

Das goldene *Lo scacchi d'oro* Schachspiel

Märchen aus Sizilien

Lin 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 Sohn Pietro 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: «Pietro, komm, wir wollen um ein Schaf spielen.»

Pietro 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 spielten – und Pietro gewann. «Setzen wir jetzt der Schafe zwei», sagt der Herr.

Und wieder gewann der Junge. Nach und nach setzte der Herr alle seine Schafe – und verlor. Am nächsten Abend rief der Herr den Jungen wiederum und sagte: «Heute setze ich eine Kuh gegen acht von deinen Schafen.»

Pietro musste gehorchen – und er gewann die Kuh. So ging es fort wie am Tag zuvor. Pietro gewann ihm alle seine Kühe ab. Der Herr ergrimte, aber setzte weiter seine Pferde und die Maultiere ein, zuletzt gar Haus und Hof. Aber eins, zwei, drei, Pietro gewann auch diesmal, und aus war es. So wurde der Herr von nun an Verwalter von Pietros Gütern und versah die Geschäfte. Eines Tages fand er an den Mauern Zettel angeschlagen: Derjenige solle die Tochter des Königs von Spanien heiraten, der sie im Schachspiel besiege. Eilig kam der Verwalter nach Hause und sagte es Pietro. «Gehe hin», sprach er, «du wirst siegen!»

Der Junge liess sich bei einem Goldschmied ein goldenes Schachbrett machen, die Figuren aus Silber und Gold. Als Bauer

gekleidet machte er sich damit auf den Weg. Weil aber die Sonne gar zu mächtig war, kam er nicht weit und schlief unter einem Baume ein. Drei Feen, die vorübergingen, sahen den Jungen: «Wie schön er ist! Wir wollen ihm eine Gabe zurücklassen.»

Die erste legte ihm 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.»

So verschwanden sie, und Pietro erwachte. Er rieb sich die Augen: «War das ein Traum? Drei Frauen beschenkten mich?»

*«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.»*

Er sah sich um und fand die Sachen: Beutel, Tafeltuch und Violine. Schnell nahm er das Tuch, breitete es aus und wünschte sich, zu essen. Und da standen sie: Mehlspeisen, Braten, Fische, Würste, was das Herz beehrte, und er ass, wie er noch nie gegessen. Er lud sich die Sachen auf und ging vergnügt weiter bis zur Stadt und zum Palast des Königs. Die Schildwache wollte den Bauernlummel vertreiben, aber er bestand darauf, mit der Königstochter Schach spielen zu wollen. Der König liess also seine Tochter rufen. Diese nahm stolz ihr Schachspiel und forderte den Jungen auf, mit ihr zu kommen. Doch kaum sah er das Schachspiel, so rief er: «Wie, eine Königstochter will auf so schlechtem Brett spielen?»

Und nahm das Schachbrett und warf es zum Fenster hinaus. Dann zog er sein goldenes hervor. Wie das die Prinzessin sah, dachte sie: «Ich muss auf der Hut sein, das ist sicher kein gemeiner Bauer.»

Er gab 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 gab sie ihm von hinten einen tüchtigen Kniff, und wie sich Pietro umsah, versetzte sie rasch die Figuren, und er verlor. «Du hast verloren!», rief sie triumphierend.

So musste er ins Gefängnis zu den anderen Königen und Prinzen, die gleich ihm verloren hatten. Die spotteten über sein Versagen und hänselten ihn, wo sie nur konnten. Pietro 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 Pietro 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! Pietro, 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 besten Freunde, kamen herbei und nannten ihn ihren lieben Bruder.

Zwei oder drei Tage waren vergangen, da fragte die Prinzessin den Gefangenwärter: «Nun, was macht man im Gefängnis?»

«Oh», antwortete dieser, «seitdem der Bauer drinnen ist, ist man dort sehr vergnügt.»

«So», antwortete sie, «man muss ihnen also den Brotkorb höher hängen, du wirst ihnen nichts mehr zu essen bringen.»

Doch Pietro breitete das Tischttuch zwi-



*«Das kann unmöglich
ein Bauer sein, seht doch nur,
wie vortrefflich er Schach
spielte, und Geld hat er
auch. Dahinter muss
etwas stecken.»*

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 wollte ein neues Spiel. Pietro jedoch lachte sie aus und sagte: «Nein, nein, nichts da! Ich bin Sieger und will es bleiben.»

Sie kamen vor den König. Dem hatte das Treiben seiner Tochter schon lange nicht gefallen und er sagte: «So ist's recht, meine Tochter hat ihren Mann gefunden, wenn es auch nur ein Bauer ist.»

Einer der Edelleute wandte ein: «Das kann unmöglich ein Bauer sein, seht doch nur, wie vortrefflich er Schach spielte, und Geld hat er auch. Dahinter muss etwas stecken.»

Pietro, kaum frei geworden, schrieb seinem Verwalter, dass er die Prinzessin im Schach besiegt hatte und dieser nun Herr über seine Güter sein solle.

Man zog Pietro prächtige Kleider an, und eine grosse Tafel wurde gedeckt. Pietro liess alle königlichen Gefangenen aus dem Kerker holen, und nach dem Essen war ein grosser Ball. Die Nacht kam, aber niemand fiel es ein, nach Hause zu gehen, es schien, das Fest wolle kein Ende nehmen. Pietro währte das zu lang, er rief seine Gemahlin: «Komm, stelle dich zu mir.»

Er fing an die Geige zu streichen, und nun begann ein Wirbeln und Walzen zur Tür hinaus, die Treppe hinunter und auf die Strasse. Nur der König und die Königin blieben zurück und Pietro mit seiner jungen Frau.

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

schen ihnen aus... und da stand ein Essen für 40 Personen und mehr bereitet: Suppe, Brot, Braten, Fisch, Kuchen und Wein von allen Sorten und aus aller Herren Länder.

Die Prinzessin, die davon erfuhr, hätte dieses Tischtuch gerne selber gehabt, und sie forderte Pietro auf, mit ihr zu spielen. Sie wolle ihre Person und er solle das Tischtuch einsetzen. Sie begannen, und wieder war Pietro fast Sieger, als ihm die Prinzessin mit der linken Hand einen Kniff gab, und wie Pietro sich umschaute, versetzte sie die Figuren, und Pietro verlor die Partie. Und wieder musste er ins Gefängnis. «Wie dumm bist du, Pietro», 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 Gefängnis?»

«Oh 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 Pietro zu ihr zu führen, und sie begann: «Du bist ja ein Hexenmeister, Pietro. Deine Violine möchte ich wohl haben. Wir spielen darum, du setzt die Violine, ich dagegen meine Person.»

Pietro 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 hierher.»

Pietro trieb sie gar arg in die Enge, und sie merkte, dass sie sich helfen musste wie die anderen Male. Pietro aber passte auf, und wie

Aus: Waldemar Kaden: Unter den Olivenbäumen. Süditalienische Volksmärchen, Leipzig 1880, S. 158–167, gekürzt und sprachlich bearbeitet von Jürgen Wagner



Das *Spiel des Lebens*

Gedanken zu «Das goldene Schachspiel»

Dr. Jürgen Wagner • 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.

*O*hne 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, ob-

wohl er gar nicht spielen will – und wird Herr. Eine Prinzessin, die einen ganz besonderen adligen Mann heiraten will, bekommt einen nicht ganz durchschaubaren «Bauernlümmel». 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 an-

kommt. 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 drangsaliieren, aber er kann sich ihrer mit himmlischer Hilfe erwehren und sie sogar beschenken, sodass 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.

Der einfache Held

In vielen Ländern gibt es in den Märchen diese Figur des einfachen Menschen, der trotzdem sein Glück macht. Der deutsche «Hans im Glück»¹ in den Grimm'schen Märchen ist ein treuer Knecht, der nach sieben 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 vermachte, 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 hat etwas gelernt und kann etwas. Er ist seinem Herrn im Schach klar überlegen. Er besteht mannhaft das Duell mit der Königstochter und auch diese hat gegen ihn keine Chance.

Im Schachspiel² 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.

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 Parzen³. 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.

Grundmuster des Lebens

Erzählt wird, wie in vielen italienischen Märchen, ausführlich und mit Humor, sodass 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 tief-sinnig. 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.

Die Schlussformel

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.

- 1 In: J. und W. Grimm, Kinder- und Hausmärchen, Göttingen, 1857
- 2 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, sodass man es sich vorstellen kann, dass auch eine Königstochter sich einmal mit ihrem künftigen Gemahl darin messen will.
- 3 Bei den Griechen heissen sie die Moiren, in der nordischen Mythologie sind es die Nornen, die aus dem Urbrunnen den Weltenbaum giessen.

Zum Bild: Das Schachspiel mit lebenden Figuren

In Marostica findet jedes zweite Jahr ein Schachspiel mit lebenden Figuren statt. Die Geschichte dieses Schachspiels geht auf eine Begebenheit im Jahr 1454 zurück, als sich zwei Ritter in die Tochter des Gouverneurs von Marostica verliebten. Damit die beiden Rittern sich nicht im Kampf mit dem Schwert duellieren mussten, sollten sie mit einem Schachspiel mit lebenden Menschen auf dem grossen Paradeplatz um die Hand von Lionora spielen. Immer am zweiten Wochenende im September (in geraden Jahreszahlen) wird in Marostica ein legendäres Schachspiel auf der Piazza Castello von Marostica nachgespielt. Das nächste Spiel findet vom 9. – 11. September 2018 statt. www.marosticascacchi.it

Dr. Jürgen Wagner, geb. 1957, Studium der Theologie und Philosophie. Promotion über Martin Heidegger und Meister Eckhart. Zen-Training in Deutschland, Holland und USA. Evangelischer Pfarrer und Kursleiter. Seit 2007 freier Autor und Musiker. Veröffentlichungen in Lyrik, Märchen und spirituellen Themen. www.liederoase.de