

verschwanden am Himmel. Und tatsächlich ist Zhao Yan dann noch 99 Jahre alt geworden.

### *Die vermoderte Axt*

Immer wieder taucht in chinesischen Fabeln das Motiv der Begegnung taoistischer Mönche mit einfachen Holzfällern oder Reisig-sammlern auf. Ein Grund hierfür ist, daß sich an dieser Konstellation emblematisch das Thema der getrennten Welten der Heiligen und der normalen Sterblichen gestalten ließ. Die folgende Geschichte



betrachtet dieses Thema unter dem Aspekt der verschiedenen Geltung der Zeit in diesen beiden Welten. Das Motiv der verfaulten Axt taucht in der chinesischen Literatur selber in zahlreichen Varianten auf, wie etwa in diesem Gedicht aus den frühen Jahren der Jin-Dynastie:

*In der Heiligen Welt  
Gilt den Sterblichen  
Eine Sekunde wie ein Leben*

*Die beiden Spieler sind  
Mit ihrem Spiel noch nicht zu Ende  
Alle Dinge vergehen  
Und als der Gast nach Hause will*

*Ist seine Axt nur noch Moder  
Und der Stein, auf dem man spielte  
Ist ganz rot, und rot ist alles*

Die Fabel, auf die hier angespielt wird, berichtet, daß ein Holzfäller eines Tages im Wald zwei Taoisten traf, die an einem steinernen Go-Brett saßen und spielten. Fasziniert blieb er stehen, stellte seine Axt beiseite und schaute dem Spiel zu. Als die Partie zu Ende war, verschwanden die beiden Mönche einfach im Wald.

Der Holzfäller wollte nach seiner Axt greifen und weitergehen, doch da mußte er feststellen, daß ihr Stiel völlig vermodert war und die rostige Klinge allein auf dem Boden lag. Als er wieder in sein Dorf kam, lebte dort niemand mehr, der ihn noch gekannt hätte.

Für die Beliebtheit dieser vielfach abgewandelten Geschichte spricht auch, daß es in China gleich drei Orte gibt, die beanspruchen, der Schauplatz dieses Geschehens gewesen zu sein. In der Provinz Henan gibt es einen Berg mit dem Namen »Berg der vermoderten

*< Illustration zur Geschichte »Die vermoderte Axt«. Qin-Dynastie (221–206 v. Chr.)*

Axt«. Oben auf dem Berg befindet sich eine Felshöhle, in der die denkwürdige Partie gespielt worden sein soll.

Auf einem Berg in der Provinz Shanxi liegt sogar ein steinernes Go-Brett, das angeblich von dieser Partie zeugt. Schließlich wartet auch die Provinz Guangdong (Kanton) mit einem entsprechenden Berg auf.

Auch in Japan ist diese Geschichte dermaßen populär, daß der japanische Ausdruck *ranka*, die vermoderte Axt, geradezu zu einem zweiten Namen für das Go-Spiel geworden ist.

### *Der Go-spielende Affe*

Die beiden verehrungswürdigen Taoisten Quan und Lü unternahmen einmal eine Wanderung zu ihrem Freund Xi Fan. Unterwegs machten sie Rast unter einem Baum und begannen, eine Partie Go zu spielen. Auf dem Baum hockte aber ein Affe, der ihre Techniken und Kniffe genau beobachtete und so einiges vom Spiel lernte. Da Xi Fan dem Kaiser einen Steuertribut zahlen mußte, beschloß man, den Affen als Geschenk mitzunehmen.

Der beste Spieler am Hof des Kaisers Huizong war damals ein gewisser Yang Jing. Der Kaiser wollte den Affen auf die Probe stellen und ordnete ein Spiel zwischen den beiden an.

Nach einigen Zügen war Yang Jing von der Geschicklichkeit des Affen dermaßen beunruhigt, daß er nach einer List suchte. Er versteckte einige lecker aussehende Früchte unter seinem durchsichtigen seidenen Obergewand, so daß dem Affen das Wasser im Mund zusammenlief und er sich nicht mehr auf das Spiel konzentrieren konnte. In der Tat hat der Affe dann auch die Partie verloren.

### *Ein langer Spaziergang*

In der Jin-Zeit im dritten Jahrhundert lebte unter Kaiser Wudi Taishi ein Mann aus Beihai mit Namen Peng Qiu, der auf dem Yunü-Berg Brennholz sammelte. Eines Tages witterte er einen leichten Wind,

der ihm von ferne liebliche Düfte um die Nase wehte. Er folgte dem Geruch und fand mitten im Wald einen Palast, in den er sogleich eintrat. Hinter dem Tor lag ein wilder Park. Bambus wucherte, und Kiefern und Weiden wuchsen da. Über einen kleinen Bach führte eine zierliche Brücke; es gab einen Pavillon, der reichte bis in die Wolken. Am Rande eines Weges standen ein paar Bäume von merkwürdiger Gestalt, darunter saßen vier wunderschöne Mädchen und spielten Go. Peng blieb unter einem Baum stehen und schaute ihnen zu. Da er sehr durstig war, trank er von den dicken Tautropfen, die von den Blättern des Baumes perlten.

Plötzlich schwebte vom Himmel ein großer, weißer Kranich herab, auf dem ein einäugiger Riese saß. Der erblickte ihn sofort und rief: »Dort ist ein gewöhnlicher Mensch!« Peng erschrak fürchterlich und lief fort. Als er wieder nach Hause kam, konnte er an der Stelle, wo

*Sengai Gibbon (1750–1830): Es gibt Dinge, die selbst der Weise versäumt, während der Tor den Nagel auf den Kopf trifft und so, mitten im Tod, unerwartet einen Weg zum Leben entdeckt und in ein großes Gelächter ausbricht!*





*Fuku Matsumoto (1840-1923): Nächtlicher Spuk im Tempel*

einst sein Haus gestanden hatte, nur noch einen leeren Platz entdecken. In der Zwischenzeit nämlich hatte es schon dreimal einen Kaiserwechsel gegeben, und es waren fast hundert Jahre vergangen.

### *Ein mißglückter Scherz*

Der zur Qing-Zeit lebende Schriftsteller Ji Yun bezeichnete sich selbst als einen Liebhaber des Go-Spiels, wenngleich er das Zuschauen mehr schätzte als das Spielen selbst. Jedenfalls schrieb er einmal ein Buch, in dem es von Geistern nur so wimmelt. Einige von ihnen will der Autor auch selbst gesehen haben.

Eines Tages empfing er den Besuch seines Freundes, des Wahrsagers Cheng, der im Sand Orakelzeichen lesen konnte. Auch hatte er die Fähigkeit, mit Hilfe eines Stöckchens, das er auf die Erde legte und das sich bewegte, wahrzusagen. Wenig später kam auch der Weise Zhang Sanfeng hinzu. Ji bat Zhang, mit Cheng eine Partie Go

zu spielen, und beide willigten begeistert ein. Nach ein paar Zügen brach Cheng der kalte Schweiß aus, so schwer waren die Züge des Heiligen zu durchschauen. Im Verlauf der Partie merkte er dann aber, daß auch Zhang nicht fehlerlos spielte; er faßte wieder Mut und spielte ein wenig aggressiver weiter. Tatsächlich gelang es ihm, in einer Ecke des Bretts die Steine des Heiligen zu fangen.

Doch wie heftig erschrakten alle, als sich plötzlich das wahrsagende Stöckchen zu bewegen begann und in den Sand schrieb: »Ich bin kein Heiliger, sondern ein Teufel. Eigentlich wollte ich mir nur einen Spaß mit euch machen. Doch mein Gegner spielt dermaßen stark, daß ich es vorziehe zu verschwinden.« Im gleichen Moment löste sich der Mann auf und war verschwunden, und die beiden Freunde wußten, daß sie einem Waldteufel aufgesessen waren. Diese Teufel versuchten immer, mit den Menschen ihr Spiel zu treiben und sie zu täuschen. Sie selbst aber haben ihrerseits schreckliche Angst vor Zhong Kui, dem Schutzheiligen gegen diese Geister.

### *Die Fuchsgeister*

Im Jahre 1862 schrieb der Schriftsteller Zhu Meishu ein Buch, dessen Titel man mit »Begrabt die Sorgen« übersetzen kann. Darin findet sich die folgende Geschichte:

Ein Mann aus Pinghu, ein gewisser Qian, war auf dem Weg in die Hauptstadt, um eine Beamtenprüfung abzulegen. Am Abend wollte es ihm nicht gelingen, ein Zimmer in einem Gasthaus zu bekommen, alles war schon belegt. Nach längerem Suchen jedoch erfuhr er von einer Herberge, in der noch ein Hinterzimmer frei sei, und er beschloß, dort die Nacht zu verbringen.

Die Leute aber warnten ihn davor, in diesem Zimmer zu schlafen, da dort ein Fuchsgeist sein Unwesen treibe. Fuchsgeister aber sind Dämonen in Fuchsgestalt, die so lange leben dürfen, wie es ihnen gelingt, starke junge Männer zu überlisten und ihnen ihre Kraft zu rauben. Zu diesem Zweck nehmen sie häufig die Gestalt junger, hübscher Mädchen an, die von ihnen überlisteten Männer aber sterben nicht selten an den Folgen der Entkräftung.



*Go-Spieler. Zeit der Drei Reiche (475-221v. Chr.)*

Qian nun dachte nicht daran, das Zimmer aufzugeben und verkündete, er hätte keine Angst. Im Gegenteil, so ein Fuchsgeist könne ruhig kommen und ihm die einsamen Stunden der Nacht versüßen. Dann legte er sich zu Bett und schlief ein.

Doch mitten in der Nacht weckte ihn etwas. Das Mondlicht fiel auf das Kopfende seines Bettes und er vernahm das Trippeln zierlicher Mädchenfüße. Noch nicht ganz wach, jagten ihm die wirresten Vorstellungen im Kopf herum. Da erblickte er zwei freundlich lächelnde Mädchen mit schönen, schwarzen Haaren. Sie hielten sich an der Hand, und eine von ihnen sagte: »Gestern traf ich das Wolkenmädchen bei der Brücke, und wir spielten Go. Ich habe zwei Partien verloren. Heute wollte ich wieder spielen, aber meine Herrin gab mir den Auftrag, nach dem eleganten, hübschen Herrn zu sehen. Deshalb habe ich meine Schwester gebeten, gleich mitzukommen. Sie löste den Gürtel und trat an das Bett von Qian. Dann schob sie das Moskitonetz hoch und setzte sich auf

die Bettkante. »Was ist das denn für ein Bücherwurm in meinem Zimmer?« scherzte sie. Qian begrüßte die beiden jungen Frauen sehr höflich, geriet aber in immer größere Verwirrung, da ihm die Schönheit des Mädchens sehr gefiel. Die jüngere flüsterte, daß sie nun nach draußen gehe, um ihrer älteren Schwester den Vortritt zu lassen. Sie verließ das Zimmer, und ihre Schwester rückte ein wenig näher an Qian heran.

Qian war ganz angetan, doch erwachte plötzlich in ihm die Furcht, einen Fuchsgeist vor sich zu haben, der seine Seele aufsaugen will. Er gab dem Mädchen einen derben Stoß und trieb es aus dem Zimmer. Danach wagte er nicht mehr, die Augen zu schließen; doch irgendwann in der Nacht überkam ihn dennoch die Müdigkeit, und er schlief ein. Im Traum fühlte er sich, als sei er in einem Eisberg eingeschlossen, und als er am Morgen erwachte, lag er in einem Becken mit eiskaltem Wasser und war nackt.

Am nächsten Tag traf er auf der Straße einen Mann aus seiner Heimat mit Namen Yang, der ebenso wie er wegen einer Beamtenprüfung in die Hauptstadt wollte. Er erzählte ihm die Geschichte, doch der rief: »Ich wollte immer schon mal Fuchsfleisch essen, sag mir also den Namen des Gasthauses.« Und er begab sich ohne Umweg dort hin. Auch er vernahm mitten in der Nacht ein leises Geräusch, doch sein Zimmer betrat eine alte Frau mit wirren Haaren und einem häßlichen, faltigen Gesicht.

Verärgert fragte Yang, was sie von ihm wolle, da er natürlich etwas ganz anderes erwartet hatte. Sie sagte: »Meine Herrin ist beim Wolkenmädchen und spielt Go. Sie hat mich beauftragt nachzusehen, ob der junge Herr gegangen ist oder nicht.« Yang fragte, ob die Herrin nicht selbst gekommen sei. Die Alte erwiderte: »Die junge Frau hat Angst, du könntest der Schutzheilige Zhong sein.« In dem Moment aber ging die Tür auf, und die junge Herrin der beiden Mädchen vom Vortag betrat die Kammer.

Am nächsten Tag gab Yang fürchterlich an mit den Erlebnissen der letzten Nacht und rief, daß er nun in die Hauptstadt gehen und ganz sicher die höchste Prüfung bestehen werde. Die Umstehenden aber lachten schallend und meinten, er solle doch einmal in den Spiegel sehen. Yang tat wie ihm geheißen und mußte erkennen, daß sein



Gesicht schrecklich entstellt war. Er war ganz schwarz geworden und sah aus wie der Schutzgeist Zhong Kui. Da erst begriff er, daß er einem Fuchsgeist auf den Leim gegangen war.

### *Die lustigen Zecher*

In den Annalen der Wei-Dynastie wird von einem Wang Can berichtet, der einmal zwei Go-Spielern zuschaute, als ein Tölpel durchs Zimmer ging und derart heftig gegen das Brett stieß, das die Steine alle durcheinander gerieten und einige auch auf die Erde fielen. Wang trat hinzu und half den Spielern beim Rekonstruieren der Stellung. Aus dieser Anekdote kann man entnehmen, daß seine Spielstärke zumindest einem 1. Dan nach heutigen Maßstäben entsprochen haben muß.

Von zwei anderen Spielern ist dort die Rede, die Go als Unterhaltung beim Trinken benutzten. Sie spielten fast jeden Abend und tranken pro Partie mehrere Becher Wein oder Schnaps. Dafür erfanden sie die haarsträubendsten Entschuldigungen und Rechtfertigungen. Die beliebteste war der Kummer über die verlorene Partie, auf die man trinken müsse. Viele ihrer Trinksprüche sind berühmt und beliebt geworden, zum Beispiel der folgende:

*Trinke und genieße  
Trinke und freue dich  
Trinke und falle um  
Trinke und schlafe*

*Vergiß die verlorene Partie  
Morgen früh mit klarem Kopf  
Spielen wir weiter  
Morgen Abend  
Wenn ich mich vielleicht so fühle wie du heute  
Trinken wir weiter*

*Der Wind, der mit dem gefallenem Herbstlaub spielt  
Zeigt auch uns den Weg  
Im Frühling schmeichelt er wieder den zartgrünen Blättern*

Das Ende der Geschichte der beiden Freunde ist leider ganz unromantisch. Der eine begann bei einer Partie zu husten und Blut zu spucken. Kurze Zeit später versagte seine Leber, und er starb. Darauf trank der andere aus Kummer nur noch wilder und fiel in ein Koma, aus dem er nicht mehr erwachte.

### *Der Maler und der Go-Spieler*

In dieser Zeit lebte auch ein Mönch namens Gong, der einen Freund hatte, welcher sich mit der Malerei beschäftigte. Sein Name war Xie. Gong war ein ausgezeichneter Go-Spieler, und er beherrschte mehrere Musikinstrumente, was er aber nur ganz selten zeigte. Von seinem Freund Xie lernte er nach und nach die Kunst der Malerei, der seinerseits jedoch kein Interesse an Go zeigte. Die beiden wohnten, jeder für sich, in zwei kleinen Hütten, die einige Meilen voneinander entfernt lagen.

Eines Tages bekam Xie Besuch von einem alten Mann, der sich als eine Art himmlischer Gesandter ausgab, mit dem Auftrag, Gong mit in den Himmel zu nehmen, da seine geistige Vervollkommnung weit genug fortgeschritten sei. Dies sei auch Xies Verdienst, da er Gong derart perfekt das Malen beigebracht habe. Da erwachten in Xie drei Gefühle zugleich: Trauer über den Verlust des Freundes, aber auch Mißtrauen gegenüber dem Fremden, den er für einen Waldgeist hielt, der mit den Sterblichen nur seinen Spaß treiben will. Schließlich überkam ihn die Wut, daß er die Situation auch noch mitverschuldet hatte. Er fragte den Alten, was er tun könne, um Gong bei sich auf der Erde zu behalten, der aber lachte und sprach: »Spiel eine Partie mit mir und gewinne!«

In Xies Hütte gab es aber weder ein Go-Brett noch Steine. Das einzige war ein Bild an der Wand, auf dem zwei Personen zu