

Ein Konversationspiel

Das 'Grosse Königs=Spiel' Christoph Weickhmans

Hans Holländer

Christoph Weickhmann (1617-1681), der Ulmer Patrizier und Handelsherr, hatte hohe städtische Ämter inne und war ein ebenso reicher und angesehener wie vielbeschäftigter Mann. Er war in Künsten und Wissenschaften als gebildeter Dilettant, als sachkundiger Liebhaber tätig¹. Zu seinen Freunden zählte der Architekt Josef Furtttenbach (1591-1667), der in seiner 'Architectura recreationis' (1640)² eben diejenigen Gehäuse entworfen hatte, in die einige der Weickhmanschen Tätigkeitsfelder recht gut gepasst hätten. Weickhmann hat nicht nur eine berühmte Kunst- und Naturaliensammlung zusammengebracht und 1659 in einem umfangreichen Katalog dokumentiert. Er hat auch ein neues, großes Strategiespiel entworfen, das er 1664 unter dem Titel 'Neu=erfundenes Grosses Königs=Spiel' (Abb. 1) publizierte³. Außerdem besaß er einen Garten mit exotischen Gewächsen und über fünfhundert verschiedenen Tulpenarten. Zweihundert dieser Tulpen wurden von Jonas Arnold (um 1609-1669), einem Künstler, den Weickhmann auch bei anderen Gelegenheiten mit Arbeiten beauftragte, und der auch das Titelbild zum 'Königs=Spiel' entworfen hatte, auf Pergament porträtiert. Auch mit der Herstellung von Fernrohren beschäftigte sich Weickhmann. Mit einem dieser eigenhändig gefertigten Instrumente soll 1665 ein neuer Komet entdeckt worden sein. Als Musikfreund tat er sich hervor durch die Veranstaltung öffentlicher Konzerte⁴. Es ist unter diesen Umständen nicht verwunderlich, dass er nicht nur ein erklärter Freund des Schachspiels

¹ Nachrichten über Weickhmann erfährt man aus den Beiträgen von Otto *Häcker*: Ein Besuch bei Christoph Weickhmann und seiner Familie. In: UBC 3 (1891-1914 und 1931/1932). Ulm 1933. S. 302-351.

² Vgl. Josef *Furtttenbach*: Architectura Recreationis. Das ist: Von Allerhand Nutzlich und Erfrewlichen Civilischen Gebäwen [...]. Augsburg 1640. Faksimile, hg. und mit einem Nachwort versehen von Dr.-Ing. Detlef Karg. Berlin 1988. Furtttenbach schrieb darüber hinaus eine Architectura Militaris, die sich – für Weickhmann besonders interessant – mit Festungsbau ausführlich befasst, und eine Architectura Navalis.

³ Vgl. Christoph *Weickhmann*: New=erfundenes Grosses Königs=Spiel [...]. Mit angehencktem und darauß gezogenen Staats= und Kriegs=Rath [...]. Ulm 1664; im Folgenden zitiert als W1 für das 'Erste Buch' und W2 für das 'Ander Buch'.

⁴ Alle Informationen bei *Häcker* (wie Anm. 1) S. 304.

New-erfundenes Grosses
Königs-Spiel:

Welches sich zwar mit dem Sinnreichen und je-
derzeit hoch-berühmten Schach-Spiel in etwas vergleicht/
jedoch aber von demselbigen hierinnen merklichen unterschieden wird / daß
dasselbige nicht nur allein selbst Vierde/ wie das gewöhnliche Schach-Spiel/ Son-
dern auch selbst Dritte/ Vierde/ Sechse/ und selbst Achte/ so wol ein jeder vor sich
selbsten / als auch Partheyen weiß/ kan gespielt
werden.

Mit angehendtem und darauf gezogenem
Staats- und Kriegs-Rath/

In welchem in die LX. auß diesem Spiel genommene
Observationes, und darauf sich fügende Applicationes Politicæ & Milita-
res, so in dem Regimenten, und Kriegeswesen vorzukommen pflegen/ auß den vornehm-
sten und berühmtesten Auctoribus zusammen gelesen/ durch dieses Neue Spiel also applicirt/ mit
schönen und anmutigen Exemplis und Moralibus illustriert / und vermittelst dieser gar kurzen und leichten
Lehr-Art/ solcher massen vorgeschlet werden/ daß Ihme dieselbige ein Jeder / sonderlich aber junge Herren und
Scand- Personen / ohne beschwerliche Lektür vieler Bücher/ allein Spielweise/ (wie auß der
Vorrede mit mehrerem zu erschen ist) befaßt/ und zu Nutz
machen können.

Mit 8. unterschiedlichen in Kupfer gestochenen Tabellen / vermittelst
deren dieses Grosse Königs-Spiel gar leichtlichen/ und ohne sonderbare Müh/
begriffen und erlernt werden kan/ gezieret / Und auß vielfältiges Zusprechen vie-
ler vornehmter Personen/ in den Truct gegeben/

Durch
Christoph Weickmann.



M. DC. LXIV.

U L III /
Bey Baltasar Kühnen / bestellten Buchdruckern und
Händlern daselbsten.

Abb. 1 - Weickmann: 'New=erfundenes Grosses Königs=Spiel', 1664: Titelblatt (StadtB Ulm).

war, sondern auch versucht hat, es zu einem noch komplizierteren Spiel weiterzuentwickeln, das überdies hohe Ansprüche an den Bildungshorizont und die historische Neugierde der Spieler stellte.

Sein Werk besteht aus zwei Büchern. Das erste beschreibt das Spiel, seine Spielfelder, die Figuren und die Regeln. Das zweite, viel umfangreichere, 225 Seiten umfassende Buch ist zwar mit dem Spiel gelegentlich verknüpft und auf lockere Weise auch auf Spielsituationen bezogen, aber auch ganz unabhängig davon als historisch untermauerte Kriegs- und Staatslehre konzipiert. Das von Arnold entworfene Frontispiz (Abb. 2) wurde von Matthias Küsel in Kupfer gestochen⁵. Das Blatt ist eine überaus aufwändige, ja phantastische Allegorie des Kampfes der Tugenden gegen die Laster, figurenreich und dennoch klar gegliedert, denn im Zentrum steht ein Tisch mit einem Spielbrett des Grossen Königspiels, und zwar das für vier Personen bestimmte. Darüber, auf erhöhtem Podest, thront mit Zepter und Reichsapfel der Kaiser, es dürfte Leopold I. (1640-1705, 1658 zum Kaiser gewählt) sein. Die um das Brett gruppierten und über die Spielstellung diskutierenden Würdenträger sind die sieben Kurfürsten. Vier von ihnen zeigen mit Stäben auf das Brett, jeder wohl auf das ihm zugehörige 'Quartier', also das Territorium des von ihm geführten Heeres. Auf den Schriftbändern finden sich die Eigenschaften, durch die Herrschende sich auszeichnen sollen: durch Prudentia (Wissen), Pietas (Frömmigkeit), Magnanimitas (Großmut), Alacritas (Eifer), Constantia (Beständigkeit), Consilia (Ratschläge), Leges (Gesetzestreue). Darüber stehen Vigilantia (Wachsamkeit), Fidelitas (Treue) und Tolerantia (Duldung); dem Kaiser selbst sind Justitia (Gerechtigkeit) und Clementia (Milde) zugeordnet. Ihre Namen sind daher auch in bevorzugter Position über dem Haupt des Kaisers an seinem Baldachin zu lesen. Von den Tugenden handelt auch der ganze erste Teil des 'Ander Buch', und darauf beziehen sich die Darstellungen der durch Tracht und Attribute kenntlichen Gestalten des Titelbildes vor allem, obgleich das Spielbrett mit seinen Figuren in seinem Zentrum steht. Die Laster indessen sind namenlose Unholde, die in menschlicher und tierischer Gestalt auf dem Boden kriechen und unter der lang herabhängenden Tischdecke angekettet sind. Im Vordergrund bekämpfen Fortitudo (Kampfkraft) und Dexteritas (Geschicklichkeit) in der Gestalt von Kriegern einen Löwen und einen Drachen. Das vielfigurige Titelblatt ist trotz der gedrängten Fülle der Motive, die geschickt variiert werden, durch seine Symmetrie und eine quasi geometrische Verkettung der Figuren übersichtlich und in seinem systematischen Zusammenhang ablesbar.

1 Das erste Buch

Als erweitertes Schachspiel gehört Weickhmanns 'Grosses Königs=Spiel' zu der großen Zahl von Schachvarianten, in denen die Anzahl der Figuren erweitert und ihre Zugweise oder auch die Größe und Gestalt der Spielfelder verändert wurden.

⁵ Vgl. dazu Marion *Faber*: Das Schachspiel in der europäischen Malerei und Graphik (1500-1700). Wiesbaden 1988. S. 98-100.- Philipp von *Hilgers*: Vom Einbruch des Spiels in die Epoche der Vernunft. In: Horst *Bredenkamp*/Pablo *Schneider* (Hg.): Visuelle Argumentationen. Die Mysterien der Repräsentation und die Berechenbarkeit der Welt. München 2006. S. 214-220.



Abb. 2 - Weickmann: 'New=erfundenes Grosse Königs=Spiel', 1664: Frontispiz; Entwurf von Jonas Arnold, gestochen von Matthias Küsel (StadtB Ulm).

Unter diesen Varianten ist seine Erfindung allerdings insofern ein Sonderfall, als er die Erweiterung bis an die Grenze der Spielbarkeit weitergetrieben hat, weil er vor allem die möglichst realitätsnahe Abbildung kriegerischer Ereignisse im Sinn hatte und daher auch die Spielregel als Annäherung an strategische und taktische Situationen verstanden hat. In seiner Einleitung beschreibt er, wie ihm die Idee nach langer Beschäftigung mit dem Schachspiel im Traum gekommen sei. Schon von Jugend auf habe er sich an dem sehr *anmuthigen und nützlichen*⁶ Schachspiel erfreut und mit guten und vortrefflichen Schachspielern *exerciert*. Schließlich sei ihm der Gedanke gekommen, es nicht nur zu vermehren, sondern ihm auch eine ganz andere Form zu geben, so dass nicht nur zwei, sondern mehrere Personen miteinander spielen könnten. Als er eine zeitlang Gelegenheit gehabt habe, mit dem Grafen Dohna, einem *exquisiten* und erfahrenen, ja unvergleichlichen Schachspieler, sich *vielfältig zu üben*, habe ihn der Gedanke an die tags zuvor gespielten Partien bis in den Schlaf verfolgt. Sehr schön beschreibt Weickhmann, wie die Taggedanken im Schlaf, *da die Seele von allen eusserlichen Objectis entfreyet, und unverhindert ist, gar subtil und wunderlich vorzukommen pflegen*.

In diesem Zwischenzustand präsentierte sich ihm das Schachspiel *gar artig und wunderlich in dem Traum* und zwar in einer verwandelten Gestalt, die *lieblich* und anmuthig anzuschauen war. Jetzt nämlich bestand es aus lauter geraden und schrägen Linien, auf denen *vierzehnerley Arten der Stein*, also vierzehn verschiedene Figurentypen unterwegs waren – im Ganzen also 240 Steine – und es konnten acht Personen zugleich spielen. Über dieses neue und komplizierte Spiel habe er sodann nachgedacht und die Linien *zu Papier gebracht*. Ob sich seine Erfindung so abgespielt hat oder vielleicht auch anders, sei dahingestellt. Sehr auffällig folgt seine Beschreibung einem bekannten Modell der künstlerischen Inspiration. Sein neues Spiel stammt deutlich vom Schachspiel ab, ist aber doch etwas anderes, und das nicht nur, weil sich die Figuren auf Linien anstatt auf Feldern bewegen. Das wäre im Prinzip noch nichts Besonderes, weil es im Grunde gleichgültig ist, ob die Bewegung von Schnittpunkt zu Schnittpunkt von Linien oder von Mittelpunkt zu Mittelpunkt von Quadraten geht. So ist das chinesische Schach nicht wegen seines linearen Rasters, wohl aber durch andere Merkmale vom arabisch-europäischen Schach unterschieden⁷. Der Unterschied des Weickhmannschen Spiels zum Schach liegt vor allem darin, dass es ausdrücklich ein Kriegsspiel ist. Zwar wurde das Schachspiel seit seinen Anfängen auch als Kampf- und Kriegsspiel betrachtet, und die Figuren sind nicht selten bis heute als Krieger abgebildet worden, aber seine antagonistische Struktur begünstigte alle Deutungen, die sich auf den Konflikt gegensätzlicher Kräfte beziehen, nicht nur die kriegerische, die sich ihrerseits in metaphorischer Funktion auf jeden anderen Konflikt und seine Abbildung beziehen kann.

⁶ W1 S. 5 (dort auch die folgenden Zitate).

⁷ Kenntnisse der chinesischen Schachvariante waren im 17. Jahrhundert in Europa vorhanden; vgl. Gustavus Selenus (d. i. Herzog August II. von Braunschweig-Lüneburg): Das Schach=oder König=Spiel [...]. Leipzig 1616 (ND Zürich 1978). S. 36-38: *Von den Americanern, kommen wir zu den Chinesern, welche in dem eussersten Asiâ wohnen. Bey diesen wird das Schach=Spiel und sonsten noch ein kunstreich Stein=Spiel von zwoyhundert Steinen gefunden*. Nicht ganz eindeutig äußert er (bzw. seine lateinische Quelle) sich über das Raster, das dort mit *cellula vel statio* (übersetzt von Selenus: *felder oder linien*) bezeichnet wird.

Man spielte auf dem Schachbrett, um Marcus Hieronymus Vida zu zitieren, *ein Bild des Krieges. Ludimus effigiem belli*⁸: so beginnt der gelehrte Humanist sein berühmtes Schachepos 'Scacchia Ludus', das 1527 in Rom erschien und in den folgenden Jahrhunderten unter lateinkundigen Schachfreunden berühmt und auch in Übersetzungen weit verbreitet war. Natürlich kannte es der Verfasser des ersten deutschsprachigen Schachbuches, der Herzog August II. von Braunschweig-Lüneburg, der vermutlich Vorbild und Anregung für Weickhmann war und daher auch in dessen Widmungen genannt wird⁹. Auch Weickhmann wollte *ein Bild des Krieges* als Spiel entwerfen. Offensichtlich aber reichten ihm die abbildlichen Qualitäten des ohnehin mehrdeutigen Schachspiels nicht aus. Daher verstärkte er sie, näherte die Figuren den realen Verhältnissen eines für seine Zeit fortschrittlichen Heeres und den korrespondierenden staatlichen Strukturen an. Und da oft, wie etwa im Dreißigjährigen Krieg, mehr als nur zwei Heere beteiligt waren, die überdies unterschiedlichen Staaten und Interessen zugeordnet waren, vermehrte er die Anzahl der Spieler und Territorien auf bis zu acht Parteien. Die damit verbundene Zunahme an Unübersichtlichkeit suchte er sodann durch ein kompliziertes System von Regeln und Zusatzregeln abzufangen.

Mit allen diesen Merkmalen ist Weickhmans Spiel zwar immer noch ein erweitertes Schach und daher auch in der 'Encyclopedia of Chess Variants' von Pritchard an der richtigen Stelle. Doch Pritchard betont auch, dass manche es als "forerunner of kriegsspiels"¹⁰ betrachteten. Zwar ist es wohl das erste ausdrücklich als Kriegsspiel erfundene Spiel, aber es hat noch nicht alle später entscheidenden Merkmale. Der wichtigste Unterschied ist die abstrakte Rasterstruktur, in der auf die für eine realistische Abbildlichkeit erforderliche Geländestruktur noch keine Rücksicht genommen wurde. Seine Erfindung blieb noch lange Zeit singular. Erst 1780 brachte Christian Ludwig Hellwig ein neues Kriegsspiel heraus¹¹. Hellwig lehrte Mathematik und Naturwissenschaften an der Militärschule in Braunschweig. 1802 wurde er zum Hofrat und Professor am dortigen Carolinum ernannt. Seine Schrift hat den Titel 'Versuch eines aufs Schachspiel gebauten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen'. Er berücksichtigt nicht nur Spielstärke, Mobilität und Effektivität der Spielfiguren – das gab es schon im Schachspiel und bei Weickhmann –, sondern auch die unterschiedlichen Geländeformen, die überdies auf dem Spielbrett variiert werden können. Hellwigs Ziel war die Simulation realer Kriegssituationen, die auch für didaktische Zwecke an seiner Militärschule verwendet werden konnten. Zu seiner Zeit und danach hat es mehrere vergleichbare

⁸ Marcus Hieronymus Vida: Scacchia Ludus. Rom 1527.- Vgl. dazu Hans Holländer: Das Schachspiel in der Literatur der Neuzeit und der Moderne. In: Hans Holländer/Ulrich Schädler (Hg.): Scacchia Ludus (Studien zur Schachgeschichte 1). Aachen 2008. S. 333-337.

⁹ Vgl. W1 S. a2.- Selenus (wie Anm. 7). Zu Herzog August vgl. Faber (wie Anm. 5) S. 108-120.- Holländer (wie Anm. 8) S. 338-343.- Ders.: Schach und Chiffren [erscheint demnächst].- Schon in der Formulierung des Titels gibt Weickhmann zu erkennen, in welcher Konkurrenz er sein 'Neues Königs=spiel' sah.

¹⁰ D. B. Pritchard: The Encyclopedia of Chess Variants. Godalming/Surrey 1994. S. 133.

¹¹ Zur Zeit läuft unter der Leitung von Prof. Dr. Rolf F. Nohr an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig ein Forschungsprojekt zu dem Buch von Hellwig mit dem Titel: 'Strategie spielen. Vom Kriegsspiel zum Computerspiel'. In der Universitätsbibliothek Braunschweig befindet sich ein digitalisiertes Exemplar der, wie der Autor im Vorwort sagt, verbesserten Auflage Braunschweig 1803 mit dem veränderten Titel 'Das Kriegsspiel: ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiel anschaulich zu machen'.

Entwürfe gegeben. Der Baron von Reiswitz gibt in seinen ‘Nachrichten über die Kriegsspiele der Alten und Neuern’¹² einen ausführlichen Überblick, worin er zugleich seine eigene Erfindung historisch einordnet. Dieses von Reiswitz in den Jahren 1812-1824 ausgearbeitete Kriegsspiel ist das umfangreichste seiner Art und dazu vorgesehen, alle historischen Schlachten bis zu den Kriegen Napoleons nachzustellen und in ihrem Verlauf zu demonstrieren.

Hellwig hatte sein Spiel für eine Militärschule entworfen, Reiswitz dachte an die Ausbildung preußischer Offiziere, für die sein Kriegsspiel denn auch empfohlen wurde. Auch die meisten anderen derartigen Erfindungen dürften für militärisch-didaktische Zwecke entworfen worden sein, ebenso wie ihre zahlreichen Nachfolger im 20. Jahrhundert, vom ‘Wehrschach’ und seiner Verwandtschaft in anderen Ländern bis zu den strategischen Computersimulationen, auch wenn es sich dabei um Spielformen handelt, die unabhängig davon Interesse finden konnten, etwa so wie Zinnsoldaten mit ihren nachgestellten Scharmützeln.

Bei Weickhmann gibt es solche Spezialisierungen noch nicht. In seiner Vorrede, die der Widmung an die Fürsten folgt, wendet er sich an den *Großgünstigen, hochwerthen Leser*, und der ist ebenso wenig ein Fürst wie ein künftiger General, sondern ein gebildeter Bürger, bei dem er ungefähr dieselben Interessen, Kenntnisse und Erfahrungen voraussetzt wie bei sich selber. Sie waren es, die ihn bewogen haben, sein Kriegsspiel und die damit verbundenen Überlegungen zu publizieren. Er nennt neben *vielen Durchraisenden* auch andere *Hohe und Niedere Stands-Personen*, die das neue Spiel neben seinen *Naturalien und Kunst-Sachen* bei ihm gesehen und seine Erklärungen gehört und ihn erinnert und ermahnt hätten, *es den Liebhabern des Schachspiels zu sonderem Gefallen heraus zu geben und durch öffentlichen Druck*¹³ bekannt zu machen. Damit ist unzweideutig der Personenkreis benannt, den Weickhmann im Sinn hatte. Sein Buch ist daher auch kein Fürstenspiegel, wie man in der Sekundärliteratur immer wieder liest¹⁴. Zwar mag seine Lektüre für Fürsten und ihren Nachwuchs empfehlenswert gewesen sein, schließlich hat er in seiner *allerunterthänigsten* Widmung an eine Auswahl von Herzögen und Grafen, bei denen er ein Interesse an seinem Werk annehmen konnte, diese Möglichkeit nicht ausgeschlossen, aber seine eigentliche Zielgruppe war der gebildete Stadtbürger. Wenn in dem ‘Ander Buch’ so oft von den Fürsten und den Tugenden, die sie haben und beweisen sollten, die Rede ist, dann geschieht das aus der Perspektive des Bürgers, der gewisse Erwartungen an die Obrigkeit hat und diejenigen Kriterien kennt, nach denen sie zu beurteilen ist.

Im ersten Buch seines Werkes geht es ausschließlich um das Spiel und seine Regeln¹⁵. Er gibt detaillierte Anweisungen zur Herstellung der Spielbretter (Abb. 3), die je nach Anzahl der Spieler unterschiedliche Gestalt haben,

¹² Vgl. Georg Leopold von *Reiswitz*: Literärisch-kritische Nachrichten über die Kriegsspiele der Alten und Neuern. Marienwerder 1816.- Barbara und Hans *Holländer*: Schadows Schachclub. Ein Spiel der Vernunft in Berlin 1803-1850. Ausst.-Kat. Staatliche Museen zu Berlin Kunstbibliothek 2003. S. 119f.- Philipp von *Hilgers*: Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel von 1812-1824. <http://www.boardgamesstudies.info/pdf/issue 3, 2000>.

¹³ W1 Vorrede S. 8.

¹⁴ So zum Beispiel bei *Faber* (wie Anm. 5) S. 101.

¹⁵ Zu diesem Teil von Weickmanns Werk existiert ein Exposé von Gerhard Bender vom 15. Juli 1986, auf das ich mich zum Teil beziehe.

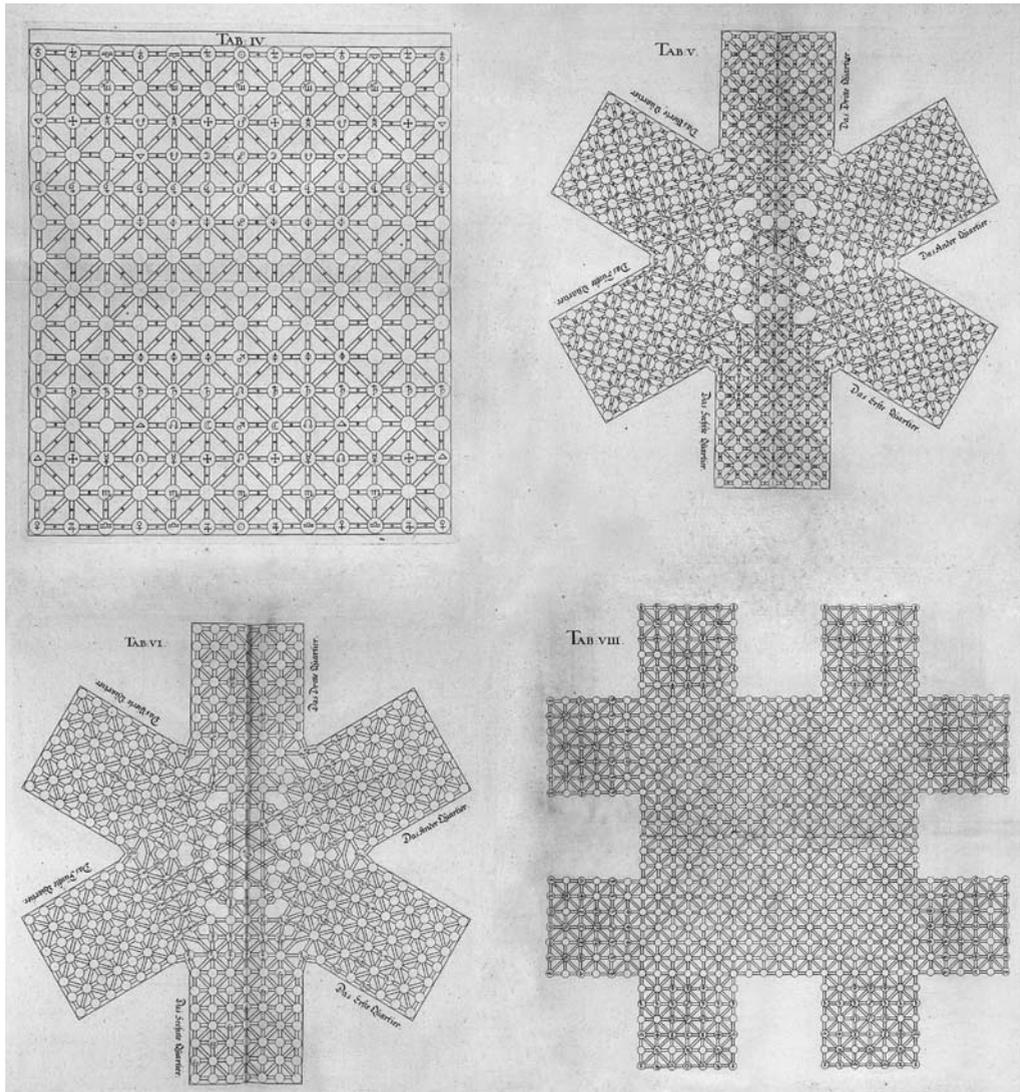


Abb. 3 - Verschiedene Spielbretter (Tabula IV, V, VI und VIII): Brett für zwei, sechs, drei und acht Spieler.

immer aber regelmäßige graphische Muster aus Geraden und Diagonalen sind¹⁶. Von den *Formen, Aemptern und Namen der Stein*¹⁷ handelt das dritte Kapitel, und zwar zunächst nur von ihrer Gestalt (Abb. 4). Da es sich um 14 Ränge (König, Marschall, Kanzler, Rat, Herold, Geistlicher, Colonel, Reiterhauptmann, Ritter, Curier, Adiudant, Trabant, Leibschütz, Soldat) handelt und jede Figur in der Hierarchie einen unverwechselbaren Ort haben muss, damit

¹⁶ Vgl. W1 S. 15-17. Weickmanns Buch sind Tabellen (Kupfertafeln) der Spielpläne beigegeben, deren Komplikationen – zum Beispiel beim Sechser-Brett – er selbst gesehen hat. Er wollte daher bei diesem Brett die Markierung der Linien durch die Farben Grün und Rot durch drei weitere Farben vermehren.

¹⁷ W1 S. 17-19. Die zum Text gehörige Darstellung der abbildlichen und abstrakten Steine sowie ihrer Zeichen befindet sich am Ende der Dedikation.

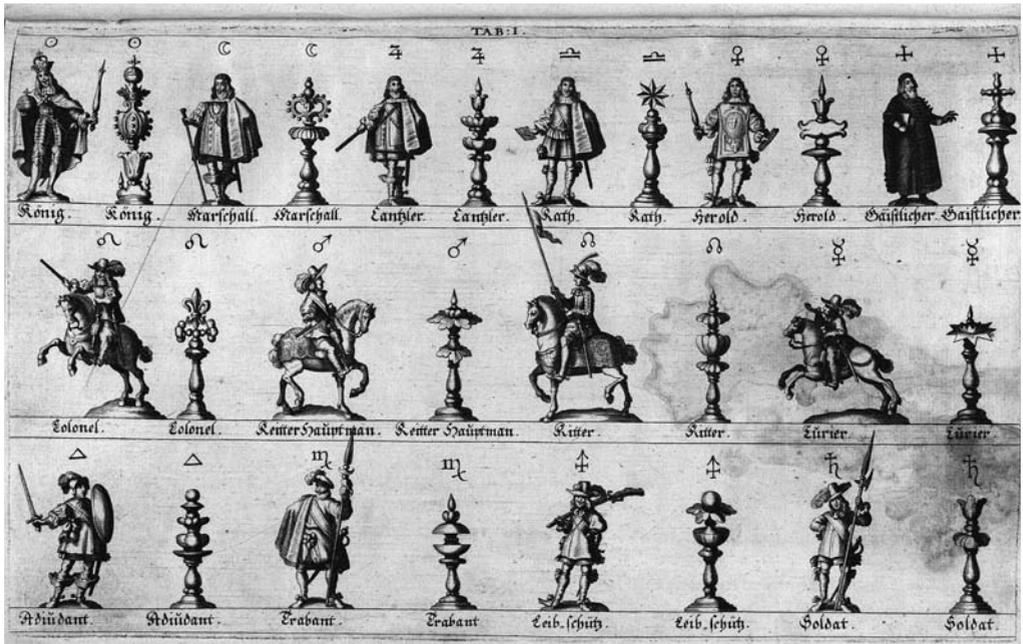


Abb. 4 - Spielfiguren aus Tab. I (StadtB Ulm).

der Spieler auch die Züge korrekt ausführen kann, hatte Weickmann gewiss schon einige Schwierigkeiten mit den Trachten und Attributen. Gegenüber dem Schachspiel mit seinen sechs verschiedenen Akteuren bedeutet das eine erhebliche Vermehrung der Bewegungsformen und auch der Komplikationen. Weickmann hat natürlich aus den Bewegungsarten des Schachspiels neue Kombinationen hergestellt und dabei auch die Linienraster ausgenutzt. Dort gibt es zum Beispiel Kreuzfelder, Sternfelder, die großen und die kleinen Quadraturen. Sie entstehen ganz unvermeidlich aus den sich kreuzenden Linien, und sie bieten die für die Zugmöglichkeiten der Figuren erforderlichen Muster. In den verschiedenen Rängen erkennt man mühelos einige Schachfiguren wieder, auch diejenigen des Kurierschachs¹⁸. Eine Dame gibt es in Weickmanns Spiel nicht. Warum er sie nicht aus dem Schachspiel übernommen hat, folgt aus seiner im zweiten Buch¹⁹ erörterten Ablehnung weiblicher Herrschaft. Auf ihre Zugweise aber kann er nicht verzichten, daher zieht bei ihm der Colonel wie die Dame im Schach.

In seiner Tafel sieht man, wie er das Problem der Verwechselbarkeit gelöst hat. Hier sind die Ränge der Figuren detailliert abgebildet, daneben stehen die abstrakten Versionen sowie die Zeichen, mit denen man sie in die Spielpläne

¹⁸ Interessant ist die Figur des Curiers (ein Reiter mit Posthorn auf springendem Pferd), dessen Vorbild offensichtlich aus dem Schachbuch des Selenus stammt. Vgl. zu *Selenus* (wie Anm. 9) S. 427. Möglicherweise hat Weickmann auch die *Cryptographia* des Selenus gekannt, in der diese Figur erneut vorkommt, und in der sich auch ein Sternzeichenalphabet befindet, das er für seine Figurenzeichen benutzt haben könnte. Vgl. Gustavi Seleni *Cryptomenitices et Cryptographiae Libri IX* [...]. Lüneburg 1624.

¹⁹ Vgl. W2 S. 132.



Abb. 5 - Ensemble erhaltener Figuren (Ulmer Museum).

einzeichnen kann. Zu jedem Heer gehören 30 Figuren. Beim Spiel zu zweit hat jeder Spieler zwei Heere, aber nur 58 Steine (= Figuren), weil der zweite König und ein Trabant wegfallen.

Ein vollständiger Figurensatz für fünf bis acht Parteien, die farbig differenziert sind, hätte also 240 Figuren umfasst. Ihre Herstellung als Kleinplastiken in Schnitzarbeit hätte beträchtlichen Arbeitsaufwand mit sich gebracht. Wahrscheinlich hat Weickmann sich mit der abstrakten Version des Figurensatzes, von dem ein nicht unbeträchtlicher Rest erhalten geblieben ist, begnügt, denn sie ist, wie er schreibt, als Drechselarbeit leichter herzustellen²⁰. Das Material ist in der Regel Holz, wobei er verschiedene, auch farblich unterschiedene Holzarten vorschlägt. Doch wäre auch der Metallguss in Frage gekommen. Diese Figuren könnte man sich als Zinnfiguren vorstellen. Das ganze Ensemble entspricht den in der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts üblichen militärischen und zivilen Trachten und Uniformen, wobei die militärischen dominieren. Bei den abstrakten, überwiegend gedrechselten Figuren erkennt man als Grundform den Baluster, der sich dann aber in knospen- und blütenartige Gebilde verwandelt, die gelegentlich an die aus dem Werk des Selenus bekannten und danach benannten Selenusfiguren²¹ erinnern. Dem höheren Rang der Figur entspricht die Vermehrung ornamentaler Motive, etwa der traubenartigen Auswüchse, der Sterne, der Tulpen mit herausragenden Zapfen und dergleichen (Abb. 5). Sie lassen sich nicht mehr dreheln, sie müssen geschnitzt und aufmontiert werden. Eindeutig sind

²⁰ Vgl. W1 S. 18.

²¹ Zu den Selenusfiguren siehe *Holländer*: Schach und Chiffren (wie Anm. 9).

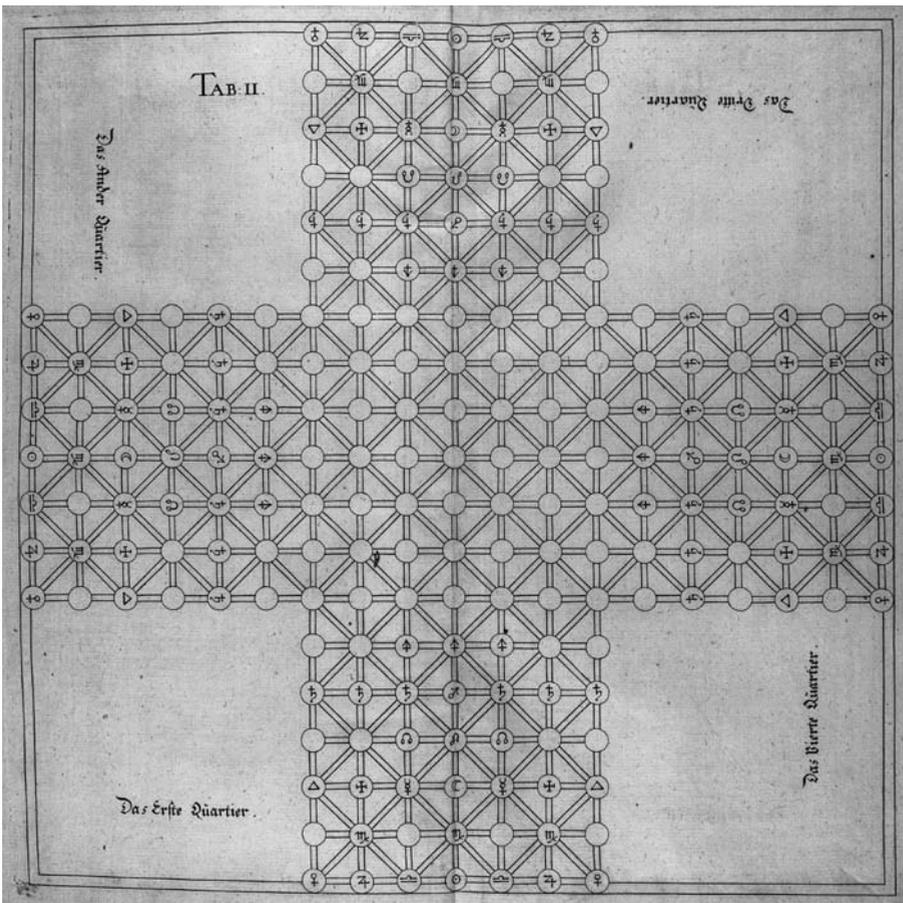


Abb. 6 - Weickhmann Tab. II: Grundaufstellung für vier Spieler (StadtB Ulm).

diese Unterscheidungen jedoch nicht, man muss sie sich einprägen. Eindeutig ist nur beim Geistlichen das bekrönende Kreuz. Die Bekleidung der abbildlichen Figur lässt übrigens darauf schließen, dass Weickhmann als Ulmer Protestant nur einen protestantischen Geistlichen in sein Spiel gelassen hat.

Die vierzehn Ränge sind in jeder Partei, die insgesamt 30 Figuren hat, folgendermaßen verteilt: Mit einem Stein sind König, Marschall, Colonel und Reiterhauptmann vertreten, Kanzler, Rat, Herold, Geistlicher, Ritter, Curier, Adjudant sind jeweils zweimal, Trabant und Leibschütz dreimal vorhanden. Es gibt außerdem sechs Soldaten. Am kreuzförmigen Vierpersonenspielfeld (Abb. 6), das auch das Titelkupfer bestimmt, wird eine Grundaufstellung demonstriert, die nur das innere Feld ganz frei lässt. Dort also nehmen die Gefechte ihren Ausgangspunkt. In sechs Reihen zu je sieben Schnittpunkten sind die Figuren in den vier Kreuzarmen aufgestellt. In der Mitte der äußersten Reihe steht der König, ihm zur Seite die beiden Räte, gefolgt von den beiden Kanzlern und je einem Herold an der Ecke. In der zweiten Reihe stehen auf dem zweiten, vierten und sechsten Schnittpunkt die drei Trabanten. Die dritte Reihe präsentiert in den Eckpositionen die

beiden Adjutanten, neben ihnen die beiden Geistlichen, dann die beiden Curiere und in der Mitte den Marschall. In der folgenden Reihe rahmen auf den drei mittleren Schnittpunkten die beiden Ritter den Colonel. In der fünften Reihe wird der Reiterhauptmann in der Mitte von jeweils drei Soldaten flankiert. In den drei Mittelschnittpunkten der sechsten Reihe stehen auf vorgeschobenem Posten die drei Leibschützen. Es ergibt sich ein einleuchtendes Muster der Verteilung, in dessen zentraler Vertikalrichtung die Hauptfiguren stehen und zur Seite und vorn durch die übrigen begleitet und geschützt werden. Das mittlere, freie Feld kann man sich als Durchgangsgebiet, in dem bereits Berührungen stattfinden, vorstellen, doch jedes Heer sucht in gegnerische Quartiere einzubrechen und dort Positionen zu gewinnen.

Für die Positionsbestimmung der Figuren in Partiediagrammen benötigt man Zeichen, die wie Schriftzeichen in das Spielfeldraster eingesetzt werden können. Weickhmann wählte bereits bekannte Symbole, nämlich die Sternzeichen der Planeten und des Tierkreises, aus denen er eine im Einzelnen nicht begründete Auswahl traf. So hat er nur fünf der zwölf Tierkreiszeichen, jedoch alle sieben Planetenzeichen verwendet. Einige Zuordnungen sind einleuchtend, so wird die Sonne dem König zugeteilt. Der Colonel, der Obrist, bekommt, auch das ist verständlich, den Löwen, der Leibschütz das Sternbild des Schützen und der Rat die Waage zugeteilt. Zwei Figuren haben kein Sternzeichen: Dem Geistlichen gehört das Kreuz, und der Adjutant bekommt ein gleichschenkliges Dreieck. Die Zeichen für Colonel und Ritter sind einander so ähnlich, dass sie für den praktischen Gebrauch kaum verwendbar sind, beide Zeichen können den Löwen meinen.

Man könnte denken, der Erfinder habe damit auf eine mögliche astronomisch-astrologische Bedeutung seines Spiels verweisen wollen, was schon deswegen nahe liegt, weil es astronomische Schachvarianten ebenso wie astronomische Schachinterpretationen längst gab²², aber er erwähnt diese Möglichkeiten in seinen Spielanweisungen nicht. Diese Zeichen, Figuren und ihre Bewegungsformen muss man sich erst einmal einprägen. Weickhmann meint, ein halbwegs geübter Schachspieler könne dies und den ganzen Apparat von Regeln in kurzer Zeit und mit geringer Mühe leicht erlernen²³. Es kommt darauf an, was er unter kurzer Zeit und geringer Mühe verstand. Anscheinend war er wohl doch etwas zu optimistisch, denn sein Spiel wurde wahrscheinlich nur in seinem engeren Freundeskreis gespielt und rasch wieder vergessen. Das lag gewiss nicht an den vermehrten Zugmöglichkeiten der unübersichtlich gewordenen Figuren oder an dem gegenüber anderen Spielen komplizierten Liniennetz, sondern vor allem an den Regeln der Spielführung und Stellungsbewertung, die überdies mit Einschränkungen und zusätzlichen Geboten, Verboten und Sonderregeln, deren Geltung zudem noch vereinbart werden konnte, einen abschreckend gesetzgeberischen Eindruck machen, etwa wie ein Konvolut kommunaler Verwaltungsvorschriften oder eine Heeresdienstordnung. Das liegt zum Beispiel auch daran, dass die jeweilige Anzahl der Spieler und daher unterschiedlichen Spielbretter zusätzliche Modifikationen des Regelwerks mit sich bringen, also,

²² Zu den astronomischen Schachvarianten vgl. Ulrich *Schädler*: Antike Brettspiele und frühe Schachvarianten. In: *Holländer/Schädler* (wie Anm. 8) S. 95f.

²³ Vgl. W1 S. 8.

wie Weickhmann schreibt, *etliche spezial- und absonderliche Regeln welche allein in dem gevierten, gesechsten und achten Spiel müssen observiert werden*²⁴.

Nachdem man sich die Einzelheiten der Figurenanordnung eingepägt hat, ist es zunächst notwendig, das Liniennetz des Spielfeldes in seinem geometrischen Aufbau und seiner farblichen Differenzierung zu verstehen, denn bei genauer Betrachtung werden vier Binnenmuster sichtbar. Nimmt man die äußeren drei Reihen eines Kreuzarmes, so fügen sich aus neun Schnittpunkten große Quadraturen zusammen, die aus vier kleinen Quadraturen mit vier Schnittpunkten bestehen, und ein vom innersten Schnittpunkt ausgehendes achtstrahliges Sternfeld. Im Überschneidungsbereich zweier großer Quadraturen entsteht ein vierstrahliges Kreuzfeld. Diese vier Strukturen sind die Grundlage für die Zugweise der einzelnen Figuren²⁵. Der Soldat geht nur vorwärts zum nächsten Schnittfeld; steht er in einem Sternfeld, schlägt er schräg. Betritt ein Soldat in einem fremden Quartier ein Schnittfeld, auf dem in der Grundstellung eine edlere Figur ihren Platz hat, kann er sich in diese verwandeln oder weiterziehen. Der Leibschütz zieht und schlägt ein Feld weit senkrecht und waagrecht. Der Trabant geht auf den vorhandenen Linien nach allen Seiten ein Feld weit. Der Ritter springt und schlägt von den Ecken der kleinen Quadratur aus von einem Kreuzfeld zum anderen in jeder Richtung, aber nie entlang einer Linie. Der Adjudant läuft auf allen schrägen Linien beliebig weit, schlägt aber erst auf das nächstfolgende Feld. Das heißt, er muss sich an den Gegner heranpirschen, bevor er ihn schlägt. Der Geistliche geht und schlägt senkrecht und waagrecht ein oder zwei Felder weit. Der Curier läuft und schlägt beliebig weit, ist jedoch an die Linienfarbe seiner Grundstellung gebunden und bewegt sich daher entweder auf roten oder grünen Linien analog zum Läufer im Schach. Der Rat zieht und schlägt wie der Curier auf allen Diagonalen beliebig weit, jedoch ohne Farbbindung. Der Herold läuft auf allen senkrechten und waagrechten Linien so weit er will. Er entspricht dem Turm im Schach. Der Colonel läuft auf jeder Linie so weit er will. Er vereinigt also die Zugweise von Rat und Herold und entspricht der Dame im Schach. Der Kanzler ist eine springende Figur mit drei Zugarten: 1. Doppelter Ritterzug, 2. Ritterzug doppelt und über Eck, 3. großer Sprung (entsprechend dem Rösselsprung). Er schlägt die auf den durchquerten Feldern stehenden gegnerischen Figuren. Der Marschall ist eine laufende und springende Figur. Er läuft wie der Colonel auf allen Linien beliebig weit. Seine Sprünge sind ein einfacher Rittersprung und ein großer Sprung. Der König geht, wie der Trabant in jede Richtung ein Feld weit.

Ziel des Spieles ist die Überwindung von bis zu sieben Gegnern. Da jeder Spieler gegen jeden anderen kämpft, auch gegen diejenigen, mit denen er zeitweilig eine Koalition verabredet hat, gibt es unterschiedliche Gewinnmöglichkeiten. Gewonnen hat, wer wie im Schach einen König mattsetzt, aber auch, wer mit dem eigenen König das Ausgangsfeld des gegnerischen Königs besetzt hat. Außerdem kann man Punkte für die geschlagenen Figuren sammeln. Die Punktwerte der Figuren sind festgelegt: Marschall, Kanzler und Colonel erbringen je vier Punkte, Rat, Reiterhauptmann und Herold drei Punkte, alle übrigen, bis auf die Soldaten, der nur einen Punkt bringt, sind mit zwei Punkten bewert-

²⁴ W1 S. 37.

²⁵ Vgl. W1 S. 21-32.

tet. Die erste Überwindung eines Königs ist mehr wert als die folgenden Siege. Dazuhin sind die Bewertungen in den verschiedenen, durch die Bretter bestimmten Spielformen je nach Anzahl der Parteien unterschiedlich. Die Regeln, die aus dem Betreten eines gegnerischen Quartiers folgen, bilden wiederum ein eigenes Kapitel mit eigener Terminologie. Wer ein Quartier betritt, also eigentlich der Angreifer, ist der Beleidiger, der Verteidiger ist der Beleidigte. Jetzt gelten die Regeln des Armistitiums (Stillstand der Waffen)²⁶. Dazu gehört die Vorschrift, dass die Quartiere der beiden einander befehdenden Parteien von keiner weiteren Partei betreten werden dürfen. Auch die beiden im Kampf befindlichen dürfen keine weiteren Quartiere angreifen. Weitere Regeln bestimmen, wann das Armistitium endet. Die Beleidiger und Beleidigten dürfen also nicht durch die Züge weiterer Spieler behindert werden. Gegen solche Züge kann Einspruch erhoben werden, der in der Rubrik 'Protest und Diskussion' geregelt wird. Die Mitspieler müssen sich dann auf einen Modus einigen, der das reibungslose Funktionieren des Spiels sichert. Wegen seiner Komplikationen gibt es natürlich allerhand Konfliktmöglichkeiten. Daher hat Weickhmann ein nicht ganz einfaches Regelwerk erfunden, dessen Regeln ihrerseits diejenigen Schwierigkeiten, die sie beseitigen sollen, durch andere Komplikationen ersetzen. Doch hat er offensichtlich auf die Friedfertigkeit und die Diskussionsbereitschaft der Spieler vertraut, die, *sie seyen gleich zu gutem oder bösem geneige*²⁷, in der friedlichen Auseinandersetzung zur Beherrschung ihrer Affekte erzogen würden.

2 Das 'Ander Buch'

Das 'Ander Buch' ist, wie Weickhmann im Titel seines Werkes angibt, dem 'Königs=Spiel' *angehenckt und daraus gezogen*. Es ist jedoch, als *Staats- und Kriegs Rath*, auf weite Strecken ganz unabhängig vom Spiel konzipiert. Zwar betrachtet der Verfasser es als eine Art Spiel des Lebens, aus dem auch allgemeinere und speziellere Nutzenwendungen abgeleitet werden können, aber der Leser des 'Ander Buch' benötigt das Spiel nicht, weil seine Gedanken bei der Lektüre auf ganz andere Dinge und Überlegungen gelenkt werden. Worauf es Weickhmann besonders ankommt, sagt er nicht sofort, sondern erst in seiner *Observatio XVIII*²⁸. Dort und in der anschließenden *Applicatio* ist vom Zweck und Nutzen des neuen Spiels die Rede. Weickhmann beschreibt es nun ausdrücklich als eine Gelegenheit zu *lieblichem und anmuthigem* Gespräch. Auch sei es von Vorteil, dass sich nicht nur zwei Personen, wie sonst üblich, gegenüber sitzen, sondern sich bis zu acht Teilnehmer versammeln können und spielen und zugleich auch ihre recreation und Ergötzlichkeit suchen. Während und nach dem Spiel sei Gelegenheit zu Diskursen und Gesprächen, und dabei könne allerhand nützliches, heilsames und erbauliches auf die Bahn und vorgebracht werden, was man durch vieles und langes Lesen allein nicht in Erfahrung gebracht hätte. Das 'Königs=Spiel' Weickhmanns ist also als ein Konversations- und Diskursspiel zu verstehen, und abgesehen vom nützlichen Zeitvertreib scheint er dies als seinen eigentlichen und wichtigsten Zweck verstanden zu haben. Das bestätigt seine

²⁶ Vgl. W1 S. 38.

²⁷ W2 S. 43.

²⁸ Vgl. W2 S. 118-133.

ausführliche Sammlung von Gesprächsgegenständen, denn um nichts anderes handelt es sich bei dem ganzen zweiten Teil seines Werkes mit seinen 60 Observationes. Sie dienen, wie bei den anderen Gesprächsbüchern und Konversationsspielen seiner Zeit auch, der Vorbereitung der Spielteilnehmer, der Information und der Anregung. Dafür hat sich eine literarische Form als zweckmäßig eingebürgert, die zwar je nach Wissensgebiet viele Modifikationen zulässt, aber doch einem vielseitig verwendbaren Schema folgt²⁹.

So ist zum Beispiel der 'Physikalische Zeit=Vertreiber' von M. Gottfried Voigt, der 1670, also sechs Jahre nach dem Werk von Weickhmann, in Rostock erschien, ganz ähnlich aufgebaut und auch in der Art der Argumentation unmittelbar vergleichbar. Voigt schreibt in der Einleitung zum zweiten Teil: *Zu unsern Zeiten pflegen die meisten der Gelehrten nach abgelegter Ambts-Bürde ihre guten Freunde zu begrüßen und mit denselben Gespräch zu halten. Andre, welchen der Ort dergleichen Conversation versaget, erfrischen sich mit lustigen und anmuthigen Schrifften. Daher sind unterschiedliche Schau-Plätze von allerhand Lust-Sinn und Lehr-reichen Geschichten aufgeföhret: daher sind auch mancherley Zeit-Vertreiber geschrieben, und den tiefsinnigen Gemüthern zur Erquickung an das öffentliche Tageslicht gebracht worden*³⁰. Voigt beschreibt eine zu seiner Zeit verbreitete Literaturgattung, zu der auch die 'Frauenzimmer Gesprächspiele' Harsdörffers³¹ und Schwenters von Harsdörffer fortgesetzte 'Mathematische Lustbarkeiten' gehören³², aber auch die 'Größten Denkwürdigkeiten der Welt oder sogenannte Relationes Curiosae' von Eberhard Werner Happel³³. Immer ging es um die anmuthige Präsentation interessanter Gesprächsgegenstände, um die Verbindung von delectare und docere – erfreuen und belehren – gemäß der Empfehlung des Horaz, die Belehrung mit erfreulicher Unterhaltung zu verbinden.

Weickhmanns Vorrede richtet sich an den *Großgünstigen, hochwerthen Leser*, von dem er sogleich gewisse Lateinkenntnisse erwartet, denn er beginnt seine Rede mit einem Ovid-Zitat. Man erfährt nun ausführlicher, welche Absichten er mit seiner immerhin recht umfangreichen und schwierigen Arbeit verfolgt hat und vor allem, an welche Leser er gedacht hat. Sein 'Ander Buch' nennt er auf der Titelseite auch *Staats- und Kriegs-rath*, quasi als *angehenckten* Kommentar, in welchem die *LX auß diesem Spiel genommene Observationes, und daraus sich fügende Applicationes Politicae & Militares so in dem Regiments- und Kriegswesen vorzukommen pflegen, auß den vornembsten und berühmtesten Authoribus zusammengelesen und [...]* vorgestellt werden.

²⁹ Vgl. Rosmarie Zeller: Spiel und Konversation im Barock, Untersuchungen zu Harsdörffers "Gesprächsspielen". Berlin/New York 1974.

³⁰ M. Gottfried Voigts Physicalischer Zeit=Vertreiber. Rostock 1670 (ND Braunschweig 1980). S. 74.

³¹ Vgl. Georg Philipp Harsdörffer: Frauenzimmer Gesprächspiele. Nürnberg 1642-46. Nach dem Exemplar der Württembergischen Landesbibliothek hg. von Irmgard Böttcher. Tübingen 1969.

³² Vgl. Daniel Schwenter: Deliciae Physico-Mathematicae oder Mathematische und Philosophische Erquickstunden. Nürnberg 1636. Vgl. auch ihre Fortsetzungen durch Georg Philipp Harsdörffer: Delitiae Mathematicae et Physicae. Der Mathematischen und Philosophischen Erquickstunden Zweyter Teil. Nürnberg 1651; Dritter Teil 1653.- Vgl. dazu Hans Holländer: Spielformen des Mathesis universalis. In: Ders. (Hg.): Erkenntnis, Erfindung, Konstruktion. Studien zur Bildgeschichte von Naturwissenschaften und Technik vom 16. bis zum 19. Jahrhundert. Berlin 2000. S. 325-345. Hier: S. 329-334.

³³ Vgl. Eberhard Werner Happel: Größte Denkwürdigkeiten der Welt oder Sogenannte Relationes Curiosae. Hamburg 1684 (Neuausgabe Berlin 1990).

Den Observationes geht eine Einleitung voraus, die vor allem von den Affekten handelt, von den Gemütsbewegungen, die durch das Spiel hervorgerufen und sichtbar werden. Sie sind es auch, die den Zusammenhang zwischen dem Spiel, der *conditio humana* und den welthistorischen *Exempla* darstellen, die in den folgenden Abschnitten erörtert werden. Unter Observationes sind nicht nur Beobachtungen zu verstehen, sondern vor allem Lehren, die man zu beachten hat, Probleme, über die man sich Klarheit verschaffen sollte und von deren Einschätzung richtiges und falsches Handeln abhängt. Viele der Observationes sind in Frageform formuliert oder geben zu Fragen Anlass. Die erste Observatio fragt, warum unter den drei Regierungsformen der *Status Monarchicus* oder *Königliche Regierung* zu *praeferieren* oder *vorzuziehen*³⁴ sei. Als Alternativen nennt er Oligarchie und Demokratie. Die Observatio beginnt zwar mit Warum, ist aber als Behauptung formuliert, der in der Applicatio eine Diskussion und die Begründung der These folgt. In diesem Falle ist das entscheidende Argument die Rechtfertigung des Königtums durch die Analogie zur göttlichen (Allein-) Herrschaft [...] *nach dem Exempel deß Allerhöchsten Beherrschers Himmels und der Erden. Auch gebe es in dem Menschen nur ein Hertz und in dem gestirnten Himmel nur eine Sonne*³⁵. Den Menschen falle es überdies leichter, sich *nach eines einigen* [einzigem; H.H.] *Menschen Gemüth und Willen zu bequemen, als so vielen opinionibus und Meynungen ein sattes Genüge zu leisten*. Zur Bekräftigung folgen die Namen der Autoren, die eine ähnliche Vorstellung vom Vorrang der Monarchie hatten oder in diesem Zusammenhang zitierbar sind. Die Reihe beginnt mit Aristoteles und Plato, sodann folgen *Isocrates, Herodotus, Cicero, Seneca, Thucydides, und viel andere*. Die Applicatio liefert hier wie in allen anderen Observationes die Begründung, die *Exempla*, die Zitate und nicht selten auch eine ausführliche Diskussion der alternativen Antworten, etwa dann, wenn die Frage lautet, welche unter den mehreren Möglichkeiten die bessere sei. Zum Beispiel lautet in Observatio XXXV die Frage: *Ob in Erwehlung eines Generals und Feldobristen mehr auf die würckliche Experiencz und eigene Erfahrung als auf Tugend und Geschicklichkeit zu sehen seye*³⁶. Unter Berufung auf Aristoteles entscheidet sich Weickmann für die Zweckmäßigkeit und schreibt, man solle mehr auf Erfahrung als auf Tugend, gute Sitten und unsträflichen Lebenswandel sehen, denn es komme auf diejenigen Fähigkeiten an, die das Amt erfordere: *Also kann auch ein General und Kriegs-Obrister ein dapfferer Soldat und Kriegsmann seyn, wann schon in dem übrigen sein Leben und Wandel ertwas sträfflichs und tadelhaft ist, wie das Leben Antonii zu erkennen gibt, ohnangesehen sich derselbige in die ägyptische Königin Cleopatram sehr verliebt und deßwegen in einem schlechten Ruf und Geschrey gewesen*³⁷.

Wegen seiner militärischen Tüchtigkeit und viel größeren Erfahrung sei er aber dennoch dem überaus sittenstrengen Cato weit vorzuziehen. In dieser Art geht es in vielen Abschnitten um die günstigste Lösung eines Problems, und meistens sind es Fragen, die in politischen und kriegerischen Konflikten

³⁴ W2 S. 49.

³⁵ W2 S. 50.

³⁶ W2 S. 182.

³⁷ W2 S. 182.

regelmäßig vorkommen. Zwar nimmt Weickhmann, so oft sich die Gelegenheit bietet, sein 'neu=erfundenes' Spiel zum Anlass für die Formulierung seiner Thesen, aber man sieht auch, dass die Analogien nur sehr allgemein und fast abstrakt bleiben. Bei allgemeinen Beschreibungen von Truppenbewegungen und Ereignissen im Krieg wie im Spiel freilich gelingt die Analogie. So ist in Observatio XLVII³⁸ davon die Rede, dass es zweckmäßig sei, die Schlacht auf feindlichem Territorium zu suchen, statt den Feind in das eigene Gebiet eindringen zu lassen. Das gilt für das Spiel wie für die Realität.

Festungsartige Strukturen bilden sich in den meisten Brettspielen und sind in dem Weickhmannschen Königs-Spiel eine ganz selbstverständliche Folge der Spielregel. In den Observationes LI und LII³⁹ ist denn auch ausführlich von Festungen die Rede, wie man sie am zweckmäßigsten angreift, und wie sie am geschicktesten zu verteidigen seien. Schon die Ausführlichkeit dieser ganz auf reale Verhältnisse gerichteten Abschnitte ist auffällig, doch sind die meisten Ratschläge und strategischen Überlegungen auf das Spiel nicht anwendbar. Hier ist offensichtlich die Erfahrung des Dreißigjährigen Krieges bestimmend, denn Ulm war eine starke Festung, die zu keinem Zeitpunkt ernstlich in Gefahr war, erobert zu werden. Weickhmann zählt denn auch alle Vorkehrungen auf, die zur Verteidigung unternommen werden müssen. Natürlich muss für Wasser, Proviant und gute Waffen gesorgt werden. Das sind schon Details, die im Brettspiel keine Rolle spielen können, jedenfalls nicht in dem von ihm erfundenen. Zu den Details gehört zum Beispiel der sehr praktische Rat, wie man die Pulvervorräte sicher aufzubewahren habe: *Zum Büchsenpulver muß man haben einen guten Vorrat an sauberem wohlgeläutertem Salpeter, Schwefel und Kohlen dann diese Materien verderben nicht so bald, als das bereitete Pulver*⁴⁰. Das ist sehr einleuchtend, denn bei Bedarf kann man die richtige Mischung rasch herstellen. Was er nicht erwähnt ist die oft bezeugte Neigung von Pulvertürmen, bei Unachtsamkeiten der Mannschaft oder bei feindlichem Beschuss zu explodieren. Interessant ist überhaupt seine Aufzählung von Vorräten: *Noch ferner gehört in einen festen Platz eine gute Anzahl allerhand Materien, die man zu den Feuerwercken gebraucht, als schwarzes Pech, Hartz, Griechisch Pech, Leinöl, grober, ungestoßener Salpeter, Schwefel, Terpentin, Branntwein, Campffer, Fürnis, Schweinen-Schmaltz, Kohlen und anders dergleichen nicht allein Kunstreiche Feuerwerck darauß zu machen sondern auch auff viel andere zutragende Nothfäll, die sich bevor ab in einem Anlauff und Sturm begeben können, sich deren zu gebrauchen*⁴¹.

Weickhmann gibt mit seinen 60 Observationes dem Gespräch die Stichworte, die Themenvorschläge und eine Reihe von Argumenten. Es sind natürlich seine eigenen Argumente, und meistens vertritt er auch diejenige Position, die er für die beste unter den möglichen hält – so etwa in der Erörterung der Vorzüge der Monarchie –, doch schließt er Gegenargumente und andere Schlussfolgerungen nicht aus. In Observatio XIX zum Beispiel gibt er bei der Frage, *ob auch die Weibspersonen zu dem Regiment und Beherrschung von Land und Leuth sollten*

³⁸ Vgl. W2 S. 214-217.

³⁹ Vgl. W2 S. 225-237.

⁴⁰ W2 S. 233.

⁴¹ W2 S. 233.

zugelassen werden⁴², zu, dass es nicht wenige tüchtige und erfolgreiche Herrscherinnen gegeben habe, zum Beispiel die Königin Elisabeth von England, aber dennoch meint er, die natürliche Charakterschwäche des Weibes spreche gegen die Zulassung zu herrschaftlichen Aufgaben. Auch gehöre es sich seit alters, dass das Weib dem Manne untertan sei, und vor allem Kinder zu gebären und zu erziehen habe. Diesen offensichtlich aktuellen Argumenten, die schon in der mittelalterlichen Diskussion über die Berechtigung einer Dame im Schachspiel eine Rolle gespielt haben, widmet Weickhmann relativ viel Raum und spart nicht mit historischen Exempla und gelehrten Zitaten.

Überhaupt dürften die meisten seiner Gesprächsvorschläge einen aktuellen Anlass gehabt haben. Ausführlich wird in *Observatio XXXI erwogen, was von Duellis und solchen Kämpffen zu halten, wann einer den anderen vor die Klingen fordert und seine Controversias und Strittigkeiten vermittelt derselbigen außführen resolvirt und entschlossen ist*⁴³. Weickhmann wendet sich mit Entschiedenheit gegen diese Unsitte, die bekanntlich noch sehr lange, bis zum Ende des 19. Jahrhunderts, zum standesgemäßen Verhaltenskodex gehörte.

Durchaus aktuell ist auch die *Observatio XXVI*⁴⁴ mit der Begründung, *wie hochnothwendig es seye, daß Fürsten und Herren, als an deren Person des ganzen Landes heil und Wohlfabrth hanget [...] mit genugsamer Macht und Leib-Guardi versehen und umgeben seyen*. Das sei notwendig, weil ihnen auf allerhand Weiß und Wege heimlich und öffentlich nachgestellt werde. Die Leibgarde müsse daher *so tags so nachts* anwesend sein. Auch habe sie *Außländische Potentaten und Herren* zu schützen. Damit sind wohl Staatsbesuche gemeint. Wer diese Maßnahmen versäume, begeben sich in große und unnötige Gefahr. Sehr unklug habe daher Caesar gehandelt, als er sich weigerte, eine Leibgarde zu halten und sich ihrer *zur nothwendigen Beschützung seines Leibes zu bedienen*. Er sei allzu vertrauensselig gewesen, weshalb er denn auch von seinen *Feinden und Widersachern gar leichtlichen und ohne alle Mühe ermordet und jämmerlich erwürgert* worden sei. Das sei bei Plutarch in seiner 'Vita Caesaris' zu lesen. Weitere Beispiele bringt Weickhmann an dieser Stelle nicht, wohl aber einige Literaturangaben und die Bemerkung, dass die *Teutschen* von keiner anderen Nation an Tapferkeit, Treu und Redlichkeit übertroffen würden, weshalb sie für Leibgarden besonders geeignet seien.

Caesar war der klassische und noch dazu besonders spektakuläre und folgenreichste Fall, daher erübrigte sich für Weickhmann wohl die Aufzählung weiterer Potentaten, die mangels vertrauenswürdiger Leibwächter ermordet wurden. Man hätte an dieser Stelle auch Wallenstein als geeigneten Kandidaten vermuten können, aber Weickhmann hatte ihn bereits früher erwähnt (*Obervatio XVII*)⁴⁵ – als übles Beispiel eines Emporkömmlings, der mit übertriebenem Ehrgeiz höher hinauswollte als ihm zustand, und daher zu Recht als Verräter zu *Eger von dem Gordon mit einer Partisanen in seinem Zimmer durchstoichen und jämmerlich um das Leben gebracht* worden. Das ist übrigens eine der wenigen

⁴² W2 S. 132-138

⁴³ W2 S. 170-171.

⁴⁴ W2 S. 157-159. Zitat: S. 158.

⁴⁵ W2 S. 116-128. Zitat: Wallenstein S. 125.

Stellen, an denen Ereignisse des Dreißigjährigen Krieges erwähnt und beurteilt werden, von dem man eigentlich annehmen kann, dass er schon wegen der komplizierten Allianzen und der Beteiligung von mehr als zwei Parteien bei der Konzeption des 'Königs=Spiele' eine Rolle gespielt haben müsste. Wer auf eine Leibwache verzichtet, bringt sich also mutwillig in unnötige Gefahr. Etwas anders verhält es sich, wenn Befehlshaber sich persönlich ins Gefecht begeben, auf die Gefahr hin, dabei umzukommen. Dieser Fall wird an zwei Stellen, in den *Observationes XXXVII* und *XXXIX*, erörtert⁴⁶. Zunächst ist von den vornehmen Offizieren die Rede, die sich nicht *auß der Schlingen ziehen* sollten, sondern in *Schlachten und Scharmütze* bei ihren Soldaten bleiben und sie persönlich anführen sollten. Durch dieses Vorbild bekämen die Soldaten *Hertz und Muth* und würden umso tapferer kämpfen. Allerdings kommt auch die Warnung, der Offizier solle sich mit den gemeinen Soldaten nicht zu *familiar* machen und sich nicht *gar zu frech* in die Gefahr hineinstürzen.

Die 39. *Observatio* behandelt dasselbe Thema einige Stufen höher: *Ob Könige, Fürsten und Herren selbst und persöhnlich mit in den Krieg ziehen und bey dem Treffen gegenwertig seyn und demselben beywohnen sollen*. Dafür spricht einerseits, dass der Krieg eine so gefährliche und wichtige Sache sei, dass der Fürst über den Stand der Dinge *allweg gute Wissenschaft* haben sollte. Andererseits sollten die Soldaten ihren Fürsten *selbst sehen fechten*, weil das ihren Mut und ihre Tapferkeit *erwecke*. Das ist dasselbe Argument wie in der *Observatio XXXVII*. Hier wird Livius zitiert, der die Heerführer rühmt, die nicht nur mit *guthem Rath sondern auch mit eigener Hand gefochten* haben. Außerdem sei es rühmlich, wenn ein Fürst für sein Vaterland und sein Fürstentum sein Leben opfere. Schließlich wird erwähnt, dass es viele alte und neuere Beispiele gebe von denjenigen, die selbst in den Krieg gezogen seien, wie Xerxes, Darius, Alexander und andere mehr: *So auch Carl der Grosse, Mauritius Churfürst in Sachsen und zu unseren Zeiten Adolphus, König in Schweden Glor würdigsten Angedenckens*⁴⁷. Hier schließt sich denn auch Weickhmann nicht an die aus den *Exempla* der Literatur, sondern aus aktueller Erfahrung gewonnenen Urteile an: Am Schluss der *Observatio* heißt es über Gustav Adolf, er habe durch seine *stetswährende Gegenwart in Schlachten und Scharmütze* *viel und großen Nutzen geschaffen*, aber verschiedene *Kriegs-Verständige* seien auch der Meinung, der Schwedenkönig habe sich oft zur Unzeit in Gefahr begeben, und das sei die Ursache seines frühzeitigen Todes gewesen. Eine Nutzenanwendung dieser Beurteilung für das Spielverhalten ist hier durchaus beabsichtigt, denn an mehreren Stellen setzt sich Weickhmann mit den Erfolgsaussichten verschiedener Arten des Angriffs im Spiel auseinander.

Weickhmann hat sein 'Königs=Spiel' und die dazugehörigen Bücher sehr gründlich durchdacht und detailgenau entworfen. Auffällig ist daher die lockere und fast absichtsvoll zufällige Reihenfolge der *Observationes* und *Applicationes*. Ein systematisch geordnetes Lehrbuch der Staats- und Kriegskunst sah nicht nur damals ganz anders aus. Dagegen ist die Ähnlichkeit mit Büchern wie

⁴⁶ W2 S. 186f. und S. 191-193.

⁴⁷ W2 S. 193.

dem 'Physikalischen Zeit-Vertreiber'⁴⁸ nicht zufällig. Er bietet eine Reihe von brauchbaren Gesprächsthemen und mit seinen Applicationes auch die Möglichkeit, sich vor einem Treffen beim Spiel darauf vorzubereiten, genau so, wie es auch andere Autoren seiner Zeit taten. Da er aber dem Leser auch die Möglichkeit der Orientierung nicht vorenthalten wollte, setzte er an den Schluss ein 'Register der in diesem Buch des Grossen Königs=Spiele enthaltenen vornehmsten Sachen'⁴⁹, das immerhin dreizehn eng bedruckte Seiten umfasst, und wo man nicht nur die Stichworte – Namen und Begriffe – sondern auch ganz kurze Angaben über den Kontext, in dem sie vorkommen, und die Seitenzahlen findet. Das ist also ein Konversationsregister, und man sollte bedenken, dass sich daraus auch die Konversationslexika entwickelt haben, die sich dann im 19. Jahrhundert mit expansiver Tendenz zu universalen Bildungskompendien weiterentwickelt haben, damals aber das Wort Konversation ganz zu Recht noch in ihrem Titel bewahrten.

⁴⁸ Vgl. Anm. 30

⁴⁹ Es handelt sich um ein alphabetisch geordnetes Register.