

Motiv und Taktik

Fehlerverzeichnis und Anmerkungen zu Xiangqi Basic Tactics*

Rainer Schmidt

29. August 2014

Contents

1	Vorwort	2
2	Position, Opfer, Abtausch	4
2.1	Chapter VIII: Transferring; yun	4
	1. Conceiving	4
	2. Transferring with the aid of checkmate	4
	3. Transferring of pawns	5
	4. Calculation of moves	5
2.2	Chapter IX: Abandoning; qi	6
	1. Abandoning for launching an attack	6
	2. Abandoning for taking checkmate	6
	3. Abandoning first and gaining later	7
	4. Nominal abandoning	7
	5. Trapped abandoning	7
	6. Counter-sacrifice	7
	7. Sacrifice combinations	7
2.3	Chapter IV: Exchange; dui	8
	1. Direct exchange / einfache Abtauschtechniken	8
	2. Indirect exchange of pieces	9
	3. Exchange of a weak piece for a strong one	9
3	Taktiken und Techniken	10
3.1	Chapter I: Shifting; nuo	10
	1. Shifting cannon for challenging chariot	10
	1a. Andere Varianten der Technik	10
	2. Shifting horse for challenging chariot	11
	3. Shifting chariot to expose cannon	11
	4. Shifting horse to expose cannon	11
3.2	Chapter II: Capture with discover checkmate; chou	12
	0. Das „Abzugsschach“	12
	1. Common discover check	12
	2. Discover check for capture	13

*xq_tactics.pdf; herunterladbar von der Seite der wxf.org unter „Free English xq books“

3.	Discover check for an escape	13
3.3	Chapter III: Chasing; zhuo	13
1.	Force one's way into the „forbidden area“	14
2.	Chasing the enemy into its „pitfalls“	14
3.	Chase the enemy with the aid of check or checkmate	14
3.4	Chapter V: Containment; qian	15
1.	Containment of cannon	15
2.	Containment of chariot and king	15
3.	Containment of horse and elephant	16
3.5	Chapter VI: Obstruction; lan	16
1.	Obstruction with aid of checkmate	16
2.	Intercept with check or discover check	16
3.	Laying obstacles	17
3.6	Chapter VII: To expel; zhu	17
1.	Direct expelling	17
2.	Expelling with the aid of checkmate	18
3.	Remote ambush	18

1 Vorwort

Sind die Begriffe nicht geklärt, ist nichts klar.

Konfuzius

Kein Spieler europäischer oder amerikanischer Abstammung ist unter den Spitzenspielern des Xiangqi zu finden. . . Das liegt nicht zuletzt an fehlender „höherer“ Spieltheorie. Ohne sie und unter sich bleibt die Spielpraxis auf einem bestimmten Level stehen. Will man ohne die „Ochsentour“ des Auswendiglernens (die erfolgreichste Methode!) die Strukturen des Spiels begreifen, muss man auf übersetzte Darlegungen zu Strategie und Taktik zurückgreifen.

Und hier liegt ein Problem auf der Lauer, dass dank fehlender Spieler auf den oberen Weltrangplätzen noch nicht virulent geworden, aber gerade das Problem ist, das die Aneignung von einer Theorie des Mittelspiels erschwert. Es ist die Ungenauigkeit in den Benennungen, den Zuordnungen, Definitionen und Kategorisierungen, die auf Grund der verschiedenen „100 Schulen“ in China herrscht und durch freie Übersetzungen ins Englische wie in andere Sprachen zusätzliche Unübersichtlichkeit schafft. Nun sollen weder Chinesisch noch Englisch die „Berufssprache der deutschen XQ-Spieler“ werden; daher ist es nötig, vor Beginn der Theorievermittlung eine allgemeine Sprachregelung zu schaffen.

Aber wie schon geklagt gibt es keine einheitliche Nomenklatur für Xiangqi-Begriffe. Versuche des Chinesischen Xiangqi-Bunds, die Dominanz in der Theoriebildung zu bekommen, sind von der Mehrzahl der Xiangqi-Autoren nicht honoriert worden. So haben wir es mit einer Unzahl von poetischen Benennungen zu tun, bei denen manche Zugfolge wohl nur ihres schönen Namens wegen die Klassifikation einer speziellen Taktik erhalten hat.

Es wäre leicht, eine Liste der Schachkombinationen zu nehmen, und so die Xiangqikombinationen zu übersetzen. Jedoch: Das Gleiche ist nicht Dasselbe, das dem Schach ähnliche Xiangqi ist eben nicht Schach! Zwar haben sich chinesische Xiangqitheoretiker immer wieder an westliche Darstellungsweisen anzunähern versucht — aber im Chinesischen wird zwischen Taktik und Technik (=shu=Kunst(fertigkeit)) nicht unterschieden; somit fehlt eine Kategorie, mit der Schachschriftsteller arbeiten. Am besten eignet sich das deutsche Wort „Motiv“ für die Darstellungsweise, mit der es die Chinesen versuchen. Eigentlich sollte man im Xiangqi

anstatt von Taktik besser von Strategemen sprechen, wobei unter Strategem lexikalisch die List, der Trick, die manipulative Aktion zu verstehen ist; ein Ausdruck, der der chinesischen Vorstellung vom Gemeinten am nächsten kommt.

Um einen ersten Pfad in deutscher Sprache durch den Dschungel der Benennungen zu schlagen habe ich eine Übersetzung der „zehn grundlegenden Mittelspieltaktiken“ nach Zhongguo xiangqi cidian (Lexikon des Xiangqi (S. 105 – 124)) gemacht. Es sind dies „Vereinfachen“, „Vorhandkampf-Abtauschtechniken“, „Konterangriff“, „Kontroll- und Fesselungstechniken“, „Durchbruchtaktik“, „Opfergewinnspiel“, „Mattopfermotive“, „Positionsspiel“, „Vorhandbehauptung“, „Doppeltaktik“. Dieses Buch ist unter dem Titel „Einführung in die Mittelspieltaktik des Xiangqi“ erschienen.

Vorliegendes „**Fehlerverzeichnis und Anmerkungen zu Xiangqi Basic Tactics**“ ist als Ergänzungslektüre und wichtiges Begleitmaterial dazu gedacht. Ich habe die Kapitel mit Hilfe des chinesischen Originals korrigiert. Das Kapitel über Mattzugfolgen wurde wegen fehlender Kompatibilität mit dem Abschnitt über Mattopfermotive ausgelassen. Der englische Text wird nun leichter lesbar, der Frust, nach langem Studium festzustellen, einem verdruckten Dia oder unverständlichem Kommentar aufgesessen zu sein, bleibt erspart. Die englische Übersetzung von Xiangqi Basic Tactics ist leider sehr schlecht und schlampig redigiert worden. Ihr Beitrag zur Popularisierung des Xiangqi ist eher negativ zu bewerten. Nur ganz wenige haben den Frust überwunden und ein Studium dieser doch recht lehrreichen Beispiele durchgestanden. Für die Zukunft böte sich eine fehlerbereinigte Neuauflage mit besserer englischer Übersetzung an.

Nach allgemeiner Feststellung ist das Mittelspiel eine Phase, in der die Stellungen immer neuen Situationen angepasst werden müssen. Dies kann unter den verschiedensten Gesichtspunkten geschehen. Einer dieser Gesichtspunkte fand sich in einem Statement der XQ-Forschung im Jahre 1959 und lautet: „Wir legen auf Grund des Stands der jetzigen Mittelspielforschung fest, dass in der Definition des Mittelspiels drei wesentliche Merkmale eine Rolle spielen, die als „opfern, um ins Spiel zu kommen“, „Steine bewegen, um eine günstige Position zu bekommen“ und „abtauschen, um die Vorhand zu erringen“ im Erscheinungsbild auftauchen. Obwohl diese drei Erscheinungsformen nicht im geringsten alle komplizierten Vorgänge und Veränderungen im Mittelspiel beschreiben, halten wir es doch für gut, diese drei als einen wichtigen und bedeutsamen Teil anzusehen...“¹

Das Positions- oder Stellungsspiel nimmt insofern eine Sonderrolle ein, weil es in sich auch den Typus des Opfergewinn- und des Abtauschspiels vereinigt, die beide auch als selbstständige Taktiken im Spielgeschehen auftauchen und ihre eigenen Techniken/Motive haben.

Das Positionsspiel ist vor allem ein strategisch-taktisches Spiel. Es ist das Anstreben von Stellungsfaktoren, die längerfristiges, planmäßiges Vorgehen erfordern, um einen Vorteil für eine Seite nachzuweisen. Dabei spielen folgende Kriterien eine Rolle:

1. die aktuelle Angriffsfigurenkombination,
2. ihre Bedeutung für die Initiative (wer bekommt die Vorhand?) und
3. ihre Abschätzung in Hinblick auf das erwünschte Endspiel.

Sodann wird eine Entscheidung getroffen: über die Änderung der Angriffsrichtung, über einen Qualitätsabtausch oder über ein Opfer, ebenfalls zum Zweck einer besseren Stellung, die auch das Unentschieden sein kann.

¹Zhongguo xiangqi pu, Bd. II, S. 222, renmin tiyu chubanshe (Volkssportverlag), 1959

In diesem Sinne gehe ich mit der Darstellung des Positionsspiels, des Opferspiels und des Abtauschspiels voran und werde in allen folgenden Kapiteln bei den dort vorgeführten Techniken auf eine der drei Taktiken verweisen. Die Grundlagen für meine Benennungen sind meine Übersetzungen des Mittelspielteils aus dem oben erwähnten XQ-Lexikon und andere Autoren.

Rainer Schmidt

Leiter des Arbeitskreises Geschichte des Xiangqi im Xiangqi e.V.

2 Position, Opfer, Abtausch

2.1 Chapter VIII: Transferring; yun

Mit allgemeinen Worten führen Li Haimin und Lin Qin in ihre Kombinationen ein, die im Englischen falsch oder flüchtig übersetzte Namen tragen. Wie ihre Ausführungen aber schon andeuten, beschreiben sie das **Positionsspiel**, das in der allgemeinen Übereinkunft von 1959 mit „Steine bewegen, um eine günstige Position zu bekommen“ beschrieben ist. Das Zeichen „yun“ (= bewegen) aus der Kapitelüberschrift deutet auch offensichtlich genug auf den gewollten Zusammenhang hin.

1. Conceiving

„Conceive“ wird lexikalisch mit „verstehen, erfassen, begreifen“ übersetzt. Begreifen sollen wir zunächst in Dia 96 ein Wagenopfer für das Schachmatt, also eine jener Kombinationen, die als „**Mattopfermotive**“ im Lexikon des Xiangqi ein extra Kapitel bekommen haben und die von vielen Autoren als spezielle Technik des Positionsspiels aufgefasst werden².

Dia 97 [Druckfehler im 2. Zug: es muss P7+1 heißen!] Das Soldatenopfer im zweiten Zug macht den Weg frei zur Attacke ins schwarze Landesinnere, dem nur durch Defensivzüge begegnet werden kann.

Dia 98 zeigt uns tatsächlich eine *well-conceived strategy*. Rot tut sich schwer mit einer effektiven Antwort. Auch hier hat der richtige Zug in die Siegstellung eingeleitet. Wir sahen hier Beispiele für Mattopfermotive. Ihnen ist im Übrigen das ganze Chapter X gewidmet, das aber auch nicht fehlerfrei ist. Die chinesische Originalüberschrift von „conceiving“ lautet „die ausgearbeiteten Pläne miteinander verbinden“ und meinte bisher den richtigen Zug zur Einleitung in die Mattkombination zu finden.

Dia 99 ist leider unrettbar verdrückt. Vorgeführt werden soll ein Positionsspiel wie nach der Definition im Xiangqi-Lexikon:

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.

Leider ist das nur zu erahnen. Bei 3. ... sieht nur H6+5 zweckvoll aus. 4. C4=8 ist unsinnig. Stattdessen ist R6=3 besser 4. ... H5+3; 5. R7=1, A5-6; 6. C4=8, H3-4; doch das ist nicht mehr die vorliegende Partie. Dia 100 führt uns in die komplizierten Gedankengänge zweier wohlbekannter XQ-Meister ein. Im letzten Satz fallen ihnen auch die Kommentatoren zum Opfer: von einer aufgebauten Offensive ist nicht viel zu sehen.

²z.B. Jin Qichang, Xiangqi zhongpan zhanshu (Xiangqi Mittelspieltechniken), Vorwort, S.1

2. Transferring with the aid of checkmate

Figurenüberführung mit Hilfe von Schachmattrohungen

Dia 101 zeigt uns, wie sie gemeint sein sollen, aber die Schlussfolgerung stimmt nicht. Dia 102 zeigt Manöver mit "einmal Schach – einmal schlagen", was nach Punkt 2 der Regeln des AXF im Dauerfall unentschieden ist.

In Dia 103 wird abwechselnd mal von der einen, dann von der anderen Seite unvermeidliches Matt angedroht. Nach den AXF-Regeln liegt ein Unentschieden durch Dauerbedrohung mit Zugwiederholung in der Luft! In diesem Beispiel segelt Schwarz dicht daran vorbei. Dia 104 zeigt auch noch mal ein „Ziehen unter Ausnutzung der Stellung“, wie die Abschnittsüberschrift wörtlich übersetzt heißt. Die Verfasser von Xiangqi Basic Tactics schreiben auch selbst: *In some circumstances, it is not necessary to take continuous checks* (S. 59), zeigen dann aber in diesem Dia doch, wie sich Schwarz den roten Wagen mit Hilfe von Schachgeboten „heraus zieht“, was letztlich die Beschreibung dieser Taktik bei Positionsspielen darstellt, die in Chapter II - discover check - noch ausführlich besprochen wird.

3. Transferring of pawns

„transferring“ lex. „von einem Platz zum anderen bewegen“

Das bedeutet, dass „Soldatenopferspiele“ vorgeführt werden, die eine Technik im Rahmen der Opfertaktik sind. (s. nächstes Kapitel) Dia 105 Schwarz versucht mit einem Soldatenopferangebot, das bereits aufgegebene Pferd zu kompensieren. Falls Rot das Pferdopfer annimmt, bringt Schwarz seinen Soldaten tatsächlich über den Fluss.

Dia 106 zeigt uns wie schon in Dia 97 ein doppeltes Soldatenopferspiel, das der Rückgewinnung der Initiative dienen soll.

In Dia 107 wird uns nochmal ein einzelnes gezeigt [Achtung Druckfehler im Einleitungskommentar: *if Red plays C2-2!*. Der nachfolgende Kommentar nimmt auf vorausgegangenes 1. P7+1 Bezug!]. Dia 108 [N.B. FC=vordere Kanone, RC=hintere Kanone] Die Notation wird ab dem 11. Zug überflüssig, Schwarz steht nach jedem beliebigen roten Zug auf Gewinn.

4. Calculation of moves

Some people believe that they won't suffer anything if the exchange is at an equal value. However, it often results in losing of the initiative. Tatsächlich führt das penible Nachzählen von abgetauschten Steinen im Xiangqi zu nichts! Die ausschließliche Fixierung auf den materiellen Vorteil ist ein Sündenfall, der mit Spielverlust bestraft wird. Biblisch eindringlich warnen die „zehn grundlegenden Mittelspieltaktiken“ im Kapitel „Vorhandkampf-Abtauschtechniken“:

Sind die Qualitäten gleich, lohnt sich ein gleichwertiger Abtausch nur(!), wenn damit ein positioneller Vorteil oder ein Wechsel in der Vorhand verbunden ist.

Liegt man vorn, „macht (man) die Sache klar und vermeidet überflüssige Verwicklungen“ (im Kapitel in der „Einführung in die Mittelspieltaktik“ über „Vereinfachen“). Die folgenden vier Beispiele sollen uns nachdrücklich und etwas drastisch auf überflüssige Materialjagd und ihre Auswirkung auf die Vorhandbehauptung vorführen.

Dia 109 zeigt uns einen nicht ungewöhnlichen Pferdeschutzwahl mit der auf derselben Seite wie die rote Kanone aufgezogenen schwarzen Stallwache gegen die Mittelkanoneneröffnung. Im 9. Zug angekommen wird ein Steinchenzähler gleichmütig bemerken: „Qualität

ausgeglichen“, wohingegen Xiangqi Basic Tactics auf das Dia verweist und folgendes vorrechnet: Ein Wagen, der fünf Mal gezogen hat, wird mit zwei Zügen abgetauscht, es verbleibt ein Minus von drei und dies wird sofort im Stellungsbild sichtbar.

Dia 110 kommt von einer Eröffnung [Achtung: Druckfehler in 3. ... R9=8!] mit der Mittelkanone, der andersseitigen Kanone hinter der Stallwache und dem andersseitigen Pferd am Rand. Schwarz hat einen Flankenkanonenangriff aus derselben Seite wie die angreifende Mittelkanone gestartet. Zu allem Überflus hoppelt noch sein Pferd aufs feindliche Flussufer, um sich dort in gleicher Qualität gegen das rote Pferd oder die rote Kanone abzutauschen: Drei Züge für nichts!

Dia 111 [Druckfehler: letzter Zug im Ausdruck muss weg, dann stimmt das Dia.] Vorgeführt wird eine aus der obigen Eröffnung entstehende sinnlose Verfolgungsjagd von Rot auf das schwarze Pferd, dessen erfolgreicher Abschluss gleich durch nachhaltige schwarze Vorhandzüge erledigt wird.

Dia 112 und Dia 113 zeigen an Hand zweier bis zum 6. Zug identischen r(ichtungs)-v(erkehrten)MK-Eröffnungen den Vorhandverlust in 9.) wenn Rot die „geniale“ Idee bekommt, die mit der roten Kanone seitengleiche Stallwache mit dem Wagen frontal anzugreifen.

Dia 113 [Druckfehler: *at move 7 if Black plays* — Rot spielt!] Dies waren alles praktisch „Opfergewinnspiele“ in Verbindung mit „Mattopfermotiven“, sowie mit Opfer verbundene **Stellungsspiele** mit Positions- oder Vorhandgewinn. Alle drei nehmen in der „Einführung in die Mittelspieltaktik des Xiangqi eigene Kapitel ein.“

In Xiangqi Basic Tactics sind alle diese Spiele unter der Originalbezeichnung „yun“ subsumiert, die der erwähnten Definition von 1959 entspricht („Steine bewegen, um eine günstige Position zu bekommen“) und mit „transferring“ übersetzt.

Daher halte ich **Stellungsspiele/Positionsspiele** als geeignete Übersetzung für das ganze Kapitel!

2.2 Chapter IX: Abandoning; qi

„Abandon“ (lex.) „verlassen, aufgeben“

Abandoning is often organically related to and integrated with other tactics. Diese organischen Beziehungen sind so eng, dass die „**Taktik des Opfern**“ die eigentliche ist und die anderen tactics nur aus ihr abgeleitet werden. Man opfert für ein schnelles Matt, für Materialgewinn, zur Erringung der Vorhand, u.ä.. Nach diesen Motiven teilen andere XQ-Autoren das „qi“ (opfern) ein. Xiangqi Basic Tactics geht ähnlich vor:

1. Abandoning for launching an attack

Dia 114 eröffnet mit bombastischem Wagenopfer eine sehr schöne Mattfolge. Allerdings wäre dies erst das Thema des nächsten Abschnitts. [Druckfehler: 4. Zug ist 3. Zug; die Anmerkung R2=6 meint: an Stelle von K5=4]

In Dia 115 opfert und tauscht Rot der Kapitelüberschrift gemäß im Verlauf einer 7-zügigen Zugfolge zwei Pferde gegen Soldat+Kanone für eine günstige Stellung zum Sieg. [Druckfehler: 1. ... R4=3]

2. Abandoning for taking checkmate

Dia 116 bringt inklusive dem demonstrierten Wagenopfer ein zu Dia 114 passendes Beispiel. [Unklarheit: als 2. Zug von Rot wird R9=4 vorausgesetzt.]

In Dia 117 wird die lockere Beispielreihe zu dem Thema „Opfern für Schachmatt“ mit Wagenopfern fortgesetzt, auch wenn die letzte Variante nicht mit Matt endet.

3. Abandoning first and gaining later

(xian qi hou qu) ist die offizielle chinesische lexikalische Bezeichnung für die gesamte Opfergewinnspieltaktik. „Qualitätsgewinn, Positionsvorteil oder einfach Ausgleich sind der Zweck dieser planvollen Taktik. Man sollte sie anwenden, wenn die Entwicklung eigener Figuren gehemmt ist, um wenigstens seine Chancen zu wahren.“³

Dia 118 beginnt gleich mit diesem Thema: die schwarze Kanone ist gefesselt und der schwarze Wagen mit ihrem Schutz dem aktiven Spiel entzogen. Die feine schwarze Kombination des „späteren Abkassierens“ ist sehenswert und kann gar nicht oft genug trainiert werden!

Dia 119 ist die dazu nächste Gelegenheit. Die in der „Einführung in die Mittelspieltaktik“ gebrachten Beispiele beschränken sich tatsächlich zu sehr mit dem Thema der Anwendung bei gehemmter eigener Entwicklung, so dass die vorliegenden Beispiele gute Ergänzungen sind.

4. Nominal abandoning

The nominal abandoning is an indirect defensive tactics for keeping the initiative to the greatest extent ... this kind of ambush tactics can be called „nominal abandoning“. „Nominal“ entspricht im Deutschen den Begriffen „nominell“, „angeblich“.

In Dia 120 und Dia 121 werden auch nur angeblich Opfer angeboten. Die angegebenen Lösungswege zeigen: Es handelt sich um gut abgestimmte Kombinationen zur Verbesserung der Position.

5. Trapped abandoning

orig. you qi „Lockopfer“. *During the preparatory stage, it has a false appearance.* Einen falschen, harmlosen Anschein erwecken ist die Spezialität der Eröffnungsfallen.

Dia 122 präsentiert allerdings einen schwarzen Abtausch mit Vorhandgewinn als Strafe für einen Eröffnungsfehler von Rot. Dia 123 macht sich die Schlussfolgerung zu leicht. Die Kanone fängt sich nicht so schnell mit dem angegebenen Zug, wenn Schwarz 7. ... R2+2 spielt.

6. Counter-sacrifice

orig. fan qi „Gegenopfer“ Eigentlich geht es weiter mit Lockopfern.

In Dia 124 erleben wir im Hauptteil was passiert, wenn Rot der Versuchung widersteht und im zweiten Teil *if red plays #6-4, black would play C5+4* die Folgen der schwarzen Verführung.

Dia 125 kündigt ein zum Thema der Überschrift passendes Spiel zweier Xiangqi-Meister an. [Druckfehler 11. ... R3=7] Allerdings scheint der Respekt vor ihnen die beiden Autoren von Xiangqi Basic Tactics an einer wirklich gründlichen Analyse der Stellung zu hindern.

7. Sacrifice combinations

Beste Übersetzung scheint: „verschiedene Opferspiele“. Besprochen werden zwei Eröffnungsfallen, die auf jeden Fall ein Studium wert sind.

³„Einführung in die Mittelspieltaktik des Xiangqi“, Kap. „Opfergewinnspiel“

Dia 126: Wir haben eine Mittelkanoneneröffnung mit versuchtem Pferd als Angriffsspitze (nämlich geplantes Pferd auf e4 zur Deckung des Mittelsoldaten) gegen einen Pferdeschutzwahl mit der Kanone hinter dem Pferd und einem Wagen über den Fluss vor uns, mithin ein recht übliches Abspiele. Vorgeführt wird nun (in Klammern) eine **Gewinnspieltechnik mit Wagenfang**, wie sie unter der Bezeichnung **Vorhandbehauptung** auch im Lexikon des Xiangqi beispielhaft vorgeführt wird. Ein die ganze Spielfeldhälfte dominierender Wagen ist unbemerkt in das Netz von Pferdeattacken, Elefantenposten und Kanonenschusslinien geraten. Dies im Voraus zu sehen macht den Könner aus! Nach dem nichts ahnenden 11. H8+7 wird das Funktionieren dieser Wagenfalle vorgeführt, wenn Rot nicht sofort den Rückzug antritt. Im besten Fall verliert Rot nur ein Pferd. *But in reality* gibt es eine opferreiche Möglichkeit eben das zu verhindern.

Dia 127: Die Stellung ist aus dem 14. Zug einer MK-Eröffnung mit waagrechtem Wagen ./.. PSW mit doppeltem Flankenkanonenangriff entstanden – einer ebenfalls nicht seltenen Eröffnung und zeigt ein **Wagenopferangebot**.

Dia 128 bietet einen aus einer Konzentration auf die Mittellinie und Mittelreihe des Palastes hervorbrechenden Angriff mit zwei Opferangeboten an und passt damit unter die Bezeichnung verschiedene Opferspiele. In der „Einführung in die Mittelspieltaktik“ sind unter dem Kapitel „Durchbruchstaktik“ die Charakteristika einer solchen Stellung auch beschrieben. „Konzentrischer Kräftedurchbruch durch die gegnerische Abwehrstellung. Idealerweise ist alles auf die Mitte / Mittellinie konzentriert. Von da aus wird Position, Stellung und Qualität gewonnen.“

Dia 129 bietet eine sehenswerte Kombination, verwechselt aber im Kommentar erst einmal die Farben und phantasiert von einer so nicht vorhandenen Mattmöglichkeit, hat in (1) einen Druckfehler [muss heißen R8+9] und zeigt ansonsten das Motiv eines **Ablenkungsopfers**.

Dia 130 täuscht einen Fehler vor. Scheinbar tappt Rot siegestrunken in eine dumme Fesselung durch die schwarze Kanone. Aber hier hilft Rot „das Glück der Stellung“! Sehenswert, um sein Auge daran zu gewöhnen.

Dia 131 Zum Schluss Ratschläge für die praktische Partie. Demonstriert wird ein **Stellungsspiel mit Abtausch** für leichten Positionsvorteil.

Dia 132 Die Erklärungen, dass Schwarz in Vorteil kommt, sind keineswegs stichhaltig. Das Lexikon des Xiangqi definiert den Abtausch von Pferd mit Elefant als gleichwertig, im vorliegenden Beispiel noch mit einem S zusätzlich belohnt und von daher empfehlenswert. In einer Turnier- Partie ist das sicherlich die schnellere und effektivere Überlegung!

2.3 Chapter IV: Exchange; *dui*

Das ist das dritte der „drei wesentlichen Merkmale des Mittelspiels“ und darunter fallen laut Lexikon des Xiangqi auch so einfache Techniken wie der Doppelangriff oder die Fesselung⁴.

Die Abtauschtechniken die uns Lin Qin und Li Haiming im Folgenden vorstellen, tragen Bezeichnungen, die im offiziellen XQ-Sprachgebrauch wieder verschwunden sind. Etwas anderes ist es mit dem Gebrauch der Bezeichnung „Wurzel“, was hier den deckenden Stein einer angegriffenen Angriffsfigur meint. (Dieser Begriff spielt eine Rolle bei der Beurteilung von Unentschieden oder Verlust bei Zugwiederholungen im Regelwerk der AXF.) *xq_tactics* beginnt mit:

1. Direct exchange / einfache Abtauschtechniken

... ist die häufigste Methode um seine Belastungen abzuschütteln.

⁴Einführung in die Mittelspieltaktik des Xiangqi, Kap. Vorhandkampf-Abtauschtechniken

In Dia 37 geht es um die Frage einer Fesselung zu entkommen. Die Situation mit einem durch Deckungsarbeit gefesselten Wagen und einer Kanone als einzigen freien Entlastungsstein kommt im Spiel gar nicht so selten vor. Wie also diese Taktik handhaben? Zunächst die falsche rote Antwort auf einen schwachen schwarzen Zug, dann die richtige Methode von Schwarz. „Wurzeln schlagen“ meint hier „Deckung suchen“.

Dia 38 zeigt zum selben Thema eine Stellung im Übergang zum Endspiel.

Dia 39 Die „Kombinationen mit dem 4-Wagenrendezvous“ sind vermutlich eine Eigenfindung von Lin Qin und Li Haiming, denen es aber auch in den nachfolgenden Passagen nicht gelingt, den Sinn und Zweck dieser Taktik klar und deutlich darzustellen.

Dia 40 [Diafehler: der Leibwächter auf f8 muss auf d8!; Druckfehler 5. ... H5+3!] Der viele schwarze Probleme beseitigende Zug 1. ... H5+7 wird glatt übersehen und das stattdessen vorgeführte Manöver kann Schwarz nicht befriedigen. Wichtig wird allerdings die in note: gemachte Bemerkung über *use chariot in exchanging two pieces*: Der äquivalente Abtausch ist immer Wagen ./ 2 „Leichtfiguren“, also Pferd oder Kanone. Der nachfolgende Kommentar ist ebenfalls zu ungenau.

Dia 41 zeigt wie sich aus einer „normalen“ Mittelspielstellung plötzlich die entscheidende Kombination ergeben kann. Die Kritik an 2. ... R9=4 ist allerdings auch falsch. Im vorgeführten Hauptspiel erlebt man zunächst eine ganz normale Pferdefesselung und dann den äquivalenten Abtausch Wagen ./ 2 „Leichtfiguren“. Damit ist Schwarz auf der Siegerstraße, wie zwei Varianten beweisen.

Dia 42 diskutiert die Vernachlässigung der Annäherung des schwarzen Pferdes aus dem Hinterland und dem Matt als unvermeidliche Folge. Die empfohlene Antwort, die den Abtausch dieses gefährlichen Pferdes vorbereitet, wird uns anschließend gezeigt.

2. Indirect exchange of pieces

Es geht mit den „Belastungen abschütteln“ und dem „Wurzeln schlagen“ aus dem vorhergehenden Abschnitt weiter. Im Lexikon des Xiangqi fallen solche Abspiele u.a. unter die Kapitel „Vereinfachen“ und Kampf um die „Vorhandbehauptung“.

Wenn der Wagen in Dia 43 die Deckung sucht, bleibt die schwarze Position bedrängt. Das gegebene Beispiel demonstriert dann eine Durchbruchtaktik.

Dia 44 The correct move for Red muss heißen black; Schwarz bekommt vorgeführt was passiert, wenn es ihn nicht macht. [Druckfehler bei 2. C2=2! muss heißen C2-2].

Wenn Rot in Dia 45 seine Kanone zurückzieht, wird es den Druck auf das schwarze Pferd verringern; dabei ist seine (die rote) rechte Seite schwach! Aber es findet sich eine Zugfolge für einen Abtausch, der das „Pferd an die Krippe“ bringt.

Und noch ein letztes Beispiel von kombinierten Wagen-Kanone Operationen in Dia 46. [Druckfehler im 3. Zug: muss es heißen C3+5] The game will become a draw was nach R1+5 klar wird. Im Kommentar: *If Black changes it into play C5=8, Red would play R1=5*, muss wohl heißen R1+5. Auch hier verhindern weitere Druckfehler im Kommentar ein sinnvolles Verständnis der „4-Wagen-Kombination“.

Auch in Dia 47 diskutieren Li Haiming und Lin Qin einige mögliche Zugfolgen. Der Satz mit *If Red plays C5+1?* ist der letzte verständliche.

Dia 48. Rot braucht seinen Wagen zur Abdichtung einer neuralgischen Stelle in seiner Burg. Ein unentschieden wäre jetzt wünschenswert. [Achtung: Note geht von einer Stellung aus, die so nicht auf dem Brett steht]

3. Exchange of a weak piece for a strong one

[Achtung Dia 49-52: die Pfeile sind nicht eingezeichnet und werden daher in algebraischer Notation auf deutsch angegeben]

Dia 49. Zuerst zieht Schwarz 1. ... Wf6-f4, gefolgt von 2. Wi6xg6, dann wird die Erklärung verständlich: natürlich darf man nicht auf Abtausch spielen, wenn der eigene Deckungsstein (genannt die „Wurzel“) geschlagen werden kann oder nach dem Abtausch eine neue Bewegungsart bekommen hat!

Dia 50. Schwarzer Wagen ziehe 1. ... Wi0-h0, gefolgt von 2. Wi6xi8, dann versteht man, warum jener Zug falsch ist.

Dia 51. Schwarzer Wagen ziehe 1. ... Wb5-e5, gefolgt von 2. Wf3xf4, dann versteht man den Kommentar: Ein Stein, der zwei Deckungsaufgaben zu erfüllen hat, erweist sich im Moment des Abtauschs als überbeansprucht.

Dia 52. Schwarzer Wagen ziehe 1. ... Wa4-d4; 2. Wc1xc6, dann hat man ein Beispiel von einer verfehlten schwarzen Abtauschspekulation, weil Rot in das „4-Wagen-Rendezvous“ einlenken kann.

Es folgen Darstellungen zum „4-Wagen-Rendezvous“.

Dia 53 [Druckfehler; muss heißen 1. ... R3+5] erörtert eine nachteilige Auswirkung des „4-Wagen-Rendezvous“ für Schwarz.

Dia 54 Was in der Stellung liegt wird erst klar, wenn man als Roter doch zuerst 2. H6+8 spielt! Das falsche 2. C8+7 vermittelt dann um so deutlicher [Druckfehler: muss heißen 3. ... R4+3] die Konsequenzen des „4-Wagen-Rendezvous“.

Auch in Dia 55 macht eine schlampige Analyse das „4-Wagen-Rendezvous“ als anzuwendende Taktik nicht sympathischer. Wenn black moves the 3- file pawn sideward klappt das „discover check“ nebst Wagenfang nur, wenn der Soldat eben nicht gezogen wurde (sondern stattdessen der Wagen) und *if red played R3+5 in the second move* ist bestenfalls als Hinweis für Anfänger zu werten.

3 Taktiken und Techniken

3.1 Chapter I: Shifting; nuo

nuo = (lex. ca.) Umschichtung

1. Shifting cannon for challenging chariot

Dia 1 bringt ein Beispiel aus der beliebten Show „Im Westen lärmen, im Osten zuschlagen“, das in der „Einführung in die Mittelspieltaktik des XQ“ im Kapitel Positions-/Stellungsspiel eingereicht ist, wo es auch hingehört.

This is an example of „Capture with discover check“ meinen die Autoren von Xiangqi Basic Tactics, was aber schlicht falsch übersetzt ist. „Ein Stück zum Fressen herausziehen“ ist der Sinn der auf diese Situation angewandten Redewendung und weil das Wort „herausziehen“ (chou) vorkommt und „chou“ stur nach dem Schachlexikon mit „discover check“ übersetzt wird, wird hier schlicht das ganze Manöver zum Abzugsschach deklariert.

Dia 2 [Druckfehler in 2. ... H1-3!] soll *shifting Cannon for challenging Chariot* sein [Druckfehler bei Black's first move H3-1 should be changed into R6-6; geht gar nicht!] Tatsächlich ist fast jeder andere Zug besser als 1. ... H3-1.

1a. Andere Varianten der Technik

Eine wichtige Eröffnungsfalle

Dia 3 ist aus einer Eröffnung mit MK+Wagen über dem Fluss (WüF)/.PSW+Wagenoffensive auf der von der Eröffnungskanone abgewandten Seite hervorgegangen. Die Stellung scheint nichts spannendes zu bieten, auch 1. ... von Schwarz lenkt Rot nicht von 2. seiner Routinefortsetzung ab, da kommt mit 2. ... die Überraschung. Es ist sehenswert, wie schnell Rot nun in bedeutenden materiellen und positionellen Verlust kommt und kein wirksamer Lösungsversuch zu finden ist. Dia 4 Dieselbe Ausgangsstellung wie Dia 3. Diesmal zieht Rot an und wir sehen den Nachziehenden einen W./ .2K-Abtausch aus der Situation herausholen. Achtung: *In no case should Red play C2+3* [Druckfehler R2+3]

Wir haben hier Positionsspiele mit Kanonenabzug vorgeführt bekommen.

Following is an example of „capturing with discover check“. Die zweite Eröffnungsfalle [Dia 5] ist aus der richtungsverkehrten Mittelkanoneneröffnung und es ist lehrreich für alle Freunde des Mittelsoldatenangriffs, wie hier die Kanonen ihre indirekte Wirkungskraft über die Reihen entfalten. [Druckfehler, muss heißen 1. ... C5+4]. Im 8. Zug (=1. H3+4) gibt Rot den Abtauschschutz für seinen Wagen auf. Dies führt zum Verlust der Vorhand. Nur ist kein Abzugsschach zu sehen. Das ist das Ergebnis des stumpfsinnigen Übersetzens nach google-art. Da nun „Chou“ („herausziehen“) als „Abzugsschach“ lexikalisch erfasst ist und hier „mit Lärm ein Loch gebohrt“ und eine Figur „herausgezogen“ wird (orig. S.4), wird das Ganze als Abzugsschach überschrieben. Dies ist ein Beispiel für die vielen Fehlerquellen, die aus der schematischen Übersetzung von formalisierten Begriffen sprudeln!

Dasselbe noch mal in Dia 6 *shows the position of „check for challenging Chariot“*, von einem Schach ist aber nicht die Rede. Es ist eben das „Herausziehen“, das wir im II. Kapitel als Abzugsschach vorgeführt bekommen werden, nur hier als Technik zum reinen Qualitätsgewinn.

2. Shifting horse for challenging chariot

This is another position of the method of shifting, in which Chariot is used as the basic piece.

Dia 7 demonstriert die Wichtigkeit des „Wurzelschlagens“ (=Deckung suchen), zeigt sonst nichts raffiniertes und funktioniert auch nur, wenn Schwarz 2. ... R4=8 spielt und nicht etwa H9-7, was genügend Zeit für ein Gegenspiel gäbe.

Dia 8 Rot kurz vor dem Matt. Durch die Unterbrechung der FHB-Wagenlinie erfolgt der erste Vertreibungsversuch. Dann probiert Rot die Doppeltaktik mit Wagenopfer. Mit 5.)H4+2 ist die definitive Siegstellung erreicht.

3. Shifting chariot to expose cannon

This is a position that Cannon is used as the „basic piece“ in the shifting tactics.

Dia 9 Wir sehen das Motiv der Umschichtung des Wagens zur Mattdrohung nebst Wangengewinn durch Abzug vor der Kanonenfesselung.

Dia 10 zeigt ebenfalls eine raschen Umschichtung des Wagens.

Dia 11 zeigt die Ausnutzung der Kanonen-Wagen-Fesselung durch Abzug.

4. Shifting horse to expose cannon

This is one of the tactics of „Shifting method“, in which Cannon is used as the „basic piece“.

Dia 12 Befreiung von der Fesselung durch Ablenkung des Wagens.

Dia 13 Wie wär's mit 3. R8=7? Dieser Zug würde die schwarze Kombination gewaltig widerlegen! Alle in diesem Kapitel besprochenen Techniken sind Inhalt der anderen Kapitel.

3.2 Chapter II: Capture with discover checkmate; chou

„chou“ (lex.) herausziehen

„discover“ heißt lexikalisch „entdecken, ermitteln, ausfindig machen“

„check“ hat viele Bedeutungen u.a.: „Hindernis“; „Schach“; „Nachprüfung“

„discover check“ (lex.) „Abzugsschach“.

0. Das „Abzugsschach“

The discover check often refers to that „the attacking side makes a move to launch a check on the enemy's King, and at the same time he captures an enemy's piece, or he can capture an enemy's piece in his next move“, schreibt Xiangqi Basic Tactics von Li Haiming und Lin Qin und hat es schön auf Englisch erklärt, nur leider nicht mit dem Sinn des chinesischen Zeichens übereinstimmend, das eben herausziehen heißt und als Technik diese Methode anwendet, in der ein Schach auch vorkommen kann, aber nicht vorkommen muss. Daher werden im folgenden unter „Abzugsschach“ auch Spiele vorgeführt werden, in denen Abzugsschach gar nicht vorkommt. Insgesamt lässt sich sagen, dass hier unter den XQ-Autoren Uneinigkeit besteht. Manche verwenden „chou“ überhaupt nicht zur Benennung irgendeiner Taktik. Andere Autoren sehen es ganz eng als „Das Herausziehen/zerren des Feldherrn zum Schachmatt“⁵. Das Xiangqi-Lexikon begreift das „Herausziehen“ als Technik und **nimmt sie daher nicht unter die grundlegenden Mittelspieltaktiken auf**. Wir finden auf S. 49 folgende Definition:

Spieltechnischer Begriff. Im Mittelspiel nutzt eine Partei eine günstige Schachposition, um einen gegnerischen Stein zu schlagen. Das wird „herausziehen“ (chou) genannt. Es geht mit praktisch allen Kombinationen von W+K (bevorzugt), W+P bis P+K.

Xiangqi Basic Tactics unterteilt das Abzugsschach in drei Arten:

The discover check can be divided into three kinds, that is, 1. the common discover check, 2. discover check for capture, 3. discover check for an escape.

1. Common discover check

Kanone oder Pferd als Assistenten des Wagens beim Abzugsschach. Dies bezeichnen Li Haiming und Lin Qin als eine Art Standardmodell.

Dia 14 Ein Beispiel für normales Abzugsschach soll vorgeführt werden. Rot hat den materiellen Vorteil, Schwarz die Initiative. [Achtung Druckfehler! Es muss 1. ... C5=6 und nach dem 5. Zug R6-2 sowie im 9. Zug C8-2 heißen (ansonsten verliert Rot sofort!)]. In elf Zügen wird uns der Materialgewinn durch ein Abzugsschach vorgeführt.

Dia 15 zeigt uns die „Dauerabzugsschachmethode“, die hier auch in Chapter VIII, „Transferring“/Positionsspiele eingeordnet ist (>Dia 102+103 „transferring with the aids of checkmate“).

Dia 16 zeigt uns Vorbereitung und Verhinderung des Abzugsschachs. Rot verbleibt dabei in leichtem Vorteil.

Dia 17 Die Suche nach dem günstigen Abzugsschach geht weiter und wird hier mit einem Wagenopfer verbunden.

⁵Zhonguo xiangqi, Re. Nr. 13042-073; S.41

Dia 18 zeigt in Wirklichkeit eine rote Siegstellung. Nachdem Rot mit 1. K5=6 den einzigen vernünftigen Zug gemacht hat, kann Schwarz machen was es will, Rot kommt auf jeden Fall in Vorteil.

2. Discover check for capture

Dass das **Abzugsschach** im Chinesischen mit dem Zeichen „Herausziehen“ beschrieben wird, lädt dazu ein, Stellungen vorzuführen, in denen das Schach von untergeordneter Bedeutung ist. So eine Technik kommt in vielen Taktiken vor, z.B. im **Opfergewinnspiel**.

In Dia 19 findet zunächst ein gleichwertiger Kanonen ./ . Leibwächtertausch statt, und dann wird uns das „Herausziehen“ des Wagens demonstriert.

Dia 20 zeigt uns ebenfalls ein „Herausziehen“ des Wagens in vielen Varianten. Auch weitere 3 Abspiele beweisen das Übergewicht für die rote Partei ab dem 5. Zug.

Dia 21 zeigt noch einmal [Druckfehler *black boldly sacrifices his chariot(?)*; horse(!)] das Motiv des Herausziehens.

Dia 22 zeigt die nachlässige Behandlung einer Spielsituation. Für ein scheinbar billig gewonnenes Pferd gerät Rot durch „Herauszug“ seines Wagens in deutlichen Materialverlust. Sehenswert als Übung zum Sehen des Heraufzugs solcher Situationen!

3. Discover check for an escape

ist eine freie Übersetzung von tuoshen chouchi leixing, was man mit „Spielen von der Art des sich Durchbeißen“ natürlich keineswegs eleganter übersetzt, aber es trifft den Sachverhalt besser. Als Taktik, die gerade von Anfängern noch häufig übersehen wird, legen sie Lin Qin und Li Haiming dem Leser an Herz.

Dia 23 [3. Zug Druckfehler: C8+2] gehört zum Typ **Opfergewinnspiel** (s. Chapter IX).

Auch in Dia 24 flieht nichts, wird nicht geopfert und findet nur in sehr übertragenem Sinn ein Abzugsschach statt. Wir haben ein feines **Positionsspiel** vor uns.

Dia 25 hat ebenfalls kein Abzugsschach als Hauptmotiv sondern eine **durch Abtausch vereinfachende** Spieltaktik zur Rettung des Unentschiedens zur Grundlage.

Dia 26 [NB: 3. Zug FR=vorderer Wagen] zeigt auch kein Abzugsschach, sondern wie das vorige ein **Stellungsspiel mit Abtausch** zwecks Verbesserung der Position.

Leider haben wir es in den letzten vier Beispielen mit der chinesischen Gewohnheit zu tun, der Füllung des Kapitels zu Liebe gegen Systematik, Definition und Benennung zu verstoßen.

3.3 Chapter III: Chasing; zhuo

zhuo = (lex.) angreifen, anpacken, bedrohen

chase = (lex.) jagen

Der Begriff „zhuo“ spielt im Regelwerk des AXF eine bedeutende Rolle. „Chase“ ist eine chinesische Fehlübersetzung von „zhuo“ ins Englische. Der deutsche Schachbegriff „angreifen, bedrohen“ ist am besten geeignet.

chang (lex.) lange, beständig, dauernd

chang zhuo „perpetual chase“ ständiges Angreifen ist angemessen übersetzt.

Der deutsche Schachbegriff heißt Dauerdrohung.

„Chase“ often refers to the battle process of menacing, attacking, pursuing, or capturing an enemy's piece(s). It is a common tactics used in the mid-game.

Mit dieser Einführung beschreiben Li Haiming und Lin Qin die Charakteristik für ein Positionsspiel ohne die Bezeichnung dafür zu gebrauchen, sondern nennen es nun als „chase“ („zhuo“) gleich ganz eine Taktik. Dies ist nicht von allen akzeptiert worden und wird auch in der „Einführung in die Mittelspieltaktik“ nicht weiter erwähnt. Wichtig ist aber der Begriff des „chang zhuo“ („perpetual chase“) für die Bestimmungen zu Unentschieden oder Niederlage im Regelwerk des AXF.

1. Force one's way into the „forbidden area“

Dia 27. Wie man sich durch einen „Einfall in verbotenes Gebiet“ stärkt, führen Lin Qin und Li Haiming im Tonfall traditioneller Xiangqi-Poesie aus. [Übersetzungsfehler inklusive: Schwarz beginnt!]

In ihrem Kommentar zum Zugverlauf (in note:) erläutern sie eigentlich den Verlauf eines **Positionsspiels**, denn es ist ja die Position des roten Wagens, die die Stellung charakterisiert: er steht auf dem Punkt für das schwarze Pferd zum entscheidenden Schach und sein Verharren auf der zweiten Reihe und die Fesselung des Pferdes wäre die richtige Antwort gewesen!

In Dia 28 ist ein Positionsspiel mit Wechsel der Angriffsrichtung.

Dia 29 *With the aid of his King, Black's attack becomes so aggressive and powerful* lässt sich auch „... erlangt Schwarz eine günstige Position(!) und übt Druck aus“ übersetzen. (orig. S.230) und ist ein schönes Beispiel für den Einfluss des Feldherrnblicks im Mittelspiel.

Wir haben es die ganze Zeit mit **Positionsspielen** zu tun gehabt (Chapter VIII „transfering“).

2. Chasing the enemy into its „pitfalls“

Dia 30 Die angewandte Technik ist ein „Herausziehen“ der Kanone durch ein Zwischenschach und hat in Xiangqi Basic Tactics ein eigenes Kapitel bekommen (>Chapter II „discover check“). Die nachfolgende Zusammenfassung eines speziellen Vorkommens in eine allgemein klingende Regel ist der Vorliebe der Chinesen fürs Auswendiglernen zuzuschreiben!

In Dia 31 zieht Rot im Vertrauen auf seine MK die Kanone auf der Palastlinie nicht weit genug zurück und übersieht wie schnell und mit welcher Wirkung die Mittellinie verstellt werden kann. Dies ist vielleicht ein besserer Hinweis als der im Original.

Dia 32 Die Kommentare sind alles Alternativen zum 3. Zug von Rot. Eine Analyse des Stammspiels würde vielleicht eine günstige Entwicklung für Rot offenbaren.

3. Chase the enemy with the aid of check or checkmate

„Chase“ (=jagen) wird hier auf Deutsch am besten mit „Angriff“ übersetzt; ansonsten entstehen falsche Vorstellungen.

Der Kommentar zu Dia 33 begeistert sich an der Kanonenjagd. Sachlich betrachtet handelt es sich um einen Beitrag für Chapter II: Abzugsschach mit Materialgewinn.

Dia 34 gehört in die Kategorie Endspielübungen und ist nach den Regeln des AXF unentschieden (dauernd Schach mit nachfolgendem Schlagfall).

Hübsche Situation aus dem Dia 35 heraus. Plötzlich entsteht eine Situation für Materialgewinn aus unmittelbarer Schachmattandrohung!

Dia 36 Und zum Schluss noch einmal eine Endspielstellung, zu der die Behauptung im Nebenkomentar, Rot könnte die schwarze Kanone gewinnen, zum interessantesten Irrtum

führt. Schwarz zieht einfach C4+7 und aus der Traum! Und das alles nur zur Füllung eines Kapitels über die Taktik des „zhuo“.

Das ganze dritte Kapitel ist überflüssig und behandelt Techniken, die in den vorliegenden Kapiteln ausführlicher besprochen wurden und werden.

3.4 Chapter V: Containment; qian

qian = (lex.) führen, ziehen; hineinziehen

Fesselung, Einsperrung, Hinlenkung wären die entsprechenden deutschen Schachbegriffe.

Dies sind Techniken der Positionsspiele und fallen unter die Taktik der Vorhandbehauptung. Kanonenfesselungen sind hier das Thema.

1. Containment of cannon

In der Vorbemerkung von Dia 56 befürchtet Schwarz gleich drei gefesselte Steine. Zugfolge (1) R2=3 ist unsinnig. Jetzt bietet R2-2 in Verbindung mit späterem P9+1 die erwünschte Sicherheit. (2) R2-1 ist ebenfalls unsinnig. Das Kapitel „Kontroll- und Fesselungstechniken“ in der „Einführung in die Mittelspieltaktik“ widmet sich diesem Thema besser.

Dia 57 Nach den im Kommentar über die schwarzen Züge angestellten Überlegungen folgt: (1) Zeigt ein Positionsspiel mit gleichwertigem Abtausch und leichtem Vorteil für Schwarz. (2) [N.B.: RC=hintere Kanone] Ob Schwarz danach wirklich so besser steht wie behauptet wird, ist fraglich. (3) Schwarz hat keine Qualität gewonnen sondern mit W./. P+K gleichwertig abgetauscht.

In Dia 58 ist eine sehenswerte Position dargestellt, in der Rot den Weg zur Rettung in ein danach noch lange andauerndes Stellungsspiel um das Unentschieden findet.

Dia 59 demonstriert Mittelkanonenfesselungen. Nach dem 4. Zug sehen wir eine „wurzellose“ rote Kanone mit dem Unheil einer heraufziehenden „verwurzelten“ (gedeckten) schwarzen Mittelkanone konfrontiert. [Druckfehler: 5. ... C8+5!] Danach ertönt ein kurzer Lobgesang auf die Aufführung, die sich doch nur dem schwachen 7. P3+1 verdankt. (7. C9=3 macht die schöne Performance kaputt!) *or if Red plays A6+5...* Hier muss der letzte Satz lauten: „Die schwarze Kanone schlägt den Wagen und Rot kann den nachfolgenden Attacken nur schwer widerstehen“, was eine zu euphorische Einschätzung für Schwarz ist.

Dia 60 Eine Endspielstellung mit ausführlicher, stellenweise leider unklarer Besprechung der Zugmotive zum Thema Wagen-Kanonenfesselung. Anmerkung zu 3. Zug: *Or if black plays C4+5, red could play R8=6* muss heißen C8=6! Anmerkung zu 3. ... Zug: Der Ratschlag ist gut, aber übersieht, dass Rot vorher am Zug ist und mit C8=6 die Planung zerstört. Anmerkung zu 4. Zug: *Furthermore Black can link his Cannons together with C7=4...* Das ist keine Verbindung der Kanonen, sondern reichlich sinnlos. Anmerkung zu 6. Zug: *The victory still belongs to Red...* Das müsste erst noch bewiesen werden!

Dia 61 Ein Beispiel für die Fernwirkung der Kanone! Schwarz hat die Kanone in der Mitte und ihre Randkanone bekommt durch das Wagenopfer die Gelegenheit den Wagen der Gegenpartei zu fesseln.

2. Containment of chariot and king

Dia 62 Sich trotz materieller Unterlegenheit über zweimaligen Abtausch geschickt ins Unentschieden retten. Das ist hübsch anzusehen.

Dia 63 könnte aus dem Kapitel „Doppeltaktik“ in „Einführung in die Mittelspieltaktik“ stammen. Noch einmal aus der Defensive heraus ein tief geplantes schönes **Positionsspiel** mit lässigem opfern unter raffinierter Ausnutzung des Feldherrnblicks!

3. Containment of horse and elephant

Im Zusammenspiel von Pferd und Elefant können bis zu zwei Figuren eingekesselt werden!

Dia 64 soll uns solch ein Beispiel zeigen. Achtung: Der Zug C3+3 soll der erste Zug von vorliegendem Dia aus sein!

Dia 65 Materieller Vorteil contra Vorhand. Rot opfert ihn und lähmt sie.

Dia 66 Obiges scheint hier nicht zu funktionieren. Der brillante Lösungszug liegt auch nicht in einem Wagenabtausch, sondern in einem scheinbaren Desperado-Zug, der zum sorglosen Abschließen des Elefanten verführen könnte. Dann nämlich schnappt die Falle zu!

3.5 Chapter VI: Obstruction; lan

obstruction (lex) Verstopfung, Hemmung, Hinderung

lan (lex.) versperren, aufhalten, zurückhalten

Deutscher Schachbegriff wäre Blockade.

Die Beschreibung von „obstruction“ ist die Beschreibung von Positionsspielen mit Hinweis auf ein gewisses Moment der Doppeltaktik (s. „Einführung in die Mittelspieltaktik“ Kap. 10)

1. Obstruction with aid of checkmate

Die Originalüberschrift entspricht nicht der engl. Übersetzung, die an sich auch sinnlos ist. Die Unterteilung in Angriffe mit gedeckten und ungedeckten Steinen ist hier für unsere Belange nicht wichtig.

Zwei Beispiele:

Dia 67 Rot blockiert den Weg zwischen Wagen und Kanone. Zum Schluss kommt ein gleichwertiger Abtausch heraus und der Gegner muss grübeln, wie er wieder in Vorhand kommt.

Dia 68 Schwarz steht eine Serie von Mattdrohungen ins Haus. Rot scheint auch alle Initiativen durch Abtauschangebote ersticken zu können. Wieder hilft die Blockadetechnik!

Dia 69 [Druckfehler in Vorrede: *If Red plays R8=2* muss heißen R8-2.] ... *then plays Cannon sideward to block Black Chariot*. Ein westlicher Schachspieler sieht hier wohl eher ein „Lockopfer“. [Druckfehler bei (4): der Zug C2=5 ist 3. C2+5 und 4. R1=5 zu lesen] Dargestellt wird, was im Lexikon des Xiangqi **Doppeltaktik** genannt wird: „Defensivmaßnahmen mit gleichzeitiger Stärkung der eigenen Initiativkraft“ (s. Kap. 10 in „Einführung in die Mittelspieltaktik“).

Ein ähnlicher Fall in Dia 70. Nach unseren Begriffen fällt der Zug 3. R5=2 unter ein Opfer zum Einlenken in ein drohendes Schachmatt. Für Chinesen liegt hier ein „lan“ (Unterbrechung, Störung, Blockade) vor, zu dem auch to sacrifice als Technik gehört. Nach der im Vorwort begründeten Definition haben wir ein Positionsspiel vorliegen, denn Mattzugfolgen sind nach Meinung einiger chinesischer Autoren eine seiner Taktiken.⁶

Dia 71 enthält sowohl Dia- als auch Druckfehler und es führt ab 5. kein Rekonstruktionsversuch weiter.

⁶Jin Qichang, Xiangqi zhongpan zhanshu (Xiangqi Mittelspieltechniken), Vorwort, S.1

2. Intercept with check or discover check

Dia 72 Weniger das Abzugsschach ist hier von Belang, als das gute – durch die Mittelkanone mögliche – Positionsspiel mit Pferd und Wagen, das zum Schluss sogar das entscheidende Wagenopfer erlaubt.

Dia 73 [NB FC=8 vordere Kanone] [Druckfehler im Schlusskommentar if Red H8=6 muss heißen R8=6]. Wie man mit Abzugsschachs das Problem mit seinen sich selbst im Weg stehenden Kanonen löst, ist hier zu studieren.

Dia 74 Ein Abzugsschach nach dem anderen, ohne Schlagen einer Figur!

Dia 75 Eine problematische Stellung. Nach den Regeln des AXF ist „dauernd abwechselnd Schach und Schlagen“ unentschieden. Hier wäre der Schiedsrichter gefragt.

3. Laying obstacles

In Dia 76 fehlt die rote Kanone auf c3. Vorgeführt wird ein Opferspiel zum Einlenken in eine Mattkombination.

Dia 77 Netterweise macht Schwarz hier keine verkomplizierenden Zwischenzüge, so dass man sich in Ruhe ein gelungenes Positionsspiel mit W+K+P anschauen kann.

Dia 78 ist ein schön vorausgeplantes Positionsspiel mit Pferdeopfer zur Sicherung der „Soldatenmajorität“ im Endspiel! Fein gedacht und gemacht!

Dia 79 Zeigt die „Mattsetzung des Wagens“ mit Hilfe von P + E.

Dia 80 [Achtung: Der 6. Zug ist doppelt gedruckt] Die Kanone ausschließlich als Blockadestein eingesetzt verhindert die Ausflüge des Feldherrn in luftige Höhen, womit ein einzelner Wagen nicht Schritt halten könnte. Der minderwertige Abtausch am Anfang verhindert Störmanöver im Rücken des Angriffs. Der Schlussfolgerung zur Variante 6. ... A5+4 kann man nicht ohne weiteres zustimmen.

Positionsspiel, Abzugsschach und die chinesische Vorstellung von **Blockade** waren die Themen dieses Kapitels.

3.6 Chapter VII: To expel; zhu

zhu = (lex.) verfolgen, vertreiben, hinaus jagen

„expel“ heißt lexikalisch „vertreiben, wegtreiben“ Ein spezieller deutscher Schachausdruck ist hier überflüssig.

Dieses Kapitel stellt keine neuen Techniken vor, sondern fasst schon vorgeführte unter neuem Namen noch mal zusammen. Dabei wird schon in der Vorbemerkung „zhu“ zur Taktik der Positionsspiele gerechnet. Insgesamt drängt sich der Verdacht auf, hier soll „mit Gewalt“ ein neuer Terminus technicus kreiert werden. Die folgenden Beispiele sind aber nicht sehr überzeugend und der Begriff „zhu“ (expel) hat sich im folgenden auch nicht in der XQ-Literatur durchgesetzt.

1. Direct expelling

Dia 81 Fehler im Kommentar zum 2. Zug letzter Satz: if black changes in R8+2, then R+3, P7=8 muss es heißen H7+5 (statt R3=4); es folgt C5+4 und quasi schachmatt! Der letzte Satz ist Unsinn.

Dia 82 Geschickte abwechselnde Angriffe, eingeleitet mit einem Lockopfer. Taktisch gesehen ist es ein **Opferspiel** mit anschließendem Materialausgleich.

Dia 83 [Druckfehler: 2. C9+5 und 6. R2-6!]) Ein wirklich hübsches Beispiel aus der exquisiten Reihe von „Den Mond vom Meeresboden holen“⁷, das aber zum Sieg vermutlich nicht ganz ausreicht.

Dia 84 [NB 4. Zug ist zweimal gedruckt!] Rot erhält durch eine „alltägliche Zugfolge“ die Chance zur entscheidenden Aktivierung seines unteren Wagens. Ein **positionelles Opferspiel**, in dem Schwarz seine Kanone einstellen muss.

Dia 85 [Druckfehler: 6. K5=6] Die Taktik des Vertreibens nach chinesischer Vorstellung. Der erste Zwischenkommentar hat den Kontakt zum Brett verloren. Die **Taktik** ist das **Vereinfachen**, wie sie im ersten Beispiel vom 1. Kapitel in der „Einführung“ vorgeführt wird.

In Dia 86 steckt ein feines Positionsspiel zur Gewinnung der Initiative. Li Haiming und Lin Qin nennen das Ganze die Taktik der „Abwehr der Vertreibung durch Vertreibung“. Auf solche Poesie aber verzichtet das Lexikon des Xiangqi angesichts seiner Zugehörigkeit zur Partei der Opfer- und Abtauschbefürworter.

2. Expelling with the aid of checkmate

ist eine freie Übersetzung von jie shi qu zhu, was in etwa „Mit ausgeliehener Macht vertreiben (können)“ heißt und demonstriert im Folgenden praktische Positionsspiele.

Dia 87 [Druckfehler 4. C8+3] ist im Kommentar zu Zug 3. *However, Red can refrain...* unklar von welcher Stellung er ausgeht. Auch der übrige Teil ist verdrückt.

Dia 88 [Achtung: 2. Zug doppelt!] zeigt die berühmte „Situation in der nichts los ist“ und den „kleinen“ Fehler von Rot, der wie ein guter Zug aussieht und doch die Vorhand verliert. Der an Unscheinbarkeit gar nicht zu überbietende „richtige“ Zug zeigt, wie tief die Berechnung eines guten Stellungsspielers gehen muss.

Dia 89 hat einen Fehler im Kommentar; *if Red plays R2+3, Black would play C8=3!* [N.B. FC=vordere Kanone; RC=hintere Kanone] Angeboten wird ein Lockopfer zum Einlenken in eine Mattstellung.

Dia 90 Red has fulfilled his strategic deployment of transferring the right Horse to the left. Unter „shifting“ in Chapter I ist uns ähnliches schon vorgestellt worden. Ab Zug 7. R9=6 ist übrigens das Matt noch nicht gleich da, aber wir haben das Muster eines guten Stellungsspiels vermittelt bekommen.

Dia 91_1 ist ein **Positionsspiel**.

Dia 91_2 fällt unter **Opfergewinnspiele**.

3. Remote ambush

reicht sich bei seiner Vorstellung selbst unter „transferring“ (Positionsspiele) ein und führt Stücke mit der Kanone als heimlichen Hauptdarsteller vor.

Dia 92 will das Beispiel für einen Kanonenhinterhalt zeigen, nach dem Lexikon des Xiangqi wäre es eine Durchbruchstaktik.

Dia 93 Die Kanone als Störenfried demonstriert dieses simple Abspiel.

Dia 94 [Druckfehler: 1. ... R5=8!] Man sehe sich den Unterschied zwischen Rot 2. R8-4 und 2. C2=1 an, um die Klage über mangelnde Positionsspielkenntnisse („Steine bewegen, um Vorteil zu erlangen“) würdigen zu können.

Dia 95 Zum Schluss ein Zuckerle ohne Kanonen. Ein einfach gestricktes Endspiel. Wirklich Spannung bis zum letzten bringt erst 4. R2-1.

⁷XIANGQI-Zeitschrift f. Chin. Schach; Frühjahr 1989, S.10