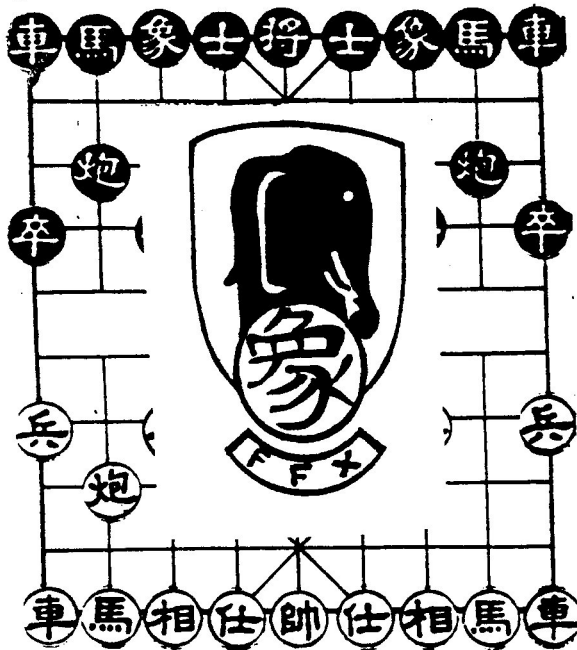


象  
棋

# XIANGQI

Zeitschrift für  
chinesisches Schach



HERBST 1988

NEU:



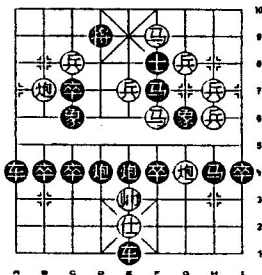
XIANGQI-GRAFIK-PROGRAMM von Rainer Caspary

Ausdruck von Xiangqi-Diagrammen, wahlweise  
chinesische oder europäische Spielsteine.

Für ATARI 8-Bit-Rechner u. 11029-Drucker.

Cassette DM 59,90 incl. MWSt., Porto u. Verp.

**Nicht mehr lieferbar**



## Editorial

Ein volles Heft, daher diesmal nur eine kurze Vorbemerkung: Alles dreht sich um den Elefanten in unserer Herbstnummer '88. Rainer Caspary hat sich intensiv mit der oft unterschätzten Elefanteneröffnung beschäftigt und stellt sie in diesem und den nächsten Heften vor. Der Elefant ist auch das Wappentier der französischen "Federation Francaise de Xiang-Qi" (FFX), deren Emblem unseren Titel schmückt. Die Ergebnisse der 11. Offenen Meisterschaft in Paris finden Sie gleich anschließend abgedruckt.

Wir freuen uns, Ihnen ab diesem Heft die Spiel-Diagramme in neuer Grafikqualität anbieten zu können. Der Computer und eine volle Arbeitswoche Programmierung machen's möglich. Das Grafikprogramm ist geeignet für Atari 8-Bit-Rechner und kann vom "Erfinder" Rainer Caspary auch käuflich erworben werden. Anfragen bitte an

Die-Redaktion

PS.: Decken Sie sich schon mal mit Briefmarken ein! In der nächsten Ausgabe starten wir das 1. XIANGQI-Leser-Fernschach-Turnier. Mehr dazu im November, Interessenten können sich aber bereits jetzt (unverbindlich) melden.

### 11. Offene Französische Meisterschaften 1988

Veranstaltet von den Xiangqi-Clubs der 'American Legion in Europe' und 'IVECO-UNIC' in der FFX fand am 18./19. Juni 1988 die erste offene französische Meisterschaft im Xiangqi in Paris statt. Gespielt wurde in 7 Runden mit je 40 Minuten Bedenkzeit pro Spieler und Partie. Eine deutsche Mannschaft war nicht am Start, bemerkenswert ist aber das gute Abschneiden (11. Platz) von Kai Maass, der früher in Berlin beim Xiangqi e.V. spielte und jetzt in Paris lebt.

1. EAR, H.	6,5	13. MAK D.F.	3,5
2. TAING, H.Y.	5,5	14. THILL, O.	3,5
3. HUA, S.T.	5	15. LIM, S.	3
4. DONOVAN P.	4,5	16. THIEU, T.	3
5. KOUMMARASY, P.	4,5	17. NOVAK, P.	3
6. KANG LUONG Y.P.	4,5	18. LAI, C.K.	2,5
7. OUNG, Tek	4	19. OUNG, Chan Ra	2,5
8. VUIBERT, J.	4	20. CORRIGAN, F.*	2,5
9. DANG, T.T.	4	21. TING, W.O.*	2
10. LUU, K.H.	3,5	22. HANN, C.	2
11. MAASS, Kai	3,5	23. CHANDLER, M.	1
12. TRAN Phuoc Chi	3,5	24. GREGUS, L.**	0,5

\* Nur 5 Runden gespielt

\*\* Nur 4 Runden gespielt

### SCHRIFTZEICHEN DES XIANGQI: III. Teil

Vier wichtige Zeichen, um einen chinesischen Kommentar zu verstehen, sind heute Gegenstand unseres Zeichenkurses:

Kommentar:

注

Sieg:

胜

falls, wenn:

如改

dann:

则

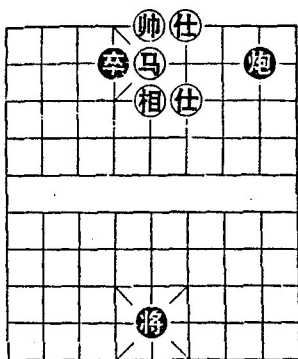
Mit den Vorkenntnissen der beiden ersten Teile zusammen bietet der nachfolgende Kommentar keine Schwierigkeiten mehr. Nur für die ganz gewissenhaften sei angemerkt, daß

走 'gehen' und 即 in diesem Falle 'auch' heißt.

#### Kanone und Soldat

Dazu gab es in unserer Ausgabe Frühjahr 88 bereits drei Beispiele. Dabei erlebten wir die Kanone als Blockadestein (Diagramm 1), als "Feuerschutz" zum Schachangriff und in ihrer Eigenschaft als Fesselungswaffe in einem komplizierten Manöver gegen zwei Pferde (Diagramm 3).

Folgendes Beispiel, das sich wieder mit der Kanone als Blockadestein beschäftigt, dürfte Ihnen von den Schriftzeichen eigentlich keine Schwierigkeiten mehr bereiten:



- 炮二平四 相5进7 将五进一
- 相7退9 炮四平二 相9进7
- 炮二进一 (黑胜)

注: ①如改走炮7退5,  
则炮五平六即胜。



Zur Überprüfung Ihrer Übersetzung:

- |         |      |      |      |
|---------|------|------|------|
| 1. K h9 | - f9 | E e8 | - g6 |
| 2. F e2 | - e3 | E g6 | - j8 |

Falls E g6-e8, so gewinnt auch F e2-d2.

- |         |       |                  |      |
|---------|-------|------------------|------|
| 3. K f9 | - h9  | E j8             | - g6 |
| 4. K h9 | - h10 | Schwarz gewinnt. |      |

Hier eine Angriffsstellung mit Kanone und 2 Soldaten gegen Pferd und Wagen. Weniger erfahrene XIANGQI-Spieler wissen sich in einer solchen Situation oft nicht mehr zu helfen und bieten Unentschieden an, falls sie nicht gar aufgeben! Dabei sollte man sich den "Feuerschutz" den eine Kanone geben kann, immer etwas genauer anschauen. Die Lösung entspricht der Idee von Diagramm 2 im Frühjahrsheft.

Lösung:

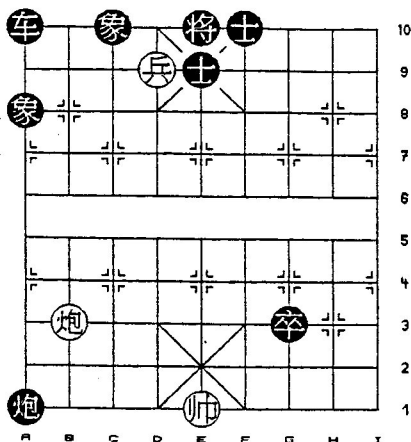
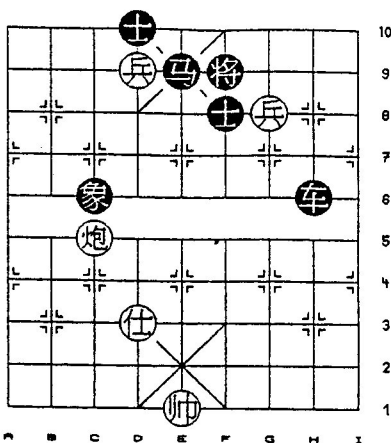
- |         |       |       |       |
|---------|-------|-------|-------|
| 1. K c5 | - f5+ | W h6  | - f6  |
| 2. S g8 | x f8+ | F f9  | - f10 |
| 3. S f8 | - f9+ | F f10 | - e10 |
| 4. K f5 | - e5+ |       |       |

Enthält die hinterlistige Falle: 4. ... W e6?; 5. F e1-f1!

- |         |      |           |
|---------|------|-----------|
| 4.      | E c6 | - e8      |
| 5. K e5 | - b5 | W f6 - b6 |
- "Ewiges Blockieren" zwecks Verhinderung des eigenen Matts ist erlaubt und erbringt Unentschieden.
6. K b5 - b2  
mit der gleichen Absicht wie bei 4. K e5 und falls 6. ... W b6 - e6+; 7. F e1 - f1, W e6 - f6+; 8. F f1 - c1, W f6 - b6; 9. K b2 - d2, W b6 - b10; 10. F e1 - f1 und gewinnt.  
Fortsetzung im nächsten Heft.

Zum Schluß noch eine Kunstschach-aufgabe zu dem ganzen Problemfall.

Rot beginnt und gewinnt (Lösung auf S. 19).



## ERÖFFNUNGSTHEORIE: Das Elefantenspiel (11. Ege3)

Unter den Eröffnungen, die nicht mit der Mittelkanone (MK) beginnen, nimmt das Elefantenspiel einen Spitzenplatz ein. Sein Gesamtanteil liegt bei 110% (im Vergleich zu 40% von MK-PSW (Pferdeschutzwall)). Der Elefantenzug wurde im Laufe der Zeiten unterschiedlich beurteilt. Bis zu den 60er Jahren war er wenig beliebt, denn er galt als reiner Verteidigungszug, als passiv und somit als negativ.

Das alt-ehrwürdige Elefantenspiel kam aber in den letzten 30 Jahren zu neuem Leben, namentlich durch die Bemühungen von Hu Ronghua. Dabei ist eine Pause während der Kulturrevolution zu berücksichtigen, während der keine Meisterschaften stattfanden. Als lange brachliegendes System ist es nun in steter Entwicklung begriffen.

Mit dem Zug des Elefanten plant der Anziehende einen ruhigen Spiel-  
aufbau, er sichert zuerst seine Stellung und wartet geduldig auf seine  
Chance. Die Führer der roten Steine pochen dabei auf ihre Mittelspiel-  
fertigkeiten und ihre Endspielbehandlung. In der europäischen Terminologie würde man von einem geschlossenen Spiel sprechen.

Charakteristisch ist, daß sich meist Eröffnungen mit vertauschten  
Farben ergeben, z.B. PSW im Anzug gegen MK im Nachzug. Bei uns  
entspricht dies dem Verhältnis etwa Englisch-Sizilianisch. Der Rote  
spielt diese Spiele mit einem Mehrtempo. Wenn er dieses Mehrtempo  
behaupten kann, wird er gute Aussichten haben, Schwarz wird ver-  
suchen, dieses zu verhindern und dadurch das Spiel auszugleichen.

Dem Nachziehenden stehen mehr als ein Dutzend Erwidierungen auf 11.  
Ege3 zur Verfügung: 4 Pferdezüge, 2 Soldatenzüge, sämtliche Kanonen-  
züge zwischen der b- und der h-Linie; er kann sogar selbst einen Ele-  
fanten aufziehen.

Die weitaus häufigste Entgegnung ist die linke MK 11. ... Khe8. In der  
vorliegenden Ausgabe der XIANGQI werden einige Abspiele der MK im  
Nachzug sowie der Passagekanone vorgestellt. Zu letzterem siehe auch  
"Die Meisterpartie" der Sommernummer 1988. Weitere Antworten des  
Nachziehenden werden in den nächsten Ausgaben erläutert. (Ein Teil  
dieses Artikels erschien bereits in dem Heft "Chinesisches Schach" des  
Xiangqi e.V.)

Früher sah man die MK im Nachzug gegen den PSW im Anzug als  
nachteilig für die Kanonenseite an, ebenso sollte die MK mit dem PSW  
im Nachzug - also die Aufstellung Khe8, Pc8, g8 - nicht harmonieren,  
doch gelten solche Meinungen heute als "abstrakt" und "metaphysisch".  
In der Eröffnung MK-PSW hat die Kanonenseite die schwachen Punkte  
der Grundreihenelefanten, die Ziel des schwarzen Gegenspiels sein  
können. Diesen Nachteil der MK schiebt hier Rot dem Schwarzen zu.

## 11. Spiel

1. Ege3 Khe8; 2. Pg3 Pg8; 3. Sg5 Wh10; 4. Wh1 Wh4

Der schwarze Wagen passiert den Fluß, hauptsächlich um die rote Kanone in ihrer Beweglichkeit einzuschränken. Auf 4. ... Pa8 kann 5. Kh7 folgen (cf. 4. Spiel).

5. Pc3 Wg4

Nach dem 5. Zug von Rot ist eine Variante der Eröffnung MK-PSW im Nachzug entstanden, dabei hat Rot als Mehrtempo den rechten Elefanten aufgezo-gen. Schwarz will dieses Tempo nicht zur Geltung kommen lassen. Mit 5. ... W g4 versucht der Nachziehende, Schatten-seiten des roten Elefantenzuges aufzudecken: Pg3 ist nicht gedeckt; zudem ist dieses Tier blockiert. Die Zeit, die Rot braucht, um den Wagen wieder zu vertreiben, möchte Schwarz für die Entwicklung seines rechten Flügels nutzen. Im Fall von 5. ... Pa8/Pc8/Sc6 geschieht 6. Pf5, und Rot hat in die Eröffnung MK gegen PSW, linkes Pferd besetzt den Fluß im Nachzug eingelenkt und sein Mehrtempo durchgesetzt (cf. 2. Spiel).

6. Wg1 (Diagramm)

Nun kann es zu folgenden Abspielen kommen:

A) 6. ... Pa8

Wenn 6. ... Pc8, so 7. Sc5 Wh4; 8. Kj3 (8. Wh1 Se6 und es ist eine Variante von MK-PSW im Nachzug entstanden, Rots Ege3 gilt aber als nicht so gut wie Ece3, Schwarz hat ausreichendes Spiel) 8. ... Se6, Rot hat sich recht schnell entwickelt.

7. Sc5

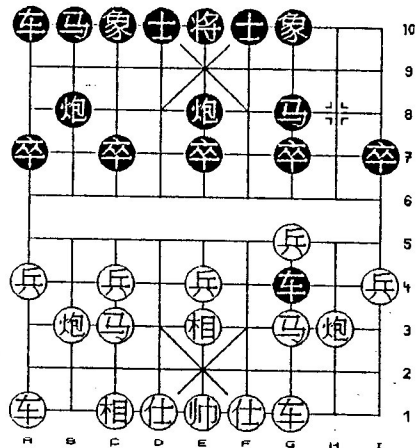
Rot öffnet dem linken Springer den Weg und droht zugleich, mit 8. Kb4 den schwarzen Wagen abzuholen. Die Antwort des Schwarzen ist daher er-zwungen. Der abermalige Zug mit dem Wagen stellt aber keinen Tempo-verlust dar, sondern er gehört viel-mehr zum System. Zu 7. Lfe2 siehe B).

7. ... Wh4; 8. Wh1

Der Normalzug. Hu Ronghua, der hier die roten Steine führt, ist mit diesem Zug nicht zufrieden. Im Vergleich zur Variante 5. ... Pa8; 6. Pf5 hat Rot statt des Flußspringers nur den c-Soldaten aufgezo-gen; ohne Zweifel ist der Pferdezug aktiver. Hu schlägt daher 8. Kj3 gefolgt von 9. Pf5 vor, wonach Rot Spiel in der g-Linie hat.

8. ... Wa9

Wenn einem nichts besseres einfällt, soll man eine Figur entwickeln.



Doch die Querentwicklung des Wagens ist etwas behäbig, flotteres Spiel verspricht 8. ... Kbd8, z.B. 9. Pf5 Wb10; 10. Wb1 Wb6.

### 9. Wa2

Gut ist auch 9. Pf5 mit der möglichen Folge 9. ... Wf9; 10. Kb5 Wh6; 11. Sg6 (auch bei 11. Kf3 Wxh1; 12. Kxf9 Wh6; 13. Pxd7 steht Rot etwas besser) 11. ... Wxg6; 12. Kf3, Wd9; 13. Lfe2 Kbc8. Rot hat leichten Vorteil (Huang Guodi (Guangxi) - Qian Hongfa (Gansu), Taiyuan 1977).

### 9. ... Wd9; 10. Pf5 Kxe4+

Dieses Schlagen des Mittelsoldaten ist gemäß dem Spruch "Kanon" fürs Pferd bewahrt den Wert" zweischneidig. Danach soll man in der Eröffnung und im Mittelspiel eine Kanone nicht gegen ein Pferd tauschen. Erst im Endspiel, bei wenigen Figuren, ist das Pferd der Kanone überlegen.

### 11. Pxe4 Wxe4; 12. Pxd7

Es folgte noch 12. ... Wd5; 13. Lfe2 Wh4; 14. Wf1 Lde9; 15. Sa5 Wb4; 16. Wa4 Wxj4; 17. Kg3 Pc9; 18. Pf5 Pj9. Die schwarze Stellung ist desolat. (Hu Ronghua (Shanghai) - Dai Rongguang (Jiangsu), Taiyuan 1977)

### B) 6. ... Pa8; 7. Lfe2

Der Leibwächteraufzug kann nicht der Weisheit letzter Schluß sein. Das Mehrtempo wird glatt verschenkt. Schwarz kommt zu einem beeindruckenden Aufmarsch.

### 7. ... Wa9; 8. Sc5 Wd9

9. Kb4 kann nun mit 9. .... Wd4 beantwortet werden.

### 9. Sa5

Der Randspringer soll in seiner Entwicklung behindert werden.

### 9. ... Wd4; 10. Ka3 Wc4; 11. Wb1 Kbc8; 12. Wb3 Sc6; 13. Kh5 Pc7; 14. Pj2 Wf4

Danach neigt sich die Waage zu Gunsten des Roten. Der Wagentausch und das Schlagen auf c5 hätte zumindest das Gleichgewicht gehalten.

15. Sxc6 Kxc6; 16. Sg6 Kxc3; 17. Kxc3, Pd5; 18. Sxg7, Pe9; 19. Kh3 Kxe4; 20. Wg5 Wb4; 21. Kc5

Rot hat einen Soldaten über den Fluß gebracht und steht besser. (Yang Guanlin (Guangdong) - Qin He (Innere Mongolei), Taiyuan 1977)

### C) 6. ... Kbc8; 7. Sc5 Wh4; 8. Wh1 Sc6

Unter Vernachlässigung seines rechten Flügels will Schwarz die rote Stellung im Sturmangriff nehmen. Eine solche Strategie kann aber nicht erfolgreich sein.

### 9. Pb5

Das Pferd begibt sich auf eine lange Wanderung, erst auf e5 wird es zur Ruhe kommen. Zunächst strebt es nach c9.

### 9. ... Sxc5; 10. Exc5 Se6; 11. E5e3 Se5; 12. Pd6

Wegen 12. ... Wb4 ging 12. Sxe5 nicht. Nun aber droht das Pferd die gefährliche Mittelkanone zu schlagen.

### 12. ... Kxe4+; 13. Lfe2 Pe7

Der Angriff des Nachziehenden kommt bereits ins Stocken, der quicke Springer d6 macht Anstalten, Felderschwächen am rechten schwarzen Flügel auszunutzen.

14. Pb7 Pa8 15. Pd8+ Pd9; 16. Kd3 Lde9; 17. Pf7 Pe7

Es drohte 18. Pg9 matt.

18. Wb1 Wb10; 19. Wxb10 Pxb10; 20. Wf1 Kf8; 21. Pxe5 mit Ausgleich. (Huang Xuerong (Hubei) - Cai Weilin (Zhejiang), Taiyuan 1977)

## 2. Spiel

11. Ege3 Khe8; 2. Pg3 Pg8; 3. Pc3 Pa8; 4. Sg5 Wh10; 5. Wh1 Wh4; 6. Pf5

Es ist eine Stellung aus dem 11. Spiel, Anmerkung zum 5. Zug von Schwarz, entstanden. Statt der Textfortsetzung ist auch 6. Wh6 (cf. 3. Spiel) möglich.

6. ... Kxe4+; 7. Pxe4 Wxe4

Dieser Soldatengewinn sieht nicht nur wegen der Hergabe der Kanone verdächtig aus, sondern die rote Kanone h3 ist auch nicht mehr gefesselt.

8. Kg3 Ege8; 9. Kd3 Lde9; 10. Wb1 Kd8; 11. Pxd7 Wb10; 12. Pj8

Droht schon matt.

12. ... Wf4; 13. Wxb10 Pxb10; 14. Wh4 Wf6; 15. Sc5 Sa6; 16. Wh7 Pa8;

17. Sg6. Rot hat großen Vorteil. (Shi Juemin (Innere Mongolei) - Li Zhongyu (Henan), Taiyuan 1977)

## 3. Spiel

11. Ege3 Khe8; 2. Pg3 Pg8; 3. Sg5 Wh10; 4. Wh1 Wh4; 5. Pc3 Sc6; 6. Pf5 Wh6

Dieser Rückzug des Wagens ist besser als das Schlagen des Mittelsoldaten. Das Pferd f5 wird im Zaum gehalten.

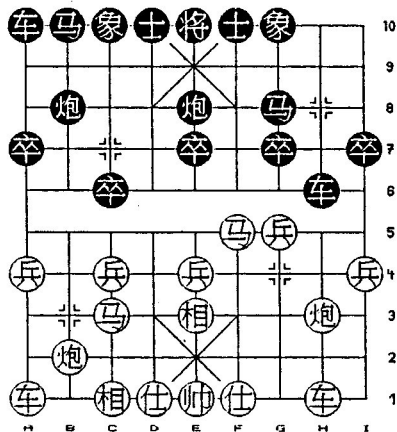
7. Kb2 (Diagramm)

Rot plant, die Kanone auf den rechten Flügel zu überführen. Er will Druck in der g-Linie machen. Der g-Soldat kann geopfert werden, um die Reichweite einer Kanone auf dieser Linie zu vergrößern, eventuell bis zur Grundreihe.

A) 7. ... Pc8; 8. Kg2 Pd6; 9. Pxd6 Wxd6

Der starke Zentrumsspringer f5 muß beseitigt werden. Allerdings wird die rote h-Kanone nun beweglich.

10. Wb1 Kbc8; 11. Khg3 Sc5; 12. Sxc5 Kxc3; 13. Kxc3 Kxe4+; 14. Lfe2



Zwar ist das materielle Gleichgewicht wieder hergestellt, doch hat Schwarz Entwicklungsrückstand. Der Abzug der Kanonen von der 8. Reihe hat diese geschwächt. Der Angriff in der c-Linie hat dem Nachziehenden nur eine Reihe schwacher Punkte eingebracht (c10, e4, g8). Rot nutzt sie zu Tempogewinnen aus.

14. ... Ece8; 15. Wb4 Ke5; 16. Wh8 Pe9; 17. We4 Ke6; 18. Wf4 Pc10; 19. Wf9 Pd8; 20. Ff1 Kf6

Nach 20. ... Lde9; 21. Wh10 Ej8; 22. Kxg7 droht 23. Whh9 nebst matt auf g10; bei 22. ... Fd10 lähmt 23. Kd3 die schwarze Stellung.

21. Wxe8+ Lde9; 22. Kxg7 Wa8; 23. Wg8  
und Rot gewinnt. (Meng Ligu (Liaoning) - Zhu Guibao (Jiangxi), Taiyuan 1977)

B) 7. ... Pa8; 8. Sg6 Wxg6; 9. Kg3 Wa9; 10. Kbg2 Wf6; 11. Wb1 Kbc8  
Schwarz probiert wieder ein Spiel in der c-Linie.

12. Wb5 Sc5; 13. Wxc5 Kc7

Die folgenden Schlagwechsel begünstigen eindeutig Rot. Das Gegenspiel in der c-Linie reicht auch hier nicht aus.

14. Kxg8 Kec8; 15. Wd5 Kxc3; 16. Kxa8 Ece8

Sonst fällt der Elefant g10 mit Schach. Die Kanone kann Rot nicht retten.

17. Kf2 Wb6; 18. Kxe8 Exe8; 19. Kxf10

Diese Kanone ist natürlich tabu.

19. ... Wf9; 20. Kj10

Rot steht auf Sieg. (Sun Zhiwei (Heilongjiang) - Xiong Gaoping (Guangxi), Taiyuan 1977)

#### 4. Spiel

1. Ege3 Khe8; 2. Pc3 Pg8; 3. Pg3 Wh10; 4. Wh1 Pa8

Auf 4. ... Wh4 folgt 5. Sc5 Pc8. Rot kann natürlich auch ins 11. Spiel einlenken.

5. Kh7

Dies ist der charakteristische Zug der Variante.

5. ... Sg6; 6. Kg7 Kbc8

Diese Kanone kann auch auf der d-Linie aktiv werden: z.B. 6. Sc5 Kbd8; 7. Wb1 Wa9; 8. Ka3 Lfe9; 9. Wb6 Wf6; 10. Wxf6 Pxf6; 11. Kh9 Sa6. Rot steht etwas besser (Li Laiqun (Hebei) - Deng Shunhong (Guangdong), Jugendmeisterschaften Lanzhou 1976).

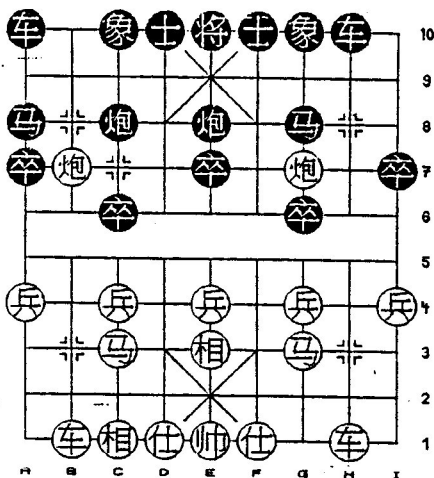
Der Kanonenzug kann auch schon im 5. Zug erfolgen: 5. ... Kbd8; 6. Wb1 Wb10 (nun stehen beide schwarze Wagen recht passiv, etwas aktiver ist 6. ... Wa9); 7. Kb7 Kd3; 8. Eg1 Sg6; 9. Sc5 Lfe9 (besser 9. ... Sa6) mit beiderseitigen Chancen (Li Laiqun - Zhao Guorong (Heilongjiang), Zhengzhou 1978).

7. Wb1 Sc6

Verhindert 8. Sc5 sowie Pd5, wonach Rot sehr gut stehen würde.

## 8. Kb7

Es ist eine Stellung der Eröffnung 5-7-Kanonen (d.h. Kc3, Ke3) gegen Pferdeschutzwall, beide Kanonen passieren den Fluß im Nachzug - also mit vertauschten Farben - entstanden (siehe nebenstehendes Diagramm). Schwarz kann nun seinen rechten Wagen auf zwei Arten entwickeln.



### A) 8. ... Wb10; 9. Wb5 Kxc4

Die Alternative ist 9. ... Se6 mit der Folge 10. Wxh10 Pxh10; 11. Kbe7+ Lde9.

10. Sg5 Sxg5; 11. Wxg5 Kc8; 12. Wxh10 Pxh10; 13. Pf5 Ece8; 14. Pxe7 Lde9

mit Ausgleich. (Li Guoxun (Jiangsu) - Zhu Yongkang (Shanghai), Taiyuan 1977)

### B) 8. ... Wa9; 9. Wb5 Wd9; 10. Wbh5 Wj10

Die Turm-(bzw. Wagen-)Verdoppelung geschieht im Xiangqi nur selten; hier ist sie angezeigt, da Schwarz wegen des schwachen Eg10 nicht tauschen darf.

11. Sa5 Se6; 12. Kb6 Wd7; 13. Kh7 Sc5

Mittels Soldatenopfer bringt Schwarz seinen Randspringer ins Spiel.

14. Wxc5 Wc7; 15. Wxc7 Pxc7; 16. Pa2

Ein bescheidener Rückzug, aber auf 16. Sc5, was 16. ... Pd5 verhindert, kann 16. ... Se5; 17. Sxe5 Kxc5 oder 17. Kc6 Sxe4; 18. Kxc8 Sxe3+ mit Angriff für die Figur, geschehen.

16. ... Pd5; 17. Kxg6 Pge7; 18. Kgg7 Pc6; 19. Wh5 Wh10; 20. Wxd6 Wxh7; 21. Kg6 Ea8; 22. Lde2 Wh4; 23. Sg5 Kxe4; 24. Kxc6 Exc6; 25. Wd6 Ece8; 26. Wxe6 Kxj4; 27. Pxj4 Wxj4

mit Remisschluß. (Li Guoxun (Jiangsu) - Yang Jiangkang (Yunnan), Taiyuan 1977)

Der Leser wird sich vielleicht fragen, ob es einen Unterschied macht, wenn Schwarz rechte Mittelkanone 1. ... Kbe8 spielt. In einem Lehrbuch der 40er Jahre wird dieser Zug immerhin als einzige Antwort aufgeführt. Eine Entscheidungshilfe bieten folgende beiden Varianten.

1. Ege3 Kbe8; 2. Pc3 Pc8; 3. Pg3 Wb10; 4. Wb1 Wb4; 5. Sg5 Pj8; 6. Lfe2

Rot kann seinen rechten Wagen nach Belieben entwickeln und steht besser. Sehen wir uns die analoge Zugfolge an!

1. Ege3 Khe8; 2. Pg3 Pg8; 3. Pc3 Wh10; 4. Wh1 Wh4; 5. Sc5 Pa8; 6. Wa2

Bis zum 5. Zug sind die an der e-Linie gespiegelten Züge gemacht worden. Rot kann seinen linken Wagen nun nur waagrecht entwickeln und verliert ein Tempo - den L-Zug. Und trotzdem! Im Jahre 1978 kam es in der chinesischen Meisterschaft doch zu 1. Ege3 Kbe8, und Schwarz gewann - natürlich nicht wegen der Güte der Eröffnung, sondern weil Rot patzte.

Wenden wir uns nun anderen schwarzen Erwidernungen als die MK zu! Die Theorie kann hier sicherlich nur angedeutet werden, eine auch nur einigermaßen erschöpfende Behandlung kann eine Zeitschrift nicht leisten.

### A) Palastpassagekanone 1. Ege3 Khd8

Die linke schwarze Kanone passiert den Palast, daher der Name. Ein gebräuchliches System ist etwa:

1. Ege3 Khd8; 2. Pg3 Pg8; 3. Wh1

Schwarz hat drei Züge, die anhand von Partiebeispielen vorgestellt werden:

a) Sg6, b) Pa8, c) Wh10.

a) 3. ... Sg6; 4. Kf3 Ege8

Unternehmungslustiger ist die Entwicklung des b-Pferdes nach a8 oder c8.

5. Pa3

Nicht besser ist 5. Sc5, was 5. ... Pd5 verhindert. Schwarz setzt mit 5. Pa8; 6. Pc3 Kbc8; 7. Pb5 Kd5 fort und steht gut.

5. ... Sa6; 6. Wa2 Pa8; 7. Wh5 Kbc8; 8. Sa5 Sxa5; 9. Wxa5 Lfe9

Der Leibwächterzug ist schwach. Schwarz muß schnell seinen rechten Wagen ins Spiel bringen: 9. ... Kc9; 10. Sg5 Ka9; 11. Wb5 Sxg5; 12. Wxg5 Wb10.

10. Sg5 Sxg5; 11. Wxg5 Pc9

Auf 11. ... Kc9 geschieht nun mit Kraft 12. Pb5.

12. Pf5 Wa6; 13. Wd2 Wh10; 14. Wd6 Wa5; 15. Sc5

Rot vergibt seinen Vorteil. Nach 15. Kb2 Ph6; 16. Sc5 Pxf5; 17. Wxf5 Wa4; 18. Wf7 stünde der Anziehende klar besser.

15. ... Wa4

mit Ausgleich. (Li Laiqun (Hebei) - Guo Yulong (Macao), Hangzhou 1982)

b) 3. ... Pa8; 4. Sg5 Kbc8; 5. Pa3

Dies ist hier besser als Pc3.

5. ... Wb10; 6. Wb1 Wb6; 7. Kbc3 Wh6

Besser ist 7. ... Wd6; 8. Lfe2 Sa6.

8. Sa5 Sa6; 9. Sxa6 Wxa6; 10. Kf3 Ege8; 11. Pf5 Lfe9; 12. Wh7 Wf10;

13. Wb5 Wb6



Schwarz verliert ein Tempo, er sollte sofort 13. ... Wf6; 14. Kf3 Wfe6; 15. Se5 Wh6; 16. Wxh6 Wxh6; 17. Pxd7 Kd4 ziehen.

14. We5 Wf6; 15. Kf3 Wfe6; 16. Pxd7

Rot hat einen Soldaten mehr, doch muß Schwarz nicht verlieren. (Hu Ronghua (Shanghai) - Li Laiqun (Hebei), Yueshan 1980)

c) 3. ... Wh10; 4. Kh7 Sg6; 5. Kg7 Ege8

Oder 5. ... Pa8; 6. Kb7 Sc6; 7. Pa3 mit roter Initiative.

6. Wxh10

6. Kb7 wird mit 6. ... Pc8 beantwortet.

6. ... Pxd10; 7. Sc5 Pa8; 8. Pc3 Wa9; 9. Wa2 Wf9; 10. Wd2

Das Manöver 10. Kg10+ Lfe9; 11. Wh2 Pg8; 12. Kf10 Wj9 begünstigt eher Schwarz.

10. ... Lfe9; 11. Kxc7 Pg8; 12. Wd7 Kbc8; 13. Pb5 Pxc7; 14. Wxc7 Ka8; 15. Wxa7 Wf4

Rot hat zwei Mehrsoldaten und damit deutlichen Vorteil.

(Jiang Zhiliang (Anhui) - Li Laiqun (Hebei), Wenzhou 1981)

(wird fortgesetzt)

## KONTAKTWÜNSCHE

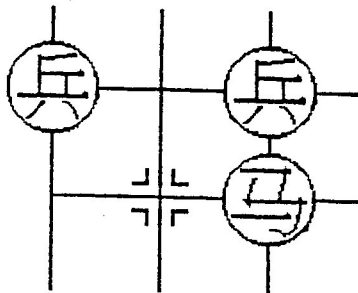
In Remscheid und Hamburg suchen XIANGQI-Spielergruppen noch weitere Teilnehmer.  
Kontakt über:

Julius Schortemeier  
Reindwardstr. 11  
5630 Remscheid

Uwe Frischmuth  
Buttstr. 50  
2000 Hamburg 50

Spielpartner in Marburg sucht:

Ursel Greulich  
Damaschkeweg 13  
3550 Marburg



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).

## SIEBEN-STERNE-POKAL 1987, CHENGDU (SICHUAN) (2. Teil)

Wie im letzten Heft angekündigt, bringen wir nachfolgend den zweiten Teil der ausgewählten Partien des Sieben-Sterne-Pokals, der im November 1987 in Chengdu ausgespielt wurde (in verkürzter Notation).

**Zhen Zhi (USA; 4 P., 11. Pl.) - Li Bailiang (Thailand; 4 P., 9. Pl.)**

**1. Khe3 Pc8; 2. Pg3 Pg8; 3. Sc5 Sg6; 4. Pc3 Ece8; 5. Wh1 Wh10; 6. Kb5 Kb6**

Hu Ronghua führte 1962 den Zug 6. ... Wc10 ein, mit der möglichen Folge 7. Wh7 Kb7; 8. Wh5 Kb6; 9. Kd3.

**7. Wh7 Kb7; 8. Wh5 Kb6**

Im Vergleich zur Stellung der vorigen Anmerkung hat Schwarz ein Tempo verloren, nämlich den Entwicklungszug des Wa10. Das Manöver von Li ist also zweifelhaft.

**9. Pd5 Kd6; 10. Wb1 Lde9; 11. Kc3 Ph6; 12. Wf5 Pxc4; 13. Ece3 Kf8; 14. Wf4 Ph6; 15. Wf6 Kd9; 16. Pxc7 Kc9; 17. Pa8 Kd9**

Aber nicht 17. ... Wxa8?; 18. Ka5!

**18. Pc7 Wb10; 19. Kcb3 Wc10; 20. Lde2 Pg8; 21. Wf5 Kc9; 22. Pa8 Kd9; 23. Kc3 Wa10; 24. Sc6 Sa5; 25. Pc9 Wc10; 26. Pa8 Wa10; 27. Pc9 Wb10?**

Nach diesem schwachen Zug bricht die schwarze Stellung zusammen. Li hätte, da er die erste Partie gewonnen hatte, die Züge wiederholen können, reicht ihm doch ein Remis zum Gewinn. Die Schlußabwicklung ist forciert.

**28. Sc7 Pa9; 29. Wd1 Fd10; 30. Sb7 Wxb7; 31. Pxb7 Pxb7; 32. Kc7**

Ein guter Zug, der das Pferd vom Palasteck fernhält. Die roten Figuren umzingeln und fangen es schließlich.

**32. ... Kd8; 33. Wxf8 Lxf8; 34. Wxd8+ Fe10; 35. Wb8.**

Schwarz gibt auf.

**Fan Qingyong (Philippinen; 3,5 P.; 19. Pl.) - Liang Ji (Kanada; 3 P.; 21. Pl.)**

**1. Khe3 Pg8; 2. Pg3 Sg6; 3. Sc5 Pc8; 4. Wh1 Wh10; 5. Wh7 Lde9**

Der 5. Zug des Schwarzen ist zu ängstlich; die Theorie empfiehlt Kj8, Pf6, Wa9 oder einen Elefantenzug in die Mitte.

**6. Pa3 Kb4; 7. Se5 Ece8; 8. Kbc3**

Wenn das rote Lager mit 8. Wg7 eine schwarze Figur wegnehmen wollte, antwortete die schwarze Seite 8. ... Kd4. Rot müßte sich nun entscheiden, ob er den Wagen unter Tempoverlust wieder wegzieht, oder ob er das Pferd nimmt und nach 9. ... Kd8 nebst Dauerangriff auf den Wagen ins Remis einwilligt, der Tausch des Wagens gegen das Pferd und eine Kanone ist zwar möglich, doch Spiele mit heterogenem Material bergen ihre Risiken.

**8. ... Pf6, 9. Se6**

Gut gezogen, die 7. Reihe verlängert sich für den Wagen h7.

9. ... Sxe6; 10. Wb1 Kf4?

Ein schwacher Zug; sicher, der Normalzug Wf7 in solchen Stellungen ist vereitelt, aber die naheliegende Antwort des Roten widerlegt ihn glatt.

11. Wh5 Kd4; 12. Wb7 Se5

Ein Ablenkungsopfer für den roten Wagen h5. Liang war vielleicht besorgt wegen der Fesselung seiner Kh8, erst recht nach Wxc7.

13. Wxe5 Pxd4; 14. We4 Pxe3; 15. Ecxe3 Wd10; 16. Wxc7 Kf8; 17. Sc6 Kd3; 18. Pc4 Wd5; 19. Lde2 Kd2; 20. Pe5 Kc2; 21. Wd7 Wb5; 22. Pf7

Droht matt auf g9.

22. ... Wh9; 23. Sc7 Pa9; 24. Kc5 Ld8; 25. Ke5+ Lfe9; 26. Pf5

Man sieht deutlich den Unterschied der Stellungen: Die roten Figuren sind zentralisiert und bereit, das schwarze Lager zu verwüsten. Die schwarzen Steine dagegen sind auf dem ganzen Brett verstreut, stehen zum Teil am Rande. Die rote Strategie hat gewonnen, es bleibt nur noch die Exekution.

26. ... Kf8; 27. Pg7 Wh5; 28. Wc4 Ka2; 29. Wc1 Kb2; 30. Wc5 Wb4; 31. Eg5 Wh4; 32. Pxd8+ Kxd8; 33. Wxd8 Whd4; 34. Wcd5 Wxd5; 35. Wxd5 Wf4?

Verkürzt die Agonie.

36. Wd9 Pc10; 37. Fd1

Der rote Feldherr kämpft mit, es droht matt.

37. ... Ff10; 38. Kxe9 Fe10; 39. Kf9 Kb10; 40. Sc8

Schwarz gibt auf, mit Recht, denn seine Stellung ist unhaltbar geworden.

Malcolm Chandler (GB; 2 P.; 26. Pl.) – Martin Krause (Berlin; 1 P.; 27. Pl.)

1. Khe3 Pg8; 2. Pg3 Wh10; 3. Wh1 Kh4; 4. Sg5 Ke8; 5. Pa3 Pc8; 6. Kbc3

Eine Stellung aus der Eröffnung "richtungsverkehrte Kanonen" (1. Khe3 Kbe8) mit leichten Abweichungen: i.a. stellt sich das Pferd h10 an den Rand und die linken Wagen werden getauscht.

6. ... Kg4; 7. Wa2 Wxh1; 8. Pxd1 Kxe4+; 9. Lde2 Ece8; 10. Wd2 Sc6; 11. Wd7 Pb6; 12. Kxc6 Wc10; 13. Sc5 Pxa4

Ein kritischer Moment der Partie! Schwarz kann von der doppelten Fesselung Wagen-Kanone nicht profitieren, ein Kanonenangriff auf den Wagen ist zu langsam. Daher frißt das Pferd viel Bauernhafer weg.

14. Fd1 Pxc5; 15. Kc3 Wb10; 16. Ege3 Pe6; 17. Kc8 Pe9; 18. K8c4 Kxc4; 19. Pxc4 Pg8; 20. Pg3 Kf4; 21. Pf5 Pxd5?

Der Appetit des Pferdes scheint noch nicht gestillt, aber jetzt verschluckt es sich. Schwarz nimmt den Ansturm dreier roter Figuren – auch des gegnerischen Feldherrn von Weitem – auf seinen Palast nicht ernst.

22. Pcd6 Lde9; 23. Pb7 Wc10; 24. Kc7 Ld10

Beschleunigt das Ende.

25. Pa9 Wc9

Wohl oder übel verläßt der Wagen die Grundreihe, auf 25. ... Wd10  
 geschieht 26. Wd9! mit der Drohung 27. Kc10+ Lde9; 28. Wd10 matt!

26. Wxd10+ Fe9; 27. Pb7! Wd9??

Da 27. ... Wxc7 nicht geht (28. Wd9+ Fe10; 29. Pc9! Wxc9; 30. Wxc9  
 mit gewonnenem Endspiel), spielt der Schwarze einen "europäischen"  
 Zug, um die Wagen zu tauschen. Doch leider handelt es sich hier um  
 chinesisches Schach, wo die Könige (Feldherren) sehr weit blicken.

28. Wxd9+

Aufgegeben.

### FÜR DEN STUDIENSCHACHFREUND: Das einzelne Pferd gegen einen Soldaten

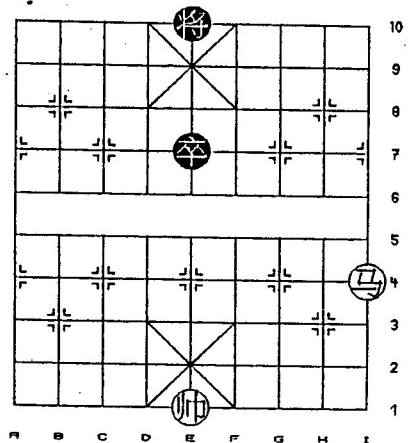
Ein eher unwahrscheinlicher Fall ist, daß ein Mittelsoldat bis ultimo  
 stehenbleibt. Daher ist diese Aufgabe eher eine Endspielstudie, deren  
 Lösung uns die Augen schärfen soll für die Möglichkeiten, die sich aus  
 der Kombination von Feldherrnblick und Pferdegabel ergeben;  
 Techniken, die im Endspiel wichtig sind.

Lösung:

1. P j4 - g5! F e10 - d10
2. F e1 - e2 F d10 - d9
3. P g5 - h7 F d9 - e9

Falls 3. ... F d9-d8; 4. P h7-f8, F  
 d8-e8; 5. P f8-g6, S e7-e6; 6. F e2-  
 d2, F e8-e9; 7. P g6-f8, S e6-e5; 8.  
 P f8-d7+ und gewinnt.

4. P h7 - f8 F e9 - e8
5. P f8 - g6 S e7 - e6
6. F e2 - d2! F e8 - e9
7. P g6 - h8 F e9 - e8
8. P h8 - f7!! F e8 - f8
9. F d2 - e2 F f8 - e8
10. P f7 - g5 S e6 - e5
11. P g5 - f7 S e5 - e4
12. P f7 - d6+



gewinnt so knapp wie möglich.



## INHALT

EDITORIAL	3
11. Offene Französische Meisterschaften 1988	3
SCHRIFTZEICHEN DES XIANGQI: III. Teil	4
ERÖFFNUNGSTHEORIE: Das Elefantenspiel (11. Ege3)	6
KONTAKTWÜNSCHE	13
SIEBEN-STERNE-POKAL 1987 (II. Teil)*	14
FÜR DEN STUDIENSCHACHFREUND:	
Das einzelne Pferd gegen einen Soldaten	116
FÜR DEN KUNSTSCHACHFREUND: Zhonghua	117
Inhalt/Impressum	118
KUNSTSCHACH: Lösungen	119

---

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 Arlt

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

KUNSTSCHACH: Lösungen

Lösung "Zhong"

1. S e7	x e8+	F e9	x e8
2. P h7	- g9+	K f7	- f9
3. W b7	- b8+	F e8	- e9
4. P g9	- f7+	K f9	- f8
5. W b8	- b9+	F e9	- e10
6. P f7	- d8+	F e10	- d10
7. P d8	- f9+	F d10	- e10
8. W b9	- b10+	F e10	- e9
9. K h6	- h9	K g7	- g9
10. W b10	- b9	F e9	- e10
11. P f9	- d8+	K g9	- d9
12. W b9	- b10+	F e10	- e9
13. P d8	- f9+	F e9	- e8
14. S d7	- e7++		

Lösung "Hua"

1. S c8	- d8+	F d9	- e9
2. S e7	x f7+	F e9	x f9
3. S g8	- g9+	F f9	- f10
4. S g9	- g10+	F f10	- f9
5. S f7	x f8+	F f9	x f8
6. P f6	- d7+	F f8	- f9
7. W e5	- f5+	F f9	- e9
8. S d8	- c8+	F e9	- d9
9. W f5	- f9+	F d9	- d10
10. W f9	- f10+	F d10	- d9
11. S c8	- c9+	F d9	- d8
12. W f10	- d10+	F d8	- e8
13. P d7	- f6+	F e8	- e9
14. K b7	- b9+	K d4	- d9
15. S c9	x d9++		

Lösung Kunstschachaufgabe

1. K b9	- b7	W a10	- b10
2. K b7	- g7	W b10	- b1+
3. F e1	- e2	W b1	- b2+
4. F e2	- e1	W b2	- e2
5. F e1	x e2	K a1	- g1
6. K g7	- b7		

und gewinnt im nächsten Zug.

高風亮節  
讀東坡疎竹詩畫感而寫此雪蘭齋

