

象棋

XIANGQI

Zeitschrift für
chinesisches Schach

在第三届七星杯中国象棋赛期间，记者在成都采访了前来参赛的国际象棋特级大师、联邦德国的罗伯特·许普纳先生，请他谈谈作为一个国际象棋棋手，对中国象棋的看法。

罗伯特·许普纳认为，中国象棋与国际象棋的内涵有许多共通之处，而且中国象棋更有其新的内容。正是这新鲜感，吸引他爱上了中国象棋。但两种棋又有明显的分别。首先是布局结构不一样，中国象棋布局的结构很重要，而且它着重于全局，各方面子力都要考虑到，而国际象棋则对兵的布局特别重视。其次，中国象棋比国际象棋需要更精确的计算。下一步要怎么走，什么方案才是最困难的。中国象棋里的兵

西德棋友眼中的中国象棋

主动性比较强，可以主动进攻，大子的主动性也比较强。国际象棋里，大子作用非常明显，职责分明。而且中国象棋更有士象等纯种作为保卫的棋子，炮的走法也很特别……

那么是否学过中国象棋就可以更容易学国际象棋呢？罗伯特认为，这当然比什么棋都不会强些，就象他学中国象棋一样。但是要达到高水平，则同样是困难的。比如说胡荣华达到我的水平，或我达到他的水平一样。

罗伯特·许普纳还认为，中国象棋到现在还没有现成的外文资料，是推广的最大障碍。这样很难在短时间内使欧洲人感兴趣。况且，中国象棋在欧洲的历史很短，没有职业棋赛，要推广开去还有一段颇长的路程。

SOMMER
1988

EDITORIAL: Denkfutter

Ein Heft, wie Sie es sich (hoffentlich) wünschen, liegt vor Ihnen: wenig Tratsch, viel "Denkfutter". Kunstschachfreunde werden ebenso bedient wie die, die das "Fachchinesisch" des XIANGQI näher kennenlernen wollen. Hätten Sie gedacht, daß Sie schon nach zwei Folgen unseres Zeichenkurses in der Lage sind, Partie-Notationen in chinesischen Originalquellen zu entziffern?

Redakteur Rainer Caspary gibt in der "Meisterpartie" und beim Spielbericht vom Sieben-Sterne-Pokal Proben seines analytischen Könnens, die hoffentlich auch dem Leser neue Einsichten in die Feinheiten des Spiels bringen werden. Nicht vergessen werden soll der Hinweis auf die XIANGQI-Freunde, die Spielpartner in Ihrer näheren Umgebung suchen, d.h. diesmal in Marburg, Innsbruck und - Tampere (Finnland)!

Wer am 17. Juni in Berlin ist, hat übrigens Gelegenheit, die Redaktion persönlich kennenzulernen: im Rahmen der einwöchigen Veranstaltung "China im Wedding", die das Stadtteilzentrum Fabrik Osloer Straße und die China, Panda & Co. Ostasienbuchhandlung veranstalten, wird um 20.00 Uhr eine Einführung in das chinesische Schach geboten, Ort: Osloer Str. 12 in Berlin 65.

Also vielleicht bis bald,

Ihre Redaktion

XIANGQI-AUSDRÜCKE: "An die Kette legen" und "Der Veteran"

In der Reihe "XIANGQI-Ausdrücke" diesmal zwei martialische Begriffe.

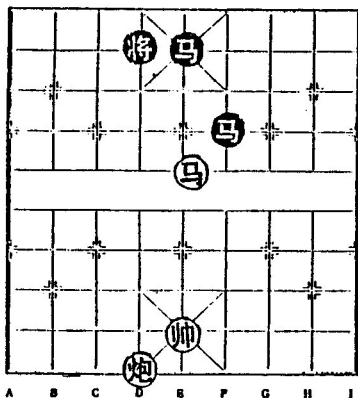
An die Kette legen

"An die Kette legen" nennen die Chinesen diesen auch uns als Fesselung bekannten Tatbestand.

1. P e6 - c7+ F d9 - d10
2. P c7 - b9+ F d10 - e10

Schwarz muß sich vor dem drohenden Pferde-Kanonen-Matt verstecken. Nun setzt Rot zu seinen - hier direkt aufeinanderfolgenden - Fesselungsmanövern an:

3. K d1 - e1 F e10 - f10
4. F e2 - f2



Der Fesselung zweiter Teil.

4. P e9 - g8
5. K e1 - f1 P g8 - h6
6. K f1 x f7 P h6 x f7
7. P b9 - d8

und gewinnt aufgrund der Fesselung mit Pattmatt.

Der Veteran

"Veteran" heißt der Soldat, wenn er auf der gegnerischen Grundlinie angekommen ist. Dort nützt er meist nicht viel. In der ersten der nachfolgenden Kunstsach-Aufgaben allerdings tut er etwas sehr wichtiges: er rettet Rot das Unentschieden.

LETZTE MELDUNG: EUROPAMEISTERSCHAFT IN LONDON

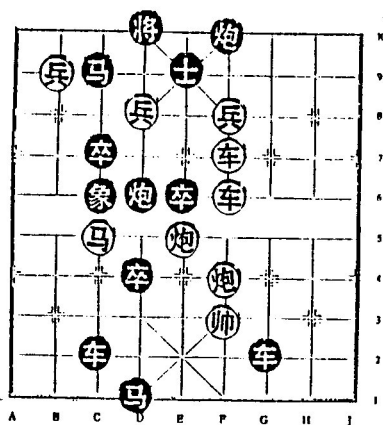
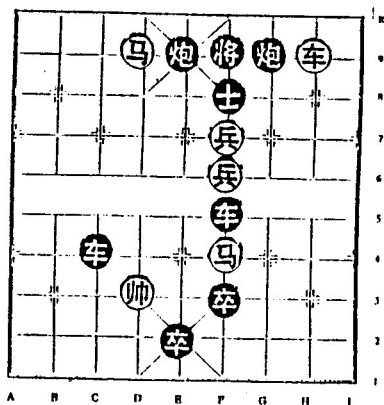
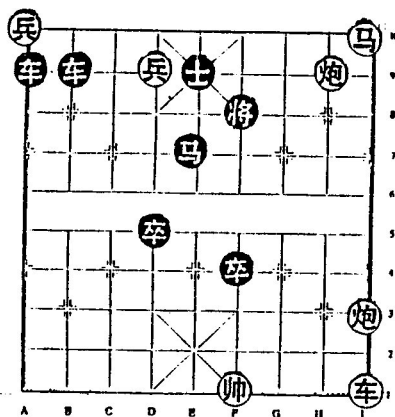
Wie wir kurz vor Redaktionsschluß erfuhren, findet die diesjährige Europameisterschaft im XIANGQI vom 15.-17. Juli in London statt. In Paris gibt es in diesem Jahr nur offene französische Meisterschaften, der Termin ist hier der 18./19. Juni. Nähere Informationen vom XIANGQI e.V., Handjerystr. 58-59, 1000 Berlin 41.

KUNSTSCHACH: Drei Aufgaben

Wie im letzten Heft angekündigt, stellen wir zunächst die klassische Variante des Kunstschachs, in der jede Partei 7 Steine besitzt, vor. Sie dient zugleich als Beispiel für das ausnahmsweise segensreiche Wirken eines "Veterans" (Lösungen für alle drei Aufgaben auf S. 17).

Bereits bekannt ist die Sparte der Kunstschach-Aufgaben, bei der Buchstaben nachgebildet werden. Hier ist es das "J".

Das 3. Beispiel ist neueren Datums und stammt aus der Reihe der freigestalteten Probleme. Das Matt kommt nach beiderseits optimaler Spielweise nach 21 Zügen zustande.



MEISTERPARTIE: Xie Tianshun (Philippinen) vs. Hu Ronghua (China)

Die nachfolgende Partie wurde 1977 in Shanghai gespielt.

ELEFANTENSPIEL gegen PALASTPASSAGEKANONE

1. E g1 - e3 K h8 - d8

Dieser Kanonenzug heißt in Chinesisch "Kanone, die durch den Palast zieht" und wird hier mit (Palast)-Passagekanone wiedergegeben. Rot kann den analogen Zug 1. Khd3 als Eröffnung spielen, und dieses System heißt dann ebenfalls Passagekanone.

2. P b1 - c3 P h10 - g8

3. W a1 - a2

Dieser Zug bereitet die Entwicklung des Pferdes nach f2 vor, das sonst von dort leicht vertrieben werden könnte; zugleich vermeidet Rot die Variante 3. Pg3 Wh10; 4. Wh1 Wh6; 5. Kj3 Wd6, die für das System Elefantenspiel-Mittelkanone charakteristisch ist. Mit der Passagekanone gilt es als sogar noch stärker für Schwarz.

3. W j10 - h10

4. W a2 - d2 P b10 - c8

Rot beachtet den Angriff in der h-Linie nicht, sondern will selbst aktiv werden. Allerdings ist sein eigener rechter Flügel noch unentwickelt, eine schlechte Voraussetzung für aktives Spiel.

Schwarz hat auf 4. Wd2 zwei gute Züge: Pc8 und Lde9. Unlogisch wäre dagegen Lfe9, weil dann Wad10 nicht mehr möglich wäre (nach Abzug des Ec10 in die Mitte), der j-Wagen andererseits hat schon gezogen und hat auf f10 nichts zu suchen. Nach Lde9 kann sich das Spiel so entwickeln: 4. ... Lde9; 5. Pf2 Pa8; 6. Sc5 (6. Sa5 Kbc8 nebst Wb10, Schwarz steht gut) Ece8 mit Ausgleich. Pc8 ist eine Spur besser, da eine Figur entwickelt wird.

5. P h1 - f2 S c7 - c6

6. W j1 - h1 W h10 - h6

7. W d2 - d7 K d8 - f8

Hu plaudert hier aus dem Nähkästchen des Meisters: "Mein erster Gedanke war an dieser Stelle 7. ... Pe9, um den roten Wagen zu vertreiben mit der Folge 8. Wc7 Kf8; 9. Kb7 Ece8; 10. Kxe7+ Pxe7; 11. Wxe7 Wf6; 12. Pd3 Wh6; 13. Pe5 Pc10, Rots Wagen und Kanone auf der h-Linie sind ent wurzelt, Schwarz hat vollwertiges Spiel. Dann aber sah ich, daß Rot nach dem Pferdezug mit 8. Wxe7 den Mittelsoldaten schlagen kann, denn nach 8. ... Kd3; 9. Wxg7 Kxb3; 10. Wb7 Kxe3; 11. Exe3 Wb10; 12. Kh5 steht Schwarz passiv.

Deshalb entschied ich mich für 7. ... Kf8. Tatsächlich wäre 7. ... Pe9 doch besser gewesen, wenn Schwarz nicht 10. ... Kxe3 spielt, sondern 10. ... Sc5, und der Nachziehende hätte Gegenspiel."

8. K h3 - g3 W h6 - d6

Ein korrekter Zug. Schwarz will den Druck von seinem rechten Flügel nehmen, ein Tausch des roten h-Wagens würde nur den roten d-Wagen aufwerten.

9. W d7 x d6 P c8 x d6
10. W h1 - h5 P d6 x c4

Rot ist nun klar besser entwickelt, nur das Pc3 ist noch inaktiv, deshalb glaubte Hu, hier den c-Soldaten schlagen zu sollen, um das Pferd weiterhin zu blockieren. Falls er mit 10. ... Kfd8 sein Pferd am Flußufer unterstützen wollte, geschähe aber 11. Sc5 Sxc5; 12. Wxc5 Ece8; 13. Pd5, Rot hat seinen Springer c3 befreit, Schwarz kann seinen Uferspringer doch nicht halten und steht passiv.

11. P f2 - d3

Rot setzt sein Pferd auf das Palasteck, ein wenn auch gar nicht offensichtlicher schwächerer Zug, der dem Schwarzen die Gelegenheit gibt, sich durch Abtausch zu entlasten. Die Alternative ist 11. Kb7, worauf entweder 11. ... Ece8; 12. Kc7, das schwarze "Flußpferd" verjagend, geschieht, oder 11. ... Kfc8; 12. Kbxg7 Ege8; 13. Wb5, der Wagen des Nachziehenden bleibt blockiert, während der Anziehende mit Sg5 und Pg4 aktive Möglichkeiten wahrnehmen kann.

11. K f8 - c8
12. P d3 - e5 P c4 x e5
13. W h5 x e5 K c8 x c3
14. K g3 x c3 K b8 - e8

Die Partie hat einen kritischen Punkt erreicht. Schwarz hat einen Mehrsoldaten aber Entwicklungsrückstand (Wa10, Pg8). Um zu gewinnen, muß er a tempo weiterspielen. 14. ... Ece8 ist zu langsam.

15. W e5 - g5 W a10 - b10
16. W g5 x g7 P g8 - e9

Das Pferd zurückziehen, war der beabsichtigte Plan, da Rot auf 16. ... Wxb3 ein Zwischenschach auf c10 gibt und dann erst das Pferd nimmt, mit unklarem Spiel als Folge.

17. K b3 - a3 W b10 - b3
18. K c3 - c2 W b3 - b2
19. K c2 - e2

Die Kanone ins Palastherz zu stellen, ist ein scharfsinniges Manöver von Xie, es ermöglicht ihm Chancen zum Gegenangriff; wenn er 19. Kcc3 zieht, folgt 19. ... Wc2 und Kxe4+ sowie Pc8. Schwarz hat eine feste Position und Bauernvorteil.

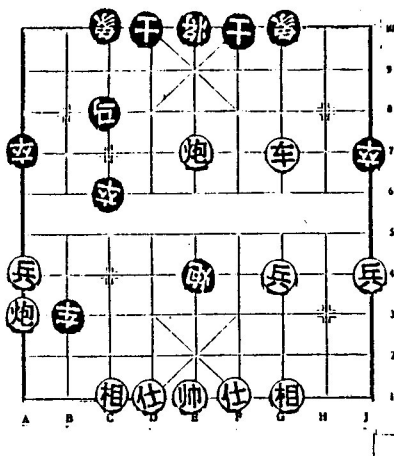
19. P e9 - c8
20. E e3 - g1

Der absinkende Elefant deckt die Ke2 auf, zugleich will sich der Anziehende die Möglichkeit Kg3 oder Kh3 offenhalten. Er übersieht aber die naheliegende Antwort Wb3, besser wäre 20. Kc3 Pd6; 21. Eg1 gewesen.

20. W b2 - b3
21. K e2 x e7+ K e8 x e4

Der Höhepunkt des Spiels ist erreicht. Schwarz droht We3+ und Wxa3+ sowie Wb7 mit unangenehmer Fesselung der Ke8, eine von beiden roten Kanonen wird verloren gehen, doch behält Rot nach Verlust der Ka3 eine dominierende Mittelkanone, die nicht unterschätzt werden sollte.

22. K e7 - e6 W b3 - e3+
23. L f1 - e2 W e3 x a3+
24. E g1 - e3 W a3 - c3
25. W g7 - e7+



Die Bedenkzeit des Anziehenden wird knapp, daher gibt er ein rasches Schach. Er hätte es sich aufsparen und mit 25. Ff1 abwarten sollen, vielleicht ergeben sich doch noch Remischancen. Daß Xie hier weiterspielt, angesichts des Figurenverlustes, ist keine Starrköpfigkeit oder gar Mißachtung des Gegners, sondern die einfache Tatsache, daß man im XIANGQI nur durch Matt (oder Patt) verlieren kann, und das ist auch mit einer Mehrfigur gar nicht immer möglich. Im europäischen Schach gewinnt man in solchen Situationen entweder auch durch Matt, aber viel häufiger mittels Durchschieben eines Bauern. I.Ü. reicht auch hier die Figurenüberlegenheit nicht immer zum Gewinn aus.

25. L f10 - e9
26. W e7 x j7+ P c8 - e7
27. W j7 - f7 E g10 - e8
28. K e6 x e8+

Der Verlustzug! Rot mußte hier Sg5 versuchen mit dem Plan, den Soldaten über den Fluß zu bringen und weiter auf das "angekettete" Pferd zu drücken (nämlich nach Ff1).

28.

E c10 x e8

Das Schlagen mit dem Elefanten ist ein klarer Fehler, es mußte 28. ... Kxe8; 29. Wxe7 So6 geschehen. Nun ist nämlich ein Endspiel Wagen, Pferd und zwei Soldaten gegen Wagen, Soldaten, vollständige Verteidigung entstanden, was leicht gewonnen ist.

29. W f7	x e7	W c3	- c4
30. S a4	- a5	K e4	x j4
31. W e7	x a7	K j4	- j6
32. W a7	- j7	K j6	- g6
33. W j7	- e7	W c4	- d4
34. S g4	- g5		

Der Soldat verjagt die Kanone, das war die Hoffnung des Schwarzen. Rot sollte sich mit 34. We5 zäher verteidigen, den Soldaten am Vorlaufen hindern, nach 34. ... Kd6 kann immer noch 35. Sg5 folgen; Rot hält noch einer Gelegenheit Ausschau, den schwarzen Elefanten zu erobern.

34.		K g6	- j6
35. W e7	- j7	K j6	- e6
36. W j7	- e7		

Hier erkennen wir nun, daß 34. Sg5 ein nachteiliger Zug war. Stünde der Soldat noch auf g4, hätte Rot jetzt die schwarze Kanone mit Wh6 angreifen und Ke5 mit Wh5 beantworten können, danach zieht der Wagen auf die e-Linie; jetzt aber ist dies nicht mehr möglich, und das rote Spiel ist verloren.

36.		W d4	- e4
37. W e7	x e6		

Es drohte 37. ... Kxe3+. Der Tausch Wagen-Kanone ist aber ein falscher Plan, auf 37. Ff1 folgt allerdings 37. ... Wf4+; 38. Fe1 Wf6 nebst Ff10.

37.		W e4	x e6
38. S a5	- a6	W e6	- e5
39. S a6	- b6	S c6	- c5

Rot gibt auf. Das Endspiel Wagen gegen eine vollständige Verteidigung ist zwar meistens remis, fehlt aber eine Verteidigungsfigur, z.B. nach Tausch gegen einen Soldaten, ist jeder Widerstand sinnlos. Schwarz gewinnt mit der Schnitt-ins-Herz-Technik.

SCHRIFTZEICHENKURS: II. Teil

Im 1. Teil sind die Schriftzeichen auf den Spielsteinen erklärt worden. Diesmal geht es darum, Spielnotationen in chinesisich zu verstehen.

Die Zahlen

Die chinesischen Zahlen von eins bis neun bereiten keine besonderen Schwierigkeiten:

- | | |
|---|--|
| 一 | 1 - ein waagerechter Strich |
| 二 | 2 - zwei waagerechte Striche |
| 三 | 3 - drei waagerechte Striche |
| 四 | 4 - Die Vier ist ein Viereck |
| 五 | 5 - Erinnert an unsere 5 |
| 六 | 6 - Das erste wirklich Neue |
| 七 | 7 - Auf den Kopf gestellt ist es 7 in Schreibschrift |
| 八 | 8 - Nr. 2 der Unerklärlichen |
| 九 | 9 - Das war's. |

Die chinesische Spielnotation

Die Grundlinie des Beginnenden wird mit den chinesischen Zahlzeichen von rechts nach links versehen, die obere des Nachziehenden (schwarz) mit den arabischen Zahlen von links nach rechts steigend.

Ein jeder Spieler hat zu seiner Rechten die Grundlinie "1", von der aus er durchzählt. Wieviel Schritte sein sein Stein waagerecht oder senkrecht bewegt oder von welcher Linie aus er auf die Reihe der nächsten wandert, hält die rote Partei in chinesischen Zahlen, die schwarze in arabischen Zahlen fest.

Angemerkt sei, daß im Verlauf der 700jährigen Geschichte des XIANGQI nach den heutigen Regeln bezüglich der Spielnotation auch andere Vorgehensweisen existierten (Schwarz begann, Notation nur in chinesisich usw.). Es ist also bei der Durchsicht von Originalpartien das Alter des Lehrbuchs zu berücksichtigen. Nirgends jedoch werden die beiden Parteien mit Nord und Süd bezeichnet!

Woher dieser Irrtum stammt, der sich unverdrossen von Abschrift zu Abschrift zieht, ist unerklärlich.

进 VORWÄRTS wird mit diesem Symbol bezeichnet. Es tritt in Verbindung mit allen Steinen auf und bezeichnet die Anzahl ihrer auf senkrechtem Weg zurückgelegten Schritte über die Kreuzungspunkte; bei den schrägziehenden Steinen (Pferd, Elefant, Leibwächter) gibt diesen Symbol den Linienwechsel an.

平 WAAGERECHT, ein Zeichen, in dem der Begriff "Ausgewogenheit" durch die Symmetrie zum Ausdruck kommt. Zur Seite ziehen können Wagen und Kanone sowie der Feldherr und der über den Flug gesetzte Soldat ("Offizier").

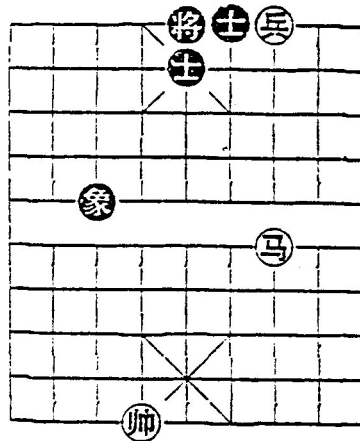
退 RÜCKWÄRTS ziehen alle unter "vorwärts" genannten Figuren mit Ausnahme des Offiziers.

红 ROT kennzeichnet die Farbe des Anziehenden,

黑 SCHWARZ die Farbe des Nachziehenden.

Nun sind wir bereits in der Lage, einen (passend zu den Endspielübungen in diesem Heft ausgewählten) Originaltext aus einer chinesischen Schachzeitung zu lesen:

⑤三进四 ⑥5进6 ④四进六
 ⑥5平4 ④六平五 ③3退5
 ④六进八 ⑥4平5 ④八退七
 ⑥5进1 ④七进五 红胜



Am Ende des Textes steht ein Schriftzeichen, das wir noch nicht kennen: Sieg.

(Die Übersetzung der Notation finden Sie zur Überprüfung auf S. 17)

SIEBEN-STERNE-POKAL 1987, CHENGDU (SICHUAN) (1. Teil)

Der Sieben-Sterne-Pokal, im November 1987 zum dritten Mal ausgespielt, ist ein Einladungsturnier für ausländische XIANGQI-Spieler. Es gab 28 Teilnehmer aus elf Ländern, nur fünf Spieler waren nicht-chinesischen Ursprungs (ein Japaner, ein Brite, drei Deutsche, darunter Dr. Robert Hübner, der bekannte Schachgroßmeister).

Die Einzelwertung gewann Lin Hongming (VR China) – zwei Einheimische stellen sich immer dem Rest der Welt – mit 6 Punkten bei 7 Runden CH-System. Lin ist etwa der 50. der chinesischen Rangliste. Zweiter wurde Jiang Quanxing, Sichuaner Nachwuchsspieler mit 5 P., Dritter nach Wertung Yu Deming (Thailand) 5 P. Der Japaner Akahiro Tanaka wurde 18. mit 3,5 P., Dr. Hübner 24. mit 2,5 P. Beachtet werden muß, daß pro Runde zwei Partien mit wechselnden Farben gespielt werden und daß die Bedenkzeitverhältnisse für Europäer seltsam sind: man spielt zuerst eine Stunde eine beliebige Anzahl von Zügen und hat danach für 10 Züge 10 Minuten. Zwei Zeitrichter pro Brett überwachen das.

In diesem und dem nächsten Heft werden einige Partien des Turniers vorgestellt (zur Platzersparnis in verkürzter Notation), in dieser Ausgabe eine Partie des Gewinners gegen den Drittplazierten und Dr. Hübners beste Partie.

Yu Deming – Lin Hongming

1. Khe3 Khe8; 2. Pg3 Pg8; 3. Wh1 Wj9; 4. Kbd3

Es ist eine bekannte Eröffnung (richtungsgleiche Kanonen, senkrechter Wagen gegen waagerechten Wagen) entstanden. Yu weicht mit seinem 4. Zug von der Theorie ab, normal sind: a. 4. Wh7 Sc6; 5. Kbc3 Pc8 oder 5. ... Wd9; Wxg7 Wd2/Pc8; b. 4. Lfe2 Wd9; 5. Wh7 Pc8; Wxg7 Ke9 und c. 4. Pa3 Wd9; 5. Kbc3 Wd9; 6. Wb1 Wb10 7. Wh7.

4. ... Wd9; 5. Lde2

Wohl den falschen Leibwächter aufgezogen, aber Rot will den Wd9 bekämpfen.

5. ... Pa8; 6. Wh7 Wb10; 7. Sa5 Kbc8; 8. Pa3 Sg6; 9. Wg7 Ej8; 10. Wb1 Wxb1; 11. Pxb1 Wd5; 12. Kd1 Lde9; 13. Pc3 Sc6

Ohne Zweifel hat Schwarz bereits die Initiative.

14. Se5 Wd4

14. ... Wxe5?; 15. Pge4 mit gutem Figurenspiel.

15. Pce4

Rot verfolgt einen offensiven Plan, 15. Ea3 bot sich aber an, anstatt den Elefanten zu opfern.

15. ... Sc5; 16. Se6 Sd5

Vermeidet die Falle 16. ... Sxc4??; 17. Ked3!

17. Pd6 Kxc1+; 18. Kd3 Kxe6; 19. Fd1 Se5; 20. Pb7 Wd7; 21. Pc5 Kxc5; 22. Sxc5 Kxe3; 23. Exe3 Pj9; 24. Fe1 Pg10; 25. Sg5 Pf8; 26. Wf7 Sxg5; 27. Exg5 Wd4; 28. Ke3 Wg4; 29. Kxe7+ Fd10; 30. Wf6 Pg6 Hübsch, verhindert 31. Wd6+ Ld8; 32. Wxd8+ Fe10, zwei rote Figuren hängen.

31. Ph1 Wd4; 32. Sc6 Ee8; 33. Sd6 Pc7

Schwarz möchte ins Endspiel überleiten, die Leichtfiguren tauschen und noch Soldaten einsammeln.

34. Kd7 Pd5; 35. Pf2 Wxj4; 36. Kxd5, Sxd5; 37. Ph3 Wa4; 38. Pf4 Wa1+; 39. Ld1 Wxa5; 40. Pxg6 Ejxg6; 41. Wf7 Sj6; 42. Wj7 Sd4; 43. Sc6 Wxg5; 44. Wd7+ Fe10; 45. Wxd4 Sa6; 46. Sd6 Sa5; 47. Lde2 Sb5; 48. Sd7 Sj5.

Rot gibt auf. Das elementare Endspiel Wagen und zwei Soldaten gegen Wagen, Soldat und dezimierte Verteidigung ist völlig hoffnungslos.

Akahi Tanaka - Dr. Robert Hübner

1. Khe3 Pc8; 2. Sg5 Sc6; 3. Pg3 Ege8; 4. Pa3 Pg8; 5. Kb7 Pd6; 6. Kb6 Pc8; 7. Kb5 Kb6; 8. Wh1 Wh10; 9. Kd5 Lfe9; 10. Wb1 Sg6

Die Eröffnungsbehandlung des Roten sieht sehr passiv aus, er gewann aber die erste Partie und kann sich die Zurückhaltung wohl leisten. Die schwarzen Verteidigungsfiguren stehen falsch herum, denn die f-Linie kann vom Wh10 gar nicht besetzt werden.

11. Sxg6 Kxg6; 12. Pf5 Kh3; 13. Lfe2 Sa6; 14. Kdd3 Kh7; 15. Kf3 Kgh6; 16. Wj1 Kh2; 17. Wb5 Kf2; 18. Pg3 Pf6; 19. Wh1 Khh2; 20. Ff1 Pd6!

Eine Überraschung, Schwarz läßt die Kanone eintreten. Als Kompensation erhält der Nachziehende einen Angriffssoldaten.

21. Fxf2 Sc5; 22. Wb6 Pfxe4+; 23. Ff1 Sxc4; 24. Fe1 Sd4; 25. Kde3 Pxg3; 26. Kxg3 Pf5; 27. Kg2 Sa5; 28. Sxa5 Wxa5; 29. Wb5 Wxb5; 30. Pxb5 Wh6

Der schwarze Angriff scheint sich zu verflüchtigen, aber Rot verfügt weder über einen Plan noch über einen guten Zug.

31. Kg5 Pg3; 32. Wj1 Se4; 33. Wj3 Pf5; 34. Pc3 Wh4; 35. Wj1 Pd4; 36. Kf2?

Ein Tempoverlust, der Rot teuer zu stehen kommt. Besser wäre 36. Kd3 oder Kc5.

36. ... Wf4; 37. Kf3 Pc2+; 38. Ff1 Kh3; 39. Ege3?

Rot verteidigt sich ganz entschieden nicht optimal. Wenn der Springer den Mittelsoldaten schlägt, kann der Anziehende noch lange widerstehen.

39. ... Sxe3; 40. Exe3 Pxe3; 41. Fe1

Oder 41. Ff2 Wg4!; 42. Kj5 Kh6! drohend 43. ... Kf6+, z.B. bei 43. Wh1 Kf6+; 44. Kh3 Pf5+ und 45. ... Pg3+.

41. ... Pc2+; 42. Ff1 Kxc3; 43. Wh1 Pe3; 44. Ff2 Kc2; 45. Ld3 Kc6;

46. Wh3 Pd1+; 47. Ff1 Kc1 Matt.

Eine mutige Partie des deutschen Schachgroßmeisters.

ENDSPIELÜBUNGEN: Pferd und Soldat

Wir vertiefen die Beispiele aus Heft 1/87.

Im Kampf mit einer angeschlagenen Verteidigungsstellung (2 Leibwächter und 1 Elefant oder 1 Leibwächter und 2 Elefanten) ist der Weg zum Sieg keineswegs leicht.

Am wenigstens Schwierigkeiten bereitet die Konstellation Pferd und Soldat gegen zwei Leibwächter und einen Elefanten. Hier lautet die Lösung: den Elefanten fangen!

1. S f7 - e7 E e8 - g6
2. P e6 - g7 F d10 - d9
3. P g7 - j6 F d9 - d10
4. P j6 - h8 E g6 - j8
5. S e7 - f7

und rückt weiter zur Seite, bis er den Elefanten schlägt.

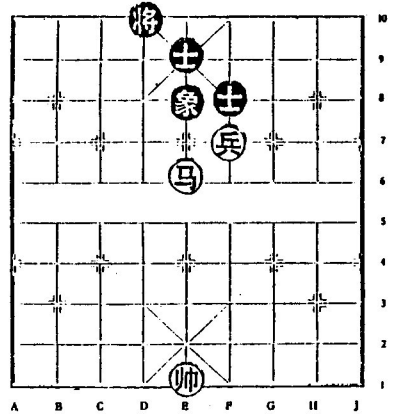
Pferd und Soldat gegen einen Leibwächter und zwei Elefanten:

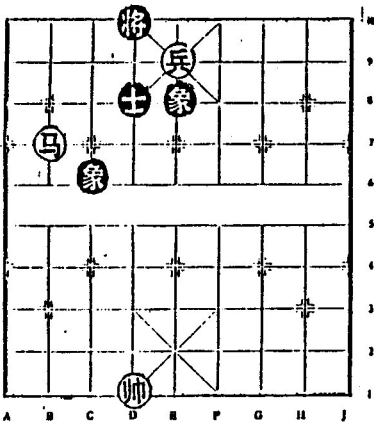
Kontrollstellung: Rot: Fe1; Pe6; S g7 (3); Schwarz: F e10; L e9; E e8, c6 (4).

1. F e1 - d1 F e10 - f10
2. S g7 - g8 F f10 - f9
3. S g8 - g9+ F f9 - f10
4. P e6 - g7 E e8 - g6
5. S g9 - f9+ F f10 - e10
6. P g7 - e6 E g6 - e8
7. P e6 - c5 siehe Diagramm

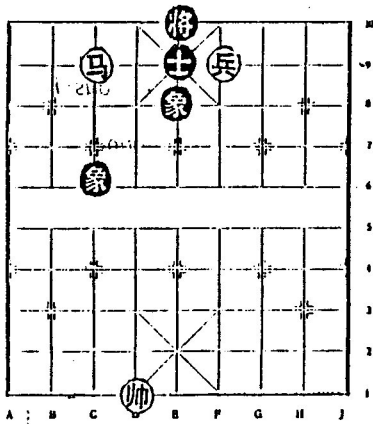
Falls 7. P e6-c7, L e9-d8; 8. P c7-a6, L d8-e9; 9. P a6-b8, L e9-d8; 10. P b8-a10, E e8-j6; 11. P a10-c9+, F e10-d10; 12. S f9-e9 und gewinnt.

Die folgenden Manöver unternimmt das Pferd, um dem Elefanten auszuweichen.





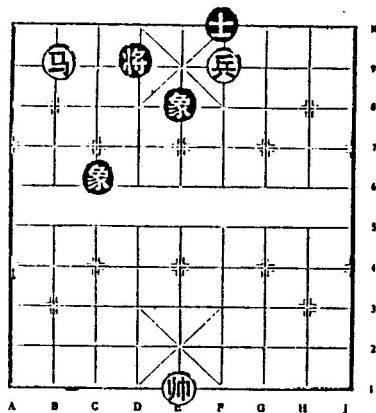
Tatsächliche Gewinnstellung



Ideale Gewinnstellung
Auf diese Position muß
Rot hinspielen.

- | | | | |
|-----|------|------|-------|
| 7. | | L e9 | - d8 |
| 8. | P c5 | - b3 | L d8 |
| 9. | P b3 | - a5 | L e9 |
| 10. | P a5 | - b7 | F e10 |
| 11. | S f9 | - e9 | |

Ein weiteres Beispiel soll uns die Bedeutung der Position von Pferd und Soldat verdeutlichen. Hier ist es dem schwarzen Feldherrn gelungen, die für ihn lebenswichtige d-Linie selbst zu besetzen und dem Matt durch das Pferd auszuweichen. Der Leibwächter ist auf der Grundlinie stehen gelassen worden, denn ein "Veteran" (d.h. ein Soldat auf der gegnerischen Grundlinie) nützt Rot herzlich wenig.



Ebenso könnte im vorangegangenen Beispiel Schwarz durch Platzierung des Elefanten auf der Grundlinie Rot zum Schlagen verlocken.

1. P b9 - c7+ F d9 - d8

Wenn F d9-d10 gewinnt S f9x10!

2. F e1 - e2 E e8 - g6

Wenn E e8-c10, so 3. P c7-e6+, F d8-d9; 4. P e6-g7 und 5. P g7-h9, das Pferd schlägt den Leibwächter und gewinnt.

3. P c7 - e6+ F d8 - d9

4. P e6 - f4 E c6 - e8

5. P f4 - d5

Aus dieser Position heraus wird wieder der Angriff auf den Leibwächter gestartet, der das Spiel entscheidet, denn Soldat auf der 9. Reihe plus Pferd gewinnen gegen zwei Elefanten, wie aus dem Beispiel oben ersichtlich wurde.

KONTAKTWÜNSCHE

XIANGQI-Partner suchen:

Ernst Woborschil

[Redacted address]

Michael Schwarzer

[Redacted address]

Veikko Lähdesmäki

[Redacted address]

Bitte wenden Sie sich bei Interesse direkt an die jeweils angegebene Adresse. Falls Sie ebenfalls noch XIANGQI-Spielpartner suchen, schreiben Sie uns bitte, damit wir auch Ihre Anschrift veröffentlichen können (Adresse siehe Impressum).

KUNSTSCHACH: Lösungen

1. Diagramm:

1. K j3	- f3+	S f4	x f3
2. W j1	- j8+	P e7	- g8
3. W j8	x g8+	F f8	- f9
4. S d9	x e9+	W b9	x e9
5. P j10	x g9+	F f9	- f10
6. W g8	- f8+	W e9	- f9
7. W f8	x f9+	W a9	x f9
8. K h9	x f9	F f10	x f9
9. P g9	- f7	S d5	- d4
10. P f7	- g5	S f3	- f2+
11. F f1	- e1	S d4	- d3
12. P g5	- h3	S f2	- g2
13. F e1	- e2	F f9	- f8
14. P h3	- f4	S g2	- f2+
15. F e2	x f2	S d3	- e3
16. S a10	- b10	Unentschieden.	

Wie man sieht, beginnt im 9. Zug der Kampf Pferd gegen 2 Soldaten, der letztlich nur durch die Züge des Veterans, die nicht als Wiederholungszüge gelten, unentschieden gehalten wird, sonst verlore Rot durch Pattmatt. Ein auch für die XIANGQI-Praxis lehrreiches Beispiel.

2. Diagramm (Buchstabe "J"):

1. P d9	- e7+	K e9	- e8
2. W h9	x g9+	F f9	- f10
3. W g9	- g10+	F f10	- f9
4. S f7	x f8+	F f9	- e9
5. S f8	x e8+	F e9	x e8
6. W g10	- e10+	F e8	- f8
7. P e8	- g6+	F f8	- f9
8. P g6	- h8+	F f9	- f8
9. S f6	- f7+	W f5	x f7
10. P f4	- e6+	W f7	- e7
11. P h8	- g6+	F f8	- f9
12. P g6	x e8+	F f9	- f8
13. P e7	- c6+	F f8	- f9
14. P c6	- d8++		

3. Diagramm (Matt in 21 Zügen):

1. S d8	- d9+	F d10	x d9
2. S b9	x c9+	F d9	- d10
3. S c9	- d9+	F d10	x d9
4. W f7	- d7+	L e9	- d8
5. W d7	x d8+	F d9	x d8
6. S f8	- e8+	E c6	x e8
7. P c5	x e6+	F d8	- d9
8. W f6	- f9+	F d9	- d10
9. W f9	x f10+	F d10	- d9
10. W f10	- f9+	F d9	- d10
11. K e5	- d5+	F d10	- e10
12. P e6	- d8+	F e10	- d10
13. P d8	- b9+	F d10	- e10
14. K f4	- e4+		

Wenn 14. ... S d4xe4; so 15. P b9-d8+, F e10-d10; 16. P d8-c10+, K d6-f6; 17. W f9-f10+, F d10-d9 und nach dem Zug P c10-d8+, F d9xd8 macht W f10-d10 Matt.

14.		E e8	- g6
15. P b9	- d8+	F e10	- d10
16. P d8	- c10+	K d6	- f6
17. W f9	- f10+	F d10	- d9
18. P c10	- b8+	F d9	- d8
19. P b8	- d7+	K f6	- d6
20. P d7	- f6+	K d6	- b6
21. W f10	- d10++		

Übersetzung der Notation S. III:

1. P g5	- f7.	L e9	- f8
2. P f7	- d8+	F e10	- d10
3. F d1	- e1	E c6	- e8
4. P d8	- b9+	F d10	- e10
5. P b9	- c7	F e10	- e9
6. P c7	- e8	Rot gewinnt.	

INHALT

EDITORIAL: Denkfutter	3
XIANGQI-AUSDRÜCKE: "An die Kette legen" und "Der Veteran"	4
LETZTE MELDUNG: Europameisterschaft in London	4
KUNSTSCHACH: Drei Aufgaben	5
MEISTERPARTIE: Xie Tianshun vs. Hu Ronghua*	6
SCHRIFTZEICHEN DES XIANGQI (II. Teil)	10
SIEBEN-STERNE-POKAL 1987 (I. Teil)*:	12
ENDSPIELÜBUNGEN: Pferd und Soldat	14
KONTAKTWÜNSCHE	16
KUNSTSCHACH: Lösungen	117
Inhalt/Impressum	118

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

Redaktion: Rainer Schmidt; (Herausgeber), Rainer Caspary (*),
Wolfgang Art

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

JETZT WIEDER LIEFERBAR:

Rainer Schmidt

DAS SPIELT
DAS VOLK
IN CHINA

Mah Jongg · Chinesisches Schach · Go
und andere



China Studien und Verlagsgesellschaft
Frankfurt am Main

Ausverkauft

Nur 7,80 DM

Bestellungen bitte an



Übersetzung des Textes auf der Titelseite:

Während des dritten Sieben-Sterne-Turniers im November 1987 in Chengdu hatten wir Gelegenheit, den Schachgroßmeister im Internationalen Schach, Herrn Robert Hübner zu interviewen. Wir baten ihn um einen Kommentar zum chinesischen Schach aus der Sicht eines europäischen Schachspielers.

Herr Hübner sagte, daß das chinesische Schach neben vielen Ähnlichkeiten mit dem internationalen Schach auch einige Besonderheiten hätte, die sein Interesse am XIANGQI geweckt hätten. Zu den Unterschieden zwischen beiden Spielen gehörte zunächst die verschiedenartige Anordnungsstruktur: das chin. Schach hätte den Schwerpunkt auf allen Steinen, das int. Schach auf den Bauern. Das chin. Schach fordere nach Hübners Meinung außerdem höhere Genauigkeit, es sei schwer, den richtigen nächsten Schritt und den besten Plan zu finden. Die Soldaten im chin. Schach seien sehr aktiv und könnten angreifen, auch die Aktionsmöglichkeiten der Offiziere seien sehr vielfältig. Während im int. Schach die Funktion der Offiziere klar und die Pflichten klar abgegrenzt seien, gäbe es im chin. Schach solche Figuren wie Leibwache und Elefant, die nur schützende Funktion haben. Die Kanone habe eine eigenartige Fortbewegungsweise.

Auf die Frage, ob die Kenntnis des chin. Schachs das Erlernen des int. Schachs erleichtert, antwortete Hübner: Das kann wohl sein, aber ein hohes Niveau zu erreichen, bleibt sehr schwer. Z.B. ist es für Hu Ronghua sehr schwer, mein Niveau im int. Schach und für mich sehr schwer, das seine im XIANGQI zu erreichen.

Zur Ausbreitung des XIANGQI in Europa merkte Hübner an, daß der Mangel an Literatur über XIANGQI in europäischen Sprachen ein Hindernis darstelle. Die relativ kurze Geschichte des chinesischen Schachs in Europa und das Fehlen professioneller Wettbewerbe führten dazu, daß für die Verbreitung des XIANGQI noch einige Zeit gebraucht würde.

AUS: XIANGQIBAO (Guangzhou) Nr. 111, 1. März 1988