

## 1Pferd ./ 1Leibwache

Abkürzungen:

r/s = rot/schwarz

PAP=Aufstellpunkt des Pferdes

HZR=Herzreihe (2. resp. 9. Reihe)

HdP=Herz des Palastes (e 2/9)

Anglerpunkt = Punkt hinter dem StWAP (c/g 3/8)

1P ./ 1L gewinnt immer, doch muss man auf die Tempozüge im richtigen Moment achten!  
Die zwei hier erwähnten – in chinesischen Originalen nicht aufgeführten - Manöver sollen die Berechnung dafür erleichtern.

### Das Ziel ist nicht das Matt, sondern das Schlagen des Leibwächters!

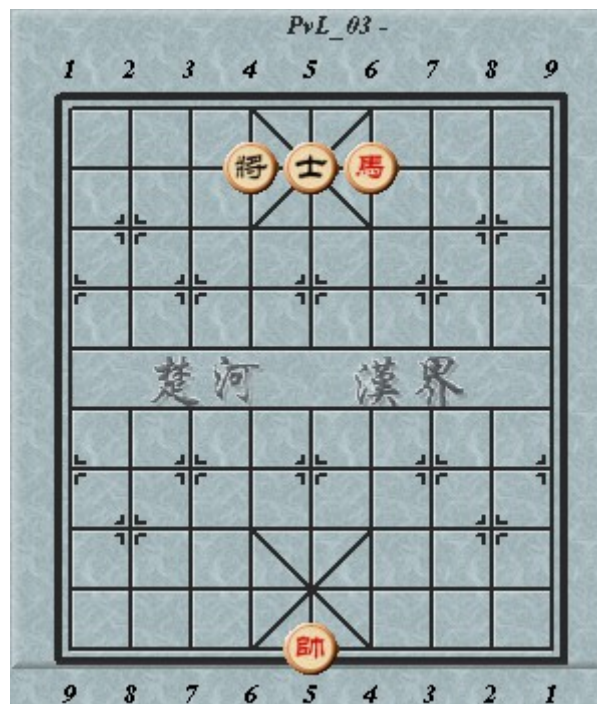
Zunächst einmal muss sich Rot darauf konzentrieren den sFeldherrn von der offenen Mittellinie zu vertreiben. Dies ist aus jeder Position machbar. Erst dann ist das Schema einer Patt/Matt-Zugfolge konstruierbar.

#### Die erste Etappe

Das Spielziel ist die Platzierung des roten F auf der Mittellinie. Es wird davon ausgegangen, dass der sF aus kurzfristigen Gründen in der Mitte verharren will, daher muss der L auf irgendeiner Seite stehen. Man ziehe also in aller Ruhe das Pferd auf die Lnahe Seite. Man manövriere mit entsprechenden Pferdesprüngen auf der Fläche von der Mittellinie bis zum KAP und Tempozügen mit dem F. Wenn Schwarz nicht wirklich bald die ML verlässt, wird automatisch eine Situation entstehen, die völlig unabhängig von der Stellung des roten Feldherrn Schwarz in die definitive Verluststellung bringt. Das Verfahren ist sehr einfach und kann selbst ausprobiert werden.

#### Die zweite Etappe

#### Die Standardstellung



Diese Stellung kann ziemlich häufig erreicht werden. Der Zugzwang führt Rot zum Sieg, unabhängig davon welche Partei den ersten Zug macht.

## I.) Rot beginnt

1. Rot zieht auf den AP des Mittelsoldaten.

1... der sF geht nach oben. (Nach unten ist gleich Verlust).

2...Das rP zwingt auf dem Anglerpunkt auf der Ffernen Seite den L zu einem Zug.

3.Das Pferd zieht sich ans Flussufer auf der PL zurück, es bereitet den Flügelwechsel vor.

3...L zieht in die Mitte (sF nach unten führt gleich zum Verlust).

4. Das Pferd => andere PL auf der Reihe zwischen MS und StW. Schwarz kann nur den L ziehen.

Es folgt der **Vorbereitungszug für** die Besetzung des **EAP**:

5. P => KAP.

Der sF kann nicht mehr ziehen und was Schwarz auch macht, das Spiel ist

6. gewonnen vom EAP aus.

## II.) Schwarz beginnt

1...sF zieht nach unten (auf 1...sF=>nach oben; 2. rF Tempo zug!)

2. P=>MSAP, das lässt nur

2...einen L-Zug zu (sF in Mitte führt zu Verlust des L)

3. das rP gibt Schach auf dem Anglerpunkt.

3...der sF muss auf die Herzreihe.

4. Tempo zug mit rF, Schwarz muss mit dem F auf die Palastdachecke.

5. rP =>ans Flussufer zwischen RS und StW, die schwarzen Züge sind nun unerheblich.

6. P => vorwärts auf PL des sF als Vorposten und 7. auf den KAP, von wo aus es seinen Sprung auf den EAP vorbereitet. !

Alle anderen schwarzen Antworten lassen sich immer auf eine Standartsituation mit Rot im Anzug zurück bringen.

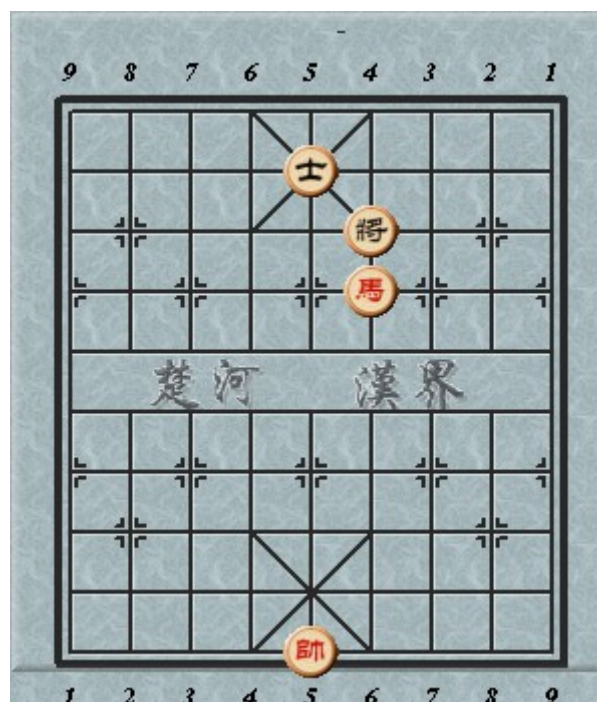
## Das Herstellen der Standartsituation

### Schwarzer Feldherr und Pferd in gleicher Hälfte

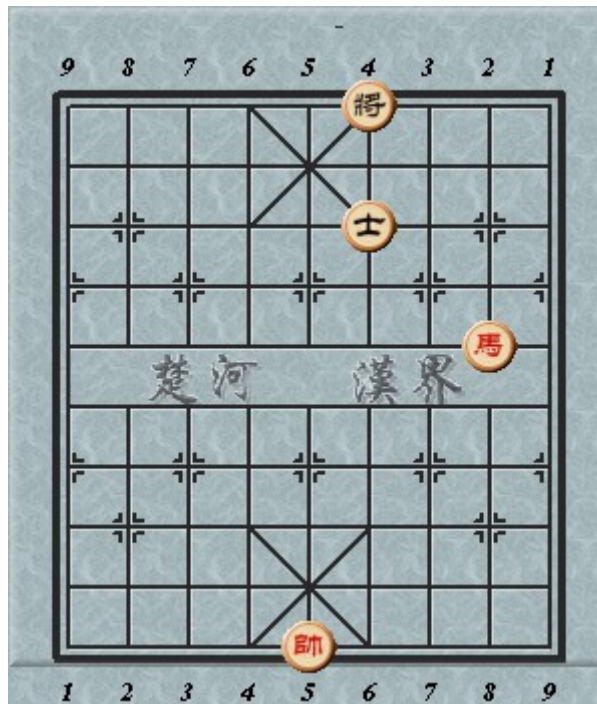
Bei rP und sF in gleicher Hälfte helfen zwei Manöver:

A) Die vom Flussufer – zum Anglerpunkt – in die Palastkellerecke – Kombination

B) Die von einem Vorposten – zum Kanonen – und Elefantenaufstellpunkt – Kombination.



1. Beispiel



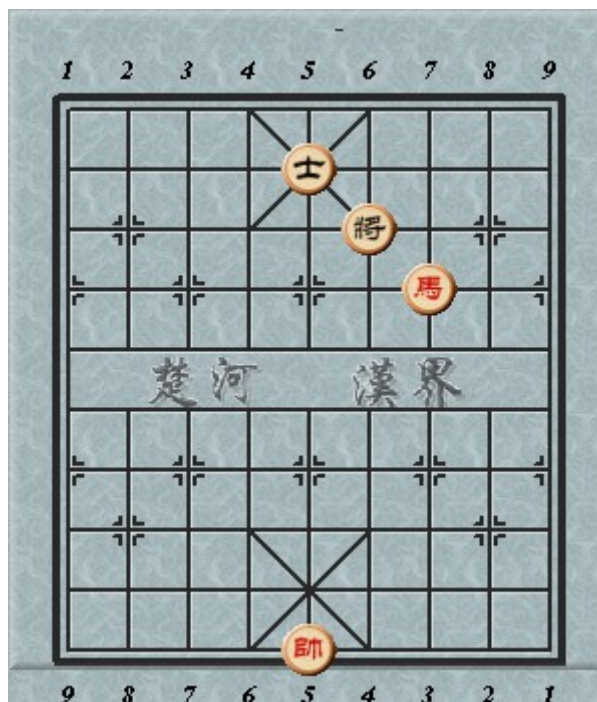
2. Beispiel

1. Beispiel: Zieht der L, geht das P auf den KAP, zieht der L wieder ins HdP, erfolgt vom EAP aus der definitive Angriff auf L + F.

Rot am Zug zieht gleich auf den KAP und hätte weiter am Zug mit P=>EAP die Siegstellung erreicht. Schwarz zieht noch mal den L, aber ein Tempozug mit dem roten F stellt die günstige Ausgangsposition wieder her.

2. Beispiel: Was Schwarz auch macht, Rot zieht auf den Anglerpunkt, hat HdP und Palastkellerecke im Visier und den L nach einem Tempozug sicher!

Drittes Beispiel:



Schwarz ist am Zug

Geht der 1...) L =>beliebig, dann 2.) P=> Flussufer ganz am Spielfeldrand (Ziel ist =>KAP=>EAP)

Der Zugzwang hat begonnen!

A] 2...) F=>HzR; 3. P=>KAP,

A1] 3...) F=>Palastdach; 4.) rF Tempo zug, der L muss ins HdP und P=>EAP fängt ihn ein.

A2] 3...) F=> Palastkeller; 4. P=> Soldatenreihe zwischen MS und StW und das Ende naht.

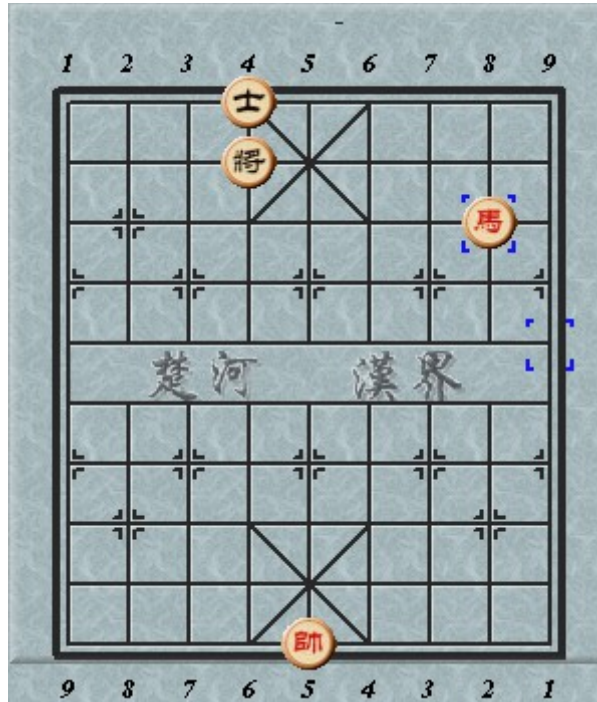
B] 2...) L=>HdP; 3.) P=>KAP. Der schwarze F ist fixiert, nun muss der Pendelschlag für den Zug des L aus dem und in das HdP in Gang gesetzt werden. Dies erledigt 4.) rF Tempo zug und sobald 4...) L=>HdP; macht 5.)P=>EAP ein Ende.

Von schlichter Eleganz ist aber:

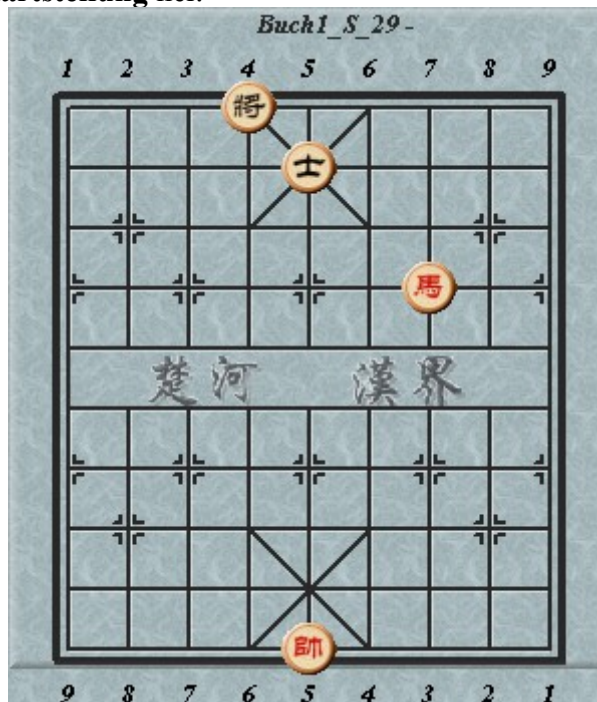
1...) L=> bel.. dann 2.) P=> Palastdachmitte (e8)! Und auf alles weitere lenkt man über einen Rückzug auf den Ffernen StWAP in die Standartstellung ein!

### **Schwarzer Feldherr und Pferd in verschiedenen Hälften**

Hier z.B.:



stellt Rot sofort die **Standartstellung** her.



Rot am Zug



1. P=>Palastdachmitte

wenn

A) 1...sF=>HzR, dann hat sich Schwarz auf eine Seite festgelegt; folglich

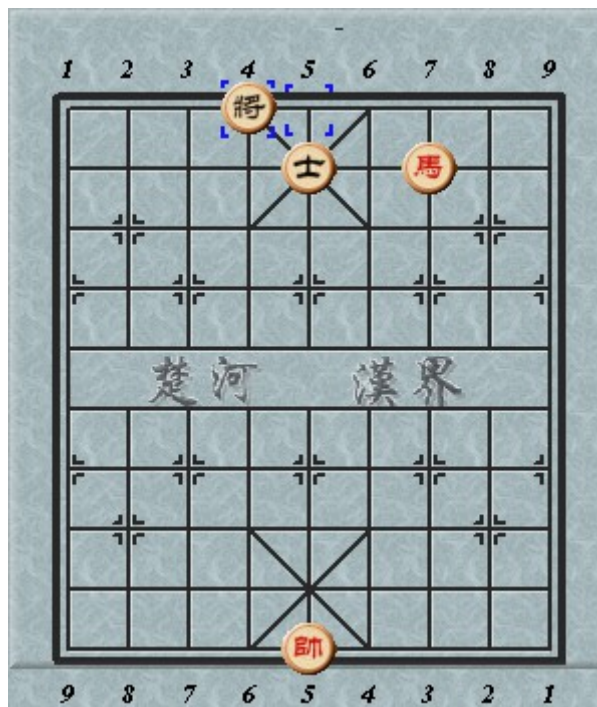
2. P=> auf PL des sF und auf alle weiteren Feldherrnzüge erfolgt ein Doppelangriff entweder von links oder rechts.

wenn

B) 1...F=>FAP; dann Pferd an die Krippe mit Schach und geht der sF 2... auf die Pnahe Seite dann

3. P=>PL, 3...L beliebig; 4. P=>Flussufer zwischen StW und RS und 5. P=> Anglerpunkt,

5...F=>Palastdach; dann 6. P=> Palastkellerecke und Konstruktion der Standartstellung.



Rot ist am Zug

B1.1) Wenn sF 2...Pferne Seite, dann 3. rF, L bel. 4. P=>Soldatenreihe zw. Mittelsoldat und StWAP, 4...F=>HzR; 5. rF und der L ist verloren. Auf 3...F=>HzR ermöglicht 4. P=>Soldatenreihe zw. Mittelsoldat und StWAP mit nachfolgendem Zug auf KAP das Einlenken in die Standartstellung.

Für alle Englischsprachigen empfehle ich die ausgezeichnete Website von Mr. Jim aus Taiwan mit vielen Beispielen zu diesen und anderen Problemen unter:

[www.xqinenglish.com/endgames.html](http://www.xqinenglish.com/endgames.html)

© Rainer Schmidt, Mai 2016