

---

Rainer Schmidt

---

# DAS SPIELT DAS VOLK IN CHINA

---

Mah Jongg · Chinesisches Schach · Go

---

und andere

---



---

Rainer Schmidt

---

DAS SPIELT  
DAS VOLK  
IN CHINA

---

Mah Jongg · Chinesisches Schach · Go

---

und andere

---



---

China Studien- und Verlagsgesellschaft

---

Frankfurt am Main

---

---

# INHALT

---

Vorwort	5
MAH-JONGG	7
Mah-Jongg zu zweit	12
Das Spiel zu viert	18
Mah-Jongg zu dritt	22
Das Spiel mit Blumen- und Jahreszeitensteinen	22
CHINESISCHES SCHACH (XIANGQI)	23
Schacheröffnungen	27
Xiangqi-Taktik	34
Kunstschach	42
TIERKAMPFSCHACH (SHOU DOU QI)	44
KARTENSPIEL (ZHENG SHANG YOU)	46
GO (WEIQI)	49
Go-Taktik	53
AUFLÖSUNG DER SCHACHAUFGABEN	59

---



---

# VORWORT

---

Das vorliegende kleine Buch soll vor allem Chinareisenden und Freunden chinesischer Kultur gewidmet sein, die sich vom Reiz der dortigen Spiele angezogen fühlen.

Es ist *kein Regelbuch*, sondern Einführungsliteratur, es soll auch nicht diese ersetzen. So ist es zum Beispiel nicht möglich, alle das Mah-jongg betreffenden Regeln (nebst ihren Varianten) aufzunehmen, ebenso verbot es der Umfang, das ehrwürdige Go-Spiel ausführlicher zu behandeln, als hier geschehen. In diesem Fall muß zurecht auf bessere, da ausführlichere Literatur verwiesen werden.

Hauptaugenmerk wurde in allen Fällen auf die Vermittlung gerichtet; es wurde davon ausgegangen, daß der Leser das Spiel besitzt, davon gehört hat oder die Regeln oberflächlich kennt und sich nun nähert, ihm bereits das Spielen ermöglichende Kenntnisse erwerben möchte.

Dabei wurde vor allem beim Mah-jongg ein neuer Weg beschritten. Begannen die bisherigen Regelbücher gleich »in medias res« zu gehen und den Anfänger mit einer Fülle der von europäischen Gepflogenheiten total abweichenden Spielweisen zu bombardieren, wurde hier der Anfang mit dem nicht so verbreiteten, teilweise als Kindervariante belächelten 2er-Mah-jongg gemacht, das die wesentlichsten Regeln des »echten« Mah-jonggs vorwegnimmt, sodaß die späteren Neuerungen nach und nach gelernt werden. Ausführlicherer Raum wurde dem chinesischen Schach (xiangqi) gewidmet, weil im europäischsprachigen Bereich kaum eine Abhandlung über das so populäre Spiel (die Anzahl der Spieler in China ist gleich der Anzahl der Schachspieler in Europa einschließlich der Sowjetunion!) erschienen ist. Es handelt sich darum auch durchwegs um erstmalige Übersetzungen aus dem Chinesischen.

Für die Durchsicht der Regeln des »Kinderschachs« (shou-douqi) danke ich Herrn Prof. Dr. Yu Chen-Lie, für die Aufzeichnung der Regeln des Kartenspiels Herrn Dr. Thomas Heberer (z. Zt. Peking).

Der Verfasser, Berlin im August 1981

---

# MAH-JONGG

---

Selten ist ein Spiel mehr verklärt worden als das Mah-jongg. Bewunderer des Fernöstlichen schrieben ihm ein sagenhaftes Alter zu, hielten es gar für den Ursprung aller Spiele oder doch zumindest aller — auch westlicher — Kartenspiele. Das Spiel der Hofdamen im Kaiserpalast soll es gewesen sein, verboten für das übrige Volk, von den Weisen benutzt, um an Hand der Regeln und des Ablaufs die Prinzipien der Welt und das daraus resultierende Handeln der Menschen zu erklären ...

Neuere Forschungen liefern prosaischere Ergebnisse, ohne dem Reiz des Spieles Abbruch zu tun. Unter Flußschiffen am Chang Jiang (Jangtsekiang) tauchte es vor cirka 500 bis 600 Jahren zum ersten Mal auf, und von ihnen stammt der Brauch, es auch mit Steinen zu spielen: Damit der Fahrtwind ihnen nicht dauernd die Karten über Bord blies, malten sie die Symbole auf Bambusklötzchen ...

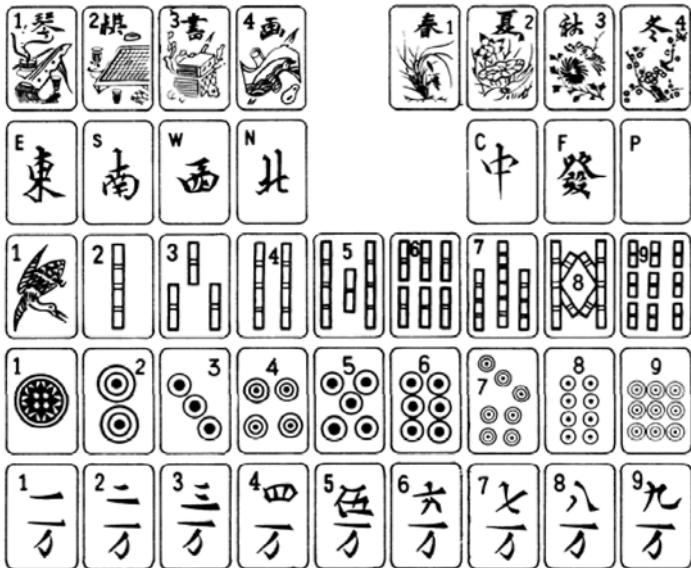
Vom Chang Jiang (Jangtsekiang) aus verbreitete sich das Spiel mit ungeheurer Geschwindigkeit über das Land, jedoch auch in unzähligen Variationen. Einheitliche Regeln, nach denen »die Chinesen« spielen, gibt es nicht. Was wir in Europa als Mah-jongg kennen (und in jedem Regelbuch anders nachgelesen werden kann) ist jeweils *eine* Art, es zu spielen. Verbindliche Regeln gibt es nur für das *japanische* Mah-jongg und das (nord)*amerikanische*. In beide Länder wurde das Spiel aus China zur Zeit seiner Besetzung durch ausländische Mächte importiert und stellt im ersten Fall eine Ausweitung der Spielmöglichkeiten und im zweiten Fall eine Anpassung an die westliche Logik dar.

Was wir hier darstellen können, ist die *Grundform* des Spiels, von welcher ausgehend man sich mit allen Chinesen über dieses Spiel verständigen und seine Extras dazulernen kann. Als die Europäer im 19. Jahrhundert begannen, sich

an der chinesischen Küste festzusetzen, war »das Spiel der Chinesen« auf Grund der Verelendung großer Teile der Bevölkerung bereits zu einem Glücksspiel herabgesunken, mit dem »der kleine Mann« sein großes Glück zu machen hoffte. Die Zustände in den von den Europäern beherrschten Hafenzentren ruinierten den guten Ruf des Spieles schließlich vollständig. Land, Häuser, Frauen, auch die eigene Freiheit wurden als Einsatz verpfändet, in der Hoffnung auf den Millionengewinn. (Wenn mit Blumen- und Jahreszeitensteinen, sowie ohne festgesetztes Limit gespielt wird, kann ein einziges Spiel, das immer den Grundwert 20 Punkte hat, durchaus über 100 000 Punkte hinausgehen!) Aus diesen Gründen wurde Mah-jongg nach dem Sturz des Kaiserreiches von der Regierung verboten — und ist es auch heute noch, was aber seiner Beliebtheit keinen Abbruch tut. Auch in der Volksrepublik ist kürzlich das Verbot etwas gelockert worden ...

Mah-jongg kann zweierlei sein: Anregendes Kombinationspiel und Glücksspiel. Wir stimmen in diesem Buch die Regeln auf die ersterwähnte Form ab.

Mah-jongg wird *auch* mit Karten gespielt (wenn auch die Theorie, es sei der Ursprung des Kartenspiels zurückgewiesen werden muß; s. o.). Diese langen, schmalen, fast stäbchenartigen Karten sind wesentlich billiger als ein Spielstein-Set, der die 100-DM-Grenze leicht überschreitet. Wir gehen jetzt davon aus, daß unsere Leser kein europäisiertes Spiel haben (wo die Symbolik freundlicherweise am Rand englisch verschriftet ist), sondern einen originalen Karten- oder Steinset vor sich haben, dem sie erst einmal nichts außer der Freude an seinem schönen Aussehen abgewinnen können.



Die Mah-Jongg-Spielsteine von oben:

Die Blumen- und Jahreszeitensteine, je dem Frühling, Sommer, Herbst und Winter zugeordnet, in der zweiten Reihe die Winde und Drachen, dann die Bambusreihe, Kreisreihe und Zahlenreihe.

---

Wir unterscheiden wie beim Kartenspiel vier verschiedene »Farben« oder »Reihen«,

- a. Die Bambusreihe von 1—9
- b. Die Kreisreihe von 1—9
- c. Die Zahlreihe von 1—9
- d. Die »Trumpfreihe« ohne Numerierung.

Alle Reihen sind viermal vertreten.

Den Karten- und Steinsets sind meist auch 4—8 sehr bunt und reichhaltig bemalte »Blumen- und Jahreszeitensteine« beigelegt, die dem Spiel den schon erwähnten Roulettecharakter verleihen, und die wir nur ganz kurz am Schluß des Kapitels behandeln.

Bambus-1 wird durch den Phönixvogel symbolisiert, ansonsten dürften Bambus- und Kreisreihe wenig Schwierigkeiten bei der Entzifferung bieten.

Die Zahlreihe bedarf eines kurzen Chinesisch-Zeichn-Unterrichts:

1	一	
2	二	
3	三	
4	四	ein Viereck
5	伍	der hintere Teil ist mit Phantasie als 5 zu sehen
6	六	leider gar nicht zu merken
7	七	ist der auf den Kopf gestellten 7 ähnlich
8	八	?
9	九	wer will, kann ein »n« sehen

Das untere Schriftzeichen 万 heißt »Zehntausend«. Die korrekte Bezeichnung der Steine (die beim Ablegen laut ausgerufen wird) ist also: Zehntausend, Zwanzigtausend etc. Die Trumpfsteine (28 im Ganzen) unterteilen sich in die 4 Winde und die 3 Drachen.

Der erste und wichtigste Wind ist der Ostwind 東, symbolisiert durch eine aufgehende Sonne 日 hinter einem Baum 木; in der Reihenfolge des Spiels folgt der Südwind: 南. Europäer merken sich: »das Kreuz des Südens«; dem folgt der Westwind 西, der umgedreht wie ein Weinglas aussieht und der Nordwind 北.

Besonders wertvolle Trümpfe sind die Drachen. Als Pärchen liefern sie immer zwei Punkte, und als Drillinge verdoppeln sie jedes Spiel je einmal (was bei den Winden nicht immer der Fall ist).

Man unterscheidet:

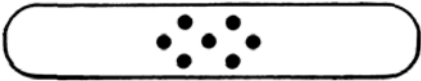
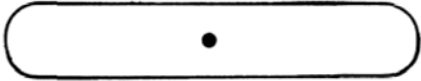

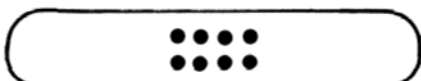
den roten Drachen 中

den grünen Drachen 發

und den »unsichtbaren« weißen Drachen.

**Die Einser und Neuner einer jeglichen Farbreihe nennt man auch Trumpfsteine; Bedeutung kommt ihnen aber nur in bestimmten Konstellationen zu.**

Den Spielsteinsets beigelegt sind die Abrechnungssteine, die wie bei uns Jetons und Chips die Rolle des Geldes einnehmen. Es zählen

	1000
	100
	50
	10

---

## MAH-JONGG ZU ZWEIT

---

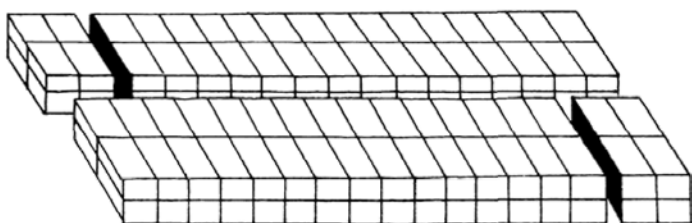
Mah-Jongg ist ein Vierspiel. Aber wir gehen davon aus, daß in Deutschland vier Menschen schwieriger an einen Tisch zu bringen sind als in China. Daher beginnen wir mit der Zweiversion, Wenn sie beherrscht wird, ist der Übergang zum »richtigen« Mah-jongg nur noch ein kleiner Schritt. Auch hat man auf diese Art und Weise mehrere Partner schnell angelernt, während die Erklärung des Spiels bei drei »Neulingen« diese schnell ermüdet.

\*

Das Spiel beginnt, indem man auswürfelt, wer Ostwind ist. Sein Gegenüber ist der Westwind. Die Runde mit der das Spiel beginnt, heißt Ostwindrunde. Solange der Ostwind gewinnt oder unentschieden hält, bleibt er Ostwind. Verliert er, wird sein Gegenüber Ostwind und er selbst wird Westwind. Verliert nun wieder der Ostwind, geht der Name zu seinem vorherigen Träger zurück und das Spiel wechselt in die *Südwind*runde, dann Westwindrunde, schließlich Nordwindrunde. Mit Abschluß der Nordwindrunde ist die

Partie vorbei und man schreitet durch Neuauswürfeln zur nächsten Partie (aus dem Gesagten geht hervor, daß eine Partie unter Umständen sehr lange dauern kann, wenn es einem Ostwind gelingt, beständig zu gewinnen oder Unentschieden zu spielen).

Ist der Ostwind bestimmt, so mischt man die Steine und jeder baut für sich eine einstöckige doppelreihige Mauer aus je 17 Steinen, die man dann in der Mitte des Tisches, einen Fingerbreit voneinander getrennt, zusammenschiebt.



Beide Spieler entfernen rechts von sich einen Block von je 8 Steinen, die sogenannte »tote Mauer«, deren Steine nur in einem, noch zu erwähnenden Ausnahmefall benutzt werden dürfen. Jeder Spieler baut die vor sich stehende Mauer von links ab. Sind keine Steine mehr außer denen der toten Mauer vorhanden und das Spiel zu keinem Ergebnis gekommen, gilt es als unentschieden. In diesem Fall wird nichts bewertet und ausgezahlt, aber der Ostwind bleibt Ostwind.

Zu Spielbeginn nimmt sich der Ostwind 14, der Westwind 13 Steine von seiner Mauer und stellt sie verdeckt vor sich auf. (Beim Kartenspiel verfähre man mit dem Block wie beim Romme, Canasta etc., aber legt die 16 untersten gesondert ab. Im folgenden werden wir bei den Spielprozeduren nur die Verfahrensweise mit Spielsteinen beschreiben.)

---

## SPIELZIEL

---

... ist es, eine Kombination aus Steinen zu bilden, die enthalten *muß*:

4 Pärchen (= zwei identische Steine) und  
je zwei Drillinge  
(Schluß mit 14 Steinen)

oder

4 Pärchen + Vierling + Drilling  
(Schluß mit 15 Steine)

oder

4 Pärchen + zwei Vierlinge + Drilling  
(Schluß mit 13 Steinen)

usw., jeder Vierling erhöht die Anzahl der zum Abschluß benötigten Steine.

---

## DAS RUFEN

---

Der Ostwind beginnt, indem er einen nicht benötigten Stein abwirft, d. h. offen auf den Tisch legt und seinen Namen laut ansagt. Der Westwind kann diesen entweder rufen (nehmen) oder selbst einen Stein von seiner Mauer ziehen und seinerseits einen ablegen. Es darf immer nur der zuletzt abgelegte Stein gerufen werden, alle anderen sind aus dem Spiel. Es dürfen nur Steine gerufen werden, wenn man davon schon ein Pärchen oder einen Drilling hat. Hat man den Stein gerufen, legt man den Drilling oder Vierling offen aus. Pärchen dürfen nicht gerufen — es sei denn, es wäre der letzte Stein, den man für den Abschluß braucht — sondern nur gezogen werden.

Drillinge, die man sich selbst zieht, behält man verdeckt in seinem »Blatt« — sie zählen mehr!

Offene Drillinge können durch Rufen oder Selbstziehen zum offenen Vierling erweitert werden.

Hat man sich selbst einen verdeckten Vierling zusammen-

gezogen, so *muß* man ihn (zu einem Zeitpunkt, den man aber selbst bestimmen kann) mit zwei Steinen davon umgedreht, offen auslegen. Die zwei umgedrehten Steine signalisieren, daß es sich um einen verdeckten Vierling handelt. Der Sinn der Prozedur liegt darin, daß jeder Spieler, der einen (offenen oder verdeckten) Vierling hat, sich vor dem Ablegen einen zusätzlichen Stein von der *toten* Mauer ziehen darf, sonst ginge das Spiel nicht auf.

Ein verdeckter Vierling, der nicht rechtzeitig genug aufgedeckt wurde, gilt lediglich als zwei Pärchen (wozu man einen Vierling immer deklarieren kann, wenn man anders seine »Pflichtkür« aus vier Pärchen nicht zusammenbekommt. Ausgelegte Vierlinge dürfen aber im Nachhinein nicht für zwei Pärchen erklärt werden!).

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler sich den letzten, zum Abschluß benötigten Stein zieht und ruft: *Mah-jongg!* Beide Spieler decken ihre Steine zum Abrechnen auf.

Es zählt:

Spiel gewonnen	20 Punkte	
mit selbstgezogenem Stein beendet	+ 2 Punkte	
mit dem einzig möglichen Stein beendet	+ 2 Punkte	
Sodann:		
Drilling	<i>ausgelegt</i>	<i>verdeckt</i>
aus den Reihen 2—8 (Bambus, Kreise, Zehntausender)	2 Punkte	4 Punkte
aus Trumpfsteinen (Drachen, Winden, Einsern, Neunern)	4 Punkte	8 Punkte
Vierling		
aus den Reihen	8 Punkte	16 Punkte
Trumpfsteine	16 Punkte	32 Punkte
sowie:		
Drachepärdien	2 Punkte	
eigenes Windpaar	2 Punkte	
Windpaar der Runde	2 Punkte	
(also z. B. Ostwinde, wenn Ostwind-Runde gespielt wird)		

Ist die Berechnung bis dahin abgeschlossen, werden noch folgende Prämien verteilt:

	<i>verdoppelt</i>
Drilling oder Vierling des eigenen Windes	1 mal
Drilling oder Vierling des Windes der Runde	1 mal
Drilling oder Vierling eines Drachen	1 mal
Folgende Prämien erhält nur der Sieger:	
Gewonnen mit letztem Stein von der Mauer	1 mal
... mit letztem abgelegten Stein	1 mal
mit Stein von der toten Mauer	1 mal
Gewonnen ohne auszulegen	1 mal
Spiel nur aus Trumpfstemen	1 mal
Spiel aus einer Farbe außer einem zusätzlichen Wind- oder Drachenpärchen	
(resp. Drilling oder Vierling)	1 mal
ganz aus einer Farbe (z. B. nur Bambus)	3 mal!

Der Verlierer zahlt an den Sieger die Punktedifferenz. Hat der Sieger weniger Punkte als sein Gegenüber, zahlt er ihn aus, bleibt aber — oder wird — Ostwind.

Die Beträge werden ab 5 aufgerundet. Gewöhnlicherweise erhalten beide Spieler zu Anfang des Spiels 2000 Punkte in Form der Zahlstäbchen, bestehend aus einem *Tausender*, acht *Hundertern*, zwei *Fünfüzigen* und 10 *Zehnern*.

Übersteigt ein Spiel den Wert von 2000 Punkten, werden alle darüber hinausgehenden Berechnungen abgebrochen. Es ist wichtig, sich vor Spielbeginn auf ein Limit (üblich sind die erwähnten 2000) zu einigen.

---

## DIE LIMIT- ODER SONDERSPIELE

---

Folgende Steinkombinationen werden ohne weitere Berechnung oder Prämierung gleich mit dem Limit (ohne Abzüge der Differenz zum anderen!) bezahlt:

Sieben Pärchen

Die 13 Weltwunder

Alle 13 Trumpfsteine + einem zu einem Pärchen passenden

Die drei Großen

Alle drei Drachen als Drilling + beliebigem Drilling oder Vierling + beliebiges Pärchen

Das vierfache Glück

Alle vier Winde als Drillinge + Trumpfpaar

Das dreifache Glück

Drei Winde als Drillinge oder Vierlinge (+ Trumpfdrilling oder Vierling) + *Vierter* Wind als Paar

Das kleine Glück

Drei beliebige Vierlinge + beliebiges Paar

---

## BESONDERHEIT DER LIMITSPIELE

---

Bei Sonderspielen darf kein Stein außer dem letzten gerufen werden! Sie müssen immer mit 14 Steinen beendet werden, Vierlinge dürfen nicht ausgelegt werden und zählen bei mißglücktem Abschluß als zwei Pärchen. Das ist das Risiko, das man eingeht.

In den Rang der Limitspiele werden auch folgende beiden Glücksfälle erhoben:

»Das Geschenk des Himmels«

Die ersten 14 Steine, die der Ostwind zieht, bilden ein komplettes Spiel

»Das Geschenk der Erde«

West gewinnt mit dem ersten Abwurf von Ost.

In der Zweiversion beliebt ist jene, aus dem japanischen Mah-jongg stammende, im chinesischen Viererspiel *nicht* vorkommende Regelung, daß ein Spieler, dem nur noch ein Stein zum Abschluß fehlt, die ihm verbliebenen Steine verdeckt umdreht, sein Spiel für geschlossen erklärt (d. h. nur

noch zieht und abwirft, nicht mehr austauscht) und ein Hundert-Punkte-Stäbchen auf sie legt. Gewinnt er, verdoppelt sich seine Punktezahl noch einmal zusätzlich, verliert er, zahlt er diese 100 Punkte zusätzlich an seinen Gegner.

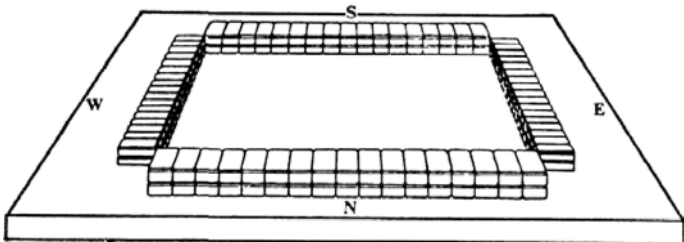
---

## DAS SPIEL ZU VIERT

---

Die Träger der einzelnen Windnamen werden ausgewürfelt. Rechts vom Ostwind nimmt der Südwind Platz, links vom Ostwind der Nordwind, gegenüber sitzt der Westwind (nach unserem Verständnis der Himmelsrichtungen scheinen Nord und Süd vertauscht).

Alle Spieler bauen sich eine einstöckige Mauer aus 17 Steinen, die sie in der Mitte zu einem Quadrat zusammenschieben (die Mauer darf keine Lücke haben, sonst »schlüpft das Glück hinaus«!).



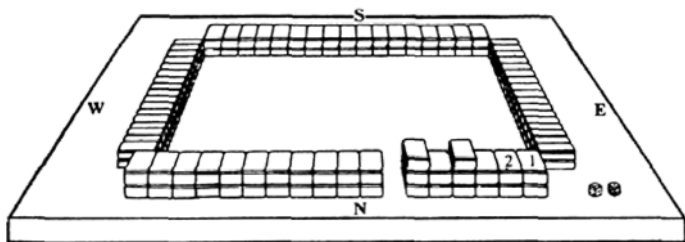
Der Ostwindspieler bleibt solange er gewinnt Träger dieses Namens. Geht das Spiel unentschieden aus, ist er nur noch einmal Ostwind und gibt dann auf jeden Fall ab. Der Süden wird dann Ostwind, der Westen Südwind etc.

Die erste Runde heißt Ostwindrunde und geht in die Südwindrunde über, wenn der Träger des Nordwindnamens aus dem ersten Spiel als Ostwind verloren hat. Eine Partie dauert vier Runden (Ostwind-, Südwind-, Westwind-, Nordwindrunde), was bei Anfängern *sehr lange* dauern kann.

Der Ostwindspieler wirft ein Würfelpärchen in den Spiel-

hof und zählt die Zahl an seinen Mitspielern, mit sich beginnend, nach rechts ab.

Von dem entsprechenden Mauerteil werden, gegen den Uhrzeigersinn, *sieben* Pärchen abgezählt; mit den beiden Steinen des siebten Pärchens werden das abgezählte 6te und 4te Pärchen »gekrönt«; diese 14 Steine stellen nun die »tote Mauer« dar, die mit Ausnahme der Ersatzsteine für den Vierling, nicht für das Spiel benutzt werden.



In der Reihenfolge Ost — Süd — West — Nord nehmen sich die Spieler von der Bruchstelle aus dreimal je 4 Steine. Dann nimmt sich Ost zwei, die drei übrigen je einen Stein von der Mauer. (Osten hat dann 14, die anderen 13 Steine.)

---

## SPIELZIEL

---

... ist eine Konstellation aus 14 (oder mehr Steinen) die enthalten *muß*:

ein Pärchen + Drillinge (»Pong«) oder Straßen (»Tschau«)

d. h. drei Steinen aus einer Reihe mit fortlaufender Nummer, die nichts zählen, aber den Spielabschluß erleichtern

oder

ein Pärchen + Drillinge, Straßen + Vierling (»Kong«)  
(Schluß mit 15 Steinen)

etc.

Jeder Vierling erhöht die zum Abschluß benötigte Steineanzahl um je einen.

Die Zusammensetzung des Spiels aus Straßen, Drillingen, Vierlingen (»Kong«) kann beliebig sein, *ein* Pärchen (und nicht mehr!) muß dabei sein.

Der zum Abschluß benötigte Stein darf immer gerufen werden, auch wenn es sich hierbei um ein Pärchen handelt.

---

## DAS RUFEN

---

Der Ostwind beginnt mit Ablegen. Die Reihenfolge ist, wie oben beschrieben. Wer einen Stein zum Drilling oder Vierling benötigt, ruft laut »Pong« oder »Kong« und legt die Steine offen aus.

Das Spiel geht bei dem Rufer durch Ablegen weiter, eventuell dazwischenliegende Spieler werden übersprungen.

**Nur der Spieler zur Rechten des Ablegenden darf sich eine Straße (»Tschau«) rufen.**

Wer zuerst ruft, bekommt den Stein. Im Zweifelsfall entscheidet der höhere Rang der Kombination (»Tschau«, »Pong«, »Kong«, »Mah-jongg«) und wenn dies nicht zur Entscheidung ausreicht, der dem Ablegenden zunächst Sitzende.

Die abgelegten Steine werden in den Innenhof gelegt, nur der letzte abgelegte Stein kann gerufen werden. Ein offener Pong kann zum offenen Kong durch Rufen oder Ziehen erweitert werden; derselbe Spieler kann sich aber auch den Stein zu einer Tschau rufen (wenn ihn sein rechter Nachbar ablegt — in diesem Fall erhält er aber keinen Ersatzstein von der toten Mauer).

**Benötigt ein Spieler den Stein eines offenen Kong eines Gegenspielers zum Schluß machen, so kann er ihn bei Gelegenheit »rauben«.**

Der beraubte Kong zählt dann nur noch als offener Pong und der glückliche Sieger verdoppelt sein Spiel.

Verdeckt ausgelegte Kongs sind von der »Beraubung« ausgeschlossen.

**Merke: Im Unterschied zum Zweierspiel zählt ein nicht aufgedeckter Kong als verdeckter Pong.**

---

### DIE AUSZAHLUNG

---

... unterscheidet sich erheblich vom Zweierspiel! Es gilt: Der Gewinner eines Spiels erhält von jedem die Summe der Punkte, die er erzielt hat, *ohne Abzug* bezahlt. Er selbst zahlt nie, auch wenn er weniger Punkte als ein anderer erzielt hat.

Die anderen Spieler verrechnen die Punkte untereinander mit Abzug der Differenz.

**Der Ostwind kassiert und bezahlt immer doppelt!**

D. h., gewinnt er, werden seine Punkte verdoppelt. Verliert er, so wird die Differenz zu den Punkten der anderen verdoppelt.

---

### DIE PUNKTEWERTUNG

---

entspricht dem Zweierspiel (siehe dieses).

---

### DIE PRÄMIERUNG

---

(für den Sieger) erfährt folgende Ergänzung:

	<i>verdoppelt</i>
Gewonnen mit geraubtem Kong	1 mal
Spiel ohne Tschau	1 mal
Nur Tschau und Farbenreihenpärchen	1 mal

---

### DIE LIMITSPIELE

---

haben die gleichen Bedingungen wie unter »Mah-jongg zu zweit« beschrieben.

Sieben Pärchen sind nicht erlaubt!

Zusätzlich kommen hinzu:

»Die neun Laternen«

1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9 aus *einer* Farbreihe + einem passenden Stein zur Pärchenbildung.

---

### MAH-JONGG ZU DRITT

---

erfolgt nach den gleichen Regeln wie das Viererspiel, jedoch werden die Westwinde aus dem Spiel entfernt; es entfällt auch die Westwindrunde. Die drei Spieler bauen eine Mauer von je 22 Steinen in der Grundlänge.

---

### DAS SPIEL MIT BLUMEN- UND JAHRESZEITENSTEINEN

---

Je ein Blumen- und ein Jahreszeitenstein werden dem Osten, Süden, Westen und Norden bestimmt (da die Bemalung und Beschriftung unterschiedlich ist, treffe man diese Zuteilung willkürlich oder bitte einen »Fachmann« um Entzifferung). Wenn mit Blumen- und Jahreszeitensteinen gespielt wird, werden die Sonderspiele mit einem vorher festzusetzenden Preis prämiert und ansonsten kein Limit gesetzt. Die Mauer wird mit je 18 Pärchen gebaut. Es zählt:

Blumen- oder Jahreszeitenstein	<i>verdoppeln</i>
der eigenen Windrichtung	1 mal
Blumen- <i>und</i> Jahreszeitenstein	
der eigenen Windrichtung	2mal
4 Blumensteine	2mal
4 Jahreszeitensteine	2mal
4 Blumen- und 4 Jahreszeitensteine	4mal

Blumen- und Jahreszeitensteine müssen sofort aufgelegt werden, dafür zieht man sich einen Stein von der toten Mauer.

---

# XIANGQI

## DAS CHINESISCHE SCHACH

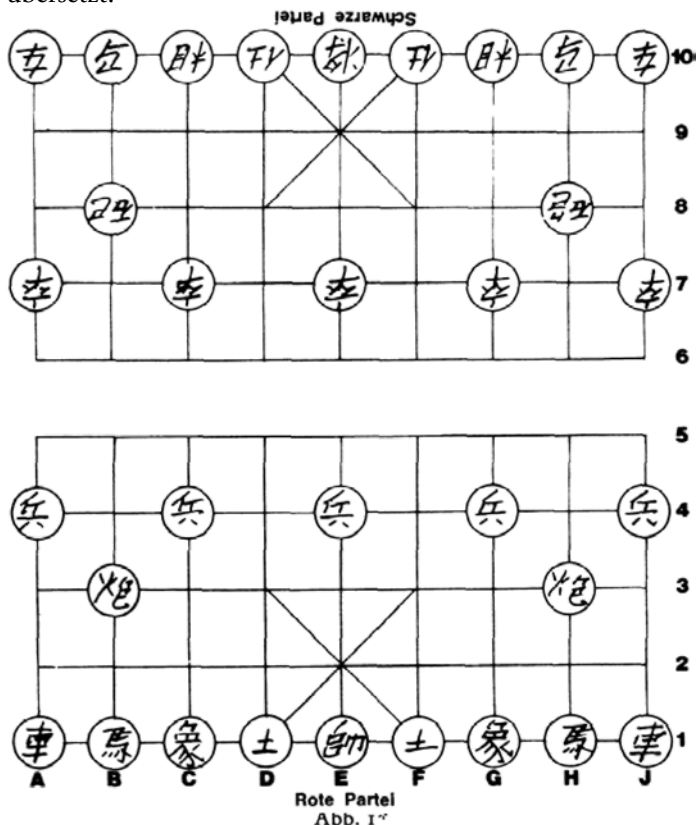
---

Da in China »wirklich alles ganz anders« ist, ist es auch das Schachspiel, das, was aufmerksamen Beobachtern sicherlich aufgefallen ist, genauso begeistert und häufig gespielt wird wie in der Sowjetunion »unser« Schach. Die Einführung in das chinesische Schach soll somit dazu dienen, eine kleine Möglichkeit zu »privaten« Kontakten mit der Bevölkerung auf Chinareisen zu erschließen; darüber hinaus wird sie sicherlich für begeisterte Schachspieler eine Anregung sein, Wissen und Kombinationsvermögen auf einem neuen Terrain anzuwenden.

Genauso wie »unser« Schach kommt auch das chinesische aus Indien. Aber während es nach Europa (Spanien) über den Umweg der Perser und Araber gelangte, gelangte es nach China auf direktem Weg. Dort vermischte es sich mit einem anderen, ursprünglich chinesischem Spiel, welches Heute nicht mehr rekonstruierbar ist und von dem es jene Veränderungen erfuhr, die es wesentlich von dem uns bekannten Spiel unterscheiden. Gespielt wird auf den Kreuzungspunkten der Linien, nicht auf den Feldern; beide Parteien verfügen über einen Palastbezirk, der dem »König« (Feldherrn) und seinen Leibwächtern vorbehalten ist, aber von ihnen nicht verlassen werden darf (wohingegen alle anderen eigenen oder feindlichen Figuren dies dürfen); das Spielfeld ist in der Mine durch den »Weltfluß« geteilt {der allerdings außer vom Elefanten — und den beiden eben genannten Figuren — von allen Spielsteinen »durchschwommen« werden kann}; die Figuren der beiden Parteien sind traditionell teilweise verschieden bezeichnet, haben aber die gleiche Wertigkeit.

Zweifellos werden sich Schachspieler bei der Erlernung des Xiangqi leichter tun als andere; die Gangart der Figuren

ähnelt nämlich der europäischen. Der Vermittlung des Xiangqi stehen folgende Schwierigkeiten im Wege: Im Chinaschach sind die Spielsteine nicht figürlich, sondern die Bezeichnung ist mit Schriftzeichen auf die runden Steine gemalt. Daher müssen wir für Nichtsinologen einen kleinen »Zeichen- und Aussprachekurs« bringen. Das zweite Problem betrifft die Schachnotation, d. h. die Art und Weise, in der die Partien aufgeschrieben werden. Da diese Methode von der unsrigen total verschieden ist, wird in diesem Buch die chinesische Aufzeichnungsmethode ins »Europäische\*« übersetzt.



\* Ich habe versucht, sämtliche voneinander abweichenden Beschriftungen einschließlich der Kurzzeichen aufzuführen.

Der Wagen 車 oder 车 (eigentlich che, im Xiangqi aber ju genannt) A1, J1; das Pferd 馬 oder 马 (ma) B1, H1; der Elefant 象 (xiang) C1, G1; Leibwache 士 (shi; eigentlich Minister oder Gelehrter) D1, F1; Feldherr 帥 (shuai) E1. Auf B3 und H3 stehen zwei dem europäischen Schach unbekannte Figuren, die Kanonen 砲 oder 炮 (pao). Die Bauern, die auf A4, C4, E4, G4 und J4 stehen, heißen mit dieser Beschriftung 兵 (bing = Soldat); ihre Gegenspieler auf der Gegenseite 卒 (zu = die ältere Form des gleichen Begriffs). Unterschiedlich beschriftet ist auch der »Elefant« der Gegenseite 相, der ebenfalls »xiang« ausgesprochen wird, dessen Schriftzeichen in seiner älteren Bedeutung jedoch ebenfalls Minister bedeutet. Unterschiedliche Beschriftung und gleiche Aussprache weisen häufig auch die beiden Leibwächter 仕 (shi) auf, während der Feldherr der auf unserer Abbildung obenstehenden Partei 将 »jiang« genannt wird. (Schachmatt wird mit dem Ruf »jiang jun!« verkündet.)

Die Spielsteine werden normalerweise in eine rote und eine schwarze Partei unterteilt; Rot beginnt. Die unterschiedlichen Beschriftungen sind leider nicht an der roten und

schwarzen Partei festgemacht, sondern wechseln nach der Vorliebe der Spielsteinehersteller.

---

## DIE ZUGARTEN

---

Der Feldherr bewegt sich nur innerhalb des Palastbezirkes auf den senkrechten oder waagerechten Linien jeweils einen Schritt in beliebiger Richtung. Die Feldherrn dürfen sich nicht »ins Angesicht schauen«, d. h. nicht gegenüberstehen, wenn zwischen ihnen keine Figur steht. Diese im europäischen Schach unbekannte Regel schafft neue Möglichkeiten für das Schachmatt.

Die Leibwächter bewegen sich ebenfalls nur einen Schritt vor oder zurück auf den diagonalen Linien.

Der Elefant (eine Frühform des Läufers) bewegt sich zwei Schritt diagonal vor oder zurück (z. B. der Elefant auf C1 kann nach A3 oder E3; stünde je eine Figur auf B2 oder D2, wäre er blockiert). Wie schon erwähnt, kann der Elefant nicht über den Fluß, er ist also eine reine Verteidigungsfigur.

Die Pferde (die keine Springer sind!) gehen je einen Schritt in beliebiger Richtung auf der senkrechten oder waagerechten Linie und einen diagonal, sind jedoch ebenfalls nicht in der Lage, eine auf dem Kreuzungspunkt stehende Figur zu überspringen (die Abfolge des Zuges ist zu merken: im europäischen Schach ist es egal, ob der Springer erst diagonal und dann senkrecht bzw. waagerecht »springt«, im chinesischen nicht). Die Wagen sind wie die uns bekannten Türme. Sie bewegen sich bis zu neun Schritte weit auf den senkrechten oder waagerechten Linien.

Die Soldaten gehen jeweils einen Schritt nach vorn und schlagen auch so. Haben sie den Fluß überquert, können sie auch je einen Schritt seitwärts ziehen und schlagen, aber nicht zurück. Haben sie die gegnerische Grundlinie erreicht, so findet *keine* Umwandlung in eine andere Figur statt, sie sind daher in dieser Position meistens nutzlos.

Die Kanonen ziehen wie der Wagen, können jedoch nur schlagen, indem sie über einen dazwischenstehenden eignen oder feindlichen Stein springen (theoretisch könnte aus der Grundstellung heraus die Kanone B3 das Pferd B10 schlagen).

Ein Spieler, der »Patt« ist (also keinen Zug tun kann, ohne seinen Feldherrn ins Schachmatt zu setzen), hat — ebenfalls ein Unterschied zu europäischen Gepflogenheiten — verloren; ebenso, wenn alle Steine von ihm blockiert sind.

---

## SCHACHERÖFFNUNGEN

---

Aus der Variantenfülle der chinesischen Schacheröffnungen wurden für dieses Buch 4 Grundarten ausgewählt und in jeweils einer idealen Zugfolge behandelt. Es handelt sich hierbei um die beiden Arten der *Kanonen-Mitte-Eröffnung* (richtungsgleich und richtungsverkehrt), die man am ehesten mit den »offenen Spielen« in der europäischen Eröffnungstheorie vergleichen könnte, sowie um die (mit den »halboffenen« und »geschlossenen Spielen« vergleichbar) *Pferde-Schutzwall* und *Bauern-Eröffnung*. Letztere können sowohl als eigenständige Eröffnungen, als auch als Verteidigung gegen die *Kanonen-Mitte-Eröffnung* gespielt werden.

---

### A. DIE RICHTUNGSGLEICHE KANONEN-MITTE-ERÖFFNUNG

---

Im Xiangqi können alle angegebenen Züge auch spiegelverkehrt gespielt werden (z.B. K B3—E3 statt K H3—F3). Aufgeführt ist hier und im folgenden Kapitel die für Rot günstigste Zugfolge bis zum Schachmatt.

\*

1. KH3—E3

K H8—E8

Da die beiden Kanonen (von einem Zuschauer her gesehen!

aus derselben Bretthälfte in die Mitte gezogen werden, spricht man von der *richtungsgleichen* Kanonen-Mitte-Eröffnung. Der Mittelsoldat ist bei beiden Parteien nicht gedeckt. Beginnt aber nun Rot den Schlagabtausch, verliert er die Vorhand, z. B.:

2. K E3×E7 †                    L D10—E9\*
3. P H1—G3                    P H10—G8
4. K E7—E5                    W J1O—H10

Rot hat zwar einen Soldaten gewonnen, aber die Initiative verloren; der schwarze Wagen hat die H-Linie besetzt, der die Kanone deckende rote Soldat wird bald Angriffen ausgesetzt sein, und sobald die Position der roten Kanone nicht mehr gehalten werden kann, beherrscht die schwarze Kanone die Mittellinie, die eine der strategisch wichtigsten Linien im Xiangqi ist.

2. P H1—G3                    P H10—G8

Beide Parteien öffnen die H-Linie für den Wagen.

3. W J1—J2 leitet zu einem Angriff auf dem linken Flügel über. Möchte Rot den Angriff auf der H-Linie fortsetzen, so empfiehlt sich der, von den Chinesen »Angriff auf die Pferdebeine«\*\* genannte Spielablauf:

3. W J1—H1 nebst H1—H7 und H7 (zieht oder schlägt) —G7.
3. ...                    W J10—H10
4. W J2—D2                    W H10—H4

Eine andere Möglichkeit für Schwarz ist H10—H6 zur Sicherung des eigenen Flußufers.

5. W D2—D9 bereitet
6. W D9—B9 vor.

\* × = schlägt, † = Schach, ≠ = schachmatt

\*\* *Ma jiao*, wörtl. »der Trittstein« (des Pferdes). Da das Pferd im Gegensatz zu seinem abendländischen Kollegen nicht springt, sind die vier es umgebenden Kreuzungspunkte seine »Trittsteine«, die möglichst nicht blockiert sein dürfen. Ein Angriff auf das Pferd von einem seiner »Trittsteine« aus, trifft es an seiner empfindlichsten Stelle. Ähnlich waren die Schlachtrösser des Mittelalters, an den Beinen ungedeckt. Aus diesem Grunde meine etwas freiere Übersetzung des chinesischen Fachterminus.

Dieser Zug führt zu schweren Nachteilen für Schwarz, da er den rechten Wagen fesselt und das Pferd blockiert, sowie der roten Kanone die B-Linie öffnet.

5. ... P B10—A8

Die Fortsetzung P B10—C8 ist für Anfänger schwierig zu handhaben und führt leicht zu Verlusten.

6. WA1—A2 soll den Gegner verlocken, das Pferd zu schlagen. Die ungünstige Platzierung seiner Kanone wird von der Theorie als genügendes Äquivalent für dieses Opfer betrachtet.

6. ... K B8×B1

7. K B3—B8 P G8—H10

Schwarz könnte auch W H4—H8 oder K B1—B3 spielen.

8. K E3×E7 † L F10—E9

Auf keinen Fall L D10—E9! Es würde folgen: 9. W A2—D2 und Matt im nächsten Zug,

9. W A2—D2 F E10—F10

10. W D9×D10 † F F10—F9

Falls der Leibwächter den Wagen schlägt, folgt W D2—F2 †; K E8—F8; W F2×F8 †, F F10—E10; K B8—E8 ≠ durch die Doppelkanone.

11. W D10—D9 K E8—F8

12. K B8—E8 F F9—F10

13. K E7—F7f

erzwingt den Abzug der schwarzen Kanone.

13. ... K F8—G8

14. W D9×E9 E C10×E8

15. W D2—F2 K B1—B8

Schwarz deckt seine Kanone, um zur Verhinderung des Matts wieder den Punkt F8 zu besetzen. Aber

16. K F7—F8

zerstört die Deckungslinie und besiegelt das schwarze Schicksal.

---

B. DIE RICHTUNGSGLEICHE  
KANONEN-MITTE-ERÖFFNUNG

---

(Rot zieht an und gewinnt)

1. K H3—E3                      K B8—E8
2. P H1—G3                      P H10—J8

Für Schwarz empfiehlt sich dieser Zug, um die eigene linke Kanone nicht in ihrer Manövrierfähigkeit einzuschränken und um später — sobald der eigene Wagen am Flußufer patrouilliert — von dieser Position aus Angriffe zu starten.

3. W J1—H1                      W J10—H10
4. P B1—A3

mit den gleichen Absichten wie bei Schwarz.

4. ...                              P B10—C8
5. W H1—H5                      W A10—B10
6. W A1—B1                      W B10—B6
7. S A4—A5                      S J7—J6
8. P A3—B5                      W B6—F6
9. W H5—D5                      P J8—H6
10. P B5—D6

um das schwarze Pferd, das den Mittelsoldaten deckt und den Punkt B10 schützt abzutauschen.

10. ...                              S C7—C6
11. P D6XC8                      K H8×C8
12. K B3—B10

bereitet WD5×D10 nebst WB1—B9 vor.

12. ...                              L F10—E9
13. K E3×E7                      F E10—F10
14. W B1—B9                      W H10—H9

Schwarz könnte auch mit F F10—F9 Zeit gewinnen; die Niederlage ist aber nicht mehr zu verhindern.

15. W B9×E9                      W H9×E9
16. W D5×D10 †                      W E9—E10
17. W D10×E10 †                      F F10—F9
18. W E10—F10 †

Diese Eröffnung ist weit schwieriger zu handhaben als die

*richtungsgleiche Kanonen-Mitte-Eröffnung*; an Möglichkeiten in die Falle zu tappen, herrscht auf beiden Seiten kein Mangel. Aus Platzgründen konnte nur diese eine, für Rot ideale Variante aufgeführt werden — Lehrbücher widmen dieser Eröffnung bis zu 40 Kapitel. Demjenigen, der angriffslustiges und überraschungsreiches Spielen liebt, wird diese Eröffnung zusagen, Kommentatoren empfehlen jedoch schwächeren Spielern, sie zu meiden.

---

### C. DER PFERDESCHUTZWALL

---

Diese Spielart kann, wie bereits erwähnt, sowohl als eigenständige Eröffnung im Anzug, als auch im Nachzug zur Antwort auf die Kanonen-Mitte-Eröffnung gespielt werden. Im Nachfolgenden behandeln wir die ideale Zugfolge für Schwarz.

1. K B3—E3                      P B10—C8
2. P B1—C3                      S G7—G6

Schwarz schafft sich Raum für die spätere Entwicklung seines Pferdes auf G8.

3. W A1— B1                      W A10—B10
4. W B1—B5

Es gibt zwei Möglichkeiten:

- a) W B1—B7 zwecks »Angriff auf die Pferdebeine«,
- b) die hier aufgezeigte, die den Angriff auf den Soldaten G6 vorbereitet und zur Entwicklung des eigenen rechten Pferdes beiträgt.

4. ...                                  PH10—G8

Die beiden Pferde wechselseitig durch die Kanonen gedeckt: dies ist der *Pferdeschutzwall*,

5. S G4—G5                      S G6×G5
6. W B5×G5                      S C7—C6
7. K H3—G3

versucht, den Schutzwall zu zersprengen.

7. ...                                  P G8—H6
8. W G5—G6

auf die dem Anfänger verlockend erscheinende Kombination KG3XG10f; WJ10XG10; WG5XG10 wollen wir hier nicht näher eingehen.

8. ... K B8—B6  
9. W G6×C6 P H6—F5  
10. W C6×C8 E G10—E8  
11. W C8—C5 P F5—H4

und droht mit Schach auf G2 wie F3, was angesichts der auf der offenen B-Linie bereitstehenden Kanone und Wagen verheerende Folgen hat.

12. P H1—J3

deckt wenigstens den Punkt G2. Der Zug

12. K E3×E7 †

wirkt erfolgversprechender. Es folgt

12. ... L F10—E9  
13. P H1—J3 P H4—F3f  
14. F E1—E2 K B6—E6  
15. F E2—F2 W J10—F10  
16. L F1—E2 P F3—G5 †  
17. K G3—F3 P G5—H3 †

gewinnt den Wagen, aber Rot behält seine Chancen.

12. ... P H4—F3 †  
13. F E1—E2 K B6—F6

verhindert F E2—F2 und öffnet dem Wagen die B-Linie zum Matt.

14. FE2—D2 KH8—H2

verhindert L D1—E2 und nimmt dem Feldherrn die Rückzugslinie.

15. W J1—H1 W J10—J9

plant: H J9—D9 † und auf F D2—E2 matt durch W B10—B2

16. W C5—D5 W B10—B2 †  
17. F D2—D3 P F3—E1  
18. K E3—E2 W B2—D2 †  
19. F D3—E3 W D2×D5

Mit der Eroberung des Wagens hat Schwarz nicht nur den Qualitätsverlust annähernd ausgeglichen (lediglich ein Bau-

er/Soldat im Nachteil, was im Xiangqi nicht so schwer wiegt, wie im abendländischen Schach), sondern sich mit K F6—E6 †; F E3—F3; W J9—F9 auch noch die Möglichkeit zum Matt geschaffen.

\*

Das *Pferde-Schutzwall-Spiel* im Nachzug ist die häufigste Art der Erwiderung auf den *Kanonen-Mitte-Angriff*.

---

## D. DIE BAUERNERÖFFNUNG

---

Mit den Bauern — resp. im Xiangqi Soldaten geheißenen Figuren — wird im Chinaschach im Gegensatz zum europäischen nicht so häufig das Spiel eröffnet. Der Grundgedanke des Spielbeginns ist folgender:

1. S G4—G5                      S C7—C6
2. P H1—G3                    P B10—C8
3. P B1—C3                    P H10—G8
4. K B3—B7                    K H8—H4

Aus dieser spiegelverkehrten Stellung heraus bieten sich beiden Parteien Entwicklungsmöglichkeiten, die aus den bisher behandelten Eröffnungen selbst abgeleitet werden können.

Antwortet der Gegner auf

1. S G4—G5 mit K H8—G8 (resp. bei S C4—C5 mit K B8—C8) sollte man die Strategie ändern und die *Pferde-Schutzwall-Verteidigung* spielen oder seinerseits mit dem *Kanonen-Mitte-Angriff* fortfahren. Letzterer sei als Beispiel abgehandelt:
2. K H3—E3                    K B8—E8
3. P H1—G3                    P B10—C8
4. P B1—A3                    W A10—B10
5. W A1—B1                    P H10—J8
6. W J1—H1                    W B10—B6
7. K B3—C3

und bietet einen Wagentausch an, bei dem Rot die Vorhand behält.

## A. Steine im Endspiel

Das Xiangqi-Endspiel ist theoretisch gut erforscht. Leider können wir an dieser Stelle nur kur7.e Ausschnitte aus dieser Materie bringen.

### a. Der Bauer (Soldat)

Der chinesische Bauer (Soldat) schlägt nach vorn und darf, sobald er über den Fluß ist, je einen Schritt waagrecht ziehen oder schlagen. Auf der gegnerischen Grundlinie findet keine Umwandlung in eine andere Figur statt, weswegen er auf dieser Linie nutzlos ist — *lao bing*, »Veteran« nennen die Chinesen deshalb diesen Stein (Ausnahmen bestätigen natürlich wie immer die Regel!).

Über den Fluß gezogen, kommt dem Soldaten der Wert einer Figur (Offiziers) zu, weswegen man für einen gut gedeckten Freibauern\* auch den Verlust eines Pferdes oder einer Kanone in Kauf nimmt.

Zwei Freibauern decken sich gegenseitig und sind im Endspiel eine raumbeherrschende Macht. Zum Aufbrechen intakter gegnerischer Verteidigungsstellen (d. h. wenn alle Verteidigungsfiguren noch vorhanden sind), reicht ihre Kraft allein nicht aus; 3 Soldaten oder eine weitere Angriffsfigur sind das Minimum, bei anderen Konstellationen entscheidet häufig der »Zufall« der Stellung.

Ein einzelner Freibauer kann gewöhnlich das Matt gegen den Feldherrn *nicht* erzwingen, wenn dieser noch einen Elefanten oder Leibwächter zum Schutz hat. Trotzdem ist für den Verteidiger Vorsicht geboten!

*(Alle Lösungen der Schachaufgaben ab Seite 59 ff.)*

---

\* »gao bing«, wörtl.: der hohe Soldat. Im europäischen Schach heißen Freibauern diejenigen, die auf ihrem Weg zur Grundlinie keinen gegnerischen Kollegen vor sich haben. Da im Xiangqi der Soldat im feindlichen Lager flexibler wird, halte ich die Übertragung dieses Begriffes auf ihn für angebracht.

---

Abb. 2  
Beispiel  
1

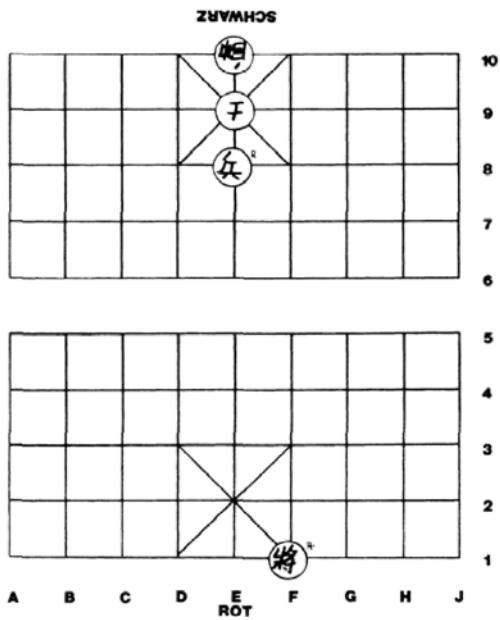
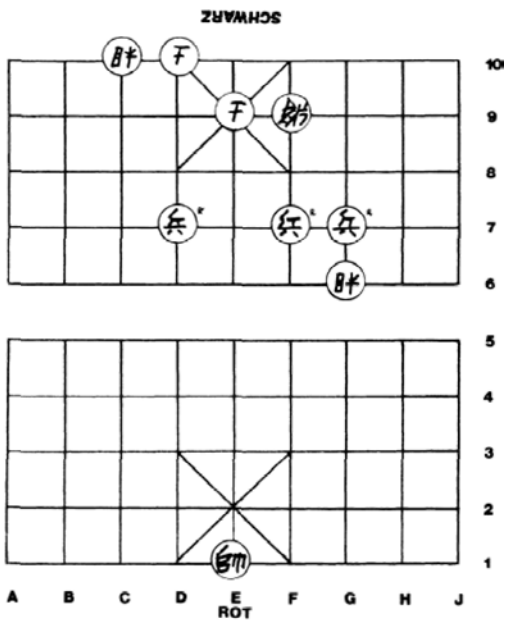


Abb. 3  
Beispiel  
2



Beispiel 1 (Seite 35)

Kontrolle: Rot: F F1; S E8;

Schwarz: FE10; L E9

Aufgabe: Schwarz hält die Partie unentschieden!

Beispiel 2 (Seite 35)

Diese lange Zugfolge von 14 Zügen hat von ihrem Kommentator den schönen Beinamen »Zwei Teufel klopfen ans Paiasttor« erhalten (wie überhaupt das Belegen von Schachaufgaben mit poetischen Namen eine chinesische Vorliebe ist), und ist ein Beispiel für die chinesische Bauernendspielmethode.

Kontrolle: Rot: F E1; S D7, F7, G7 (4).

Schwarz: F F9; L D10, E9; E C10, G6 (5).

Das langsame Vorrücken der Soldaten wird durch die »offene Feldherrnlinie« unterstützt, den Elefanten darf nicht gestattet werden, sich gegenseitig zu schützen.

## **b. Das Pferd**

Verfügt der Gegner nur noch über eine einzelne Verteidigungsfigur, kann sie das Pferd unter Mitwirkung der »offenen Feldherrnlinie« ausschalten und somit die Partie gewinnen (Patt gilt im chinesischen für den Angreifer als gewonnen). Gegen zwei Leibwächter ist der Sieg nur noch in bestimmten Positionen möglich (s. Beispiel 1), Bei anderen Konstellationen benötigt das Pferd die Unterstützung von mindestens einer Angriffsfigur (s. Beispiel 2).

Beispiel 1 (Seite 37)

Kontrolle: Rot: FF1; PA7(2).

Schwarz: F E8; L D8, E9 (3).

Beispiel 2 (Seite 37)

Kontrolle: Rot: E E1; L E2; P E5; S D7 (4).

Schwarz: F E10; L E9, F8; E C10 (4).

Nur wenn der Bauer sich des Elefanten annimmt, ist ein Sieg möglich.

Abb. 4  
Beispiel  
1

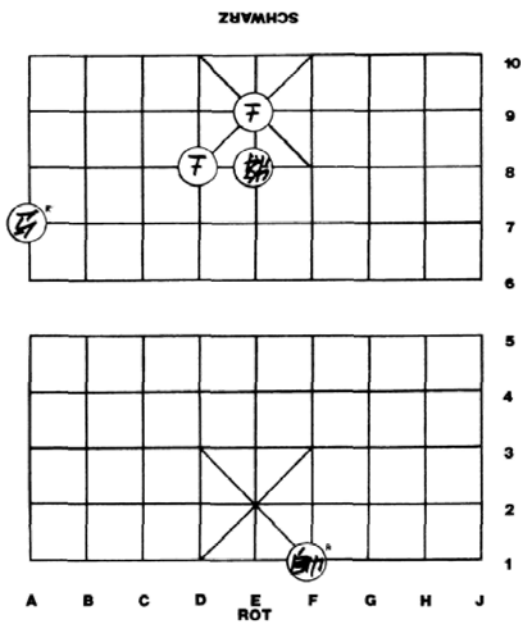
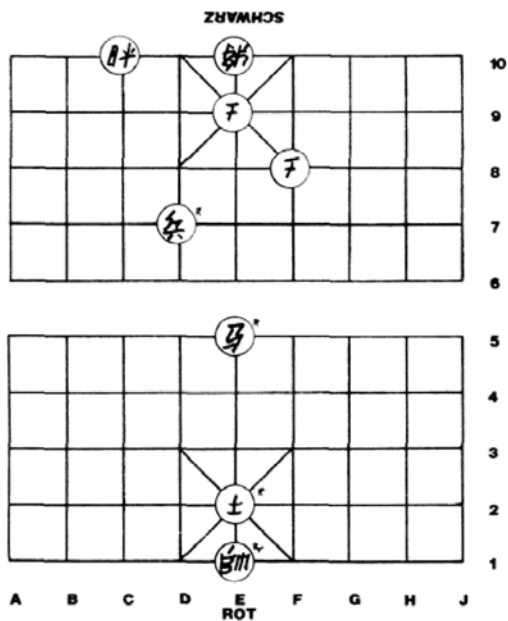


Abb. 5  
Beispiel  
2



## B. Schachtaktik im allgemeinen

Das Xiangqi kennt alle Techniken, die auch im europäisierten Schach enthalten sind (Fesselung, Opfer, Linienöffnung, Erstickungsmatt usw.) eine der wichtigsten ist der Zugzwang, wozu ihm die begrenzte Einsatzmöglichkeit der Verteidigungsfiguren häufige Gelegenheit bietet. Vor allem die eigene Leibwache kann in bestimmten Fällen dem Feldherrn eine »tödliche« Sicherheit bieten (ein keineswegs typisch chinesisches Motiv); das Erstickungsmatt ist daher im Xiangqi häufiger vorkommend als in unserem Schach. Einige Beispiele zu den erwähnten Techniken:

### a. Das Wagenopfer

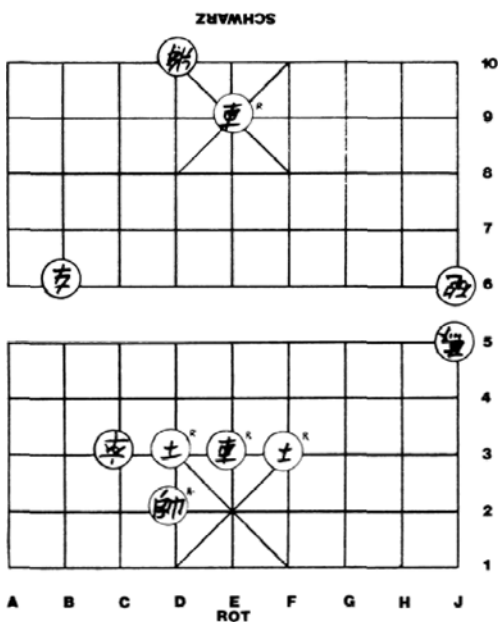


Abb. 6

Kontrolle: Rot: F D2; L D3, F3; W E3, E9 (5).

Schwarz: F D10; W B6; P J5; K J6; S C3 (5).

Nur noch wenige Züge von Rot trennen Schwarz von der Niederlage. Trotzdem ist die Rettung möglich. Es gilt 8 Züge lang einen schmalen Grat zu wandern, der nach der ge-

schickten Opferung des Wagens noch lange nicht beendet ist! (In diesem Beispiel zieht ausnahmsweise Schwarz an.)

### b. Matt durch die offene Feldherrnlinie

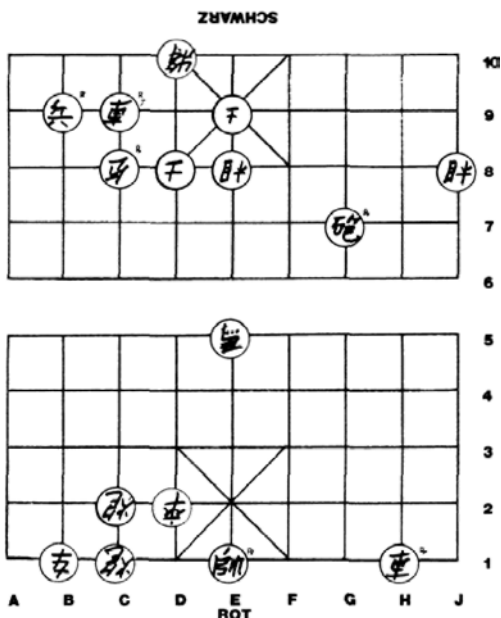


Abb. 7

Kontrolle: Rot: F E1; W H1, C9; P C8; K G7; S B9 (6).  
 Schwarz: F D10; L D8, E9; E E8, J8; W B1; P E5;  
 K C1, C2; S D2 (10).

Rot zieht an und zwingt durch das systematische Opfern beider Wagen und der Kanone Schwarz, die Mittellinie zu räumen. Pferd und Soldat führen das Matt herbei.

### c. Das Erstickungsmatt

Grafik siehe nächste Seite!

Kontrolle: Rot: FE1; LD1, E2; WC3; KF1 (5).  
 Schwarz: F F9; L E9; WB1, E10; KF10, A1;  
 S D2 (7).

Rot zieht an und führt durch ein Wagenopfer im 4. Zug das Matt herbei.

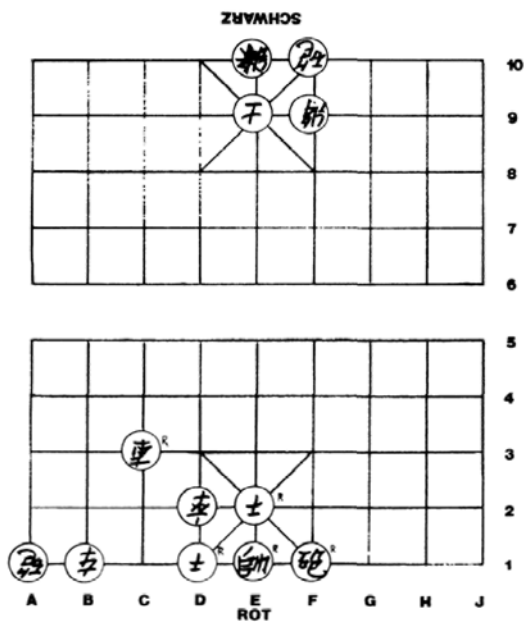


Abb. 8

d. Abzugserzwingung durch Opfer

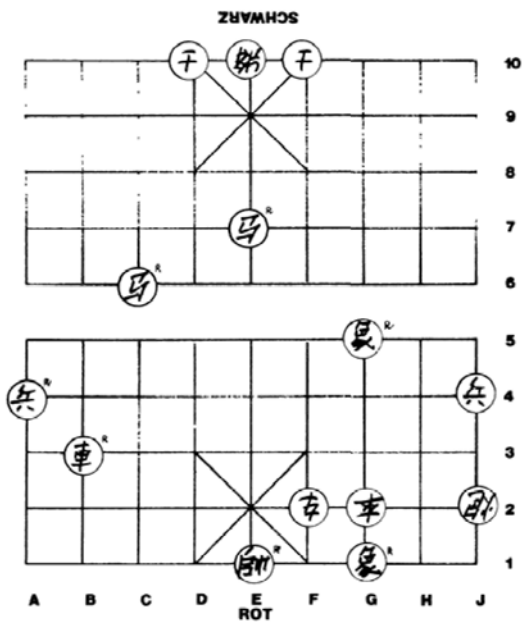


Abb. 9

Kontrolle: Rot: F E1; E G1, G5; W B3; P C6, E7; S J4, A4 (8).

Schwarz: F E10; L D10, F10; W F2; K J2; S G2 (6).

Rot ist matt nach K J2—J1 nebst S G2—G1. Der feindliche Wagen hält die zweite Reihe besetzt, die für den Feldherrn lebenswichtig ist. Als einzige Technik hilft hier noch die Abzugserzwingung durch Opfer. Ist der schwarze Wagen erst einmal von der zweiten Reihe weggelockt, sieht die Sache schon anders aus.

### e. »Treibjagd«

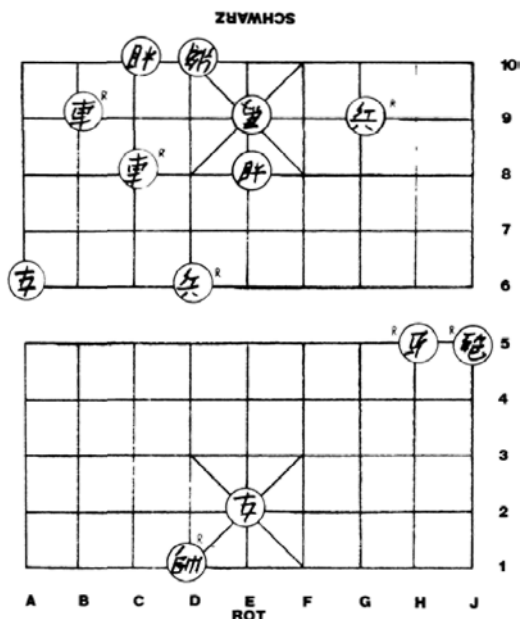


Abb. 10

Kontrolle: Rot; F D1; W B9, C8; P H5; K J5; S D6, G9 (7).

Schwarz: F D10; E C10, E8; W A6, E2; P E9 (6).

Bei der »Treibjagd« kommen alle Elemente, die wir bisher kennengelernt haben, zum Tragen:

- a. Das Opfern der eigenen Figuren, um die offene Feldherrnlinie zu erlangen, auf der der Soldat vorrücken kann;
- b. Das Ausnutzen gegnerischer Schwachpunkte (hier die Selbstblockade mit dem Pferd);
- c. Das richtige Zusammenspiel von Pferd und Kanone (s. S. 38!)

---

## DAS KUNSTSCHACH

---

Zum Abschluß unserer Einführung in das Xiangqi wollen wir noch einen kurzen Blick auf ein Gebiet werfen, das sich bei Schachfreunden auf allen Kontinenten großer Beliebtheit erfreut: Das Kunst- oder Problemschach, dessen Zusammenstellung »komponiert« wird, welche in der praktischen Partie gar nicht oder kaum vorkommt, aber an das Kombinationsvermögen und Erfahrung seiner Löser hohe Ansprüche stellt.

Im Gegensatz zu europäischen Gepflogenheiten spielt im chinesischen die äußere Ästhetik mit; bizarre Stellungen, die an Schriftzeichen oder Figuren erinnern, sind bevorzugt. Wir geben zwei Beispiele:

Kontrolle: Rot: F F3; E A3; P G3, H5; K E4, J3; W E6; S C6, D6, E7 (10).

Schwarz: F F8; E E8; P F6, E3; K D8, H6; W C3, D3; S B3, E5, G6, H4, H3 (13).

Die Steine formen das Schriftzeichen  wu; »fünf«.

Kontrolle: Rot: F E1; P H4, H6; K J5; W G3, G7 (6).

Schwarz: F F8; L D8, E9; P B4, B6; K A5; W C3, C7; S D2, F2 (10).

Die Lösung ist nur scheinbar leicht, in Wirklichkeit handelt es sich um ein mühevolleres Positionsspiel, bei dem sogar beide Wagen geopfert werden, um den gegnerischen Feldherrn schließlich mit Hilfe des Pferdes vor den Lauf der Kanone zu bekommen.

Abb. 11  
Beispiel  
1

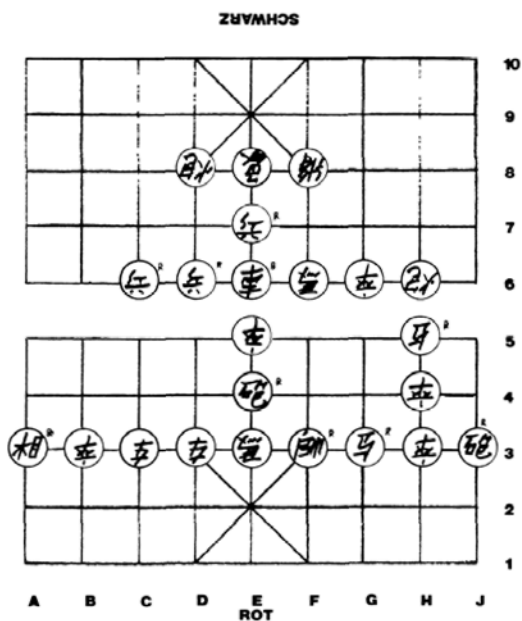
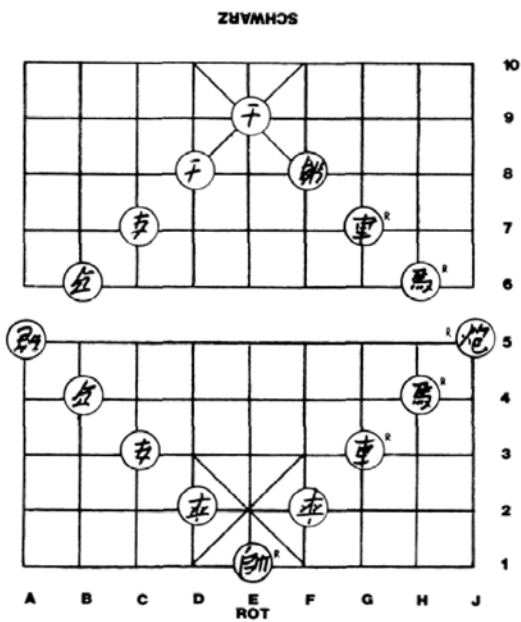


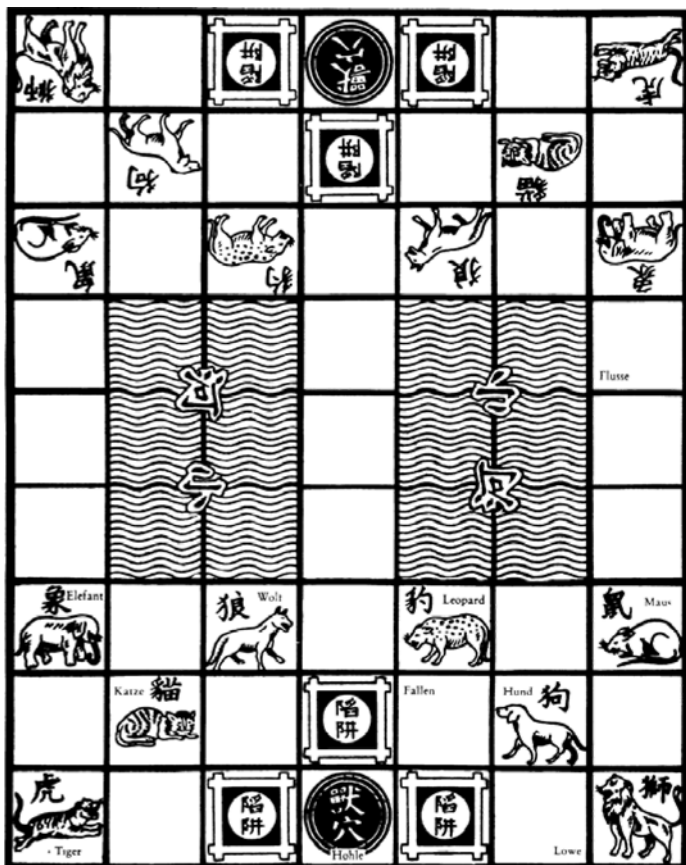
Abb. 12  
Beispiel  
2



# SHOU DOU QI

## TIERKAMPFSCHACH / KINDERSCHACH

Dies ist eine einfache Art eines Schachspiels für Kinder. Es gibt eine blaue und eine rote Partei. Jeder Spieler bekommt folgende Figuren: Elefant, Löwe, Tiger, Leopard, Hund, Wolf, Katze, Maus. Diese Reihenfolge bestimmt auch die Stärke der Figuren: Der Elefant besiegt alle Figuren, der Löwe unterliegt nur dem Elefanten usw. usf. bis hinunter

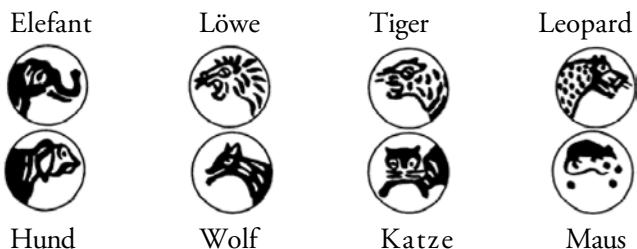


zur Maus. Treffen zwei gleichstarke Figuren aufeinander, gewinnt diejenige, die zuerst schlägt.

*Ausnahmeregel Maus:* Treffen Maus und Elefant aufeinander, so gewinnt derjenige, der zuerst schlägt (nach chinesischer Vorstellung zertrampelt der Elefant entweder die Maus oder aber sie kriecht in seinen Rüssel).

Die Aufstellung der Figuren ist auf dem Spielplan eingezeichnet.

Das Ziehen: Blau beginnt, jede Figur darf ein Feld seitlich, vorwärts oder rückwärts ziehen, jedoch nicht diagonal,



Die Maus ist die einzige Figur, die im Wasser schwimmen kann (auch dort: je ein Feld seitlich, vorwärts oder zurück), sie kann dort nicht geschlagen werden, außer von der gegnerischen Maus. Die Maus kann aber aus dem Wasser heraus auch nicht den Elefanten angreifen.

Löwe und Tiger können den Fluß in senkrechter oder waagerechter Richtung überspringen, und falls sich dort ein kleineres Tier befindet, dieses auch »fressen«. Steht jedoch die Maus dazwischen, so können sie nicht springen.

Die Fallen: Rund um die Höhle sind drei viereckige Fallen aufgestellt. In den eigenen Fallen sind die Tiere sicher (d. h. sie können nicht geschlagen werden) und können von dort aus die anderen angreifen. In der Falle der Gegenpartei sind sie machtlos und können von jeder Figur geschlagen werden; sie können die Falle aber im nächsten Zug verlassen.

Gewonnen hat die Partei, die einen Stein in die Höhle des Gegners bringt. In die eigene Höhle darf kein Stein plziert werden.

---

# ZHENGSHANGYOU

## IMMER VORWÄRTSSTREBEN

---

Dieses Spiel, daß mit zwei, drei, vier, fünf und sechs Spielern gespielt werden kann, zählt derzeit zu den beliebtesten Kartenspielen der chinesischen Jugend.



Man benötigt dafür ein normales französisches Rommé-Spiel mit 54 Karten. Vor dem ersten Spiel zieht ein Spieler eine Karte und legt sie offen wieder in den Kartenpack. Wer diese Karte beim Austeilen bekommt, spielt als erster aus. Bei den weiteren Spielen fängt jeweils der Vorletzte zuerst an.

Die Wertreihenfolge der Spielkarten ist wie folgt: Joker mit Farbe, Joker ohne Farbe, Zwei, As, König, Dame, Junge, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Die Farben spielen keine Rolle, nur der Wert.

Ziel ist, so schnell wie möglich alle Karten abzulegen.

Bei sechs Mitspielern erhält jeder 9 Karten, bei fünf jeder 10, bei 4 jeder 13, bei 3 jeder 18, bei 2 jeder 27. Meistens wird das Spiel mit 3 oder 6 Mitspielern gespielt.

---

### GRUNDREGELN:

---

Derjenige, der als erster ausspielt, kann *eine* Karte ausspielen, zwei gleiche Karten (z.B. zwei Damen oder 2 Siebenen) oder drei oder vier (z. B. vier Asse oder vier Zehner), eine Reihe von mindestens drei Karten (z. B. 3, 4, 5; 10, Junge, Dame, König, As usw.). Dabei ist eine Reihe von einer Farbe immer größer als eine Reihe mit verschiedenen Farben, wobei die erstere zahlenmäßig durchaus kleiner sein darf als die letztere (z. B. 3, 4, 5, 6, 7 von Kreuz ist höher als 10, Junge, Dame, König, As verschiedener Farben). Auf eine Reihe ungleicher Farben darf also auch eine Reihe gleicher Farbe gelegt werden, wobei die letztere höher ist. Auch ein Quartett geht immer über jede beliebige Reihe und darf auf Reihen gelegt werden. Ein Quartett von vier Zehnern ist das Allerhöchste. Dieses Quartett kann ich zu jeder beliebigen Zeit hinlegen, egal, ob eine Karte, zwei, drei oder mehr Karten vorliegen. Vier Zehner sind sogar höher als der höchste Joker.

Die Mitspieler müssen jeweils entsprechend dem, was der erste Spieler hingelegt hat, eine höhere Karte darauflegen. Wer das nicht kann, muß aussetzen. Wird *eine* Karte ausgespielt, können alle Spieler nur eine Karte darauflegen, entsprechend, wenn ein Paar, ein Drilling usw. oder eine Reihe ausgespielt wird.

Nach jeweils einem Rundgang wird der Stich beiseite gelegt. Derjenige, der die höchste Karte im letzten Rundgang gelegt hat, kommt als nächster heraus. Wenn einer ausspielt, alle anderen passen, und der erste dann keine Karten mehr auf der Hand hat, kommt der nach ihm Sitzende heraus.

Der Joker kann in einer Reihe bzw. in einem Paar, Drilling, Quartett, jede beliebige Karte ersetzen (z. B. 3, 4, 5, 6, Joker oder drei Asse und ein Joker). Zweier können bei den Karten mit Nummern jede Karte ersetzen (z. B. drei Fünfen und eine Zwei oder 3, 4, 5, 2). Nach jeder Runde erhält der Sieger 3, der Zweite 2 und der Vorletzte auch 2 Punkte gutgeschrieben.

---

### SONDERREGELN:

---

Bei sechs Spielern können jeweils drei zusammenspielen (Spieler 1, 3, 5 und 2, 4, 6). Sie können sich einander helfen.

Beim jeweils nächsten Spiel müssen die beiden letzten jeweils ihre beste Karte vor Spielbeginn den beiden Siegern geben, die die Karten nach Belieben annehmen oder ablehnen können. Dabei wählt der Sieger zuerst zwischen den beiden Karten, der Zweite nimmt die übriggebliebene Karte. Die beiden Sieger müssen den beiden Verlierern dafür jeweils eine beliebige Karte geben. Der Vorletzte hat das Recht, sich eine von diesen beiden Karten auszusuchen. Bei weniger als sechs Mitspielern tauschen nur der Sieger und der Verlierer eine Karte aus.

---

# GO

## CHIR: WEIQI – JAP.: I-GO

---

Go wird, was seine geistigen Anforderungen an seine Spieler betrifft, über das Schach gestellt, das es an Mannigfaltigkeit der Kombinationen übertrifft, obwohl es — oder chinesisch gedacht: weil es — weitaus weniger Regeln hat (nur drei und eine Zusatzregel.) Eine Sage über seine Entstehung berichtet, daß ein Hauslehrer im Kaiserpalast dem jungen Regenten das Walten der Weltprinzipien an Hand eines Spiels erläutern wollte (Nebenbei bemerkt gibt es über das Mah-jongg eine ähnliche Sage) ...



Beim Go-Spiel (Tang Dynastie)

Go wurde in China bereits um 2000 v. Chr. gespielt und gelangte vor 1300 Jahren über Korea nach Japan, wo es die größte Popularität erlangte. Im 17. Jahrhundert wurde dort eine Go-Akademie zur Erforschung und Unterrichtung des Spiels errichtet, deren Professoren staatlich besoldet wurden.

Ursprünglich wurde es wohl auf verschieden großen Brettern und von vorgegebenen Positionen aus gespielt; erst in Japan wurde die Anzahl der Linien genormt und es kam die Sitte auf, vor leerem Brett (oder mit einem genau festgelegten System der Steinvorgabe) zu beginnen. Dies schuf die Voraussetzungen zu einer reichhaltigen theoretischen Literatur, in der auch wiederum Japan bis heute so führend ist, daß Go fast schon zu Recht als japanisches und nicht als chinesisches Spiel angesehen wird.

---

## DIE REGELN

---

1. Schwarz beginnt. Die Steine werden abwechselnd auf die Schnittpunkte gesetzt, aber nie gezogen. Der einmal gesetzte Stein verbleibt während der gesamten Partie auf seinem Platz, es sei denn, er wird geschlagen.

2. Die einen Stein umgebenden — normalerweise vier, am Rande drei oder zwei — Schnittpunkte heißen, wenn sie unbesetzt sind, *Freiheiten*. Sind alle von gegnerischen Steinen besetzt worden, gilt der Stein als geschlagen und wird vom Gegner herausgenommen. Er zählt für ihn als Pluspunkt.

Die Vermehrung der eigenen Freiheiten geschieht durch direktes Anlegen (Kettenbildung).

**Die Steine, welche schlagen, müssen nicht in gerader Linie miteinander verbunden sein.**

3. Die Ko-Regel

Wird ein einzelner Stein geschlagen, so darf der Gegner den schlagenden Stein nicht im nächsten Zug zurückschlagen. Dies gilt nur für den einzelnen Stein. Werden mehrere Steine zurückgeschlagen, kann das sofort geschehen.

**Zusatzregel: Selbstmordverbot**

Kein Stein darf so plaziert werden, daß er sofort »tot« ist. Werden aber durch diesen Zug gegnerische Steine getötet, so ist er gestattet, denn

**ein Zug gilt erst dann als beendet, wenn auch das dazugehörige Herausnehmen gegnerischer Steine abgeschlossen wurde.**

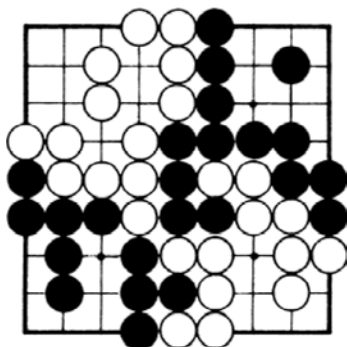
---

## ZIEL DES SPIELS

---

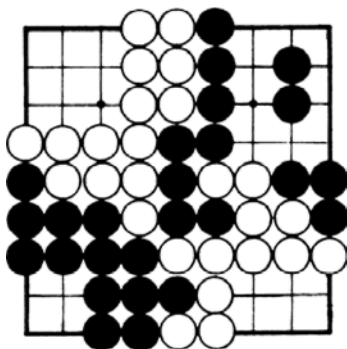
ist es Gebiete zu erobern. Derjenige Spieler gewinnt die Partie, der am Ende die meisten Gebietspunkte (d. h. die

freien Schnittstellen innerhalb der von den Steinketten begrenzten Flächen) abzüglich der Verluste an eigenen Steinen zählen kann.



Hier sehen wir auf verkleinertem Brett (Anfänger sollten grundsätzlich ihr Brett durch Abdecken bis Linie  $11 \times 11$  oder  $13 \times 13$  verkleinern!) die Schlußstellung einer Partie. Nehmen wir an, Schwarz hat zwei Steine, Weiß einen verloren.

Die nächste Abbildung zeigt dieselbe Partie zur Schlußabrechnung bereitgemacht. Die Steine wurden der Übersichtlichkeit halber verschoben und die *Gefangenen ins gegnerische Gebiet gesetzt*. Das Abzählen ergibt: Weiß gewinnt mit 15 : 14.



Eine Abhandlung über die Spieltaktik, die der Bedeutung des Spiels angemessen wäre, würde den Rahmen des Buches sprengen. Glücklicherweise ist Deutschland das Land, in dem Go außerhalb Ostasiens am weitesten verbreitet ist. Das Spiel ist in jeder Spielwarenhandlung zu erwerben und die gute Einführungsliteratur ist relativ komplikationslos zugänglich. So ist das Folgende für diejenigen gedacht, die von den üblichen einseitigen Kurzfassungen im Stich gelassen, nicht wissen, ob sie sich mit Go näher befassen sollen oder nicht.

Daher sei auf einige Grundsätze, die die Freude am Spiel erhöhen, hingewiesen.

Beginnende sollen nur an kleinen Brettern (empfohlen ist 13 mal 13) spielen. Sie berauben sich sonst durch die lange Prozedur des Mittelspiels — das erst ein Kenner beurteilen kann — der Freude.

### *Eröffnung und Mittelspiel*

Jeder Stein hat eine gewisse »Fernwirkung«. Man probiere es aus: Zwei Steine untereinandergesetzt, daß einer von ihnen jeweils zwei Schnittpunkte vom waagerechten und senkrechten Rand entfernt ist, verteidigen die »hinter« ihnen liegende (d. h. zum Rand hin orientierte) Ecke immer erfolgreich, geraten aber selbst leicht in Gefahr, umzingelt und zur Mitte hin abgeschnitten zu werden. **Ecken erobern gibt Sicherheit — der Anteil am Zentrum entscheidet über Sieg und Niederlage.**

Daher wechseln im Go die Züge im Bestreben ab, das eigene Gebiet zu verteidigen und ein Gebiet des Gegners von seinen anderen sowie zur Mitte hin zu isolieren.

---

### ÜBUNGEN DAZU:

---

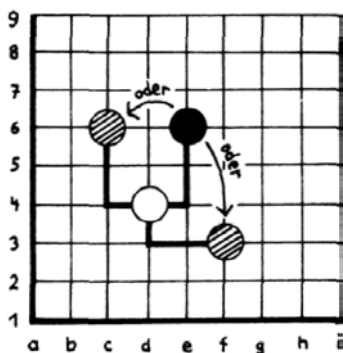
Schwarz beginne mit einem Zug, der die Elemente des Angriffs und der Verteidigung am leidlichsten verbindet: Das

---

ist der Zug 4—4 (Punkte) vom jeweiligen Rand entfernt oder 3—4, 4—3, 5—3, 3—5. Der Zug 3—3 ist bereits sehr passiv.

Weiß antwortet darauf jeweils mit dem Besetzen einer Ecke auf ähnliche Art und Weise.

Dann erprobe man den »L-Angriff«,



Der L-Angriff ist die Form 2—1 oder 1—2 (Punkte) vom Gegner entfernt die eigenen Steine seitlich oder *in* sein Gebiet zu setzen. Dabei muß selbstverständlidi darauf geachtet werden, daß weitere gegnerische Steine oder der Rand nicht zu nahe heran sind.

Man fahre mit Gegenangriff resp. Eckenbesetzung fort oder erprobe folgende Verteidigungsformi

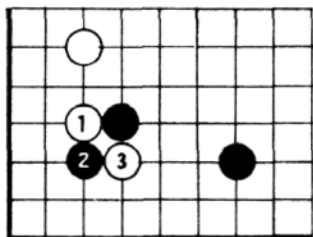
### *»Die Mauerregel«*

Stehen auf der dritten oder vierten Linie bereits zwei Steine direkt miteinander verbunden und soll von da aus in »freies« Gebiet vorgedrungen werden, so ist der ideale Abstand ein Punkt weiter auf der geraden Linie, als die Zahl der Mauersteine beträgt. In unserem Beispiel beträgt die Anzahl der Mauersteine zwei, der nächste Stein kann ohne Furcht vor Verlust 3 Punkte entfernt gesetzt werden; das Gebiet ist (theoretisch) sicher.

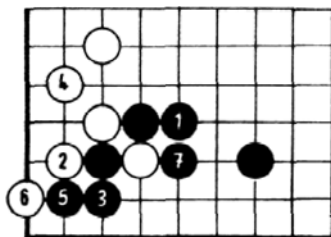
Nach 6—9 Zügen beginnen sich schon Gebiete in der Vorstellung abzuzeichnen, wenn man mit dem inneren Auge die eigenen Steine durch Linien und nach »hinten« (d. h. zum Rand hin) verbindet — sofern sich natürlich keine gegnerischen Steine dazwischen befinden. In diesem Fall werden die umstrittenen Reviere deutlich; häufig entscheidet hier der Kampf in der Ecke.

»Der Kreuzschnitt«

Vor die Frage gestellt: wird ein nahe ans gegnerische Gebiet gesetzter Stein die Chance haben, sich zur Basis oder an den Rand zu retten, muß man die Technik des Kreuzschnitts beherrschen.



Die erste Abbildung zeigt, wie Weiß im dritten Zug einen Kreuzschnitt provoziert.

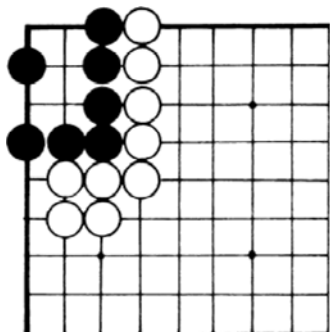


Die zweite Abbildung zeigt, wie es 7 Züge lang weitergeht. Weiß opfert einen Stein (Schwarz muß den 7ten Zug machen!) und hat die Vorhand, d. h. kann als nächsten Zug einen Angriffssprung in ein anderes Gebiet machen. Nach einem Kreuzschnitt sind beide Parteien gezwungen, ihre Gruppe zu verstärken und dennoch Gebietsvorteile aus

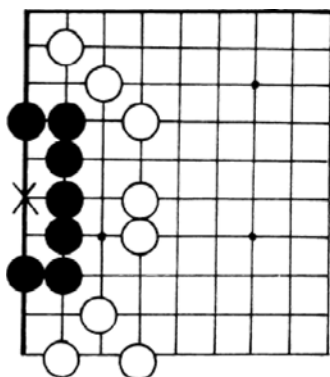
der speziellen Situation herauszuholen (die beiden Abbildungen geben ein Beispiel hiervon).

*»Der Eckkampf—  
wann ist ein Gebiet überlebensfähig?«*

Ein umschlossenes Gebiet, das in mindestens zwei Augen unterteilt werden kann, ist immer überlebensfähig. Der Angreifer muß abschätzen, ob es sich mit Hilfe von Opfern lohnt, diese Unterteilung zu verhindern.



Hier zeigen wir das Beispiel einer sicheren Stellung. Wie Weiß auch setzt, Schwarz kann die Steine durch Unterteilung seines Gebietes fangen.



Hier sehen wir eine unsichere Stellung. Weiß am Zuge kann sofort in die Mitte des schwarzen Gebietes setzen und wird im Folgenden alle schwarzen Steine durch Umzingelung gewinnen.

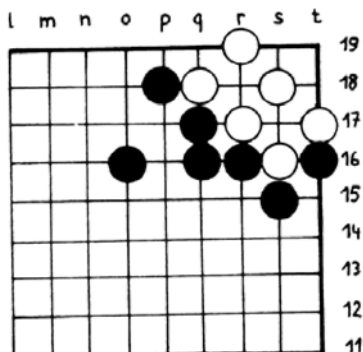
In einem so offensichtlichen Fall wie dem vorliegenden verzichtet man sogar auf die Prozedur der Umzingelung. Schwarz händigt seine Steine zum Schluß des Spiels freiwillig aus.

Man hüte sich vor »unechten« Augen, die häufig in der Form des

»Ko«

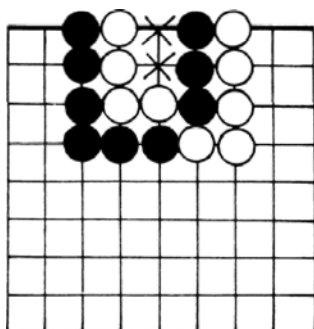
auftreten.

Hier ist es wichtig, an die Ko-Regel zu denken und sie sinnvoll anzuwenden.



Setzt Schwarz auf s17, so gewinnt er durch r18 im nächsten Zug nach und nach alle weißen Steine. Weiß hat keine anderen Chancen, seine Stellung zu retten, als irgendwo anders auf dem Spielfeld für Schwarz eine gleichschwere Bedrohung zu schaffen, auf die er antworten muß, sodaß im übernächsten Zug Weiß auf s17 zurückschlagen kann. Da im vorliegenden Beispiel die »Beute« für Schwarz (6 freie Punkte + 6 Gefangene + 6 darunter frei werdende Punkte =) 18 Punkte beträgt, dürfte das hier kaum möglich sein. In vielen Fällen geht es jedoch »nur« um 2—6 Punkte, wofür mit einigem Geschick schon ein Äquivalent durch Angriff gefunden werden kann.

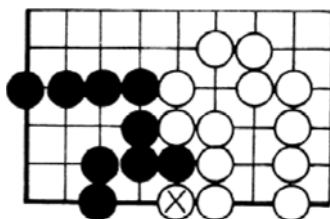
### »Das Seki«



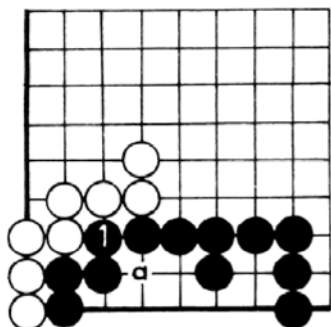
Dies ist eine typische Seki (»unentschiedene«) Stellung. Jeder Versuch, die gegnerischen Steine zu erobern, endet mit der eigenen Vernichtung. In diesem Fall werden die beiden Punkte bei der Endabrechnung nicht mitgezählt.

### »Endspiel und Abschlußzüge«

Unter gleich guten Spielern entscheidet das Endspiel über den einen oder die zwei Punkte Vorteil in der Schlußabrechnung; unter ungleichwertigen Spielern oder Anfängern kommen hier noch überraschende Wendungen vor. Aus dem weiten Feld der Endspieltheorie bringen wir hier nur zwei Beispiele, die für den Beginnenden aber von Wichtigkeit sind:



Weiß verhindert durch x, daß Schwarz einen Punkt mehr macht.



Schwarz muß hier den Punkt a durch »1« decken (wenn er auf a setzt, verkleinert er unnötigerweise sein Gebiet), da Weiß sonst durch die Besetzung dieser beiden Punkte die drei schwarzen Steine unweigerlich erobern würde. Dies ist eine typische und häufig vorkommende Situation!

---

## AUFLÖSUNG DER SCHACHAUFGABEN

---

*Zu Abb. 2*

1. FF1—E1

Der Soldat muß gedeckt werden, um den Leibwächter schlagen zu können.

1. ... L E9—F10

2. F E1—D1 L F10—E9

3. F D1—D2 L E9—D10!

Man beachte: L E9—F10 verliert!

4. S E8—F8 F E10—F10

Alle anderen Züge sind ebenfalls nicht in der Lage, das Unentschieden zu halten.

5. F D2—E2 L D10—E9

6. S F8—E8 L E9—D10

Unentschieden.

*Zu Abb. 3*

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. S D7—C7 | E C10—E8 |
| 2. S C7—C8 | E E8—C6  |
| 3. S C8—C9 | E G6—J8  |
| 4. S C9—D9 | E J8—G6  |
| 5. S G7—G8 | E C6—E8  |
| 6. F E1—F1 |          |

Nur durch das Besetzen dieser Linie kann sich Rot den Gewinn sichern.

6. ... E G6—J8

Hätte Schwarz noch einen Soldaten über dem Fluß, könnte die »Todeslinie«\* Feldherr—Soldat unterbrochen und die Niederlage abgewandt werden.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 7. S F7—F8 † | F F9—F10  |
| 8. S F8—F9 † | F F10—E10 |
| 9. S F9×E9 † | L D10×E9  |
| 10. S G8—G9  | E E8—C6   |
| 11. F F1—E1  |           |

Ein Fehler wäre S G9—F9 wegen L E9—F8, womit der rote Feldherr nicht auf die E-Linie könnte und Schwarz die Chance zum Unentschieden erhält.

- |               |         |
|---------------|---------|
| 11. ...       | E C6—E8 |
| 12. S G9—F9   | L E9—F8 |
| 13. F E1—D1   | L F8—E9 |
| 14. S D9×E9 ≠ |         |

*Zu Abb. 4*

1. P A7—B9

Rot arbeitet mit dem Zugzwang. Schwarz hat praktisch nur eine einzige Möglichkeit.

1. ... L E9—F10

Im Fall von L E9—F8, zwingt P B9—C7 † den Feldherrn

---

\* »sha xian«, Todeslinie, heißt die *offene Feldherrnlinie* im Chinesischen.

einen Schritt zurück und erobert mit S C7—E6 einen der beiden Leibwächter.

2. P B9—C7 † F E8—E9

3. F F1—F2

Wiederum Zugzwang! Falsch wäre P C7—B9, denn nach F E9—D9 hat Rot seine Chancen versiebt. So aber bleibt Schwarz nur:

3. ... F E9—E10

4. P C7—B9 L F10—E9

Auf L D8—E9 spielt Rot F F2—E2 und beherrscht die Mittellinie.

5. F F2—F1 L E9—F10

6. P B9×D8 † und gewinnt im Folgenden.

*Zu Abb. 5*

1. SD7—E7

Der Elefant darf die Mittellinie nicht besetzen!

1. ... F E10—D10

2. P E5—C6 L E9—F10

3. P C6—B8

zwingt den Elefanten, sich vom Schauplatz des Geschehens zu entfernen.

3. ... E C10—A8

4. S E7—D7 L F10—E9

5. S D7—C7 L E9—F10

6. S C7—B7 L F10—E9

7. S B7—A7 und gewinnt im Folgenden.

*Zu Abb. 6*

Schwarz zieht an!

1. W B6—B2 † F D2—D1

2. W B2—B1 † F D1—D2

3. W B1—E1!

verhindert das Matt!

3. ... W E3×E1
4. S C3×D3 † F D2—E2
5. S D3—D2 † F E2—F2
6. P J5—G4 †!

P J5—H3 † würde alle Chancen auf einen Sieg zunichte machen.

6. ... F F2—F1
7. P G4—H2 † F F1—F2
8. K J6—J2 ≠

Hier kommt ein beim Zusammenspiel von Pferd und Kanone empfohlenes Prinzip zum Tragen; Die Kanone gehört »hinter« das Pferd (Vgl. »Kleiner Taktikkurs (2) u. (3) in DAS NEUE CHINA Nr. 4 und Nr. 5/1980 — zu bestellen über unseren Verlag).

*Zu Abb. 7*

1. W H1—H10 † E J8—G10
2. W H10×G10 † E E8×G10
3. W C9—C10 † F D10—D9
4. H G7—D7 † P E5×D7
5. W C10—D10 † L E9×D10
6. P C8—B10 † K C2—C10
7. S B9—C9 ≠

*Zu Abb. 8*

1. W C3—F3 † L E9—F8
2. W F3—E3 † L F8—E9
3. L E2—F3 † L E9—F8
4. W E3—E9 †! W E10×E9
5. L F3—E2 ≠

*Zu Abb. 9*

1. P C6—D8 † F E10—E9
2. P D8—F7 † W F2×F7
3. W B3—E3 und Rot kann die Partie im weiteren Verlauf gewinnen.

*Zu Abb. 10*

- |    |            |           |
|----|------------|-----------|
| 1. | W B9—D9 †  | F D10×D9  |
| 2. | W C5—D8 †  | F D9×D8   |
| 3. | S D6—D7 †  | F D8—D9   |
| 4. | S D7—D6 †  | F D9—D10  |
| 5. | S D8—D9 †  | F D10—E10 |
| 6. | S D9—D10 † | F E10—F10 |
| 7. | S G9—F9 †  |           |
- G9—G10 führt zum selben Ergebnis.
- |     |           |          |
|-----|-----------|----------|
| 7.  | ...       | F F10×F9 |
| 8.  | P H5—G7 † | F F9—F10 |
| 9.  | P G7—H9 † | F F10—F9 |
| 10. | K J5—J9 ≠ |          |

*Zu Abb. 11*

- |    |            |           |
|----|------------|-----------|
| 1. | W E6×F6 †  | K H6×F6   |
| 2. | S E7×E8 †  | F F8—F9   |
| 3. | P H5—G7 †  | F F9—F10  |
| 4. | P G7—H9 †  | F F10—E10 |
| 5. | S E8—E9 †  | F E10—D10 |
| 6. | S E9—D9 †  | F D10×D9  |
| 7. | P H9—F10 † | F D9—D10  |
| 8. | K J3—J10 ≠ |           |

*Zu Abb. 12*

- |     |             |          |
|-----|-------------|----------|
| 1.  | W G7—G8 †   | F F8—F9  |
| 2.  | W G8—G9 †   | F F9—F10 |
| 3.  | W G9—G10    | F F10—F9 |
| 4.  | W G3—G9 †   | F F9—F8  |
| 5.  | W G9—G8 †   | F F8—F9  |
| 6.  | W G10—G9 †  | F F9—F10 |
| 7.  | W G8—F8 †   | L E9×F8  |
| 8.  | W G9—G10 †  | F F10—F9 |
| 9.  | W G10—F10 † | F F9×F10 |
| 10. | P H6—G8 †   | F F10—F9 |
| 11. | P G8—H10 †  | F F9—F10 |
| 12. | K J5—J10 ≠  |          |

---

©

China Studien- und Verlagsgesellschaft

Frankfurt am Main 1981

Alle Rechte vorbehalten

Umschlag und Ausstattung: Pit Mischke, Berlin

Satz: Maschinensetzerei Peter von Maikowski, Berlin

Druck und Bindung: Fuldaer Verlagsanstalt, Fulda

Printed in Germany

ISBN 3-88728-100-4

---

Auch in China spielt man mindestens mit der gleichen Begeisterung wie bei uns mit Karten, Steinen und Figuren. Viele der dort beliebten Spiele unterscheiden sich gar nicht einmal so sehr von den uns bekannten.

Dieses Buch gibt eine Einführung in die bekanntesten chinesischen Spiele:

MAH-JONGG,  
ein Spiel mit Steinen,  
welches an uns bekannte Kartenspiele  
erinnert;

CHINESISCHES SCHACH,  
das mit Elefanten, Kanonen und  
Generalen gespielt wird und  
mehr Spielmöglichkeiten bietet als das uns  
bekannte Schach;  
schließlich

GO,  
ein Brettspiel für zwei Personen,  
das viel taktisches Geschick erfordert,  
und einige andere.