

象
棋

XIANGQI

Zeitschrift für
chinesisches Schach



恭
喜
發
財

Frühjahr 1988

EDITORIAL: Das Jahr des Drachen

In Europa hat das neue Jahr bereits vor einer ganzen Weile begonnen, in China dagegen hat man dagegen gleich zweimal Gelegenheit, Sylvester zu feiern: Neben dem kalendarischen Neuanfang am 1. Januar, der sich in allen offiziellen und amtlichen Belangen auch im Reich der Mitte längst durchgesetzt hat, ist immer noch der Beginn des neues Mondjahres das wichtigere Datum.

In diesem Jahr fällt der Start des "Jahr des Drachen" auf den 17.2. und daher zielt auch unser erstes Heft des Jahres 1988 ein Drache und der Neujahrsgruß "Kung Hei Fat Choy!"

Wir beginnen in dieser Ausgabe wie versprochen damit, jeweils eine ganze Meisterpartie mit ausführlicher Analyse zum Nachspielen und -denken anzubieten. Ebenfalls bereits angekündigt war der Schriftzeichen-Kurs, dessen erster Teil auf den Mittelseiten zu finden ist. Neben interessanten Informationen zur Entstehung der einzelnen Zeichen soll der Kurs nach und nach dazu befähigen, die Notation und einige wichtige Analyse-Begriffe in chinesischen Originalquellen zu verstehen. Keine Angst, es gar nicht so schwer!

Regelmäßig Platz finden wird zukünftig auch das Kunstschach, eine Tradition, die im XIANGQI noch ausgeprägter als im abendländischen Schach ist. Um die Schönheit und Vielfalt dieser "Denksport-Aufgaben" auch dem hiesigen Leser zu vermitteln, werden wir Beispiele aus verschiedenen Schulen und auch unterschiedlichen Zeitepochen auswählen.

Selbstverständlich kommen auch weiterhin aktuelle Berichte aus der Welt des XIANGQI-Sports und Spielkontakt-Wünsche nicht zu kurz. Wenn Sie also Fern-XIANGQI-Partner oder Mitspieler in Ihrer näheren Umgebung suchen, schreiben Sie uns! Wir senden Ihnen dann uns bekannte Adressen zu und veröffentlichen Ihre Adresse in dieser Zeitschrift.

Die Redaktion

XIANGQI-AUSDRÜCKE: "Der Fischer" und "Das Pferd an der Krippe"

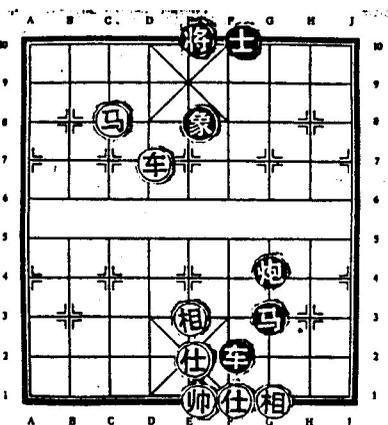
In diesem Heft beginnen wir mit einer neuen Sparte: "XIANGQI-Ausdrücke". In lockerer Folge werden einige der Begriffe erläutert, mit denen in der chinesischen Schachtheorie häufig wiederkehrende Stellungen bezeichnet werden.

Chinesische Schachausdrücke zur Bezeichnung einer Position oder Technik sind weitaus blumiger und zahlreicher als ihre europäischen Pendanten. Aus einer Zeit stammend, in der Partienotationen noch ungebrauchlich oder – wie bei uns – weitaus komplizierter waren, bezeugen sie durch ihre Volkstümlichkeit die Beliebtheit des XIANGQI seit vielen hundert Jahren.

Der Fischer

Eine angeschlagene Verteidigungsstellung, eine ungeschützte Grund- oder vorletzte Reihe, auf die ein gegnerischer Wagen einzudringen droht, das mit ihm operierende Pferd irgendwo auf der drittletzten Reihe – das bedeutet Alarmstufe 1 für den Palast! Rot nennt sein Pferd den "Fischer", denn ein glücklicher Fang ist nun möglich.

Im unteren Teil des Diagramms die Ausgangsstellung für ein "ersticktes Matt".



Sondernummer des XIANGQI e.V.

Nicht nur der Verlag Ute Schiller bemüht sich um die Verbreitung des XIANGQI im deutschsprachigen Raum, auch der XIANGQI e.V. in Berlin ist publizistisch nicht untätig: Im Februar/März soll als Sondernummer ein Heft "Chinesisches Schach" erscheinen, in dem der Verein sich selbst darstellt und noch einmal die Erlebnisse der Reisen von Vereinsmitgliedern nach Sichuan und Paris Darstellung finden.

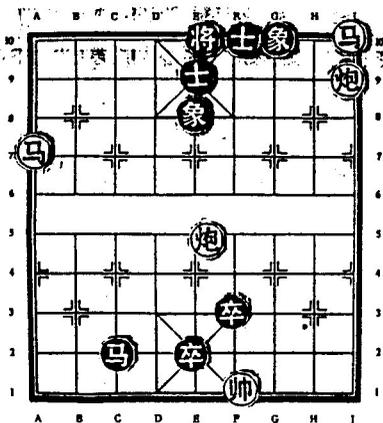
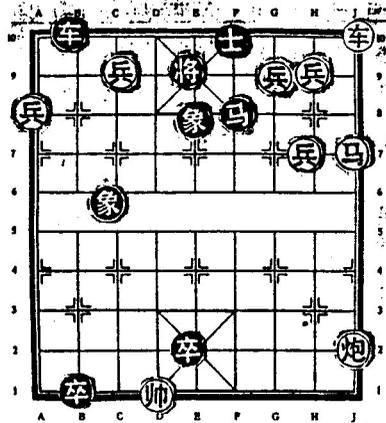
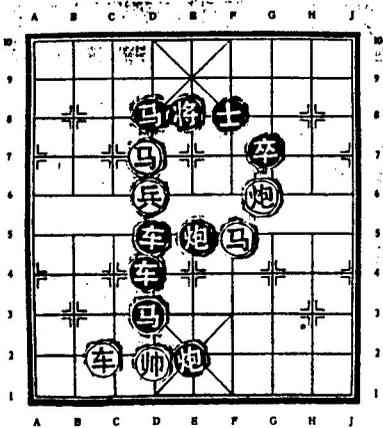
Das Selbstdarstellungs-Heft kann von Interessierten kostenlos angefordert werden, Rückporto ist sicherlich willkommen.

KUNSTSCHACH: Drei Aufgaben

Die Aufgabenstellung bei den folgenden Problemen lautet immer: Rot beginnt und gewinnt – oder macht Unentschieden – bei jeweils optimalen schwarzen Verteidigungszügen.

Es gibt Lang- und Kurzzügler, wobei die Langzügler (bis zu 25 Zügen oder mehr) am beliebtesten sind. Es lassen sich drei Arten des Kunstschach unterscheiden:

1. Aufgaben, die mit bildlicher Darstellung, meist Schriftzeichen nachahmend oder – "supermodern" sozusagen – Buchstaben.
2. Solche, die jeder Partei 7 Steine zugestehen (eine klassische Variante, die wir im nächsten Heft vorstellen).
3. Freie Aufgaben mit am praktischen Spielverlauf orientierten oder mehr oder weniger bizarren Stellungen.



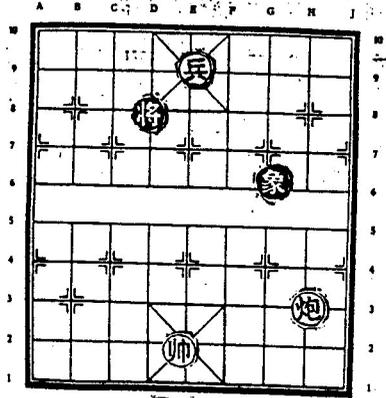
KANONEN-SOLDATEN-ENDSPIELE: DREI AUFGABEN

Die drei nachstehenden Problemstellungen sind allesamt dem Gebiet der Kanonen-Soldaten-Endspiele entnommen. Die Lösungen finden Sie auf S. 17.

Kontrollstellung:

Rot: Fe2, Kh3, Se9

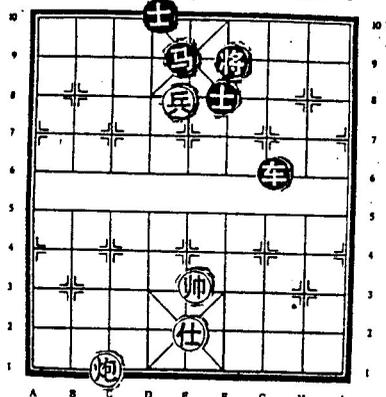
Schwarz: Fd8, Eg6



Kontrollstellung:

Rot: Fe3, Kc1, Le2, Se8

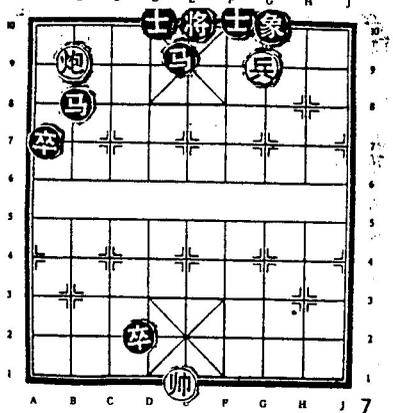
Schwarz: Ff9, Wg6, Pe9, Ld10, Lf8



Kontrollstellung:

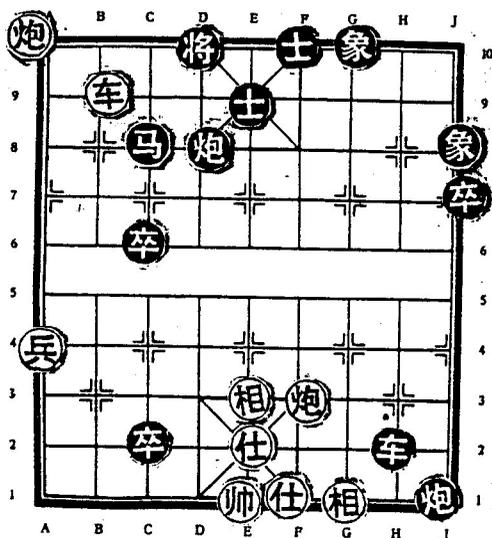
Rot: Fe1, Kb9, Sg9

Schwarz: Fe10, Pe9, Pb8, Eg10, Ld10, Lf10, Sa7, Sd2



Der Mandarinenwagen

Eine praktisch anwendbare Technik, die nicht so selten vorkommt.



Zwei Kanonen und ein Wagen wirken zusammen auf einer Seite; dem Wagen kommt in dieser Konstellation eine wahrhaft majestätische Rolle zu. Ganz souverän vollführt er den Schlußzug.

Unser Fallbeispiel demonstriert Herbeiführung und Ablauf der Technik:

1. W b9 - b10+ F d10 - d9

1. K f3-f9 ist ein Fehlzug: 1. ... F d10-e10!

2. K f3 - f9+! L e9 - f8

3. W b10 - b9+ F d9 - d10

4. K f9 - c9 K d8 - e8

Wenn 4. ... E g10-e8; 5. K c9-c10+, P c8-b10; Rot zieht 6. K c10xc2+ und gewinnt durch "Überzahlspiel".

5. K c9 - c10+ P c8 - b10

6. K c10 - c8+ P b10 - d9

7. W b9 - b10++

SCHRIFTZEICHEN DES XIANGQI: I. Teil

Wie versprochen beginnen wir mit einem Kurs zum besseren Verständnis der im XIANGQI verwandten Schriftzeichen und beginnen mit dem Spielsteinen.

1. Der Soldat



In China ist das Zeichen "Mensch" ein Zweifüßler.



Dies stellt einen Schild dar,

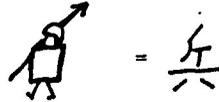


jenes Zeichen ist als Schwert oder Spieß zu denken



2 Menschen mit Schild und Spieß.

Der rote Widerpart hat sich aus einer Abstraktion des dargestellten Gegenstands entwickelt.



2. Das Pferd

Ebenfalls picassogleich aus einem ehemals gemalten Gegenstand immer weiter abstrahiert. Die Stadien sind die folgenden:



a) Galoppierendes Pferd mit rückwärts gewandtem Kopf



b) altes Zeichen



c) neues Zeichen

3. Der Wagen



a) Von oben gesehen, Wagen mit Kasten, Achse und Rädern



b) altes Zeichen



c) neues Zeichen

4. Der schwarze Elefant



Ohren



Auge



Rüssel



und Körper mit vier Beinen

ergeben:



5. Die Kanone

Die Kanone taucht im 1. Jahrhundert u.Z. in den Vorläuferspielen des XIANGQI auf und wir haben guten Grund zu der Annahme, daß dies unter dem Eindruck der permanenten Kriege zum Ausgang der Epoche der sog. "5 Dynastien" geschah. In diesen Kriegen kamen Steinschleudern und die ersten "Feuerschleudern" zum Einsatz.

Tatsächlich finden wir meist das eine Symbol
 "Feuer" der einen Partei,
 das andere Symbol "Stein"
 der anderen Partei zugeordnet.

火

石

Der rechte Teil des Schriftzeichen,

巳

厶

包

eine losschnellende Schleuder, von der sich ein Gegenstand löst,
 bleibt immer gleich.

Das ergibt als Gesamtbild 火炮 bzw. 石包

6. Der rote Feldherr

官

巾

Das Gesamtbild 官巾

zerfällt in den linken Teil,
 den wir uns als Mandarin mit
 langen Ärmeln zu denken haben,

und den rechten Teil, eine
 Standarte.

Der Mann, der die kaiserliche Standarte hält = der Feldherr.

7. Der schwarze Feldherr

將

Ein komplizierteres Zeichen,
 das einen größeren Anspruch
 an unsere Abstraktionskraft
 stellt:

几

夕

才

Ein Tisch, im Zeichen senkrecht, Krallen (oben) und Waage (unten)

Der Mann hinter dem Tisch, der abwägt und zuschlägt: ein bis
 heute in China gebräuchliches Zeichen für General.

8. Die Leibwache

Ein einfaches Zeichen, das leicht zu merken ist.
 Bei der roten Partei finden wir meist noch einen
 der Unterscheidung dienenden Zusatz.

士

仕

9. Der rote Elefant

Ein Zeichen, zu dem uns keine Erklärung einfällt.
 Im klassischen Chinesisch bedeutet es "Minister",
 heute wird es im Sinne von "gegenüber" gebraucht.

相

MEISTERPARTIE: Zhen Xinguan (Sichuan) vs. Hu Ronghua (Shanghai)

Die nachfolgende Partie wurde im Verlauf der chinesischen Meisterschaften 1976 gespielt.

Die Analyse stammt von Rainer Caspary, der damit - als erfahrener Spieler des abendländischen Schachs - sein Debüt auf dem Gebiet der XIANGQI-Analyse gibt. Wir lassen seine Anmerkungen im Original stehen, wenn auch die von ihm verwandten Ausdrücke teilweise von den sonst hier benutzten, an den chinesischen XIANGQI-Ausdrücken orientierten, abweichen (z.B. "querziehender Wagen" statt "senkrechter Wagen").

"FÜNF-NEUN-KANONE" gegen PFERDESCHUTZWALL

1. K h3	- e3	P h10	- g8
2. P h1	- g3	W j10	- h10
3. S c4	- c5	S g7	- g6
4. P b1	- c3	E c10	- e8
5. K b3	- a3	K b8	- b4

Rot spielt "Fünf-Neun-Kanone" (d.h. Kanonen auf der 5. und der 9. Linie, der a- und e-Linie) mit verzögerter Wagenentwicklung (rechter Wagen), setzt nicht das Pferd an den Fluß, sondern die Kanone an den Rand, um den linken Wagen ins Spiel zu bringen. Schwarz entwickelt das Pferd nicht flach nach d9, sondern überspringt mit der Kanone den Fluß. Ein elastischer Aufbau, beide Spieler wetteifern mit neuen Plänen.

Im 4. Zug fährt Zhen nicht den Wagen heraus, es scheint, die Spieler wollen eine häufig gesehene und gern gespielte, aber komplizierte Variante der Eröffnung "Mittelkanone, Wagen über dem Fluß gegen Pferdeschutzwall" vermeiden (nämlich 5. W j1-h1, P b10-c8; 6. W h1-h7, K h8-j8 oder 6. ... P g8-f6).

Beide Seiten wollen alte Entwicklungslinien durchbrechen und neue Wege einschlagen.

6. W a1 - b1

Der querziehende Wagen bedroht die Kanone, der g-Soldat soll geopfert werden, um die b-Linie von Hindernissen für den Wagen zu säubern. Im Fall von 6. S e4-e5 geschieht 6. ... K h8-h4 (beide Kanonen passieren den Fluß), und der Schwung der roten Attacke ist gestoppt.

6.		K b4	x g4
7. P c3	- d5	P b10	- c8

8. W b1	- b8	P f8	- h6
9. E g1	- j3	S g6	- g5
10. E j3	x g5	W h10	- h9
11. K e3	- d3		

Im 8. Zug bedrohte Rot das Pferd mit dem Wagen, das Ziel war, die Abwicklung im 9. und 10. Zug zu provozieren. Jetzt stellt er die Kanone auf das Palasteck. Rechtzeitig und wachsam gespielt, unterstützt sowohl das Fluß-Pferd, als es auch den schwachen Punkt des unverbundenen Elefanten heilt. Die ganze Eröffnung des Anziehenden macht einen stabilen Eindruck.

11.		W h9	- g9
12. E c1	- e3	W g9	- g6
13. L f1	- e2	S c7	- c6
14. W j1	- f1	S c6	x c5
15. P d5	- f6		

Jäh wechselt die Lage, die Stellung kommt plötzlich in Bewegung. Rot nutzt die beiden schwarzen Soldatenzüge, um den rechten Wagen und das Pferd zum Laufen zu bringen und so einen Angriff zu organisieren, ein mutiger und energischer Plan. Im 15. Zug überquert das Pferd den Fluß; damit wird nicht nur die Bewegungsmöglichkeit des gegnerischen linken Wagens eingeschränkt, sondern der Anziehende stellt auch eine versteckte Drohung eines Figurengewinns auf.

15.		S c5	- c4
-----	--	------	------

Der Soldat prescht weiter vor, Hu scheint keinen Verdacht zu schöpfen. Mit 15. ... K g4-h4 sollte er Kraft speichern oder mit einem Leibwächterzug die Stellung sichern.

16. P f6	x g4
----------	------

Das zurückziehende Pferd frißt die Kanone, Rot kann nun eine Figur gewinnen.

16.		P h6	x g4
17. W f1	- f8	K h8	- g8
18. K d3	- d8		

Dem vorgeschobenen Wagen folgt die Kanone, ein notwendiges Manöver für den Figurengewinn. Wenn Zhen ruhiger 18. W b8xc8, S c4-d4 (falls 18. ... L d10-e9, so 19. W f8xg8, W g6xg8; 20. W c8xc4 mit Vorteil für Rot), so 19. W c8-c3, S d4xd3 und Rot hat nicht den geringsten Vorteil.

18.

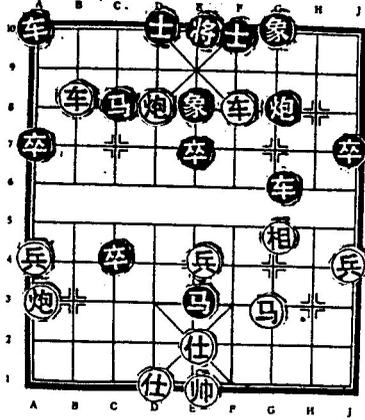
P g4 x e3

19. W f8 x g8

Rot schlägt nun eine Figur, aber welche? Drei schwarze Steine stehen ein!

A) Die erste Möglichkeit ist 19. W b8xc8, P e3-c2+; 20. F e1-f1, L d10-e9; 21. W f8xg8, W g6-f6+; 22. K a3-f3, L e9xd8; 23. W c8xc4. Rot hat eine Mehrfigur und steht überlegen.

B) Die zweite Möglichkeit ist 19. E g5xe3, K g8xg3; 20. K a3xg3, W g6xg3; 21. W b8xc8, L d10-e9; 22. W f8-g8, W g3xe3; 23. K d8-d7, W e3xe4; 24. K d7xj7; W e4xj4; 25. W g8-g7, S e7-e6; 26. K j7xa7. Wieder hat Rot bei guter Stellung eine Mehrfigur, doch ihm fehlt das Elefantenpaar, er muß sich um seine hinteren Reihen sorgen. Rot wählt den dritten möglichen Schlagzug.



19.

P e3 - c2+

20. F e1 - f1

W g6 - c6

Wenn er 20. ... W g6-d6 zieht, um die Kanone abzuholen, so zwingt er Rot, mit 21. W b8xc8 das Pferd zu schlagen, wodurch sich nach den 21. ... P c2xa3 folgende Varianten ergeben:

a) 22. W g8-f8, L f10-e9; 23. W f8-f3, P a3-b1; 24. W c8-b8, P b1-c3; 25. K d8-c8, Rot steht besser;

b) 22. P g3-f5, W d6-d5; 23. P f5-e3, W a10-b10, droht mit 24. ... L d10-e9 die Kanone zu gewinnen. Wenn Rot die Kanone gibt und den Bauern nimmt mit Ausgleich der Figurenkräfte, bekommt Schwarz Oberwasser. Wenn aber Rot 24. W c8-a8 zieht, um zu versuchen, die Kanone wegzuziehen, geschieht 24. ... L d10-e9; 25. K d8-c8, S c4-d4 und der Nachziehende steht gut;

c) 22. W c8-b8, W d6-f6+; 23. F f1-e1, P a3-c2+; 24. K d8-d2, W f6-d6, Schwarz gewinnt die verlorene Figur bei guter Stellung zurück.

21. K a3 - f3 L d10 - e9

22. K d8 - d7 S j7 - j6

Im abendländischen Schach hätte der Nachziehende jetzt aufgeben müssen, er hat eine Minuskanone ohne sichtbare Kompensation; hier kann man aber offensichtlich noch weiterspielen.

23. W g8	- g9	W a10	- d10
24. W b8	- b7	W c6	- f6
25. W b7	- c7	W f6	- f4
26. E g6	- j3	P c8	- b10
27. P g3	- h5	W f4	x e4
28. W g9	- f9		

Schwarz kämpft in dieser Phase noch um einen Mattangriff, doch ist die Aufstellung seiner Angriffsfiguren nicht schön und nicht ausreichend, einen Angriff aufzubauen. Jetzt frißt der querziehende Wagen den roten Mittelsoldaten; wenn aber die Hauptkräfte wichtige Linien der Strategie verlassen, kann sich der Rote gerade rechtzeitig mit einem Angriff einmischen.

Rot ergreift die Gelegenheit, den Wagen zu verrücken, um eine wichtige strategische Linie zu halten, ein wichtiger Schritt für die Entfaltung der Attacke.

28. W e4 - h4

Der Verlustzug! Anstatt den Lauf des roten Pferdes zu beschleunigen, sollte er die in Reserve stehende Palasteckkanone, die einmal einen Leibwächter schlagen kann, beachten. Er muß 28. ... P b10-a8 ziehen und kann noch kämpfen.

29. P h5	- g7	P b10	- a8
30. P g7	x e8!	P a8	x c7
31. P e8	- g9!	W d10	x d7

Nun folgt ein stiller Schlußzug:

32. K f3 - d3!

Schwarz gibt auf.

Mit den letzten Zügen inszenierte Rot einen exzellenten, scharfen Mattangriff! Er opfert den Wagen, wirft das Pferd nach vorn und baut eine doppelte Mattstellung auf. Schwarz hat keine Möglichkeit, die beiden Mattdrohungen zu parieren und verliert.

Lösungen der Kunstschachaufgaben

1. Diagramm:

1. P f5 x g8+ F e8 - e9
2. W c2 - c9+ F e9 - e10
3. P d7 x f8+ P d8 - f9
4. W c9 - c10+ F e10 - e9
5. P f8 - d7+ F e9 - d9
6. W c10 - c9+ F d9 - d8

Auf 6. ... F d9-d10 folgt 7. P g7xf9+, K e5-e9; 8. W c9-c10+, F d10-d9; 9. P d7-b8+, F d9-d8; 10. W c10-c8+, F d8-d9; 11. W c8-d8+, F d9-d10; 12. W b8-b10++

7. P g8 x f9+ K e5 - e9
8. W e9 - c8+ F d8 - d9
9. P f9 - e7+ K e9 - e8
10. W c8 - c9+ F d9 - d10

Auf 10. ... F d9-d8 folgt 11. K g6-g8+, K e8-e10 (K e8-e9?); 12. P d7-f8+); 12. P c7-f9+, F d8-e8; 13. W c9-c8++

11. W c9 - c10+ F d10 - d9
12. P d7 - b8+ F d9 - e9
13. P e7 - g8+ K e8 - f8
14. P b8 - d7+ F e9 - d9
15. P g8 - f10+ K e2 - e10
16. P d7 x f8+

und Matt im nächsten Zug.

2. Diagramm:

1. S g9 - f9+ F e9 x f9
2. S h9 - g9+ F f9 - e9
3. S g9 - f9+ F e9 x f9
4. W j10 - j9+ P f8 - h9
5. W j9 x h9+ F f9 - f8
6. W h9 - h8+ F f8 - f9
7. W h8 - f8+ F f9 - e9
8. S c9 - d9+ F e9 - e10
9. W f8 x f10+ F e10 x f10
10. P j7 - h9+ F f10 - e10
11. P h9 - f8+ F e10 - f10
12. K j2 - f2+ S e2 x f2
13. S d9 - e9 S b1 - c1+
14. F d1 - e1 S c1 - d1+
15. F e1 x d1 W b10 - b1+
16. F d1 - d2 W b1 - g1
17. P f8 - h9+ W g1 - g9
18. S b7 - b8 E c6 x a8
19. F d2 - d3 Unentschieden

3. Diagramm:

Vorbemerkung: In dieser Aufgabe aus einem klassischen Lehrbuch wurde bei der Neuauflage ein Fehler im Stammspiel entdeckt. Wir empfehlen dem Löser, die Anmerkungen vorerst nicht zu lesen, um sich nicht der Freude, die Widerlegung selbst zu finden, zu berauben.

1. P j10 - g9+ F e10 - d10
2. P a7 - b9+ F d10 - d9
3. P g9 x e8+ L e9 - f8
4. P b9 - c7+

4. P e8-c7+, F d9-e9; 5. P c7-e6+, E g10-e8; 6. P e6xf8+, F e9-d9; 7. P b9-c7+ führt zu einem doppelten Pferde-Kanonen-Matt.

4. F d9 - d8
5. P c7 - e6+ F d8 - d9
6. P e8 - c7+ F d9 - d10
7. P c7 - b9+ F d10 - d9
8. P e6 x f8+ E g10 - e8
9. P f8 - h9+

9. P b9-c7+, F d9-d10; 10. K j9-j10+, L f10-e9; 11. P f8-g10+, L e9-f10; 12. P c7xe8+, F d10-d9; 13. P e8-c7+, F d9-d8; 14. P c7-e6+, F d8-d9; 15. P g10-f8++

9. L f10 - e9
10. P h9 - g7+ L e9 - f10
11. P g7 - f9+

11. P b9-c7+, F d9-d10; 12. P g7xe8+, L f10-e9; 13. P c7-b9+, F d10-e10; 14. P e8-g7+, L e9-f8; 15. P b9-d8+, F e10-e9; 16. P g7-h9+, F e9-e8; 17. P d8-e6++

11. L f10 - e9
12. P f9 - e7+

12. ... L e9-f8; 13. P b9-c7+, F d9-d8. Rot kommt nicht weiter!

12. L e9 - f10
13. P b9 - c7+ F d9 - d10
14. P e7 - c8+ F d10 - d9
15. P c8 - a7+ F d9 - d10
16. P a7 - b9++

Lösungen der Endspielaufgaben

Oberes Diagramm:

1. K h3 - h10 E g6 - e8
2. K h10 - e10 E e8 - g6

Andere Manöver ändern am prinzipiellen Gang des Geschehens gar nichts.

3. F e2 - e1! E g6 - j8
4. K e10 - b10 E j8 - g6
5. K b10 - b8

gewinnt den Elefanten im nächsten Zug und somit durch Pattmatt.

Mittleres Diagramm:

1. K c1 - f1+ W g6 - f6
2. S e8 x f8+ F f9 - f10
3. S f8 - f9+ F f10 - e10
4. S f9 - f10+ W f6 x f10
5. K f1 - c1 W f10 - f3+

Die letzte Rettungsmöglichkeit.

6. L e2 x f3 F e10 - f10
7. K e1 - f1+ F f10 - e10

7. ... P e9-f7 schützt nicht, da eine Kanone plus Leibwache sogar gegen zwei Leibwachen gewinnt.

8. F e3 - e2

Gewinn durch Pattmatt.

Unteres Diagramm:

1. K b9 - b10+ P b8 - c10
2. S g9 x g10 S a7 - a6
3. S g10 - h10! S a6 - a5
4. K b10 - b3 P c10 - d8
5. K b3 - g3 P d8 - e6
6. K g3 - e3 S a5 - b5
7. S h10 - g10 S b5 - c5
8. F e1 - f1

und gewinnt.

INHALT

EDITORIAL: Das Jahr des Drachen	3
XIANGQI-AUSDRÜCKE: "Der Fischer" und "Das Pferd an der Krippe"	4
Sondernummer des XIANGQI e.V.	4
XIANGQI-Kurs in Kreuzberg	5
KUNSTSCHACH: Drei Aufgaben	6
Kanonen-Soldaten-Endspiele: Drei Aufgaben	7
ENDSPIELÜBUNGEN: Wagen und Soldat und Der Mandarinwagen	8
SCHRIFTZEICHEN DES XIANGQI I. Teil	10
MEISTERPARTIE: Zhen Xinguan vs. Hu Ronghua	12
Lösungen der Kunstschachaufgaben	16
Lösungen der Endspielaufgaben	17
Inhalt/Impressum	18

XIANGQI - Zeitschrift für chinesisches Schach
erscheint 4x jährlich zur Quartalsmitte
(15.2., 15.5., 15.8., 15.11.)

Herausgeber: Rainer Schmidt

Verlag, Herstellung und Vertrieb:

Verlag und Auslieferung Ute Schiller, Berlin

Jahresabonnement (4 Ausgaben):

20,- DM incl. MWSt., Porto u. Verp.

Einzelheft:

5,- DM incl. MWSt., zzgl. Porto u. Verp.

Anfragen, Briefe und Bestellungen bitte senden an:

Verlag und Auslieferung Ute Schiller

XIANGQI - Zeitschrift für chinesisches Schach

Postfach 650 648

D-1000 Berlin 65

Es gilt Anzeigenpreisliste 1/88

Nachdruck mit Quellenangabe gestattet