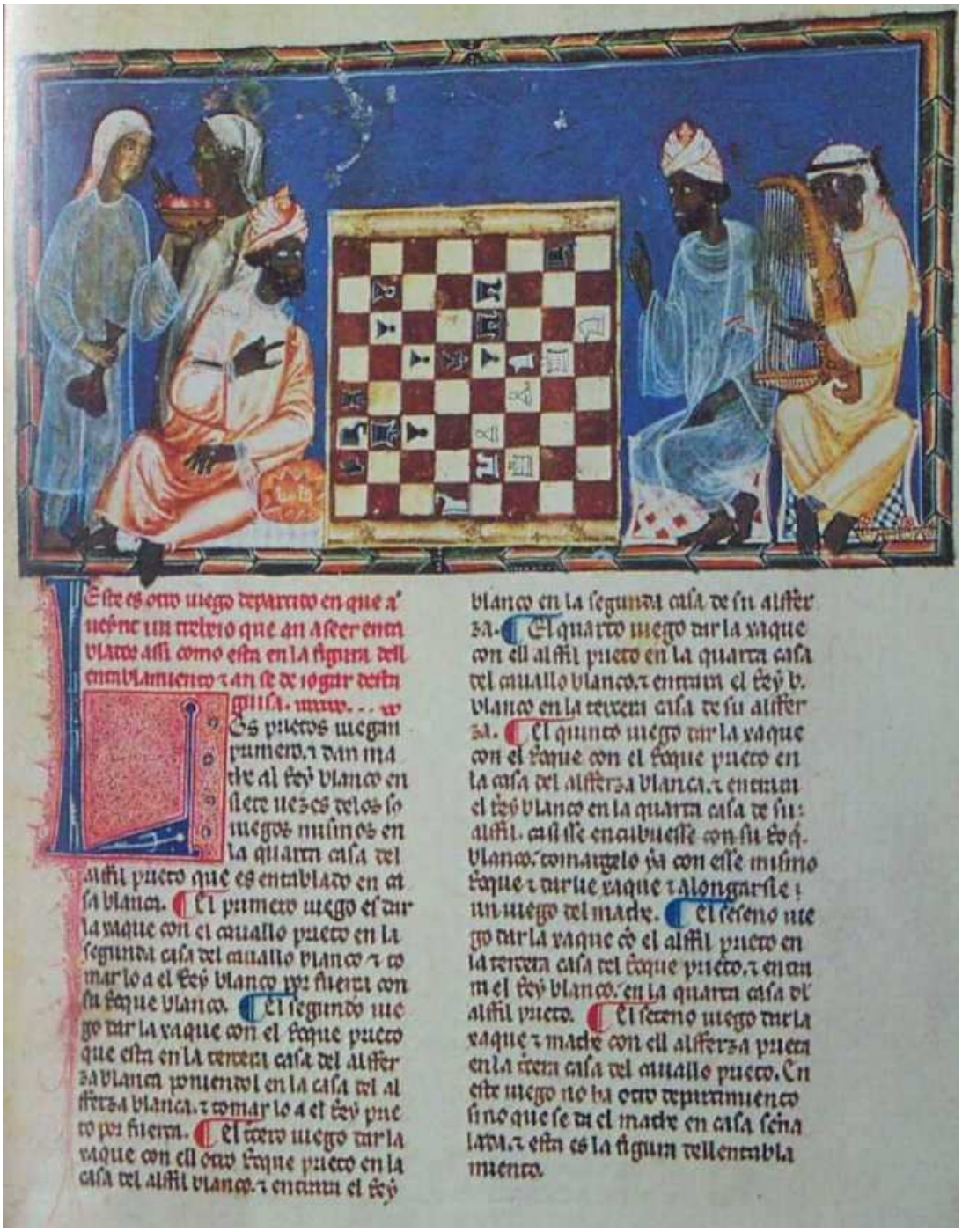
KILIMANDJARO
ZENTRUM FÜR INTEGRATION E.V.

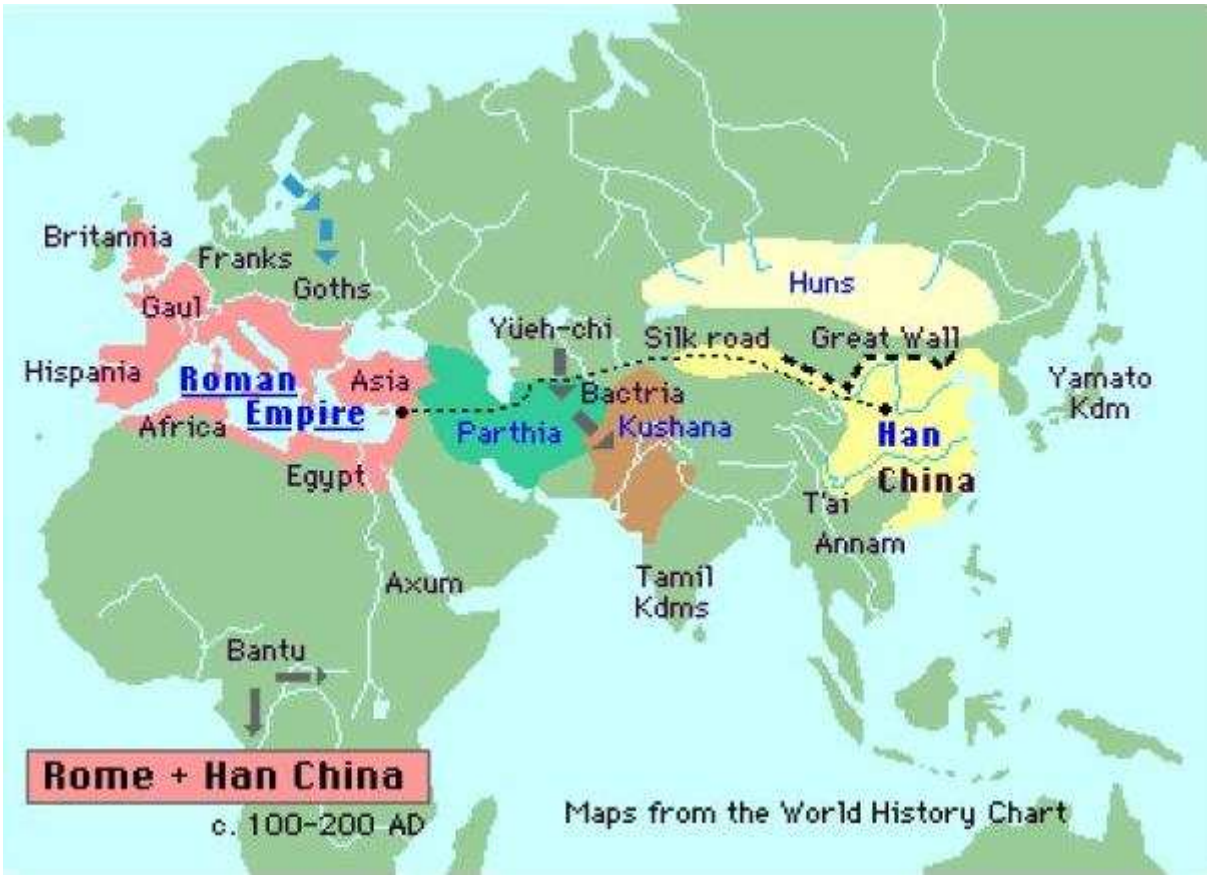
Eine kurze Kulturgeschichte des Schachspiels

Dr. Joe Otim Dramiga



Einleitung

Das Bild auf der Titelseite dieses Artikels stammt aus dem *Libro de los juegos* („Buch der Spiele“) welches 1283 in Spanien erschien. Dabei handelt es sich um eine Übersetzung von alten arabischen Texten ins Latein. Historisch sicher belegt ist, dass das heutige Schach eine mindestens siebzehnhundertjährige Entwicklung durchlaufen hat und dabei viele Regeln und Symbole östlicher und westlicher Kulturen in das Spiel eingeflossen sind. Von China im 2. Jahrhundert v. Chr. kam das Spiel über die Seidenstraße nach Indien und Persien (dem heutigen Iran). Von Persien aus gelangte es ins ehemalige Oströmische Reich nach Konstantinopel (dem heutigen Istanbul in der Türkei) und verbreitete sich, nachdem die Muslime Persien erobert hatten, auch in der islamischen Welt bis in den afrikanischen Maghreb. Die Waräger brachten das Schachspiel aus dem damaligen Konstantinopel nach Russland, wo es seit Anfang des 8. Jahrhunderts gespielt wird. In Spanien wurde das Schachspiel im 10. Jahrhundert von den muslimischen Mauren aus dem Maghreb eingeführt und in die angrenzenden Länder verbreitet. Von Spanien aus nahm das Schach seinen Weg nach Italien und in die Provence.



Die Verbreitung des Schachspiels durch den Handel entlang der Seidenstraße

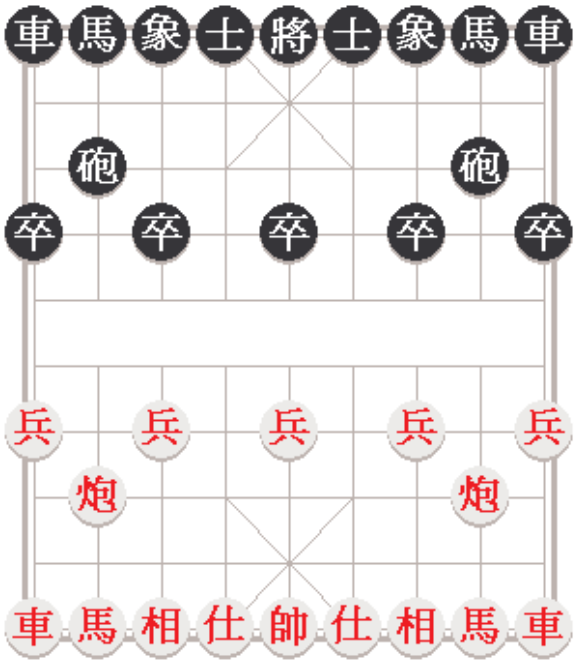
Schach in China

Das chinesiche Schach **Xiangqi** (gesprochen: „Shiang-tchi“), benutzt ein Zeichen, das im Chinesischen „Shiang“ gesprochen wird und der „Elefant“ bedeutet. Das chinesische Zeichen für „tchi“, heißt soviel wie „Spiel“. So heißt „Shiang-tchi“ das „Elefantenspiel“.

Es gibt zwei Erwähnungen des Xiangqi in der antiken chinesischen Literatur. Die erste stammt aus einer Gedichtsammlung, die als „Chu Chi “ bekannt ist. Ihr Autor war Chii Yuan, der berühmteste Schriftsteller der Chou-Dynastie (1046-255 v. Chr.). Die zweite stammt aus

dem berühmten Buch über Philosophie *Shuo Yuan*, dass Chu Chi zitiert. Es stammt aus der Han-Dynastie (206 v. Chr. – 221 n. Chr.). Chinesisches Schach wird mit jeweils 16 runden flachen Münzen gespielt, die 7 verschiedene Figuren darstellen. Auf einer Münze befindet sich z.B. das chinesische Zeichen für Pferd, währenddessen das heutige Schach tatsächlich die geschnitzte Figur eines Pferdes benutzt. Ein Spieler erhält die Steine mit den grünen Zeichen, sein Gegner die mit den roten Zeichen. Rot beginnt das Spiel.

Zwei Spieler beim chinesischen Schach Xiangqi



Aufstellung der Figuren beim chinesichen Schach Xiangqi

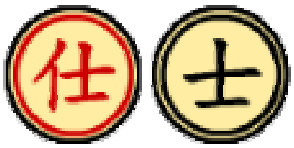
Das Spielfeld sieht dem heutigen Schachbrett ähnlich, beim chinesischen Schach wird jedoch nicht auf Feldern gespielt, sondern auf den sie begrenzenden Linien. Das Spielfeld besteht aus 9x10 Schnittpunkten der Linien. Die 64 Felder sind alle weiß, es gibt keine 32 weißen Felder und 32 schwarzen Felder wie im heutigen Schach. Der freie Streifen in der Mitte des Spielfeldes symbolisiert den Gelben Fluß (chin. Huanghe), die auf beiden Seiten durch diagonale Linien markierten Quadrate stellen die 9 Paläste der beiden Generäle dar.
Der Fluß kann im Spiel in gerader Richtung überquert werden.

Schauen wir uns als nächstes die Figuren von links bis zur Mitte an.

Die Figur in der Ecke wird der **Streitwagen** genannt. Sie zieht wie der Turm im heutigen Schach.

Die nächste Figur ist das **Pferd**. Es zieht wie der Springer im heutigen Schach. Nur dass das Pferd im chinesischen Schach nicht über andere Figuren springen kann

Die dritte Figur ist der **Elefant**, der unserem heutigen Läufer entspricht. Er zieht zwei Felder diagonal. Noch heute heißt der Läufer in Spanien Al-Fil (Arabisch) und in Italien Alfiere was der „Der Elefant“ bedeutet. Die Elefanten können nicht den Fluß überqueren und bleiben immer auf der ursprünglichen Hälfte des Spielfeldes.


Jetzt kommt der **Leibwächter,** der der Dame im heutigen Schach entspricht. Allerdings gibt es hier einen wichtigen Unterschied. Das chinesisches Schach hat zwei Leibwächter, weshalb es neun Figuren in einer Reihe gibt, nicht acht wie im heutigen Schach. Er zieht ein Feld diagonal

Der General: Wie beim heutigen Schach der König so ist auch beim chinesischen Schach der General die zentrale Figur, die geschützt bzw. geschlagen werden muß. Der General zieht ein Feld waagerecht oder senkrecht, nicht jedoch diagonal. Als Besonderheit beim chinesischen Schach dürfen der General und seine zwei Leibwächter die „neun Paläste“ nicht verlassen, sind also auf jeweils 9 Positionen beschränkt. Obwohl die beiden Generäle also immer auf Distanz bleiben, beeinflussen sie sich doch: Sie dürfen nämlich nicht auf einer Linie stehen, ohne dass sich eine weitere Spielfigur zwischen ihnen befindet.

Die Kanonen: Die Kanonen ziehen genau wie der Streitwagen in waagerechter oder senkrechter Richtung. Unterschiede gibt es aber beim Schlagen

gegnerischer Steine: Hierbei muss die Kanone nämlich grundsätzlich über einen eigenen oder einen gegnerischen Spielstein springen.

Die Soldaten: Sie ziehen immer einen Punkt in gerader Richtung vorwärts. Hat ein Soldat den Fluß überquert, so darf er auch in waagerechter Richtung ziehen. Ein Soldat zieht nie diagonal oder rückwärts. Erreicht ein Soldat die gegnerische Grundlinie, so kann er nur noch seitwärts ziehen.

Schach in Indien

Das indische **Chaturanga** (gesprochen: Tschátur-ánga) ist spätestens seit 600 n. Chr. gespielt worden. In Sanskrit bedeutet "Chaturanga" wörtlich „vierteilig“, was sich zugleich auf die vier Truppengattungen des altindischen Heeres bezieht. Die vier Truppengattungen des Heeres waren *Ratha* (Streitwagen), *Ashva* (Pferd), *Gaja* (Elefant) und *Padàti* (Soldat). Der Ràja (König) und der Mantri (Berater) galten nicht als Teil der Armee.

Vier Spieler beim indischen Schach Chaturanga

Die gegenüberstehenden Heere sind befreundet und sind immer zweireihig an der rechten unteren Ecke aufgestellt. So stand ganz rechts in der Ecke stehend der *Ratha*, daneben das *Ashva*, links vom *Ashva* der *Gaja*, dann kam der Mantri und dann der Ràja.

Die Züge der Figuren waren nicht willkürlich, sondern wurden durch einen Würfel bestimmt. Bei der Eins zieht der *Padàti* oder der Ràja, bei der Zwei zieht der *Ratha*, bei der Drei zieht der *Ashva*, der Gaja zieht bei der Vier oder der Sechs. Wie im heutigen Schach reihen sich auch im Chaturanga die Soldaten vor ihren Offizieren auf. Der *Ratha* zieht wie der Streitwagen im Xiangqi. Der *Gajah* zieht wie der Elefant im Xiangqi. Der *Ashva* bewegt sich wie das Pferd im Xiangqi. Der *Padàti* bewegt sich wie der Soldat im Xiangqi. Der Ràja

(König) zieht wie der General im Xiangqi. Der Mantri (Berater) zieht wie der Leibwächter im Xiangqi.

Schach in Persien

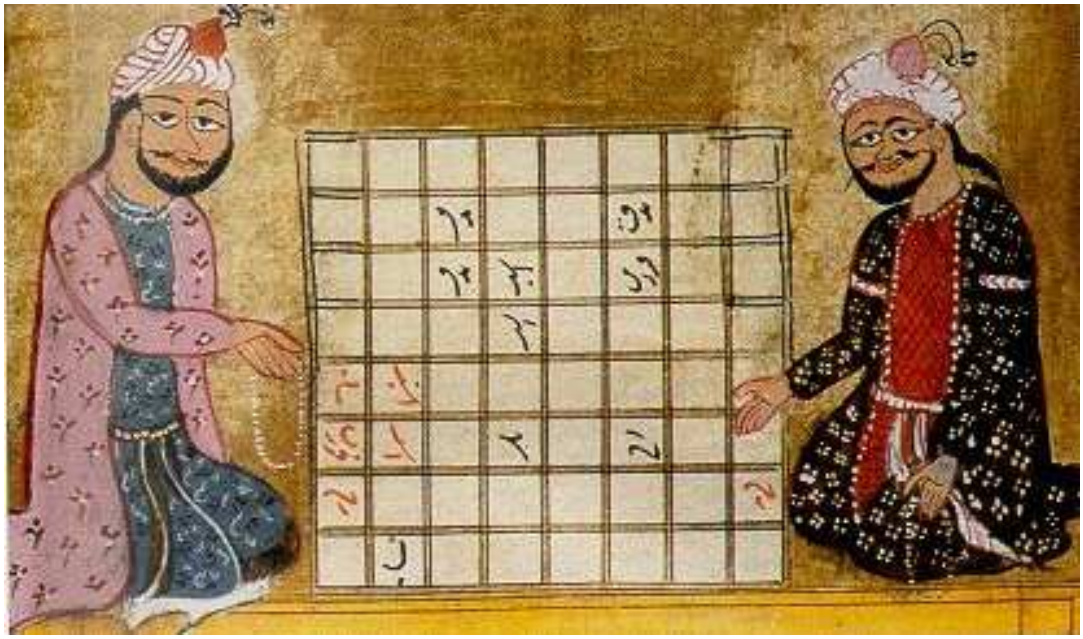
Die früheste persische Referenz zum Chaturanga ist das Buch *Karnamak-i Artaxshir-i Papakan*, das zwischen dem 3. und 7. Jahrhundert n. Chr. geschrieben wurde. Dieser alte persische Text erwähnt den Shah Ardashir I. (Regierungszeit 224–241 n. Chr.) der dort als Meister des Chaturanga beschrieben wird. Der Sassaniden-König Khosrau I. (Regierungszeit 531-579 n. Chr.) bekam von einem indischen König (möglicherweise einem König der Maukhari-Dynastie) ein Schachspiel mit Figuren aus grünem Smaragd und roten Rubin geschenkt. Dieses Ereignis wird im Mâdayân î chatrang (620 n. Chr.) erwähnt. 802 n. Chr. sandte der Khalif von Bagdad Harun al-Rashid (763-809) Karl dem Großen ein Schachspiel aus Elfenbein zum Geschenk.

Die muslimischen Araber eroberten 6 Jahre nach Mohammeds Tod im Jahre 638 Persien, den heutigen Iran. Sie nannten das Spiel **Shatranj** (gesprochen: „Schatrandsch“). Shatranj leitet sich von *Shah* was König heißt ab, deshalb ist Shatranj das „Königsspiel“. Der Ausdruck „Schach matt“ leitet sich von *Shah mat* ab was „Der König ist tot !“ bedeutet. Shatranj gilt als der iranische Vorläufer des modernen Schachspiels und als Nachfolger des indischen Chaturanga. Die Spielregeln blieben im Shatranj im Wesentlichen die gleichen wie im Chaturanga bloß dass es jetzt nur noch zwei Armeen und keinen Würfel mehr gab. Die Spieler spielten mit roten und grünen Steinen. Das Spielfeld hatte 8x8 farblose Felder. Im Shatranj gab es von der rechten Ecke ausgehend folgende Figuren: Rukh رخ (Streitwagen), Asp سپ (Pferd), Pil پیل (Elefant), Farzin فرزین (Berater), Shah (König) und in der Reihe vor den Figuren den Baidak پیاده (Soldat). Im Shatranj stehen der Berater (die heutige Dame) und der König im Vergleich zum heutigen Schach auf vertauschten Plätzen

Aufstellung der Figuren im iranischen Schach Shatranj

Bei Shatranj entsprechen die Gangarten der Figuren mit Ausnahme des Pil denen des Chaturanga. Dem Pil, dem Vorgänger des modernen Läufers, ist es möglich, zwei Felder diagonal zu ziehen; dabei allerdings Figuren zu Überspringen. Die Perser kannten den Elefanten noch als Teil der indischen Armee. In Europa ging diese Bedeutung später verloren. Möglicherweise wurden die angedeuteten Stoßzähne des Elefanten in England als Mitra des Bischofs interpretiert deshalb heißt er dort „Bishop“. In Frankreich wiederum als

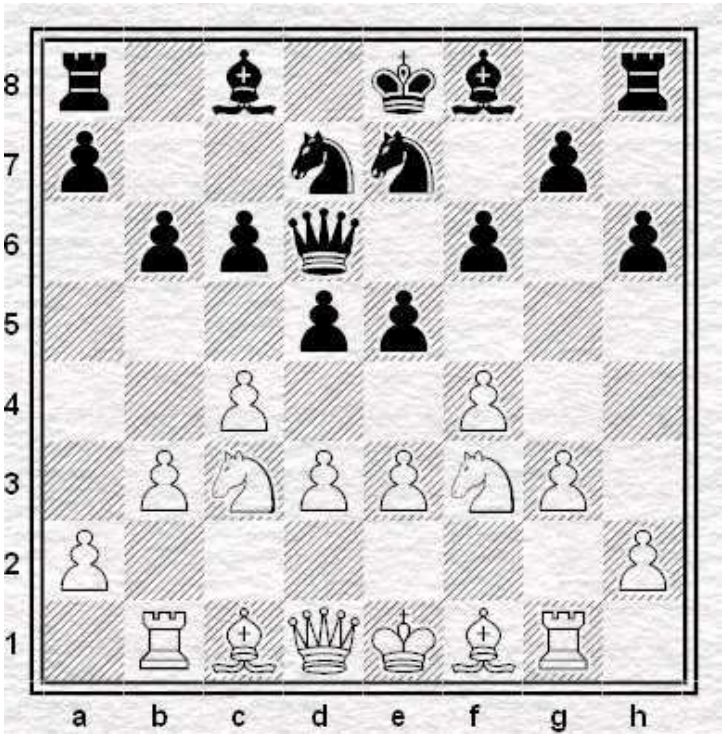
Narrenkappe, weshalb der Läufer dort immer noch „Le Fou“ (Der Narr) heißt. So muss der Läufer bis heute mit verschiedenen Namen und Bedeutungen auskommen.
In Schachdiagrammen wird der Läufer überall durch die Bischofsmütze symbolisiert. Auch ist das englische „Rook“ für den Turm dem persischen Rukh entlehnt. Das russiche „Ferz“ ферзь für die Dame ist dem persischen Farzin entlehnt. Hierbei sollte noch erwähnt werden, dass die alte persische Kunst betreffs Shatranj keine Figuren auf dem Spielfeld zeigt, sondern nur die arabischen Namen der Figuren. Der erste Beweis für richtige Holzfiguren erscheint erst, als das Spiel das mittelalterliche Europa erreichte.



Zwei Spieler beim iranischen Schach Shatranj

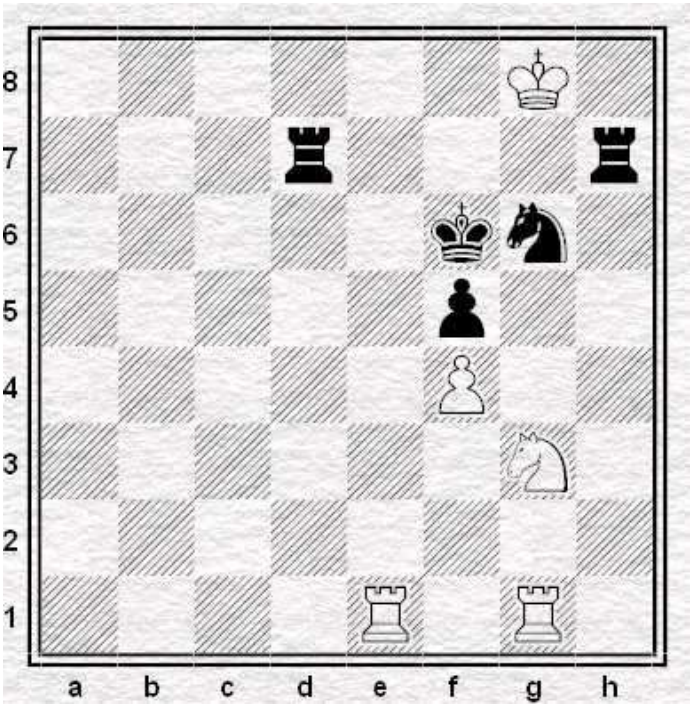
Im Persien des 9. Jahrhunderts gelang das Schachspiel zu seiner ersten Blüte, da es damals bei den regierenden Kalifen in hohem Ansehen stand. Jeder Kalif hatte an seinem Hof einen Schachspieler den er für seine Dienste bezahlte. Im Shatranj begann man erstmals das Schachspiel wie eine Wissenschaft zu analysieren. Eine Schachnotation wurde erfunden um die gespielten Partien schriftlich festhalten zu können. Es gab Bücher über Eröffnungen und Schachprobleme. Im Shatranj gab es eine Klassifizierung der Schachpieler nach ihrer Spielstärke. Erstmals wird das Springerproblem erwähnt. Das *Springerproblem* ist ein kombinatorisches Problem, das darin besteht, für einen Springer auf einem leeren Schachbrett eine Route zu finden, auf der dieser jedes Feld genau einmal besucht.

Es gab bereits Eröffnungen die **tabiyya**تَبِيّة (pl. tabbiyyaat),تَبِيّات genannt wurden, was mit “Schlachtreihe“ übersetzt werden kann. Sie enthielten Partieanfänge bis etwa zum zwölften Zug und bekamen meist sehr poetische Namen, wie zum Beispiel *Mujannah* („Die Geflügelte“) oder *Mashaikhi* (Die Scheich-Eröffnung). Die Zugfolge war uninteressant es war nur wichtig einen bestimmten Aufbau mit seinen Figuren zu erreichen. Spielten beide Spieler die Mujannah Tabbiya so sprach man von einer Doppel-Mujannah und es ergab sich eine symmetrische Aufstellung. Spielte Einer die Mujannah und der Andere die Mashaikhi so sprach man von einer Mujannah-Mashaikhi und es ergab sich eine asymmetrische Aufstellung. Das erste Buch über Eröffnungen war das Buch *Mansubat ash-Shatranj* („Shatranj-Aufstellungen) von Al-Lajlaj (Abdul Faraj Mhammad ibn Obaidallah) 910 n. Chr.



Die Mujannah – Mashaikhi Tabiyya

Als **Mansube** (arab. Anordnung, Aufstellung) bezeichnete man ein Schachproblem im Shatranj. Es sind etwa 500 Exemplare überliefert. Mansuben sind dadurch gekennzeichnet, dass die Mattführung der einzige Weg zum Gewinn überhaupt ist (daher entfiel bei ihnen im Allgemeinen auch die Forderung einer Zugzahl und es war einfach nur der Gewinn verlangt). Mansuben sind gekennzeichnet durch ein Gleichgewicht der Kräfte und eine krisenhafte Zuspitzung der Lage, die von Weiß verlangt mit Schachgeboten zu arbeiten.



Eine Mansube von Al-Adli-ar-Rumi
Weiß am Zug gewinnt:

In der hier gezeigten Mansube kommen nur Schachfiguren vor, die bis heute ihre Gangart beibehalten haben. Dem Weißen droht Matt auf g7, doch er setzt zuerst matt mit 1. Sg3-h5+ Th7xh5 2. Tg1xg6+ Kf6xg6 3. Te1-e6#. Im Jahr 1945 kam die Stellung in einer Partie zwischen Jorgensen und Sorensen in Stockholm tatsächlich vor. Jorgensen setzte so, wie es 1103 Jahre vorher in der Lösung der Mansube beschrieben wurde, matt.

Al-Adli ar-Rumi (800-870) war der stärkste Shatranjspieler zur Zeit des Kalifen Al-Wathiq (Regierungszeit 842-847). Al-Adli schrieb 842 in Arabisch das *Kitab ash-shatranj* (Buch des Shatranj). Al-Adli war der Erste der einen relativen Tauschwert für die Figuren angab. Dabei bezog er sich auf die Währung Dirhem die damals in vielen muslimisch-arabischen Ländern verbreitet war.

Tauschwert der Shatranj-Figuren nach Al-Adli-ar-Rumi

Shatranj-Figur	Tauschwert der Figur in Dirhem
Streitwagen	1
Pferd	2/3
Berater	1/3
Elefant	1/4
Zentralsoldat (d-, e-Linie)	1/4
Pferd- oder Elefantsoldat (b-,c-,f-,g-Linie)	1/6
Streitwagensoldat (a-, h-Linie)	1/8

Er erfand ein System zur Notation von Schachpartien und klassifizierte als erster Eröffnungen. Er teilte erstmals Shatranj-Spieler nach ihrer Spielstärke in 5 verschiedene Klassen ein. Die stärkste Klasse war *Aliyat*. Die zweite Klasse war *Mutaqaribat*. Ein Mutaqaribat bekam vom Aliyat einen Soldaten vorgegeben. Die dritte Klasse bekam vom Aliyat einen Firzan vorgegeben. Die vierte Klasse bekam vom Aliyat ein Pferd vorgegeben. Die fünfte Klasse bekam vom Aliyat einen Streitwagen vorgegeben. Wollte ein Spieler in eine höhere Klasse aufsteigen, so musste er gegen einen Spieler dieser Klasse zu einem 10 Partien-Match antreten und mindestens 7 Partien gewinnen.

Ar-Razi (825-860) schrieb 845 in Arabisch *Latif fi-sh shatranj* (Eleganz im Shatranj). Im Jahr 847 kam es am Hofe des Kalifen al-Mutawakkil in seinem Beisein zu einem Wettkampf zwischen Al-Adli und Ar-Razi, den Ar-Razi klar gewann.

890 erschienen das *Kitab-ash-shatranj* (Buch des Shatranj) von **Abu Muhammad ben Yahya as-Suli** (854-946). Es erschein in zwei Bänden. Der erste Band behandelte Tabiyyaat der zweite Mansuben. Im zweiten Band wird das Springerproblem behandelt. Von As-Suli wird berichtet das er auch „blind“ also ohne Ansicht des Brettes spielte. Die älteste Shatranj-Partie, die vollständig überliefert ist, ist ein Mattsieg As-Sulis gegen den Kalifen Al-Muktadir in Bagdad, die um das Jahr 920 gespielt wurde. Sie beginnt mit der Tabiyya *Reißender Strom*. Die Eröffnungszüge der Tabiyya sind 1. g3 g6 2. g4 f6 3. e3 e6 4. Se2 d6 5. Tg1 c6 6. f3 b6 7. f4 a6 8. f5; As-Suli setzte in der Partie im 35. Zug matt.

920 schrieb **Faraj ibn al-Muzaffar ibn Sa'id al-Lajlaj** (900-970), ein Schüler As-Sulis *Kitab mansubat ash-shatranj* (Buch der Shatranj-Mansuben).

987 erschien eine allgemeine Bibilografie des Schachs, von **Abu'l-Faraj Muhammad bin Ishaq al-Warraq** (arabisch, ابو الفرج محمد بن إسحاق الوراق), auch bekannt als **Ibn al-Nadim** (arabisch ابن النديم). Diese Bibliografie wurde *Kitab al-Fihrist* (Der Katalog) genannt. Es enthielt al-Aldi's *Kitab ash-shatranj*, ar-Razi's *Latif fi'sh-shatranj*, as-Suli's *Kitab ash-shatranj* in zwei Bänden, al-Laljlaj's *mansubat ash-shatranj* und Aliqlidisi's *Kitab majmu'fi mansubat ash-shatranj* (Sammlung der Shatranj-Mansuben).

Schach in Europa

Die älteste europäische Schrift über Schach ist das lateinische Schachgedicht *Versus de Scachis* von 950 n Chr. Es handelt sich um 98 Verse auf einem Pergamentblatt das in dem Benediktiner-Kloster Einsiedeln in der Schweiz liegt. Seine Verse beginnt der unbekannte Dichter mit einem Loblied auf das Schachspiel. Anschliessend erläutert er ausführlich das Schachbrett, wobei erstmalig die heute selbstverständliche Zweifarbigkeit der Felder erwähnt wird. Der Hauptteil des Gedichtes ist den Figuren und ihrem Gang gewidmet.

Die erste europäische Schrift über Schachprobleme ist eine, vom spanischen Königs **Alfonso X** (1221-1284) in Auftrag gegebene Übersetzung aus dem Arabischen ins Latein. Sie heißt *Libro de los juegos* („Buch der Spiele") und wurde 1283 herausgegeben. Die ersten sieben Kapitel des Buches widmen sich nur dem Schach und enthalten 103 Schachprobleme

In die Geschichte ist Alfons nicht als Herrscher, sondern als Förderer der Wissenschaften und der Künste eingegangen. Er wurde deshalb auch „El Sabio", der Weise genant. In Sevilla entfaltete sich unter seiner Regierung eine einzigartige christlich-islamische Doppelkultur. Am Hofe Alfons, versammelten sich Gelehrte aus Europa, Afrika und Asien, aller Kulturen, Konfessionen und Fakultäten zu einem jahrzehntelangen Symposium. Es entstanden wichtige Übersetzungen und Enzyklopädien. Das heitere Klima der Verständigung und Toleranz am Hofe spiegelte sich beim Schachspiel wider. Dunkelhäutige muslimische Mauren spielten mit hellhäutigen christlichen Rittern, diese mit Juden, diese wieder mit Mauren; Jünglinge sitzen mit Alten, reiche Händler mit Armen und Frauen mit Männern am Brett. Unterschiede des Glaubens, Geschlechts und der Herkunft waren außer Kraft gesetzt. Für einen kurzen historischen Moment schien die Utopie eines offenen, toleranten Europas zumindest im Spiel Realität.

Das Schach in Europa vor 1475 war im Wesentlichen dem indischen Chaturanga sehr ähnlich. Dann wurden plötzlich mehr oder weniger gleichzeitig drei wesentliche Veränderungen gemacht: Bauern dürfen bei ihrem ersten Zug zwei Felder weit ziehen und En-passant-Schlagen. Läufer dürfen diagonal beliebig weit ziehen (zuvor zogen sie genau zwei Felder diagonal), und aus dem Berater wurde die Königin (Dame) die in alle acht Richtungen beliebig weit ziehen darf (zuvor nur ein Feld diagonal), wodurch sie von der schwächsten zur mächtigsten Figur auf dem Brett wurde. Durch diese Änderungen gewann Schach an Tempo, was ihm zu höherer Popularität verhalf. Vom Schachhistoriker Ricardo Calvo wissen wir, dass diese moderne Form des Schachs in Valencia zwischen 1475 und 1497 erfunden wurde und sich danach schnell über ganz Europa ausbreitete. Als ältestes Zeugnis des modernen Schachs gilt das *Scachs d'amor* ein Schachgedicht in katalanischer Sprache aus dem 15. Jahrhundert. Der lange Originaltitel dieses Dokuments lautet.: "Hobra jntitulada scachs d'amor feta per don franci de castellvi e narcis vinyoles e mossen bernat fenollar sota nom de tres planetes ço es Març Venus e Mercuri per conjunccio e jnfluencia dels quals fon jnventada"

Es entstand vermutlich im spanischen Valencia zwischen 1470 und 1490. Die Autorschaft wird dem Literaten- und Schachzirkel um **Bernat Fenollar**, **Francesc de Castellví** und **Narcís de Vinyoles** zugeschrieben. Die Handschrift wurde 1905 vom Jesuiten P. Ignasi Casanovasin in der 'Real Capilla del Palau' in Barcelona entdeckt und soll 13 beschriebene, sowie 30 blanke Blätter der Größe 290 x 215 cm umfasst haben. Das Manuskript ist seit dem spanischen Bürgerkrieg 1936 - 1939 verschollen. Kürzlich ist eine private Edition des Textes, von Salvador Juanpere i Aguiló veröffentlicht worden.

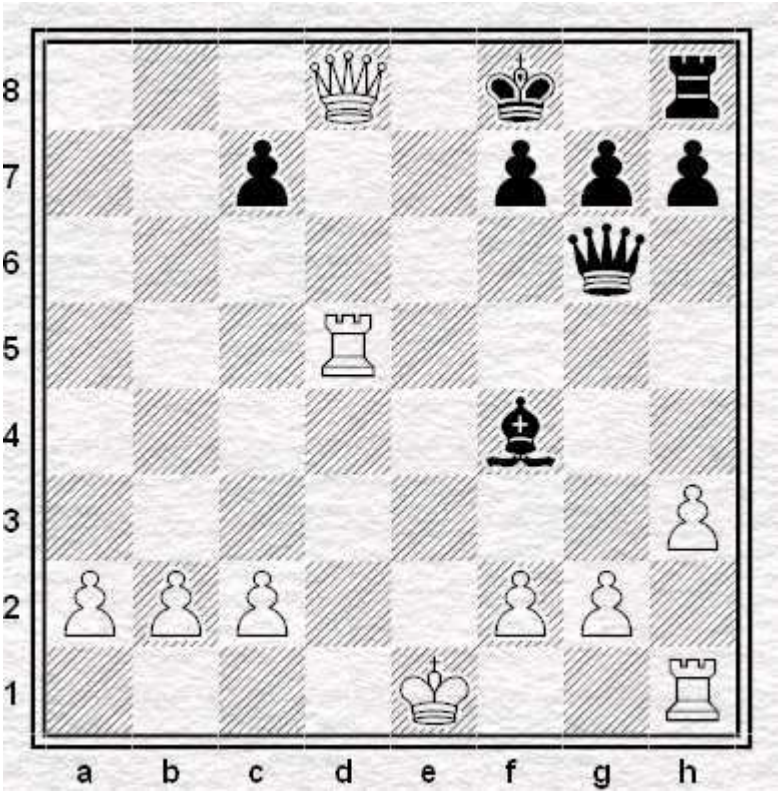
Das Gedicht beschreibt eine Schachpartie in Form einer Allegorie. Mars (Castellví) spielt mit den roten Steinen und wirbt um die Liebe der Venus (Vinyoles), die mit den grünen Steinen spielt. Merkur (Fenollar) fungiert als Schiedsrichter. Die Partie wurde vermutlich nicht wirklich gespielt, sondern konstruiert. Weiß spielt 21 Züge in 21 Versen. Schwarz spielt 20 Züge in 20 Versen. Zusammen mit den 3 Versen des Schiedsrichters ergibt das 64 Verse, also genauso viele wie das Schachbrett Felder zählt.

Dies ist die älteste bekannte Partie die nach den heutigen Schachregeln gespielt wurde.

Weiß: Francesc de Castellví **Schwarz: Narcís de Vinyoles**

Skandinavische Verteidigung: Mieses-Kotroc-Variante (B01)

1. e4 d5 2. exd5 Dxd5 3. Sc3 Dd8 4. Lc4 Sf6 5. Sf3 Lg4 6. h3 Lxf3 7. Dxf3 e6 8. Dxb7 Sbd7 9. Sb5 Tc8 10. Sxa7 Sb6 11. Sxc8 Sxc8 12. d4 Sd6 13. Lb5+ Sxb5 14. Dxb5+ Sd7 15. d5 exd5 16. Le3 Ld6 17. Td1 Df6 18. Txd5 Dg6 19. Lf4 Lxf4 20. Dxd7+ Kf8 21. Dd8 matt



Schlusstellung der ältesten Schachpartie gespielt nach den heutigen Regeln

Die Rochade war noch nicht erfunden. In den Schriften von **Gioacchino Greco** (1600-1634) wurde die Rochade in ihrer heutigen Form als Norm eingeführt. Im Jahr 1616 wurde das erste Schachlehrbuch in deutscher Sprache gedruckt: „Das Schach- oder König-Spiel“ von **Gustavus Selenus**. Die heute allgemein übliche Figurenform, genannt Staunton, wurde 1849 von Nathaniel Cook kreiert, von dem damals führenden Spieler Howard Staunton propagiert und 1924 vom Weltschachverband (FIDE) bei dessen Gründung übernommen.

Die Schachfiguren in der heutigen Staunton-Form

Alle in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Spielformen des Schachs haben das Ziel, den König matt zu setzen. Alle haben den König in der Mitte, einen Turm in der Ecke und einen Springer daneben. Links von dem Springer befindet sich der Läufer. Die Bauern stehen vor den Offizieren und bilden die Front. Viele Züge der Schachfiguren in den antiken außereuropäischen Formen des Schachs sind denen des heutigen Schachs sehr ähnlich.

Tabellarische Übersicht über die Entwicklung des Schachspiels

Land	**China**	**Indien**	**Persien**	**Deutschland**
Zeit	200 v. Chr.	300 n. Chr.	650 n. Chr.	2008 n. Chr.
Name des Spiel	Xiangqi	Chaturanga	Shatranj	Schach
Figur 1	General	König	König	König
Figur 2	Leibwächter	Berater	Berater	Königin
Figur 3	Streitwagen	Streitwagen	Streitwagen	Turm
Figur 4	Elefant	Elefant	Elefant	Läufer
Figur 5	Pferd	Pferd	Pferd	Springer
Figur 6	Soldat	Soldat	Soldat	Bauer
Farbe der Figuren	rot/grün	rot/grün/schwarz/weiß	rot/grün	schwarz/weiß
Anzahl der Felder	8x9	8x8	8x8	8x8
Felderfarbe	Eine Farbe	Eine Farbe	Eine Farbe	Schwarz&Weiß

Der Titel *Großmeister* (englisch Grandmaster) wurde informell bereits im 19. Jahrhundert verwendet, zuerst am 18. Februar 1838 in der Schachspalte der Zeitung Bell's Life. Offiziell verliehen wurde der Titel zum ersten Mal von Zar Nikolaus II., der damit die fünf Preisträger des stark besetzten Turniers in Sankt Petersburg 1914 auszeichnete: Emanuel Lasker, José Raúl Capablanca, Siegbert Tarrasch, Alexander Aljechin und Frank Marshall.

Den Titel eines Internationalen Großmeisters verlieh die FIDE zuerst im Jahre 1950. In Anerkennung bisheriger Leistungen wurden Ossip Bernstein, Isaak Boleslawski, Igor Bondarewski, Michail Botwinnik, David Bronstein, Oldrich Duras, Max Euwe, Reuben Fine, Salo Flohr, Ernst Grünfeld, Paul Keres, Boris Kostić, Alexander Kotow, Grigori Löwenfisch, Andor Lilienthal, Géza Maróczy, Jacques Mieses, Miguel Najdorf, Wjatscheslaw Ragosin, Samuel Reshevsky, Akiba Rubinstein, Friedrich Sämisch, Wassili Smyslow, Gideon Ståhlberg, László Szabó, Savielly Tartakower und Milan Vidmar ernannt.

Schach und Ethik

Eine Frau und ein Mann spielen Schach in einem mittelalterlichen Wirtshaus

Im europäischen Mittelalter, wurde die Anordnung und der Symbolcharakter der Figuren umgedeutet. In der Mitte der „gottgewollten Ordnung“ stehen König und Königin, denen jeweils ein Bischof zur Seite steht, die Nähe zum Paar in der Mitte ist ein Symbol für die Macht der Kirche. Die Springer repräsentierten die Ritterschaft Der Turm kann als Repräsentant der freien Städte interpretiert werden. Die Bauern, sie standen für die einfache Bevölkerung.

Moses Sefardi von Huesca, der Arzt des Königs Alfons I. von Aragon, empfiehlt in seiner *Disciplina clericalis* – in der deutschen Übersetzung mit dem schönen Titel „Die Kunst, vernünftig zu leben“ – Schach für die Erziehung junger Edler. So gehörte Schach seit dem Beginn des 13. Jahrhunderts zu den sieben Tugenden der Ritter, wie das Reiten, Schwimmen, Bogenschießen, Boxen, Jagen und Verse schreiben.

Zur gleichen Zeit wurden die sogenannten Schachzabelbücher populär. **Schachzabel** ist die mittelalterliche deutsche Bezeichnung für das Schachspiel, die auch in der historischen Wissenschaft als Fachbegriff gebraucht wird. Die Wortkomponente „zabel“ ist vom lateinischen tabula (= Tafel, Brett) abgeleitet. Als Schachzabel wurde sowohl das Spiel selbst als auch das Schachbrett bezeichnet. Die zahlreichen Schachzabelbücher.enthielten gesellschaftliche Schachallegorien. Der Anfang des 14. Jahrhunderts lebende Dominikaner **Jakob von Cessolis** nutzte das Schachspiel zur Beschreibung der mittelalterlichen Ständepyramide. Dabei sah er die einzelnen Schachfiguren als Vertreter eines Standes und belegte sie mit Eigenschaften, die Anlass zur Kritik, zur Ermahnung oder moralischer Belehrung sein mochten.

Sein Werk *Liber de moribus hominum et officiis nobilium ac polularium super ludo scaccorum* (Von den Sitten der Menschen und den Pflichten der Vornehmen und Niederen durch das Schachspiel), Ende des 14. Jahrhunderts in vielen Sprachen erschienen, war das am weitesten verbreitete Buch des Mittelalters nach der Bibel. Allerdings barg dieses Buch auch gesellschaftspolitischen Zündstoff. Was kein mittelalterlicher Autor den Vertretern des Bauern- und Handwerkstandes je zugebilligt hätte, nämlichen einen Aufstieg in die höchsten Stände, bis auf den Thron der Königin. – sofern die Tugendhaftigkeit dies erlaubte – ließ sich via Schachspiel durch die Umwandlung des Bauern auf der letzten Reihe in die Dame zumindest theoretisch denken.

Benjamin Franklin stellte 1779 in seinem Essay *The Morals of Chess* (Die Sittlichkeit des Schachspiels) einen Vergleich zwischen dem sittlichen Handeln des Menschen und den „Spielregeln" des Schach auf.. Die von ihm empfohlenen „Spielregeln" sollen eine Art Kodex des menschlichen Verhaltens und der menschlichen Beziehungen bilden. Zwei seiner Regeln lauten:

„Hat man beschlossen, nach strengen Regeln zu spielen, so müssen sich beide Partner genau an diese Regeln halten, ohne dass der eine die Regeln befolgt, der andere sie aber missachtet, denn das wäre ungerecht."

„Hat man beschlossen, keine strengen Spielregeln zu befolgen, und fordert einer der Spieler Nachsicht, so muss er bereit sein, diese auch dem Partner einzuräumen."

Im *Ruodlieb,* ein nach dem Titelhelden benanntes mittellateinisches, um 1050 verfasstes, Versepos, berichtet der Erzähler von einer vermittelnden Friedensmission in Afrika die ihn an einen der dortigen Hofe führte. Hier konnte er sich als exzellenter Schachspieler erweisen, der nicht nur den Obermarschall und die Hofräte besiegte, sondern in drei Partien auch den König schlug. Des Helden Sorge bei einem Sieg über den König auch sein Leben zu verlieren, beruhigte der König mit den Worten: *Hunc ludum tibi censeo semper amandum.* Mit seiner die Tugenden eines christlichen Ritters verkörpernden Hauptgestalt ist das Werk die bedeutendste Dichtung in der Vorgeschichte des hochmittelalterlichen höfischen Versromans.

Der Dominikaner Meister Ingold hatte 1450 verschiedene Spiele auf ihren therapeutischen Nutzen hin untersucht und das Ergebnis wie folgt beschrieben. Das Kartenspiel eigne sich zur Bekämpfung der Unkeuschheit, das Tanzen gegen Trägheit, Saitenspiel vertreibe Neid und Haß, das Schachspiel wirke der Hoffahrt und dem Müßiggang entgegen, ja mehr noch es fördere die Klugheit.

Benjamin Franklin schreibt:

Schach lehrt Vorsorge, die ein wenig in die Zukunft blickt... Umsicht, die das ganze Schachbrett prüfend betrachtet... Vorsicht, die uns davon abhält, unsere Züge allzu hastig zu machen... Und schließlich lernen wir durchs Schach die Lebensregel, uns nicht entmutigen zu lassen, wenn es gegenwärtig den Anschein hat, als stünde es um unsere Dinge schlecht, die Lebensregel, auf eine günstige Wendung zu hoffen, und die, beharrlich fortzufahren, nach Auswegen zu suchen.

Verteilt durch Satranç Club 2000
(der multikulturelle Schachverein in Köln: www.satranc.de.vu – Güven Manay)

Literatur zur Kulturgeschichte des Schachs

Wollesen, Jens T. "Sub specie ludi...: Text and Images in Alfonso El Sabio's Libro de Acedrex, Dados e Tablas", Zeitschrift für Kunstgeschichte 53:3, 1990. pp. 277-308.

Alfons X. „der Weise“. Das Buch der Spiele Übersetzt und kommentiert von Ulrich Schädler & Ricardo Calvo † (Die Kulturgeschichte des Spiels in Bildern und Dokumenten Bd. 1, hrsg. von der Spielforschung der Universität Mozarteum Salzburg) 346 pp., numerous coloured illustrations, HC, ISBN 3-933925-44-4

Pritchard, D. (1994). The Encyclopedia of Chess Variants. Games & Puzzles Publications. ISBN 0-9524-1420-1.

Unknown court historian of the Sassanid Empire (before 628AD). The Karnamik-I-Ardashir, or The Records of Ardashir. http://www.fordham.edu/halsall/ancient/ardashir.html.

Murray, H.J.R. (1913). A History of Chess. Benjamin Press (originally published by Oxford University Press). ISBN 0-936-317-01-9.

Jean-Louis Cazaux (2004-03-12). The Enigma of Chess birth: The Old Texts: 6th, 7th and 8th centuries. Retrieved on 2007-07-14.

Antonius van der Linde: Geschichte und Literatur des Schachspiels. Nachdr. d. Ausg. Berlin 1874. Edition Olms, Zürich 1981, ISBN 3-283-00079-4

Joachim Petzold: Schach. Eine Kulturgeschichte. Edition Leipzig, 1986, ISBN 3-17-009405-X

Reinhard Wieber. "Das Schachspiel in der arabischen Literatur von den Anfängen bis zur zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts".Verlag für Orientkunde. Walldorf-Hessen 1972.

The Earliest Evidence of Chess in Western Literature: The Einsiedeln Verses
Helena M. Gamer Speculum, Vol. 29, No. 4 (Oct., 1954), pp. 734-750

Hans Holländer "Bretter die die Welt bedeuten. Das Schachspiel in der frühen Neuzeit" in "Zur Kunst- und Kulturgeschichte der Brett- und Kartenspiele"Aachen 1994. pp. 21-30.

R. Calvo, "Valencia, Geburtstätte des modernen Schachs", Schach-Journal (1992), N.3. pp. 34-46.

"The Oxford Companion to Chess", by Hooper and Whyld (segunda edition 1992)