

Berichte, Studien und Kritiken

für

jüdische Geschichte und Literatur.

N^o 4.

Leipzig, den 25. Januar

1840.

Das Schach und die damit verwandten Spiele in den Talmuden (Würfels- und Lotteriespiel; Merkspiel; Pessobspiel; Isken-
derspiel). — Das Buch Kuzari von Dr. Brecher (Jüdische Religionsphilosophie; Lebensskizze Schuba Halewy's). — Teled Seku-
nim (biographische Skizze Abren Chorin's). — Literarische Ankündigungen. —

Ueber das Schach

und

die damit verwandten Spiele

in den

Talmuden.

Die Geschichte des Schachspiels ist von Thom. Hyde, dem Professor der arabischen Sprache zu Oxford und erstem Bibliothekar der Bodlejana, in seinem sehr gelehrtem Werke „Mandragorias“ (über die orientalischen Spiele), und erst neulich wieder in einem großen französischen Werke so umfassend und erschöpfend abgehandelt worden, daß zu dem bereits gesammelten Material nur eine geringe Nachlese übrig gelassen ist. Was die bis jetzt zugängliche Sanskrit-Literatur darbietet, hat Gildemeister in einigen Bemerkungen zu einem Excerpte aus Masudi in seinem ebenso reichhaltigen als originellen Werke „*Scriptorum Arabum de Rebus Indicis loci et opuscula inedita*“ zusammengestellt, und damit zugleich einige für Hyde unvermeidliche Irrthümer berichtigt. 1) Die Zeugnisse der alten und mittelalterlichen jüdischen Literatur über das Schach und die damit verwandten Spiele fand ich zu meinem Erstaunen, nach dem ich zu eigenem Gebrauch eine Sammlung angelegt, bei Hyde wieder, doch nicht Alles, und über das Problem, ob das Schach in den Talmuden erwähnt sei, keine auch nur annähernde Entscheidung. Diese Frage ist in neuerer Zeit zuerst von F. S. Reggio angeregt worden, im 28. Briefe des 2. Theiles seiner Sammlung (שַׁחַמַּת), in welchem er

das nur aus den von Rodriguez de Castro, Hyde und zuletzt Meir Letteris (שַׁחַמַּת מֵיָרֵךְ) besorgten Abdrücken allbekannte Gedicht Ibn-Ezra's über das Schachspiel mittheilt. In der Einleitung dazu theilt er seine Vermuthungen über die betreffenden Stellen der Talmude mit; die von ihm begonnene Forschung wollen wir hier fortsetzen und wo möglich in einem entscheidenden Ergebnisse sistiren.

Zuerst stellt Reggio die Vermuthung hin, daß das talmudische שַׁחַמַּת בְּקוּבַיָּא שְׂרוּק (Sanhedr. 24, b.) auf das Schachspiel deute, und er unterstützt dies mit folgenden zwei Gründen. Erstens wird von קוּבַיָּא ein Substantiv abgeleitet, welches unter der Bedeutung Hazardspieler auch die eines Weutelschneiders oder Weetrügers im Allgemeinen hat; die Uebereinkunft zwischen קוּבַיָּא und *ludus latruncularum* ist überraschend. Man erkennt aber bald, daß dies nur eine alles Halts ermangelnde Combination ist. Denn 1) bedeutet *ludus latruncularum*, ein alt-lateinischer Name, nicht das Spitzbuben-Spiel, auch nicht das Spiel der Räubereien, sondern das Spiel der kleinen Soldaten, nach dem alterthümlichen ehrlichen Sinne des Wortes *latro*; 2) hat das so genannte Spiel mit dem Schachspiel schlechterdings nichts zu schaffen, obgleich es vordem mit figurirten Steinen gespielt wurde. Es ist unser Damenspiel. Das Derivat קְבוּיָּא (Chulin 91, b), קְבוּיָּא (Bechorot 5, a), קוּבַיָּא (Kidduschin 11. Baba-Batra 92. Talamenu) kommt in seiner secundären Bedeutung vielmehr mit dem griechischen κωβερῆς (dem es entlehnt ist) und dem latein. *aleator* zusammen. Diese Bedeutung des Wortes κωβερῆς (Glücksspieler, und dann Betrüger, Taschendieb) gehört zwar der späteren Gracität an, für welche die Talmude eine leider von E. du Fresne und J. C. Suicer unbenutzt gelassene Ausbeute gewähren; wir finden aber die Association beider Bedeutungen schon in ältern Schriften vorbereitet. Bereits Aristoteles führt den κωβερῆς in der Gesellschaft des λαποδύτης

1) So entscheidet sich Hyde wie schon der Titel seines Werkes besagt, irrtümlich zuletzt dafür, daß das Schach wegen der menschenähnlichen Figuren persisch Satrengh heiße; denn Satrengh ist der Name der Mandragore oder Ma-raunwurzel, arabisch Sabruh es-Sanam, vgl. targ. talm. שַׁחַמַּת, welches das arabische Wort selbst ist, und für das Hebräische שַׁחַמַּת gebraucht wird.

(Kleiderdieb) und *ληστής* (Räuber) auf (Ethik, Buch IV.), und im Neuen Testament, welches für die Deutung der griechischen Wörter der Talmude ein unentbehrlicher Commentar ist, steht *κובελα* und *πανουργία* neben einander (Eph. 4, 14), wie in einer Stelle des Talmud (Sabbat 149, b. 148, a), die unerkennbar auf das Würfel- und das damit zusammenhängende Lotteriespiel deutet, קוביא geradezu die Bedeutung unrechtmäßigen Erwerbs hat. Es ist daher constatirt, daß der talmudische *κβευτής*, der als untauglich zum Richteramt und zur Zeugenschaft (Baba-Mezia 84, a. Sanhedrin 24, b), sowie in Rosch ha-Schana als untauglich zur Zeugenaussage über die Neumondphase gebraucht wird, der Würfelspieler ist, der dieses Glücksspiel zum alleinigen Subsistenzmittel macht (שאין לו אומנות אלא היא), und sich demnach mit Betrügerei fortzuhelfen muß. Der zweite Grund, womit Reggio seine Vermuthung stützt, ist die Tosefot Sanhedr. 26, b. befindliche Glosse, die קוביא erklärt durch דרך שקרון אישקביר (Tosefot Jom-Schob lesen אישקביר), d. i. eschequier (échiquier), das Schachbret. Reggio hätte noch für sich anführen können, daß nach den Vocabulars קופב im Syrischen das Schachspiel bedeuten soll, und daß, während ka'ab in Arabischen nur den Würfel bedeutet, doch der Name el-Kübe im Kamus mit Nerd und Schathereng erklärt wird. Aber das Alles ist nur Beleg für das ungewisse Schwanken der Erklärer, oder höchstens für die abusive Uebertragung eines ursprünglich festgeprägten Wortes. Das talmudische קוביא, das aus der griechischen in die aramäische Sprache übergang, ist nicht mehr als *κβελα*, und mit den arabischen la'ab hi-l-ka'ab identisch. Reggio erkennt dieß zuletzt auch an und annullirt somit seine eigne Hypothese.

Ein anderes im Talmud erwähntes Spiel ist שרוקן בפספס (Sanhedr. 26, b.), und dies ist offenbar *πεσσοί*, das Spiel mit den Steinen (*πεσσοίς*) im Brete, verschieden von *κβελα*, obgleich beide mißbräuchlich mit einander verwechselt werden. Der Verfasser des Aruch irrt sich, wenn er unter פספס oder פספס das in Felder abgetheilte Bret selbst versteht; Musafia verbessert ihn hier einmal wirklich, wenn er die Steine des Bretes versteht. Das hebräisierte Wort ist das griechische *ψηφος*, zugleich aber *πεσός*, wie auch in dem arabischen *fiss* (fuss) beide griechische Wörter zusammenfließen.²⁾ Nicht das bei den Römern *ludus latruncularum*, sondern das *ludus duodecim scriptorum* genannte Spiel wird verstanden, dessen Steine

auch im Syrischen נודסס genannt werden. Dieses Spiel heißt Ketubot 61, b. נרדשיר, ein Wort, welches, nach Ibn-Chalikān und El-Safadi, zusammengezogen ist aus Nerd Ardeschir, d. i. das Nerdspiel des Sassaniden Ardeschir Babekan, der für den Erfinder ausgegeben wird. Der türkische Lexikograph Ekteri sagt: „Nerdschir ist das sonst Nerd genannte Spiel, eine der Erfindungen Schaburs, des Sohns Ardeschir's, eines der sassanidischen Könige.“ Es ist dasselbe Spiel, welches gegen Ende des Kuzari אשריר genannt wird, in Folge der den Arabern eigenthümlichen Verwechslung des Re und Zain in diesem sassanidischen Königsnamen. Aruch hat also recht, wenn er sagt, das Wort Nerdeschir erklärend: קרין בלשון ערבי דרין אלנר d. i. in der arabischen Sprache heißen die Dadi (der italienische Name der tesseræ) אלנר, obgleich der eigentliche Name der Bretwürfel im Arabischen fusūs oder ki'ab ist. In der oben angegebenen talmudischen Stelle heißt es nun: גורייתא קסנייתא ונרדשיר³⁾ quae ludit parvis catulis et nerdiludio. Was sind das für kleine Hunde, die neben dem Nerdeschir erwähnt worden? Denn גורייתא קסנייתא, wofür eine andere Lesart גורייתא ונרדשיר, ist nichts Anderes als diminutive Bezeichnung für *κβελα*, wie auch Aruch bemerkt: „kleine Hunde, nach Arten der שגל,⁴⁾ mit denen man spielt.“ Es sind die auch bei den Arabern Kilāb genannten Triaktrakeine, die hundsköpfig geformt zu sein pflegten, während die der Perser die Gestalt von Löwenköpfen hatten, wie denn Hyde den Namen Nerdeschir lieber *trunculus leoninus* übersetzen will. Das Wort *nerd*, welches mit dem sanskrit. Appell. *nardita* (Klang) auf keine Weise zusammenzureimen ist, bedeutet wirklich, wie auch der König Xude in seinem Lex. Heft Kulzum bemerkt, das Mark und den Klotz eines Baumes. Diese Bemerkungen mögen als Beweis dafür genügen, daß weder das Pessos-Spiel noch das Nerdeschir oder Triaktrake-Spiel mit dem Schach identisch sind, sondern beide sind Ein oder zwei Arten eines Bretwürfelspiels, welches, wie das Schach, in Indien erfunden und durch Vermittelung der Perser den Juden bekannt worden ist. Die Glosse zu Ketubot 61, b., welche die hundsgehaltigen Figuren dem Schachspiel anweist, hat also nicht das Richtige getroffen, sondern, wie dies auch den arabischen und türkischen Erklärern geht, Nerd und Schach verwechselt, und wir haben also für das Schachspiel keinen erheblichen Beleg.

2) Die Musivarbeit (*ψηφοθήκη*) heißt *amal-el-fusus*; zugleich heißt aber auch der Bretstein *fuss* (*πεσός*). S. die von Prof. Fleischer aus einem koptisch-arabischen Vocabular gegebenen Excerpte: De Glossis Habichitanis S. 105 f.

3) Silbemeister (l. l. S. 139.) verbessert ונרדשיר, nach Sal. Luria bei Hyde, in נרדשיר, und hält ונרדשיר fälschlich für eine Variante der Glosse.

4) Bedeutet dieses Wort die Königin im Schachspiele, die sonst *fers* oder *fersin* (bei Bianchi) mit einem altpersischen Worte genannt wird?

Noch ein talmudisches Spiel bleibt uns übrig, das Spiel **איסקודרי** oder, wie es in einigen Codd. geschrieben ist, **איסקודרי** Kibbuschin 21, b. Nedarim 25, a. Schebuot 29, a. Daß dieses ein Bretspiel sei, darin stimmen die Glossatoren überein. Raschi zu Schebuot und Tosefot zu Nedarim erklären es durch **התיכות** **איסקודרי** und deuten damit, wie es scheint, auf die hölzernen Bretsteine, die man im Schachspiel auch arabisch **Kit'a el-Schatereng** nennt. In Kibbuschin erklärt Raschi die Worte **איסקודרי איצטליתו** (da spieltet ihr Iskunderi) von dem Bretspiele, das französisch **שש** **מלל** hiesse, d. i. jeu des Merelles, das Mühlsteinspiel, die Mühle. Rabbi Chananel bei Aruch versteht das Spiel mit den Hündchen (**בגורי כלבים**), also das **Nerd-Spiel**. Nach einer andern Deutung bei Aruch ist es ein Kinderspiel, bei dem gegen 30 Haufen von Scherbenstücken in runder Form aufgeschichtet werden, italien. **בריי**; diese Deutung steht aber isolirt. Betrachtet man das Wort **איסקודרי**, so möchte man zunächst an ein **Iskender-Spiel** denken, da zumal der Name Alexanders durch eine gleiche Aphäresis im Persischen verkürzt zu werden pflegt, aber die zugänglichen persischen Wörterbücher wissen nichts von einem solchen Alexander-Spiel. Wohl aber giebt es ein persisches Spiel **Seghander**, und ein anderes, **Seghanderi ghezdom** genannt (s. Hyde II. S. 264. 273). Beides sind aber Kinderspiele, im Freien zu spielen, die nicht zu den obigen Talmudstellen passen, wo das Iskunderi-Spiel als Kurzweil von Männern, über dem das Studium verabsäumt wird, vorkommt. Wie wenn dieses **איסקודרי** das Schachspiel wäre, dessen Erwähnung im Talmud präsupponirt werden kann. Kann nicht **איסקודרי** aus dem sanskritischen Namen des Schachspiels **Tschaturanga** (das Viergliedrige) entstanden und durch Verstellung der Buchstaben aus **איסקודרי** zusammengesetzt sein? Für **Schithreng** finden sich auch arabische Formen mit **Sin** und **Sad** zu Anfang, so wie **Tau** in der Mitte, und das emphatische **Tha** geht auch in dem spanischen **Axedreg** u. s. w. in den weicheren Laut über. Die später bei den Juden vorkommenden Namen **אשקאק**, **אישקקיש**, **צרוק דשאק**, **אקאי** sind offenbar erst den romanischen **Scaccos**, **Scacchi**, **Escacques**, **Echees** nachgeschrieben. Vielleicht führt das fortgesetzte Studium der altpersischen Sprache auf ein die historischen Mittelglieder der corrupten talmudischen Form aufweisendes **Zend-** oder **Pehlvi-** Wort. Denn die **Pehlvisprache** liegt bekanntlich nicht nur an der Grenzscheide des Sanskritismus und Semitismus, sondern die Zeit ihrer Blüthe liegt den Talmuden so nahe, daß man mit Recht von dorthier manche Aufklärungen über dunkle talmudische Wörter zu erwarten hat.

Franz Delitzsch.

Das Buch Kuzari

mit einem Commentar herausgegeben

von

G. Brecher.

Erster Artikel.

(Fortsetzung.)

Erst als Israel eine Nation zu sein aufgehört hatte; als es zerstreut ward über alle Länder der Erde, um ein Räthsel zu werden in der Weltgeschichte, dessen Lösung nur Einer kennt; als es mit dem Verluste seines heiligsten Gutes, des göttlichen Erbtheils, des reinen Offenbarungsglaubens bedroht ward durch harte Stürme und grausame Verfolgungen, die es von außen erlitt: da erst begann es, um eine Darlegung und Rechtfertigung seiner religiösen Principien, deren frühere Unantastbarkeit durch die Zerstreung aufgehört hatte, geben zu können, um den Streit vom Gesilde roher Körperübermacht auf die Höhen geistiger Forschung hinüber zu spielen, nach den Waffen sich umzuschauen, mit denen es sein Palladium schirmen, seine ererbte Religion verteidigen könne. Und um nun eine gemeinsame, den Begnern geläufige Form zu haben, ergriff es das Panzergewand der griechischen Philosophie, in das sich fortan durch eine Reihe von Jahrhunderten der jüdische Glaube barg, um durch die von aller Bildung jener Zeiten angenommene äußere Form der herrschenden Ideen ein ebenbürtiger Kämpfe auch im Aeußern zu werden. Und Israel war nie verwaist. So oft als ein Kampf der Art nöthig ward fand es einen Mann in seiner Mitte, der jener auswärtigen Wissenschaft und der väterlichen Religion gleich kundig war, und zwar beider hinlänglich mächtig, um ehrenvoll in die Schranken zu treten. Philo, des synkretistischen Neuplatonismus kampfgewandter Jünger, eröffnet würdig die Reihe der hohen jüdischen Philosophen. In ihm zeigte sich historisch zuerst die positive, gott-entsprossene Lehre des Judenthums im Gewande eines philosophischen Systems, und bald ward dieses in seinem ganzen Umfange unveräußerliches Eigenthum des ersteren. So aber wie in ihm das jüdische Element prävalirte und wie die Verschmelzung desselben mit dem Heidnischen, nur durch die Anklänge zwischen beiden möglich ward, so mußte, als späterhin ein anderer Geistesfürst auf den Wissenschaftsthron erhoben ward, als die aristotelische Philosophie mit ihrer starren Negation alles höheren, göttlichen Einflusses, mit ihrer verstandesgemäßen Natürlichkeit herrschend wurde, augenblicklich ein dreifaches Bestreben im Judenthume sichtbar werden. Nämlich entweder ein Aufheben, ein Vernichten dieser Philosophie, durch die ihr in den Principien einer Offenbarung, eines Wunderglaubens u. s. w. schroff entgegengesetzte jüdische Lehre, oder ein Verschmelzen beider, wobei man freilich die Sache der positiven Religion umzudeuten, der Philosophie zu accommodiren versuchte, oder endlich —