

Dieter Ziethen

將

馬

Xiangqi

Regeln und Taktik
des chinesischen Schachs

2. Auflage

炮

相

帥



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	5
Vorwort des Großmeisters Xu Tianhong (徐天红)	9
Einleitung	13
1 Spielmaterial	18
1.1 Spielbrett	19
1.1.1 Internationale Nummerierung	20
1.1.2 Chinesische Nummerierung	21
1.2 Spielfiguren	22
1.2.1 Überblick	23
1.2.2 Befehlshaber und General	25
1.2.3 Beamter und Leibwache	31
1.2.4 Minister und Elefant	37
1.2.5 Pferd	43
1.2.6 Streitwagen	49
1.2.7 Kanone	55
1.2.8 Waffe und Soldat	62
2 Spieldurchführung	70
2.1 Vorbereitung	72
2.2 Durchführung	73
2.3 Sieg und Niederlage	75
2.4 Unentschieden	77
2.5 Notation	79
2.5.1 Notation bei internationaler Nummerierung	80
2.5.2 Notation bei chinesischer Nummerierung	81

3	Spieltaktik	90
3.1	Analyse der Spielfiguren	91
3.2	Typische Mattsituationen	95
3.3	Eröffnung	101
3.4	Mittelspiel	110
3.5	Endspiel	117
4	Übungen	138
5	Anhang	162
5.1	Deutscher Xiangqi Bund	162
5.2	Xiangqi online spielen	163
5.3	Selbstbau eines Xiangqi	164
5.3.1	Spielbrett	164
5.3.2	Spielsteine	165
6	Literaturverweise	175

Einleitung

Das chinesische Schach ist ein Spiel, das in Deutschland verschiedene Assoziationen hervorruft. Für die einen ist es ein europäisches Schach mit chinesischen Figuren. Für die anderen ist das chinesische Schach etwas Undurchschaubares, fast Mystisches. Für weitere wiederum ist es komplett unbekannt. Ziel des Buches ist es, Transparenz zu schaffen und das Spiel von der technischen sowie kulturellen Seite zu erklären. Denn weder die Sichtweise einer Schachvariante noch die, einen mystischen Kult darin zu sehen, werden dem Spiel gerecht. Auf der einen Seite ist das chinesische Schach ein Spiel, das deutliche Parallelen zu dem europäischen Schach besitzt. Gemeinsame Wurzeln sind unverkennbar. Auf der anderen Seite verbirgt sich mehr dahinter. Denn im chinesischen Schach verbinden sich nicht nur ein Brettspiel mit fernöstlichem Reiz, sondern es erschließt ein Tor zu einer anderen Gedankenwelt: Dem Konfuzianismus, einem Wertesystem, das in Ostasien eine deutliche Verbreitung gefunden hat. Das chinesische Schach ist nicht nur bloß ein Spiel, sondern die Abbildung einer ganzen Gesellschaftsordnung. In seinem Aufbau und seinen Regeln spiegelt sich diese Gesellschaftsordnung vielfach wider. Das Spiel ist dadurch so unterschiedlich von dem europäischen Schach, wie die chinesische Kultur von der europäischen.

Als erster Zugang zu dem chinesischen Schach bietet es sich an, einen Blick in die Geschichte des Schachspiels generell zu werfen. Da es keine eindeutigen Quellen gibt, die den Ursprung des Spiels bezeugen, findet man in der Literatur hierzu verschiedene Meinungen. Viele Indizien sprechen dafür, den Ursprung in Indien zu suchen. Aber auch ein Ursprung in China wird argumentiert.¹

Sucht man den Ursprung des Schachspiels in Indien, so lässt sich die Historie des Spiels auf das Chaturanga zurückführen. Chaturanga war ein Würfelspiel und ist nach herrschender Meinung der Urahn aller Schachspiele. Durch eine Weiterentwicklung des Chaturanga löste sich das Spiel von seiner Glückskomponente und wurde zu einem Strategiespiel. Chaturanga ist der Vorläufer des Shatranj, der Form, in der das Schach nach Europa gelangte. Shatranj wurde Ende des 6. Jahrhunderts in Persien bekannt. Über Persien verbreitete sich das Spiel in das Oströmische Reich.

¹ www.ishipress.com

Durch moslemische Eroberungswellen gelangte das Spiel letztlich im 10. Jahrhundert durch die Mauren auf die iberische Halbinsel. Erste Zeugnisse über das Spiel in Europa liegen in jüdischer Sprache vor, so dass von einer weiteren Verbreitung durch die Juden ausgegangen werden kann. Um 1050 fand das Schach zum ersten Mal Erwähnung in deutschsprachigen mittelhochdeutschen Texten. In den folgenden Jahrhunderten erfolgte eine Verfeinerung des Spiels zu der Version, die wir heute kennen.²

In China war das Schachspiel viel früher bekannt. Es gibt mehrere Erwähnungen des Schachspiels in der antiken chinesischen Literatur. Die bedeutendste ist die Schilderung einer Schachpartie im „Shuō Yuàn“ (说苑), einer philosophischen Abhandlung von Lú Xiàng (刘向). Das genaue Entstehungsdatum des Textes ist nicht bekannt, aber es kann der Periode der Han-Dynastie (206 v. Chr. bis 220 n. Chr.) zugerechnet werden. Zur Zeit der Song-Dynastie wurden um 1000 n. Chr. die Regeln des modernen chinesischen Schachs fertig gestellt. Während es in Europa immer wieder Erweiterungen und Regeländerungen gab, sind die Regeln des chinesischen Schachs spätestens seit dem 12. Jahrhundert unverändert. In einem Gedicht von Lú Kè Zhuāng (刘克庄, 1187 bis 1269 n. Chr.) ist die früheste vollständige Anleitung festgehalten.³ Seine Hochblüte erreichte das chinesische Schach im 19. Jahrhundert. Seitdem wird das Spiel in der breiten Bevölkerung gespielt und besitzt in China eine sehr starke Verbreitung. In regelmäßigen Turnieren werden in Städten, Provinzen und Staat Meisterschaften ausgetragen.⁴

Ein zweiter Zugang zum chinesischen Schach erschließt sich über seinen Namen „Xiàngqí“ (象棋, gesprochen „chiang tshi“). Übersetzt man Xiàngqí wörtlich ins Deutsche, so wäre „Elefantenbrettspiel“ ein treffender Name. Diese wörtliche Übersetzung ist allerdings irreführend. Der Elefant (象, xiàng) ist zwar eine von vielen Spielfiguren des Spiels, ist aber von untergeordneter Bedeutung. Es wäre so, als würde man das europäische Schach als das „Läuferspiel“ bezeichnen. Allerdings hat sich diese Übersetzung teilweise im deutschen Sprachgebrauch etabliert, so dass das chinesische Schach auch als „Elefantenschach“ bekannt ist. Aus Gründen der begriff-

² www.wikipedia.de

³ 中国象棋入门与提高问答

⁴ Webseite des Deutschen Xiangqi Bundes

lichen Klarheit wird in diesem Buch allerdings durchgängig Xiàngqí mit „Chinesischem Schach“ übersetzt. Chinesische Schachbücher erklären manchmal den Namen „Xiàngqí“ über das Material, aus dem das Spiel ursprünglich hergestellt wurde, nämlich aus Elfenbein.

Der dritte Zugang zum chinesischen Schach geht über den Konfuzianismus selbst. Der Konfuzianismus ist ein philosophisches Wertesystem, das Empfehlungen für das menschliche Zusammenleben vorgibt. Begründet wurde der Konfuzianismus durch Konfuzius. Er lebte voraussichtlich zwischen 551 und 479 v. Chr. Sein chinesischer Name lautet eigentlich „Kǒng Zǐ“ (孔子, gesprochen „kong dse“). Die Endung „us“ hat ihren Ursprung darin, dass Jesuiten seine Werke zuerst ins Lateinische übertrugen.⁵

Der Konfuzianismus ist an einer geschlossenen Gesellschaft orientiert. Das bedeutet, dass Rang und soziale Ordnung klar geregelt sind und einem Jeden sein Platz in der Gesellschaft fest vorgegeben ist. Das Wertesystem gibt Richtlinien, wie Personen unterschiedlichen Ranges miteinander umgehen sollten. Ein Rang wird dabei neben dem gesellschaftlichen Status auch von dem Alter einer Person bestimmt. Je älter eine Person ist, desto höher ist ihr Ansehen. Durch dieses Wertesystem war die chinesische Gesellschaft lange Zeit geprägt. Auch in dem nachrevolutionären China der heutigen Zeit ist dieses Denken noch weit verbreitet. Das chinesische Schach spiegelt Elemente des konfuzianistischen Denkens wieder. So wie in einer geschlossenen Gesellschaft bestimmte soziale Schichten nie in Kontakt treten, ist auch der Bewegungsspielraum der Schachfiguren beschränkt. Die Pflicht der niedriger Gestellten ist es, den höher Gestellten zu dienen. Dies bedeutet für einen niedriger Gestellten, zum höher Gestellten zu gehen. Der höher Gestellte kann es sich erlauben, in Ruhe zu verharren. Auch diese Elemente finden sich im chinesischen Spiel wieder und ermöglichen damit eine Dynamik, die das europäische Schach nicht kennt.

Um in das chinesische Schach einzuführen, ist das Buch in fünf Teile gegliedert. Der erste Teil macht den Leser mit den Grundlagen des Spiels vertraut. Es erläutert sämtliche Bestandteile des Spiels und des Spielmaterials. In kleinen Übungsbeispielen wird gleichzeitig die Verwendung der einzelnen Spielfiguren trainiert. Der zweite Teil erklärt die Spieldurchführung. Hierzu gehört, wie ein Spiel begonnen wird und

⁵ www.wikipedia.de

wann eine Seite das Spiel gewonnen hat. Zusätzlich wird auf unterschiedliche Notationen eingegangen, um Spielzüge aufzuzeichnen und aufgezeichnete Spiele nachzuvollziehen. Da die meisten Spielbeschreibungen in der chinesischen Literatur vorhanden sind, werden insbesondere die chinesische und die europäisierte chinesische Notation erläutert. Damit ist es möglich, ohne Chinesisch zu beherrschen, chinesische Schachbücher lesen zu können. Der dritte Teil geht auf Spieltaktiken des chinesischen Schachs ein. Es erläutert die Spielphasen des chinesischen Schachs und gibt Hinweise, was in einer Spielphase besonders zu beachten ist. Hierzu gehören Beispiele von Eröffnungen und Tipps für das Mittelspiel. Aber auch eine Zusammenstellung von typischen Situationen im Endspiel darf nicht fehlen. Im vierten Teil wird die Möglichkeit gegeben, über Schachrätsel sein Wissen zu vertiefen und die Fertigkeit zu trainieren, Spielsituationen zu bewerten und zu seinem Vorteil auszunutzen. Im Anhang, dem fünften Teil des Buchs, befindet sich eine Kopiervorlage für Xiangqi-Spielsteine, eine Sammlung von interessanten Webseiten zum chinesischen Schach sowie eine kurze Beschreibung des Deutschen Xianqi Bunds, einem Verein, der sich dem chinesischen Schach in Deutschland gewidmet hat.

Erster Teil: Spielmateral



1 Spielmaterial

Das Spielmaterial ist die physische Grundlage des Spiels. Es setzt sich aus einem Spielbrett und Spielfiguren zusammen. Beides dient zur Abbildung der Gedanken und geistigen Ideen der beiden streitenden Parteien. Sie sind die materielle Schnittstelle zweier immaterieller Welten, die nur die Gegenwart anzeigen kann. Die Zukunft liegt noch in den Gedanken verborgen, die Vergangenheit hat nur dann Spuren hinterlassen, sofern Spielfiguren das aktive Spiel verlassen haben. Je tiefer jemand mit dem Spiel vertraut ist, desto vielsagender wird das Spielmaterial. Kennt jemand das Spiel und seine Regeln nicht, kann dieser nur ein Brett mit Spielsteinen sehen, auf die fremde Zeichen gemalt sind. Durch Kenntnis und Erfahrung steigt das Vermögen, die Gegenwart richtig einschätzen und die Zukunft vorhersehen zu können.

Das Spielbrett steckt den Rahmen ab, innerhalb dessen sich der geistige Kampf der zwei Gegner zutragen kann. Es grenzt die unendliche Komplexität eines geistigen Wettstreits auf eine beherrschbare Menge von Kombinationen ein. In Verbindung mit den Spielregeln schafft es eine Grundlage für den Wettstreit, der für beide Seiten als fair angesehen werden kann. Denn der Rahmen ist klar abgegrenzt und innerhalb des Rahmens gelten feste Regeln, die für beide Seiten gleich sind. Nur dadurch ist es möglich, die immateriellen Welten beider Parteien vergleichbar zu machen.

Die Spielfiguren sind das Instrument jeder Seite, im Tanz aus Leere und Stärke den Gegner in eine Situation zu führen, aus der es keinen Ausweg mehr gibt. Eine Situation hat dann keinen Ausweg mehr, wenn die Hauptfigur des Spiels unmittelbar bedroht ist und nicht mehr gerettet werden kann. Mit steigender Erfahrung im Umgang mit den Spielfiguren können Leere und Stärke gezielt erzeugt oder vorhergesehen werden. Wer die Spielfiguren nicht beherrscht, wird sich seiner eigenen Leere und der Stärke des anderen erst bewusst, wenn das Spiel zu Ende ist.

Dieses Kapitel führt den Leser in das Spielmaterial des chinesischen Schachs ein. Es erklärt das Spielbrett, die Regeln und die Spielfiguren, die sich innerhalb dieses Rahmens bewegen. Es bildet somit die Grundlage, die materielle Schnittstelle des geistigen Wettkampfes zu beherrschen.

1.1 Spielbrett

Das Spielbrett ist ein ebenes Spielfeld, dessen Größe in Knotenpunkten gemessen ist. Es umfasst 90 Knotenpunkte. Auf den Stirnseiten, die den beiden Gegnern zugewandt sind, misst es neun Knoten. In der Längsrichtung misst es zehn Knoten. Die Spielfiguren des Spiels bewegen sich auf diesen Knotenpunkten. Die Knotenpunkte sind durch Linien miteinander verbunden.

Das Spielfeld ist durch einen Fluss in zwei Hälften geteilt (Abbildung 1). Dies- und jenseits des Flusses befinden sich die Gebiete der beiden streitenden Parteien. Der Abstand zwischen den Knotenpunkten ist an dieser Stelle größer. Zwischen den Knoten in der Längsrichtung des Spiels fehlen im Fluss die Verbindungslinien. Dadurch sind die beiden Gebiete deutlich voneinander abgegrenzt.

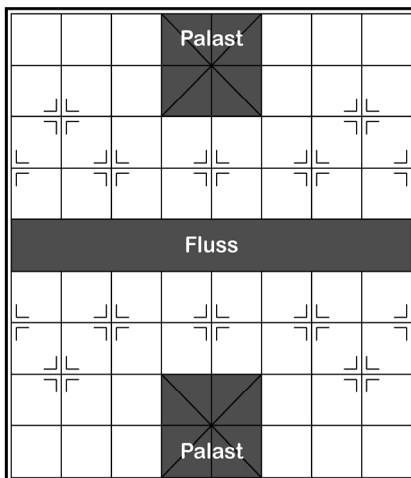


Abbildung 1: Spielbrett

Jedes Gebiet verfügt über einen Bereich von drei mal drei Knoten, der durch diagonale Linien speziell hervorgehoben ist. Dieser Bereich wird als der Palast einer Partei bezeichnet. Dadurch wird das Gebiet einer Seite in Knoten unterteilt, die zum Palast gehören, und in Knoten, die außerhalb des Palastes liegen.

Einige Knotenpunkte außerhalb des Palastes sind mit einer zweiten Linie verstärkt. Diese doppelten Linien dienen zur Markierung, um beim Spielstart die Aufstellung der Spielfiguren zu erleichtern. Spieltechnisch haben sie sonst keine weitere Bedeutung.

Durch die beschriebene Aufteilung des Spielfeldes ergeben sich für jeden Spieler drei Bereiche: der eigene Palast, das eigene Gebiet außerhalb des Palastes und das

gegnerische Gebiet. Jeder Bereich ist während des Spiels eigenen Regeln unterworfen. Es gibt Spielfiguren, deren Aktionsradius auf einen Bereich beschränkt ist. Anderen Spielfiguren ist es erlaubt, zwei oder mehrere Bereiche zu betreten.

Um ein Spiel aufzeichnen zu können, sind die Knotenpunkte des Spielbretts durchnummeriert. Für ein aktives Spiel hat diese Nummerierung keine Bedeutung. Die Nummerierung dient zur Orientierung, falls ein Spiel aufgezeichnet oder aufgrund von Aufzeichnungen nachvollzogen werden soll.

Bezüglich der Nummerierung kann generell zwischen der chinesischen und der internationalen Nummerierung unterschieden werden.

1.1.1 Internationale Nummerierung

Bei der internationalen Nummerierung sind die horizontalen Knoten mit lateinischen Buchstaben von a bis i und die vertikalen Knoten mit westlichen Zahlen von 1 bis 10 durchnummeriert. Auf diese Weise ist einem Knotenpunkt immer exakt eine Koordinate aus einem Buchstaben und einer Zahl zugewiesen. Meistens wird anstelle der 10 eine Null verwendet. Ein Beispiel gibt die Abbildung 2.

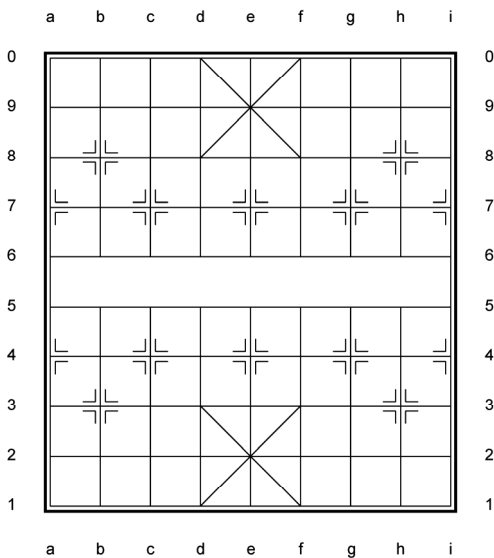
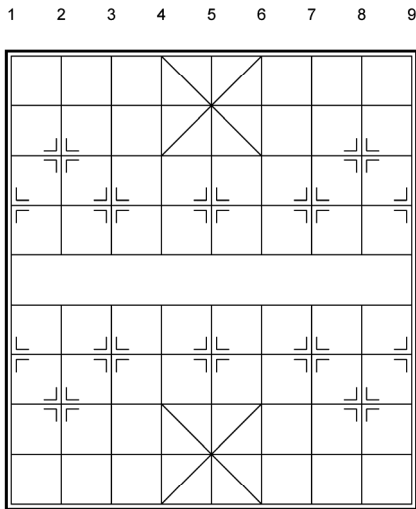


Abbildung 2: Internationales Spielbrett

1.1.2 Chinesische Nummerierung

Bei der chinesischen Nummerierung ist jeweils eine Stirnseite eines Gebietes von rechts nach links mit den Zahlen eins bis neun nummeriert – vom jeweiligen Spieler aus gesehen (Abbildung 3). Die Zählrichtung erklärt sich aus der klassischen chinesischen Schreibweise. Im klassischen chinesischen Stil wird beim Schreiben eines Textes in der rechten oberen Ecke begonnen und spaltenweise nach unten schreibend fortgefahren.



九 八 七 六 五 四 三 二 一 Abbildung 3: Chinesisches Spielbrett

Durch diese Art der Nummerierung ergibt sich eine Notation, die für beide Seiten identisch ist. Niemand braucht umzudenken, wenn die Seiten getauscht werden. Um in einer Aufzeichnung die Spielzüge beider Seiten besser unterscheiden zu können, ist ein Gebiet mit westlichen, das andere Gebiet mit chinesischen Zahlen nummeriert. Eine Gegenüberstellung gibt Tabelle 1.

Westlich	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Chinesisch	一	二	三	四	五	六	七	八	九

Tabelle 1: Gegenüberstellung der westlichen und chinesischen Zahlen

Dieses Buch präsentiert das chinesische Schach in seiner asiatischen Form und verwendet daher im Folgenden das chinesische Spielbrett.

1.2 Spielfiguren

Um einen Zugang zu den Spielfiguren des chinesischen Schachs zu erhalten, lohnt es sich, das Weltbild von Konfuzius in seine Gedanken einzubeziehen. Laut Konfuzius ist jeder Person in der Gesellschaft eine feste Rolle zugewiesen, die erfüllt werden muss. Je nach sozialer Schicht können damit Freiheiten oder Einschränkungen verbunden sein. Ein Wechsel zwischen den Schichten ist nicht erwünscht, da es den sozialen Frieden stört.

Entsprechend des konfuzianistischen Weltbilds ist im chinesischen Schach jeder Spielfigur eine klare Rolle zugewiesen, aus der diese während des Spiels nicht ausbrechen darf. Wie äußert sich das? Während im europäischen Schach jede Spielfigur – mit Ausnahme des Bauers – jedes Feld erreichen kann und somit eine potenzielle Offensivfigur ist, sind den Spielfiguren des chinesischen Schachs klare Aufgaben und Bewegungsbeschränkungen zugewiesen. Einige Spielfiguren sind zur reinen Verteidigung der Hauptfigur vorgesehen. Sie dürfen seine unmittelbare Nähe nicht verlassen. Anderen Spielfiguren ist es verboten, die eigene Spielseite zu verlassen. Anderen wiederum ist es bestimmt, nur nach vorne zu stürmen und zu siegen oder zu sterben. Sie dürfen dem Feind nie den Rücken kehren. Eine Rolle, die einmal zugewiesen wurde, darf nicht geändert werden. Entgegen dem europäischen Schach, das einem Bauern erlaubt, durch Tapferkeit im Rang aufzusteigen, wird dieser im chinesischen Schach immer seinen Status behalten. Wie tapfer er auch sein möge.

Dieser Abschnitt führt den Leser in die Spielfiguren des chinesischen Schachs ein. Jede Spielfigur wird dabei aus dem Blickwinkel des kulturellen Kontexts und der Verwendung im Spiel betrachtet. Bei den Figuren, die eine Parallele oder Ähnlichkeit mit dem europäischen Schach haben, wird dabei immer aus europäischer Sicht erklärt und die Unterschiede im Vergleich zum europäischen Spiel erläutert. Um dem Leser eine Orientierung zu ermöglichen, wird im nächsten Abschnitt mit einem Überblick der Spielfiguren begonnen. In den folgenden Abschnitten werden die Figuren Schritt für Schritt erklärt und deren Verwendung mit kleinen Übungsaufgaben trainiert.

1.2.1 Überblick

Die Spielfiguren des chinesischen Schachs sind in zwei Gruppen eingeteilt – die Roten und die Schwarzen. Jede Spielpartei spielt mit Spielfiguren einer Farbe. Einzelne Spielfiguren sind über Schriftzeichen gekennzeichnet. Da die chinesischen Schriftzeichen zugleich als Symbole verwendet werden können, kommt das chinesische Schach ohne eine Symbolsprache aus, wie sie das europäische Schach kennt. Denn ein Schriftzeichen ist zugleich ein Piktogramm für eine Spielfigur.

Aus der Historie des chinesischen Schachs hat sich ergeben, spieltechnisch identische Spielfiguren der roten und schwarzen Seite teilweise mit unterschiedlichen Namen zu bezeichnen. Diese Tatsache bringt für einen europäischen Spieler eine Komplikation, die das europäische Schach nicht kennt. Da die chinesische Schrift eine Bilderschrift ist, werden verschiedene Worte auch mit unterschiedlichen Bildern ausgedrückt. Dadurch erhöht sich scheinbar die Anzahl unterschiedlicher Spielfiguren. Es können jedoch immer Pärchen spieltechnisch gleicher Spielfiguren gebildet werden.

Aus spieltechnischer Sicht sind insgesamt sieben Spielfiguren zu unterscheiden: Befehlshaber oder General, Beamter oder Leibwache, Minister oder Elefant, Pferd, Wagen, Kanone und Waffe oder Soldat (Tabelle 2).




Rote Seite		Schwarze Seite		Europäisches Schach	
Name	Symbol	Name	Symbol	Name	Symbol
Befehlshaber	帥	General	將	König	
kein Analogon		kein Analogon		Dame	
Beamter	仕	Leibwache	士	kein Analogon	
Minister	相	Elefant	象	Läufer	
Pferd	馬	Pferd	馬	Springer	
Wagen	車	Wagen	車	Turm	
Kanone	炮	Kanone	炮	kein Analogon	
Waffe	兵	Soldat	卒	Bauer	

Tabelle 2: Überblick der Spielfiguren

Der Befehlshaber (帥) und der General (將) sind die Hauptfiguren des Spiels. Sie sind mit dem König (♔) des europäischen Schachs vergleichbar. Ist die Hauptfigur einer Seite bedroht und kann nicht weichen, ist das Spiel verloren.

Die Beamten (仕) und Leibwachen (士) sind Spielfiguren, deren Zweck es ist, den Befehlshaber oder General zu schützen. Im europäischen Schach gibt es keine Figur, die unmittelbar mit ihnen verglichen werden kann. Eine sehr weite Verwandtschaft mit der Dame (♙) des europäischen Schachs wäre denkbar.

Die Minister (相) und Elefanten (象) sind reine Defensivfiguren. Ihre Aufgabe ist es, das eigene Gebiet diesseits des Flusses zu schützen. Spieltechnisch ist ein Analogon mit den Läufern (♞) des europäischen Schachs zu erkennen. In manchen Texten werden die Minister und Elefanten auch als Berater bezeichnet.

Die Pferde (馬) sind Spielfiguren, die den Springern (♘) des europäischen Schachs sehr ähnlich sind. Im Gegensatz zum europäischen Schach können sie allerdings blockiert werden, was die Komplexität der Spielfigur im chinesischen Schach erhöht.

Die Wagen (車) sind die einzigen Spielfiguren, die eine identische Abbildung im europäischen Schach besitzen. Sie sind bezüglich Zugweise und Einsatz identisch mit den Türmen (♖).

Die Kanonen (炮) des chinesischen Schachs sind eine Besonderheit, die das europäische Schach nicht kennt. Sie zeichnen sich dadurch aus, über weite Distanz und andere Figuren hinweg gegnerische Spielfiguren schlagen zu können. Sie bringen dem chinesischen Schach eine Dynamik, die bei einer Unachtsamkeit eine Wendung des Spiels bringen kann, selbst wenn sich eine Seite in der Minderzahl befindet.

Die Waffen (兵) und Soldaten (卒) des chinesischen Schachs sind die Bauern (♟) des europäischen. Ihre Zugweise weicht allerdings vom europäischen Schach ab. Sie sind generell in ihrer Bewegung flexibler. Dadurch verändert sich insbesondere ihre Verwendung im Endspiel.

In den folgenden Abschnitten werden die Spielfiguren im Detail betrachtet und ihre Aufstellung und Verwendung im Spiel erläutert.

1.2.2 Befehlshaber und General

Der Befehlshaber (帥) und der General (將) sind die Hauptfiguren des Spiels (Abbildung 4). Jede der beiden Hauptfiguren nimmt eine besondere Rolle im Spiel ein. Durch sie wird bestimmt, welche Seite gewonnen oder verloren hat. Jede Seite versucht, die Hauptfigur des anderen so zu bedrohen, dass diese nicht mehr ausweichen kann. Besteht keine Möglichkeit mehr, einer Bedrohung zu entweichen, hat der entsprechende Spieler verloren. In dieser Verwendung entspricht die Hauptfigur dem König (♔) des europäischen Schachs.

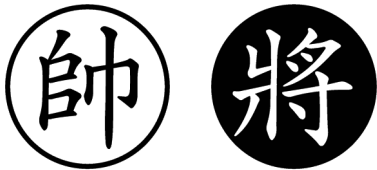


Abbildung 4: Spielsteine für Befehlshaber und General

Die Hauptfigur der roten Seite ist der Befehlshaber (帥). Er wird auf Chinesisch als „shuài“ (帥, gesprochen „schuai“) bezeichnet. Da sich die chinesischen Schriftzeichen im Laufe der Geschichte mehrfach geändert haben, kann einem Schachspieler das Schriftzeichen für den Befehlshaber in der alten Langform (帥) oder der neuen Kurzform (帅) begegnen. Da sich auf den meisten Spielsteinen die Langform erhalten hat, verwendet dieses Buch die Langform (帥).

Die Hauptfigur der schwarzen Seite ist der General (將). Seine chinesische Bezeichnung lautet „jiàng“ (將, gesprochen „dschjiang“). Auch hier ist auf Spielsteinen unterschiedlicher Schachspiele entweder die Langform (將) oder die Kurzform (将) anzutreffen. Gebräuchlich ist im chinesischen Schach häufig die Langform (將).

Einen Überblick über die Symbole beider Seiten und ihre Veränderungen im Laufe der Geschichte gibt Tabelle 3.

Seite	Deutsch	Chinesisch	Schriftzeichen
Rot	Befehlshaber	shuài	帥 → 帥 → 帥 → 帅
Schwarz	General	jiàng	將 → 将 → 將 → 将

Tabelle 3: Schriftzeichen für Befehlshaber und General

Der Befehlshaber (帥) wie auch der General (將) nehmen in der Hierarchie des Schachspiels die höchste Position ein. Entsprechend der konfuzianistischen Sichtweise agieren diese Spielfiguren daher sehr statisch. Ihnen ist ein spezielles Gebiet zugewiesen, in dem sie sich bewegen dürfen: Der Palast der eigenen Seite (Abschnitt 1.1). Eine Übersicht der Felder, die betreten werden können, geben die weißen und grauen Kreise in Abbildung 5.

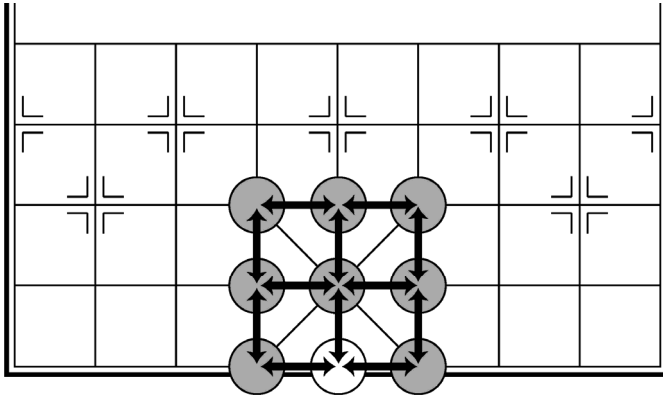


Abbildung 5: Bewegungsraum für Befehlshaber (帥) und General (將)

Befehlshaber (帥) und General (將) sind innerhalb des Palastes keinen räumlichen Beschränkungen unterworfen. Ihnen sind alle Zimmer des Palastes zugänglich. Auch die Räume, zu welchen Bedienstete des Palastes keinen Zugang haben. Um eine Trennung zu den Bediensteten des Palastes zu wahren, bewegen sich Befehlshaber (帥) und General (將) innerhalb des Palastes nur horizontal oder vertikal. Innerhalb eines Spielzugs dürfen sie sich nur jeweils um ein Feld bewegen. Die schwarzen Pfeile in Abbildung 5 deuten an, wie sich Befehlshaber (帥) und General (將) im Palast bewegen können.

Die Startposition zu Beginn des Spiels von Befehlshaber (帥) und General (將) ist das mittlere Feld in der Reihe des Palastes, die dem Spieler am nächsten liegt. Die Startposition ist in Abbildung 5 durch einen weißen Kreis markiert.

Ist eine feindliche Spielfigur in den Palast eingedrungen, so dürfen der Befehlshaber (帥) und der General (將), sofern die Möglichkeit dazu besteht, durch einen Spielzug auf das besetzte Feld die feindliche Figur schlagen.

Durch die Beschränkung der Bewegung auf den eigenen Palast können sich Befehlshaber (帥) und General (將) innerhalb eines Spiels nie direkt begegnen. Dennoch ist die Macht der beiden Hauptfiguren nicht nur auf den eigenen Palast begrenzt. Es gibt eine Regel, die eine Interaktion zwischen beiden Hauptfiguren zulässt: Befehlshaber (帥) und General (將) dürfen nie in einem direkten Blickkontakt stehen. Wenn beide Spielfiguren in einer selben Spalte des Schachbretts stehen, muss also immer eine eigene oder feindliche Spielfigur zwischen ihnen stehen.

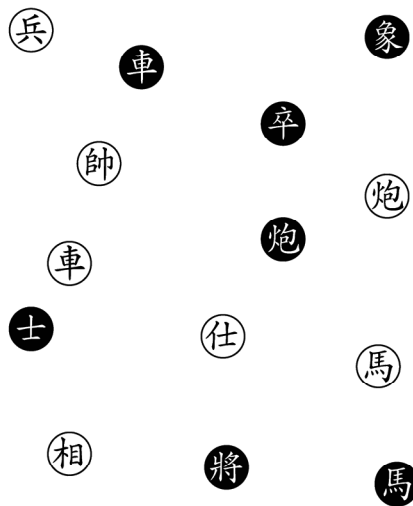
Kurz und bündig:

- Bewegung immer um einen Schritt horizontal oder vertikal
- Aufenthalt nur im eigenen Palast
- Kein direkter Sichtkontakt zwischen Befehlshaber (帥) und General (將)



Übung 1:

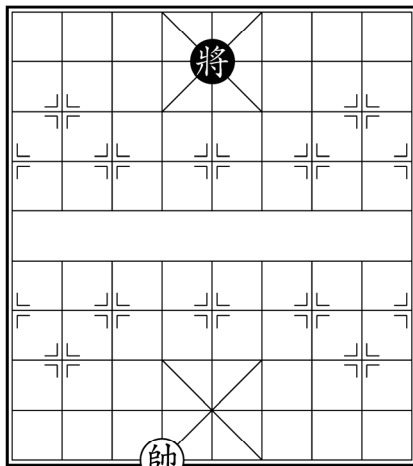
Bitte identifizieren Sie den Befehlshaber und den General.



Übung 2:

Auf welche Felder kann der General (將) ziehen?

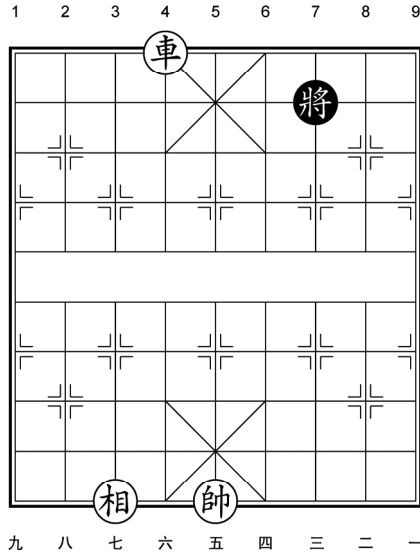
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

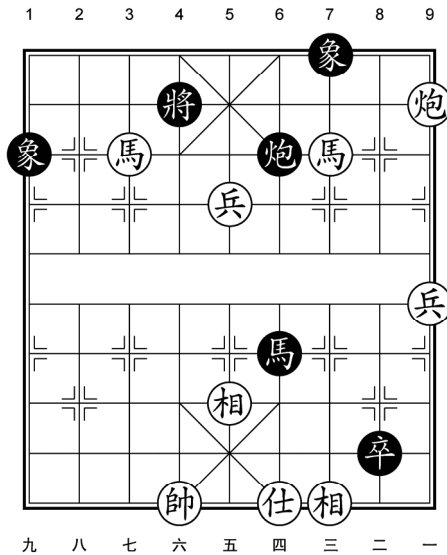
Übung 3:

Betrachten Sie den Befehlshaber (帥) und den General (將). Ist diese Spielsituation erlaubt?

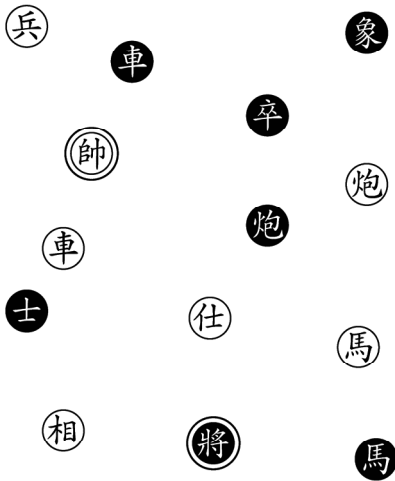


Übung 4:

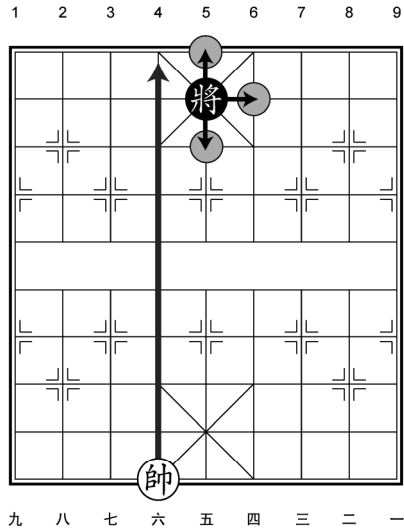
Sie kennen viele Spielsteine noch nicht. Betrachten Sie nur den Befehlshaber (帥) und den General (將). Ist diese Spielsituation erlaubt?



Lösung 1

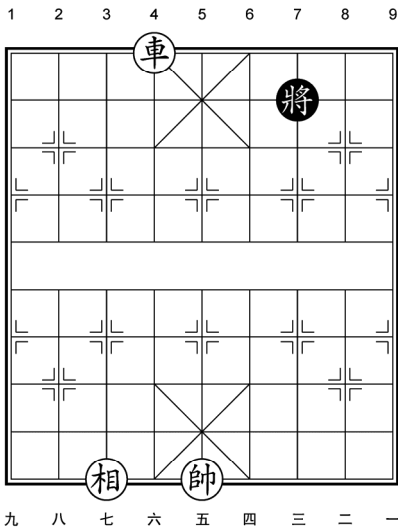


Lösung 2



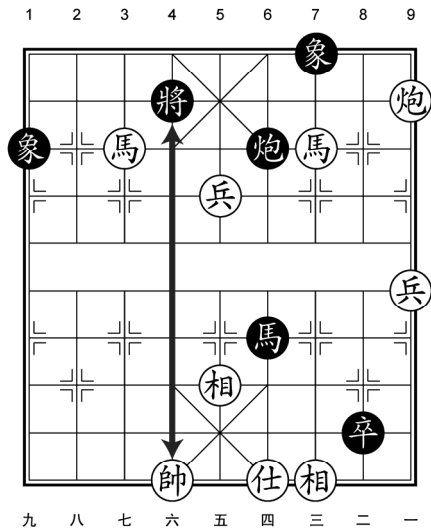
Der General (將) kann nicht nach links gehen, da er sonst direkten Blickkontakt mit dem Befehlshaber (帥) hätte.

Lösung 3



Die Spielsituation kann nicht vorkommen, da sich der General (將) außerhalb des Palastes befindet.

Lösung 4



Die Spielsituation ist verboten, da Befehlshaber (帥) und General (將) direkten Blickkontakt haben.

2.5 Notation

Unter der Notation eines Schachspiels versteht man eine Konvention, ein Schachspiel schriftlich aufzuzeichnen. Die Notation setzt sich dabei immer aus Aufzeichnungspärchen zusammen, die einen Spielzug der roten und der schwarzen Seite umfassen. Die Aufzeichnung beginnt mit dem ersten Spielzug der roten Seite und endet mit dem Spielzug, mit dem eine der beiden Seiten gewinnt oder das Spiel unentschieden ausgeht.

Um einen Spielzug zu notieren, sind drei Informationen wichtig. Es ist zu beschreiben, welche Spielfigur (1) von wo aus (2) wohin (3) zieht. Die Notation eines Spielszugs muss also die Spielfigur, den Ausgangsort und den Zielort umfassen.

Um die Spielfigur zu beschreiben, wird in chinesischen Schachbüchern das chinesische Schriftzeichen verwendet. Im internationalen Bereich wird ein lateinischer Großbuchstabe benutzt. Der Großbuchstabe ist der Anfangsbuchstabe der englischen Bezeichnung für die Spielfigur. Die Bezeichnungen sind dabei an die englischen Namen im europäischen Schach angelehnt. Wo es kein Analogon der Spielfiguren gab, wurden neue Bezeichnungen erfunden.

Die lateinischen Großbuchstaben und die englischen Bezeichnungen können der Tabelle 12 entnommen werden. Da manche englische Bezeichnung von der wirklichen Bedeutung des chinesischen Schriftzeichens abweicht, lässt vermuten, dass Details bei der Namensvergabe keine Rolle gespielt zu haben scheinen.

Spielfigur	Schriftzeichen	Buchstabe	Bezeichnung
Befehlshaber und General	帥 und 將	K	King
Beamter und Leibwache	仕 und 士	A	Advisor / Guard
Minister und Elefant	相 und 象	E	Elephant / Bishop
Pferd	馬	H	Horse / Knight
Streitwagen	車	R	Rock
Kanone	炮	C	Cannon
Waffe und Soldat	兵 und 卒	P	Pawn

Tabelle 12: Lateinische Buchstaben in der englischen Notation

Die Notation von dem Ausgangs- und Zielort hängt davon ab, ob ein Spielbrett mit internationaler oder mit chinesischer Nummerierung verwendet wird.

2.5.1 Notation bei internationaler Nummerierung

Den Ausgangs- und den Zielort bei einem Spielbrett mit internationaler Nummerierung zu benennen, ist sehr einfach, da jedem Knotenpunkt genau eine Koordinate zugeordnet ist. Eine Koordinate wird dadurch benannt, indem die Spalte und die Zeile angegeben werden (z.B. a1).

Ein kompletter Spielzug aus Spielfigur, Ausgangs- und Zielort wird mit dem lateinischen Buchstaben der Spielfigur, der Koordinate des Ausgangsortes und der Koordinate des Zielortes beschrieben. Wird durch einen Spielzug der anderen Seite Schach geboten, so wird an das Ende der Notation ein Pluszeichen (+) gestellt. Beendet ein Spielzug ein Spiel, weil die gegnerische Seite schachmatt gesetzt wurde, wird an die Notation eine Raute (#) angehängt.

Zwei Beispiele gibt Abbildung 29. Auf der linken Seite wird durch den Streitwagen (車, R) Schach geboten, auf der rechten durch das Pferd (馬, H) matt gesetzt.

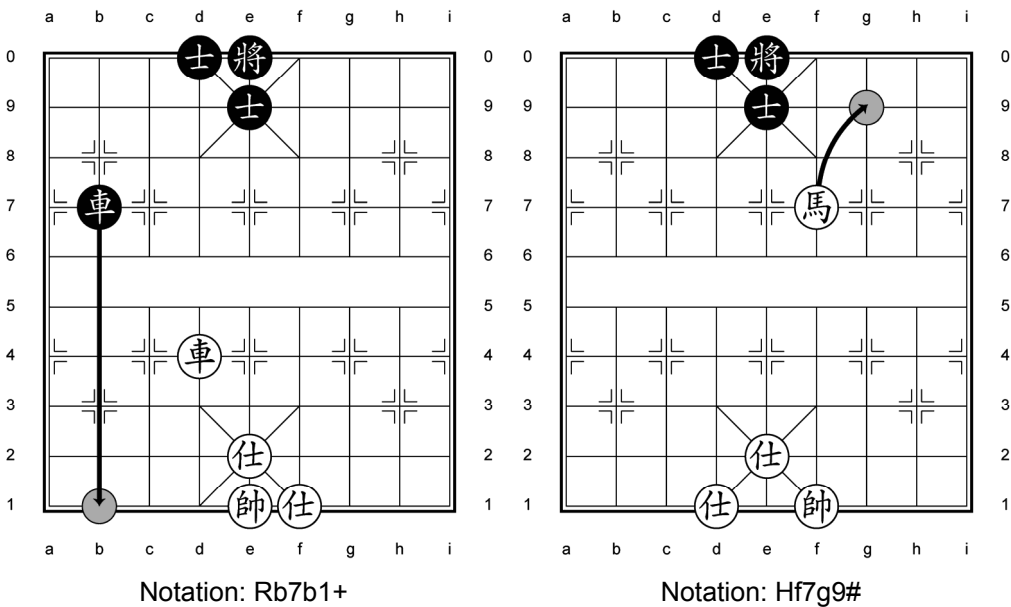


Abbildung 29: Beispiele für die Notation auf einem internationalen Brett

2.5.2 Notation bei chinesischer Nummerierung

Bemerkenswert bei der Notation nach chinesischer Nummerierung ist, dass die Notation für beide Seiten nach der gleichen Logik durchgeführt wird. Bedingt wird dies durch die gegenläufige Nummerierung der Spalten, die für jeden Spieler von rechts nach links verläuft (Abschnitt 1.1). Die Sichtweise beider Spielparteien auf die Notation ist also seitenneutral.

Um den Ausgangsort einer Spielfigur zu beschreiben, werden die Spaltennummern des Spielfelds verwendet. Die Spaltennummer wird unmittelbar hinter dem lateinischen Großbuchstaben geschrieben. Ein Beispiel, um zu beschreiben, dass eine Kanone (炮, C) in Spalte 2 zieht, wäre „C2“. Das ist dann eindeutig, wenn nur eine Spielfigur desselben Typs in einer Spalte steht. Sind dort zwei Figuren desselben Typs vorhanden, wird für die vordere Figur ein „f“ (front) und für die hintere Figur ein „r“ (rear) vor den Großbuchstaben gestellt.

Wie der Zielort eines Spielzuges notiert wird, hängt davon ab, ob die Spielfigur horizontal, vertikal oder schräg zieht. Bei einem vertikalen oder schrägen Spielzug ist zusätzlich zu berücksichtigen, ob dabei nach vorne oder nach hinten gezogen wird.

Zieht eine Spielfigur horizontal, wird als Zielort die Nummer der Zielspalte angegeben. Um den Spielzug als eine horizontale Bewegung zu kennzeichnen, wird zwischen die Nummer der Zielspalte und den Ausgangsort ein Gleichheitszeichen gestellt. Ein Beispiel für einen horizontalen Zug eines Streitwagens (車, R) aus Spalte 2 in Spalte 4 wäre „R2=4“.

Zieht eine Spielfigur vertikal, wird kein Zielort genannt. Da das chinesische Schachbrett nur Spaltennummern und keine Zeilennummern kennt, wäre das auch nicht möglich. Stattdessen wird die Anzahl der Felder angegeben, um die die Spielfigur vor- oder zurückzieht. Um einen Spielzug zu kennzeichnen, der nach vorne gerichtet ist, wird zwischen den Ausgangsort und die Anzahl der Felder ein Pluszeichen (+) gestellt. Ist der Spielzug nach hinten gerichtet, wird ein Minuszeichen (-) verwendet. Zöge der General (將, K) in Spalte 5 um ein Feld zurück, würde die Notation des Spielzugs „K5-1“ lauten. Zöge eine Waffe (兵, P) in Spalte 7 um ein Feld nach vorne, lautete die Notation „P7+1“.

Ein schräger Spielzug ist eine Kombination aus einer horizontalen und vertikalen Bewegung. In ähnlicher Weise ist auch die Notation des Zielorts aus den Notationen eines horizontalen und vertikalen Spielzugs gemischt. Zieht eine Spielfigur

schräg, wird der Zielort über die Nummer der Zielspalte angegeben. Zusätzlich wird durch ein Plus- (+) oder Minuszeichen (-) gekennzeichnet, ob der Spielzug nach vorne oder nach hinten gerichtet ist. Zöge beispielsweise ein Pferd (馬, H) aus Spalte 2 nach links vorne in Spalte 3, so lautete die Notation „H2+3“. Zöge ein Minister (相, E) aus Spalte 7 schräg nach rechts vorne in Spalte 5, so lautete die Notation „E7+5“. Abbildung 30 gibt zwei Beispiele für schräge Spielzüge:

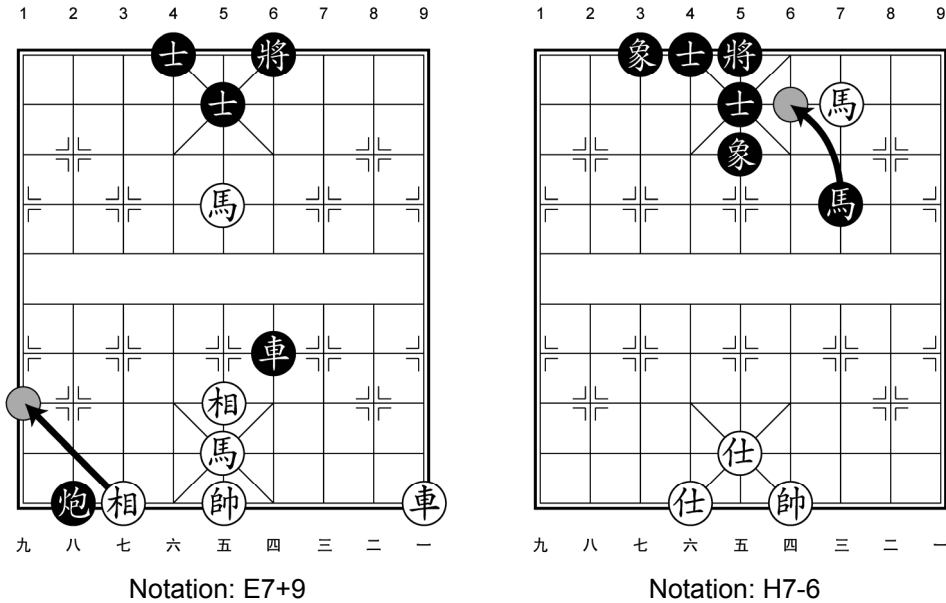


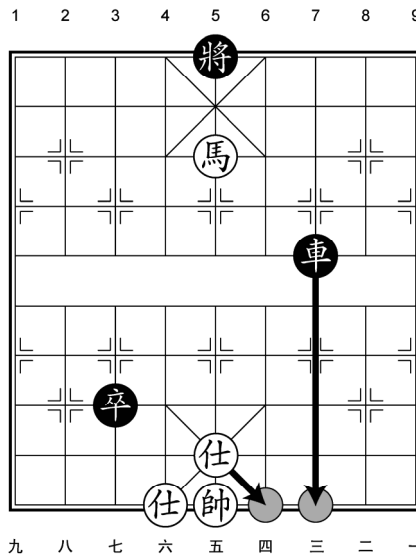
Abbildung 30: Beispiele für die Notation auf einem chinesischen Brett

Wird durch einen Spielzug der anderen Seite Schach geboten, so wird an das Ende der Notation des Spielzugs ein Pluszeichen (+) gestellt. Ein Beispiel wäre „R9=6+“. Die Bedeutung wäre: Der Streitwagen (車, R) zieht aus Spalte 9 horizontal in Spalte 6 und sagt Schach. Es sei darauf hingewiesen, dass die Kennzeichnung eines Schachs in der chinesischen Literatur meist nicht verwendet wird. Es wird davon ausgegangen, dass der Spieler die Situation selbst versteht.

Beendet ein Spielzug ein Spiel, weil die gegnerische Seite schachmatt gesetzt wurde, wird an die Notation des Spielzugs eine Raute (#) gestellt. Ein Beispiel wäre „R9=5#“. Auch dies ist in der chinesischen Literatur nicht üblich und wird meist von europäischen Schachspielern verwendet.

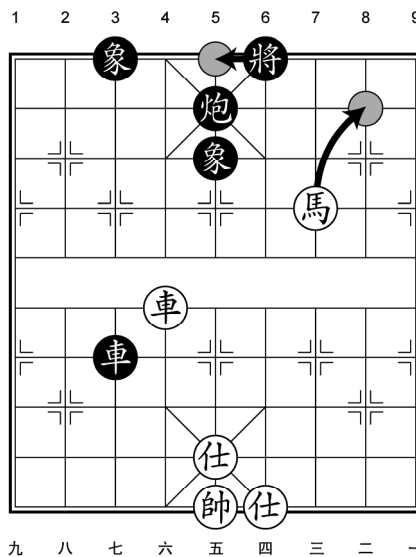
Übung 29:

Wie lautet die englische Notation der Spielzüge für Schwarz und Rot? ♣



Übung 30:

Wie lautet die englische Notation der Spielzüge für Rot und Schwarz? ♠

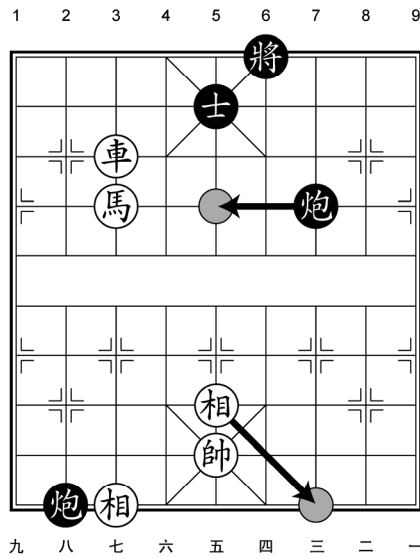


♣ Ü29: (S) R7+5+, (R) A5-4

♠ Ü30: (R) H3+2+, (S) K6=5

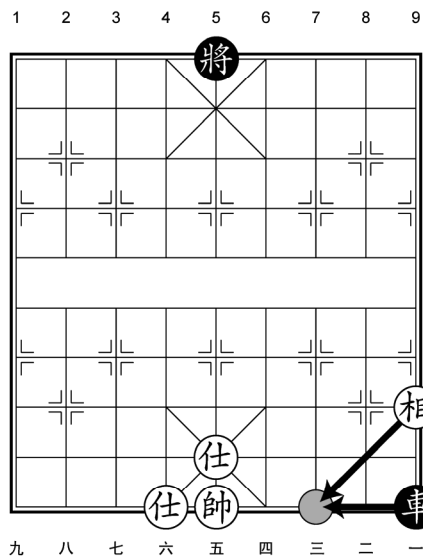
Übung 31:

Wie lautet die englische Notation der Spielzüge für Schwarz und Rot? ♣



Übung 32:

Wie lautet die englische Notation der Spielzüge für Rot und Schwarz? ♠



♣ Ü31: (S) C7=5+, (R) E5-3 ♠ Ü32: (R) E1-3, (S) R9=7#

Die chinesische Notation ist von den beiden aufgeführten Notationen die Konvention, in der, weltweit gesehen, die meisten Schachpartien aufgezeichnet sind. Allerdings werden in chinesischen Schachbüchern meistens nicht die englischen Abkürzungen der Spielfiguren, sondern deren chinesische Schriftzeichen verwendet. Auch werden die Zahlen der roten Seite in chinesischen Zahlen geschrieben. Zusätzlich werden vorwärts bzw. rückwärts gerichtete Züge auch über chinesische Schriftzeichen kenntlich gemacht. Für einen europäischen Schachspieler ist es lohnend, sich mit der chinesischen Notation vertraut zu machen, da es durch ihre Kenntnis möglich wird, Schachpartien in chinesischen Schachbüchern nachzuvollziehen, ohne der chinesischen Sprache mächtig zu sein.

Generell unterscheiden sich die englische und die chinesische Notation inhaltlich nicht. Der einzige Unterschied liegt darin, dass sowohl die Spielfiguren als auch die Zuganweisungen in chinesischen Schriftzeichen angegeben sind. Da die Angaben in beiden Notationen bezüglich ihrer Reihenfolge identisch sind, ist es möglich, eine Zuganweisung, die in der chinesischen Notation geschrieben wurde, Zeichen für Zeichen in die englische Notation zu überführen. Dazu ist es ausreichend zu kennen, welches chinesische Schriftzeichen in welches Schriftzeichen unseres Alphabets transformiert werden muss.

Die Transformation des Schriftzeichens einer Spielfigur in den zugehörigen lateinischen Großbuchstaben wurde schon zu Beginn dieses Kapitels behandelt. Wer das chinesische Schach mit chinesischen Spielfiguren kennengelernt hat, dem wird das Erkennen der Spielfigur in der chinesischen Notation nicht schwer fallen.

Etwas schwieriger ist es, die Orts- oder Richtungsangabe zu erkennen. Während die englische Notation hierzu die Zeichen „+“, „-“ und „=“ verwendet, werden in der chinesischen Notation hierfür Schriftzeichen benutzt. Ein nach vorne gerichteter Zug (+) wird durch ein „进“ (jìn, gesprochen „dschin“) gekennzeichnet, ein nach hinten gerichteter Zug (-) ist durch ein „退“ (tuì, gesprochen „tui“). Ein waagerechter Zug (=) ist mit einem „平“ (píng, gesprochen „ping“) versehen. Es ist üblich, die Spaltenangaben für den Spielzug einer roten Spielfigur in chinesischen Zahlen zu schreiben (Abschnitt 1.1). Die Spaltenangaben des Spielzugs einer schwarzen Spielfigur erfolgen in den uns gebräuchlichen Zahlen.

Stehen zwei gleiche Figuren in einer Spalte, so wird keine Startspalte angegeben. Es wird stattdessen über ein Präfix angegeben, ob die vordere oder die hintere Figur

zieht. Die vordere Figur wird über das Präfix „前“ (qián, gesprochen „tschjän“) gekennzeichnet, die hintere Figur über das Präfix „后“ (hòu, gesprochen „hou“).

Zusätzlich sei erwähnt, dass es in der chinesischen Notation nicht üblich ist, ein Schach oder Schachmatt am Ende eines Zuges zu vermerken. Das ergibt sich aus dem Kontext.

Einige Beispiele gibt Tabelle 13. Es ist möglich, die Zeichen eins zu eins in die englische Notation zu transformieren.

Chinesisch	將 5 进 1	炮八平四	相五退三	士 6 退 5
Englisch	K5+1	C8=4	E5-3	A6-5
Figurenfarbe	Schwarz	Rot	Rot	Schwarz

Tabelle 13: Beispiele für Spielzüge in der chinesischen und englischen Notation

Sofern ein Leser häufiger Schachpartien nachspielen möchte, die in der chinesischen Notation geschrieben sind, ist es hilfreich, sämtliche Zeichen auf einen Blick zusammengestellt zu haben. Eine vollständige Übersicht der Transformationen der einzelnen chinesischen Zeichen in die Buchstaben unseres Alphabets gibt Tabelle 14.

CH	帥, 將	仕, 士	相, 象	馬	車	炮	兵, 卒
EN	K	A	E	H	R	C	P

CH	一	二	三	四	五	六	七	八	九
EN	1	2	3	4	5	6	7	8	9

CH	进	退	平	前	后
EN	+	-	=	front	rear

Tabelle 14: Transformation der Schriftzeichen der chinesischen Notation (CH) in die englische Notation (EN)

3.5 Endspiel

Ein Spiel befindet sich im Endspiel, wenn nur noch wenige Figuren auf dem Brett übrig geblieben sind. Das ist dann der Fall, wenn im Mittelspiel keine Seite den Befehlshaber (帥) oder General (將) des Anderen in die Enge treiben konnte. In den zahlreichen Gefechten hat sich das Spielmaterial erschöpft. Jede Seite verfügt nur noch über wenige Angriffsfiguren.

Um dem Zweck nachzukommen, den anderen matt zu setzen, verfolgen die Spieler im Endspiel zwei Ziele. Das erste ist es, dem Gegner durch geschickte Züge Angriffsfiguren zu nehmen. Da es nur noch wenige Angriffsfiguren gibt, wiegt ein Verlust derselben im Endspiel besonders schwer. Das zweite Ziel ist es, die Verteidigung des Palastes zu brechen und letztendlich den Gegner zu besiegen. Es ist dabei nicht selten, dass sich beide Seiten in einer tödlichen Umklammerung halten und ein Fehltritt der einen Seite sogleich auch deren Niederlage ist. Denn jeder nicht zielgerichtete Schritt bedeutet einen Zeitverlust, der dem anderen hilft, seine Stellung zu verbessern.

Der Spielwert der Angriffsfiguren ändert sich vom Mittel- zum Endspiel. Besonders deutlich wird das an den Waffen (兵) und Soldaten (卒). Sie sind im Mittelspiel noch ein verschmerzbares Opfer; im Endspiel hingegen zählen sie zu den wenigen verbliebenen Angriffsfiguren. Aber auch das Gewicht zwischen Kanone (炮) und Pferd (馬) verändert sich. Der Nutzen der Kanonen (炮) ist im Endspiel abgeschwächt, da es nur noch wenige Figuren gibt, die als Abschussrampe verwendet werden können. In dem gleichen Maße steigt der Wert der Pferde (馬). Sie können durch ihre verwinkelten Züge auch in einen gut verteidigten Palast eindringen und den gegnerischen Befehlshaber (帥) oder General (將) aus seiner Deckung zwingen. Der Streitwagen (車) ist im Endspiel von der Fessel der vielen Figuren befreit, die ihn am Anfang des Spiels an seinen Bewegungen gehindert haben. So, wie er soeben noch am Sturm auf den gegnerischen Palast beteiligt war, kann er im nächsten Zug zur Rettung seines Befehlshabers (帥) oder Generals (將) heraneilen. Aber auch der Befehlshaber (帥) und der General (將) werden im Endspiel vom Gejagten zum Jäger. Da nur noch wenige Spielfiguren die direkte Linie zwischen den beiden Palästen verdecken, gleicht ihr Angriffspotenzial in manchen Spielsituationen dem eines Streitwagens (車). Aber auch die Defensive gewinnt an Wert: Diejenige Seite, die im Endspiel noch über zwei Beamte (仕) und Leibwachen (士) oder zwei Minister (相)

und Elefanten (象) verfügt, hat einen klaren Bonus, weil damit ein Gegner oft nur mit Verlusten in den Palast vordringen kann.

Eine Übersicht, wie sich die Werte der Spielfiguren (vgl. Abschnitt 3.1) über den Spielverlauf ändern, gibt Tabelle 16. Die Tabelle zeigt für jede Spielfigur die Werte bei der Spieleröffnung, im Mittelspiel und im Endspiel. Interessant ist, dass in der chinesischen Literatur der Wert von Waffe (兵) und Soldat (卒) im Mittel- und Endspiel nicht mit einem festen Wert belegt wird. Je nachdem, wie weit eine Waffe (兵) oder ein Soldat (卒) vorgedrungen ist, schwankt der Wert zwischen 1,5 Punkten (im eigenen Gebiet) und 3 Punkten (bis zum gegnerischen Palast vorgedrungen).⁷

Spielfigur		Spielfigurenwert in Punkten		
		Eröffnung	Mittelspiel	Endspiel
Name	Symbol			
Befehlshaber	帥	∞	∞	∞
General	將			
Beamter	仕	2	2,5	2,5
Leibwache	士			
Minister	相	2	2,5	2,5
Elefant	象			
Pferd	馬	4	4,5	5
Wagen	車	10	10	10
Kanone	炮	5	5	4,5
Waffe	兵	1	1,5 bis 3	1 bis 3
Soldat	卒			

Tabelle 16: Spielfigurenwerte über den Spielverlauf

⁷ 朱宝位, 象棋入门, 2009

Sieg mit einer Waffe

Besitzt eine Seite keine Angriffs- oder Defensivfiguren mehr, aber die andere Seite noch eine Waffe (兵) oder einen Soldaten (卒), so gewinnt die Seite mit der Offensivfigur. Denn der Befehlshaber (帥) oder General (將) kann die Offensivfigur decken. Anbei ein Beispiel:

Rot ist mit seiner Waffe (兵) in den gegnerischen Palast eingedrungen, der General (將) ist im Rücken der Waffe (兵) und scheinbar in Sicherheit.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| <u>Rot</u> | <u>Schwarz</u> |
| 1. K6=5
(帥六平五) | K6-1
(將 6 退 1) |

Schwarz ist gezwungen, sich der Waffe zu stellen.

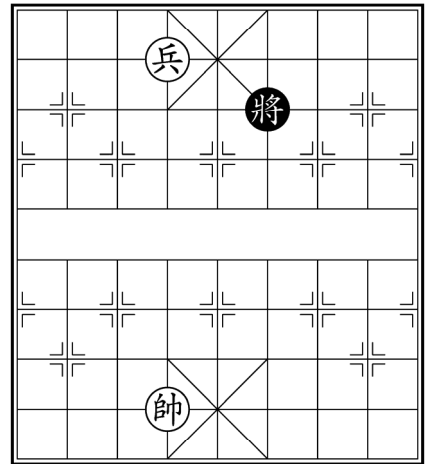
2. P6=5+
(兵六平五)

Die Waffe (兵) ist durch den General (帥) gedeckt. Schwarz kann jetzt nach vorne oder nach hinten ziehen. Beide Züge führen zum gleichen Ergebnis.

- | | |
|----|-------------------|
| 2. | K6-1
(將 6 退 1) |
| 3. | K5-1#
(帥五退一) |

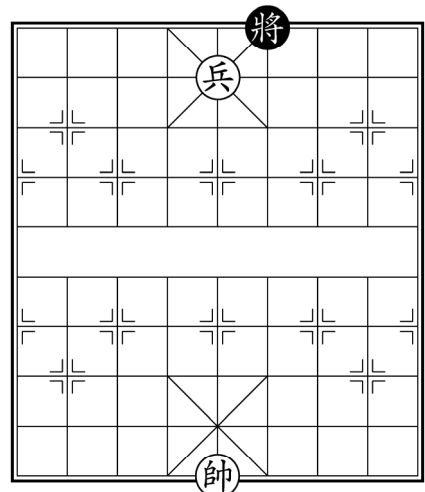
Schwarz kann sich nicht mehr bewegen und ist somit matt.

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

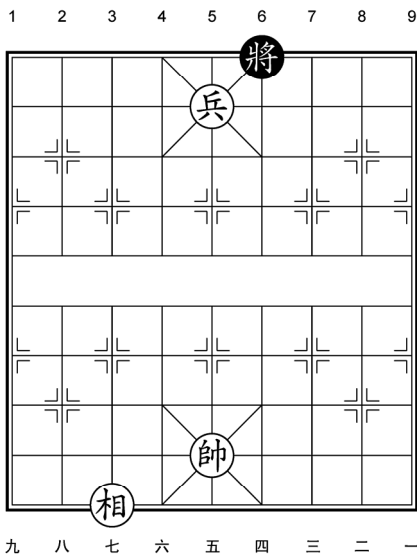
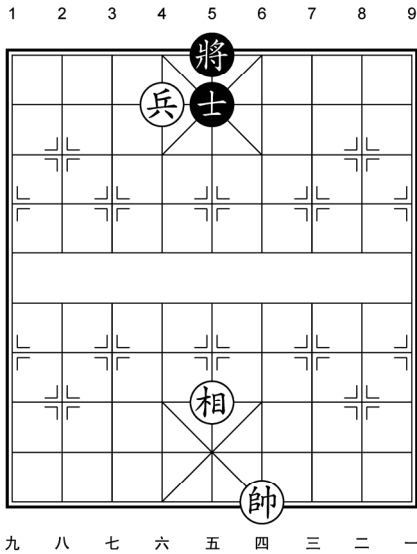
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

Sieg mit einer Waffe und einem Berater gegen eine Leibwache

Besitzt eine Seite eine Waffe (兵) und einen Minister (相) bzw. einen Soldaten (卒) und einen Elefanten (象), so ist ihr der Sieg sicher, wenn die andere Seite nur noch über einen Beamten (仕) oder eine Leibwache (士) verfügt. Anbei ein Beispiel:



Rot hat seine Waffe (兵) links im gegnerischen Palast positioniert. In Deckung des Ministers (相) hat Rot seinen General (帥) im eigenen Palast auf die gegenüberliegende Seite gebracht. Schwarz kann nur noch seine Leibwache (士) bewegen. Rot bringt jetzt den Minister (相) aus dem Weg und schlägt zu.

- | <u>Rot</u> | <u>Schwarz</u> |
|-------------------|-------------------|
| 1. E5-7
(相五退七) | A5-4
(士 5 退 4) |
| 2. K4+1
(帥四进一) | A4+5
(士 4 进 5) |
| 3. K4=5
(帥四平五) | |

Schwarz ist gezwungen, seinen General (將) zu bewegen und die Deckung der Leibwache (士) aufzugeben.

- | | |
|----|-------------------|
| 3. | K5=6
(將 5 平 6) |
| 4. | P6=5#
(兵六平五) |

Schwarz kann sich nicht mehr bewegen und ist somit matt.

Unentschieden mit einer Waffe gegen eine Leibwache

Besitzt eine Seite eine Waffe (兵) bzw. einen Soldaten (卒) und die andere Seite nur noch einen Beamten (仕) oder eine Leibwache (士), so ist das Spiel unentschieden. Anbei ein Beispiel:

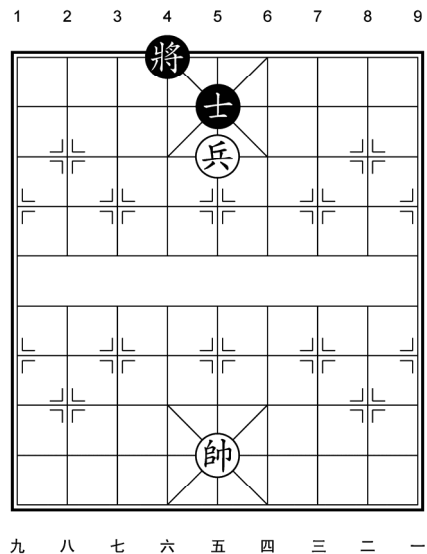
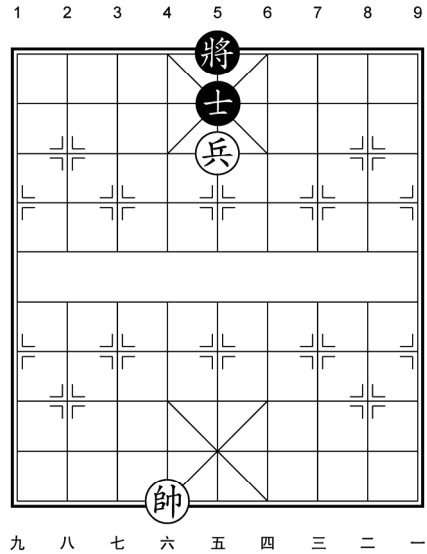
Schwarz hat keine Angriffsfiguren mehr und bietet daher einen Figurenabschlag an. Rot geht darauf nicht ein, denn das wäre sofort ein Unentschieden.

- | <u>Rot</u> | <u>Schwarz</u> |
|-------------------|-------------------|
| 1. K6=5
(帥六平五) | A5-4
(士 5 退 4) |
| 2. K5=4
(帥五平四) | A4+5
(士 4 进 5) |
| 3. K4+1
(帥四进一) | A5-6
(士 5 退 6) |

So kommt Rot also nicht weiter und versucht, die Waffe (兵) zu bewegen.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 4. P5=6
(兵五平六) | K5=4
(將 5 平 4) |
| 5. K4=5
(帥四平五) | A6+5
(士 6 进 5) |
| 6. P6=5
(兵六平五) | |

Rot ist gezwungen, die Waffe (兵) wieder in die Mitte zu bewegen.



4 Übungen

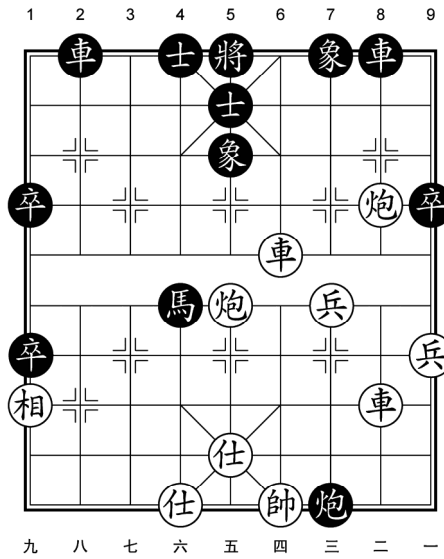
Der Zweck jeglicher Übung ist es, den Gebrauch in einer Sache zu trainieren und damit zu einer Gewohnheit werden zu lassen. Je mehr eine Sache geübt wurde, desto weniger muss sich der Geist mit kleinen Selbstverständlichkeiten beschäftigen und hat Freiraum für das große Ganze. Je komplexer eine Sache ist, desto mehr macht sich Übung bemerkbar.

Im Eingang des Buches wurde das Schachspiel als ein geistiges Kräfteressen beschrieben. Es ist richtig, dass durch das Spiel die Fähigkeit des Geistes auf die Probe gestellt wird, Situationen zu durchschauen und durch Spielzüge zukünftige Situationen herbeizuführen. Auf der anderen Seite ist diese Fähigkeit aber auch sehr stark von der Übung in der Materie des Schachspiels selbst abhängig. Nur wer die Gefahr einer Zugkombination kennengelernt hat, der wird in einer ähnlichen Situation eine Gefahr sehen, bevor diese zu einer wirklichen Bedrohung wird. Durch die Übung also wird der Geist geschärft, sich des Instrumentariums aus Spielmaterial und Spielregeln zielgerichtet bedienen zu können. Übung schafft Erfahrung. Die natürliche Kombinationsfähigkeit des Geistes wird durch die Erfahrung multipliziert und ergibt als Resultat die Spielstärke eines Spielers. Ein noch so kluger Kopf wird bei seinem ersten Spiel so damit beschäftigt sein, sich die Funktion der Spielfiguren und ihrer Regeln ins Gedächtnis zu rufen, als dass er freie Gedanken auf die Spielsituation selbst verwenden könnte.

Nachdem die vorangegangenen Erläuterungen über Spielmaterial und Spielregeln das Spiel in allen Details erklärt haben, dient dieses Kapitel dazu, die Verwendung jener zu üben. Dem Leser werden einzelne Spielsituationen präsentiert, in denen eine Seite durch einen oder mehrere Spielzüge einen bedeutenden Vorteil oder sogar den Sieg erringen kann. Zu jeder Spielsituation ist am Fuß der zugehörigen Seite ein Lösungsvorschlag angegeben. Die Beispiele sind nach ihrem Schwierigkeitsgrad geordnet. In den ersten Übungen kann eine Seite durch einen einzelnen Spielzug den Sieg davontragen. Später gilt es, durch eine Zugkombination einen Vorteil zu erreichen. Zu Beginn sind die Lösungen in der englischen und der chinesischen Notation angegeben. Weiter hinten – bei mehreren Spielzügen – ist aus Platzgründen nur die englische Notation gewählt worden.

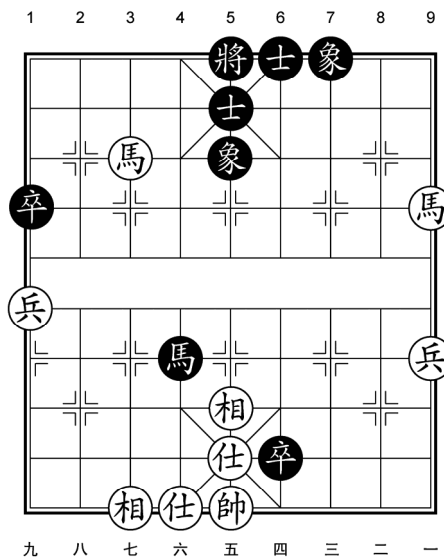
Aufgabe 1:

Wie lautet der beste Zug für Rot? ♣



Aufgabe 2:

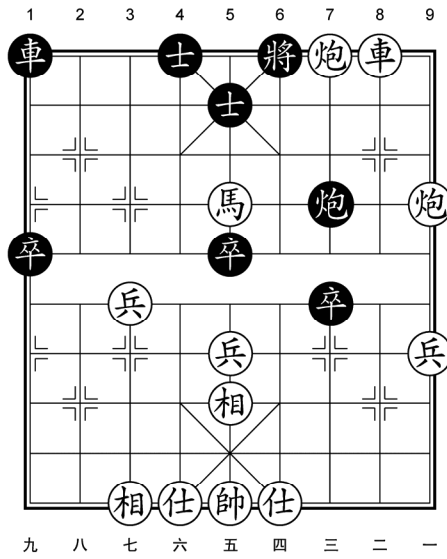
Wie lautet der beste Zug für Schwarz? ♠



♣ R4+4# (車四进四) ♠ H4+3# (馬 4 进 3)

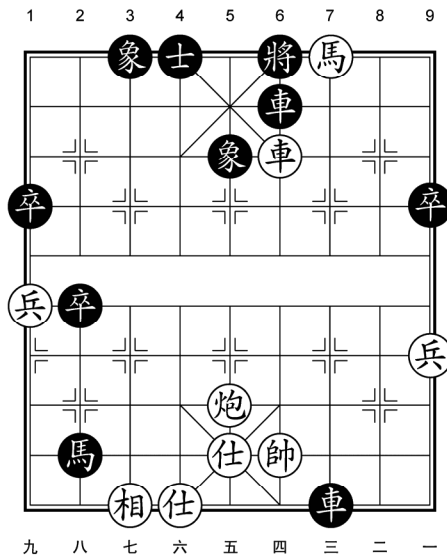
Aufgabe 3:

Wie lautet der nächste Zug für Rot? ♣



Aufgabe 4:

Wie lautet der nächste Zug für Rot? ♠



♣ C3-2# (炮三退二) ♠ R4+1# (車四进一)

Dieter Ziethen

Xiangqi

Regeln und Taktik des chinesischen Schachs

Das Buch bietet einen kompakten Einstieg in das chinesische Schach (Xiangqi, 象棋), einem Brettspiel, das in China zum alltäglichen Straßenbild gehört. Strukturiert wird in die Philosophie und die Spielregeln des Spiels eingeführt. Eine Betrachtung der geschichtlichen Entwicklung des Elefantenschachs und seiner Beziehung zum europäischen Schach runden das Buch ab.

Der erste Teil des Buchs richtet sich an Anfänger. Schritt für Schritt werden die einzelnen Spielfiguren vorgestellt und mit Übungen ihre Zugweise erklärt. Dabei wird Wert darauf gelegt, den Leser mit den chinesischen Spielsteinen vertraut zu machen. Die Spielsteine und ihre Regeln werden dabei erst einzeln betrachtet und dann in den Kontext des bisher Gelernten gebracht. Der zweite Teil des Buchs richtet sich an Fortgeschrittene. Typische Spielsituationen des Mittel- und Endspiels bieten dem fortgeschrittenen Leser Anregungen und Strategien. Eine Sammlung von Schachaufgaben vervollständigt das Buch.

Die Abschnitte des Buchs enthalten viele Übungen, um das Gelernte anwenden und üben zu können. Alle Übungen sind mit Lösungen versehen, um eine Selbstkontrolle zu ermöglichen. Wer sich sein eigenes Xiangqi bauen möchte, findet im Anhang eine Mustervorlage für die Spielsteine.



ISBN 978-3-940497-28-4



9 783940 497284

12,90 € [D]

Art.-Nr. H000-028

Hefei Huang Verlag GmbH
www.huang-verlag.de