

Allgemeine Spiel-Theorie des Xiangqi

Die Spielsteine

unterteilen sich in drei Gruppen: Wagen, Kanone und Pferd sind die aktiven Figuren, geschickt im Angriff wie in der Verteidigung. Rein defensive Steine sind Leibwächter und Elefant, die nur im eigenen Palast oder der eigenen Hälfte einsetzbar sind. Die dritte Gruppe stellen die Soldaten dar. Von ihrer Ausgangsstellung aus ziehen sie einen Schritt und stehen gleich am Flussufer. Ihre Aufgabe in der Anfangsphase besteht darin Schanzenstein zu sein über den die Kanone drohen kann, sowie im Blockieren gegnerischer Pferdeausflüge. Sie steigen erst im Rang, wenn sie über den Fluss gekommen sind. Dann beherrscht der Soldat 3 Punkte, die von keinem gegnerischen Stein betreten werden können. Insofern ist er der ideale Brückenkopf als Zwischenstation für aktive Steine. Aber sein Unterhalt kostet Zeit und bindet Material, das der Gegner zu seinen Aktivposten aufrechnen kann. Je näher Soldaten dem Palast sind, desto wichtiger werden sie. Ein Soldat im Palast ist schon einen ganzen Wagen wert. Ansonsten entsprechen 2-3 Soldaten etwa einem Pferd oder einer Kanone. Häufig werden sie für einen eigenen flotten Angriff geopfert, einer freien Reihe oder Linie zuliebe abgetauscht oder einfach vor die Elefanten geworfen.

Der Feldherr ist die wichtigste Figur, da mit seiner Matt- oder Pattsetzung das Spiel beendet ist. Er steht auf der Mittellinie der Grundreihe zunächst gut geschützt und kann jederzeit Kanonen- oder Wagenangriffe auf seine komplette Verteidigungsstellung (KVS) auflaufen lassen. Der Feldherr hat den "Todesblick", der ab dem Mittelspiel zum Tragen kommt. Ihn auf die richtige Linie zu stellen ist eine Entscheidung, die der Rochade im abendländischen Schach gleich kommt. Man entscheidet sich natürlicherweise nach der schwächeren Seite des Gegners. Vielleicht weil ihm dort das Pferd fehlt, das die Palastecke deckt; aber auf jeden Fall achtet man immer darauf, dass diese Linie entweder für den eigenen Feldherrnblick offen bleibt und letztendlich immer vom eigenen Wagen besetzt werden kann oder anderweitig sicher ist.

Schwarz nimmt die Ausrichtung seiner KVS am besten in der Eröffnungsphase vor, auch wenn dadurch Rot eine Angriffsmarke geliefert wird. Rot dagegen bringt seine Verteidigungsfiguren erst im Mittelspiel in Stellung. Aufziehen der KVS bedeutet: man teilt seine eigene Hälfte quasi noch einmal in zwei Hälften, deren Verbindungswege auf den letzten drei Reihen gekappt sind. Der Fürst hat seine Festung bezogen und nach Möglichkeit eine freie Sichtlinie zum gegnerischen Palast. Im Endspiel erreicht der Feldherr seine stärkste Kraft. Nun kann er seinem Kollegen eine ganze Linie sperren und sucht sie sich im Zusammenspiel mit seinen aktiven Figuren aus. In der Verteidigung ist er schwach und muss sich nicht selten vor einem Erstickungsmatt durch die eigenen Verteidiger hüten.

Der Wagen ist die stärkste Figur. Er kommt frühzeitig ins Spiel und führt nicht selten mehrere Züge hintereinander aus. Seine defensive Aufgabe ist die Verhinderung von gegnerischen P, K, S-Attacken und seine offensive Aufgabe die Verwirrung der sich aufbauenden Verteidigungspositionen und Zementierung eigener Angriffswege. Er operiert gerne vom eigenen oder gegnerischen Flussufer aus oder setzt sich im unteren Drittel des Gegners fest. Vor einer Kanonenopposition - auch wenn noch mehr als ein Stein dazwischen steht - sollte er sich hüten. Vor allem ab dem Mittelspiel kommen schon Stellungen mit Mattdrohungen vor, deren nachlässige Einschätzung zum unverhofften Abzug des gegnerischen Steines vor der Kanone im „falschen“ Moment führen kann. Ebenso sollte man vor Pferdeattacken auf der Hut sein und eine feste Stellung danach aussuchen. In der Eröffnung wird der Wagen, der die senkrechte Linie frei hat als "natürliches" Druckmittel sehr bald gezogen. Eröffnungen mit einem roten waagrechten Wagen auf der 2. Reihe verkünden schon eine „abwartendere“ Strategie.

Die Kanone ist eine Reihen und Linien sprengende und zusammen haltende Figur. Sie beginnt ihre Aktivität hinter einem Schanzenstein. Von dort bezeichnet sie mögliche Angriffsmarken. In der gegnerischen Hälfte ist ihre Rolle häufig nicht der scheinbar offensichtliche Angriff, sondern ihr Einsatz als Blockadestein, womit sie besonders das Pferd nerven kann. Andererseits kann sich die Kanone nicht selbst schützen, wenn sie keinen Schanzenstein mehr hat. Bei der Zusammenarbeit

mit Pferd und Wagen besetzt sie im Idealfall die Mittellinie, bei einer Verteilung auf die Flanken, wo Pferd und Wagen getrennt operieren, sollte sich die Kanone für ihr bewährtes Zusammenwirken mit dem Pferd entscheiden.

In der Verteidigung wirkt die Kanone über lange Strecken. Sie kann bei geschlossenen Reihen als Verteidigungsfigur gleichzeitig eine Drohfigur auf offenen gegnerischen Linien sein und umgekehrt! Äußerst unangenehm sind für sie über den Fluss gekommene Soldaten. Diese Offiziere können ihren Aktionsraum Schritt für Schritt einengen und ihr die Schlagdrohungen aufheben. Insgesamt sind Offiziere eine gute Waffe gegen die Kanone. Im Endspiel kann die Kanone im Angriff nur bei Vorhandensein von gegnerischen Leibwächtern und in der Verteidigung nur mit eigenen Leibwächtern wirkungsvoll verwendet werden. Beim Gegner macht sie auf Reihe oder Linie den Abzug von einer an anderer Stelle nötig gebrauchten Figur unmöglich. In der letzten Verteidigung operiert die Kanone hinter den Leibwächtern als Schanzensteine, im elementaren Endspiel sogar im eigenen Palast auch hinter dem Feldherrn. Insgesamt ist die Kanone eher eine Droh- als eine Angriffsfigur. Ihre tatsächliche Stärke beruht auf ihrer hervorragenden Zusammenarbeit nicht als Doppel, sondern mit P + W.

90% aller Spieler ziehen bis zum 3...) Zug die Kanone in die Mitte. Dort droht sie von Ferne dem anderen Feldherrn und die Verstärkung der Mittellinie und die sich verstärkenden Drohungen gegen ihre Verteidigungsfiguren sind die Essenz, von der die Eröffnungen leben. Es gibt nur eine Eröffnung mit dem nachdrücklichen Verzicht auf die MK, die sog. „Fliegende Elefanten-Eröffnung" und diese bedarf tatsächlich einer gesonderten Besprechung.

Das Pferd ist eine gleich geschickte Verteidigungs- und Angriffsfigur. Nur das Pferd mit seinen Zickzackzügen kann in die Lücken einer KVS eindringen, ihre Verbindungsstraßen blockieren und vor allem mit Hilfe der Kanone und/oder Wagens durch das Erzwingen von Leibwächter- oder Elefantenmanövern sogar gefährliche Mattpositionen androhen. Wenn ab dem Mittelspiel die blockierenden Steine weniger werden, ist seine Schnelligkeit enorm. Es steht mit drei Zügen vor dem Palast. Am Anfang lässt man eins zum Eigenschutz zurück und geht mit dem anderen zum Flussufer, um Schwachpunkte auszuspähen oder Verbindungslinien zu blockieren. Als Verteidiger hält es die Mittellinie und ist meist selbst durch die Kanone vor Wagenangriffen in der Flanke geschützt. Unangenehm wird es, wenn der Wagen den Angriff auf die Pferdebeine ausführt, sich also auf den Ausgangspunkt des Stallwächters stellt. Hier hilft es wirklich nur mit der Kanone hinter dem Pferd den Wagen von der Elefantenlinie zu vertreiben, ein Manöver, das dem Angreifer immer ein Tempo für seine Entwicklung schenkt. Wegen der potentiellen Durchschlagdrohung bis auf den gegnerischen Elefantenpunkt auf der Grundreihe kommt dieses Manöver jedoch immer wieder vor. „Das Pferd am Rand ist im Xiangqi keine Schand“, sondern ein die Stellung stabilisierender Zug, der auf der entsprechenden Seite alle Verteidigungsfiguren harmonisch verbindet und auch der seitengleichen Kanone im Bedarfsfall einen gedeckten Punkt liefert. Die Kraft der Pferde nimmt gegen das Endspiel immer mehr zu, im Doppel besiegen sie eine allein gelassene KVS! Da Patt Matt ist, langt auch eins, um mit Hilfe des Feldherrnblicks einen nackten gegnerischen General zur Strecke zu bringen. Das Pferd greift auch gern von hinten an und ist der ideale Partner für K + W. Der Soldat als Schanzen- und Blockadestein ist in seiner Opferrolle schon gewürdigt worden. Tatsächlich gelingt es in einem Spiel mitunter durchaus zwei Soldaten hinüber zu bekommen. Als Trio sind sie schon Gegenstand der klassischen Xiangqi-Problem-Theorie. Oben heißt der Soldat auf den ersten zwei Linien im gegnerischen Gebiet, unten, wenn er sich dem Palast noch mehr nähert. Als Veteran auf der letzten Reihe ist er meist nutzlos, aber Endspielproblemautoren finden mit ihm zu verblüffenden Sieg- oder Unentschiedenlösungen. Insgesamt sind aber Veteranen auf der Grundreihe mehr ein Problem für den Kunstschachfreund.

In der Verteidigung taugen Soldaten fast gar nichts. Wo man kann, gibt man der offenen Reihe ihrer Existenz den Vorzug. In der Eröffnung zieht man meist nur eine Stallwache. Mit dem beginnenden Mittelspiel fängt ihre Gambitrolle an. Im Endspiel kann aber ein vergessener Aufzug eines Randsoldaten leicht den Vorhandverlust einbringen! Schließlich wird er über dem Fluss zu einer nachhaltigen Kraft. Man sollte also die Soldaten, die nach dem ersten taktischen Schlagabtausch übrig geblieben sind, aufmerksam im Auge behalten.

Nach dem Eröffnungszug mit der Mittelkanone beginnt die Uhr für den Mittelsoldaten zu ticken. Seine zentrale Stellung macht ihn "naturgemäß" zum Opfer diverser direkter oder flankenartiger Schlagabtausche. Ein Mittelsoldat über dem Fluss verlässt das Ufer meist als herausgeschlagener Stein, aber der um ihn entstandene Kampfverlauf hat nun die Positionen für die nächste Phase geschaffen.

Über den Tauschwert der Steine

Darüber sind nur ungefähre Angaben zu machen, weil in jedem Stadium und jeder Position die speziellen Bedingungen untersucht werden müssen. Allgemein gesagt ist der Wagen zwei Pferde, zwei Kanonen oder 1K+1P wert. Eine Kanone oder ein Pferd werden mit zwei Soldaten aufgewogen. Dass der Soldat an Wert zunimmt, je mehr er sich dem Palast nähert, ist schon erwähnt worden. Aus diesem Aspekt betrachtet sind Mittelsoldat und Stallwachen von vornherein wertvoller als Randsoldaten, die meist nur über bedrohte Reihen und dementsprechend langsam dem gegnerischen Feldherrn angenähert werden können. Aber das übliche Schicksal von Mittelsoldaten und Stallwachen wurde schon geschildert.

Im Allgemeinen empfiehlt es sich, Leibwächter gegen Kanone und Pferd gegen Elefant zu tauschen. Sind nur noch Leibwächter da, haben die Kanonen leichtes Spiel und zwei Pferde wirbeln schnell die Elefanten durcheinander. Vor allem aber im Endspiel, wenn nur noch 2-3 aktive Steine und Verteidigungsfiguren auf dem Brett sind, hängt der Wert des einzelnen Steines von seiner Position und dem Tempo der Zusammenarbeit (also seiner Teamfähigkeit) ab, wobei der Einfluss gegnerischer Steine auf die Bewegungsmöglichkeit schwer wiegend mitzählt. Die Anzahl der Endspielbücher über die Chancen verschiedenster Steinekombinationen geht satt gegen unendlich und sind ein gesondertes Thema.

Kanone und Pferd sind keineswegs gleichwertig. Das Pferd nimmt mit fortschreitendem Spiel an Beweglichkeit zu, der Kanone gehen die Schanzensteine aus und ihr bleibt nur die Rolle als Blockadestein für das Pferd oder den Elefanten. Nur wenn sie in der Mitte oder in der gegnerischen Flanke fast unangreifbar sicher steht, ist ihre Bedeutung für die Spielführung der Aktivität eines Pferdes gleich, das aber immer (wie auch der Wagen) zur Mattdrohung hinzugezogen werden muss. Die dem Anfänger so imponierende Doppelkanone kommt auch nur bei Anfängerfehlern zu entscheidender Bedeutung. Natürlich achtet man darauf eine derartig verlustreiche Kalamität zu vermeiden, was nicht besonders schwierig ist.

Eröffnung, Zentrumskontrolle, Taktiken, Vorhand, Positionierung.

„Von dem Recht zu ziehen muss man immer den besten Gebrauch machen. Man muss keinen Zug verlieren. ... das Ziel der Eröffnung (ist) die Entwicklung der Figuren.“ (Tarrasch, S.321/322)¹

„Aber man kann mit der Eröffnung neben der Entwicklung der Figuren, die immer das wichtigste Ziel der Eröffnung ist, auch den Zweck verbinden, das Zentrum zu erobern...“ (Tarrasch, S. 330)

Die Kontrolle der Mittellinie und der Mittelreihe des Palastes ist das, was man im Xiangqi unter „Zentrumskontrolle“ versteht.

Der Mittelpunkt des Palastes ist sein Lebensnerv. Der Feldherr steht direkt dahinter. Seine Lähmung (z.B. durch ein Pferd „im Herz des Palastes“) wirkt sich meist sofort auf das ganze Spiel aus.

Über die Begriffe „Positionieren, tauschen, opfern“

Alle Taktik beruht auf diesen drei Techniken.

Da die Chinesen zwischen Technik und Taktik (shu = Kunst(fertigkeit)) nicht unterscheiden, gibt es so viele Taktiken wie es „klassische“ Schriftzeichen gibt, um sie in literarisch schöner Form zu benennen. Xiangqi gehört in China zur höheren Geisteskunst, zu der auch die Poesie gehört und so

1 Siegbert Tarrasch, Das Schachspiel, Berlin 1947

präsentiert es sich gern stolz als zu diesem Weltkulturerbe gehörig. Bedauerliches Opfer ist die klar differenzierende europäische Begrifflichkeit.

1.) Stellungsspiel

„Es kommt immer wieder im Mittelspiel zu Situationen die entweder spannungslos vor sich hinplätschern oder verwickelt und kompliziert sind und es muss trotzdem unbedingt jetzt etwas getan werden, wenn man ein Abrutschen in einen unbefriedigenden Spielverlauf vermeiden will. Man hat aber nichts Sinnvolles zum tauschen, kann nichts opfern, sondern muss mit effektivem Stellungsspiel zu einer befriedigenden Position kommen.“ (aus dem Xiangqi Shizhan Zhongjupu)²

2.) Abtausch

Stellungsspiel und Abtausch treten häufig gemeinsam auf. Die Erringung der Vorhand, d.h. dem Gegner das Gesetz des Handelns diktieren, ist das Ziel dieser Technik. Nicht selten bringt ein gleicher Qualitätstausch (z.B. W./P+K) eine günstigere Position oder führt der Tausch von Pferden mit Elefanten zu einer Schwächung des Verteidigers. Des weiteren fallen Doppelangriffe und Fesselungen unter diese Kategorie. Fesselungen mit Hilfe der Kanone nehmen dabei eine Sonderrolle ein.

3.) Opfern

Auch diese Technik wird unter vielen Namen als Taktik verkauft. „Opfern für ein schnelles Matt“, „Opfern für den Gewinn der Vorhand“, „Opfern für Materialgewinn“ sind durchaus verschiedene Ergebnisse eines Opferzuges. Weil Chinesen alles vom Endergebnis her sehen, teilen sie das Opfer auch in diese drei Kategorien ein.

Dem Tempobegriff aus dem Schach entsprechen im Xiangqi die Begriffe „Vorhand“ und „Nachhand“. In der Vorhand ist derjenige, der einen zwingenden Angriffszug machen kann und dadurch sofort oder langfristig seine Position verbessert; in der Nachhand ist derjenige, der darauf – entgegen seiner ursprünglichen Pläne - antworten muss. In der Eröffnung ist Rot „natürlich“ immer in der Vorhand und die richtige Spielführung ist die, es bis zum Ende auch zu bleiben. Die Kunst des Schwarzen besteht darin, einen schwächeren roten Zug wirksam in eine eigene Vorhand umzuwandeln und die Eröffnungsbücher sind voll von Techniken und Gegenkontern, mit denen die Vorhand gesichert oder erkämpft werden kann. Aber die eigentliche Domäne des Kampfs um die Vorhand ist das Mittelspiel, wenn die ersten 10-12 Züge gemacht worden sind und die Fortsetzungen mit ihren Verzweigungsmöglichkeiten am gedanklichen Horizont erahnbar werden.

„Wer immer mit Tempogewinn arbeitet, gewinnt schließlich die Partie“ (Tarrasch S. 327)

Die zweckmäßige Postierung der Steine im geschaffenen Raum ist das wichtigste in einer Schach-Partie und ist wichtiger als materieller Vorteil. „Sehr oft wird der Gewinn dadurch herbeigeführt, dass man die entscheidend bessere Stellung durch Aufopferung von Material erzwingt, ein Sieg des Geistes über die Materie“. (Tarrasch, S.321)

Oder wie es die Chinesen sagen:

„Ein effektiver Einsatz aller Steine soll die Initiative in Form von Vorhand oder Positionsvorteil sichern. Man zieht sie, um einen bestimmten strategischen Plan zu verfolgen und die definitiven Voraussetzungen für den Sieg zu schaffen.“ (Xiangqi cidian, S. 108)³

2 Gan Jushi, Xiangqi Shizhan Zhongjupu, renminqiyu chu ban she, S. 68

3 Xiangqi cidian (Lexikon des Xiangqi), Shanghai, 1985