

## HOCHSCHULE HEILBRONN

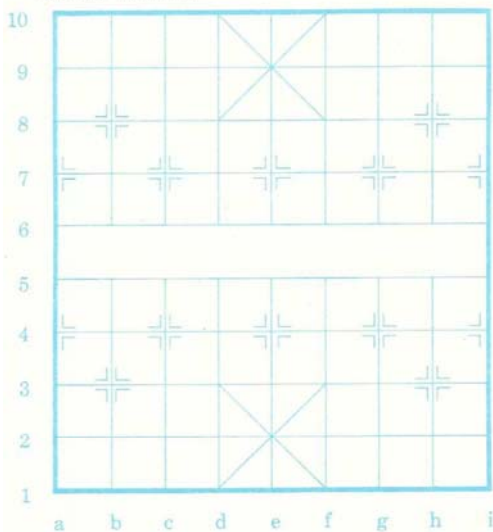
### Spielanleitung zu China-Schach

Aus Grunfeld/Oker: Spiele der Welt, Wolfgang Krüger Verlag, Frankfurt a.M. 1976.

#### Wie man spielt

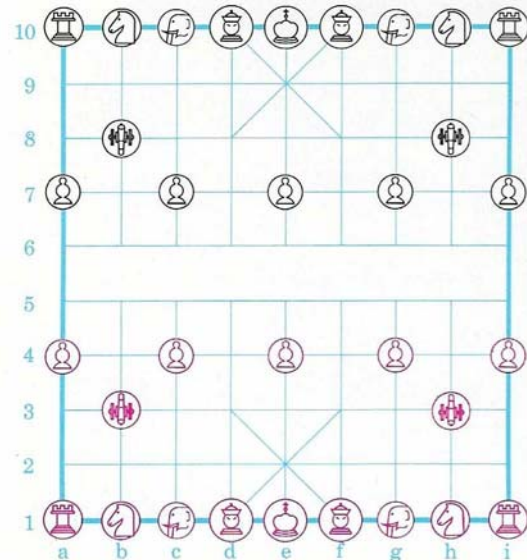
Der Sinn des Spiels ist, wie im Schach, die führende gegnerische Figur zu schlagen – in diesem Fall den Kaiser. Auch die Sprache des Spiels ist dem Schach ähnlich. Bedroht man den gegnerischen Kaiser, sagt man Schach an; kann der einen Angriff nicht mehr abwehren, ist er „schachmatt“ und das Spiel ist aus. Kann er nicht mehr ziehen, ohne in Schach zu geraten („Patt“), verliert er, im Gegensatz zu Schach, auch.

China-Schach spielt man auf einem 8 x 9 Felder großen Brett, besser gesagt auf 9 x 10 Linien, denn die Steine stehen auf den Schnittpunkten dieser Linien.



Figur A: Der Spielplan fürs China-Schach. Die Steine ziehen entlang den Linien. Die Festungen, der Fluß und die Startpunkte von Bauern und Kanonen sind extra markiert.

Die Mitte des Bretts wird von einem leeren, waagerechten Streifen eingenommen, dem Fluß, der die senkrechten Linien unterbricht. Die Figuren ziehen über den Fluß, als würden die Linien durchgehen, ausgenommen der Elefant, der ihn niemals überqueren darf.



Figur B: Die Startposition der Steine. Jeder Spieler hat 1 Kaiser und je 2 Mandarine, Elefanten, Reiter, Türme und Geschütze sowie 5 Bauern. Die Elefanten dürfen den Fluß nicht überqueren und die gegnerische Hälfte nicht betreten.

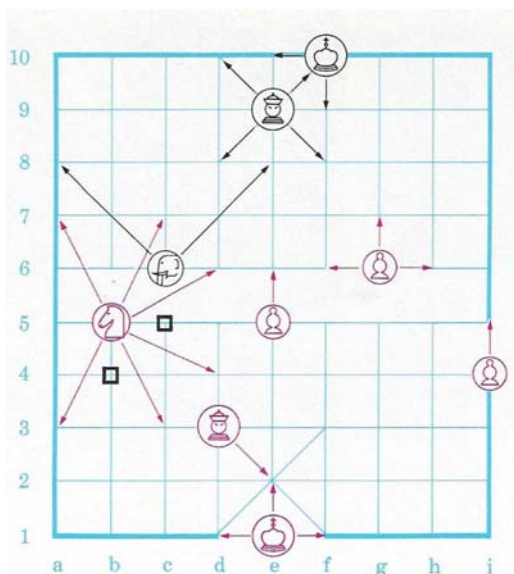
Zwei Quadrate, jedes 3 x 3 Punkte groß, sind mit Diagonalen markiert: die „Festungen“. Kaiser und Mandarine dürfen sie nie verlassen, dürfen also über folgende Punkte nicht hinaus: Rot d1, d2, d3; e1, e2, e3; f1, f2, f3. Schwarz: d8, d9, d10; e8, e9, e10; f8, f9, f10 (Figur A).

Die Geschütze stehen zu Beginn auf b3 und h3 (Rot) und b8, h8 (Schwarz). Davor werden jeweils die 5 Bauern postiert (siehe Figur B).

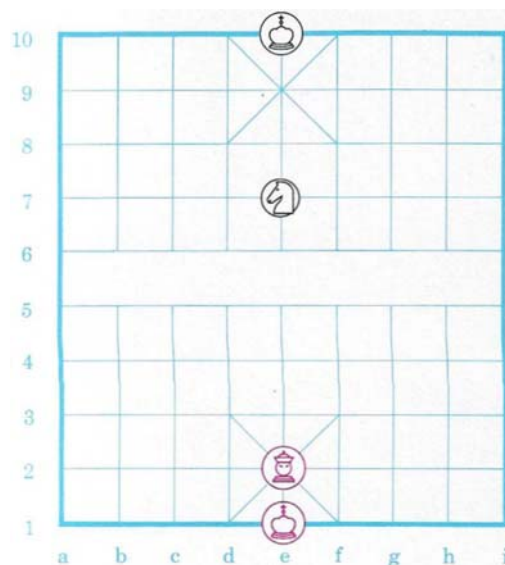
#### Die Figuren und ihre Züge

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 16 Steine der folgenden Art, rot oder schwarz (die Buchstaben dahinter werden später in Zugbeispielen und Diagrammen verwendet):

- 1 Kaiser (K)
- 2 Mandarine (M)
- 2 Elefanten (E)
- 2 Reiter (R)
- 2 Türme (T)
- 2 Geschütze (G)



Figur C: Die Zugweisen von Reiter, Mandarin und Kaiser. Steht ein Stein auf b4, kann der Reiter nicht nach a3 oder c3. Steht ein Stein auf c5, kann er nicht nach d4 oder d6. Der Mandarin kann erst nach f10 ziehen, wenn der Kaiser den Punkt verlassen hat.



Figur D: Im China-Schach dürfen sich die Kaiser nicht „sehen“. Im obigen Spiel könnte, wenn Rot seinen Mandarin zieht, Schwarz seinen Reiter nicht bewegen – und umgekehrt. Es kann aber leicht ein anderer Stein die „Sichtlinie“ zwischen den Kaisern blockieren.

## 5 Bauern (B)

Die Steine werden entsprechend Figur B aufgestellt. Rot beginnt.

Gewisse Grundregeln gelten für alle Züge. Auf einem Punkt darf nur eine Figur stehen. Mit Ausnahme von Reiter und Geschütz darf keine Figur über eine andere springen. „Ewiges Schach“ ist nicht erlaubt; wiederholt ein Spieler einen Zug, der zweimal zur gleichen Stellung führt, muß er das nächste Mal einen anderen Zug machen.

Der Kaiser (Rot e1; Schwarz e10) darf 1 Feld weit waagrecht oder senkrecht ziehen, nicht aber diagonal. Er muß in den 9 Punkten seiner Festung bleiben (Figur C).

Obwohl sie sich nie näherkommen, üben sie doch einen Einfluß aufeinander aus: Sie dürfen nicht auf der gleichen senkrechten Linie stehen, es sei denn, eine andere Figur steht zwischen ihnen; sie dürfen sich also nicht „se-

hen“. So kann eine Figur zwischen ihnen „festgenagelt“ werden.

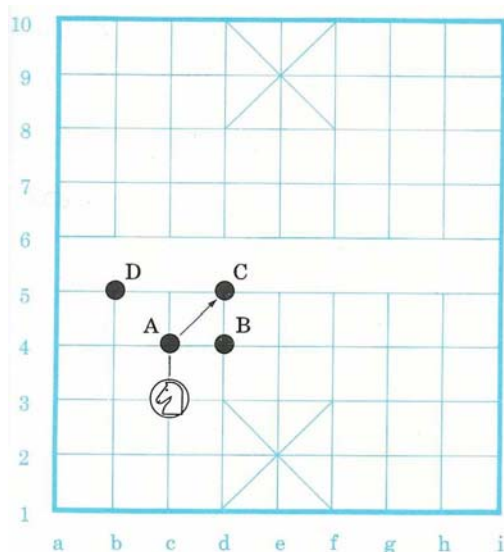
Zöge ein Spieler eine so deckende Figur weg, wäre der Kaiser im Schach, weshalb solch ein Zug verboten ist.

Wie der Kaiser, dürfen auch die Mandarine die Festung nie verlassen. Sie ziehen einen Punkt weit in diagonalen Richtung: Es stehen ihnen also nur 5 Punkte der Festung offen (Figur C).

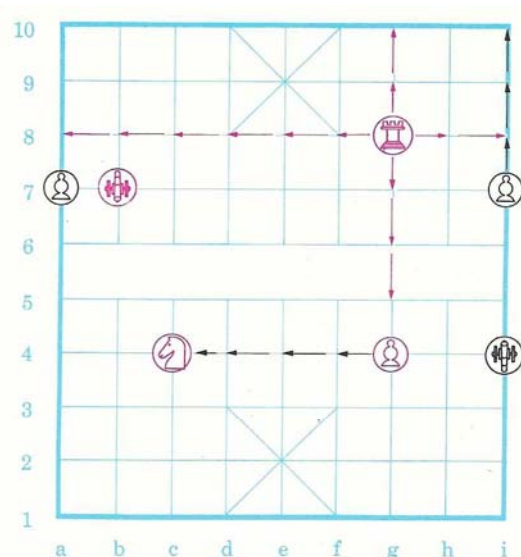
Der Elefant zieht 2 Punkte weit, nicht mehr und nicht weniger, und zwar in diagonalen Richtung; es darf kein Stein dazwischen stehen. Da er den Fluß nicht überqueren kann, hat er nur 7 Punkte auf der eigenen Seite des Bretts zur Verfügung.

Der Reiter zieht ähnlich dem Springer im Schach; seine Fähigkeit, über andere Steine zu springen, ist aber eingeschränkt. Ein Reiter zieht eine





Figur E: Ein Reiter kann nicht immer über eine Figur springen. Ist zum Beispiel Punkt B von einem anderen Stein besetzt, kann der Reiter über A nach C. Steht aber auf A ein Stein, kann der Reiter weder nach C noch D.



Figur F: Ein Geschütz kann ohne irgendeinen Stein als „Schild“ nicht ziehen – wie hier das rote Geschütz. Das schwarze Geschütz kann nicht nach i5 oder i6, jedoch (über seinen „Schild“ hinweg) auf i8, i9 oder i10. Es kann auch nicht nach i3, i2, i1 oder h4; aber es kann nach f4, e4 und d4 ziehen oder den Reiter auf c4 schlagen. Der Turm braucht keinen Schild.

Linie entlang auf den nächsten freien Punkt und von dort diagonal über ein Feld (Figur C und E).

Der Bauer zieht nur einen Punkt vorwärts; hat er den Fluß überquert, darf er auch waagrecht ziehen, jedoch niemals rückwärts und diagonal; seitwärts darf er auch hin und her ziehen. Erreicht er die Grundlinie, kann er nur noch seitwärts ziehen. Es gibt dort auch keine Beförderung wie im Schach; er ändert seinen Charakter nur mit dem Überqueren des Flusses.

Der Turm zieht wie im Schach: Er zieht beliebig weit geradeaus, egal in welche Richtung. Also nicht diagonal und über andere Figuren hinweg.

Das Geschütz zieht wie der Turm, mit einer wichtigen Ausnahme: Es muß immer über eine andere Figur springen, sei es eine eigene oder feindliche, und darf dann beliebig viele

Punkte dahinter landen. Es darf nicht über 2 Steine springen, darf aber einen überspringen und den anderen schlagen. Hat es keine Figur zum Überspringen (also keinen „Schild“), darf es gar nicht ziehen (Figur F).

## Schlagen

Jede Figur schlägt so, wie sie zieht; kann sie den Regeln entsprechend einen Punkt besetzen, auf dem ein gegnerischer Stein steht, schlägt sie diesen und nimmt seinen Platz ein. Geschlagene Steine kommen vom Brett. Es herrscht kein Schlagzwang.

## Schach

Der Kaiser gerät ins Schach, wenn er entweder von einer feindlichen Figur bedroht ist, oder wenn beide Kaiser auf der gleichen senkrechten Linie stehen, ohne daß sich eine andere Figur dazwischen befindet.

Es gibt 3 Antworten auf ein Schach: Die angreifende Figur wird geschlagen,

der Kaiser zieht aus dem Schach heraus, oder er wird durch eine sich dazwischenstellende Figur gedeckt.

Greift ein Turm an, ist dies möglich.  
 Greift ein Reiter an, kann sich eine Figur dazwischenwerfen (Figur C).  
 Greift ein Geschütz an, kann sich eine 2. Figur dazwischenwerfen, oder die Figur, die das Geschütz zum Springen braucht, wird weggezogen – wenn sie eine eigene ist. Ist sie eine gegnerische, hilft es nichts, sie zu schlagen, weil dann die eigene zum „Schild“ wird.

Kann eine Drohung nicht zurückgewiesen werden, wird der Kaiser geschlagen und das Spiel ist verloren: Schachmatt!

### **Niemand ist in der Festung sicher**

Im China-Schach ist der Kaiser sehr leicht verwundbar. Alle Angriffspläne werden davon beeinflusst, inwieweit für den Kaiser ein sicherer Platz gefunden werden kann.

Es gibt keine geschlossene Kette von Bauern; sie sind ja sogar außer Reichweite. Einzig der Elefant könnte helfen, wüßte man nur wie. Die anderen Steine sind hauptsächlich für den Angriff bestimmt.

So ist der Kaiser in seiner Festung eingeschlossen, umgeben von unbeholfenen Mandarinen; dauernd in Gefahr, lernt er freilich die Kunst der Verstellung und des Entkommens in letzter Minute. Solch ein Fluchtkünstler kann oft dem Gegner, der ihn in einer schwachen Position wähnt, ein trügerisches Gefühl der Überlegenheit geben und ihn zu schlecht vorbereiteten und kostspieligen Angriffen verleiten.