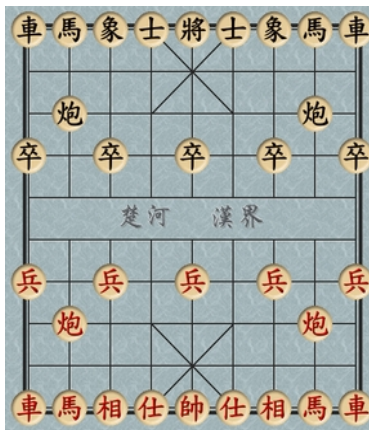
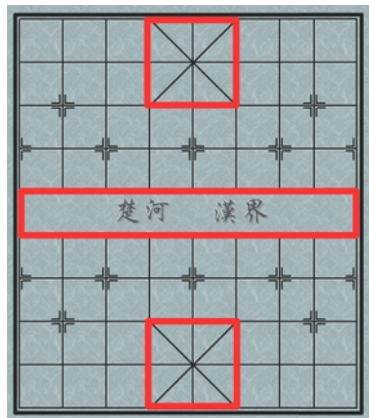


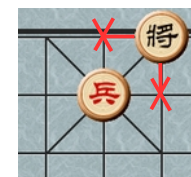
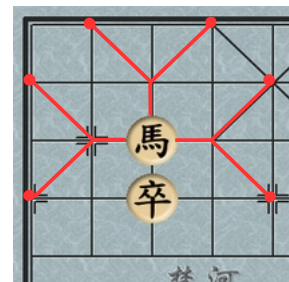
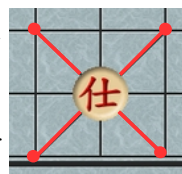
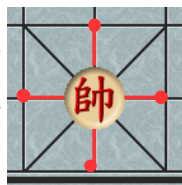
象棋 - Xiangqi – Chinesisches Schach

Xiangqi ist der chinesische Verwandte des westlichen Schachs. Es gibt viele Ähnlichkeiten zwischen beiden Varianten, aber auch einige Unterschiede. Gespielt wird auf einem Brett mit 10x9 Linien, wobei die Spielsteine auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt werden. Es gibt spezielle Bereiche auf dem Brett, jeweils einen **Palast** auf jeder Seite und einen **Fluss** in der Mitte des Spielfelds. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen **Feldherrn matt** oder **patt** zu setzen. Matt bedeutet, dass der Feldherr im nächsten Zug geschlagen werden kann und dies nicht zu verhindern ist. Patt bedeutet, dass der Feldherr nicht direkt bedroht ist, jedoch kein Zug mehr möglich ist. Im Gegensatz zu westlichen Schach gewinnt man also durch ein **Patt!** Das Diagramm links zeigt die Startaufstellung. Generell gilt, dass außer der **Kanone** alle Figuren so schlagen, wie sie auch ziehen. Der **Feldherr** und die **Leibwächter** befinden sich im **Palast**, den sie auch nicht verlassen dürfen. Der **Feldherr** geht immer nur ein Feld horizontal oder ein Feld vertikal. Die beiden **Leibwächter** gehen immer nur ein Feld diagonal. Wichtig ist auch, dass die beiden gegnerischen Feldherren sich nie direkt gegenüber stehen dürfen, ohne dass eine andere Figur dazwischen steht => **Todesblick**. Der **Elefant** zieht immer **zwei** Felder diagonal. Steht eine Figur auf dem ersten Diagonalfeld, ist der Elefant **blockiert**. Er darf nicht über den Fluss und ist damit eine reine Verteidigungsfigur. Zu beachten ist, dass das rote Symbol **Minister** bedeutet und das schwarze Symbol **Elefant**. Beide ziehen jedoch gleich. Das **Pferd** bewegt sich immer ein Feld nach vorne und dann ein Feld



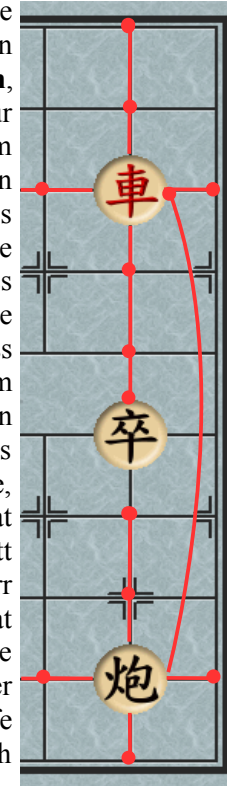
diagonal. Ist das Feld in Zugrichtung besetzt, ist das Pferd blockiert und kann nicht in diese Richtung ziehen. Im Beispiel links ist das Pferd durch den Soldaten blockiert und kann nicht direkt auf die Felder am Fluss springen. Die stärkste Figur ist der **Wagen**. Er kann so weit wie er will auf der vertikalen und horizontalen Linie fahren, falls keine Figur im Weg steht. Die **Kanone** zieht wie ein Wagen, kann eine Figur jedoch nur **schlagen**, indem sie über eine gegnerische oder eine eigene Figur **springt**, die andere Figur also quasi als Katapult benutzt. Im Bild rechts, kann die schwarze Kanone zum Beispiel den roten Wagen schlagen und nutzt den schwarzen Soldaten als Katapult. Pferde, Wagen und Kanonen sind starke Angriffsfiguren und dürfen den Fluss überqueren. Dies dürfen auch die **Soldaten**. Sie ziehen vor dem Fluss genau ein Feld nach vorne. Über dem Fluss werden sie befördert und können zusätzlich auch ein Feld nach links oder eines nach rechts ziehen. Zurück können Soldaten nicht. Gefährlich werden sie, wenn sie in den gegnerischen Palast eindringen. Ein Soldat kann den alleinigen Feldherrn im Palast patt setzen (Beispiel links). Der schwarze Feldherr kann sich nicht mehr bewegen und Rot hat gewonnen, wenn Schwarz auch keine andere Figur mehr bewegen kann. Dazu benötigt der Soldat bei der Vorbereitung meist die Hilfe seines eigenen Feldherrn, der ihm aus der Entfernung durch den **Todesblick** Deckung gibt. **Unentschieden** wird ein Spiel, wenn sich die Spieler darauf einigen oder wenn beide Seiten nicht mehr genug Material haben, um gewinnen zu können. **Dauerschach** ist nicht erlaubt! Der Spieler muss sich dann etwas anderes überlegen.

| | | |
|---|---|----------------------|
| 帥 | 將 | Feldherr/ General |
| 車 | 車 | Wagen |
| 炮 | 炮 | Kanone |
| 馬 | 馬 | Pferd |
| 相 | 象 | Minister/ Elefant |
| 仕 | 士 | Leibwächter |
| 兵 | 卒 | Soldat |



diagonal. Ist das Feld in Zugrichtung besetzt, ist das Pferd blockiert und kann nicht in diese Richtung ziehen. Im Beispiel links ist das Pferd durch den Soldaten blockiert und kann nicht direkt auf die Felder am Fluss springen. Die stärkste Figur ist der **Wagen**. Er kann so weit wie er will auf der vertikalen und horizontalen Linie fahren, falls keine Figur im Weg steht. Die **Kanone** zieht wie ein Wagen, kann eine Figur jedoch nur **schlagen**, indem sie über eine gegnerische oder eine eigene Figur **springt**, die andere Figur also quasi als Katapult benutzt. Im Bild rechts, kann die schwarze Kanone zum Beispiel den roten Wagen schlagen und nutzt den schwarzen Soldaten als Katapult. Pferde, Wagen und Kanonen sind starke Angriffsfiguren und dürfen den Fluss überqueren. Dies dürfen auch die **Soldaten**. Sie ziehen vor dem Fluss genau ein Feld nach vorne. Über dem Fluss werden sie befördert und können zusätzlich auch ein Feld nach links oder eines nach rechts ziehen. Zurück können Soldaten nicht. Gefährlich werden sie, wenn sie in den gegnerischen Palast eindringen. Ein Soldat kann den alleinigen Feldherrn im Palast patt setzen (Beispiel links). Der schwarze Feldherr kann sich nicht mehr bewegen und Rot hat gewonnen, wenn Schwarz auch keine andere Figur mehr bewegen kann. Dazu benötigt der Soldat bei der Vorbereitung meist die Hilfe seines eigenen Feldherrn, der ihm aus der Entfernung durch den **Todesblick** Deckung gibt. **Unentschieden** wird ein Spiel, wenn sich die Spieler darauf einigen oder wenn beide Seiten nicht mehr genug Material haben, um gewinnen zu können. **Dauerschach** ist nicht erlaubt! Der Spieler muss sich dann etwas anderes überlegen.

diagonal. Ist das Feld in Zugrichtung besetzt, ist das Pferd blockiert und kann nicht in diese Richtung ziehen. Im Beispiel links ist das Pferd durch den Soldaten blockiert und kann nicht direkt auf die Felder am Fluss springen. Die stärkste Figur ist der **Wagen**. Er kann so weit wie er will auf der vertikalen und horizontalen Linie fahren, falls keine Figur im Weg steht. Die **Kanone** zieht wie ein Wagen, kann eine Figur jedoch nur **schlagen**, indem sie über eine gegnerische oder eine eigene Figur **springt**, die andere Figur also quasi als Katapult benutzt. Im Bild rechts, kann die schwarze Kanone zum Beispiel den roten Wagen schlagen und nutzt den schwarzen Soldaten als Katapult. Pferde, Wagen und Kanonen sind starke Angriffsfiguren und dürfen den Fluss überqueren. Dies dürfen auch die **Soldaten**. Sie ziehen vor dem Fluss genau ein Feld nach vorne. Über dem Fluss werden sie befördert und können zusätzlich auch ein Feld nach links oder eines nach rechts ziehen. Zurück können Soldaten nicht. Gefährlich werden sie, wenn sie in den gegnerischen Palast eindringen. Ein Soldat kann den alleinigen Feldherrn im Palast patt setzen (Beispiel links). Der schwarze Feldherr kann sich nicht mehr bewegen und Rot hat gewonnen, wenn Schwarz auch keine andere Figur mehr bewegen kann. Dazu benötigt der Soldat bei der Vorbereitung meist die Hilfe seines eigenen Feldherrn, der ihm aus der Entfernung durch den **Todesblick** Deckung gibt. **Unentschieden** wird ein Spiel, wenn sich die Spieler darauf einigen oder wenn beide Seiten nicht mehr genug Material haben, um gewinnen zu können. **Dauerschach** ist nicht erlaubt! Der Spieler muss sich dann etwas anderes überlegen.



diagonal. Ist das Feld in Zugrichtung besetzt, ist das Pferd blockiert und kann nicht in diese Richtung ziehen. Im Beispiel links ist das Pferd durch den Soldaten blockiert und kann nicht direkt auf die Felder am Fluss springen. Die stärkste Figur ist der **Wagen**. Er kann so weit wie er will auf der vertikalen und horizontalen Linie fahren, falls keine Figur im Weg steht. Die **Kanone** zieht wie ein Wagen, kann eine Figur jedoch nur **schlagen**, indem sie über eine gegnerische oder eine eigene Figur **springt**, die andere Figur also quasi als Katapult benutzt. Im Bild rechts, kann die schwarze Kanone zum Beispiel den roten Wagen schlagen und nutzt den schwarzen Soldaten als Katapult. Pferde, Wagen und Kanonen sind starke Angriffsfiguren und dürfen den Fluss überqueren. Dies dürfen auch die **Soldaten**. Sie ziehen vor dem Fluss genau ein Feld nach vorne. Über dem Fluss werden sie befördert und können zusätzlich auch ein Feld nach links oder eines nach rechts ziehen. Zurück können Soldaten nicht. Gefährlich werden sie, wenn sie in den gegnerischen Palast eindringen. Ein Soldat kann den alleinigen Feldherrn im Palast patt setzen (Beispiel links). Der schwarze Feldherr kann sich nicht mehr bewegen und Rot hat gewonnen, wenn Schwarz auch keine andere Figur mehr bewegen kann. Dazu benötigt der Soldat bei der Vorbereitung meist die Hilfe seines eigenen Feldherrn, der ihm aus der Entfernung durch den **Todesblick** Deckung gibt. **Unentschieden** wird ein Spiel, wenn sich die Spieler darauf einigen oder wenn beide Seiten nicht mehr genug Material haben, um gewinnen zu können. **Dauerschach** ist nicht erlaubt! Der Spieler muss sich dann etwas anderes überlegen.

Informationsquelle

In Deutschland sind die aktiven Spieler und Spielerinnen im „Deutschen Xiangqi Bund“ (DXB) organisiert. Der DXB organisiert Turniere, Meisterschaften und unterstützt die regionalen Spielgruppen, die über ganz Deutschland verteilt sind. Der Bund arbeitet intensiv mit der „World Xiangqi Federation“, der „European Xiangqi Federation“ und natürlich mit chinesischen Xiangqi Organisationen zusammen. Eine sehr gute Informationsquelle mit Kontaktdaten zu Spielgruppen in Deutschland ist die DXB-Homepage www.chinaschach.de.