

Xiangqi

Das chinesische Schach, ist eine in Ostasien übliche Form des Schachspiels, die seit dem 13. Jahrhundert existiert. Xiangqi ist eng verwandt mit dem japanischen Schach Sho-gi und koreanischen Schach Janggi.

== Das Spielbrett ==

Gespielt wird auf den Schnittpunkten eines Spielbrettes mit 10 waagrecht Reihen und 9 senkrechten Linien (90 mögliche Positionen). Ähnlich wie beim Go Spiel werden die Figuren auf die Kreuzungspunkte der Linien gesetzt, nicht ins Innere der Felder. Entsprechend gibt es auch keine weißen und schwarzen Felder.

Das Spielbrett, das in China häufig auch einfach ein ausfaltbarer Spielplan aus Papier sein kann, ist in besondere Bereiche eingeteilt. Zwischen der 5. und 6. Reihe liegt der "Gelbe Fluss" ohne Längslinien, der das Spielfeld in zwei Reiche – Nord (rot) und Süd (schwarz) – einteilt. Dieser Fluss hat Auswirkungen auf die Zugweise zweier Figurenarten.

Auch der Feldherr (König) selbst und seine Begleiter, die Leibwächter (Mandarine) sind in ihrer Bewegung eingeschränkt. Sie können den "Palast" (oder die "Festung", ein Gebiet von 3 mal 3 Feldern (Schnittpunkten) in der Mitte der Grundreihe, das durch diagonale Linien markiert ist) nicht verlassen. Nicht selten passiert es, dass einer der oder sogar beide Mandarine zum "Verräter" an ihrem Feldherrn werden, da sie ihn so in der Bewegung einschränken, dass ihm kein Fluchtfeld mehr bleibt.

== Die Spielsteine ==

Die Spielsteine sind keine dreidimensionalen Figuren, sondern flache runde Scheiben, die sich durch das aufgedruckte oder eingeprägte chinesische Schriftzeichen unterscheiden.

Ein Spieler führt die roten Steine, der andere die schwarzen, Rot zieht an.

Die Spielsteine im Einzelnen:

=== Der Feldherr ===



Der Feldherr (manchmal auch General, von westlichen Spielern auch König genannt) zieht immer nur einen Schritt waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) auf ein unmittelbar benachbartes Feld. Er darf den Palast (die Festung) nie verlassen, hat insgesamt also nur 9 Felder, die er überhaupt betreten kann. Eine Rochade gibt es nicht.

Die beiden gegnerischen Feldherren dürfen sich niemals ohne zwischenliegenden Stein auf einer Linie frei gegenüberstehen. Der "Todesblick" der Feldherrn verbietet dies und führt so eine interessante (aber zweischneidige) Fernwirkung des reiseunlustigen Feldherrn ein, die besonders im Endspiel genutzt werden kann, um ein Patt (Sieg) zu erzwingen.

Der Legende nach hieß diese Figur einst auch in China „König“, dies soll aber von einem Kaiser untersagt worden sein, da er sich dadurch beleidigt fühlte, von seinen Untertanen auf einem Spielfeld herum geschoben zu werden.

=== Die Leibwächter ===



Die Leibwächter (oder im Westen auch Mandariner genannt) entsprechen im Ursprung der Dame des europäischen Schachs, sind jedoch wesentlich schwächer als diese: Sie ziehen immer nur einen Schritt diagonal (nicht waagrecht oder senkrecht) auf ein unmittelbar benachbartes Feld und dürfen den Palast ebenfalls nicht verlassen. Somit haben beide gemeinsam nur 5 Felder zur Verfügung, nämlich die Palastmitte und dessen 4 Ecken, auf denen sie sich überhaupt aufhalten können, was ihren Bewegungsspielraum deutlich einschränkt.

=== Die Elefanten / Minister ===



Die Elefanten (schwarz) bzw. Minister (rot) (die dem Spiel seinen Namen geben, xiang=Elefant oder mit anderem Schriftzeichen geschrieben xiang=Minister) entsprechen den Alfil (Elefanten) des

Shatranj; sie sind mit dem modernen Läufer (Schach) verwandt, aber in ihrer Zugkraft ebenfalls stark eingeschränkt. Von westlichen Spielern werden meist die Figuren beider Seiten als Elefanten bezeichnet. Die Elefanten ziehen immer genau zwei Schritte in diagonalen Richtung, aber nur, wenn das zwischenliegende (übersprungene) Feld frei ist. Befindet sich auf diesem Feld eine eigene oder fremde Figur, so bleibt dieser Zug verwehrt. Darüber hinaus dürfen die Elefanten niemals den Fluss, also die Grenze der beiden Reiche zwischen der 5. und 6. Reihe überschreiten. Sie haben also gemeinsam 7 Felder, alle in der eigenen Hälfte des Spielfelds, auf denen sie sich überhaupt aufhalten dürfen. Mit Ausnahme der starken mittleren Position auf der Vorderseite des Palastes haben sie auf allen anderen ihren Feldern höchstens zwei Züge zur Auswahl, sofern eben nicht auch noch einer oder beide durch benachbarte Steine blockiert sind. Die Elefanten sind reine Verteidigungsfiguren, als solche wegen ihrer Fähigkeit zum schnellen „herumkommen“ in der eigenen Hälfte aber wesentlich wichtiger, als man vielleicht annehmen könnte – mangels Läufern und Damen europäischen Zuschnitts.

=== Die Pferde ===



Die Pferde entsprechen im wesentlichen den Springern des europäischen Schaches. Der Unterschied: Die Pferde können nicht springen! Ein Pferd bewegt sich "zuerst" ein Feld waagrecht oder senkrecht in beliebiger Richtung und "anschließend" ein Feld diagonal (unter weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld), wird jedoch blockiert, wenn ein anderer Stein auf dem zuerst zu betretenden Feld steht.

=== Die Wagen ===



Die Zugweise der (Streit-)Wagen entspricht der der Türme des europäischen Schachs – sie ziehen also beliebig viele Felder in waagrecht oder senkrechter Richtung. Die Wagen sind bei weitem die stärksten Figuren.

=== Die Kanonen ===



Die Kanonen sind eine genuin chinesische Erfindung und entsprechen keiner Figur des europäischen Schachs. Wenn sie nicht schlagen, bewegen sie sich genauso wie die Wagen.

Allerdings weisen sie eine Besonderheit beim Schlagen auf: Irgendwo zwischen dem Stein, der geschlagen werden soll und der Kanone muss sich genau "ein" anderer Stein befinden (so genannter "Schanzenstein"), der beim Schlagen übersprungen wird. Ist dies der Fall, ist eine Schlagbewegung

über beliebige Entfernungen und in jede waagerechte oder senkrechte Richtung möglich. Als Schanzenstein können sowohl eigene als auch gegnerische Steine dienen.

Diese zunächst etwas merkwürdig anmutende Zugweise der Kanone ermöglicht viele verschiedene interessante Konstellationen. Vor allem die Doppelkanone (eine Kanone eines Spielers, die die andere Kanone als Schanzenstein verwendet) ist eine mächtige Waffe im Spiel, wenn sie auf den gegnerischen General gerichtet ist.

==== Die Soldaten =====



Die Soldaten (oder im Westen Bauern genannt) kennen nur eine Zugrichtung: ein Feld nach vorne – zumindest so lange, bis sie den Fluss überschritten haben. Sind sie auf der gegnerischen Flussseite angelangt, werden sie befördert und können von nun an außer nach vorne auch ein Feld nach links oder rechts zur Seite gehen, jedoch nicht diagonal oder rückwärts.

Im Gegensatz zum westlichen Schach schlagen die Soldaten genauso, wie sie auch sonst ziehen, nicht etwa diagonal. Der Doppelschritt im ersten Zug (und das Schlagen en passant) ist ebenfalls nicht möglich, dies wird aber durch die weiter vorne liegende Startposition ausgeglichen.

Eine Umwandlung auf der gegnerischen Grundreihe findet nicht statt; ein dort angekommener Soldat kann nur noch seitwärts ziehen.

Auch wenn die Bauern durch ihre im Gegensatz zum europäischen Schach gelocktere und vorgezogene Aufstellung keine besonders große Rolle als Defensiv-Figuren mehr spielen, so sind sie doch durchaus wichtige Offensiv-Figuren – vor allem, da man sie nicht wie im europäischen Schach einfach durch Davorstellen einer anderen Figur stoppen kann. Auch als Schanzensteine für die Kanonen sind sie mächtige Waffen.

==== Der Wert der Figuren =====

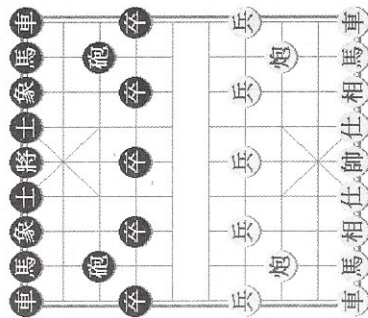
Soldat: 1 Einheit
 Soldat nach dem Überschreiten des Flusses: 2 Einheiten
 Leibwächter: 2 Einheiten
 Elefant: 2 Einheiten
 Pferd: 4 Einheiten
 Kanone: 4,5 Einheiten
 Wagen: 9 Einheiten

Dies sind die üblichen ungefähren Vergleichswerte, damit man die Auswirkungen eines Abtausches oder einer Stellung grob bewerten. Der Wert einer Figur ist aber sehr stark von der Spielsituation abhängig, man sollte sich also nicht zu sehr auf die Zahlen verlassen. Besonders Pferde werden im Endspiel stärker, weil sie durch die geringere Figurenanzahl nicht mehr so häufig blockiert werden können. Hingegen nimmt der Wert der Kanone ab, weil die möglichen Schanzensteine fehlen.

== Aufstellung der Figuren ==

Von links nach rechts auf der Grundreihe: Streitwagen, Pferd, Elefant(schwarz)/Minister(rot), Leibwächter/Mandarin, Feldherr/General, Leibwächter/Mandarin, Elefant(schwarz)/Minister(rot), Pferd, Streitwagen. 2 Reihen davor, vor den Pferden: 2 Kanonen, noch eine Reihe davor, vor Wagen, Elefanten und Feldherr: 5 Soldaten. Die Startfelder der Kanonen und Soldaten sind auf dem Spielplan durch verdickte Kreuzungspunkte hervorgehoben (im Bild verdeckt).

Im Bild ist nach altem chinesischem Brauch "Süden" oben!



== Die Regeln ==

Geschlagen wird im chinesischen Schach immer am Zielpunkt eines Zuges. Kann eine Spielfigur mit ihrem Zug also einen Punkt erreichen, der von einem gegnerischen Spielstein besetzt wird, so kann dieser geschlagen werden und wird vom Spielfeld genommen. Es besteht jedoch kein Schlagzwang.

Schach dem General

Der General ist im Schach, wenn ein gegnerischer Spielstein ihn bedroht (auf seine Position ziehen und ihn damit schlagen könnte). Hineinziehen ins Schach ist verboten, und ein Schachgebot des Gegners muss im unmittelbar folgenden Zug abgewendet werden, sonst ist das Spiel verloren. Die beiden Generale bedrohen sich auch gegenseitig, wenn sich auf gerader Linie nichts zwischen ihnen befindet; Züge, die diese Situation herstellen, sind daher wie andere Züge ins Schach hinein verboten.

Entsprechend ergeben sich grundsätzlich drei Möglichkeiten, sich aus dem Schach zu befreien:

- der General zieht aus der Schach-Position heraus
- der bedrohende gegnerische Spielstein wird geschlagen
- ein eigener Spielstein deckt den General

(Diese drei Möglichkeiten, ein Schach abzuwehren, entsprechen denen im westlichen Schach. Eine Besonderheit gibt es im Xiangqi, wenn der General durch eine Kanone angegriffen wird und der dazwischenstehende "Schanzenstein" zu dem Spieler gehört, der im Schach steht. Dann kann nämlich auch durch Wegziehen dieses Steins von der Linie zwischen Kanone und General das Schach aufgehoben werden. Auf diese Art und Weise ein Schach abzuwehren, indem man den General praktisch "entblößt", ist für Spieler des West-Schachs zunächst sehr gewöhnungsbedürftig.)

Im Gegensatz zum europäischen Schach gibt es beim chinesischen Schach kein "Patt". Kann der General nicht ziehen, ohne sich hiermit in eine Schach-Position zu begeben, so hat er das Spiel verloren. Ein Unterschieden durch Übereinkunft oder durch Wiederholung von Positionen ist aber möglich.

== Unterschiede zum Schach ==

Da einer weit verbreiteten, aber nicht unumstrittenen Theorie zufolge alle Schachspiele einen gemeinsamen Urahn haben – das aus Indien stammende Chaturanga – und somit miteinander verwandt sind, ähneln Schach und Xiangqi einander in vielen Punkten. Einer anderen Theorie zufolge leitet sich Chaturanga aus einer älteren Version des Xiangqi ab. Es gibt allerdings auch wichtige Unterschiede, die Xiangqi zu einem durchaus eigenständigen Spiel machen:

- Es gibt hier gegenüber dem bekannten Schach Figuren mit identischen, ähnlichen und völlig neuen Zugweisen.
- Das Spiel ist viel "offener" und wird viel schneller "lebendig" (kürzere Eröffnungsphase), da das Spielfeld bei gleicher Figurenanzahl deutlich größer ist (wodurch sich die Figuren weniger gegenseitig im Weg stehen) und sich die Offiziere nicht hinter einer fast undurchdringlichen Phalanx von Bauern verstecken können. Es können außerdem viele verschiedene Arten von "Doppelangriffen" durch die Pferde und die Kanonen ausgeführt werden.
- Weder Dame noch Läufer existieren hier, wodurch die Diagonalen stark an Bedeutung verlieren. Zusätzlich können sich die eigenen Figuren durch geschickte Aufstellung gegenseitig sehr gut decken, was einen Angriff des Gegners erschwert.
- Das Spielfeld ist links und rechts spiegelsymmetrisch, der Feldherr (König) steht genau in der Mitte; daher entfällt der Unterschied zwischen Damen- und Königsflügel. Es ist üblich, den ersten Zug immer auf dem rechten Flügel zu machen.
- Durch das Vorhandensein von explizit defensiven Figuren ergeben sich völlig andere Taktiken und Strategien wie auch Wertigkeiten der Figuren.
- Ein Patt führt nicht zu einem Remis, sondern zum Gewinn des Spielers durch die noch zugfähige Partei.
- Die beiden Feldherren (Könige) dürfen sich nicht gegenüberstehen, ohne dass eine (eigene oder fremde) Figur dazwischen steht (der böse Blick).
- Rot eröffnet immer die Partie.

Auch beim Xiangqi treten zwei Spieler mit identischen Figurensätzen gegeneinander an: Die teilweise unterschiedliche Markierung der entsprechenden Figuren der beiden Spieler begründet sich dadurch, dass die schwarzen Steine (manchmal auch grün) die Südkinesen, die roten dagegen die Nordchinesen darstellen; eine mögliche – wenn auch unbewiesene – Erklärung ist, dass wegen der unterschiedlichen Dialekte der beiden Landesteile, und weil der Norden z.B. nicht über Kriegselefanten verfügte, die Bezeichnungen teilweise ungleich sind. Bei alten Spielsätzen, die oft nur eingeschnitzte Schriftzeichen ohne schwarze und rote Färbung verwenden, sind alle Figurenpaare leicht unterschiedlich beschriftet, um die Steine auch ohne Farbmarkierung unterscheiden zu können. Jedoch haben die entsprechenden Figuren der beiden Seiten in jedem Fall jeweils die gleichen Zugmöglichkeiten.

Das Ziel ist es, den gegnerischen Feldherrn (König) matt oder patt zu setzen.