

Eine wahre Geschichte



Die legendäre Geschichte des Schachspiels von Marostica mit lebenden Figuren reicht zurück bis ins Jahr 1454 als die Stadt Marostica noch zur venezianischen Republik gehörte. Zwei edle Ritter verliebten sich beide in die schöne Tochter des Gouverneurs von Marostica und wollten um die Schönheit in einem blutigen Kampf duellieren. Der Gouverneur wollte aber nicht, dass einer der beiden mutigen, jungen Männer im Kampf getötet würden und so verbot er das Duell. Wer sollte aber nun die Hand der schönen Lionora erhalten? Der Gouverneur ordnete an, dass die beiden Kontrahenten auf dem großen Paradeplatz bei einem Schachspiel mit lebenden Figuren um die Hand von Lionora spielen. Der Verlierer wurde zum Ehemann von Lionora, der Verlierer hingegen erhielt die Cousine Oldrada zur Ehefrau. So erhielten beide eine Ehefrau und wurden sogar noch zu Verwandten.

Das Märchen

Das goldene Schachspiel

Ein reicher Herr hatte einen Pächter, der war die Sparsamkeit selbst und gewann sich nach und nach eine Herde von zwölf Schafen. Als er starb, ließ er die Schafe seinem Sohne Peter und sprach zum Herrn: »Ich lege Euch meinen Sohn ans Herz, seid freundlich zu ihm.« Dieser Herr liebte nichts so sehr als das Schachspiel und meinte, er wolle es auch einmal mit dem Sohne seines Pächters versuchen. Er rief ihn und sprach: »Peter, komm, wir wollen um ein Schaf spielen.« Peter antwortete: »Herr, was brauchen wir lange zu spielen, alle meine Schafe sind Euer.« Der Herr sagte: »Es ist nicht um die Schafe, es ist um das Spiel, und spielen müssen wir.« So setzten sie sich und begannen zu spielen. Sie spielen, und Peter gewinnt. »Setzen wir jetzt der Schafe zwei«, sagt der Herr. Und wieder gewinnt der Knabe. Der Herr setzt vier Schafe, er setzt acht, dann sechzehn, zuletzt zweiunddreißig ... der Knabe gewinnt und gewinnt. Und da die Nacht herum war, hatte er alle Schafe und Ziegen seines Herrn gewonnen. Sagt zu ihm der Herr: »Peter, heute verkaufst du die Milch auf deine Rechnung.« - »O nein«, antwortet dieser, »wie kann das sein, Ihr seid der Herr und ich der Knecht.« Doch der Herr ließ nicht ab und sagte, es müsse so sein.

Am nächsten Abend ruft der Herr den Knaben wiederum zum Schachspiel und sagt: »Heute setze ich eine Kuh gegen acht von deinen Schafen.« Peter musste gehorchen und gewann die Kuh. Der Herr sagt: »Jetzt eine Kuh gegen eine Kuh.« Und Peter gewann wieder. Er warnte den Herrn, dieser aber wollte nichts hören, und so setzte Peter, in der Hoffnung, seinen Herrn einen guten Gewinn machen zu lassen, hundert Schafe gegen zwölf Kühe; aber auch hier gewann er. Der Herr setzte darauf vierundzwanzig Kühe, er setzte vierundvierzig ein, er verlor, und Peter gewann ihm alle seine Kühe ab. Der Herr ergrimmete, sagte aber doch: »Morgen verkaufst du auch die Kuhmilch auf deine Rechnung.« Und obschon sich der Knabe weigerte, blieb es doch dabei.

Jetzt besaß der Herr nur noch die Pferde und die Maultiere, und wie sie am Abend wieder beim Spiel saßen, setzte er diese gegen die Kühe: zwölf gegen zwölf, vierundzwanzig gegen vierundzwanzig, und so fort, bis er auch sie alle miteinander an Peter verloren hatte. Jetzt setzte er Haus und Hof ein, aber eins, zwei, drei, Peter gewinnt auch diesmal, und aus war es. »Peter«, sagte darauf der Herr, »jetzt kannst du mich zu deinem Knecht nehmen. Willst du, so bleib' ich, willst du nicht, geh' ich meiner Wege.« Peter antwortete: »Wenn es Euch recht ist, so bleibet als Verwalter der Güter, ich bin es gar wohl zufrieden.« So versorgte der Herr die Geschäfte und kam oft in die Stadt, die Waren zu Markte zu bringen. Eines Tages fand er an den Mauern große Zettel angeschlagen, darauf stand geschrieben, dass die Tochter des Königs von Spanien sich vermählen wolle, und zwar sollte derjenige ihr Mann sein, der sie im Schachspiel besiege. Eilig kam der Verwalter nach Hause und sagte es Peter an, wie er jetzt sein Glück machen könne. »Gehe hin«, sprach er, »du wirst siegen!« Nun ließ sich der Jüngling bei einem Goldschmiede ein Schachbrett machen, das man nach Art eines Buches öffnen und schließen konnte. Das Schachbrett war golden, die Schachfiguren halb aus Silber, halb aus Gold. Darauf macht er sich, als Bauer gekleidet, auf den Weg, wandert und wandert; weil aber die Sonne gar zu mächtig war, schläft er unter einem Baume ein. Drei Feen gehen vorüber, sehen den Jüngling und sagen: »Wie schön ist er! Wollen ihm eine Gabe zurücklassen.« So legte ihm die erste einen Beutel, die zweite ein Tafeltuch, und die dritte eine Violine zur Seite, und sie sprachen: »So oft er den Beutel öffnet, soll er ihn immer gefüllt finden. So oft er das Tafeltuch ausbreitet, soll es ihm Speise und Trank geben. So oft er auf der Violine spielt, muss tanzen, wer ihn hört.« Sie verschwanden, und Peter erwachte. Erwachte und rieb sich die Augen und sprach: »War das ein Traum? Drei Frauen beschenken mich?« Er sieht sich um und findet die Sachen: Beutel, Tafeltuch und Violine. Schnell nimmt er das Tuch, breitet es aus und wünscht sich, zu essen. Und da standen sie: Mehlspeisen, Braten, Fische, Würste, was das Herz begehrte, und er aß, wie er noch nie gegessen. Dann lud er sich die Sachen auf und ging vergnügt weiter. Er kam aber an einen Kreuzweg und wusste

nicht, welches die Straße nach Spanien war. Ein Schweinehirt war nicht weit davon, den rief er an und sprach: »He, Gevatter, wohin geht der Weg nach Spanien?« Der gab ihm, grob wie er war, keine Antwort, sondern drehte ihm den Rücken. »Ei«, sagte Peter, »den wollen wir geschmeidig machen; sehen wir einmal zu, was die Violine kann.« Er zieht sie hervor, und beim ersten Striche schon fängt der Grobian mitsamt seinen Schweinen zu tanzen an, tanzt und tanzt, dass er den Atem verliert und nur noch rufen kann: »Gnade, Gnade! Genug, genug! Um der Barmherzigkeit willen!« Jetzt erst hört Peter auf, setzt die Violine ab, und der Schweinehirt weist ihm ganz artig den Weg nach Spanien.

Er kommt dort an, geht durch die Stadt und sucht den Palast des Königs. Man zeigt ihm diesen, und da steht auch an der Thür angeschlagen wieder die Bekanntmachung des Königs. Er ist also zur Stelle und will eintreten, die Schildwache hält ihn zurück und fragt: »Was willst du?« - »Mit der Königstochter Schach spielen.« - »Ei du Bauerlümmel«, rief die Wache, »mach', dass du fortkommst! So viele Kaiser und Könige sind gekommen und haben mit der Prinzessin gespielt, wie darfst du es wagen?« Peter zeigte auf die Bekanntmachung und wollte mit Gewalt hinein. Bei dem Lärm, der entstand, schauten die Hofleute zum Fenster heraus und fragten, was los sei. »O«, rief die Wache hinauf, »es ist hier ein Bauerlümmel, der durchaus mit der Prinzessin Schach spielen will.« Und jene: »Lasst ihn nur herein, der König will es also.« Da trat Peter ein und ging zum Könige; der lässt die Tochter rufen und sagt zu ihr: »Was willst du tun? Dieser Bauer verlangt, mit dir zu spielen, mit dem wirst du bald fertig.« Die Königstochter nahm ganz stolz ihr Schachspiel und forderte den Jüngling auf, mit ihr zu kommen. Doch kaum sieht dieser das Schachspiel, so ruft er: »Wie, eine Königstochter will auf so schlechtem Brett spielen? Ist das auch schicklich? Das darf ich nicht leiden.« Und nimmt das Schachbrett und wirft es zum Fenster hinaus. Dann zieht er sein goldenes hervor. Wie das die Prinzessin sieht, denkt sie: »Ich muss auf meiner Hut sein, das ist sicher kein gemeiner Bauer.« Als sie die Figuren teilten, gab er der Königstochter die goldenen und behielt die silbernen für sich. Das Spiel begann, und gar bald standen die Dinge für die Königstochter schlimm genug. Sie war nahe daran zu verlieren, da gibt sie ihm von hinten einen tüchtigen Knipp ins Fleisch, und wie sich Peter umsieht, versetzt sie rasch die Figuren, und er verliert. »Du hast verloren«, ruft sie triumphierend. »Herr König, er hat verloren, lasst ihn zu den andern ins Gefängnis werfen!« Es geschah so, und die andern waren Könige, Königssöhne und Prinzen, an zwei Dutzend, die gleich ihm verloren hatten. Peter brachte Leben in die Gesellschaft, sie trieben ihren Witz mit ihm und hänselten ihn, wo sie nur konnten. Peter blieb erst ruhig und sagte: »Lasst mich in Frieden, es möchte euch schlecht bekommen, denn ich würde euch die Beine gehörig lupfen.« Das war aber nur Öl ins Feuer, und sie trieben es jetzt ärger als zuvor. Da stellte sich Peter in einen Winkel, holte seine Geige hervor, strich darauf, und nun ging ein Tanzen los, dass die Herren nur so flogen. Gar bald hatten sie den Atem verloren und riefen: »Genug! Hör' auf! Peterchen, hör' auf!« Er aber spielte wacker drauf los und sprach: »Kühlt euch nur erst gehörig das Blut ab, dann wollen wir uns weiter sprechen.« Wie er glaubte, es sei genug, steckte er seine Geige ein, und jetzt wurden sie die allerbesten Freunde, kamen herbei und nannten ihn ihren lieben Bruder. Zwei oder drei Tage waren vergangen, da fragte die Kronprinzessin den Gefangenwärter: »Nun, was macht man im Gefängnisse?« - »O«, antwortete dieser, »seitdem der Bauer drinnen ist, herrscht eitel Lustbarkeit unter den Gefangenen.« - »So«, antwortete sie, »man muss ihnen also den Brotkorb höher hängen, du wirst ihnen nichts mehr zu essen bringen.« Da bekamen die Herren lange Gesichter und fragten Peter, ob er etwa auch aus Steinen Brot machen könne? Und Peter antwortete: »Ja freilich kann ich das. Habt nur keine Angst, wir werden ein köstlich Mahl halten.« Jetzt passten sie auf, wie er das machen wolle, aber die Küche blieb finster, kein Feuer ward angezündet, die Katze lag in der Asche und schlief. Da meinten sie wohl, er habe sie zum besten, denn die Essensstunde war gekommen. Plötzlich fragte sie Peter: »Nun, ihr Herren, was wollt ihr essen?« Sie antworteten: »Uns ist es gleich, gib uns, was du willst!« Sie setzten sich, und Peter breitete das Tischtuch zwischen ihnen aus

... und da stand ein Essen für vierzig Personen und mehr bereitet: Suppe, Brot, Braten, Fisch, Kuchen und Wein von allen Sorten und aus aller Herren Ländern. Kaum war ein Gericht zu Ende, stand auch schon ein neues da; so ging es bis zum Gefrorenen und zum Kaffee. Anfangs hatten sie große Augen gemacht, dann aber langten sie zu und es ließ sich keiner nötigen. Den Rest des Mahles gab Peter dem Gefangenwärter, denn so erfuhr es der König gewiss, dass sie in Saus und Braus lebten. Wirklich lief dieser auch sofort zum König und erzählte ihm alles. Da befahl ihm die Prinzessin, den Bauer zu ihr zu führen. Er kam, und sie sagte: »Peter, wie hast du es angefangen, die Leute so köstlich zu traktieren?« - »Das möchtet Ihr wohl gern wissen? Nun, ich will's Euch sagen: ich habe da ein Tischtuch, das mir alles gibt, was ich verlange.« Das hätte die Prinzessin gern gehabt, und sie forderte Peter auf, mit ihr zu spielen, sie wolle ihre Person und er solle das Tischtuch einsetzen. Sie begannen, und wieder war Peter fast Sieger, als ihm die Prinzessin mit der linken Hand einen Kniff gibt, und wie Peter sich umschaute, versetzt sie die Figuren, und Peter verliert die Partie. Und wieder musste er ins Gefängnis. »Wie dumm bist du, Peter«, riefen ihm die Herren entgegen, »wie dumm, lässt dich zum andern mal betrügen.« Er erzählte den Kniff der Prinzessin, fing dann an auf seiner Geige zu spielen, und alle waren lustig und guter Dinge acht Tage lang. Nach acht Tagen fragte die Königstochter den Gefangenwärter: »Wie steht's im Gefängnisse?« - »O Herrin«, antwortete der, »was ich Euch damals gesagt: man singt, lacht und tanzt und ist guter Dinge. Der Bauer hat eine ganz wunderbare Violine.« Da befahl sie, den Peter zu ihr zu führen, und sie begann: »Du bist ja ein Hexenmeister, Peter. Deine Violine möchte ich wohl haben. Wir spielen darum, du setzt die Violine, ich dagegen meine Person.« Peter war bereit, das Schachspiel begann. Diesmal hatten ihn die Herren gewarnt und gesagt: »Gib wohl Acht, kneift sie dich wieder, so dreh' dich nicht um, sonst kommst du aufs neue ins Gefängnis.« Peter trieb sie gar arg in die Enge, und sie merkte, dass sie sich helfen musste wie die andern mal. Peter aber passte auf, und wie sie ihn von hinten kniff, packt er ihre Hand fest und sagt: »Jetzt spielt!« Sie bat ihn, ihre Hand loszulassen, er aber zwang sie, erst fertig zu spielen, und da verlor sie. Das war ihr gar nicht lieb, und sie sprach: »Ich habe da zwei Gegenstände von dir, nimm sie, setze sie, und ich halte meine Person dagegen.« Peter jedoch lachte sie aus und sagte: »Nein, nein, nichts da! Ich bin Sieger und will es bleiben.« Sie kommen vor den König, und dieser, dem das Treiben seiner Tochter schon lange nicht gefallen hatte, sagte: »So ist's recht, meine Tochter hat ihren Mann gefunden, wenn es auch nur ein Bauer ist.« Einer der Edelleute redete dagegen: »Das kann unmöglich ein Bauer sein, seht doch nur, wie vortrefflich er Schach spielte, und Geld hat er auch. Dahinter muss etwas stecken.« Peter, kaum frei geworden, schrieb seinem Verwalter einen Brief: »Eben habe ich die Prinzessin im Schach besiegt, ich habe nichts mehr nötig und mache Euch zum Herrn über meine Güter.« Dann zog man ihm prächtige Kleider an, und eine große Tafel wurde gedeckt. Peter ließ auch alle die königlichen Gefangenen aus dem Kerker holen, und nach Tische war ein großer Ball. Die Nacht kam, aber niemand fiel es ein nach Hause zu gehen, es schien, das Fest wollte kein Ende nehmen. Peter währte das zu lang, er rief seine Gemahlin: »Komm, stelle dich zu mir.« Dann fing er an die Geige zu streichen, und nun begann ein Wirbeln und Walzen zur Thür hinaus, die Treppe hinunter, auf die Straße, und das Schloss war bald wie gekehrt. Nur der König und die Königin blieben zurück und Peter mit seiner jungen Frau.

Sie blieben glücklich und zufrieden;
Uns aber, uns ist nichts beschieden.



Deutung des Märchens

Von der Umkehrung der Verhältnisse

Sozialer Hintergrund

Das Märchen erzählt indirekt einiges über die Menschen, die einst im heißen Süditalien dieses erzählten und hörten*. Die meisten Leute zu jener Zeit waren sehr arm. Sie waren Bauern und wussten, dass die hohen Leute auf sie herabschauten. Ein Bauer brachte es mit viel Sparsamkeit auf ein paar Schafe. Die Reichen aber konnten sich alles leisten. Den Armen blieb scheinbar nur Raum für Träume und Geschichten, aber sie hatten auch ihre Geschicklichkeit, ihren Humor, ihre Aufrichtigkeit. Das zeigt dieses Märchen in schöner Weise. Es kehrt die gesellschaftlichen Verhältnisse einfach mal um. Ohne Rache und ohne Gewalt, nur mit Klugheit und etwas himmlischer Hilfe. Ein reicher Herr verliert alles – und wird ein Knecht. Ein junger armer Bauernsohn gewinnt gegen seinen Herrn alles, obwohl er gar nicht spielen will – und wird Herr. Eine Prinzessin, die einen ganz besonderen adligen Mann heiraten will, bekommt einen nicht ganz durchschaubaren ‚Bauernlummel‘.

Man weiß natürlich, wie der Schluss der Geschichte zeigt, dass dies Träume sind. Aber das Märchen vermag auf einer anderen Ebene etwas zu geben: es nährt die Seele durch ein inneres Wissen. Es erzählt, dass es auf äußeren Adel und Reichtum nicht ankommt. Selbst ein reicher Herr kann seiner Spielsucht erliegen und alles verlieren. Selbst eine hohe Prinzessin kann einen schlechten Charakter haben und nur durch Betrug gewinnen. Selbst ein armer Peter kann ein guter Spieler sein und es zu etwas bringen. Könige und Prinzen können im Gefängnis einen gescheiterten Mitbewerber drangsalieren, aber er kann sich ihrer mit himmlischer Hilfe erwehren und sie sogar beschenken, so dass sie umgekehrt auch ihm helfen können. Ein Peter wiederum ist standhaft wie ein Fels („Petrus“) und vergisst das nicht und gibt auch ihnen die Freiheit wieder, als es zur großen Vermählung kommt. Dies alles sind große Dinge des Lebens, durch die auch ein Mensch in bescheidenen Verhältnissen Selbstbewusstsein und Selbstsicherheit gewinnen kann.

- In den Märchen Südtaliens dominieren die sozialen Themen, die sich aus den feudalen Verhältnissen der Zeit ergaben, die bis in die moderne Zeit hinein überdauerten (G.B. Bronzini)



Der spielende Peter

In vielen Ländern gibt es in den Märchen diese Figur des einfachen Menschen, der trotzdem sein Glück macht. Der deutsche *Hans im Glück* in den Grimm'schen Märchen ist ein treuer Knecht, der nach 7 Jahren Dienst wieder zur **Mutter** zurück will. Er handelt auf seinem Heimweg völlig naiv, doch bleibt er immer zufrieden. Er lebt ganz im Bereich des Gefühls, das ihn bewahrt und schützt. Sein Glück findet er letztlich im Loslassen. Beim italienischen Peter erfahren wir von einem ihn liebenden und wertschätzenden **Vater**, der ihm nicht nur seine schwer ersparten Schafe vermacht, sondern ihm wohl auch dieses anspruchsvolle Spiel beigebracht hat und der bei seinem Herrn ein gutes Wort für ihn einlegt. Peter ist zwar auch etwas naiv und leicht zu täuschen, wie sein Spiel gegen die Königstochter zeigt, aber er etwas gelernt und kann etwas. Er ist seinem Herrn im Schach klar

überlegen. Er besteht mannhaft auf das Duell mit der Königstochter und auch diese hat gegen ihn keine Chance.

Im Schachspiel* kommt es nie auf Glück an, sondern auf Konzentration, Vorstellungskraft, strategisches Denken. Lediglich der erste Zug verschafft einen leichten Vorteil. Schach ist das ‚königliche Spiel‘, in dem man keinen Drachen bekämpft, sondern jemanden, der auf dem Brett dieselben Voraussetzungen hat wie man selbst. Es sind eher männliche Eigenschaften, die hier gefordert sind, obwohl auch Frauen dieses Spiel beherrschen. Peters Glück ist nicht auf Zufall gebaut, sondern auf sein Können.

- In Italien kam das Schachspiel des arabischen Typus im frühen Mittelalter ins Land, wie Ausgrabungen zeigten. 1863 konnte ein russischer Rombesucher schwärmen: "Nirgendwo sonst spielt man mit dieser Begeisterung, mit dieser Hingabe für das Schach wie in Italien. Am Schachbrett sucht der Italiener den Genuss des Kombinationsspiels und strebt nicht danach, Geld zu gewinnen oder als bester Spieler der Welt zu gelten“ (Wiktor Michailow). Das Spiel war in Europa schon seit dem 10. Jh. unter Rittern, Adligen und Geistesgelehrten verbreitet, so dass es sich vorstellen kann, dass auch eine Königstochter sich einmal mit ihrem künftigen Gemahl darin messen will.

Der Segen der Feen

Peter hätte aber trotz aller Klugheit nichts erreicht ohne die drei Feen, die ihn besuchen, als er schläft. Hier kommt die weibliche Kraft zu ihm mit den Gaben der Musik, der Nahrung und des täglichen Bedarfs. Damit bekommt er den ergänzenden Teil, den er braucht, um als Mann tatsächlich etwas zu erreichen. Während in vielen italienischen Märchen christliche Helfer auftauchen, erscheinen hier noch einmal die Schicksalsmächte der alten Zeit: die Parzen*. Sie sind eine weibliche Trinität, die zunächst Göttinnen waren, die bei der Geburt halfen, aber dann auch das Geschick des Kindes mit bestimmten. Man sah das Leben als einen Faden, der auf geheimnisvolle Weise gesponnen wurde – und irgendwann dann auch an ein Ende kam. Die erste Parze spinnt ihn, die zweite teilt ihn zu, die dritte schneidet ihn zuletzt ab. Diese drei sind das höchste Symbol für das überall waltende Schicksal, das so verwoben und verwickelt ist, dass wir es nie beherrschen, sondern nur annehmen können. So wird es hier auch im Schlaf, im Unbewussten gegeben und nicht direkt.

- Bei den Griechen heißen sie die *Moiren*, in der nordischen Mythologie sind es die *Nornen*, die aus dem Urbrunnen den Weltenbaum gießen.

Die Leitmotive des Märchens

Erzählt wird, wie in vielen italienischen Märchen, ausführlich und mit Humor, so dass der Hörer etwas zu genießen hat und sich etwas vorstellen kann. Die Figuren, Motive und Handlungsstränge sind die bekannten, überlieferten Paradigmen. Gleich holzschnittartigen Mustern ziehen sie sich durch die Geschichten. Ein mit Märchen vertrauter Hörer kennt sie und erkennt sie auch wieder: ein einfacher Mensch, der der Held der Geschichte ist, ein Gegenspieler, die Brautsuche, eine höhere

Hilfe, eine Rätselprinzessin, die ihren Anwärtern Scharfsinnproben stellt und fragwürdige Methoden anwendet, die Prüfung und Gefangennahme des Helden - und nach dem Scheitern schließlich auch das Gelingen und die Hochzeitsfeier. Es sind allesamt **Grundmuster des Lebens**, die das Märchen entfaltet: als junger Mensch gehen wir naiv ins Leben und begegnen so vielen Hindernissen, Prüfungen, auch Gefahren; wir suchen nach einem Partner, erfahren Hilfe, manchmal wunderbar; wir ringen um unser Ziel, versagen, aber gewinnen und siegen auch.

Wie in der Musik werden die Pattern im Märchen nie einfach nur wiederholt sondern stets auch variiert und umspielt. Das **Schachspiel**, das die Geschichte trägt, enthält bereits die leitende Motive: zwei Königreiche stehen sich gegenüber, vor sich als Bollwerk das kleine Bauernvolk. Alles ist darauf angelegt, sich zu messen mit Geschicklichkeit, Voraussicht, Strategie. König und Königin sind an der Spitze – auf sie kommt es letztlich an. Es soll *nur* ein Spiel sein, doch ‚gespielt werden muss‘, sagt der Reiche zu Beginn sehr tiefsinnig. Man *ist* aber bereits beim Ernst des Lebens, wie sich schnell herausstellt. Der hohe Herr verliert durch seine Spielsucht sein ganzes Hab und Gut, Peter später im Duell seine Freiheit und die Prinzessin ihre moralische Würde.

„Uns aber, uns ist nichts beschieden“

Manche Märchen haben eine Schlussformel, die die Hörer wieder in den Alltag zurückführt. Hier klingt sie traurig nüchtern und holt einen schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. ‚Die Verhältnisse sind halt mal so!‘ Dennoch mag sich jeder noch einmal fragen, ob es denn so ist. Ob man selber nicht auch etwas von seinem Vater gelernt und ererbt hat. Ob man nicht etwas vom Schicksal zugeteilt bekommen hat. Ob man nicht auch einen Partner gewinnen kann, der einen vielleicht erst mal prüft und sich mit einem misst. Ob man sich auch in einer schwierigen Situation behaupten kann, großzügig bleibt und sich bei eigenen Schwächen raten lässt. Ob man die nicht vergisst, die einem einst halfen. Und ob man sein Glück nicht auch in Freude und Begeisterung leben und mit anderen teilen mag.

Dr. Jürgen Wagner

