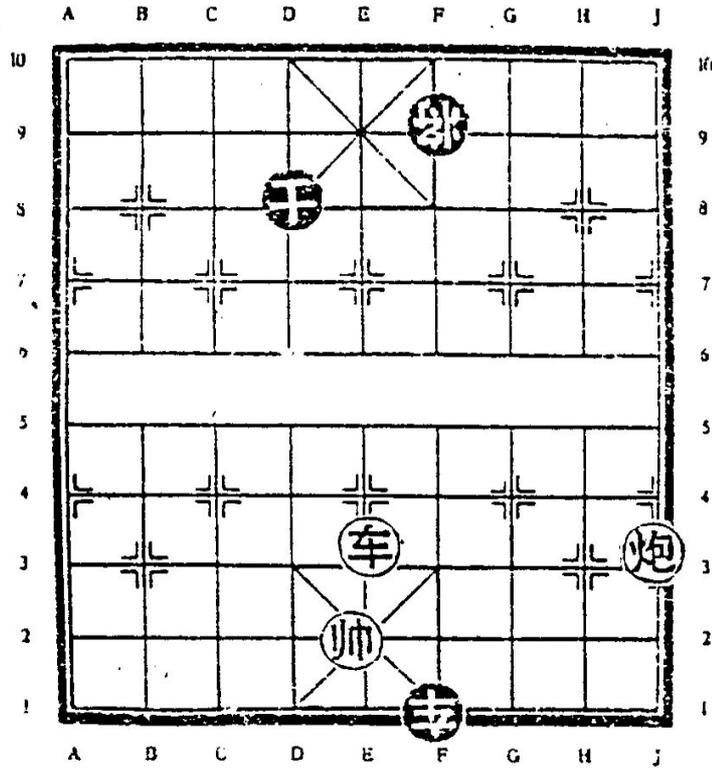


象

XIANGQI

棋

Zeitschrift für
chinesisches Schach



Das XIANGQI-Preisrätsel
Näheres auf Seite 17

Inhalt

<i>Einleitung</i>	3
<i>Elementarübungen: Der Wagen</i>	5
<i>Endspieltechnik: "Der Schnitt ins Herz"</i>	7
<i>Endspielübungen für Fortgeschrittene</i>	8
<i>XIANGQI-Regelübersicht</i>	10
<i>XIANGQI in Deutschland</i>	12
<i>Eröffnungen: Der richtungsverkehrte Pferdeschutzwall</i>	15
<i>Zum Preisrätsel auf der Titelseite</i>	17
<i>Auflösungen</i>	18

*XIANGQI - Zeitschrift für chinesisches Schach
erscheint 4x jährlich*

Herausgeber: Rainer Schmidt

Satz: Panda Textverarbeitung

Layout, Druck und Bindung: Koala Katalog & grafik

Jahresabonnement 20,- DM incl. Porto

Einzelheft: 5,- DM zzgl. Porto

*XIANGQI - Zeitschrift für chinesisches Schach
erscheint im Verlag Ute Schiller*

Torfstr. 18, 1000 Berlin 65, Tel. 030/4531123

Es gilt Anzeigenpreisliste 1/86

Nachdruck mit Quellenangabe gestattet

棋

Einleitung

Die Redaktion der Zeitschrift XIANGQI freut sich, in ihrer ersten Nummer mit einer Meldung aufwarten zu können, die im herkömmlichen Sinn als Sensation bezeichnet werden kann. Eine hochrangige Spitzendelegation aus der Volksrepublik China, u.a. mit Sondergroßmeister Li Laiqun, besucht in der Zeit vom 2.-8. September die Mitglieder des XIANGQI e.V. in Berlin. Lesern der Bücher von Rainer Schmidt ist der mehrfache Landesmeister von seinen Duellen mit dem "Weltmeister des XIANGQI" Hu Ronghua, bereits bekannt. Leiter der Delegation ist Herr Liu Guobin, Vize-Vorsitzender des Chinesischen Schachverbandes und nationaler Schiedsrichter.

Diese außergewöhnliche Ehre, die dem Berliner Landesverband durch den Besuch solcher hochgestellten Persönlichkeiten widerfährt, ist nicht nur Ausdruck für die Wertschätzung der Veröffentlichungen R. Schmidts, dessen Publikationen über das XIANGQI die z.Zt. ausführlichsten in einer europäischen Sprache überhaupt sind, sondern zeigen auch das ernsthafte Bemühen des Chinesischen Schachbundes, dem XIANGQI in der sportkulturellen Welt endlich den Platz zu verschaffen, der ihm ernstlich gebührt: nämlich gleichberechtigt neben dem abendländischen Schach zu stehen.

XIANGQI ist eine eigenständige Entwicklung des chinesischen Volkes und spiegelt in Brettgestaltung, Reglement und Figurenbezeichnung geschichtliche Einflüsse, Welt- und Moralvorstellungen ebenso wider, wie dies auch unser Schach tut, in das mit den Figurenbezeichnungen Bauer, Turm (Burg), Springer (Ritter), Läufer (Bischof), Dame und König das Gesellschaftsbild des Mittelalters geronnen ist.

XIANGQI-Spielern braucht man nicht zu versichern, daß das Chinesische Schach durch seine Eigentümlichkeiten dem schachlichen Denken neue Dimensionen erschlossen hat, die man in "unserem" Schach vergeblich

象

sucht und die jedem, der das Schachspiel liebt, bald unverzichtbare Bestandteile sind.

Leider ist Europa, und damit auch Deutschland, in Bezug auf XIANGQI immer noch ein Entwicklungsland. Immer noch erscheinen Bücher mit falschen Regeln auf dem Markt, deren Autoren schlecht recherchiert haben und ungenügend informiert sind. Ein solches Buch zu rezensieren, haben wir auch in dieser Nummer den traurigen Anlaß. Gleichzeitig drucken wir noch einmal in dieser und der folgenden Nummer das Regelwerk ab, mit der ausdrücklichen Betonung, daß es sich hierbei um die einzig authentischen Regeln des chinesischen Schachs, XIANGQI, handelt, die ansonsten in ähnlicher Ausführlichkeit und Korrektheit nur in der Darstellung der ebenfalls in dieser Zeitschrift rezensierten Darstellung von V. Budde und Th. Bandholtz zu finden sind.

Ziel und Zweck dieser Zeitschrift ist es im weiteren, den noch vereinzelt Spielern in Westdeutschland eine Zentralstelle für ihre Fragen und Kontaktsuche zu sein, sowie durch die Übersetzungen aus chinesischen Schachzeitschriften und Lehrbüchern, das Niveau zu heben und zu eigenständiger schachtheoretischer Forschung anzuregen. Daß uns dies zur Zufriedenheit unserer Leser gelingen möge, wünscht ihnen und sich

die XIANGQI-Redaktion

棋

Elementarübungen

Der Wagen

Der Wagen gewinnt immer gegen 2 Leibwachen oder 2 Elefanten, 2 Leibwachen und einen Elefanten oder Leibwache und 2 Elefanten.

Folgende einfache Grundtechnik taucht dabei immer wieder auf:

1. W e5 - h5 F e10 - f10

Falls 1. ... F e10-d10; 2. W h5-h10+,
F d10-d9; 3. W h10-b10 und weiter
nach dem Muster des vorliegenden
Hauptspiels.

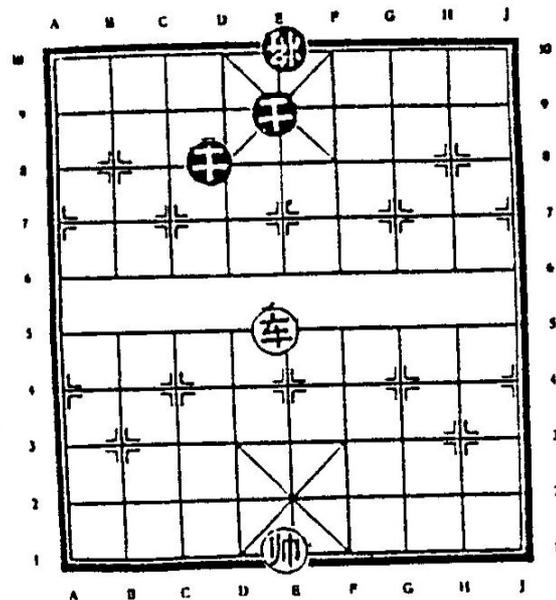
2. W h5 - h10+ F f10 - f9
3. F e1 - e2 F f9 - f8

Auf 3. ... L e9-f8 folgt 4. F e2-f2.

4. W h10 - h7 F f8 - f9
5. W h7 - f7+ L e9 - f8
6. F e2 - f2 L d8 - e9

Das Ende naht!

7. W f7 - h7 L e9 - d8
8. W h7 - h8 L d8 - e9
9. W h8 - h9+ F f9 - f10



und der Wagen schlägt die Leibwachen auf dem Punkt e9, der Palast-
mitte oder dem "Herz des Palastes", wie die Chinesen sagen.

Mit angereicherter Problematik nennt sich die Technik "der Schnitt ins
Herz (des Palastes)" und in der Endspielübung in diesem Heft geben
wir davon ein Beispiel.

Wagen vs. Komplette Verteidigungsstellung (KVS):

Die Stellung ist unentschieden, wenn der Verteidiger alle Steine auf
der Grundreihe und Mittellinie stehen hat; der Feldherr darf nur einen
Schritt auf der Grundreihe von seinem Stamplatz entfernt sein, sonst
gewinnt die Wagenpartei. Beispiele für diese Situation finden sich in
dem Buch "XIANGQI - Einführung in das chinesische Schach" auf S.
34ff. Hier einige neue Übungen:

象

1. W c8 - d8

Die Überführung des Wagen auf die andere Seite muß mit Störmanövern verbunden werden, weil Schwarz sonst Gelegenheit hat, die ideale Verteidigungsposition einzunehmen.

- | | | |
|----|-------------|------------|
| 1. | | L d10 - e9 |
| 2. | W d8 - b8 | E e8 - c10 |
| 3. | W b8 - b6! | E c10 - e8 |
| 4. | W b6 - b10 | L e9 - f10 |
| 5. | W b10 - e10 | |

erzwingt die Durchfahrt! Es geht dann in der bekannten Technik zum Sieg weiter (z.B. 5. ... E e8-g6; 6. W e10-e7, E g6-e8; 7. W e7-h7 usw.).

In ähnlicher Stellung reicht

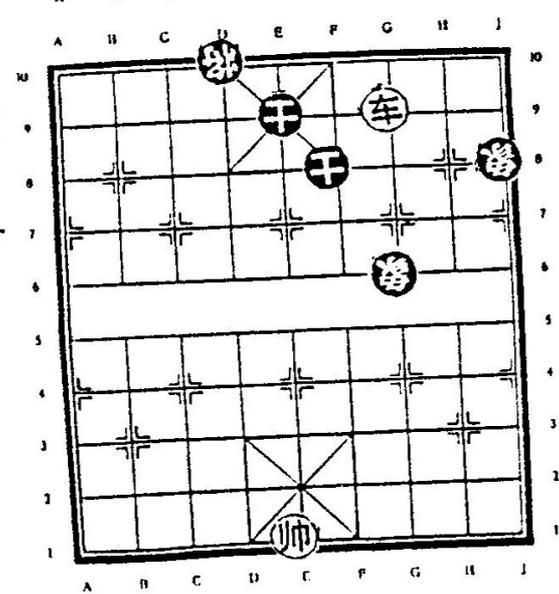
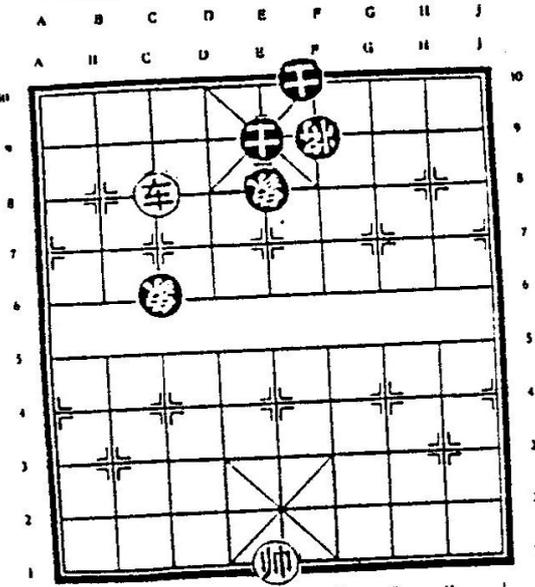
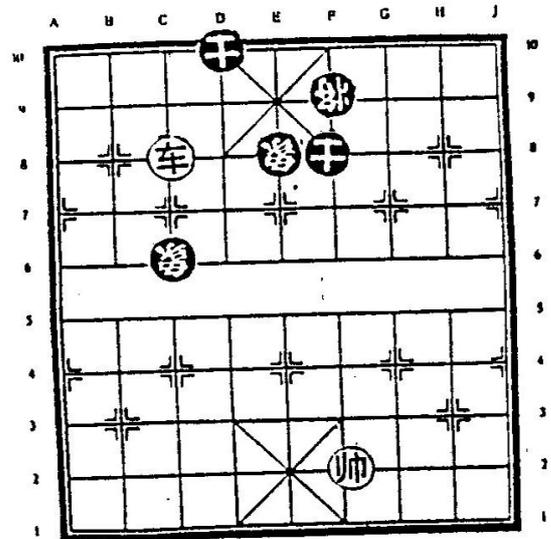
1. W c8 - c7 zum Sieg.

Zum Abschluß eine Übungsaufgabe, deren Lösung auf S. 18 zu finden ist. Schwarz beginnt!

Frage: Welcher Zug verliert, welcher hält unentschieden?

- a.) 1. ... F d10-d9 oder
b.) 1. ... E g6-e8

Im nächsten Heft: Wagen + Soldat.

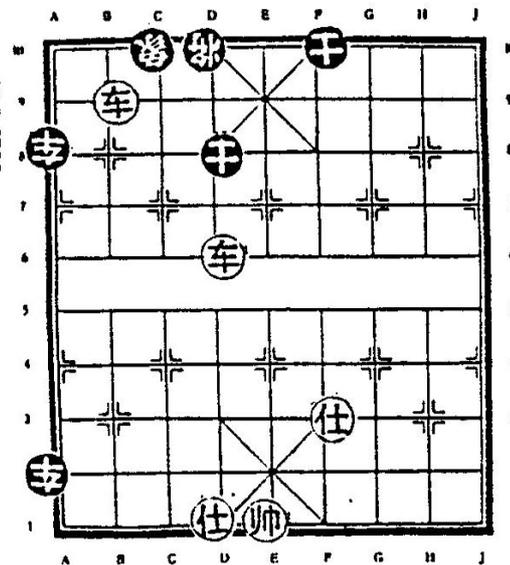


棋

Endspieltechnik

"Der Schnitt ins Herz"

Mit dem Wagen den Leibwächter auf e9 bzw. e2 zu schlagen und dies mit dem nachfolgenden Schachmatt zu verbinden: das ist die Technik, deren Grundstruktur in der ersten Elementarübung in diesem Heft vorgestellt wurde. Nun wollen wir sie auch in einer praktischen Übung ansehen.



1. W d6 - c6 W a8 - a10
2. W c6 - f6! L d8 - e9

Auf 2. ... L f10-e9 folgt 3. W f6-h6, L e9-f10; 4. Wh6-h10, L d8-e9;
5. W b9xe9 und gewinnt.

3. W f6 - d6+ F d10 - e10
4. W b9 - d9 E c10 - a8
5. W d6 - h6

Mit diesem Zug hat Rot seine Wagen in die benötigte Ausgangsstellung gebracht. Schwarz bleibt nicht mehr viel, z.B. folgt auf

5. W a2 - a4
6. W d9 x e9+ das ist der "Schnitt"
6. L f10 x e9
7. W h6 - h10++

象

Endspielübungen für Fortgeschrittene

Nach 1. ... S a2-b2 ist die Partie im nächsten Zug zu Ende. Mit welchen klug durchdachten Kombinationen kann Rot trotzdem gewinnen?

Lösung:

1. S d7 x e7 S a2 - b2
2. W d9 x d10+ L e9 x d10
3. P d6 - e8+ F f10 - e10

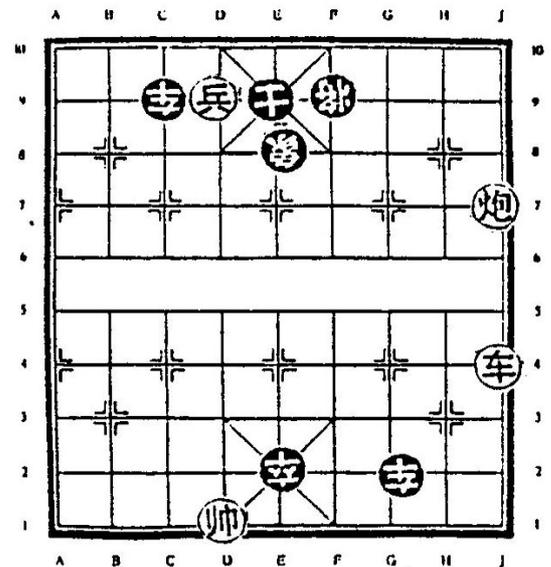
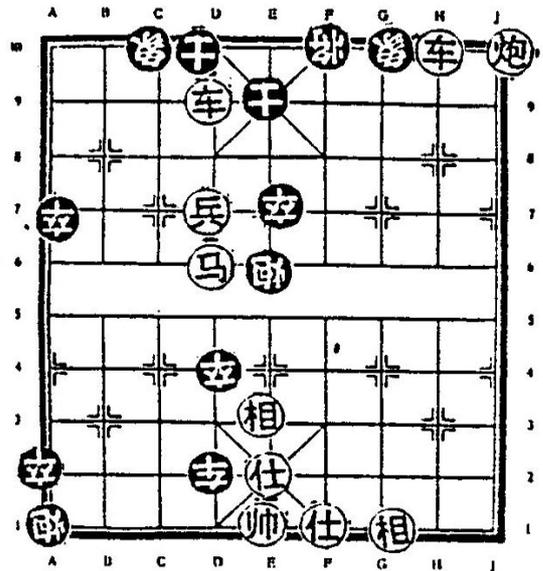
Wenn 3. ... K e6xe8, dann W h10-h9++!

4. P c8 - g9+ F e10 - f10
5. Wh10 x g10+ F f10 - f9
6. K j10 - j9+ F f9 - f8
7. S e7 - f7++

oder:

1. S d7 x e7 F f10 - e10
2. Wh10 x g10+ L e9 - f10
3. W d9 - e9+ K e6 x e9
4. W g10 - g9++

5 Züge bis zum Matt. Wie werden sie richtig koordiniert? Die Antwort finden Sie im Lösungsteil auf S. 18.



棋

Rainer Schmidt

XIANGQI

Eröffnungstheorie des chinesischen Schachs

Allgemeine Eröffnungstheorie

Die richtungsgleiche Mittelkanone

Die richtungsverkehrte Mittelkanone

Der Pferdeschutzwall

Ein bißchen Statistik

Die Elefanteneröffnung

Regelungen zu Sieg, Unentschieden und Niederlage

ISBN 3-925067-31-0

Preis: DM 16,80

Verlag Ute Schiller Torfstraße 18 1000 Berlin 65
Tel. 030/4531123

Spielfiguren

车

Wagen: Der Wagen darf wie der Turm im europäischen Schach senkrecht und waagrecht, soviel Schritte gehen, wie er will.
Dreht man den Stein waagrecht, erkennt man einen Wagen mit großen Rädern, Achse und Wagenkasten.

马

Pferd: Ein Zug des Pferdes besteht aus zwei Schritten, zuerst gerade und dann diagonal. Das Pferd ist kein Springer, d.h. es darf nicht über eine Figur, die den ersten geraden Zug blockiert hinwegspringen.

馬

In seiner klassischen Form ähnelt das Schriftzeichen noch mehr einem Abbild als in seiner modernen Form: oben Schnauze, Hals und Mähne, der Körper mit Schwanz, unten die vier Beine.

象

Elefant: Der Elefant geht in einem Zug zwei Schritte diagonal. Da er den Fluß nicht überqueren kann, erreicht er also nur sieben verschiedene Punkte. Auch er kann nicht in eine Richtung ziehen, die durch eine Figur blockiert wird.

相

Dieser Stein sieht bei den beiden Parteien unterschiedlich aus. Einmal ist es eine abstrakte Darstellung eines Elefanten mit großem Ohr und Auge (oben) und Körper mit Rüssel, Schwanz und Beinen.

Sein Gegenspieler wird einem Schriftzeichen gekennzeichnet, das eigentlich "Minister" heißt.

士

Leibwächter: Der Leibwächter ist ebenfalls eine Verteidigungsfigur. Er darf nur innerhalb des Palastes jeweils einen Schritt diagonal machen.

仕

Das verwendete Schriftzeichen bedeutet "Weiser, Gelehrter". Auf der Gegenseite wird noch links das abgeflachte Schriftzeichen für "Mensch" hinzugefügt.

帅

Feldherr: Der Feldherr verläßt den Palast nicht. Pro Zug kann er sich einen Schritt senkrecht oder waagrecht bewegen. Wenn auf einer Linie außer dem gegnerischen Feldherrn keine weiteren Figuren stehen, darf der eigene Feldherr diese Linie nicht betreten (Feldherrnblick).

将

Der eine Feldherr trägt das Gewand eines Mandarins mit den langen Ärmeln (links) und eine Standarte (rechts).

Das Zeichen für seinen Gegenspieler hat rechts oben die "Kralle", rechts unten die "Waage" und links einen senkrecht gestellten Richtertisch. "Beauftragter des Kaisers für Strafe und Gerechtigkeit" - so läßt sich dieses Schriftzeichen interpretieren.

炮

Kanone: Die Kanone darf als einzige Figur über eigene oder fremde Steine hinweg schlagen. In der Gangart gleicht sie dem Wagen. Die Kanone "schießt über den Berg", d.h. sie bedroht und schlägt immer den übernächsten Stein. Stehen sich dagegen z.B. eine Kanone und ein Wagen direkt gegenüber, kann der Wagen die Kanone, nicht aber die Kanone den Wagen schlagen.

Im Schriftzeichen steht links das Zeichen für "Feuer", der rechte Teil mit der "Schleuder" unten und einem sich gerade lösenden Stein oben weist auf den Ursprung der Kanone hin.

卒

Soldat: Der Soldat darf sich nur schrittweise nach vorne bewegen, er schlägt in Gangrichtung. Sobald der Soldat aber den Fluß überquert hat, erweitert sich die Gangart. Er darf sich jetzt nicht nur nach vorne, sondern auch schrittweise waagrecht bewegen und schlagen. Rückwärts darf er allerdings nicht ziehen. Eine Figurenumwandlung auf der Grundlinie findet nicht statt.

兵

In der Mitte des Schriftzeichens der einen Partei findet sich zweimal die Darstellung eines Menschen (zwei Beine und Körper), oben ein Schild und unten eine Lanze.

Die Soldaten der anderen Seite sind schwerbewaffnete Schwertkämpfer.

XIANGQI-REGELN

Wie beim europäischen Schach versuchen auch im XIANGQI zwei Spieler, die die roten bzw. schwarzen Steine führen, den Gegner mattzusetzen.

Jede Partei verfügt zu Beginn über 16 Steine, die sich in Farbe und Beschriftung unterscheiden. Diese Steine sind: Feldherr, Leibwache, Elefant, Pferd, Wagen, Kanone und Soldat.

Es wird auf den Kreuzungspunkten der Linien, nicht in den Feldern gespielt.

Das freie Gebiet in der Mitte des Spielplanes wird "Fluß" genannt. Die Elefanten dürfen den Fluß nicht überqueren, während bei den Soldaten nach der Flußüberquerung eine Gangarterweiterung eintritt.

Keine Figur darf eine eigene oder fremde Figur überspringen. Ausnahme: die Kanonen.

Die Leibwächter und die Feldherren dürfen den durch Diagonalen gekennzeichneten Königspalast nicht verlassen.

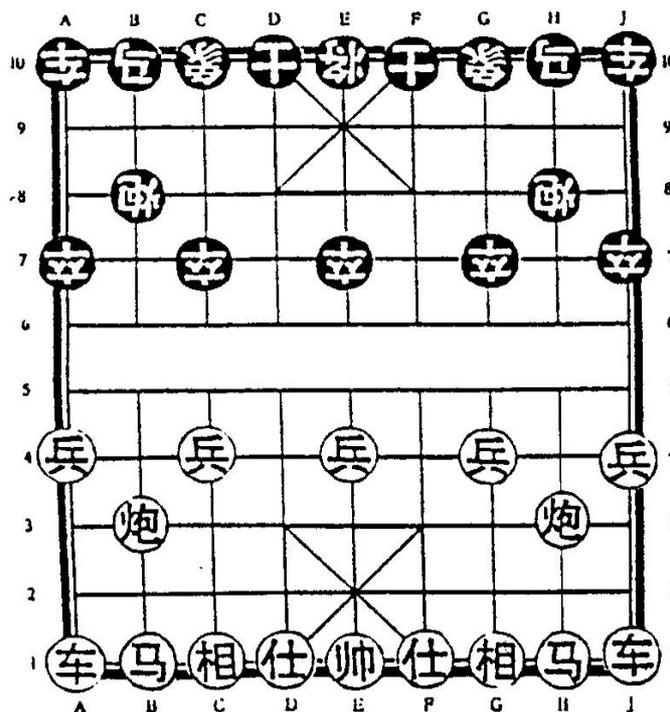
Die Feldherren dürfen sich nicht frei auf einer Linie gegenüberstehen.

Patt ist Matt.

Jede Figur schlägt, indem sie den Platz der geschlagenen Figur einnimmt.

Rot beginnt.

Aufstellung der Figuren



象

XIANGQI in Deutschland

Aktivitäten des Xiangqi e.V.

Der Xiangqi (Chinesisches Schach) e.V. besteht seit dem 1. März 1985. Er ging hervor aus dem Berliner "Freundeskreis für Chinesisches Schach", der sich zwei Jahre lang regelmäßig traf.

Aufgrund des wachsenden Interesses an diesem Spiel im deutschsprachigen Raum entschloß sich der Freundeskreis zur Gründung eines Vereins, der sich zur Aufgabe gesetzt hat, das chinesische Schach in Deutschland weiter zu popularisieren und für alle Freunde des XIANGQI in der Bundesrepublik und West-Berlin einen organisatorischen Rahmen zu schaffen.

Zur Verbreitung trugen bisher die drei Bücher von Rainer Schmidt, der 1. Vorsitzender des Xiangqi e.V. ist, bei: "Das spielt das Volk in China", "XIANGQI - Einführung in das chinesische Schach" und "XIANGQI - Eröffnungstheorie des chinesischen Schachs". Diesem Zweck dient auch die hier vorliegende Zeitschrift.

Öffentlich aufgetreten ist der Verein bisher auf den Deutschen Spielertagen im Oktober 1985 in Essen, wo viele neue Kontakte geknüpft werden konnten, und bei den Berliner Spielertagen im Dezember 1985. Hier wurde die "1. Berliner Begegnung" veranstaltet, ein Freundschaftsturnier, das regelmäßig XIANGQI-Freunde aus der BRD und West-Berlin zu Spiel und Erfahrungsaustausch zusammenführen soll.

Eine eigenständige Sektion existiert bisher nur in Berlin, weitere örtliche Zusammenschlüsse hoffen wir durch die Vermittlung von Kontakten zwischen XIANGQI-Freunden - u.a. durch diese Zeitschrift - anzuregen. Kontaktadresse des XIANGQI e.V.: Handjerystr. 58/59, 1000 Berlin 41.

Berliner Sektion

Ein regelmäßiger Spielabend findet in Berlin jeden Donnerstag ab 20.00 Uhr statt. Interessierte Spieler - auch Anfänger - sind jederzeit willkommen. Da der Spielort wechselt, bitten wir um telefonische Anmeldung unter 851 21 68. Jeden zweiten Samstag im Monat findet ein Freundschaftsturnier mit chinesischen Studenten statt.

棋

Besuch aus China erwartet

Im Juni erreichte den XIANGQI e.V. ein Brief des Präsidenten der Chinese Xiangqi Association, Herrn Chen Yuangao, der einen einwöchigen Besuch eines fünfköpfigen chinesischen Teams in Berlin ankündigte. Aufgrund dieses außerordentlichen Anlasses wird die "2. Berliner Begegnung" in diesem Jahr während des Aufenthalts der chinesischen Delegation in Berlin stattfinden. Geplant sind neben dem Turnier persönliche Begegnungen sowie ein Informationsabend mit den chinesischen Freunden. Dazu sind alle XIANGQI-Spieler im deutschsprachigen Raum herzlich eingeladen.

Spitzenspieler der Delegation ist kein geringerer als Li Laiqun, chinesischer Landesmeister 1982 und 1984 und Lesern der XIANGQI-Bücher aus dem Verlag Ute Schiller durch verschiedene Musterpartien bestens bekannt.

Das Turnier findet am Wochenende 6./7.9. jeweils ab 14.00 Uhr statt. Austragungsort ist das Gemeindehaus der Philipp-Melanchthon-Kapelle der Dreieinigkeitsgemeinde, Orchideenweg 77, 1000 Berlin 47 (Bus 52 und 57).

Wer an dem Freundschaftsturnier teilnehmen möchte, sollte sich möglichst rasch anmelden beim Xiangqi e.V., Handjerystr. 58-59, 1000 Berlin 41, Handjerystr. 58-59, 1000 Berlin 41, Tel. 8512168 od. 8529341

Die XIANGQI-Rezension: Ein gutes und ein schlechtes Beispiel

Budde/Bandholz, CHINESISCHES SCHACH, Spiel-Mythos-Kultur, Beyer Edition

Vladimir Budde, deutscher Ranglistenspieler im abendländischen Schach und sein Partner Thomas Bandholz leisten mit dem vorliegenden Buch einen wertvollen und gediegenen Beitrag zur Verbreitung des XIANGQI, in dem das ernstgemeinte Interesse an der Materie aus jeder Zeile sichtbar wird.

"Annäherungen an das XIANGQI mit den Augen eines europäischen Schachspielers" könnte ein genauso berechtigter Untertitel des Buches sein, dessen lobenswerte Absicht darin besteht, durch Vergleiche mit dem abendländischen Schach auf die Spuren der wesentlichen Strukturelemente des Schachspiels überhaupt zu schlußfolgern – ein Versuch, dem bei weiterer Forschung der Erfolg nicht versagt bleiben kann, was sicherlich nicht ohne interessante Rückwirkungen auf das Verständnis des "eigenen" abendländischen Schachspiels bleiben wird.

象

Die Kommentare zu den Endspielproblemen und Partien sind ausführlich und beruhen nicht auf chinesischem Quellenmaterial, sondern auf eigenen Überlegungen.

Nicht ganz geglückt erscheint mir der Versuch, die chinesische Symbolik durch eine eigene zu ersetzen, die sich anzueignen kaum weniger Zeit beansprucht als die Erlernung der chinesischen Schriftzeichen, und die den bisher vorhandenen Systemen (es gibt in Deutschland schon drei, Großbritannien und Frankreich haben ebenfalls ihre eigenen) nur ein weiteres hinzufügt. Überdies beruht die Scheu vor der chinesischen Schrift lediglich auf einem Vorurteil, dem ich in Berlin mit dem Kurs "9 Schriftzeichen in 10 Minuten" erfolgreich entgegengetreten bin.

Empfehlenswert ist auch der Beitrag von Thomas Bandholz zur Entstehung der Spiele und des Schachspiels aus den indischen "race-games" und chinesischen Orakelritualen. Für jeden, dem Schach mehr ist als "nur" ein Spiel, eine interessante und bereichernde Lektüre.

Gilbert Obermair, KLASSISCHE SPIELE AUS DEM FERNEN OSTEN, Heyne Verlag

Das Buch enthält zahlreiche Kurzdarstellungen diverser Gesellschaftsspiele, deren Ursprung in China, Japan oder Indien liegt, u.a. Pachisi, den Vorläufer des "Mensch ärgere dich nicht" u.ä. Würfelspiele, Mikado, Majiang, Go, Domino usw. Man kann dem Autor leider in keinem einzigen Fall das Kompliment einer sorgfältigen Recherche machen, allzuviel Hypothetisches wird der gefälligen Formulierung wegen als gesichert dargestellt, fehlerlos bleibt der Autor nur dort, wo die Materie einfach (z.B. Pachisi) oder die schon vorhandene Literatur zahlreich (z.B. Go, Majiang) ist.

Leider hat Herr Obermair auch die schlechte Angewohnheit deutscher Akademiker, Werke zwar zu zitieren, aber nicht zu lesen, übernommen. So war es für den Verfasser dieser Zeilen ein schwerer Schlag ins Kontor, als er sich an einigen Stellen des Buches sogar lobend erwähnt fand, aber sodann glaubte, seinen Augen nicht trauen zu dürfen, als er das Kapitel über XIANGQI las. Die Steine sind teilweise falsch benannt, vor allem aber wird behauptet, die Kanone ziehe, indem sie über ihren eigenen Kollegen springt. Eine derartige Regel findet sich meines Wissens lediglich als eine Variante in Korea, die sich aber zum XIANGQI so verhält wie "texanisches Schach" zu dem abendländischen. Diese Variante kann nicht als XIANGQI bezeichnet werden; dem Anfänger präsentiert sich aber nun unter diesem Namen eine Mischung aus chinesischen und koreanischen Regeln, deren Ergebnis eine Art Räuberschach ist, das einem die Lust zu spielen bald vergällt. Schade.

棋

Eröffnungen

Der richtungsverkehrte Pferdeschutzwall

1. K h3 - e3 P b10 - c8
 2. P h1 - g3 K h8 - f8

Das Charakteristikum des richtungsverkehrten Pferdeschutzwalls.

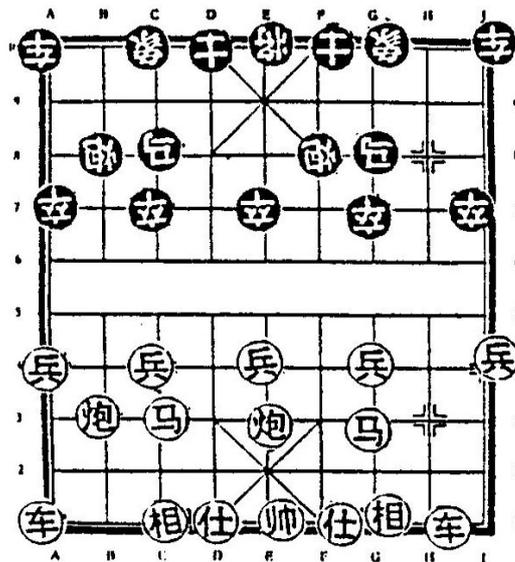
3. W j1 - h1 P h10 - g8

Rot spielt.

4. P b1 - c3

Die konventionelle Fortsetzung

4. S g7 - g6
 5. K b3 - a3 W a10 - b10
 6. W a1 - b1 K b8 - b4
 7. S c4 - c5



welche Pferd c3 die Stalltür nach d5 öffnet, ist auch nach der offensiven Fortsetzung von Schwarz mit

7. P g8 - f6
 8. W h1 - h7 L f10 - e9
 9. W h7 - f7 P f6 x g4
 10. P c3 - d5

vorteilhaft für Rot.

Schwarz muß daher

4. K f8 - f3

spielen.

5. K e3 x e7

Diese Fortsetzung (siehe Diagramm auf der nächsten Seite) hält Großmeister Hu Ronghua für die beste.

象

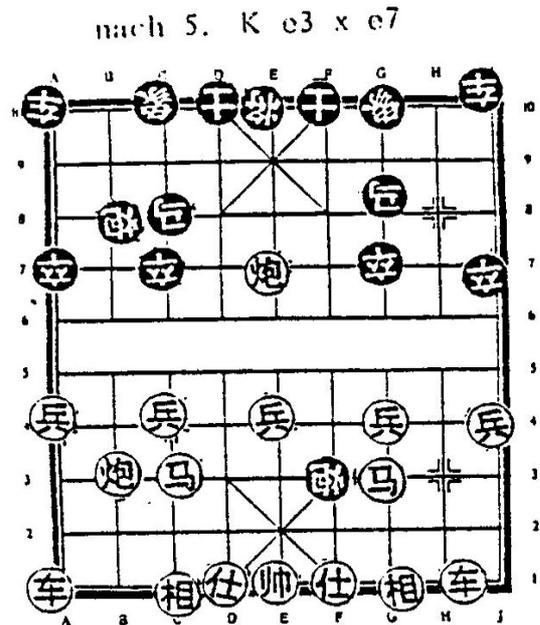
5. K f3 x b3

5: ... P c8xe7? 6. K b3xf3 und die Mittellinie kann für Schwarz ein Sorgenkind werden.

6. K e7 - e5 K b3 x g3
7. W a1 - b1 W a10 - b10

Auf 7. ... K b8-b3; 8. P c3-e2. W a10-b10; 9. W h1-h6 mit Stellungs-
vorteil für Rot.

8. W b1 - b7 W j10 - h10
9. W h1 x h10 P g8 x h10
10. W b7 x c7 K b8 - a8



Rot hat eine Figur für einen stärkeren Angriff getauscht.

Rot vermeidet diese Entwicklung meist von vornherein durch eine andere Spielweise mit

4. S c4 - c5 S g7 - g6
5. K b3 - b7 L d10 - e9

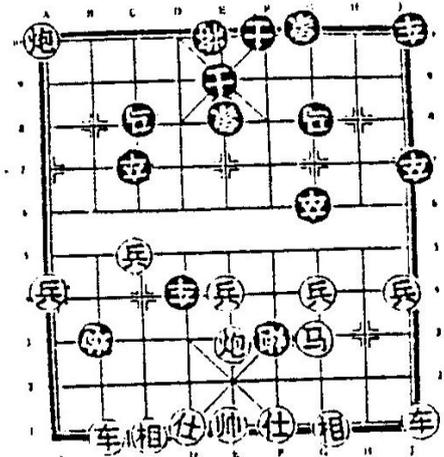
Der Zug 5. ... K f8-e8 wird von den Theoretikern als nicht ganz gleichwertiges Gegenspiel angesehen.

6. P b1 - c3 E c10 - e8
7. P c3 - d5

Wenn Rot stattdessen 7. K b7xe7 spielt, antwortet Schwarz mit 7. ... K f8-f3 und die daraus resultierende Abtauschorgie übersteht Schwarz bei durchdachtem Gegenspiel mit ebenbürtiger Stellung.

Als Überlegungshilfe dazu ein Standardabtausch aus Hu Ronghuas Lehrbuch: Stellungs-
vorteil für Rot.

7. K b7 x e7 K f8 - f3
8. P c3 - d5 W a10 - d10
9. W a1 - b1 W d10 x d5
10. K e7 x a7 K b8 - b3
11. K a7 - a10 W d5 - d4
12. L f1 - e2 W d4 x a4
13. L e2 x f3 K b3 x f3
14. W b1 - b10+ L e9 - d10
15. W b10 - b8 W a4 x a10
16. W b8 x c8 W j10 - j9



象

Auflösungen

Antwort der Übungsaufgabe auf S. 6:

b.) ist der Zug für das Unentschieden.

1. ... F d10-d9 verliert nach

- | | | | |
|---------|-------|-------|-------|
| 2. W g9 | - g7 | F d9 | - d10 |
| 3. W g7 | - d7+ | F d10 | - e10 |
| 4. W d7 | - d8 | F e10 | - f10 |
| 5. W d8 | - b8 | F f10 | - f9 |
| 6. W b8 | - b10 | | |

auf eine uns mittlerweile bekannte Art und Weise.

Antwort der Übungsaufgabe auf S. 8:

- | | | | |
|---------|--------|------|------|
| 1. W j4 | - f4+ | L e9 | - f8 |
| 2. K j7 | - f7+ | L f8 | - e9 |
| 3. K f7 | - e7+ | L e9 | - f8 |
| 4. S d9 | - e9+! | W c9 | x e9 |
| 5. K e7 | - f7++ | | |

