga. Es fehlt lediglich der General/Berater.

In den Bogenschützen erkennt man leicht unsere modernen Bauern und in den Reitern unsere Springer oder Pferdchen wieder. Und den König gibt es ja immer noch.

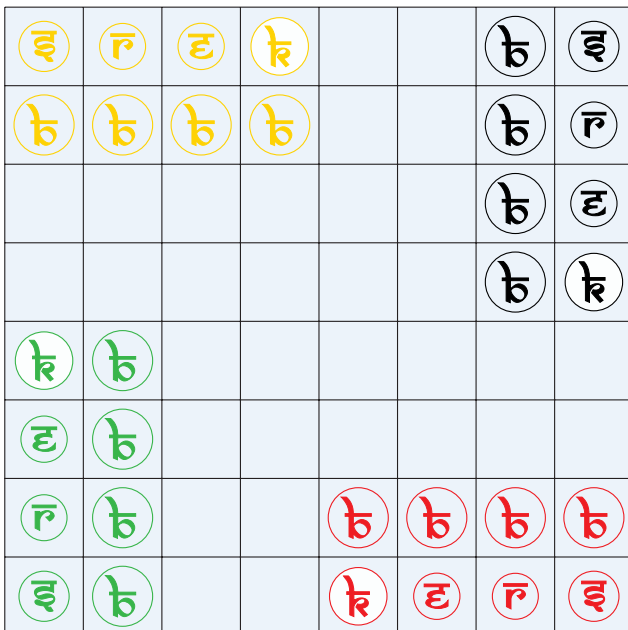


Abb. 1: Die Anfangsaufstellung beim Chaturaji.

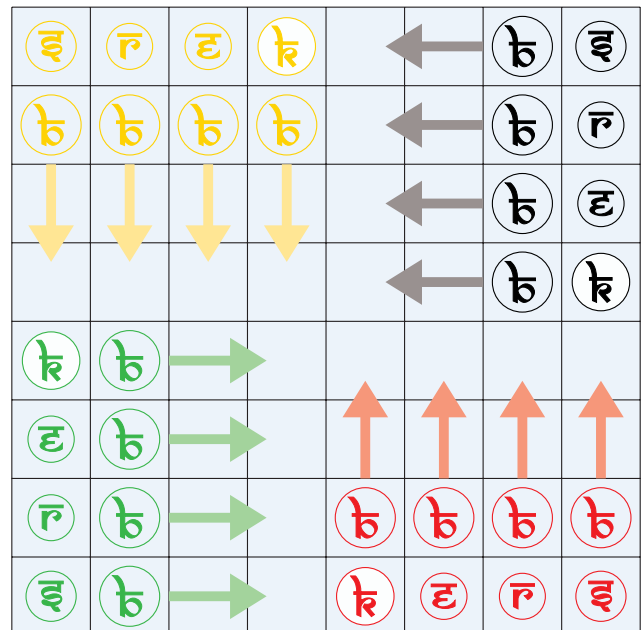


Abb. 2: Die Bewegungsrichtung der Bauern.

Die Anfangsaufstellung (**Abb. 1**) entspricht in etwa der halben von Chaturanga. Die vier Armeen stehen jeweils auf der rechten Hälfte einer Seite: In der vorderen Reihe die vier Bogenschützen (Bauern), dahinter die „schweren Brocken“ (von rechts nach links Streitwagen, Reiter, Elefanten) und ganz links der König. Befremdlich erscheint dabei, dass der König ungeschützt auf

²Die indische Bezeichnung Padàti bedeutet eigentlich „Fußtruppen“. Da die aber in klassischen und mittelalterlichen indischen Armeen überwiegend Bogenschützen waren, habe ich hier die speziellere Bedeutung gewählt, auch der Alliteration mit unseren „Bauern“ wegen.

der linken Flanke steht, noch dazu direkt in Bewegungsrichtung der Bauern des linken (d.h. im Uhrzeigersinn nächsten) Nachbarn.

Wer eine der Versionen von *C h a t u r a j i* im Internet gesehen hat, wird bemerken, dass die Spielbretter dort – abgesehen von den Farben der Figuren – spiegelverkehrt sind: Rot stellt dort senkrecht auf der linken Hälfte rechten Seite auf, Schwarz waagrecht auf der linken Hälfte der oberen Seite u.s.w. Mal abgesehen davon, dass die Aufstellung bei Al-Bīrūnī durch ein Diagramm unmissverständlich dargestellt ist, scheint sie mir auch die sinnvollere zu sein: Die Bogenschützen eines Spielers können bei dieser Aufstellung nur gegen den rechten (d.h. gegen den Uhrzeigersinn nächsten) Nachbarn rücken (**Abb. 2**), bei der anderen nur gegen den in Gegenrichtung. Nun ist aber die Zugreihenfolge auch gegen den Uhrzeigersinn, d.h. der angegriffene Spieler ist in Al-Bīrūnīs Anfangsaufstellung als nächster am Zug, in der modernen erst als vierter.

उपलब्धेन वरि ङ्गुरन्तयन

Padāti/Bogenschützen: Wie die Bauern im modernen Schach. Allerdings dürfen sie bei ihrem ersten Zug keinen Doppelschritt machen.

Ratha/Streitwagen: Wie der Elefant beim *C h a t u r a n g a* und beim *Š a ṭ r a n ḡ*, d.h., er springt zwei Felder weit in jeder beliebigen diagonalen Richtung. Eine Figur auf einem angrenzenden Feld wird dabei übersprungen.

Ashva/Reiter: Wie der Springer beim Schach.

Gaja/Elefant: Wie der Turm beim Schach.

Rāja/König: Wie der König beim Schach. Nach einigen Quellen darf er sich auch wie ein Springer bewegen, solange ihm nicht Schach geboten wird.

Wie schon Al-Bīrūnī als guter Beobachter bemerkt hat, hat der Streitwagen gegenüber dem ihm gut bekannten persisch-arabischen Schach (und damit auch gegenüber dem *C h a t u r a n g a*, was ihm wohl nicht bewusst war) seine Zugweise mit der des „Elefanten“ getauscht. Dies ist nicht weiter verwunderlich, weil der Elefant beim *C h a t u r a n g a / Š a ṭ r a n ḡ* eine relativ schwache Figur ist, die ihrer Bedeutung für eine indische Armee in keiner Weise gerecht wird. Durch den Tausch werden die Verhältnisse zurechtgerückt. Das ist eine Änderung, die in den islamischen und europäischen Schachvarianten **nicht** mitgemacht wurde.

इतल्लेग रेगुलेन

Bogenschütze	1 Pk.	Streitwagen	2 Pk.
Reiter	3 Pk.	Elefant	4 Pk.
König	5 Pk.		

Tab. 2: Punktwerte der Figuren.

1. Grün macht den ersten Zug. Spielt man mit Würfeln, können die Spieler stattdessen auch auswürfeln, wer den ersten Zug machen darf/muss. In beiden Fällen geht es dann gegen den Uhrzeigersinn weiter.
2. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, einen gegnerischen König Matt zu setzen. Die Figuren (auch der König) haben vielmehr unterschiedliche Punktwerte (**Tab. 2**), die dem Spieler, der sie schlägt, gutgeschrieben werden. Man benötigt also eine Möglichkeit, den Punktestand festzuhalten.

Eine Armee ist also insgesamt 18 Pk. wert.

Ein Spieler, der aus allen drei gegnerischen Teams jeweils mindestens einen König geschlagen hat und selbst noch einen König hat, erhält eine Gutschrift von 54 Pk., also den Wert aller drei Armeen in der Anfangsaufstellung. Hat er keinen König mehr, erhält er nur die üblichen 5 Pk. pro geschlagenem König.

3. Bogenschützen schlagen wie die Bauern im modernen Schach diagonal.
4. Ein Bogenschütze, der die seiner Startposition gegenüber liegende Grundlinie erreicht, wird wie im modernen Schach umgewandelt.

Über die Umwandlung der Bogenschützen schreibt Al-Birūnī nichts, was verwunderlich ist, weil er diese Regel eigentlich vom *Šaṭraṅg* her kennen musste; möglicherweise kam es bei der Partie, die er beobachtet hat, nicht zu der entsprechenden Spielsituation. Dass es keine Umwandlung gegeben hat, ist aber äußerst unwahrscheinlich: Dies würde nämlich bedeuten, dass ein Bauer, der es bis zur gegenüber liegenden Grundlinie geschafft, effektiv aus dem Spiel genommen ist, denn er darf weder ziehen noch schlagen.

Die beim *Chaturanga*, beim *Šaṭraṅg* und auch beim *Vier-Jahreszeiten-Schach* (s.u.) benutzte Art der Umwandlung (Bauern werden immer in Berater umgewandelt) kann es auch nicht sein: Der Berater wird in der Punktliste (**Abb. 2**), die ja so schon bei Al-Birūnī überliefert wird, nicht berücksichtigt.

Eine simple Möglichkeit wäre, dass ein Bauer, der die seiner Startposition gegenüber liegende Grundlinie erreicht hat, im bildlichen Sinne eine Kehrtwendung macht und dann in der entgegengesetzten Richtung zieht und schlägt. Das kann *ad infinitum* fortgesetzt werden.

In den Versionen, die man im Internet findet, wird ein Bogenschütze in die Figur umgewandelt, vor der er in der Anfangsaufstellung gestanden hat; um es klipp und klar zu sagen: Der Bauer vor dem König wird tatsächlich in einen König umgewandelt! Dies darf aber nur geschehen, wenn die Figur, in die der Bogenschütze umgewandelt wird, in seiner Armee nicht mehr existiert, also bereits geschlagen worden ist. Ansonsten muss der Bogenschütze so lange warten, bis das der Fall ist. (Auch das ist natürlich nicht unproblematisch.)

Wie auch immer: Die Umwandlung beim *Chaturaji* muss ganz anders abgelaufen sein als beim *Chaturanga*, beim *Šaṭraṅg* oder beim *Vier-Jahreszeiten-Schach* und natürlich auch völlig anders als beim modernen Schach.

5. Eine Rochade gibt es nicht. Dieser Doppelzug ist ja auch in unserem Schachspiel erst eine Erfindung der frühen Neuzeit (s. z.B. <https://de.wikipedia.org/wiki/Rochade#Historisches>).

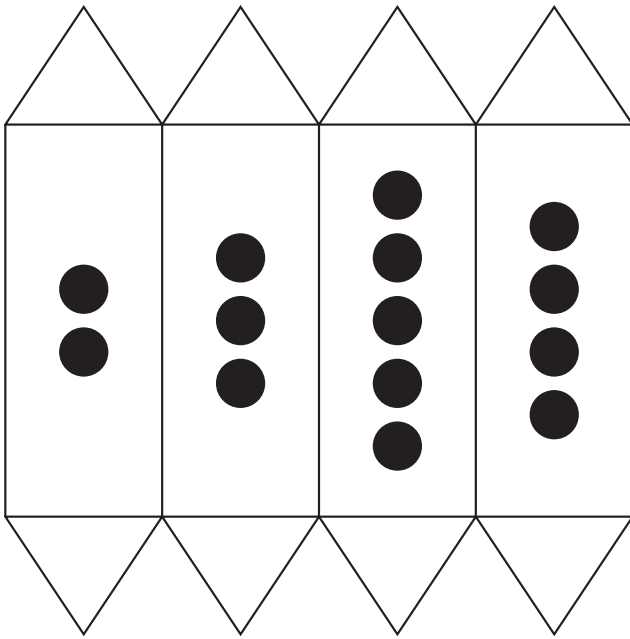


Abb. 3: Netz eines Stabwürfels oder “Long Die” mit den Zahlen von 2 bis 5.

1, 5	ein Bogenschütze oder der König
2	der Elefant
3	der Reiter
4, 6	der Streitwagen

Tab. 3: Würfelergebnisse und ihre Bedeutung beim Chaturaji.

चतुराजी

Al-Bīrūnī erwähnt in seiner Beschreibung die Benutzung von zwei (sechsstufigen) Würfeln; in anderen Versionen dieses Spiels sollte man aber ihren Einsatz als optional, nicht als obligatorisch betrachten. Die Würfel dienen beim Chaturaji nicht etwa dazu, die Zugreichweite der Figuren zu bestimmen wie in anderen Spielen (etwa Mensch-ärgere-dich-nicht), sondern um festzulegen, welche Figur gezogen werden darf. Benutzt werden zwei Würfel; die Art der Würfel – ob vierseitig oder sechsstufig – ist jedoch umstritten. Bei Al-Bīrūnī werden eindeutig sechsstufige Würfel benutzt, aber da die 5 als 1 und die 6 als 4 zählt, läuft es dann doch wieder auf lediglich vier unterschiedliche Ergebnisse hinaus. Die Verwirrung mag daher rühren, dass ursprünglich sog. „lange Würfel“ (*long dice*) benutzt wurden. Dabei handelt es sich im Prinzip um Quader mit quadratischem Querschnitt mit zwei vierseitigen Pyramiden auf den quadratischen Enden (die nur verhindern sollen, dass der Würfel auf den Quadraten liegen bleibt) und den Zahlen von 1 bis 4 oder von 2 bis 5 (oder entsprechend vielen Augen) auf den vier rechteckigen Seiten (s. **Abb. 4**). Die längere Seite der Rechtecke sollte mindestens doppelt so groß sein wie die Kante des Quadrats (in **Abb. 4** ist das Verhältnis 5 : 2).

Auch ist nicht klar, ob beide Würfelergebnisse benutzt werden, wie das bei Al-Bīrūnī anklingt (was, wie er selbst anmerkt, zu enormen Bewegungsmöglichkeiten beim Elefanten führen kann) oder ob der/die Spieler*in zwischen den beiden Ergebnissen auswählen darf, wenn sie unterschiedlich ausfallen, wie es in allen anderen Versionen der Fall ist, die mit Würfeln gespielt werden. Dies würde den Zufallsfaktor ein wenig einschränken, was dem Spiel sicher gut täte. Ich plädiere für diese Version, lasse aber offen, ob vier- oder sechsstufige Würfel benutzt werden. Dies läuft dann auf folgende Regel hinaus:

Zu Beginn seines Zuges würfelt ein/e Spieler*in mit zwei vier- oder sechsstufigen Würfeln

aus, welchen Figurentyp er/sie ziehen darf. Dabei darf er/sie sich eines der beiden Ergebnisse aussuchen. Die Bedeutung der Würfelergebnisse kann **Tab. 3** entnommen werden. Dabei gelten die Ergebnisse für 5 und 6 natürlich nur bei Verwendung von sechsseitigen Würfeln. Wenn der ausgewürfelte Figurentyp nicht mehr existiert oder nicht ziehen kann, verfällt der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gegenüber der bei Al-Birūnī überlieferten Würfelliste habe ich mir in **Tab. 3** allerdings eine kleine Änderung erlaubt, indem ich die Positionen des Streitwagens und des Elefanten getauscht habe. In einer Würfel-Version des *Chaturanga* würde die Liste so, wie sie überliefert wird, durchaus sinnvoll sein: Der Elefant bewegt sich dort nur zwei Felder weit, während der Streitwagen sich wie ein Turm im modernen Schach bewegt. Es ist also nur fair, wenn die Wahrscheinlichkeit, den Elefanten zu bewegen, doppelt so groß ist wie die für den Streitwagen. Beim *Chaturaji* jedoch haben die beiden Figuren ihre Zugweisen getauscht, sie sollten folglich meiner Meinung nach auch ihre Bewegungs-Wahrscheinlichkeiten tauschen. Wenn die vier Spieler einer Partie alle anderer Auffassung sind, darf die Tabelle natürlich entsprechend abgeändert werden.

optionale regeln

Um den Umfang dieser Anleitung nicht noch größer werden zu lassen, werden hier nur drei optionale Regeln vorgestellt. Natürlich kann Regel 2 nur benutzt werden, wenn Regel 1 gilt, also das Schiff/Boot im Spiel ist. Regel 2 und 3 sollten nicht gleichzeitig verwendet werden.

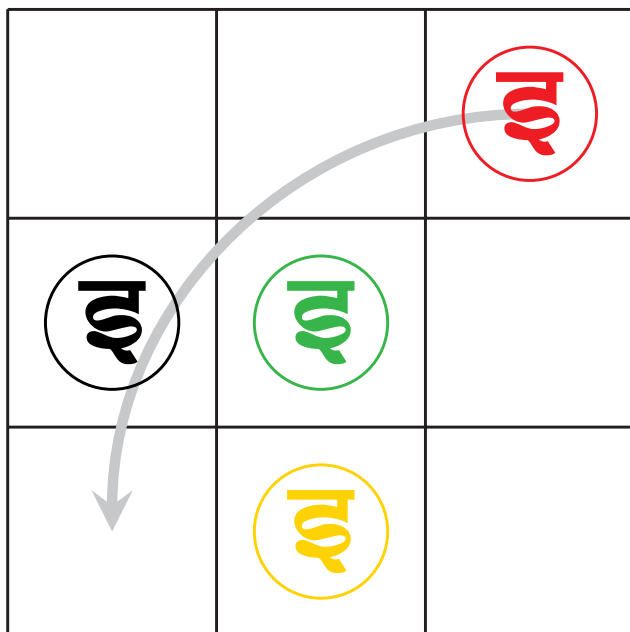


Abb. 4: Ein *vrihannauka*: Wenn das rote Schiff auf das Feld unten links springt (durch den grauen Pfeil angedeutet), schließt es ein 2×2 Felder großes Quadrat aus lauter Schiffen und schlägt damit alle drei anderen Schiffe.

1. In den Versionen im Internet gibt es keinen Streitwagen. Dort ist diese Figur durch das Schiff oder Boot ersetzt worden. Wann das geschehen ist, ist mir nicht bekannt. Der Wechsel zeigt aber, dass man mit der Waffengattung „Streitwagen“ zur Zeit des Wechsels nichts mehr anfangen konnte. Seltsam ist auch, dass es in einem Spiel, das sonst nur Truppentypen des Landheers nutzt, plötzlich ein Wasserfahrzeug gibt. Ist das ein Hinweis darauf, dass diese Version des Spiels in einem Staat mit einer Flotte oder gar erst in englischer Zeit entstanden ist?

Da das Schiff/Boot wie der Streitwagen zieht, wäre das ein reiner Namenswechsel und nicht weiter erwähnenswert, wenn die neue Figur nicht eine neue Möglichkeit bekommen hätte: den *vrihannauka* (Triumph des Schiffs/Bootes). Ein Schiff/Boot kann nämlich alle drei gegnerischen Schiffe/Boote mit einem Zug zugleich schlagen, wenn es ein Quadrat aus 2×2 Feldern mit lauter Schiffen/Booten schließt (s. **Abb. 4**). Allzu oft wird diese besondere Konstellation aber wohl nicht auftreten.

2. Wenn ein Spieler nur noch einen Bogenschützen/Bauern und ein Schiff/Boot auf dem Brett stehen hat, darf er seinen Bogenschützen/Bauern bei Erreichen einer gegnerischen Grundlinie in eine beliebige andere seiner bereits geschlagenen Figuren umwandeln.
3. In einigen Versionen des *Chaturaji* werden die Figuren in schwache und starke Figuren unterteilt. Zu den schwachen Figuren zählen die Bogenschützen und der Streitwagen bzw. das Schiff/Boot, zu den starken der Reiter, der Elefant und der König. Schwache Figuren dürfen nur andere schwache Figuren schlagen, beispielsweise darf also ein Bogenschütze/Bauer keinen König schlagen.

तेजस-इपिटी

Wie bei den Spielen der *Thayam*-Familie ist es auch beim *Chaturaji* möglich, in zwei Teams zu je zwei Spieler*innen zu spielen. Dabei spielen die beiden Spieler*innen zusammen, deren Figuren in den gegenüberliegenden Ecken des Spielbretts beginnen, also Grün und Schwarz gegen Rot und Gelb.

Die folgenden (zusätzlichen) Regeln für das Team-Spiel stammen von der Website <https://bonaludo.com>. Man wird sehen, dass die Zusammenarbeit zwischen den beiden Partner eines Teams nicht gänzlich ohne Konfliktpotential ist. Die unten aufgeführten Punkte verstehen sich zusätzlich zu denen, die man nach **Tab. 2** für eine geschlagene Figur erhält.

1. Eine Mannschaft erhält einen Punkt, wenn einer der Partner seinen König auf das Thronfeld eines gegnerischen Königs zieht. Das „Thronfeld“ eines Königs ist das Feld, auf dem er das Spiel begonnen hat. Wer wie die alten Inder nicht auf einem modernen Schachbrett, sondern auf einem *Ashpada*-Brett spielt, kann sich als Faustregel merken, dass das Thronfeld dem rechten der beiden Startfelder beim *Ashpada* auf der Startlinie eines Spielers entspricht.
2. Eine Mannschaft erhält zwei Punkte, wenn sie einen gegnerischen König auf dessen Thronfeld schlägt.
3. Wenn ein Spieler seinen König auf das Thronfeld seines Partners zieht, übernimmt er das Kommando über die gesamte verbündete Armee. Werden Würfel verwendet, wird für beide Armeen weiterhin getrennt gewürfelt.

Wird aber der König des Befehlshabers der Gesamtarmee geschlagen, übernimmt der Partner das Oberkommando über beide Armeen.

Wenn ein Spieler das Oberkommando über die Gesamtarmee innehat und die beiden gegnerischen Könige werden geschlagen, so nennt man das „ein Reich errichten“ und seine Mannschaft erhält:

- einen Punkt für die Reichsbildung,
 - einen zusätzlichen Punkt, wenn der Oberbefehlshaber den letzten gegnerischen König mit einer seiner ursprünglichen Figuren geschlagen hat, und
 - zwei weitere Zusatzpunkte, wenn er den letzten gegnerischen König auch noch auf dessen Thronfeld geschlagen hat.
4. Falls eine Mannschaft einen ihrer Könige verloren hat und später einen gegnerischen König schlägt, darf sie einen „Austausch der Könige“ vorschlagen. Falls die gegnerische Mannschaft zustimmt, werden die beiden geschlagenen Könige zurück auf das Brett gestellt, und zwar jeder – wenn möglich – auf sein Thronfeld. Ist das nicht möglich, weil auf dem Thronfeld eine andere Figur steht, darf ein König auf ein beliebiges freies Feld gestellt werden.
Ein „Austausch der Könige“ darf nur unmittelbar, nachdem ein gegnerischer König geschlagen wurde, vorgeschlagen werden. Wird der Vorschlag abgelehnt, geht das Spiel normal weiter.
 5. Natürlich darf man keine Figur seines Partners schlagen.
Wenn das Schiff/Boot im Spiel ist: Gelingt einem Spieler ein *vrihannauka*, werden die Schiffe/Boote der gegnerischen Mannschaft wie üblich vom Brett genommen, das seines Partners bleibt auf dem Brett; allerdings übernimmt der Spieler, dem der *vrihannauka* gelungen ist, von nun an dessen Führung.
 6. Wenn ein Spieler alle seine Figuren verliert, muss sein Partner alleine weiterspielen.
 7. Wenn ein Spieler alle seine Figuren bis auf den König verliert, darf er sein Spiel beenden. In diesem Fall erhält aber niemand Punkte für diesen König.
 8. Falls nur noch Könige auf dem Brett stehen, endet das Spiel unentschieden. Dieses Remis wird „ehrenhafter Frieden“ genannt.

Vor Beginn eines Teamspiels können sich die vier Spieler darauf einigen, das Ziel des Spiels zu ändern, z.B. darauf, dass das Spiel beendet ist, wenn nur noch Figuren einer Mannschaft auf dem Brett stehen (wobei die Zahl der erzielten Punkte dann natürlich unwichtig ist).

~~Vier-Jahreszeiten-Schach~~

Die Regeln für das *Vier-Jahreszeiten-Schach* werden in dem berühmten Buch *Juegos diversos de Axedres, dados, y tablas, con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey Don Alfonso el Sabio* (kurz *Libro de los juegos* = Spielebuch) König Alfonsos X. El Sabio von Kastilien-León (regierte 1252–1284) bei den Schachvarianten aufgeführt und machen zur Freude des Spielesforschers einen vollständigen Eindruck.

Der Name des Spiels ist insofern irreführend, als den vier teilnehmenden Parteien im *Libro de los juegos* nicht nur die vier Jahreszeiten, sondern auch noch die vier Elemente und die vier Temperamente (und damit der vier Flüssigkeiten im menschlichen Körper) zugewiesen werden. Dabei spielen natürlich auch die Farben der Figuren eine Rolle: Grün entspricht dem Frühling, der Luft und dem Sanguiniker (und damit dem Blut, lat. *sanguis*), Rot dem Sommer, dem Feuer und dem Choleriker (und dabei der hellen Galle, griech. χολή – cholé), Schwarz dem Herbst, der Erde und dem Melancholiker (und mit ihm der schwarzen Galle, griech. μέλαινα χολή – mélaina cholé) und

Weiß, das das Gelb des *Chaturaji* ersetzt hat, dem Winter, dem Wasser und dem Phlegmatiker (und somit dem Schleim, griech. φλέγμα – phlégma).

Die Lehre von den vier Temperamenten ist bereits bei den alten Griechen entstanden und nach ersten Anfängen bereits in klassischer Zeit, wo sie bereits mit den vier Elementen verknüpft worden ist, besonders durch den Leibarzt Marc Aurel (reg. 161–180) Galenos von Pergamon systematisiert worden ist. Durch dessen Schriften gelangte sie dann zu den arabischen Gelehrten, die sie weiter ausgeführt haben, zu Zeiten, als die griechischen Originale hier in Westeuropa noch nicht bekannt waren. Genannt sei nur der für unsere mittelalterliche und frühneuzeitliche Kultur wichtigste, Avicenna (eigtl. Abū Alī al-Husain ibn Abd Allāh ibn Sīnā, *vor 980–1037), ein Landsmann und Zeitgenosse Al-Bīrūnis, mit dem er zu naturwissenschaftlichen Problemen korrespondiert hat. Die Verknüpfung der vier Temperamente mit den vier Jahreszeiten (und später auch noch anderen „Vierer“-Phänomenen wie Himmelsrichtungen u.s.w.) scheint aber erst eine Erfindung des europäischen Mittelalters gewesen zu sein. Die Verbindung der Farbe Grün mit dem Frühling erklärt übrigens auch, warum „Grün“ (und nicht etwa „Weiß“) den ersten Zug machen darf: Im Lauf des Jahres ist der Frühling nicht nur die erste Jahreszeit, sondern auch der Beginn der Feldzugsaison.

spielbrett und figuren

Ehe ich die Regeln vorstelle, noch ein Wort zu den Figuren: Normalerweise werden sie in den modernen Darstellungen mit den modernen Schachsymbolen wiedergegeben (s. **Abb. 5**), was an und für sich ganz in Ordnung ist. Um aber die enge Verbindung zu *Chaturanga* und *Šaṭranġ* zu unterstreichen, benutze ich die Symbole für die Figuren dieser Spiele. Nicht ganz konsequent verwende ich für das Brett allerdings das moderne Schachbrett mit hellen und dunklen Feldern, wie das auch die Illustratoren des *Libro de los juegos* tun (s. **Abb. 6**).

Das heißt: Im *Libro de los juegos* entspricht das Spielbrett nicht genau dem normalen Schachbrett. Zusätzlich ist ein Kreuz eingetragen, dessen Arme auf den Diagonalen des inneren 4 × 4-Quadrates (dem in der Anfangsaufstellung frei bleibenden Teil des Spielfelds) liegen. Dem begleitenden Text nach dient dieses Kreuz aber nur dazu anzuzeigen, in welche Richtung die Bogenschützen/Bauern ziehen: „Die (Bauern) auf der rechten Seite (einer Diagonale) ziehen nach rechts, die auf der linken Seite nach links.“ Wie das gemeint ist, kann **Abb. 7** entnommen werden. Dieses Kreuz ist aber nicht wirklich unabdingbar, so dass man sein teures Schachbrett nicht bemalen muss, wenn man darauf *Vier-Jahreszeiten-Schach* spielen möchte.

Gespielt wird das *Vier-Jahreszeiten-Schach* mit den gleichen Figuren wie *Chaturanga* und *Šaṭranġ*. Der Unterschied zum *Chaturaji* ist, dass Elefant und Streitwagen ihre klassischen Zugweisen behalten haben. In dieser Beziehung steht also dieses Spiel dem indischen Schachvorläufer näher als das indische Vierer-Schach! Dazu kommt noch, dass beim *Vier-Jahreszeiten-Schach* auch der Berater mitspielt, weil in ihn alle Bauern umgewandelt werden können, die eine gegnerische Grundlinie erreichen. Diese Figur tritt im *Chaturaji* überhaupt nicht auf, jedenfalls nicht in den uns bekannten Versionen.

Freilich haben die Figuren ihre Namen geändert: Der Bogenschütze ist jetzt bereits ein *peón* (Bauer), der Reiter ein *caballo* (Pferd), der Streitwagen ein *torre* (Turm) und der Elefant heißt nun *alfil*, was aber kein neuer Name, sondern schlicht die arabische Bezeichnung *al fil* ist (mit dem Artikel zu einem Wort verschmolzen, was bei vielen spanischen Wörtern der Fall ist, die aus dem

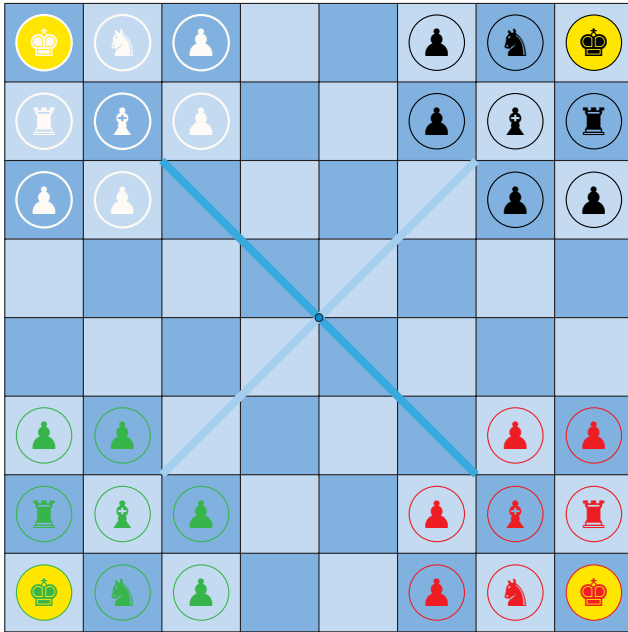


Abb. 5: Die Anfangsaufstellung beim Vier-Jahreszeiten-Schach in moderner ...

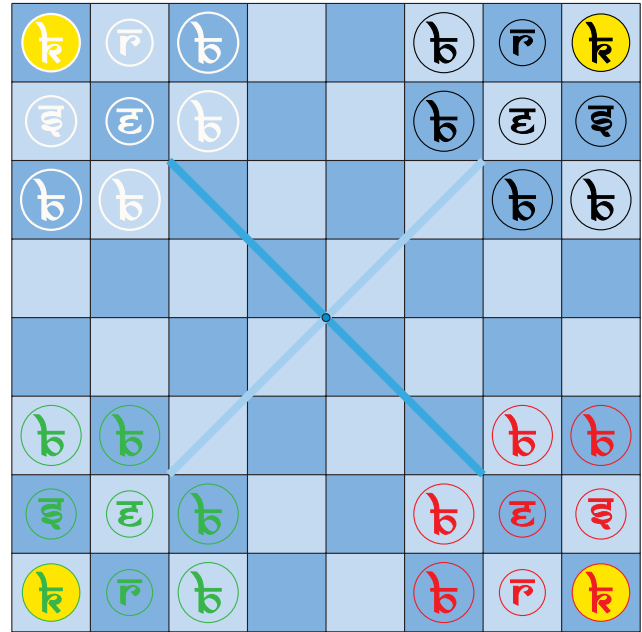


Abb. 6: ... und in der klassisch-indischen Notation der Figuren.

Arabischen übernommen worden sind), was eben „der Elefant“ bedeutet. Der Berater ist nun der *alferez/alferza*, was letztlich auf die persische Bezeichnung *ferz* (Berater) für die gleiche Figur zurückgeht. Zu Zeiten des *Libro de los juegos* ist allerdings aus dem Berater der Träger der Armee standarte und der Leibwächter des Königs geworden. Bis auf die letzte Figur, die heute *dama* (Dame) oder *reina* (Königin) genannt wird und natürlich auch eine völlig andere Rolle spielt, haben die Figuren damit schon ihre modernen spanischen Namen.

Die Bezeichnung „Turm“, also einer stationären Befestigung, für die seinerzeit beweglichste Figur erscheint einem bei näherer Betrachtung sicher noch merkwürdiger als das Schiff/Boot beim *Chaturaji*. Damit mögen sich aber die Schachhistoriker beschäftigen. Hier soll nur angemerkt werden, dass der Autor des *Libro de los juegos* schreibt, dass diese Figur die „breiten Reihen der Soldaten“, sprich der professionellen Krieger, präsentiert, und im Abschnitt über das Aussehen der Schachfiguren noch hinzufügt, dass diese Soldaten gepanzert sind (im Gegensatz zu den Bauern). Der Begriff „Turm“ wird also wohl eher als Bild für die Wehrhaftigkeit dieser Truppe verstanden.

Die Anfangsaufstellung (Abb. 5 und 6) zeigt, dass die vier Armeen in den Ecken des Bretts in einer Art Zwiebelaufstellung stehen. Die äußere Schale besteht aus den Bauern, eine mittlere aus den drei „dicken Brocken“ Turm, Elefant und Reiter und der Kern der Zwiebel aus dem König. Die Aufstellung wirkt für den modernen Betrachter wie eine sorgfältig revidierte Version der Aufstellung beim *Chaturaji*.

उद्भवोद्देशेन वेरि फिगुरेण्टिपेण

Wer *Chaturanga* kennt, wird in diesem Abschnitt wenig Neues entdecken: Die Figuren ziehen immer noch so wie dort.

Bauern: Wie im modernen Schach. Allerdings dürfen sie bei ihrem ersten Zug keinen Doppelschritt machen. Dies wird zwar bereits im *Libro de los juegos* für das normale Schachspiel als optionale Regel erwähnt, gilt aber für das *Vier-Jahreszeiten-Schach* mit einiger Sicherheit nicht, da hier die Bauern benachbarter Spieler in der Anfangsstellung nur zwei freie Felder zwischen sich haben (vgl. **Abb. 5–6**).

Turm: Wie im modernen Schach.

Pferd: Wie im modernen Schach.

Alfil/Elefant: Zwei Felder in jede beliebige diagonale Richtung, wobei ein angrenzendes Feld (und jede Figur darauf) übersprungen wird. Diese und die nächste Figur bedürfen für den modernen Schachspieler der meisten Umgewöhnung.

Alferez: Ein Feld in jede beliebige diagonale Richtung. Beim normalen Schach durfte er zu Zeiten des *Libro de los juegos* zusätzlich in seinem ersten Zug zwei Felder gradeaus vorwärts oder diagonal vorwärts springen, auch über eine Figur auf einem Nachbarfeld hinweg. Da er aber beim *Vier-Jahreszeiten-Schach* nur als umgewandelte Figur und nicht in der Anfangsaufstellung auftritt, gilt diese Regel in diesem Spiel sehr wahrscheinlich nicht.

König: Wie im modernen Schach.

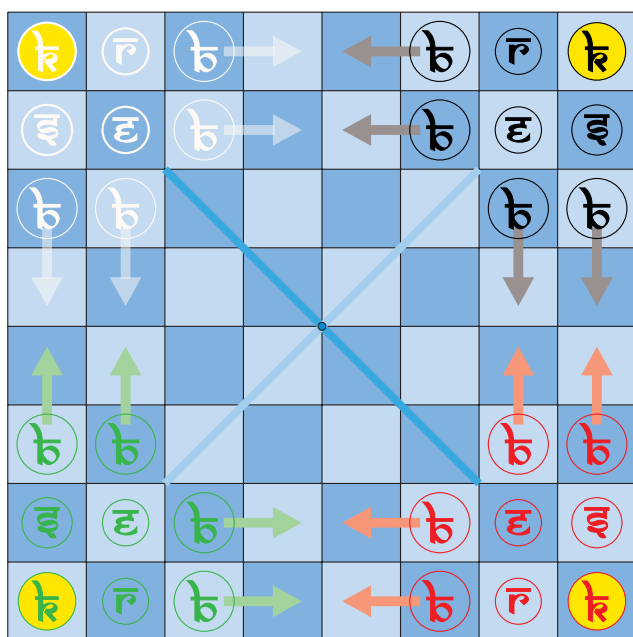


Abb. 7: Zugrichtung der Bauern zu Spielbeginn.

Die Anfangsaufstellung der Bauern bringt es mit sich, dass sie – anders als beim *Chaturaji* – gegen beide direkte Nachbarn ziehen können, zwei gegen den im Uhrzeigersinn, die beiden anderen gegen den in Gegenrichtung (**Abb. 7**).

इतरीले ररेले

1. Grün macht den ersten Zug. Danach geht es gegen den Uhrzeigersinn, also mit dem rechten Nachbarn, weiter.

2. Das erste und das zweite Matt des Spiels muss ausgespielt werden, d.h., der Matt gesetzte König muss tatsächlich auch geschlagen werden, weil die Position der schlagenden Figur für den weiteren Spielverlauf von Bedeutung sein kann. Danach scheidet der betroffene Spieler aus dem Spiel aus und nimmt seine verbliebenen Figuren vom Brett. Das dritte Matt kann natürlich wie beim normalen Schach gespielt werden.
3. Bauern schlagen wie im modernen Schach diagonal.
4. Ein Bauer, der die seiner Startposition gegenüber liegende Grundlinie erreicht, wird in einen *Alferez* umgewandelt.
5. Eine Rochade gibt es nicht. Dieser Doppelzug ist ja auch in unserem Schachspiel erst eine Erfindung der frühen Neuzeit (s. z.B. <https://de.wikipedia.org/wiki/Rochade#Historisches>).

Regeln für ein Team-Spiel sind (leider) nicht überliefert. Es sollte aber nicht allzu schwierig sein, sich ein paar sinnvolle dafür auszudenken. Das Spiel lädt dazu ein. Auf jeden Fall sollten wie bei der Team-Version des *C h a t u r a j i* die Spieler in den gegenüber liegenden Ecken des Bretts jeweils ein Team bilden, also Rot und Weiß bzw. Grün und Schwarz.