

## Das Spiel der Dinge

*Der Reisende Konxa lebte für fast fünf Jahre im Kloster Oscha Melit. Er studierte die Lebensweise seiner Bewohner und dokumentierte ihre Kultur. Als einer der wenigen Außenstehenden war es ihm erlaubt, einem Alaschye, dem „Spiel der Dinge“, beizuwohnen. Er versprach zwar, keine Details davon aufzuschreiben und an die Öffentlichkeit zu bringen, schrieb aber dennoch davon in diesem Brief an seine spätere Geliebte Ponn. Der Brief wurde Jahrzehnte nach seinem Tod in einem Archiv in Oliesch gefunden.*

Alles für Ponn.

Ich schreibe dir das hier, ohne deine Antwort auf meinen letzten Brief erhalten zu haben, weil ich heute einem Ereignis beiwohnen durfte, das so skurril und faszinierend war, dass ich direkt meine noch frischen Eindrücke davon mit dir teilen möchte.

Ich durfte heute ein Alaschye miterleben. Dieses Spiel findet hier etwa einmal die Woche statt, aber bisher war es mir nicht erlaubt, eins zu sehen. Mein Freund Tegan, der Leiter des Klosters, meinte zu mir, dass er noch nie vorher einem Gast erlaubt hat, bei einem dabei zu sein. Deshalb bin ich ihm auch sehr dankbar, dass er für mich heute eine Ausnahme gemacht hat.

Das Alaschye ist heilig für die Mönche. Nur wer eine starke Verbindung zu den Geistern aufrecht erhält, der kann als Spieler im Alaschye die richtigen Entscheidungen treffen und gewinnen. Deshalb nutzen sie das Spiel auch als Auswahlritual, um den Richtigen für die Besetzung einer Position in ihrer Gemeinschaft zu finden. Heute ging es darum, einen neuen Schatzmeister zu ernennen, da Meister Lexo bald zu einem anderen Kloster aufbrechen wird und seine Rolle damit neu vergeben werden muss. Leiter Tegan fiel es zu, die beiden auszuwählen, die er für am geeignetsten hält. Die Entscheidung wurde getroffen zwischen Ebott und Ischi. Beide erfahrene Alaschyespieler und meisterhaft darin, den Eingebungen der Geister zu folgen.

Es gibt für das Spiel eine eigens errichtete Halle. Die würde dir gefallen Ponn. Der Boden ist kreisrund und im typischen Stil der Mönche mit dem Bild eines Poschyos, einer Waldkatze, verziert. An einer Seite stehen die fünf Stühle der Punktrichter, an der Wand gegenüber sind Tribünen für die Klostersgemeinschaft. Heute waren sie bis auf den letzten Platz gefüllt. Eine so wichtige Entscheidung wie heute gibt es natürlich nicht so oft. In der Mitte der Halle steht ein großer Tisch und darauf liegen unzählige Gegenstände. Es

sieht fast aus wie in der Krepelkiste deiner Tante. Scheinbar vollkommen wahllos liegen da Dinge. Steine, Messer, Tongefäße, Figuren, Kerzen in verschiedenen Farben, Tücher und Flaggen, Helme und Hüte, Flaschen aus Glas, Werkzeuge aus Metall, Stäbe aus Holz. Einige Amulette, verschiedene Münzen. Eine Zigarre war dabei und ein Festtagsgewand der Mitischyen. Sie haben dort sogar ein Fernglas, wofür man in Oliesch ein Vermögen bezahlt.

Außerdem stehen links und rechts noch zwei kleinere Tische. Hier darf jeder der Kontrahenten selbst noch zwei Gegenstände ablegen, die er mitgebracht hat. Wenn es mit einem dieser Dinge gelingt, einen Punkt zu machen, werden sie für die Zukunft in den Fundus auf dem großen Tisch aufgenommen.

Aber ich habe ja noch gar nicht erklärt, wie man spielt. Ehrlich gesagt verstehe ich es selbst nicht so richtig. Beide Spieler nehmen abwechselnd je einen Gegenstand. Mit dem tun sie dann irgendwas. Und ich meine wirklich irgendwas. Die einzigen Regeln sind, dass sie die Halle nicht verlassen, niemanden verletzen und keine der noch nicht ausgespielten Objekte mit einbeziehen dürfen. Die fünf Richter haben je einen kurzen und einen langen Stab. Halten mindestens drei von ihnen den kurzen in die Höhe, hat der Spieler einen Punkt gemacht und sein Gegner muss reagieren. Sieht man drei lange Stäbe, hat der Spieler keinen Punkt gemacht und der Wettkampf ist entschieden, sein Kontrahent hat damit gewonnen.

Du fragst dich vielleicht, wovon es abhängt, ob die Richter einen Punkt vergeben oder nicht. Und hier wird es kompliziert Ponn. Es gibt dazu keine Regeln. Der Spieler muss auf die Eingebungen der Geister hören, genau wie die Richter. Erfahrene Spieler lernen, ihrer Intuition zu vertrauen und die ungeschriebenen Gesetze des Alaschye zu beherzigen. Doch für mich, wie wohl für jeden Außenstehenden, war es unmöglich, genau zu verstehen, was dort unter mir geschah.

Ebott, ein großgewachsener Muskelprotz mit langen schwarzen Haaren, hatte den ersten Zug. Tegan saß neben mir und versuchte, mir einige Dinge zu erklären.

„Der erste Zug entscheidet den Ton des ganzen Spiels. Man kann ihn eigentlich nicht verlieren, die Richter geben hier immer einen Punkt.“

Ebott ging zielstrebig auf den großen Tisch zu und griff nach einem glattgeschliffenen, wunderschönen Stab, ungefähr so lang wie ein Arm. Er ging in die Mitte der Halle und stellte ihn dort hin. Aufrecht balancierend. Sofort ging ein Raunen durch die Ränge. Mein Freund Tegan freute sich.

„Schön, er traut sich was zu, das wird eine herausfordernde Partie für die beiden.“  
Fünf kurze Stäbe war die Bewertung der Richter, wie Tegan es vorhergesagt hatte.

Jetzt war Ischi an der Reihe, ein kleiner, schwächlicher Mann mit geschorenem Kopf. Er überlegte nicht lang und griff direkt nach einer Kerze. Er rieb sie schnell am Boden der Halle, um Wärme zu erzeugen, die das untere Ende des Waxes leicht verflüssigte. Dann stempelte er sie seitlich an den Stab, wobei er seinen anderen Arm als Stütze verwendete, sodass der Stab aufrecht stehen blieb, die Kerze seitlich im rechten Winkel an ihn geheftet.

Ich musste mir ein Lachen verkneifen, so ungewohnt war dieser Anblick für mich.

„Hätte er die Kerze nicht einfach gerade oben auf den Stab setzen können?“, wisperte ich Tegan zu. Der sah mich kurz belustigt an.

„Nein, mit so etwas Uninspiriertem kann man unsere Richter nicht beeindrucken. Da wäre es direkt hier zu Ende gewesen.“

Ischi hat mit seinem ersten Zug jedenfalls überzeugt und fünf kurze Stäbe erreicht, wofür es aus dem Publikum bestätigende Rufe gab.

Ebott stand jetzt mit geschlossenen Augen vor dem großen Tisch und ließ die Geister zu ihm sprechen. Dann griff er nach einer riesigen, zylinderförmigen Schüssel aus Keramik. Ich erinnere mich, dass ich damit gerechnet hatte, dass er eines der Feuerhölzer verwendet, um die Kerze zu entzünden. Aber ich habe im Laufe des Abends schnell gemerkt, dass ich keine Chance hatte, den nächsten Zug vorherzusehen. Ebott stellte die Schüssel unter den Docht der Kerze, allerdings umgedreht, sodass sie wie ein kleines Tischchen war.

Fünf Kurze.

„Die Zipron-Vase“, flüsterte Tegan sofort. Und tatsächlich griff Ischi nur kurz darauf nach einer kleinen Vase, nicht größer als ein Augapfel. Zipron ist eine Zierpflanze, deren blaue Blüten dicht über dem Boden wachsen und für die man eben genau eine so kleine Vase braucht. Ischi stellte sie auf die umgedrehte Schüssel, direkt unter die Kerze, sodass das flüssige Wachs in die Vase tropfen musste, sobald man die Kerze entzündet. Wieder fünf Kurze. Tegan drehte sich zu mir.

„Siehst du, beim Alaschye müssen die beiden Spieler, obwohl sie natürlich Gegner sind, manchmal zusammenarbeiten. Einige Züge erfordern eine ganz bestimmte Reaktion und nur durch diese erhalten sie selbst ihren Wert.“

Ich nickte, aber wirklich viel verstehe ich immer noch nicht, das gebe ich zu.

Ebott griff nach einem Kleid. Einem wertvollen, aus Texschowolle, mit bunten Verzierungen. Er legte es sich über die Schulter und begann damit, die Ränge zum Dach der Halle hinaufzuklettern. Alle, auch ich, sahen ihm gebannt dabei zu. Dann zog er einen Nagel aus dem Decke und durchstach damit den Stoff, um das Kleid damit aufzuhängen. Dann kletterte er wieder hinunter. Es sah fast so aus, als würde dort oben ein Adliger unter der Decke schweben. Vier Kurze, ein Langer. Trotzdem Jubelrufe aus dem Publikum, auch von Tegan.

Nachdem Ischi einen großen Eisenlöffel seitlich durch das Kleid gesteckt hatte (drei Kurze) und Ebott daran eine lange Schnur daran gebunden hat, sodass ihr Ende dicht über der Kerze baumelte (auch drei Kurze), trat Ischi erstmals vor seinen eigenen kleinen Tisch. Einer der zwei Gegenstände, die er dabei hatte, war eine Flöte aus Knochen. Er nahm sie und band sie an die Schnur, sodass sie gerade über dem Docht baumelte. Fünf Kurze.

In seinem nächsten Zug griff Ebott jetzt tatsächlich nach einem Phosphorhölzchen. Er trug es vorsichtig zur Flöte, steckte es oben in die Öffnung und stupste es an, sodass es durch sie hindurch fiel, sich durch die Reibung entzündete, die Kerze ebenso und dann in der Zipronvase aufrecht stehen blieb. Beifall gab es dafür sogar schon, bevor die Punktrichter fünf kurze Stäbe in die Luft hielten. Als er wieder verstummte, konnte man einen leisen Ton hören. Die heiße Luft begann, durch die Flöte zu strömen und erzeugte eine zittrige Melodie.

„Was für ein großartiges Spiel!“, freute sich Tegan.

Ich erspare dir die weiteren Details des Abends. Nur so viel sei gesagt: Ebott gewann das Alaschye. Ischi setzte am Ende einen Spiegel ein, um das Licht der Kerze auf eine Figur scheinen zu lassen, die er einige Runden vorher platziert hatte. Das fanden nur zwei der fünf Richter gut. Ich vermute, es lag daran, dass die Kerze zu dem Zeitpunkt eh schon fast erloschen war. Aber vielleicht auch an etwas anderem, ich weiß es nicht. Auf jeden Fall ist Ebott jetzt der neue Schatzmeister von Oscha Melit.

Nach dem Alaschye saß ich noch mit Tegan und seiner Familie bei einem Becher Wein und er hat mir erzählt, woher die Tradition des Spiels kommt. Es ist in einem alten Kloster in der Mitte des Kraters entstanden, dessen Name mir entfallen ist. Die Idee soll der Tochter des damaligen Klosterleiters gekommen sein. Sie spielte das Spiel gemeinsam mit den anderen Kindern. Die Eltern der Kinder wurden schnell auf das Spiel

aufmerksam, da ihnen plötzlich allerlei Gegenstände im Haushalt fehlten. Als sie ihren Kindern zusahen, gefiel es ihnen so gut, dass bald die ganze Klostersgemeinschaft daran teilnahm. Wann die Mönche angefangen haben, Positionen durch das Spiel zu besetzen, weiß man heute nicht mehr so genau. Aber sie haben wohl früh gemerkt, dass die Geister mit ihnen sehr direkt reden während sie spielen und so lag es wohl nah, dass sie bald auch wichtige Entscheidungen durch das Alaschye trafen.

Es ist ein fester Teil im Leben jedes Mönches, mit seiner Familie an ein anderes Kloster zu ziehen. So verbreitete sich das Spiel schnell übers die ganze Glaubensgemeinschaft.

Jedes Kloster hat seine eigenen ungeschriebenen Gesetze für das Spiel. Hin und wieder treten auch mal Mönche aus anderen Klöstern in Oscha Melit an, aber sie haben selten eine Chance. Die hat man nur, wenn man die individuelle Spielkultur eines Klosters kennenlernt und versteht, wie die Geister an diesem speziellen Ort kommunizieren. Wie schon erwähnt, schützen die Mönche diese Tradition auch sehr vor Außenstehenden. Der einzige Weg, ein guter Alaschyespieler zu werden, ist es, vielen Partien beizuwohnen. Deshalb können nur Mitglieder des Klosters darin gut werden. So stellen sie auch sicher, dass nur solche, die die Gemeinschaft gut kennen und sich ihr schon lange verschrieben haben, Chancen haben, in hohe Positionen innerhalb des Klosters aufzusteigen.

Ich sollte deshalb auch Tegan versprechen, vom heutigen Erlebnis nichts in meine Bücher aufzunehmen. Sei insofern vielleicht auch vorsichtig mit diesem Brief, damit er nicht zu Bekanntheit gelangt.

Ich merke, dass ich meine Schreibfeder mit anderen Augen betrachte. Wie Ebott die wohl im Alaschye eingesetzt hätte?