

Fehlübersetzungen und andere Missverständnisse (II)

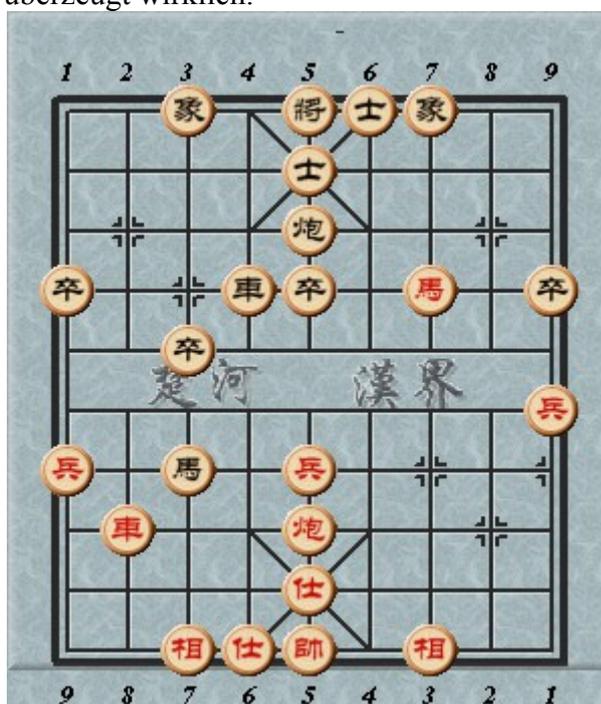
Die Jagd - „The chase“ (zhuo)

Auswirkungen einer falschen Übersetzung

"Chase" often refers to the battle process of menacing, attacking, pursuing, or capturing an enemy's piece(s). Wir haben hier den ulkigen Fall vorliegen, dass eine ungenaue englische Beschreibung wieder ins Chinesische zurück übersetzt worden ist und damit „kanonischen“ Status erreicht hat, d.h. so steht es jetzt im Regelbuch der AXF.

Zur Klärung: „zhuo“ heißt „packen“, „angreifen“. Alles weitere ergibt sich. Im Brettspielbereich ist die Übersetzung „angreifen, bedrohen“ die passende.

Englischkundigen Chinesen ist der Widerspruch zwischen „chase“ (ein normalerweise längerer Vorgang) und „zhuo“ (eine direkte Angelegenheit) durchaus aufgefallen. Die Verfasser von Xq_tactics haben ihn dadurch „aufgehoben“, dass sie „zhuo“ zu einem taktischen Manöver erklärt haben. Aber kein Beispiel überzeugt wirklich.



xq_tactic, fig.28

1. C5=3! C5+4? 2. R8=5! C5=7 3. R5+1, C7+3, 4. R5=7

Hier wird uns eine schlichte Fehlkalkulation von Schwarz als erfolgreiche Jagd von Rot auf das „gefährliche Stück“ von Schwarz präsentiert (weil die schwarze Kanone nicht das rote Pferd schlagen kann). Die „Bedrohung“ (zhuo) von sP und sK durch rW wird als „Jagd“ übersetzt. Anders gespielt kann Schwarz die Hoffnung auf ein Unentschieden behalten:

1.Kg3 Ej8; 2.Pxj8. Fd0; 3.Kg0+. Fd9; 4.Wb9+, Fd8; 5. Kxc0, und jetzt Kxe4+

Der **Zugzwang**

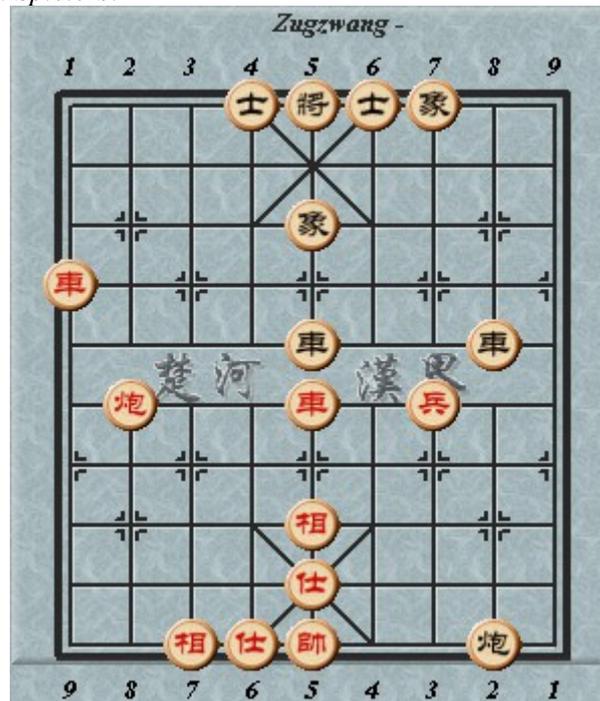
ist ein Zug, den man trotz nachfolgendem Nachteil machen muss, welchen man nicht bekäme, wenn man nicht ziehen müsste.

Über den „Zugzwang“ schreibt Mr. Jim aus Taiwan in xqinenglish.com:

In Xiangqi, this is quite a commonly used tactic, be it in the opening, midgame or endgame. Zugzwang is the closest English/German counterpart I can find for this often used Xiangqi tactic. When you use this tactic, you force your opponent to make a move which follows your game plan instead of his, so that you can gain initiative, material or have other gains.

Das Xiangqi-Lexikon erwähnt ihn nicht, aber ein Lehrbuch aus der VRChina mit dem schlichten Titel „Zhongguo Xiangqi“¹ lobt den „Zugzwang“ (duncuo) in den höchsten Tönen:

Der "Zugzwang" ist die höchste Stufe in der Kampfkunst, ein wahrer Gradmesser des Niveaus und der Spielerfahrung des einzelnen Spielers!

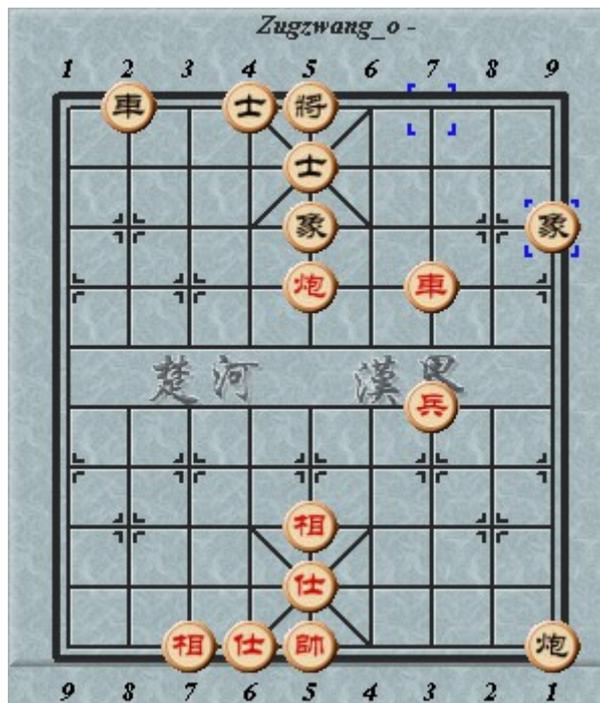


„Zhongguo Xiangqi“ S. 139

1. Wxe6, Wxe6; 2. Kb0+, das ist der erste Zugzwang. Er reißt die Elefanten auseinander und trifft Vorbereitungen für die spätere Invasion der Grundlinie.
 - 2... Ec0; ist erzwungen (2...Lde; 3.Wa0, und nun verliert Schwarz 1L).
 3. Wd7, Lfe; ist erzwungen. Der schwarze linke Flügel wird schwach.
 4. Wh7, Zugzwang Nr. 3. Der Plan ist den Elefanten zu fangen. Gibt Schwarz nach, ist die Partie verloren!
 - 4...Wb6; 5. Ka0, Wb0; 6.Ka7, Kj1. 7.Wg7, das ist der sorgfältig geplante 4. Zugzwang. Ein 7. Ke7 bringt den erhofften Schanzenstein zum Matt für die Kanone nicht zu Stande.
 - 7...Ece; (7...Ege; 8.Ke7, Ff0; 8.Wf7,Fe0; 9. Ff1, Rot gewinnt)
 - 8.Ke7, Ff0;
- es folgt eine kurze Ableitung, die später behandelt wird.
- 9.Wf7, Fe0; 10. Ff1, Kj0; 11. Wg7, und wieder ein Zugzwang! Wieder ist es ein Angriff auf den Elefanten als entscheidendes Fundament für den Sieg.
 12. Wg8, W b6
- an dieser Stelle gibt es eine weitere interessante Abweichung.
- 13.We7, Wf6; 14 Fe0,wf8; 15.Kc7, Ff0; 16, Kc0, Ff9; 17. Wf8, Lf8; 18. Kj0
- Das ganze ist nun ein Endspiel K+S + KVS ./ KVS - 1E, das Rot sicher gewinnt.

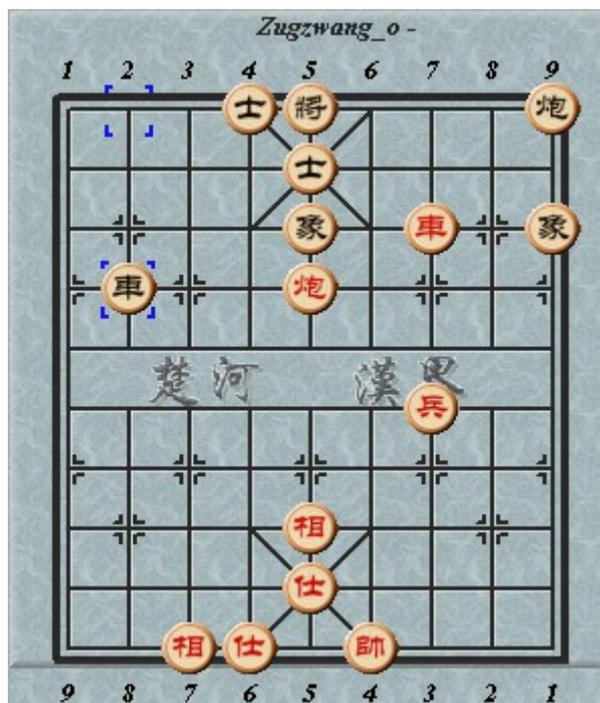
Ableitung ab 8. Zug

¹ Zhongguo xiangqi, ye(?)gong ye chu ban she, S.138



8... Ej8; 9. Wg8, Wb7; 10.Ke5, (Wxe8?, die verderbliche Sehnsucht nach einem bequemen Ende lauert dem Sieger überall auf! 10...Eg0; Schwarz erreicht eine Unentschiedenstellung!) We7; 11. Kxe8, Lf0; 12. Wxj8, und Rot erreicht ein Endspiel W+K+O+KVS ./ W+K+2L das sicher gewonnen ist.

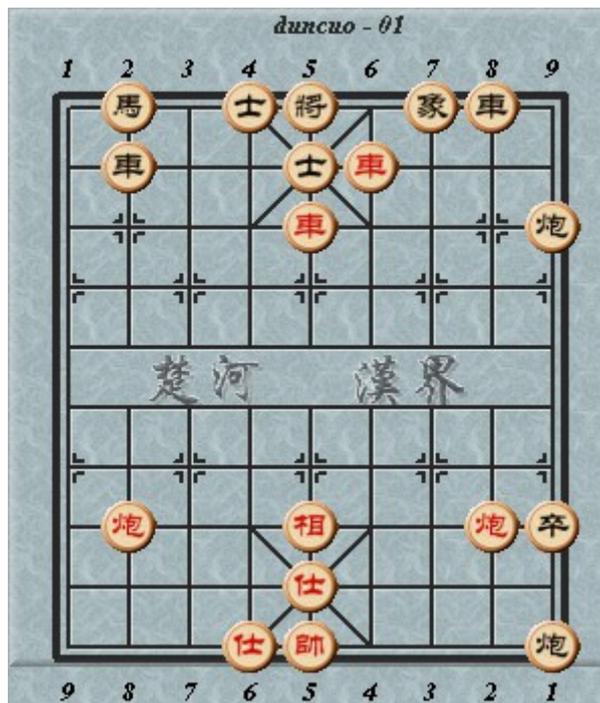
Ableitung ab 12. Zug



nach 12... Wb7

12...Wenn Schwarz statt dessen Wb7 spielt, folgt 13. Wxe8, Eg0; 14. Wg8, Wxe7; 15, Wxg0+; Lf0; 16. Wxf0+, Fe9; 17. Wxj0, und nun ist ein Endspiel W+O+KVS ./ W+1L entstanden, das Rot sicher gewinnen kann (siehe die Lektionen über W+S – Elementarendspiele)

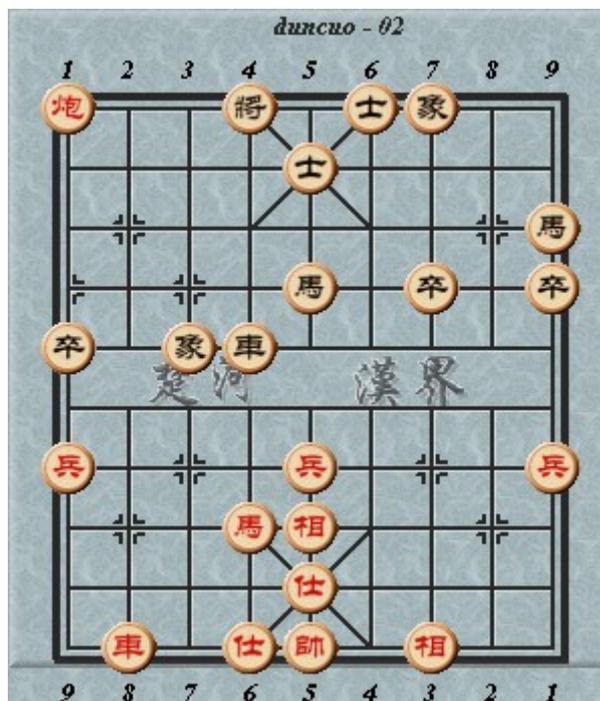
Zurück zu Mr. Jim, dem das Verdienst der treffenden Übersetzung von „duncuo“ mit Zugzwang gebührt. Seine von ihm dafür angeführten Beispiele sind folgende:



Zur Lage: Eine rote Kanone in die Mitte oder eine freie Feldherrnlinie und Schwarz ist Matt!
 Rot geht entsprechend vor und zwingt Schwarz von einem Zug zum anderen.

1. Kc3, Wc9; Androhung eines erstickten Matt. Da braucht man auf sonst nichts mehr zu achten.
2. Ec6, Wd9; der Elefant wird zum Fraß angeboten und macht auf diese Weise die Mittellinie für die K frei. Auch wenn Schwarz die ungedeckte Kanone schlägt, so kontert Rot mit dem herausgezogenen Feldherrnblick. Rot ist in Siegstellung!

Und dieses:



Zur Lage:

Die schwarze rechte Flanke ist offen, das zentrale sP hängt in der Luft.

Vorgehen:

1. Wb0+, Fd9; 2. Wb7, Pf5;

Das wird über ein Abzugsschach mit einem Zwangszug für das Pferd verbunden (der es aber zu entwickeln scheint).

3. Kxg0. Der Schlag der K auf den EAP macht eben diese Hoffnung kaputt

3...Ee8; 4. Erst Zwischenschach Wb9+, Fd8; dann

5. Pc5, Pferdevormarsch!

5...Wc6;

6. Kg9+, Eg0; 7. Se5, über ein weiteres Zwischenschach wird der MS-Vormarsch in Gang gesetzt.

Black is in deep trouble now...

Analysen bestätigen auch die weitere beständige Vorhand von Rot.

Wird fortgesetzt