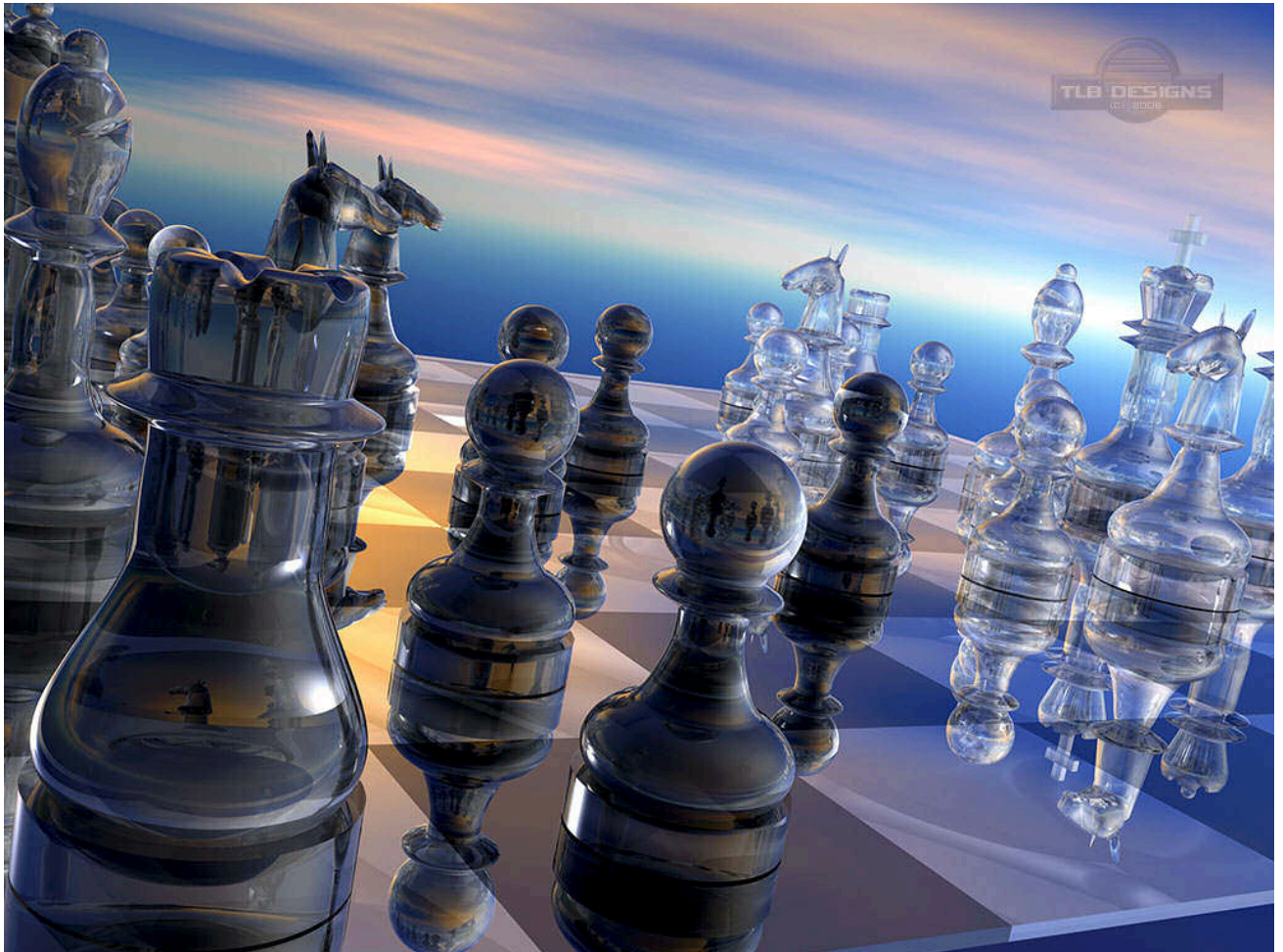


DAS KOSMISCHE SCHACHSPIEL



Bildquelle: www.fantasyartdesign.com

DAS KÖSMISCHE SCHACHSPIEL

Das Schachspiel hat zahllose Generationen von Menschen in seinen Bann gezogen, und bis heute nichts von seiner Faszination verloren, obwohl seine Geschichte im Dunkeln liegt. Manche vermuten den Ursprung des Schachspiels in China, andere in Indien, sicher ist jedenfalls, dass Schach nicht nur ein "Spiel" sondern auch eine "Allegorie", ein Kampf, eine Auseinandersetzung mit sich selbst, eine psychologische Puzzle und noch viel mehr ist.

Ich möchte mich dem Thema aus einer abstrakten wie konkreten Sicht annähern, und anhand der **mittelalterlichen, königlichen Perspektive** die persönliche Dimension des Schachs betrachten. Die Ausgangsbedingungen sind einfach: man hat ein quadratisches Schachspiel mit 64 Feldern zur Verfügung, die abwechselnd schwarz/weiß eingefärbt sind. Dazu kommen die acht "Bauern" als Spielfiguren, die von den "höheren Rängen" wie Turm, Springer, Läufer und dem königliche Paar Dame und König ergänzt werden. Turm, Springer und Läufer sind mittensymmetrisch auf dem Schachbrett platziert, und in doppelter Ausführung vorhanden. Wir haben daher pro Spieler folgende 16 Figuren zur Verfügung:

1 Königspaar	1 König, 1 Dame
3 Adelige Paare	2 Türme, 2 Springer, 2 Läufer
1 Volksstamm	8 Bauern

Beginnen wir mit unseren Betrachtungen beim Spielfeld:

Es stellt die Basis oder **Matrix** dessen dar, was wir als "Spiel" bezeichnen, das "Geschehen" – all das, was sich entwickelt. Damit ist natürlich auch das Leben selbst gemeint, ein Phänomen, das uns bestens vertraut ist, wengleich unsere Beurteilung desselben auch nicht immer einheitlich ausfallen wird. Die Bühne auf der wir auftreten, das Leben, das Schachbrett, - wie ist es beschaffen?

Augenscheinlich schwarz und weiß, mit vierundsechzig Feldern. Die alternierende Abfolge von schwarz und weiß steht stellvertretend für die Polaritäten unseres Daseins, wie wir bereits vermutet haben. Tag und Nacht, Hell und Dunkel, Oben und Unten sowie Gut und Böse, Mann und Frau und umgekehrt, und so weiter...wir könnten unschwer eine unendlich scheinende Liste anlegen, um die Gegensätze aufzuzählen, die wir tagtäglich wahrnehmen.

Nun zurück zur Zahl 64. Sie definiert über ihr Quadrat $8^2 = 64$ (gib acht!) die Basis des Geschehens. Es gibt vielerlei Möglichkeiten, diese Zahl in Beziehung zu setzen, und jede Auswahl ist zugleich auch eine notwendige Beschränkung. Für uns ist hier primär die Verbindung zum I-Ging (welches ebenfalls mit 64 Grundeinheiten auskommt) beziehungsweise der DNS-Struktur mit ihren 64 möglichen Aminosäureverknüpfungen relevant. Denn genauso wie das Schachbrett die Basis des königlichen Spiels darstellt dessen Entwicklung durch die Größe des Spielfeldes limitiert ist, ist in der genetischen Struktur die Desoxyribonukleinsäure der entscheidende Faktor für die Wege, die wir in der Evolution beschreiten können.

Interessant sind in diesem Zusammenhang die Grenzen (wer Kinder um sich hat, weiß das...), die in diesem Fall in Form der 4 Eckpunkte des Schachbretts zu Tage treten. Die Wächter dieses Terrains – *welche Sorge tragen, dass keine feindlichen Heere in das Königreich einfallen* – sind die Türme, die in einem besonderen Naheverhältnis zum Regenten, dem Königspaar, stehen. Davon allerdings später.

Betrachten wir nochmals das Schachbrett mit seinen 64 Feldern, auf dem sich alles abspielt.

Sie kennen sicherlich die Geschichte vom Schachbrett und den Reiskörnern, die sich angeblich der Erfinder des Spiels von seinem König als Belohnung ausbedungen hat. Er wollte bloß ein Reiskorn auf dem ersten Feld, die doppelte Menge auf dem zweiten Feld (2 Reiskörner), auf dem dritten wiederum das Doppelte davon (4 Reiskörner) uns so weiter bis zum 64. Feld.

Wer einen Taschenrechner besitzt, kann somit leicht die Gesamtzahl der Reiskörner ausrechnen, oder sich aber nur wundern, wie viele da plötzlich zusammenkommen. Auf dem 64. Feld liegen nämlich bereits 9 223 372 036 854 775 808 Körner, eine ganze Menge, wenn man recht überlegt. Nimmt man an, dass 40 Körner ein Gramm wiegen und bestimmt dann das Gewicht der Körner auf allen 64 Feldern zusammen, wiegt der Reis mehr als 460 Milliarden Tonnen. (Ich möchte das nicht schleppen...) Abgesehen von der riesigen Menge Reis können wir hier

eine Ahnung davon bekommen, was alles auf einem Brett von vierundsechzig Feldern möglich ist. Man sagt, die Anzahl der Möglichkeiten eine Schachpartie zu spielen, seien unendlich. Halten wir fest, es gibt unzählige, beinahe unerschöpflich viele Varianten.

In Indien, wo man seit dem 6. Jahrhundert Schach spielt, nannte man das Schachspiel auch "**Chaturanga**", das "**Armeespiel**". Man spielte es zu viert und mit anderen als heute gebräuchlichen Schachfiguren. Das heutige Schach kann auch als Variante des *Chaturanga* für zwei Personen aufgefasst werden, wobei der "militante Charakter" (Schach als "Kampfspiel") erhalten geblieben ist.

Ausgehend von Indien erreichte das Schachspiel schließlich den arabischen Raum. Die Araber führten detaillierte Studien und Analysen durch, schrieben Abhandlungen darüber und entwickelten dabei die algebräische Notation. Später gelangte das Schachspiel durch die Wikinger und Mauren und Kreuzritter nach Europa, wobei man im Mittelalter Schach nach den arabischen Regeln spielte. Dame und Läufer waren vergleichsweise schwache Figuren und konnten jeweils nur ein Feld auf einmal gezogen werden. Einen Sprung in der Entwicklung des Schachs gab es im 16. und 17. Jahrhundert. Die Bauern durften wahlweise beim ersten Zug auch zwei Felder ziehen. Außerdem wurde die "*en-passant*"-Regel eingeführt sowie der Zug der "*Rochade*" (bei dem Turm und König Platz tauschen) was für eine Vielzahl neuer Spielvarianten sorgte.

Das Ziel beim Schachspiel ist das Matt-Setzen.

Das Ziel beim Schachspiel ist es, den König "Matt zu setzen", das heißt, ihm jedwede Bewegungsmöglichkeit zu nehmen und ihn an seiner Position – wo er sich im Spiel befindet – "festzuhalten" oder zur "Ruhe zu bringen". Wenn der König derartig von einer gegnerischen Figur "bedroht" wird und er sich nicht mehr auf ein benachbartes Feld begeben kann, und gleichzeitig keine seiner Figuren den Platz vor ihm einnehmen kann, um ihn gegen die gegnerische Figur zu schützen, endet das Spiel mit dem Sieg des Opponenten. Es gibt nun mehrere Standpunkte, das Geschehen auf dem Schachbrett metaphysisch zu deuten.

Geschichtlich betrachtet handelt es sich dabei um geistesgeschichtliches Kulturgut, welches von den Kreuzrittern aus den arabischen Ländern nach Europa gebracht wurde und viel altägyptisches und sumerisches Gedankengut beinhaltet, welches mit der Lebensgeschichte Jesu angereichert wurde und Grundlage unserer heutigen Kultur darstellt.

Da Wissen im Mittelalter praktisch ausschließlich in kirchlichen Kreisen verfügbar war, wurde es auch sprachlich und inhaltlich von der Priesterschaft geprägt beziehungsweise verändert und ihren Gepflogenheiten angepasst. Später, als Bücher geschrieben wurden und auch Menschen des öffentlichen Lebens Zugang zum Wissen erhielten, wurde vieles in einer Art "Geheimsprache" weitergegeben und nur dann entziffert werden konnte, wenn man die Denkweise und Bildsprache vergangener Epochen beherrschte.

Das Schachspiel als Allegorie ist Teil dieses *Codes*, der uns über das reine Spiel hinausgehend Einsichten in Aspekte des täglichen Lebens vermitteln kann. Wie erwähnt ist es das Bestreben des Spielpartners, den König des Kontrahenten an irgendeiner Form der Bewegung zu hindern. Kann er sich von diesem Platz – wo immer er sich auch am Spielfeld befindet – nicht mehr entfernen, endet das Spiel und wir sagen, der König wurde Matt-gesetzt. Wir könnten hier innehalten und uns zurücklehnen in der Gewissheit, dass das Spiel abgeschlossen ist. Das stimmt für den "physischen Anteil" des Spiels ohne Zweifel, aber was ist mit dem "meta-physischen" Anteil, dem inneren Kern der Sache? "Wozu das Ganze?" mögen wir uns fragen. Was spielt der König für eine Rolle, wenn er "tot" (matt gesetzt) ist? Wofür das Opfer?

Nun, beginnen wir der Reihe nach. Der König ist diejenige Figur, um die sich das Schachspiel dreht. Ich sage nicht: "die wichtigste Figur", ich sage bloß: "die Figur, um die sich das Schachspiel dreht." Der König steht stellvertretend für "Gott-Vater" oder auch das "Höhere Selbst" oder "Über-Ich", wie immer man das formulieren mag. Es erweitert jedenfalls die Persönlichkeit um den transzendenten Bereich, das Nicht-Greifbare, das Unbekannte, den Wesenskern. Wenn es also um die innere Autorität geht, die im Verlaufe des Spiels "Matt-gesetzt" wird, muss man sich überlegen, was damit ausgedrückt werden soll.

Damit sind wir bei einer Prämisse des königlichen Spiels gelandet, die wir noch nicht hinterfragt haben, nämlich dem Schlusszenario. Das "Matt-setzen" ist ein Vorgang, bei dem der gegnerische König daran gehindert wird, sich zu bewegen. Es wird allerdings darauf verzichtet, den König zu "schlagen", *wie es im Verlauf des Spiels mit allen anderen Figuren passiert*, oder ihn vom Schachspiel zu stellen. Der König wird selbst nach dem Matt auf dem Spielfeld belassen und nicht angerührt. Gut, jetzt könnte man einwenden, das spielt ja doch keine Rolle, ob man den König am Spielfeld belässt oder nicht. In Kategorien des einfachen Spiels schließe ich mich dieser

Meinung an, hinsichtlich der "inneren Botschaft" liegen jedoch Welten dazwischen. Um dieses Thema zugänglicher zu machen, möchte ich zwei gegensätzliche Szenarien wiedergeben, die das Ziel des Schachspiels – das "Matt-setzen" – detaillierter illustrieren.

Variante 1, die kriegerische im Außen: die Opposition oder das Trennende

Der König wird von den gegnerischen Figuren Matt-gesetzt, indem er von einer Figur direkt bedroht und ihm jedwede Form der Fortbewegung unmöglich gemacht wird. Da er diese Bedrohung nicht durch Unterstützung durch seine Truppen abwehren kann, wird er schließlich durch die feindlichen Kräfte "Matt-gesetzt".

Variante 2, die kriegerische im Innen: die Symbiose oder das Gemeinsame

Der König wird von den Figuren des Spielpartners "Matt-gesetzt", indem er von den Spielsteinen an der Position, an der er sich im Moment befindet, zur Ruhe gebracht wird. Da der König die eigenen Figuren so geleitet hat, dass sie ihm das Finden der eigenen Mitte in der unbewegten Stille ermöglichen, befinden sich die eigenen Spielsteine auf Feldern, die ihnen eine Abschirmung des Königs unmöglich machen und das Spielende (gegen des Willen ihres Regenten) nicht unnötig hinauszögern.

Wie sie sehen, beinhaltet die zweite Version eine über den "normalen" Spielverlauf hinausgehende Erklärung, die wir näher in Augenschein nehmen wollen. Das Spiel wird hier nicht als Kampf zwischen zwei entgegengesetzten Kräften interpretiert - wo jede Partei seine eigenen Ziele verfolgt - sondern als symbiotische Entwicklungsgeschichte betrachtet, wo unterschiedliche Persönlichkeitsaspekte/Geisteshaltungen miteinander in Beziehung gesetzt werden.

Es gibt daher keinen Sieger, der über seinen Gegner triumphiert, sondern nur ein **gemeinsames interaktives Entwickeln von archetypischen Bewusstseins-strukturen**, die in Form der Bewegung der Spielsteine ihren Ausdruck finden.

Der "Gegner" ist in diesem Sinne nur der Spiegel eigener Persönlichkeitsanteile, und das Spiel reflektiert die Auseinandersetzung mit den gegensätzlichen Anteilen in uns selbst. Wie ich auf mich selbst reagiere zeigt mir das Spiel, auch wenn dort ein Freund, ein Bekannter oder sonst wer sitzt, und "sein Spiel" mit mir spielt.

Der König kommt zur Ruhe, um zeitlos in seiner Mitte in Meditation zu verharren. Er konzentriert seine gesammelte Lebenskraft in sich und reflektiert aufmerksam seine bisherige Lebensgeschichte. Seine Freunde haben seine Entscheidung tatkräftig mitgetragen und befinden sich bewegungslos an seiner Seite. Der König weiß um die Loyalität der Seinen und freut sich über die Unterstützung von außen in Form positiven Wendungen des "Schicksals". Der König erblüht im Bewusstsein, durch sein Tun einen wesentlichen Teil zur Perfektion des Lebendigen beigetragen zu haben und erfüllt löst er sich los von den irdischen Gefilden und bereichert als freigewordenes, reines Bewusstsein die Unendlichkeit der Schöpfung.

Das ist die Variante, die das Schachspiel als Gesamtheit aller Beteiligten "Figuren", "Spielfelder" etc. mit einbezieht und als Einheit begreift. Die finale Aktion des Matt-setzens ist somit Ausdruck eines **"perfekten timings"**, welche es dem König ermöglicht in dem Moment von seiner Regentschaft zurückzutreten, in dem er sich bereit fühlt, seine letzte, unendliche Reise ins Kollektiv des universellen Bewusstseins (die Auferstehung) anzutreten.

Da diese Reise jedoch nicht im Außen stattfindet sondern aufgrund der gesammelten Lebenserfahrungen "zur inneren Erleuchtung" führt, ist ein *Stillhalten der Physis* dafür Voraussetzung (das Matt-setzen). Mittels dieses Vorgangs wird der "irdische König" zum "himmlischen König" und leitet fortan als Pharao das Totenreich im Himmel. (Memphis lässt grüßen!)

Diese Geschichte ist Kern der ägyptischen Kultur, in der die Pharaonen als Abbild und Stellvertreter des göttlichen Osiris die Regentschaft auf Erden aufgeben und in das Totenreich im Himmel eingehen.

Das Leben repräsentiert als Spiegelaspekt gleich wie der Tod in beiden Sphären (im Himmel wie auf Erden) den universellen Logos, wobei wir beim Schachspiel offensichtlich die Fäden selbst in der Hand haben, die unser Schicksal lenken.

In einem symbiotischen Tanz weben wir einen Teppich reiner Ästhetik, welchen wir alleine nie imstande wären zu erschaffen. Der Endpunkt des Spiels ist der letzte Knoten in dieser Matrix, den wir aufgrund unserer beider im Moment verfügbaren Kraft und Intuition knüpfen. Harmonie und Schönheit entspringen dabei einer offenen Kommunikation und nicht einem destruktiven, einseitig motivierten Gewinnstreben.

So ist auch das "Produkt" (das Schachspiel selbst) eine partnerschaftliche Angelegenheit, dessen Qualität nicht bloß an der Länge oder dem "gewonnenen Material" (geschlagene Spielsteine) gemessen werden kann, sondern in der Ausgewogenheit, Kreativität und Feinheit der Spielzüge liegt.

Da hinter den ausgeführten Zügen zwei lebendige Personen stehen, ist das Schachspiel primär eine Begegnung zweier menschlicher Bewusstheiten, die miteinander ein Werk ausführen, deren Eleganz ursächlich von deren Potenzialen und Kräften bestimmt wird.

Weder das Matt-setzen (das Töten) noch das friedvolle Spiel (das Leben) entscheidet über die Qualität, sondern die Fähigkeit, spontan in Übereinstimmung mit dem gegnerischen Partner den momentanen Bedürfnissen Ausdruck verleihen zu können. Manchmal wird das Schachspiel verworren und kompliziert, manchmal einfach und klar sein. Wir wollen hier nicht werten. Alles ist Teil der unendlichen Möglichkeiten der Kreation, sich ständig neu zu erfinden, und aus dem Annehmen dieser Bedingungen heraus erwächst die Schönheit und Harmonie, die wir aufgrund eines freudvollen Erkennens der existentiellen Seinsbedingungen an die Umwelt weitergeben. Das illustriert auch folgender Abschnitt mit dem Titel:

"Die Reform Sators oder über die Kunst, den Bock zum Gärtner zu machen sodass alle davon profitieren"

Wir sprechen an dieser Stelle von einer allgemeinen "Heeresreform", die global durchgeführt, aus der geplagten Erde wieder einen Garten Eden machen könnte. Das Rezept hierfür bereiten wir gemeinsam zu und vielleicht gehen wir die Zutaten nochmals durch.

"Sator" (griechisch "Kronos") der "Sämann" ist Abbild des kosmischen Schöpfers und mit dem Bauern auf intime Art und Weise verbunden. Dieser legt – meist im Frühling - den Samen in die Erde und trägt dafür Sorge, dass daraus etwas erwächst und zum Blühen gelangt. Die im Laufe der Zeit fürsorglich (*der gute Hirte!*) betreuten Produkte in Form von Obst oder Gemüse werden meist im Herbst vom Bauer in Gestalt Saturns als Schnitter (Sator der Sensenmann) abgeerntet.

Für die Pflanzen bringt der Bauer offensichtlich zweierlei: das Leben in Form der in die Erde gebrachten Samen und den Tod, wenn er die Früchte erntet, die Pflanzen ausreißt und das Feld umpflügt, um es auf den Winter vorzubereiten. Dieses zyklische Kommen und Gehen ist traditionell astro(logisch und -nomisch) mit dem Planeten Saturn verbunden, wie geschichtliche Dokumente zeigen.

Der griechische Name "Kronos"/"Chronos" ist auch Ursprung der "Chronologie", der Zeitmessung, welche offensichtlich die kreatürliche Lebensspanne zwischen Ein- und Austritt aus der manifesten körperlichen Schöpfung festlegt. "Kronismus" in der Biologie bezeichnet das "Verschlingen der eigenen Kinder", ein Phänomen, das unter anderem auch bei Störchen zu beobachten ist. Metaphysisch interpretiert ist es die Zeit - in Form der Gegenwart oder Zukunft - welche ihre eigenen Kinder (die vergangenen Ereignisse) verzehrt. Nichts bleibt zurück, möchte man hinzufügen, Vergangenes ist tot, und dieser Prozess macht keinesfalls Halt, auf den Sämann folgt der Schnitter, - unausweichliches Gesetz. Verlieren muss dabei allerdings niemand, auch nicht beim Schach, wenn man sich's recht überlegt. Kalendermäßig hängt alles mit dem 21.12. zusammen, der Wintersonnenwende, an dem die Tage wieder länger werden und das "goldene Zeitalter" anbricht, worauf sich die meisten bereits sehnsüchtig freuen.

Positive Aussichten hat man eben gerne, Schlachten und Kriegsszenarien hinter-lassen eher intensive Gänsehaut, wie jeder weiß. Daran beteiligte Figuren sind selbst auch nicht immer mit Begeisterung bei der Sache, mitmachen ist für Viele allerdings verpflichtend, eine Folge der Loyalität, wie mir scheint. In jedem Fall ist eine differenzierte Betrachtungsweise angebracht, also wechseln wir zurück zum "Standardheer" auf dem Schachbrett.

Dieses besteht aus 16 Einheiten pro Partei und ist rangmäßig wie in jeder Armee klar strukturiert. **An der Spitze steht das Herrscherpaar, der König und die Königin.** Als Abbild des Höchsten repräsentiert es das Göttliche und Wertvollste, was uns zu den Kernthemen der eigenen Person bringt. Unterstützung findet das Regentenpaar durch ihre Berater, der Adelsklasse und rangniedrigeren Vasallen.

Am Schachbrett ganz außen wachen die Türme, dass keine ungebetenen Gäste/ Eindringlinge die Landesgrenzen des Reiches überschreiten. Der Turm besitzt einen altenglischen Namen, der einen Teil seines Aufgabengebietes illustriert, namentlich **"rook"**, was soviel wie **"Bauernfänger"** bedeutet.

Das ist sehr anschaulich, denn im Auftrag des Königs hat das Heer oftmals die Untergeordneten im Rang - geschichtlich betrachtet die Bauern - ausgeplündert, gefangen oder getötet, wenn sie Abgaben nicht bezahlten

oder wenn es darum ging, das Reich zu vergrößern. Die Türme agieren in ihrer Funktion als "rook" somit als ausführende Organe des Herrscherpaares, und repräsentieren die Exekutive schlechthin. Als Grenzposten haben sie die Wächterfunktion, was sie mit den Insekten verbindet und sich darin äußert, dass ein zu intimer Kontakt (mit einem Turm, einem Soldaten, einer Wespe...) sehr schmerzhaft sein kann.

Neben der Exekutivbefugnis besitzen die Türme auch eine starke Affinität zu den Themen Stabilität, Sicherheit und vor allem Loyalität, was mathematisch mit der Zahl 4 zusammenhängt. Wer das nicht glaubt, soll einmal einen Sessel mit zwei Beinen benutzen und wird sehr schnell merken, dass vier Füße wesentlich stabiler sind. Die 4 Türme an den 4 Ecken des Schachbrettes sind als eigenständige Wesen sehr sozial eingestellt, was an die Jünger Jesu erinnert. Sie verzichten nämlich auf eigenständiges Agieren, und fügen sich widerspruchslos und freiwillig in einem Akt von lobenswerter Loyalität den Anordnungen des Herrscherpaares. Soviel Treue muss erst einmal aufgebracht werden, problematisch wird es allerdings dann, wenn der Herrscher diese Ergebenheit nicht verdient, weil er despotisch oder herrschsüchtig oder beides ist. Diese Konstellation hat nichts an Aktualität eingebüsst, und wir sollten daher gut überlegen, wem wir dienen möchten. Austreten kann man aus einer Armee nicht mehr so leicht, was alle hermetisch organisierten Gemeinschaften für sich gut zu nützen wissen.

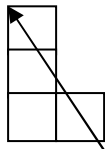
Als "Turm" sollte man daher auf der Hut sein und sich mit dem Thema des Gartenbaus (Sator der Sämann lässt grüßen!) auseinandersetzen, um nicht feudalistische Tendenzen zu unterstützen und den Kontakt zur Basis zu verlieren. Ohne diesen wackelt man ganz heftig im Wind und braucht eine alternative Stütze, weshalb man oft zu Autoritäten, Königen oder Heerführern tendiert, um heikle Entscheidungen nach "oben" delegieren zu können. Das könnte man als die "Rache des kleinen Mannes" begreifen, der derartig die Regenten zwingt, ihn wichtig zu nehmen, ob sie wollen oder nicht. Die Herrscher schlagen in dem meisten Fällen tatkräftig zurück und verpflichten die Querulanten zum Staats- (Kriegsdienst), was historisch belegt - scheinbar gut funktioniert.

Anhand der **Rochade** erkennt man sehr schön die enge Verbindung zwischen *Exekutive und dem Herrscher*, wenn Turm und König Platz tauschen. Der König entfernt sich auf diese Art und Weise aus dem gefährlicheren Zentrum des Geschehens und der treue Turm /das Militär/der brave, loyale Bürger als Stütze des Staates kann seinen Kopf hinhalten, in den meisten Fällen sogar für wenig Lohn, vom Undank abgesehen. Schachspiel kann wirklich sehr interessant sein, finde ich. Da kann man für kurze Zeit die Position des Königs einnehmen und stolz auf seine wichtige Rolle hinweisen, was oft emotional positive Regungen hervorruft. Dass man dem hohen Risiko nicht immer gewachsen oft geschlagen das Feld verlassen muss, ist nicht nur auf dem Schachbrett für Viele zur Realität geworden. So gesehen, ist die Position des Turmes zwar eine ehrenvolle, aber mit beträchtlichem Risiko und negativem Image (denken wir an die Polizei) behaftet. Vielleicht bewerben wir uns doch lieber um eine Stelle als Läufer oder Springer, was uns zurück zum Adelsstand bringt, der das Königspaar unterstützen sollte.

Neben der Exekutive kann die Regierung auf die Arbeit der Gesetzgeber, die Legislative oder geistigen Würdeträger zurückgreifen. Am Schachbrett repräsentiert durch die Läufer, **"bishop"** genannt. Im Englischen sieht man sehr schön, dass mit dem Läufer kein Überbringer von Botschaften oder Landstreicher, sondern ein Angehöriger des Klerus, der religiösen Elite gemeint ist. Diese geistigen Kapazitäten haben die Aufgabe, dem Regenten in Weisheit und nach bestem Wissen und Gewissen zu dienen, Tipps zu geben, Richtlinien auszuarbeiten und erstrebenswerte Ziele zu formulieren. Dass es hierbei nicht immer ganz sauber zugeht, erkennt man an der Bewegung, die der **"bishop"** vollzieht. Er bewegt sich am Schachbrett diagonal (so weit er will oder kann) und das ist diejenige Bewegungsrichtung, die am meisten Spannung beinhaltet. Im Unterschied dazu bewegen sich die Türme geradlinig, was für ihre Loyalität und Ehrlichkeit spricht.

Zur adeligen Kaste gehört noch der Springer, **"knight"** genannt und überaus wichtig. Der "edle Ritter auf dem Pferd" ist mittlerweile ein eigenständiger Archetyp geworden und Teil jeder anständigen Rittergeschichte. Seine Aufgabe besteht im Lösen von schwierigen Aufgaben und im Zuge dessen bereist er auf der Suche nach der Wahrheit die Welt, und hat permanent mit den Widrigkeiten des Schicksals zu kämpfen. Im Falle unverhofften Glücks trifft er auf eine schöne Jungfrau, die er vorher möglicherweise noch aus den Fängen eines Feuer speienden Drachens befreien muss. Erweist sich der Ritter als würdig, wird die Jungfrau für eine Weile die Seine. Wie den Sagen und Märchen zu entnehmen, zwingt ihn das Schicksal mit Unterstützung einer alten Hexe bald wieder auf den Weg, und da seine Reise unstedet und nicht vorhersehbar ist, bewegt sich der **"knight"** auch auf dem Schachbrett sprunghaft, ums Eck würden wir sagen.

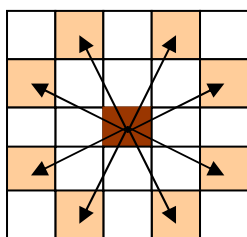
Sein im Laufe der Pilgerreise erworbenes Wissen zeigt sich auch in seiner ursprünglichen Position am Schachbrett, wo der Springer zwischen Turm und Läufer, zwischen Exekutive und Legislative anzutreffen ist und hierbei eine vermittelnde Funktion besitzt, was nur gut gehen kann, wenn man entsprechende eigene Erfahrungen einbringt. Die Bewegungen des Ritters am Schachbrett (3:1 System) lassen seine Verbindung zum Schöpfer gut erkennen, wobei die Rösselsprünge als Fußspuren Gottes (das goldene Hufeisen!) Eindruck hinterlassen. Das Ganze sieht wie ein "L" aus und verbindet den Anfangs- und Endpunkt der Reise des Ritters:



Diese Gegebenheit verweist auf das Kernthema des Menschseins, der wechselhaften Reise durch das Leben, auf der Suche nach Erlösung. Damit sind wir nicht nur bei der Auferstehung und der Artus-Geschichte angelangt, sondern auch bei den Sternen, wenn man den Stern "Alcor" im großen Waagen als das "Reiterlein" betrachtet. Er war aufgrund seines Namens stets ein Liebling der Templer-gemeinschaft, denn er symbolisierte perfekt die göttliche Handschrift in dieser Welt, den 3:1 Sprung-Rhythmus. In anderen Worten ausgedrückt ist uns dieses Thema zugänglicher und als Konzept der heiligen Dreifaltigkeit bekannt:

Vater-Sohn und heiliger Geist - Trinität und Einheit, je nach Betrachtungsweise.

Die Gliederung Körper-Seele-Geist, Vergangenheit-Gegenwart-Zukunft etc. bezieht sich auf dieselbe Thematik, vereinfacht als 3:1 Prinzip oder als Rösselsprung dargestellt. Zieht man alle Optionen in Erwägung, die ein Pferd am Schachbrett von einem Feld ausführen kann, ergibt sich ein Achteck:



Die Zahl 8 hat nicht nur eine Verbindung zur Unendlichkeit (die schlafende Acht...) sondern auch zum Achteck und den Aspekten der transzendenten Schöpfung. Christliche Taufbecken waren ebenfalls 8-eckig, und Jesus Christus ist am achten Tag auferstanden. Alles Neu wurde auch am achten Tag, als acht Personen die Arche verließen.

Zurück zu unserem Privatheer dessen Führungspositionen – Regenten inklusive adeliger Berater – bereits vollständig besetzt sind. Was noch fehlt, ist das Fußvolk, die Bauern oder **"pawns"**. Da fällt mir gleich die Zeile: "only a pawn in their game" ein, was soviel wie: "nur ein Spielball der Mächte" bedeutet und die Realität der Bauern ganz gut abbildet, finde ich. Damit ist auch schon fast alles gesagt, die **"pawns"** bilden acht an der Zahl die Frontlinie und stehen deshalb auch in der ersten Reihe, als Schutzschild vor den Adeligen. Wie wir wissen bildet das Kollektiv mit den höheren Rängen und dem Königspaar eine untrennbare Einheit, weshalb die Betrachtungsweise der "Bauern" als Schutzschild oder Kanonenfutter gesellschaftlich zwar beliebt, grundsätzlich aber etwas einseitig ist.

Schafft es nämlich ein Bauer die letzte Reihe auf dem Brett zu erreichen, erlangt er ungeahnte Macht und kann sich in jede beliebige Figur verwandeln, den König ausgenommen. So gesehen ist der einfachste und schwächste Aspekt im Schach gleichzeitig auch der mächtigste. Welcher Anteil überwiegt, zeigt das Spiel, genauso wie das beste Talent bei ungenügender Förderung verkümmert und manchmal mittelbegabte Wesen mit Ausdauer und Beharrlichkeit im Leben viel erreichen können. Hoffen wir, dass in der jetzigen und zukünftigen Realität der Schutzaspekt und die Fürsorge der höheren geistigen Kräfte (es lebe der König!) für alles "Untergeordnete" der bestimmende Faktor ist und sein wird, und die verfügbare Macht im Dienste des Wachstums und Blühens eingesetzt wird. Wünschenswerterweise sollten notwendige Transformationen reduktiver Ausprägung (*der Sensenmann lädt zum Tanz*) den erforderlichen Rahmen nicht überschreiten.

Aus historischen Überlegungen heraus bin ich überzeugt, dass die Türme ihren Part als *"rook"* endgültig satt haben und lieber beim Säen helfen möchten, als ohne Unterlass die Sense zu schwingen um Menschen und Dinge auf die ursprüngliche, körperlose Essenz zu reduzieren.

Dies den Herrschenden zu erklären, bedarf einiger Anstrengungen, aber das ist ja hinreichend bekannt. Wer bei der Bauernfängerei fortan nicht mehr mitmachen möchte, sollte daher zuerst zum Turm werden, was die Loyalität betrifft, und sich danach den Herrscher gut aussuchen, damit kein Unheil passiert. Schlussendlich wird es ganz leicht zu verstehen sein, dass wir selbst König und Turm, Springer und Läufer und – *last not least* – Bauer sind und die Wahl haben, das Land zu bestellen und reiche Ernte einzubringen oder aber ein Schlachtfeld zu kreieren, wo es keine Sieger geben kann, nur Verlierer...*und das wird doch hoffentlich niemand wollen, oder?*

Dietus Elbl 2010