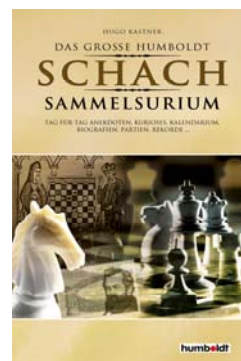


Hugo Kastner
Das große humboldt Schach Sammelsurium



2. Januar ARABISCHE & PERSISCHE LEGENDEN

KALENDER: Arnold Sheldon **Denker** †2005

Weizenkornlegende

Diese Legende stammt aus dem Buch *Die goldenen Wiesen und Edelsteingruben* des in Bagdad geborenen Historikers, Philosophen und Geografen **Abu al-Hasan Ali ibn al-Husayn al-Mas'ūdi** (†956 Fustat, Ägypten).

Ein indischer König brachte durch Hochmut und Tyrannei das Volk gegen sich auf. Da erschien der Brahmane *Sissa*, der das Schachspiel erfand, um dem König vor Augen zu führen, dass nur das Gemeinsame dem Wohl des Landes dient und der Herrscher ohne den Beistand der Untertanen schutzlos dem Feind ausgeliefert ist. Der König stellte dem Brahmanen einen Wunsch frei und war fast erzürnt, als sich der heilige Mann ein Weizenkorn auf dem ersten Feld des Brettes, zwei auf dem zweiten, vier auf dem dritten, und so fort wünschte. Er wollte nur die Gesamtzahl der Körner als Lohn bekommen. Nun, der König durfte den Wunsch nicht abschlagen und wies seinen Verwalter an, sofort den nötigen Weizen aus der Kornkammer holen zu lassen. Seine Erzürrnung über die große Bescheidenheit des Brahmanen wich Erstaunen und dann Entsetzen, da der König bald einsah, dass alles Korn aller Ernten seines Lebens nicht ausreichen würde, um den Wunsch des weisen Mannes zu erfüllen. Verlangt war die astronomische Zahl von 18 446 744 073 709 551 615 Körnern Weizen, das sind 18,5 Trillionen, eine Zahl, die unserer Vorstellungskraft sprengt.

Die Weisheit des Perserkönigs

Abū I-Qāsem-e Ferdousī (*940 oder 941 in Bāž, Iran (heute Maschhad); †1020 in Tūs) war der Hauptautor des monumentalen iranischen Nationalepos *Schāhnāme*, das in mehr als 50.000 Versen den Glanz des Sassanidenreiches schildert.

Der Perserkönig *Khosrau I.* (er regierte von 533-579) wird von einer indischen Gesandtschaft mit einem wunderbaren Schachbrett sowie einem Figurenset beschenkt, allerdings mit einer ungewöhnlichen Aufforderung. Gelänge es innerhalb acht Tagen die Regeln dieses Kriegsspiels zu ergründen, wäre die vollkommene Weisheit des persischen Hofes bewiesen. Der indische König wäre in diesem Fall bereit, jeden Tribut zu zahlen. Im umgekehrten Fall müsste sich Persien dem indischen Herrscher unterwerfen. In der Tat gelingt es dem Wesir, zunächst die Figurenaufstellung zu finden, dann auch die Gangart der Truppen, und zuletzt das exakte Abbild des Schlachtfeldes. Der Šāh (König) steht im Zentrum, der Ratgeber daneben, dann folgen die Elefanten, die Reiter und schließlich ganz außen die Kampfswagen. Geschützt werden diese hohen Truppen durch eine Phalanx von Fußsoldaten. Entsetzt müssen die indischen Gesandten die unendliche Weisheit der persischen Magier anerkennen und sich König Khosrau unterwerfen.