

## Auszüge aus dem Regelwerk des AXF bzgl. Dauerangriff, „Jagd“

### Spieltechnische Ausdrücke/ Common terms

#### Angriff („Chase“/zhuo)

Ein Zug mit dem man alle Steine außer den Feldherrn schlägt. Dieser Schlagversuch wird Angriff genannt. [das englische „chase“ ist eine falsche Übersetzung aus dem Chinesischen /R.S.]

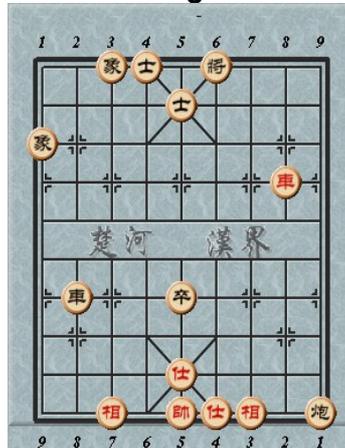
#### Dauerbedrohung („Perpetual chase“/chang zhuo)

Partei A zieht zum Angriff, der Partei B wird ein Stein bedroht. Was nun folgt sind eine Reihe Ausweich- und Vertreibungszüge. Fährt die Partei A auf diese Weise fort wird dies Dauerbedrohung genannt. [das englische „perpetual chase“ interpretiert den Vorfall passend als Verfolgungsjagd]

#### Mattzugfolge („perpetual kill“/chang sha)

Die Zugfolge einer Partei führt zum Matt. Das wird Mattzugfolge genannt.[das englische „a succession of kills“ ist eine Schlampigkeit des Übersetzers]

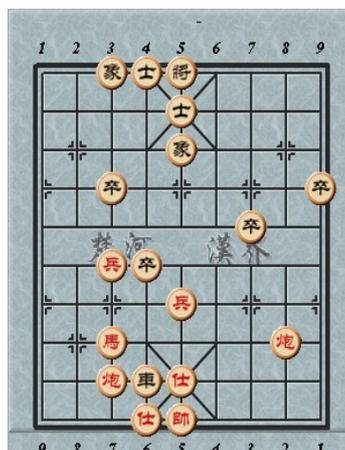
°Mit Dauerschach verbundene Dauerbedrohung macht unentschieden.



Der Wagen gibt Schach und bedroht im nächsten Zug die Kanone usw. Unentschieden.

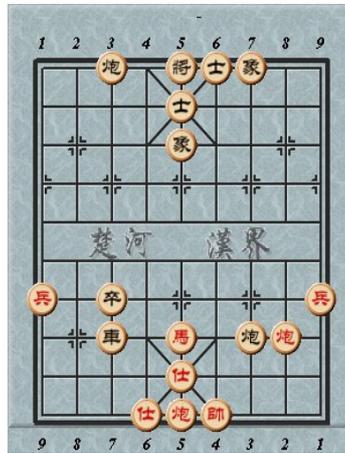
° Eine oder zwei Kanonen dürfen nicht einen Wagen jagen, egal ob er gedeckt oder ungedeckt ist und egal ob der Wagen dabei zwei ungedeckte Steine in Folge angreift. Die Kanonen haben die Jagd nach zwei Runden einzustellen.

Spezialfälle:



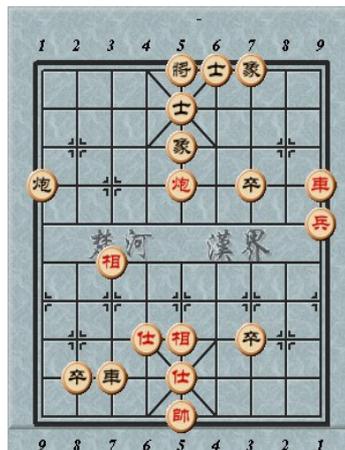
C2-1, R4-2; C2+2, R4+2; usw.

Erklärung: Der Angriff der Kanone hat zweierlei zur Folge: einmal zieht sich der Wagen auf seine Deckung zurück, das andere Mal greift er die andere rote Kanone an. Muss man hier ein Urteil fällen, so liegt folgendes vor: der Wagen macht einen „Leerzug“ und einen Angriffszug. Er verstößt also nicht gegen die Regeln. **Rot muss die Verfolgungsjagd einstellen.**



H5+6, R3+1; C2-1, C7+1; A5+6, C7+1; A6-5, C7-1; A5+6, C7+1; usw.

Erklärung: Rot macht den hinauf und hinunter ziehenden Leibwächter zum Schanzenstein für seine Kanone zum Dauerangriff auf den Wagen. **Rot muss seine Züge ändern!**



C5=7, R3=4; C7=6, R4=3; C6=7, E5+3; E7-9, E3-5; E9+7, R3=4; C7=6, R4=3; C6=7, usw.

Erklärung: Es liegt ein Dauerangriff der Kanone auf einen Wagen vor, auch wenn Rot selbst beim Schlagen des schwarzen Wagens den seinigen verliert. **Rot muss seine Züge ändern.**

°Der **Dauerangriff einer Kanone auf zwei Wagen** wird als **unentschieden** gewertet, ebenso der **Dauerangriff von zwei Kanonen auf zwei Wagen**.

°Ein **Wagen darf nicht** dauernd eine ungedeckte **Kanone angreifen**, auch wenn sie dauernd Matt, Schach oder Schach mit Konterangriff droht. Auch wenn die ungedeckte angegriffene Kanone dabei Angriffe auf zwei andere Steine ausführt, darf der Wagen sie nicht dauernd verfolgen.



angegriffen werden.

B.] Kanone v Kanone

Wo **beide Kanonen** Gelegenheit haben sich gegenseitig zu schlagen, wird dies als **Daueropferangebot** gesehen und als Unentschieden bewertet. Ist eine **Kanone gefesselt** und kann nicht schlagen, darf sie **nicht** dauernd angegriffen werden.

C.] Pferd v Pferd

Wo beide Pferde Gelegenheit haben sich gegenseitig zu schlagen, wird dies als **Daueropferangebot** gesehen und als Unentschieden bewertet. Ist ein **Pferd gefesselt** und kann nicht schlagen, darf es **nicht** dauernd angegriffen werden.

°Die **Kanone** darf **nicht** dauernd ein ungedecktes Pferd, Leibwächter, Elefant oder ungedeckten Offizier [=über den Fluss gekommener Soldat/R.S.] **verfolgen**. Dies gilt auch, wenn sich die Kanone nicht bewegt und nur der Schanzenstein selbst oder vom Gegner verrückt wird. Solche Zugfolge wird wie **Dauerschach** betrachtet und ist eine Regelverletzung. Weicht die Kanonenpartei nicht von ihren Zügen ab, führt dies zum Verlust des Spiels. Eine **Ausnahme** bildet der Dauerangriff auf den einfachen Soldaten, der n.n. über den Fluss gekommen ist. Diese wird als Unentschieden gewertet.

End item