



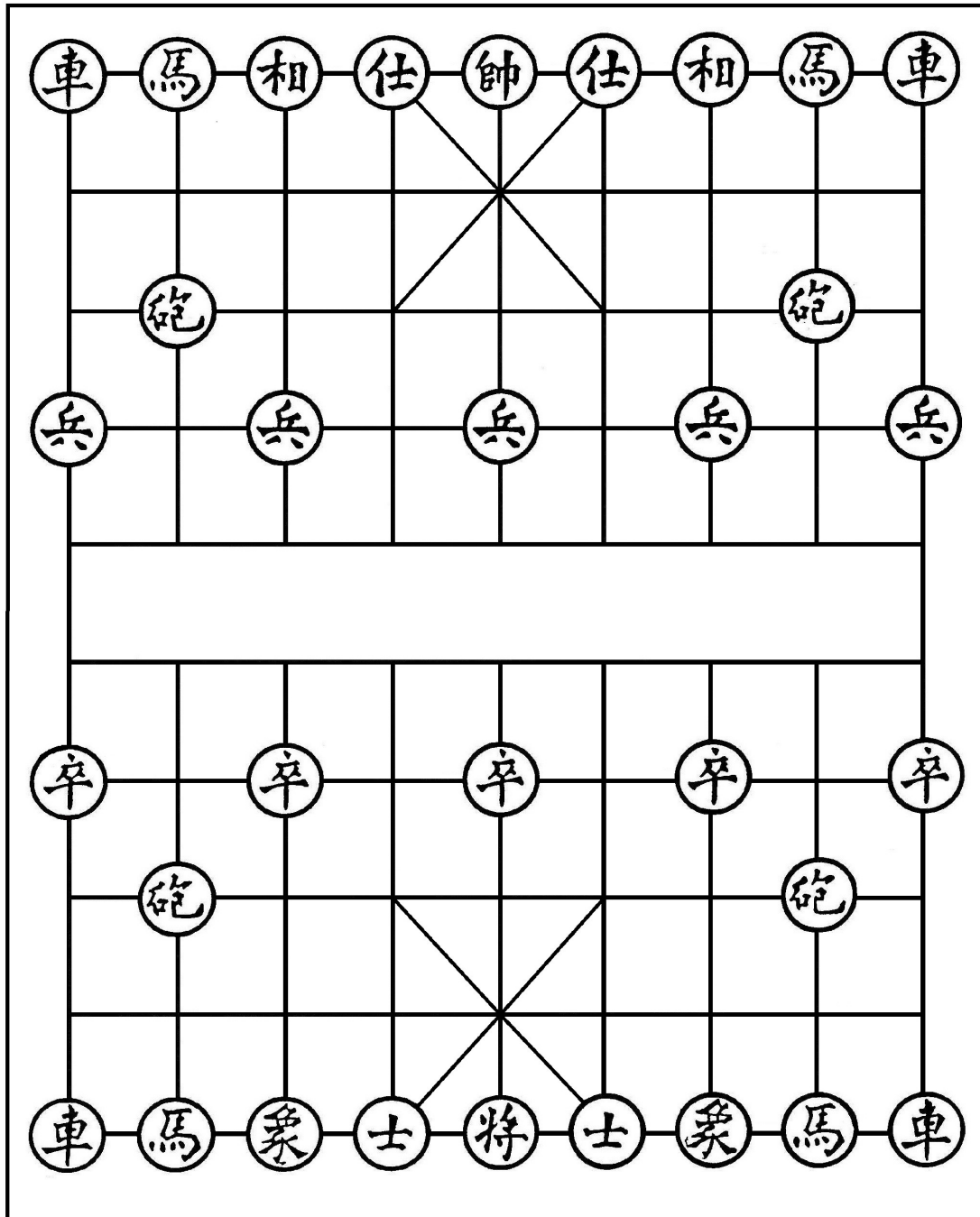
**ROMBOL**  
Denkspiele

www.rombol.de  
ROMBOL GmbH  
Friedrich-List-Str. 65  
33100 Paderborn

Info Box	
Anzahl der Spieler	2
Geeignet ab	10
Spieldauer	ca. 60 Min.
Genre	Schachspiele

# XIANGQI

Art.-Nr. 6310



XIANGQI, auch chinesisches Schach genannt, ist ein taktisches Brettspiel für zwei Personen. Es ist sehr alt und wahrscheinlich von dem altindianischen Spiel Shatranj abgeleitet worden. Shatranj ist eine Variante des Chaturangspiel, einem Vorfahren des Schachs. Das Spielbrett besitzt nun jedoch ein thailändisches Design. In China ist XIANGQI ein beliebtes Spiel, wird aber außerhalb Chinas sehr selten gespielt, weil die Symbole Menschen aus anderen Kulturkreisen eher abschrecken.

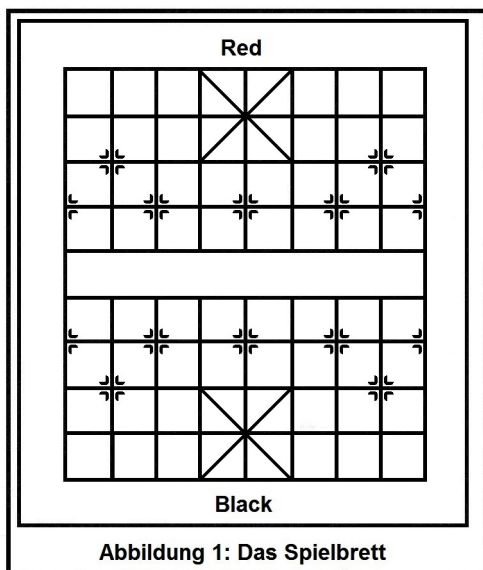


Abbildung 1: Das Spielbrett

### Ausstattung

Das Spielbrett (Abb. 1) ist ein symmetrisches Gitter mit 90 Schnittpunkten, das durch ein Band (auch Fluss genannt) in zwei Bereiche aufgeteilt ist. In der Mitte, an jeder Stirnseite des Spielbrettes ist eine 9-Punkte-Linie mit einem Kreuz. Es gibt auf jeder Seite sieben weitere speziell markierte Punkte, die als Startpositionen für einige Spielsteine gelten. Jede Seite hat eine Armee von 16 Spielsteinen, die in *Abbildung 2* als Bild und Schriftzeichen zu sehen sind. Die Spielsteine sind rund, flach und der Rang der Figur wird durch eine Zeichnung dargestellt. Die Grundfarben der Spielsteine sind normalerweise Rot und Schwarz.



Abbildung 2:  
Abbildungen der Spielsteine  
als Bild und Schriftzeichen

## Das Spiel

Ziel des Spieles ist es, den feindlichen General zu fangen (schachmatt) oder die feindliche Armee zu zerstören (Patt).

Die Anfangsstellung ist wie in *Abbildung 3* aufzubauen. Gespielt wird auf den Schnittpunkten, wobei Schwarz anfängt (es kann aber auch gewählt werden). Jeder Spieler ist abwechselnd an der Reihe.

## Spielzüge

Wichtig: Die Überquerung des Flusses in der Mitte der Spielfläche zählt als ein Zug.

Es gibt zwei Gruppen von Spielfiguren, und zwar diejenigen, deren Zugfreiheit begrenzt ist und diejenigen, die sich frei bewegen können, sogar in und durch die Paläste (das Kreuz an jeder Stirnseite). Die eingeschränkten Personen sind der General und die Mandarine, die den Palast nicht verlassen dürfen und die Elefanten, die nicht den Fluss überqueren dürfen. Ein Großteil der Spielfläche ist auch für die Soldaten gesperrt, da sie nicht frei ziehen dürfen.

Der General kann sich nur in dem Palast pro Zug um einen Punkt vorwärts oder rückwärts aber nicht diagonal bewegen. Die beiden Generäle dürfen sich nicht in einer Reihe (senkrecht oder waagrecht) begegnen. Es muss mindestens ein beliebiger

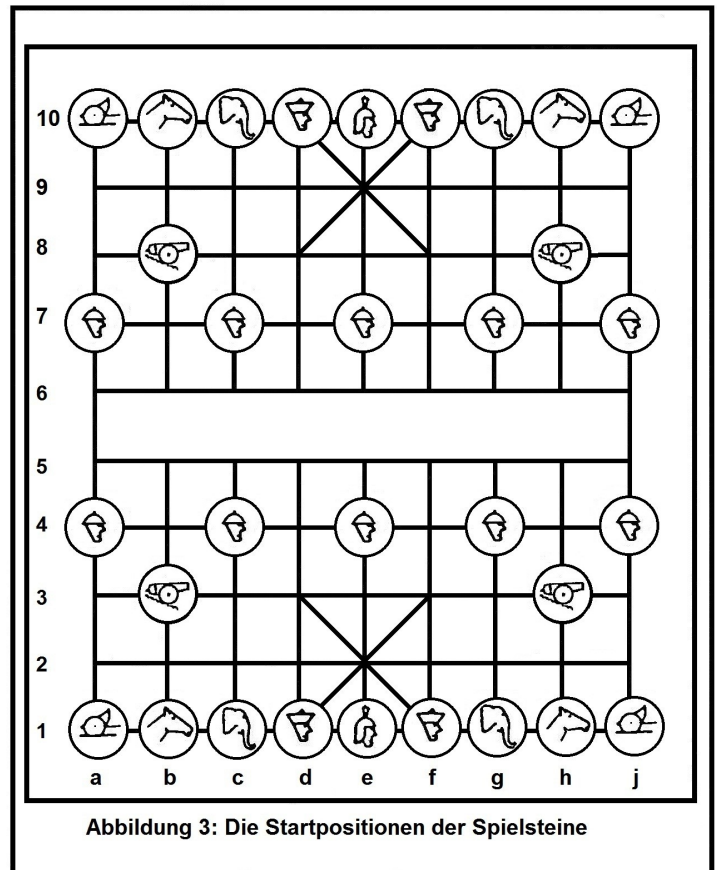


Abbildung 3: Die Startpositionen der Spielsteine

Falls sie sich doch begegnen - der Spielstein zwischen ihnen wird entfernt - bedeutet dies, dass sie sich in ein Schach bewegen.

Die Mandarine können sich nur in dem Palast pro Zug um einen Punkt diagonal bewegen.

Der Elefant bewegt sich zwei Punkte pro Zug diagonal, vorwärts und rückwärts. Der mittlere Punkt muss frei sein, ansonsten kann er nicht ziehen. Der Elefant kann den Fluss nicht überqueren.

Der Soldat bewegt sich pro Zug um einen Punkt vorwärts (geradeaus). Wenn er den Fluss überquert hat (es zählt als Zug!), darf er sich sowohl vorwärts als auch seitwärts bewegen aber nur einen Punkt pro Zug. Falls der Soldat die gegnerische Endlinie erreicht hat, darf er sich nur noch seitwärts bewegen.

Der Streitwagen bewegt sich um beliebig viele Punkte vorwärts, rückwärts und seitwärts, ähnlich wie der Turm im Schach.

Die Kanone bewegt sich genauso wie der Streitwagen. Die Kanone muss über einen Spielstein springen, um ihre Beute zu erreichen. Der erste Spielstein in der Reihe (senkrecht, waagrecht) der Kanone ist der Schutz, der nächste Spielstein ist, falls er feindlich ist, das Opfer. Dieser Spielstein, der der Schutz ist, kann von beliebigem Rang und beliebiger Farbe sein. Es können beliebig viele, freie Punkte zwischen der Kanone und dem Schutz sowie zwischen dem Schutz und dem Opfer sein. Ist nur ein Spielstein in der Reihe der Kanone oder ist der Spielstein, der das Opfer ist, von der eigenen Farbe, so hat die Kanone nichts in der Reihe gefangen.

Das Pferd bewegt sich wie im Schach, zuerst einen Punkt geradeaus und dann einen diagonal. Der mittlere Punkt muss frei sein, ansonsten kann das Pferd nicht ziehen. Das Pferd kann nicht über andere Spielsteine springen.

Alle Spielsteine, die oben genannt wurden, besetzen im Falle einer Verdrängung den Punkt, auf dem der Feind war. Dieser wird vom Spielfeld genommen.

## Die Macht der Spielsteine

Der Streitwagen ist der mächtigste Spielstein überhaupt im Spiel.

Die Kanone kann den Feind aus der Sicherheit eines Schutzes bedrohen.

Soldaten haben nur einen geringen Verteidigungswert. Sie können sich nicht zurückziehen und gegenseitig schützen. Im Angriff haben sie eine große Macht, da sie nicht so leicht geblockt werden können. Die Soldaten sind auch nützliche Schutzschilder für die Kanonen.

Die Elefanten können sich gegenseitig gut verteidigen und Angriffe von der Seite auf die Mitte unterbinden.

Die Mandarine eignen sich ebenfalls zur Verteidigung, da sie sich gegenseitig schützen und einem weiteren Schutz innerhalb des Palastes bilden.

Die Pferde werden wertvoller, je mehr Spielsteine das Spielfeld verlassen, da sie nicht so leicht zu besiegen sind.

Die Kanonen verlieren an Bedeutung, je weniger Spielsteine als Schutz agieren können.

Die relativen Werte der Spielsteine sind:

Spielsteine	Kürzel	Wert
Streitwagen	C	10
Kanone	B	7
Pferd	H	6
Elefant	E	4
General	G	4
Mandarin	M	3
Soldat	S	2

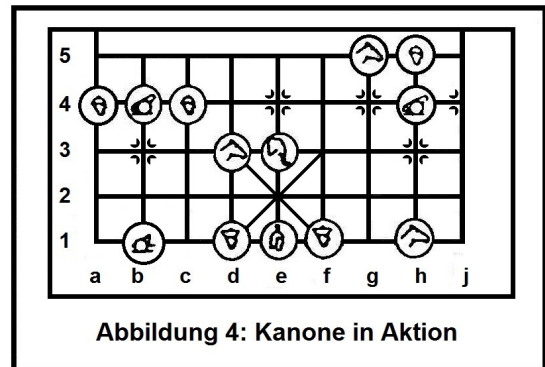


Abbildung 4: Kanone in Aktion

Abbildung 4 zeigt die besonderen Stärken und Schwächen der Kanonen.

Die beiden Kanonen greifen sich hier gegenseitig an. Die rote Kanone (rechts) ist durch einen Soldaten geschützt (der auch das Pferd verteidigt), während die schwarze Kanone (links) einen doppelten Schutz besitzt: den Streitwagen und das Pferd im Palast.

Rot könnte hier das Pferd auf h3 setzen, wo es als Schutz der Kanone agieren könnte, die wiederum das schwarze Pferd angreifen könnte. Ein Zug des roten Pferdes auf e4 könnte den gegenseitigen Angriff der Kanonen unterbinden, würde aber Schwarz die Möglichkeit zur Gefangennahme von e4 (Pferd) durch die Kanone geben. Rot könnte nur den Soldaten c4 bedrohen. Rot könnte aber auch die Kanone nach h3 ziehen und das Pferd im Palast angreifen oder es könnte z.B. die Kanone nach e4 (B e4+) ziehen. Schwarz könnte jetzt, um dem Schach zu entgehen, die Kanonen austauschen (die rote Kanone wird durch das Pferd geschützt) oder den Elefanten zurückziehen. Dies würde allerdings den Schutz zerstören oder die Mandarine vor den General ziehen, wo er doppelt geschützt wäre.

Falls Schwarz an der Reihe wäre, würde das Vorwärtssetzen des Soldaten c den Verlust des Soldaten a an die rote Kanone bedeuten.

## Schach und Schachmatt

Ein General ist im Schach, wenn er bedroht wird. Wenn ein Spieler nicht sofort die Bedrohung unterbinden kann, entweder durch Gefangennehmen, Blockieren des Angreifers oder durch Wegsetzen des Generals aus dem Schach, ist er schachmatt und hat das Spiel verloren. Ein Patt tritt auf, wenn ein Spieler, dessen General nicht im Schach ist, nicht in der Lage ist, einen legalen Zug zu machen; es ist ein Verlust für den Spieler.

Ein ewiges Schach wird nicht geduldet. Wenn beide Spieler ihre Züge zweimal in Folge wiederholen, muss der erste Spieler zur Strafe einen anderen Zug machen, auch wenn er dadurch das Spiel verliert. *Abbildung 5* zeigt ein Schach-Beispiel

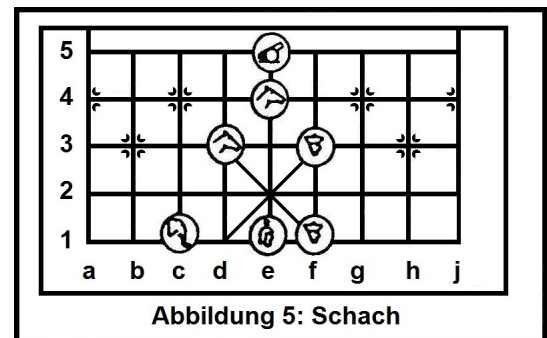


Abbildung 5: Schach

Schwarz kann den Angreifer mit dem linken Pferd gefangen nehmen, kann den Schutz (das zweite Pferd) wegziehen oder kann den General nach links bewegen. Als Alternative kann er aber auch den Elefanten oder die Mandarine vor den General setzen. Wenn er den Elefanten opfert, (1Ee3, Bxe3; 2Ge2) ist die Kanone nun unfähig sich zu bewegen und kann im nächsten Zug gefangen werden.

Abbildung 6 und 7 zeigen Beispiele von Schachmatt.

Abbildung 6: Obwohl der General nahe des unbewachten Streitwagens steht, darf er ihn nicht nehmen, weil er den Palast nicht verlassen darf. Die Kanone besetzt den letzten Fluchtweg des Generals.

In Abbildung 7 sind die beiden Kanonen auf der Mittellinie sehr stark. Gefangennahme der Kanone e7 durch das Pferd würde den General immer noch im Schach lassen, während das Dazwischensetzen der Mandarine den General in das Schach der zweiten Kanone setzen würde. Der General kann nicht aus dem Schach herausziehen, da er, würde er nach d10 ziehen, dem feindlichen General in einer freien Spalte gegenüberstehen würde.

### Strategie

Die Strategie wäre immer geradeaus zu setzen, wenn es nicht die Pferde und Kanonen gäbe. Spielzüge für Pferde zu entwickeln bedarf einer großen Erfahrung.

In Abbildung 8 bedroht ein schwarzes Pferd ein ungedecktes rotes Pferd, das den Fluss überquert hat und von einem eigenen Soldaten blockiert wird. Rot könnte jetzt den Soldaten zur Seite vor das schwarze Pferd ziehen. Nun ist die Situation umgekehrt:

das rote Pferd und der rote Soldat bedrohen jetzt das schwarze Pferd. Des Weiteren blockiert der Soldat das weitere Vorwärtssetzen des schwarzen Pferdes.

Die Macht einer Kanone, zwei Spielsteine gegenüber dem General festzuhalten, zeigt Abbildung 9. Weder die Mandarine noch der Elefant können sich wegbewegen, ohne den General dem Schach auszusetzen.

### Eröffnung

Die Startposition (Abb. 3) ist symmetrisch, so hat jede Serie von Eröffnungen ihr Gegenüber. Die Eröffnung begünstigt einen frühen Durchbruch stärkerer Spielsteine - z.B. des Streitwagens oder der Kanone. Die Pferde sind sofort dem Angriff der Kanonen ausgesetzt, werden aber durch die Streitwagen verteidigt, die normalerweise durch die anliegende Spalte oder über die zweite Zeile in das Spiel eingreifen. Beachtet man, dass keine diagonal ziehenden Spielsteine den Fluss überqueren dürfen, abgesehen von den höheren Spielsteinen, können nur Pferde und Soldaten den Angriff führen.

Eröffnungen lassen sich in drei Hauptgruppen einteilen, benannt nach dem Spielstein, der zuerst zieht: Kanonen-, Pferd- oder Soldateneröffnung.

In der Kanoneneröffnungen, die sehr beliebt sind, wird einer der beiden Spielsteine auf die mittlere Linie gezogen und greift sofort den feindlichen Soldaten an und stellt eine verborgene Bedrohung des Generals dar.

Die Pferdeeröffnungen sind vorsichtiger, während die Soldateneröffnungen –normalerweise ein Vorrücken einer der Soldaten auf Spalte c, e oder g -benutzt werden, um das Spiel zu erleichtern, damit die Pferde in die Mitte gezogen werden können.

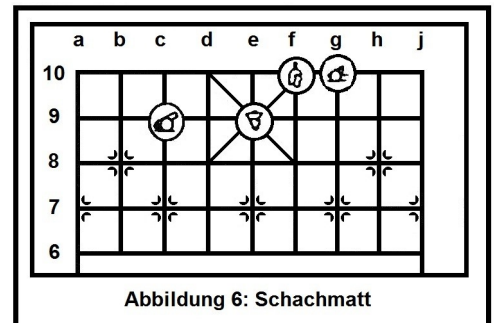


Abbildung 6: Schachmatt

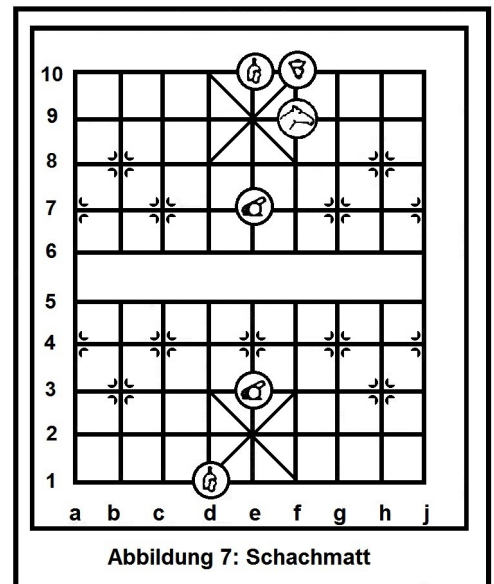


Abbildung 7: Schachmatt

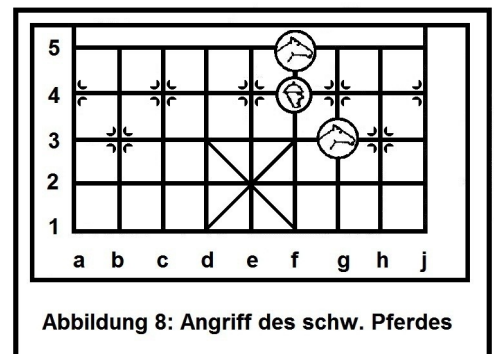


Abbildung 8: Angriff des schw. Pferdes

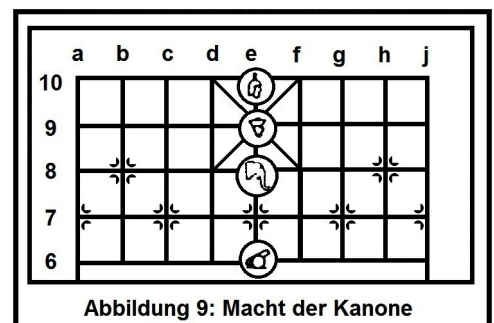


Abbildung 9: Macht der Kanone

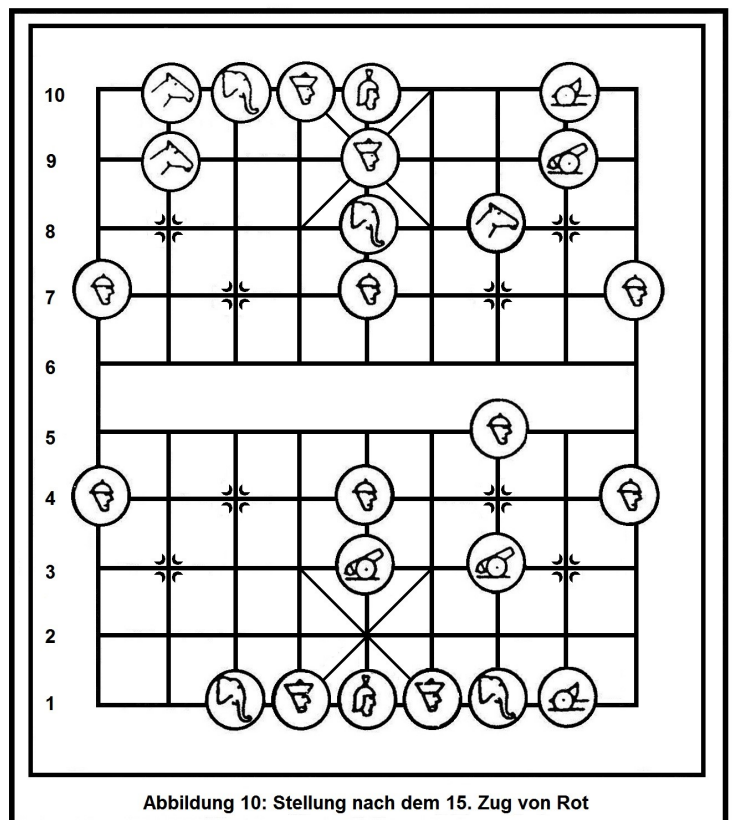
Eine der schärfsten und berühmtesten Kanoneneröffnung ist Tang-t'ou Pao gegen Ping-feng Ma (Kanonen als Angriff mit Pferden als Schutz), die sechs verschiedene Hauptvarianten und sehr viele Untervarianten besitzt. Das folgende Beispiel ist eine moderne Form dieser Schlüsseleröffnung.

	<b>Schwarz</b>	<b>Rot</b>	
1	Bbe3	Hc8	
2	Hc3	Cb10	
3	Cb1	Hg8	Das zweite „Schutz-Pferd“ zieht nach
4	Sg5	Sc6	
5	Hg3	Ege8	
6	Bh5	Bh9	Ein Zug, um Mobilität zu erreichen. Rot erwartet einen Angriff von rechts.
7	Sc5	Bc9	Geschützt durch die Kanone auf h5
8	Hd5	Sg6	Rot erwartet keinen Vorteil durch Sxc5 hier
9	Sxc6	Sxg5	
10	Sc7	Bxc7	
11	Hxc7	Bb3	
12	Bh9	CH10	Falls Schwarz sein Pferd ... , spielt Rot Sxh5, da ein Soldat über den Fluss auch seitwärts ziehen kann.
13	Ch1	Bxg3	
14	Cxb10	Hxb10	Schwarz tauscht die Streitwagen, um die Pferde zu nutzen.
15	Hb9		Schwarz setzt das rote Pferd fest.
	Mfe9		Notwendig, denn sonst würde ein Pferdetausch auf d8 den General vorwärts treiben und den Verteidigungswert der Mandarinern zerstören. Schwarz könnte gewinnen - siehe Abbildung 10.

Das Spiel in XIANGQI ist auf das Zentrum hin ausgerichtet, da die Generäle in den Palästen bleiben müssen, aber Seitenangriffe sind üblich. Die Hauptspielsteine kontrollieren die Zeilen, aber sie arbeiten hauptsächlich in den Spalten. Das folgende kurze Spiel veranschaulicht einige dieser Punkte.

	<b>Schwarz</b>	<b>Rot</b>
1	Bhe3	Hg8
2	Hg3	Hc8
3	Se5	Mde9
4	Hc3	Ch10
5	Se6	Sxe6
6	Hce4	

Die Soldaten bereiten den Weg für die Pferde in das Zentrum vor. Nun ist das Pferd der Schutz der Kanone.



6		Bh4
7	Bxe6+	Ece8
8	Be3	Bxe4+
9	Hxe4	Ch6
10	Cj2	Cd10
11	Cb1	Ba8
12	Cf2	Bxa4
13	Hf6	Ch8
14	Hxe8	Cd8
15	Hd6+	He7
16	Bxe7+	Cd10
17	Hxc8+	Cxc8
18	Cd2+	Chd8
19	Bd7+	Ce8
20	Bxj7+	Ccd8
21	Cb10+	Gd9
22	Bj9+	Mf8
23	Cxd8+	Cxd8
24	Bee4	MATT

Nun sind die Streitwagen in Position gebracht.  
 Eine übliche Position für Streitwagen.  
 Das rote Pferd wird bedroht.  
 Das Pferd spielte auf c9 und g9. Falls 14 ... Exe8; 15 Bxe8 Schachmatt  
 Die Kanone auf e6 bedroht den General.

Oder 23 ... Gxd8; 24 Cd10 Matt

Die Endstellung zeigt Abbildung 11. Die Kanone kann nicht gefangen genommen werden, weil sie durch den General verteidigt wird.

Dieses Spiel demonstriert die Macht der Kanonen, wenn sie zusammenarbeiten und die der Streitwagen. Die relative Macht der Soldaten ist deutlich.

Bemerkenswert ist auch, dass Schwarz keinen Verteidiger bewegen musste.

### Spielende

Ein Gewinn kann oft durch einfache, leichte Züge erreicht werden, weil der General keine freie Spalte benutzen kann. Hier ist ein Beispiel, wo eine Kanone allein den Gewinn gegen den General, der durch seine zwei Mandarinern beschützt wird, behauptet. Betrachten Sie die Züge, die der schwarze General und die Mandarinern spielen.

(Abbildung 12)

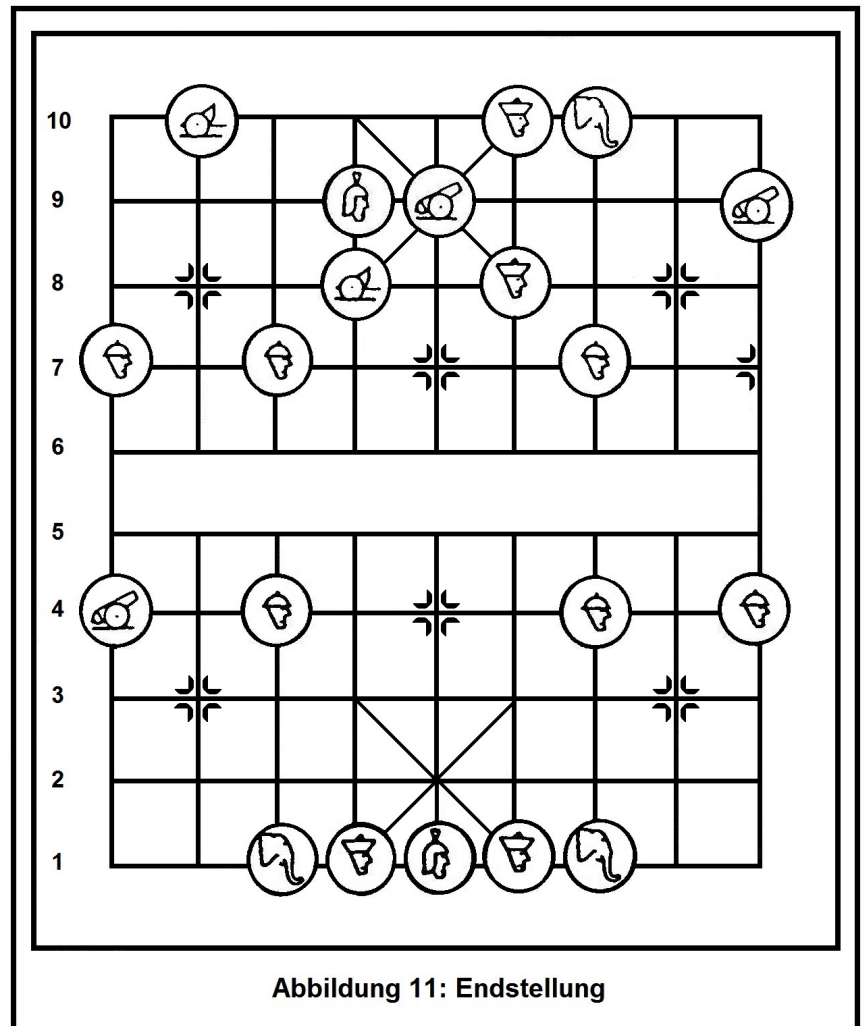


Abbildung 11: Endstellung

	<b>Schwarz</b>	<b>Rot</b>	
1	Be1+	M10e9	Falls M8e9 anstatt, Schwarz hat Möglichkeit mit Gf1 oder Gf3
2	Gf3	Gd10	
3	Md3		Der General wird gestoppt in das Zentrum zurückzukehren.
		Mf8	
4	Bd1	Mfe9	
5	Ge3		Zugzwang! Falls nun 5 ... Gd9; 6 Me2 MATT
		Ge10	
6	Bxd8		Schwarz wird nun die anderen Mandarine in der gleichen Weise gefangen nehmen. Die Kanone wird dann matt bieten, indem sie die schwarzen Mandarine als Schutz benutzt und der schwarze General wird die Mittellinie besetzen.

### Ähnliche Spiele

Eine andere Form des XIANGQI wird in China unter dem Namen „Three Kingdoms“ (Drei Königreiche) gespielt. Das Spiel besteht aus drei Spielflächen (Fahne, Feuer und Wind), die ebenfalls durch einen Fluss jeweils von einander getrennt sind. Jeder ist durch einen Fluss von seinem zwei Nachbarn geschützt. Das Spiel repräsentiert den Krieg der drei Königreiche (221—264 v. Chr.)

