

Kanauj, die Maukharis und das Caturanga

Der Ursprung des Schachspiels
und sein Weg von Indien nach Persien

Renate Syed

2001

Förderkreis Schach-Geschichtsforschung e.V., Kelkheim/Ts.

Inhalt

Einführung	9
Teil I Die politische Situation Nordindiens im 6. und im frühen 7. Jahrhundert n. Chr.	16
Die Hunnen in Indien und Persien	16
Die Maukhari-Dynastie	18
Die Puṣyabhūti- oder Vardhana-Dynastie	27
Die Stadt Kanauj/Kānyakubja	31
Teil II Kriegsführung und Heer	37
Kriegslust	37
Krieg und Frieden	39
König und Berater	43
Heer und Kampfwagen	46
Teil III Der Weg des <i>caturāṅga</i> von Indien nach Persien	53
Teil IV Der “Rāy von Qanūj” und der Name “Dēwiṣarm”	63
Zusammenfassung	75
Teil V Terrakotten aus Kanauj und anderen Städten Nordindiens:	
Schachfiguren?	77
Terrakotten in indischen Museen (Abb. 1–8)	78
Zwei Terrakotten einer Schachfiguren-Sammlung (Abb. 9 und 10)	81
Weiteres Bildmaterial (Abb. 11–13)	83
Bildtafeln 1–13	87
Karten	94

Anhänge	97
Anhang 1: Chronologie	97
Anhang 2: Yaśodharman von Mālava	98
Anhang 3: Bālāditya von Magadha	100
Anhang 4: Zum Weg des Schachs von Indien nach China	101
 Bibliographie	 103
1. Indische Texte	103
2. Sekundärliteratur	108

Einführung

Eine indische und eine persische Quelle bringen die nordindische Stadt Kanauj mit dem *caturaṅga*, dem Schachspiel, in Verbindung. Der indische Dichter Bāṇa¹ schrieb kurz nach 630 n. Chr. die Biographie des in Kanauj regierenden Königs Harṣa, und in diesem wahrscheinlich auch in Kanauj verfaßten Werk, dem Harṣacarita, findet sich bekanntlich die älteste indische Erwähnung des Spieles *caturaṅga* auf dem 64-Felder-Planogramm, dem *aṣṭāpada*. Nach dem Shāhnāme des persischen Dichters Firdausī, das etwa zwischen 980 und 1010 n. Chr. entstand, war es ein indischer König aus Kanauj, der "Rāy von Qanūj", der das Spiel *caturaṅga* an den Hof des Sasanidenherrschers Khusrau Anushirvān sandte, der von 531 bis 579 regierte. Auch wenn man die Historizität der Aussagen des Shāhnāme bezweifelt, bleibt es, wie zu zeigen sein wird, eine Tatsache, daß die Perser das *caturaṅga* vor dem Einfall der Araber und somit vor 650 aus Indien erhielten. Es muß im 6. Jahrhundert von Indien nach Persien gelangt sein, sei es durch die Gesandtschaft eines Königs oder durch Krieger, Händler oder Gelehrte.

Schließlich spricht auch eine mittelpersische Quelle aus der späten Sasaniden-Zeit, also aus dem frühen 7. Jahrhundert, von der indischen Herkunft des Schachs: Der mittelpersische Text *Wizārīšn ī Čatrang* ("Erklärung des Schachs"), der auch den Titel *Matikān-e Šatranj* ("Abhandlung über das Schach") trägt, nennt den indischen König, der das Schachspiel an Khusrau Anushirvān sandte, "Devašarm", "Devasaram" oder "Dēwi-šarm" (je nach der Umschrift der mittelpersischen Schrift, s. u.) und bezeichnet ihn ehrend als den Großkönig Indiens. Die Stadt Kanauj wird hier jedoch nicht erwähnt.

Im Mittelpunkt dieser Arbeit stehen die ab der Mitte des 6. Jahrhunderts in Kanauj regierende Maukhari-Dynastie und der Weg des *caturaṅga* von Kanauj nach Persien: Ein König aus dem Geschlecht der Maukharis dürfte für die Entsendung des *caturaṅga* nach Persien verantwortlich gewesen sein.

Teil I behandelt das politische Gefüge und die kriegerischen Auseinandersetzungen Nordindiens im 6. nachchristlichen Jahrhundert, denn in diesem Raum und in dieser Zeit verbreitete sich das Spiel *caturaṅga*, das vielleicht um die Mitte des 5. Jahrhunderts oder etwas früher hier entstanden war;² des weiteren geht es um König Harṣavardhana aus der Puṣyabhūti-/Vardhana-Dynastie, der in der ersten Hälfte des 7. Jahrhunderts in Kanauj regierte. Teil II erörtert die zwischen etwa 300 und 750 n. Chr. im nordindischen Raum herrschenden Vorstellungen von Krieg und Frieden, beschreibt das Verhältnis zwischen König und Berater und geht auf die Zusammensetzung des Heeres ein. Da das Spiel *caturaṅga* das genaue Abbild des ebenfalls *caturaṅga* genannten Heeres darstellt, ist die Kenntnis des altindischen Heeres wichtig. In Teil III geht es um die Beziehungen

¹ Bāṇa oder Bāṇabhaṭṭa war ein Zeitgenosse König Harṣas und lebte ab ca. 630 an dessen Hof in Kanauj.

² Über die Entstehungszeit des Spieles können anhand des uns vorliegenden indischen Quellenmaterials nur Vermutungen geäußert werden.

zwischen Indien und Persien und um den Weg einer Märchensammlung und des Schachs von Indien nach Persien; es wird auf persische Quellen und eine arabische Quelle eingegangen. Teil IV behandelt die Könige Īśānavarman und Śārvavarman aus der Maukhari-Dynastie und versucht die Frage zu beantworten, ob einer der beiden der im Shāhnāme "Rāy von Qanūj" genannte König sein kann. An Teil IV schließt sich eine Zusammenfassung an.

In Teil V geht es um archäologische Funde und ihre Deutung: In Kanauj und in anderen Städten des Gaṅgā-Yamunā-Zweistromlandes, welches das Kernland der Maukharis und des Reiches Harṣas war, fand man zahlreiche kleine Terrakottafiguren von bewaffneten Kriegeren sowie von Pferden, Elefanten und Wagen, die von Archäologen in die ersten nachchristlichen Jahrhunderte datiert und hinsichtlich ihrer Verwendung, gar nicht oder, bisweilen, als Spielzeuge gedeutet wurden. Angesichts ihrer Gestaltung und ihrer Größe, die zwischen 5 und 15 cm beträgt, könnte es sich jedoch um *caturaṅga*-Figuren handeln (Abb. 1–8). Danach werden zwei in deutschem Privatbesitz befindliche nordindische Terrakotten vorgestellt, die mit großer Wahrscheinlichkeit in die ersten Jahrhunderte n. Chr. zu datieren sind und *caturaṅga*-Figuren sein könnten (Abb. 9 und 10). Des Weiteren werden eine Münze König Śārvavarmans, ein Maukhari-Siegel und eine Terrakotta-Plakette mit Kampfswagen abgebildet (Abb. 11–13).

Anhang 1 enthält eine Chronologie. In zwei Anhängen gehe ich kurz auf die beiden Könige Yaśodharman und Bālāditya ein: Es soll gezeigt werden, daß Yaśodharman nicht der indische König gewesen sein kann, der das Schach an Khusrau Anushirvān sandte, wie der Iranist Marquart vermutet hatte (Anhang 2); der Gupta-König Bālāditya wird erwähnt, weil er der von den Persern und dem arabischen Historiker Mas'ūdī "Balhit" genannte indische König sein könnte, unter dessen Herrschaft das Schach angeblich erfunden worden ist (Anhang 3). Ein weiterer Anhang behandelt den Austausch von Gesandtschaften zwischen China und Indien um die Mitte des ersten nachchristlichen Jahrtausends; wahrscheinlich gelangte das Schach mit diesen Gesandtschaften von Indien nach China (Anhang 4).

Aus der altindischen Literatur ist kein Spiel belegt, aus dem sich das *caturaṅga* entwickelt haben könnte. Es gibt nach meinem Wissen weltweit kein frühes Brettspiel mit einer so großen Vielfalt von Figuren, deren Gang- und Schlagart derart differenziert ist, und das wegen des Fehlens von Würfeln oder anderer Entscheidungshelfer ein reines Intelligenzspiel darstellt: Das Spiel *caturaṅga* war und ist sowohl innerhalb Indiens als auch weltweit einzigartig. KOHTZ und MURRAY haben zweifelsohne Recht mit ihrer Annahme, die Zugweisen des Schachs ließen sich nicht aus dem Brettspielbereich ableiten. Es scheint andererseits unvorstellbar, daß ein so differenziertes Spiel, das mit sechs voneinander vollkommen verschiedenen, sich unterschiedlich bewegenden und schlagenden Figuren ohne Vorbild oder Vorstufe entstand oder gar erfunden wurde. Ich glaube, ohne Beweise dafür liefern zu können, daß dem Spiel *caturaṅga* ein gleichnamiges didaktisches Modell, eine Kriegsübung im Sandkasten als militärische Lehrmethode, wie sie in vielen Kulturen bekannt ist, vorausging; diese militärische

Lehrmethode diente, wie ich glaube, in Indien dazu, den Aufbau der verschiedenen Heeresformationen und die Bewegungen der Truppenteile darzustellen und bestimmte Strategien und Taktiken abzubilden und einzuüben. Die Annahme eines didaktischen Modells bleibt jedoch eine Hypothese.

Das Heer sollte nach der Kriegstheorie, wie sie unter anderem in dem Staatslehrbuch Nītisāra dargelegt ist, vor dem Angriff in einer strategisch sinnvollen Formation, *vyūha*, aufgestellt werden, die von der Stärke und Zusammensetzung der feindlichen Armee, vom Kampfplatz, von der Bodenbeschaffenheit und anderen Gegebenheiten abhing. Der König mußte im Heerlager allabendlich über alle diesbezüglichen Vorgänge, die Aufstellungen, die Bewegungen und die Entscheidungen des *senāpati*, des Heerführers, unterrichtet werden (Nītisāra 19.25 und 26).³ Für diese Darstellung der Heeresformationen, der Bewegungen der Truppenteile und der strategischen und taktischen Abläufe wurden, wie ich glaube, Figuren (aus Terrakotta?⁴) verwendet. Die Heeresformationen und ihre Vorgehensweisen, wie sie im Staatslehrbuch Arthaśāstra und im Nītisāra beschrieben werden, waren komplizierte Gebilde⁵, für deren Verständnis und Erklärung eine mündliche Darstellung kaum ausgereicht haben dürfte. Eine zweidimensionale Abbildung der Aufstellungen und Bewegungsabläufe, etwa eine Zeichnung in den Sand, ist weniger anschaulich und schwerer veränderbar als die dreidimensionale Darstellung der Vorgänge mit kleinen figürlichen Objekten. Dabei ist es wahrscheinlich von Anfang an zu Vereinfachungen gekommen, indem man eine Gruppe gleicher und zusammen operierender Kämpfer durch jeweils nur eine Figur vertreten ließ.⁶

Mit diesem didaktischen Modell *caturaṅga* bildete man, so glaube ich, Schlachten ab, bevorstehende zur Vorbereitung, geschlagene zum Verständnis von Sieg oder Niederlage.

³ Auch das Mahābhārata erklärt die jeweiligen Truppenaufstellungen der Heere der Kontrahenten, der Kauravas und der Pāṇḍavas, genau. Siehe etwa 8.31.10ff., wo der *vyūha* der Pāṇḍavas ausführlich beschrieben wird.

⁴ In Indien gab es seit der Harappa-Zeit Terrakotten; auf die Jahrtausendealte Terrakotta-Kunst konnten die Kriegstheoretiker zurückgreifen, als sie Figuren für ihr Sandkastenspiel benötigten.

⁵ Zu den einzelnen Heeresformationen, *vyūha*, siehe SYED 1993 b und 1995. Die *vyūha*-s waren komplexe Gebilde und besaßen mindestens sieben Elemente, von denen einige wegen des symmetrischen Heeresaufbaus doppelt vorhanden waren: die Front (*uras*), die beiden Flanken (*kakṣa*), die vorderen Seitenflügel (*pakṣa*), die Mitte (*madhya*), der Rücken (*prsthā*), die Reserve hinter dem Heer (*pratigraha*) und die beiden Außenseiten der vorderen Seitenflügel (*koṭī*), so der Nītisāra in 20.30. Die Anwendung einer Heeresformation hing von den Gegebenheiten des gegnerischen Heeres, aber auch von Zeit und Ort ab (20.41). In den Elementen jeder Heeresformation waren die einzelnen Heeresteile, also die Elefanten, Pferde, Wagen und Fußsoldaten, in Zahl und Aufstellung unterschiedlich vertreten. Allein von der Heeresformation *daṇḍavyūha*, der "Stabformation", gab es siebzehn Varianten (Nītisāra 20.53).

⁶ Eine bestimmte Anzahl gleicher, zusammen operierender Kämpfer war in der realen Schlacht in einer Einheit zusammengefaßt: So gab es etwa eine Gruppe von neun Elefanten, die jeweils zu dritt in drei Reihen standen, Nītisāra 20.29.

Für dieses durch indische Quellen nicht belegte militärische Sandkastenspiel⁷ verwendete man nach meiner Vorstellung eine zunächst nicht festgelegte Zahl kleiner, den realen Vorbildern nachgebildeter Figuren; es besaß kein kennzeichnendes Planogramm, sondern konnte auf jeder beliebigen Unterlage, etwa auf dem Boden, vollzogen werden. Es kannte auch kein spielerisches Regelsystem, vielmehr bildeten die Aufstellungen und Bewegungen die Vorgänge einer Schlacht nach. Auf der Grundlage dieses Modells, das nach meiner Hypothese in den ersten nachchristlichen Jahrhunderten in Nordindien von Kriegstheoretikern entwickelt wurde – aus dieser Zeit stammen auch die kriegstheoretischen Kapitel im Arthaśāstra und im Mahābhārata –, entstand als eine abgeleitete Erfindung etwa um die Mitte des 5. Jahrhunderts, in jedem Falle aber vor 550 n. Chr., ein ebenfalls *caturaṅga*, also "Heer", genanntes Spiel, für das jemand nun auf das in Indien seit Jahrhunderten bekannte 64-Felder-Planogramm namens *aṣṭāpada* zurückgriff und das wahrscheinlich von Anfang an 32 Figuren und ein Regelsystem mit mehr oder weniger festgelegten Gang- und Schlagarten der sechs verschiedenen Figuren erhielt.⁸ Diese sechs Figuren, nämlich König, Minister, Elefant, Reiter, Wagen und Fußsoldat, waren kleine Abbilder der Heeresteile, und ihre Gang- und Schlagarten imitierten die Bewegungen ihrer realen Vorbilder.⁹

Das seit vorchristlicher Zeit bekannte 64-Felder-Planogramm bildete von Anfang an eine der Unterlage für das Spiel, daneben wurden aber auch andere Spielbretter verwendet: Zu den Schachspielen, die von Indien nach Persien gelangten, gehörten Planogramme mit 8 mal 8 und solche mit 10 mal 10 Feldern (siehe S. 52). Das 64-Felder-Planogramm setzte sich jedoch im Laufe der Zeit als das optimale durch, denn auf seine je acht Felder umfassenden Reihen paßten genau der unerläßliche König und der ebenso notwendige Minister sowie je zwei Repräsentanten dreier der vier Heeresteile, also zwei Elefanten, zwei Pferde und zwei Wagen.¹⁰

⁷ Die zahlreichen und umfangreichen Texte der Jahrhunderte um Christi Geburt nennen weder ein didaktisches Modell *caturaṅga* noch ein Spiel dieses Namens. Der Begriff *caturaṅga* bezeichnete allein das Heer.

⁸ Das Schweigen der umfangreichen indischen Literatur der ersten nachchristlichen Jahrhunderte zum *caturaṅga* läßt die Vermutungen zu, daß es das Spiel zu dieser Zeit noch nicht gab oder daß es noch nicht verbreitet, gar weithin bekannt war. In Texten wie dem Kāmasūtra, dem Arthaśāstra, in den Werken des Dichters Kālidāsa und im Epos Mahābhārata, in Werken also, die um etwa 500 n. Chr. abgeschlossen vorlagen, wäre ein derartiges Spiel mit großer Wahrscheinlichkeit erwähnt worden. Das Schweigen der altindischen Literatur dieser Zeit ist jedoch kein Beweis für die Nichtexistenz des Spieles. Die Behauptung, das Spiel *caturaṅga* sei bereits um die Zeitenwende oder gar davor entstanden, ist damit nicht widerlegt.

⁹ Zur Abhängigkeit des Spieles *caturaṅga* vom altindischen Heer siehe SYED 1995.

¹⁰ KOHTZ formulierte 1910 einen interessanten Gedanken: "Wäre der Erfinder [des *caturaṅga*-Spieles, R. S.] von einem Brett mit 9x9 Feldern ausgegangen, so hätte er wahrscheinlich zu beiden Seiten des Königs je einen Rat aufgestellt und dem einen die gerade, dem anderen die schräge Bewegung erteilt." (S. 4) Damit hat er insofern Recht, als dem König nach der Staatstheorie im Krieg gelegentlich zwei Ratgeber zur Seite stehen: ein *senāpati*, ein Heerführer, und ein *mantrin*, ein politischer Berater, der

Da König und Minister nach den kriegstheoretischen Texten im Arthaśāstra, im Nītisāra, nach den Beschreibungen im Mahābhārata und im Agnipurāṇa in der realen Schlacht nebeneinander im Inneren des Heeres agierten, stehen sie auch im Spiel *caturaṅga* nebeneinander in der hinteren Reihe in der sicheren Mitte, flankiert von einem symmetrischen Aufbau der drei stärksten Heeresteile. Der altindischen Kriegsrealität entsprechend wurde jeder Kämpfer durch einen vor ihm stehenden Fußsoldaten, dem vierten Heeresteil, geschützt; in der realen Schlacht waren es mehrere Soldaten. Zwischen den beiden Heeren befanden sich vier freie Felderreihen, ein für den beginnenden Kampf ausreichender Raum (im Verlaufe des Spieles wird dann bekanntlich das gesamte Spielfeld von beiden Parteien genutzt).

Wie die Regeln, die Gang- und Schlagarten des ältesten Spieles *caturaṅga* ausgesehen haben, läßt sich nicht erschließen; es mag zahlreiche Wandlungen durchgemacht haben. KOHTZ schrieb: "Nichts berechtigt zu der Annahme, daß das Tschaturanga in seiner Kinderzeit jahrhundertlang etwas Starres geblieben sei. Noch nie ist eine Erfindung fix und fertig aus dem Kopfe ihres Urhebers hervorgegangen. Hat man sie der Erhaltung wertgeachtet, so ist sie auch verändert und verbessert worden." (S. 1)¹¹ Allerdings ist sicher, daß das Spiel *caturaṅga* zur Zeit des Dichters Bāṇa in Kanauj auf einem 64-Felder-Planogramm gespielt wurde und daß die Perser von den Indern ein Spiel mit 32 Figuren oder Spielsteinen, von denen sechzehn rot und sechzehn grün waren, erhielten; so das Wizārīšnī Ātrāṅg (s. u.). Diese Figuren oder Spielsteine können von Anfang an nur die uns bekannten (König, Minister, Wagen, Elefant, Pferd, Fußsoldat) gewesen sein, denn sie werden in dem genannten mittelpersischen Text erwähnt, und sie gelangten mit den Arabern nach Europa.

Im wesentlichen folge ich der Theorie MURRAYs, der 1913 schrieb: "The game of chess was invented when some Hindu devised a game of war, and, finding the aṣṭāpada board convenient for his purpose, adopted it as his field of battle. The fact that he gave his game a new name, *chaturanga*, shows that his game had no connexion with the game of whose board he availed himself." (S. 42) Die Frage, ob das *caturaṅga* erfunden wurde oder sich schrittweise entwickelte, läßt sich nicht beantworten. MURRAY hat jedoch Recht, wenn er sagt, es habe kein Spiel gegeben, aus dem sich das *caturaṅga* hätte entwickeln können. Im Gegensatz zu ihm glaube ich aber, daß das Spiel *caturaṅga* nicht unmittelbar aus der Kriegstheorie entstand, sondern aus einem den Krieg abbildenden und die Schlachten darstellenden didaktischen Modell gleichen Namens. Anders gesagt: Gedanklich leitet sich das Spiel *caturaṅga* aus der Kriegstheorie ab, hinsichtlich des Materials und der Inszenierung entstand es aus einem didaktischen Modell dazu.

immer auch ein Vertrauter des Königs war. Daß anfangs auch ein Spielfeld mit 9 mal 9 Feldern Verwendung fand, ist denkbar, aber nicht beweisbar.

¹¹ Unbeweisbar bleibt auch die Annahme KOHTZs: "Es haben in Indien ziemlich viele Abarten des Tschaturanga existiert, und einige haben mehr Offiziere als dieses." (S. 4) Der Mānasollāsa, ein Text des frühen 12. Jahrhunderts, nennt allerdings ein paar wenige, offenbar später entstandene Varianten des *caturaṅga*, darunter das Vierschach (SYED 1993 b).

Lange bevor MURRAY seine Erkenntnisse zusammenfaßte, hatte bereits ein Kenner der indischen Kultur, nämlich der Franzose Abbé J. A. DUBOIS, der zwischen 1792 und 1823 in Indien lebte, festgestellt: "No one at the present day denies the fact that the Hindus invented the military game of chess. It is very evident that it was the composition and tactics of the ancient Hindu armies that originally suggested the game." (S. 670f.) DUBOIS hatte also bereits die evidente Abhängigkeit des Spieles vom altindischen Heer erkannt. Bemerkenswert ist ferner die Ansicht des Indologen HEINRICH ZIMMER, der 1929 schrieb: "Einzig auf dem unblutigen Kampfplatz des Schachspiels, das die Kriegskunst des 'viergliedrigen' indischen Heeres [...] nachahmt, hat die Wucht des Angriffs, die Indien am Elefanten rühmt, seine Geltung behalten: im Schlage des Läufers." (S. 44) ZIMMER konstatierte das Offensichtliche: Die Figuren des Spieles *caturaṅga* ahmen – selbstverständlich stark abstrahiert – die Bewegungen und Aufgaben nach, die ihre realen Vorbilder in der Schlacht haben, weshalb es im *Wizārīšn ī Čatrang* auch heißt, der indische König, der das Schach an Khusrau Anushirvān sandte, habe es einem Schlachtfeld nachgebildet (PANAINO S. 250). Der Iranist PANAINO, Herausgeber und Übersetzer des *Wizārīšn ī Čatrang ud nīhišn ī nēw-ardaxšīr*, schreibt daher in seiner englischen Zusammenfassung: "Sasanian chess was clearly based on an Indian model, where the ancient traditional fourfold division (*caturaṅgabala*) of the army [...] influenced the arrangements of this war-game." (S. 246) Und im *Shāhnāme* heißt es: "Then they prepared two armies out of teakwood and ivory and two exalted kings with dignity and crown. [...] Horses and elephants, the Dastur of the king [Minister, R. S.] and the warriors who ride their horses in the midst of an army, all presented the picture of warfare [...]"¹²

Ich behaupte hinsichtlich des Ursprungs und des Weges des Schachs nichts Neues. Es gilt immer noch, was der indische Iranist JIVANJI JAMSHEDI MODI im Jahre 1895 gesagt hat: "India is the original home of the game of chess. From India it was introduced into Persia in the time of the great Noushiravān or Chosroes I. The Arabs who subsequently conquered Persia introduced it into Spain on their conquest of that country." (Art. XIV, S. 224) Es geht mir darum, ergänzende Fakten aus der indischen Geschichte vorzutragen, die diese Erkenntnis MODIS und die Angaben der persischen und arabischen Quellen stützen, sowie darum, einige neue Aspekte aufzuzeigen.

Diese und andere in der vorliegenden Arbeit später zitierten Aussagen von Wissenschaftlern zeigen, daß es bei Iranisten und Indologen nie einen Zweifel an der indischen Herkunft des Spieles, an seinem Ursprung aus der altindischen Kriegstheorie und an seiner Übernahme durch die Perser gegeben hat. Beweise für meine weiterführenden

¹² Dem *Shāhnāme* ist auch zu entnehmen, daß das Brett, das die Gesandten des indischen Königs dem persischen Herrscher präsentierten, nicht nur Felder besaß, sondern auch mit Kennzeichnungen (vielleicht Malereien?) versehen war, die ein Schlachtfeld darstellten: "Two great and good-natured men prepared a square board of ebony wood. It represented ditches and a battle-field on which two armies had met face to face." (Beide Zitate bei MODI, Art. XIV, S. 228; er zitiert die Übersetzung von Mohl.)

Thesen vermag ich nicht zu liefern, viele Fragen werden weiterhin offen bleiben. Ich glaube jedoch, daß es die Aufgabe eines Kulturwissenschaftlers ist, alle greifbaren Fakten des eigenen Forschungsgebietes zu sammeln und darzulegen, damit alte Fragen und Debatten wiederbelebt und neue Überlegungen angestellt werden können. Das Zusammenfügen der Fakten, altbekannter wie neuer, zu Hypothesen und weitergehende, bisweilen kühne Erwägungen müssen gestattet sein.

Um es vorweg zu nehmen: Es ist unbeweisbar, aber ich halte es für schlüssig und für sehr wahrscheinlich, daß König Śarvavarman aus der in Kanauj regierenden Maukhari-Dynastie jener Rāy von Qanūj war, der in der Mitte des 6. Jahrhunderts das *caturāṅga* nach Ktesiphon an den Hof des Sasanidenherrschers Khusrau Anushirvān sandte. Viele Indizien weisen, wie ich dazulegen versuchen werde, auf Śarvavarman. Da die Maukhari-Dynastie in den meisten außerhalb Indiens veröffentlichten Werken zur indischen Geschichte und Kultur nicht erwähnt wird, habe ich versucht, alle relevanten Daten zu dieser bedeutenden Herrscherfamilie anzuführen, ihre Verbindungen zu anderen Herrscherhäusern und ihre Stellung in der indischen Geschichte aufzuzeigen. Hierbei mußte der direkte Weg der Darstellung bisweilen verlassen und gelegentlich ein Seitenweg, ja selbst ein unwegsamer Pfad ins Abseits eingeschlagen werden.

Zusammenfassung

Ich komme anhand der genannten Indizien zu der Auffassung, daß das Spiel *caturaṅga* um 450 (oder früher) in Nordindien, möglicherweise in der Gegend um Pāṭaliputra oder in Kanauj, entstand. Ein Maukhari-König aus Kanauj, wahrscheinlich Śarvavarman, sandte das *caturaṅga* mitsamt dem 64-Felder-Planogramm um 570 als Geschenk an seinen Zeitgenossen Khusrau Anushirvān, der in Ktesiphon regierte; das Spiel wurde von einem brahmanischen Gelehrten und Kriegstheoretiker überreicht, der von den Persern als "Priester" angesprochen wurde. Die Gesandtschaft sollte dem persischen König die Botschaft des Friedens überbringen, aber auch von der Macht und dem Reichtum des indischen Königs Zeugnis ablegen.

1. Wenn wir arbeitshypothetisch annehmen, daß die Aussagen des Shāhnāme historisch korrekt sind, war der Rāy von Qanūj entweder Īsānavarman Maukhari oder Śarvavarman Maukhari.

* Da Mahārājādhirāja Śarvavarman nach der neueren Forschung, vor allem nach DEVAHUTI und ŚĀSTRĪ (EI Vol. XIV), von 560 oder 565 bis 585 und somit fünfzehn oder fast zwanzig Jahre gleichzeitig mit Khusrau Anushirvān (531 bis 579) regierte, nämlich von 560 oder 565 bis 579, ist er mit großer Wahrscheinlichkeit der im Shāhnāme gemeinte Rāy von Qanūj. Wenn man davon ausgeht, daß ein König eine Gesandtschaft an einen anderen Herrscher entsendet, sobald er sich nach der Thronbesteigung etabliert hat, könnte die Gesandtschaft nach Persien um 570 oder etwas später Indien verlassen haben, als Śarvavarman und Khusrau Anushirvān die Hunnen vertrieben hatten und sich beide auf der Höhe ihrer Macht befanden. Die Namensvariationen für den indischen König in persischen und arabischen Quellen deuten am ehesten auf Śarvavarman.

* Dennoch sollen die alten Datierungsversuche von PIRES und MAJUMDAR nicht unberücksichtigt bleiben. Wenn Mahārājādhirāja Īsānavarman von 550 bis 576 regierte, sein Sohn Śarvavarman aber nur drei oder vier Jahre, nämlich von 576 bis 579/580, kommt Īsānavarman als Entsender der um 570 aufgebrochenen Gesandtschaft in Betracht. Īsānavarman und Khusrau Anushirvān hätten in diesem Falle 26 Jahre gleichzeitig regiert.

* Auch der von 607 bis 642 regierende Harṣavardhana, den BIDEV ursprünglich für den Übersender der *caturaṅga* hielt, war ein *rāja* von Kanauj. Er war ein Zeitgenosse Khusraus II., der von 590 bis 628 herrschte; Harṣa und Khusrau II. regierten somit – dies ist historisch gesichert – 22 Jahre gleichzeitig, nämlich von 606 bis zu Khusraus Tod im Jahre 628. Daß erst Harṣa das *caturaṅga* nach Persien sandte, ist jedoch aus zeitlichen Gründen unmöglich: Die Araber übernahmen das *caturaṅga* auf dem *aṣṭāpada* bei ihrem Einfall in Persien um 640 von den Persern, die es zu dieser Zeit schon eine Zeitlang gekannt haben müssen. Zum anderen sprechen alle persischen Quellen von Khusrau Anushirvān als dem Empfänger, und warum sollten sie die Unwahrheit sprechen? Ferner

war das Schach in Persien schon bekannt, bevor Harša den Thron von Kanauj bestieg: In dem Pahlavī-Werk Karnamak-e Ardashir, das gegen Ende der Sasanidenzeit entstand, wird das Schach erwähnt.¹⁹⁰

2. Der historische Wahrheitsgehalt der Aussagen Firdausīs, der Rāy von Qanūj habe das Schach an Khusrau Anushirvān gesandt, darf natürlich bezweifelt werden. Aber selbst wenn man die Historizität der Aussagen Firdausīs nicht gelten läßt und sie als Legende ansieht, bleibt festzustellen:

* Das *caturaṅga* gelangte mit Gelehrten, Kaufleuten, Kriegeren oder anderen Reisenden nach der Mitte des 6. Jahrhunderts nach Persien an den Sasanidenhof.

* Als *Terminus ante quem* für die Ankunft des *caturaṅga* muß das Jahr 640 gelten, denn die Eroberung Persiens durch die Araber vollzog sich zwischen 640 und 651.¹⁹¹ Das Schachspiel muß schon einige Jahrzehnte vorher in Persien bekannt gewesen sein. Man darf seine Ankunft am Sasanidenhof wohl am ehesten zwischen 550 und 600 ansetzen, nicht früher. Selbst wenn das Shāhnāme nur eine Legende erzählt, bleibt es eine historische Tatsache, daß das *caturaṅga* zu einer Zeit nach Persien gelangte, in der die Maukharis in Kanauj Nordindien regierten: Die Legende wird von der Geschichte eingeholt.

¹⁹⁰ Die Übersetzung stammt von THEODOR NÖLDEKE: Karnamak-e Ardashir- Artachsir i Papakan aus dem Pehlewi übersetzt, mit Erläuterungen und einer Einleitung versehen. Göttingen 1879, S. 39. Das Schachspiel gehörte hiernach zur Ausbildung des jungen Ardashir (der von 224 bis 240 regierte) am Hofe des Partherkönigs Ardavan: "Mit Gottes Hülfe wurde er im Ballspiel, im Reiten, im Schach, im Jagen und in anderen Künsten tüchtiger und geschickter als sie alle." (ABKA'I-KHAVARI S. 28 und S. 40, Anhang 9) Dieser Text, der nach NÖLDEKE im frühen 7. Jahrhundert entstand, verlegt anachronistisch kulturelle Zustände und Phänomene seiner Zeit in das 3. nachchristliche Jahrhundert. Der Text belegt somit nicht, daß die Perser das Schach bereits im 3. Jahrhundert kannten, wohl aber, daß um 600 und danach das Schatranj in Persien zur Ausbildung von Prinzen gehörte. ABKA'I-KHAVARI schreibt: "Auch im Iran wurde das Spiel als ein didaktisches Modell verwendet, um Schlachten lehrend nachzuvollziehen oder sie vorbereitend darzustellen. Im Schahnāma wird berichtet, daß Khusrau-Parviz (591–628) den Monat in vier Abschnitte geteilt hatte, das erste Viertel hatte er dem Polospiel, dem Bogenschießen und der Jagd gewidmet, das zweite dem Schach- und Nardspiel und den Erzählungen von Kampfgeschichten." (S. 33)

¹⁹¹ Hierzu SCHIPPMANN: "634: Eine arabische Abordnung erscheint am sasanidischen Hof in Ktesiphon und fordert Yazdegird auf, sich zu unterwerfen. 636: Araber erobern Babylon. 636: Schlacht bei al-Qadisiya, Niederlage der Sasaniden [...]. 640: Vollständige Eroberung Mesopotamiens. 640 (?) Eroberung der Fars. 642: Entscheidungsschlacht bei Nihavend, vernichtende Niederlage der Sasaniden. 650/51: Araber dringen nach Chorasan vor. Um 651/52: Yazdegird wird im Osten ermordet, sein Sohn Peroz versucht mit chinesischer Hilfe Chorasan zurückzuerobern. 672: Peroz stirbt am chinesischen Hof." (S. 146)

