

Theoretisches zum PSW

Weit davon entfernt einen Gesamtüberblick bieten zu können, stellt diese Arbeit den Versuch dar, eine Systematik nach „westlichem“ Verständnis zu erstellen und einen Beitrag zur verbindlichen Sprachregelung in den Eröffnungs-, Mittelspiel- und anderen Phasen des Spielgeschehens zu liefern, da das „chinesische Englisch“ und das „europäische Englisch“ außer im Bussiness-Bereich noch keine einheitliche Sprachregelung erfahren hat.

Die chinesischen Methoden der Kategorisierung sind uneinheitlich und mit unseren nur schwer vergleichbar. Reine Übersetzungen entsprechender Lehrbücher vermitteln daher keine - „uns Westlern“ - verständliche Systematik.

Die im folgenden besprochenen Varianten verweisen auf die chinesische ECCO-Liste¹, die eine Spielsammlung zu allen Eröffnungen enthält. Diese ist auf chinesisch, enthält aber alphabetische Nummerierungen, deren Spiele man durch Anklicken der jeweils rechten Spalte erhält.

Auszug aus dem Index für verwendete Abkürzungen:

a.g.F. = auf gegnerischem Flussufer

AaPb = Angriff auf die Pferdebeine: das Besetzen der Punkte c/g/4/7 vor dem Pferd.

Herzreihe (HzR) = 2. resp. 9. Reihe des Spielfelds

O = Offizier: ein über den Fluss gegangener Soldat.

PaA = Pferd als Angriffsspitze (als Schanzenstein vor der MK auf e4/7)

PL heißt: Palastlinie.

PFP = Pferdeflusspatrouille: das Pferd geht an sein Flussufer.

R heißt Rand

WFP = Wagenflusspatrouille: dito.

KFP = Kanonenflusspatrouille: s.o.

WüF = Wagen auf senkrechter Linie auf der gegnerischen Soldatenreihe (Wb/h/4/7)

Ich nenne die Soldaten auf der 3.+7. Linie / 4.+7. Reihe „Stallwachen“ (StW).

=> heißt: „geht auf“ / „wird zu“ / „macht“.

sg/sv meint: auf der gleichen/verkehrten Seite von der die rote MK gezogen wurde.

h und v meinen hinter und vor, s und w heißen „auf senkrechter Linie/waagerechter Reihe“.

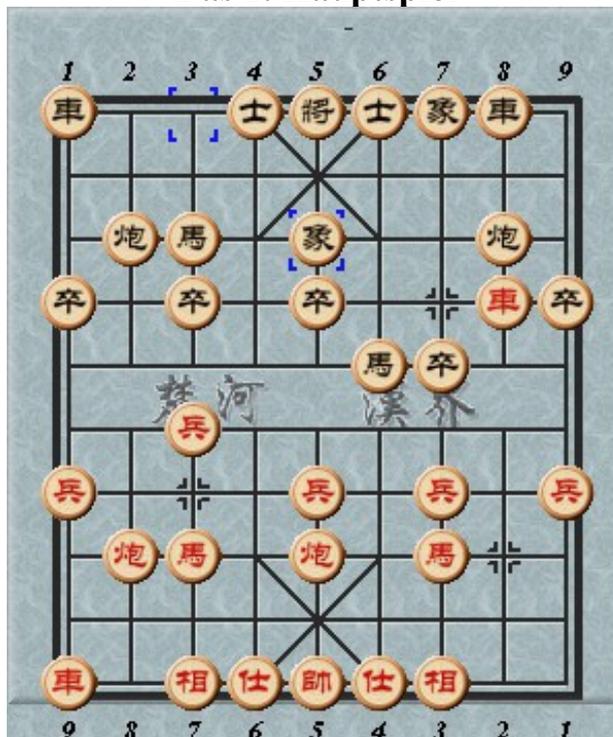
rvMK = die richtungsverkehrte Mittelkanoneneröffnung

Die Pferdeschutzwallverteidigung gegen den Mittelkanonenangriff teilt sich in zwei Hauptspiele:

1.] MK+svStW ./ PSW+sgStW

2.] MK+sgStW ./ PSW+svStW

Das 1. Hauptspiel



Das ist die Grundaufstellung von **MK+svStW+sgWüF ./ PSW+sgStW+sgPFP**.

¹ https://www.xqbase.com/ecco/ecco_intro.htm

A1.] PSW+sgStW+sgPFP

Der PSW mit seitengleicher Pferdeflusspatrouille ist ein offensives Verteidigungsspiel.

1. MK, sgP; 2. sgP, **sgStW!**

Schwarz verkündet seine Strategie: Vorhandsuche auf dem sg Flügel!

Aber Vorsicht vor Voreiligkeit! Beispiel: 1.MK,sgP; 2.sgP, sgStW; 3.sgsW, sgsW; 4. WüF, PFP;

5. MKxMS - eine böse Planstörung! Schwarz vermeidet diese Panne und zieht daher vorher svP, womit der PSW sein typisches Aussehen bekommt, von dem er seinen Namen hat.

1. Khe, Phg; 2.Phg, Sg6; 3. Wih, Wih; 4. Wh7, Pbc; 5. Sc5, Pf6; 6. Pbc, Ece.

Dazu einige übliche Abspiele:

A1.1]Das rote Palastherzpfers

7. Kb4, Sg5; 8. Wh6, Oxc4; 9.**Pge2**, Pg8; 10. Wh7, Ki8; 11. Wg7, Wh8;

oder:

A.1.2]Die rote seitengleiche Palastlinienkanone

s.o. 8. Wf7, Pxc4; 9. **Kf3**, Lde; 10. Wh7, Wd0; 11. Ece, Wd4; 12.Kb5, Sc6;

auch:

A1.3]Das schwarze Pferdeopfer für den Angriff

7. Kb4, Lde; 8.Wf7, Kh6; 9.Sg5, Kb6; 10.Sxc6, Kxc6; 11.Pf5, Kh1; 12. **Wxf6**, Wh3;

zeigt eine Variante, in der ein schwarzes Pferdeopfer in die scharfen Varianten von Mattangriff und Konterschlag einleitet.

Als nicht so gleichwertig für Schwarz wird

A1.4]Die Initiative auf dem sv Flügel

eingeschätzt:

7... Kb7; 8. Wf7, Sc6; 9. Wxf6, Sxc5; 10. Se5, Oc4; 11. Pce4, Oxb4;

C38 hat Spiele zu PSW+sgPFP

A2.1] Der PSW mit seitengleicher Pferdeflusspatrouille **aus roter Perspektive:**

Rot spielt nicht 7. Kb4 sondern

7. **Ka3**, Wb0;

8. Wb1, Sg5; 9.Wh6, Pg8; im folgenden kann das schwarze seitengleiche Pferd auf den sv Flügel zurückgedrängt und die rote seitenverkehrte Randkanone offensiv werden:

10. Wh7, Oxc4; 11.Pge2, Pf6; 12. Wf7, Pd7; Vorsicht vor der schwarzen Kombination

13...Pxc5=>Pd3+, aber ein 13. Kf3, Lde: 15. Ped4, beseitigt diese unmittelbare Gefahr.

Ein Hineinschlagen dagegen macht Schwarz nicht glücklich:

9...Pxc4;

10. Wb7, Kb9;11. Pd5, Pxe3; ...

+

Rot spielt nicht Wh6 sondern

9. Wf7, Ph5;

10. Pd5, Oxc4; 11, Pe2, Ki8; 12. Pec3 mit befriedigenden Aussichten für Rot.

++

Rot spielt 9. Wg7,

Auch dies bietet Chancen für ein erfolgreiches Gegenspiel.

z.B.: 9...Oxc4; 10. Pge2, Kh2; 11. Wb7, Wh4; 12. Wxc7, Wc0;

Fazit: Rot sollte auf diese schwarze Eröffnung immer gefasst sein!

A3] Der defensive PSW

Ein übliches Standardspiel, dessen Beliebtheit auf den Tücken für beide Seiten beruht, die den erfahreneren Spieler eindeutig bevorzugen. Eine ausführliche Analyse auf Englisch ist auf der WXF-site unter „Deceptive Play“ Ss. 30-33² zu finden.

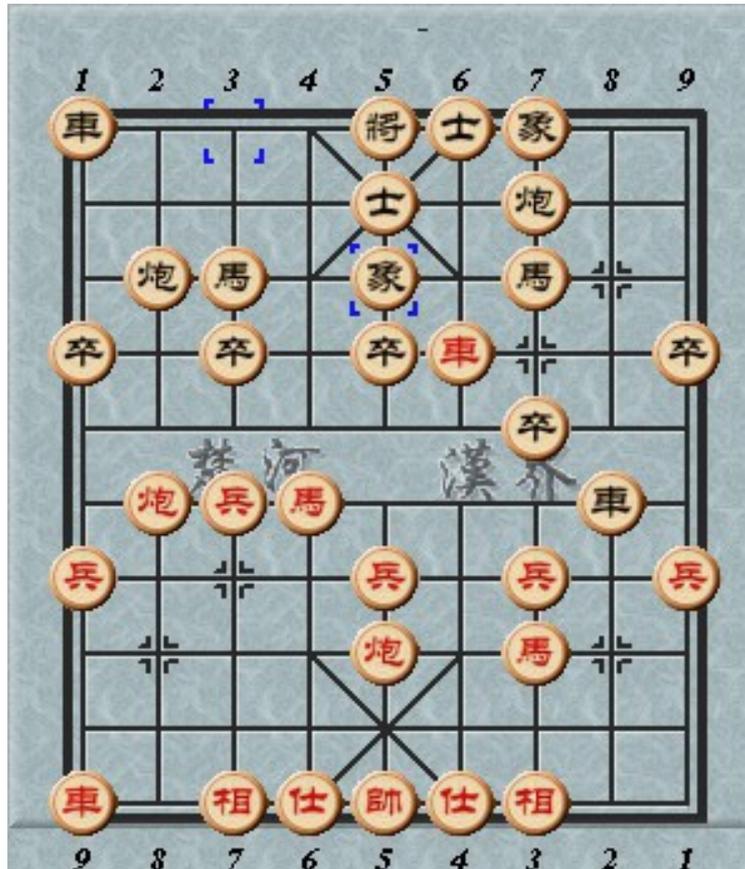
Hier folgt nur eine Zusammenfassung der Problematik:

1. Khe, Phg; 2. Phg, Wih; 3. Wih, Pbc; 4. Sc5, Sg6; 5. Wh7, **Ki8**;

Schwarz verzichtet hier auf die sgPFP und bietet einen Wagentausch an, der den roten Angriffsschwung verpuffen lassen soll. Dies ist ein ständiges, in unendlichen Partien gesehenes Manöver, mit einer quasi ritualisierten Abspielfolge, nämlich:

6. Wg7, Ki9; 7. Pbc, Lde(!, und nicht gleich Kg9, was nur gut aussieht); 8. Pd5, Kg9; 9. Wf7, Wh5; 10. Kb5, Ece; 11. Wa2.

Ein Schlagabtausch auf der Position des schwarzen Mittelsoldaten wird für Rot als nicht günstig angesehen. Manche Lehrbücher beschreiben die Züge 10... und 11. als „Ruhepause und Mobilisierung der Reserve“.



nach 10...Ece

Entscheidend ist jetzt die schwarze Reaktion:

11...Sc6;

ungeduldig und übereilt. Es folgt: 12. Pxe7, Wxc5; 13. Pxc8, Wxb5; 14. Wf9, Ki9; 15. Pxe9, Kxe9; 16. Kxe8+, Ka9; 17. Ke5, **Rot steht überlegen** da.

11... Kb7;

gibt Rot die Möglichkeit seine Reihen zu ordnen. 12. Wf3, Wh6; 13. Kd3; Kb9; 14. Ege, Sc6; 15. Sg5, Sxc5; 16. Wc2, Sxg5; 17. Wxc5, Pb6; 18. Kxb9, Kxb9; 19. Wf7. Diese Ausgangslage wird von Analytikern als **günstig für Rot** angesehen.

11... Wc0;

ein im Prinzip guter Gegenplan, der hier aber zu nichts kommt, weil Schwarz dem Roten zu viel Zeit lässt. 12. Wd2, Wh4; 13. Kc3, Wd0; 14. Kd3, Wc0; 15. Ege. **Rot steht sicher und gut.**

11... Sg5;

wird von Deceptive_Play als der beste Zug empfohlen. 12. Pxc7, Wd0; 13. Sxg5, Wh4; 14. Wf3, Wg4; 15. Wc2, Wd4; 16. Ei3, Wb4; 17. Wh2, Kb9. **Schwarz** kann der weiteren Entwicklung **beruhigt** entgegen sehen.

Um diese vierte Abwicklung zu vermeiden, wird von Rot 11. Ked3 gespielt.

11. Kd3

Deceptive_play merkt dazu an: Der rote Zug 11. Wa2 beruht auf der Täuschung [führt zum Verlust der Vorhand!//Anm. R.S.] mit einer Wagenentwicklung einen günstigen Moment zum Angriff abwarten zu können.

Die Initiative (Vorhand) behält Rot mit eben 11. Kd3. Es entwickelt sich nun 11...Sc6; 12. Sg5, Wh6; 13. Sxc6, Exc6; 14. Kc5, Pd6; 15. Kxd6, Sxg5; usw., s. Deceptive_play S.34

Schwarz kann aber auch 11...Wc0 antworten. Daraus entwickelt sich dann ein für Schwarz am sg-Flügel überlegenes Spiel. Sturmtruppen sind die jeweiligen Stallwachen auf der anderen Seite. 11. Kd3, **Wc0**; 12. Wf9, Kb9 (Der VH-Kampf beginnt) 13. Wf2, Sc6; 14. Sg5, Wh4; 15. Sxc6, Sxg5; 16. Oc7, Ph6;
11...Wac0 ist in diesem Fall ein gelungener VH-Konter-Zug!

Andere Spiele wie MK+0StW+svRP+div. MK-Manöver ./ PSW+sgStW+sgFlügel+Konterversuche hat C19

Exkurs zum Vorhand-Nachhand-Gedanken (I)

Eine kurze Demonstration zum Thema Vorhandverlust.

1. Khe, Phg; 2. Phg, Wih; 3. Wih, Pbc; 4. Wh7, Sg6; 5. Wg7? und nun kann Schwarz die Kanone in zwei Zügen von h9 nach g9 ziehen, braucht keinen Umweg über i8/9 zu machen, hat ein Tempo gewonnen und den Part des Angreifers übernommen!

+

Allgemein lässt sich über den defensiven PSW folgendes sagen:

Rot trägt seinen Angriff über ein vorher abgesichertes eigenes Flussufer am svFlügel vor. Die Truppen von Schwarz sind der Offizier und das Pferd, die eine stürmische Offensive am sgFlügel entfalten.

Es entwickelt sich in den Zügen 10.-16.~18. der Kampf um die Vorhand, den jede Partei jetzt nach ihren Vorgaben und Plänen durchfechten muss.

Da sehen wir im Beispiel mit 11...Sc6 die sträfliche Unterschätzung der svP-Attacke. Bei Schwarz stellen sich sofort die Wagen in der Grundstellung und am Flussufer als behindert und ungünstig positioniert heraus.

Was für eine **Chance für Rot!** Hingegen 11...Kb7; verleiht **Schwarz** eine Angst machende **Offensive**, die starke Nerven von Rot braucht, um durchgestanden werden zu können Bei 11...Wc0 kann jedoch Rot die Blockadewirkung seines abgesicherten eigenen Flussufers demonstrieren. **Schwarz** findet zu **keinen Vorhandzügen**.

Bei 11...Sg5; macht sich Schwarz mit einem quasi Soldatenopferzug freie Bahn zur Unterwanderung der roten Verteidigungsstellung! Jedem VH-Zug von Rot wird ein Kontra in Form einer Positionsverbesserung entgegengesetzt! In dem Moment, in dem der rote Wagen seinen Rückzug antreten muss, findet **Schwarz** zu den weiteren Zügen, die die **Vorhand** bringen.

+

Eine kurze Demonstration zum Thema Konterchancenverlust

1. Khe, Phg; 2. Phg, Whi; 3. Whi, Kh2? Was erreicht werden kann, ist der Mühe nicht wert. Wir erleben eine Verschwendung aller Verteidigungschancen. Schwarz ist ohne nachhaltige Drohung nur noch in der Defensive. Und auch ein möglichst langes Aufrechterhalten der Blockade stört Rot nicht bei einem offensiven Spielaufbau. Nur das Mittelspiel wird etwas kombinationsreicher.

Mit mehr Chancen für Schwarz allerdings im

A4] Standart-PSW mit Flankenkanonenkonter

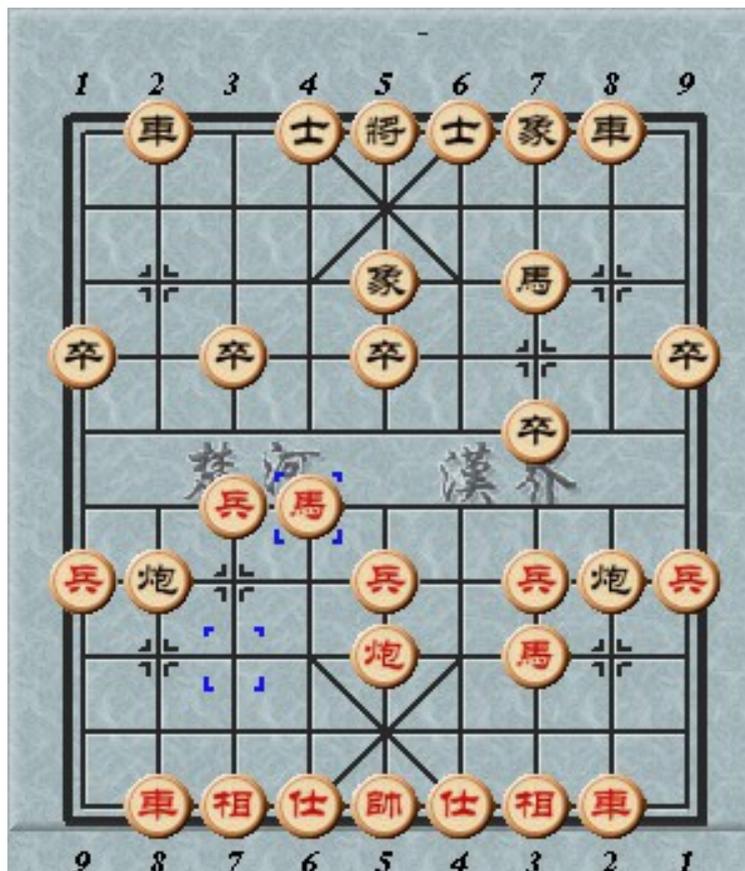
1. MK, sgP; 2. sgP, sgStW; 3. sgsW, sgsW; 4. svStW, **sgKüF (b/h4)**.

Schwarz hat mit 2...eine Kontermöglichkeit geöffnet, 3... die rote Vorhand egalisiert und kann nun 4...mit einer Kanone eine viel effektivere Blockade der roten sgsWagenlinie aufrecht erhalten. Rot sieht seine sgStW einem peinlichen Angriff ausgesetzt und rettet sich in einen K./P-Abtausch:

5. svP, svE; 6. **svK x svP**, WxK, 7. svS(b/h1),svKüF(b/h4); 8. svPFP(d/f5)

Mit dem roten Wagen kann jetzt der gegnerische Wagen und die Kanone blockiert werden! Deshalb hat Rot zuerst sein svP gezogen!

Damit ist für die nächsten 8-10 Züge die spannende Abwicklung in ein für beide Parteien aussichtsreiches Mittelspiel eröffnet



nach 8. svPFP (Pd5)

A4.1] Defensiver PSW mit Flanken-Kanonen-Konter

1. Khe, Phg; 2. Phg, Pbc; 3. Sc5, Sg6; 4. Wih, Wih; 5. Pbc, Ece 6. Kb5, **Kh4**; 7.Sg5, Sxg5; 8.Kxg5, **Kb4**.

Und Rot bekommt nun die gleiche KüF auf beiden Flügeln verpasst wie im vorherigen Abspiel.

9. Pb5, Wab; 10. Pxc7, Pf6;

C04 hat dazu Spiele

A5] Der PSW mit dem „doppelten Schlangenkopf“

MK+0StW./PSW+2StW

Auf 2...)sgStW; folgt 3. sgsW, sgsW; 4.) WüF, svP; 5.) svP und da Rot auf die svStW verzichtet hat, lenkt Schwarz mit 5...) svStW in die "Doppelte Schlangenkopf-Verteidigung" ein.

6. Rot stellt nun z.B. seinen svWagen auf die waagerechte 2. Grundreihe, um später auf der sv Palastlinie ins gegnerische Lager zu wandern und Schwarz zieht seine svKanone einen Schritt vor, um den roten Wagen zurück auf WFP zu schicken, von wo aus später ein Soldatenabtausch auf der svE-Linie provozierbar ist.

Insgesamt gibt es dazu eine Menge Varianten, wie sich jeder durch Abrufen der Spiele von C20 - C25 überzeugen kann.

Rot antwortet immer mit dem senkrechten Wagen über den Fluss (WüF) und verteidigt seine sgFlanke mit der svKanone. Alle Abspiele haben die

seitengleiche senkrechte Wagenkonfrontation (sgsW)

im Programm. Mit dieser Konfrontation muss Rot leben, sie **gehört zum strategischen Aufbau, mit dem Schwarz zwecks Entwicklung seines sgPferdes rechnet**. Sie ist das Charakteristische dieser Eröffnung. Versäumt Rot den VH-Zug WüF, bekommt der Angreifer dies bald deutlich zu spüren. Eine andere sinnvolle Alternative dazu wird später unter A7.1] und C] vorgestellt werden.

Rote Gegenstrategien

A6] Rote KFP mit Wagenabtausch

[1. Khe (MK), Phg (sgP); 2. Phg (sgP), Pbc (svP); 3. Sc5 (svStW), Sg6 (sgStW); 4. Wjh (sgsW), Wjh (sgsW); 5. Pbc (svP), Ege (sgE); 6. Kb5 (svKFP)] 6... **Kb6**; 7. Wh7. Ki8; 8. Wxh0, Pxh0; 9. Wa2, Lde. Öffnet dem Wagen die svGrundreihe und verstärkt die Mittellinie.10. Wh2, Pg8; 11. Sg5, Sxg5; 12. Kxg5, Pf6; 13. Wh8, Wd0; 14. Pf5.

Ein für beide Seiten chancenreiches Spiel.

A6.1] Das Pferd als Angriffsspitze (PaA)

1.Khe,Phg 2.Phg, Pbc; 3.Wih, Wih; 4.Sc5, Sg6; 5. Wh7; Ki8; 6. Wg7, Ki9. Aber Rot lehnt hier den Wagenabtausch ab und Schwarz lenkt in eine wohlbekannte Variante zur Dominanz auf der sg E-Linie ein.

7. **Se5**, bereitet das PaA vor, das nicht nur der einfache Schanzenstein für die Kanone ist. (Natürlich gibt es für Rot auch andere Angriffsfortsetzungen. Lehrbuchmäßig ist auch 7. Pbc. Klugerweise antwortet Schwarz auch dann:) ...7. Lde.

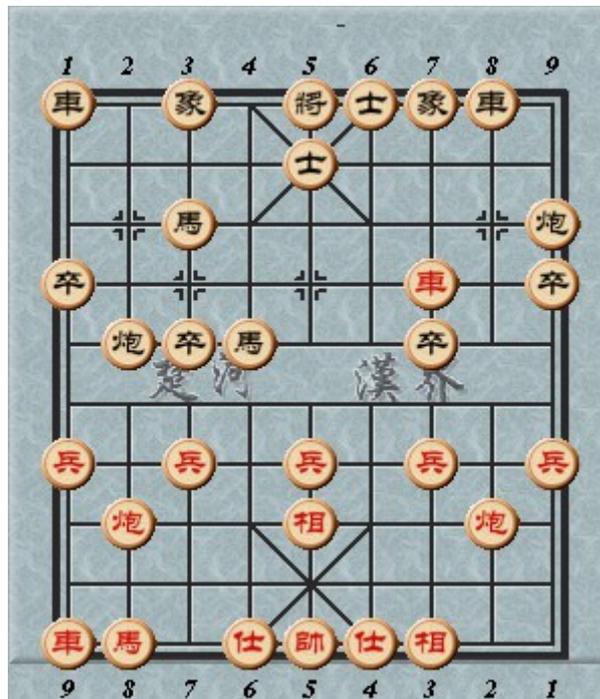
8. Se6, Kg9; 9. Wf7, Sg5; 10. Pe4, Sf5;

nicht so beliebt ist die Fortsetzung:

10. Sxg5, Se6; 11. Wxc7, Pd0; 12. Pe4, Se5; 13. Kxe5, Ke8; 14. Ke3, Wh4; 15. Pbc, Pf6. Die Vorteile bei Schwarz überwiegen.

+

A6.2] PaA ./ verzögerter PSW



1.Khe, Phg; 2. Phg, Wih; 3. Wih, Sg6; 4. Wh7, Pbc; 5. **Se5**, Lde; 6. Se6, Sc6; 7. Wg7, Kb6; 8. Sxe7, Pgx7; 9. **Pge4**, Pd5; 10. Kh3, Ki8 (Ke8+!); 11. Ece, (s. Diagramm). Rot hat Vorhand.

Ein Spiel mit einer Fülle von Kontern und Gegenkontern.

Machen wir einen Ausflug zurück zum ersten Spiel A1]

1. Khe, Phg; 2.Phg, Sg6; 3. Wih, Wih; 4. Wh7, Pbc; 5. Sc5, Phf6; 6. Pbc, Ece.

Darauf gibt es auch die Antwort:

A5.4] PaA ./PSW + sgPFP

7. Wa2, Lde; 8. Wd2, Kb6; 9. **Se5**, Sg5; 10 Wf7, Pxg4; 11. **Pge4**, Kg6; 12. Wd8, Pxe4; 13. Kxe5, Kxg1+; 14. Fe2. Kh2; 15.Pg6, Kgg2+; 16. Fe3, Wh4; 17.Wf9, Rot kann gewinnen!

Ein Beispiel für waghalsige und mutige Kombination.

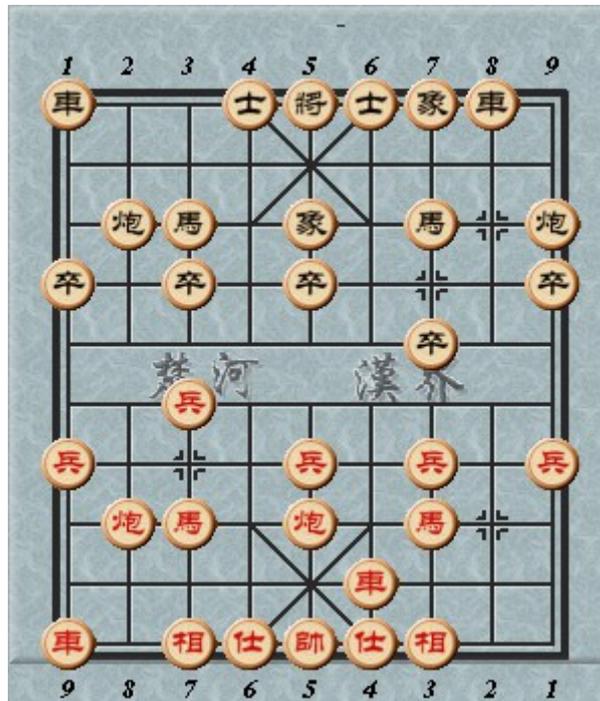
C14: PaA+sgwW; C17: PaA+WüF ./ PSW+sgPFP o.a.; C18: unregelm. PaA; C21: PaA ./ 2StW;

C49: PaA+ Angriff auf die Pferdebeine (AaPb)

A7] Der verzögerte PSW

Man wird bemerkt haben, dass in den ersten drei Zügen für Schwarz immer die Möglichkeit besteht auf die rote MK-Eröffnung „super-agressiv“ mit der richtungsverkehrten Mittelkanoneneröffnung zu antworten. Das schwarze Bluffen mit dieser Möglichkeit kann Rot ausnützen, um in **die Eröffnung mit dem seitengleichen waagrechten Wagen** einzulenken.

A7.1] MK+svStW+sgwW ./ ver. PSW+sgStW+sgsW



1.MK,sgP; 2.sgP, sgsW; 3. svStW , sgStW; 4. svP, svP; 5. sgwW (a2/i2), svE; 6. sgwW=>sgPLW (d2/f2). **Dies ist ein anderer roter Spielgedanke!**

Das sich daraus entwickelnde Abspiel war lange Zeit eine der beliebtesten Eröffnungen.

Eine Fortsetzung davon ist folgende:

...6. Schwarz zieht den sgL auf; 7.RK, svKüF; 8.svsW, KxsgStW; 9. sgRE, sgStW=>O; 10. svWüF, sgPFPvK; 11.ExO, svStW; mit vielen Varianten für ultimative Mattangriffe und Verteidigungen.

Die seitengleiche Kanone an den Rand zu spielen (...6. sgRK) ist aber in der Praxis beliebter.

7. **KFP**, soll natürlich einen schwarzen Flankenkanonenangriff verhindern. ...7. PFP auf der Linie des eigenen Wagens

8. Der sgWagen fesselt nun das Pferd! 8. sgStW provoziert nur den Gegenangriff mit der Kanone und bringt in Nachteil.

...8. svKFP; 9. svPFP, sgRK=>KhP; 10. sgwW=>sgPL, sgPxStW;

Das Mittelspiel beginnt und sollte von Rot eher mit der WFP als mit MKxMS fortgesetzt werden. Dies sind so die Empfehlungen aus einem Lehrbuch. Insgesamt ist die rote Strategie recht erfolgreich und an Varianten ist kein Mangel!

Spiele dazu in C10; C30 hat MK+svPLK

Ein ähnliches Spiel ist

A 7.2] Verzögertes PaA + svPFP ./ verzögerter PSW

1.MK,sgP; 2.sgP, sgsW; 3. svStW , sgStW; 4. svP, svP; 5. sgwW, **sgE**. Hier wird vom svE abgeraten, weil er wegen zu ruhigem Aufbau rote Angriffschancen bietet.

6. sgwW => svPL. Der rote Wagenzug auf die svPL dient der Kontrolle des E-Kreuzungspunkts. Hier folgt das Abspiel, wonach Rot besser steht

6... svW+1;
 7. svwW, Der W verdoppelt sich für die Jagd auf ein losbrechendes schwarzes sgP. 7...sgPFP v K;
 8. svPFP, svW=>sgPL; voreiliges Schlagen der roten rgStW mit dem P ist nicht geboten! (Weil:
 8...PxsgStW; 9. PxMS, PxMK; 10. PxP, Pferd an die Krippe (Pc/g2+); 11. WxP, KxP; 12. svE und
 es herrscht Ruhe.)
 9. svW=>sgPL, sgW+1; Schwarz doppelt seine Wagen auf der 2. Grundreihe
 10. Das rote Pferd wechselt aufs gegnerische Flussufer. Ein anderer Zug würde Schwarz zum
 Ausgleich führen... . 10...Der schwarze Wagen zieht ihm vor die Pferdebeine.
 11. MS, svKFP, 12. **sgPaA**, sgW=>svPLW; 13. MS=>O, und Schwarz ist in der Nachhand.
C02 enthält MK+svPFP+diverse Frtstz. ./. PSW +rgStW+diverse Frtstz.

Und hier das Abspiel

A7.2.1] PaA ohne svPFP ./.

1.MK,sgP; 2.sgP, sgsW ; 3. svStW , sgStW; 4.svP , svP ; 5. sgwW, **sgE**. 6. sgwW => svPL, svwW;
 7. **MS**, svW=>sgPLW; 8. svRK, svKFP; 9. svRS, svKvW; 10, **svP=>PaA**, sgL; 11. svS und
 Schwarz kann weiter um die Vorhand kämpfen.

Spiele dazu C17 und C18.

Weitere Spiele zum PSW: C03 ist dem PSW+svKüF (ausnahmsweise beidseitige KüF) gewidmet,
 worauf das PaA eigentlich nur ein Konter ist.

C34 bietet WüF+PaA ./.

Das 2. Hauptspiel MK+sgStW ./.

Ganz allgemein ergibt sich für Rot die Frage ob man **2. sgStW** als Vorhand spielen soll oder nicht.

Ein Schwachpunkt der Eröffnung liegt in der Tatsache, dass Schwarz Konterchancen auf den Punkt der roten svStW hat. Der rote Aufbau mit dem seitenverkehrten Pferd an den Rand (svRP), hat hier seinen Grund.

Exkurs zum Vorhand-Nachhand-Gedanken (II)

1. MK, sgP; 2.sgP,sgsW; 3. sgStW, sgRK; Nun kann diese **Flankenkanone nicht mehr** kommen. Also: 4. **svP**, svE.
 Nun formiert sich langsam die Struktur: 5. svwW, svStW; 6. sgwW, svP. Dann laufen die ersten Vorhandversuche: 7.
 sgwW=>Wagenopposition/-tausch, svL; Schwarz lehnt dankend ab. 8.+8... trotzdem Abtausch. 9. svRK , svW=>svPLW
 und die Ausgangsstellung für das Mittelspiel ist erreicht. [Es lohnt sich diese Zugfolge ab 4... mit einem Spielprogramm
 auszu analysieren. Verstöße gegen den VH-Gedanken resp. übersehene VH-Kompensationsaktionen treten dann
 deutlicher zu Tage als durch weitere lange Erklärungen].

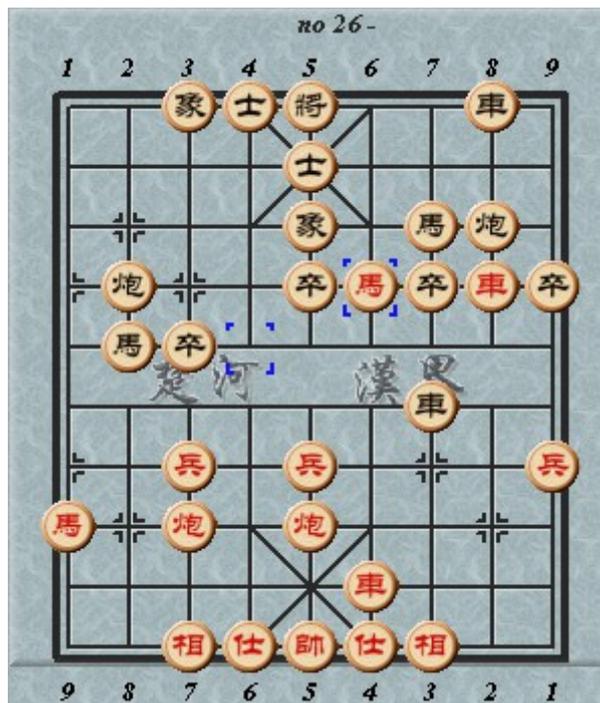
Was passiert wenn Schwarz **trotz Gelegenheit** auf die **Flankenkanone verzichtet** und seinen svwW dafür auf die
 sgSeite überführt, zeigt dieses traurige Beispiel. Wir werden eben diesen Wagen in die Flussuferverteidigung gegen die
 roten Angriffe eingebunden finden, wo er nach seinem Abtausch sogar eine gefährliche Lücke hinterlässt. Der schwarze
 sg-Flügel ruht die ganze Zeit und schließlich fehlt ihm sogar die Kraft, um den roten Durchbruch in der Mitte zu
 verhindern.:

1.MK, sgP; 2. sgP, svP; 3. sgStW, svStW; 4. svP. sgsW; 5. sgsW, svwW; 6. svRK, svKFP; 7. svS, svwW=>sgPLW;
 8.svWFP, sgPLWFP; 9.svStW, sgE; 10. svPFP, sgPLWFP=>svPLWFP; 11. svStW x svStW, W x svO; 12. svK=>
 KhsvStW, svP=>RP (Pa/j2); 13svW x K, rgKFP; 14. svWxW, Ex svW; 15. svP=>sgPFP auf schwarzem Flussufer; sgRP
 (Pa/j2); 16. MK x MS

Die Chancen von MK+ 2. sgStW ./.

[B1] **MK+K h svStW+svwW+sgPFP ./.** PSW+svPFP v K+svwW a.g.F.

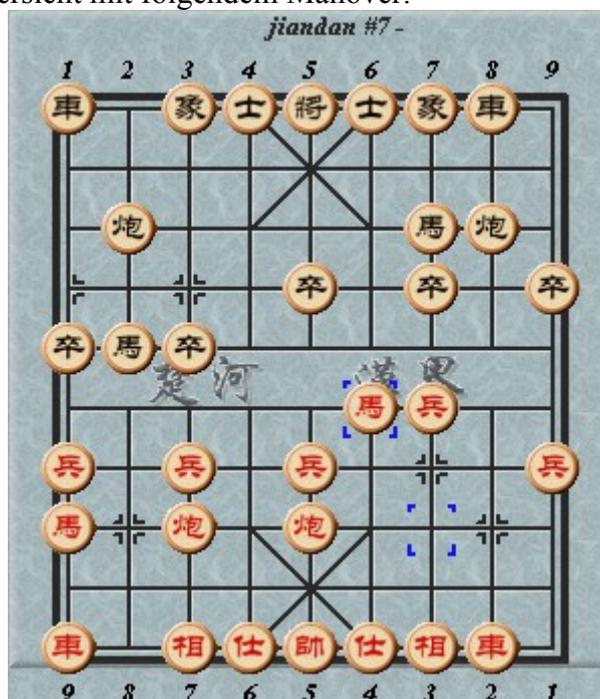
1.Khe, Phg; 2. Sg5, Sc6; 3. Phg, Pbc; 4. Wjh, Wjh; 5. Pa3, Sa6; 6. Kc3, Pb6; 7. Wa2, Sa5; 8.Sxa5,
 Wxa5; 9. Wf2. Wxg5; 10. Pf5, Ege; 11. Wh7, Lfe; 12 Pd6, Kb7; 13. Pf7, KxP; 14. WxP.



Stellung nach 13. Pf7

Das Charakteristikum dieser Eröffnung ist das rote Pferd am Rand und die Kanone hinter der Stallwache. Schwarz nutzt genau diese Aufbau- und Sicherungszüge zu seinem Angriff auf die Eroberung des roten Flussufers. Dies ist eine Demonstration aus dem Lehrbuch und soll zeigen, wo die schwarze Position Schwachstellen hat.

In den achtziger Jahren des letzten Jahrhunderts beantwortete Weltmeister Hu Ronghua (Schwarz) übereilte rote Angriffszuversicht mit folgendem Manöver:



7. Pf5? Wa7!

Danach geht es für Rot überhaupt nicht mehr flüssig weiter:

8. Pxe7 (? , besser WüF!), Pxe7; 9. Kxe7, Wxe7;

Bis dahin hatte Rot wohl gesehen und gedacht günstig tauschen zu können. Doch es gibt eine

Überraschung:

10. Ke3. We9; 11, Kxe9, **Khe8+!** 12. Ege, Wh1; 13. Kb9; Pxa4; 14. Wb1.

Schwarz verbleibt in materiellem Vorteil und günstigerer Position.

B1.1] **MK+K h svStW+svwW+sgWFP ./.** s.o.

1. Khe, Pgh; 2. Sg5. Sc6; 3. Phg. Pbc; 4. Wjh, Wjh; 5.Pa3, Sa6; 6.Kc3, Pb6; 7.Wa2, Sa5; 8. Sxa5, Wxa5; und nun:

9. Rot spielt nicht Wf2 sondern **Wh5**. Das beschränkt den schwarzen W auf den svFlügel.

Im Gegensatz zu beiden vorherigen Spielen wird kein forsches Pferdemanöver vorgeführt, sondern systematische Figurenüberlegenheit auf dem sgFlügel aufgebaut. 9...Ege. 10. Wf2, Wd5 oder Lfe, der rote Angriff soll quasi aus der Tiefe des Raumes erfolgen, aber der Vorhandkampf ist noch lange nicht entschieden... .

Deshalb wird 2.sgStW in den Lehrbüchern nicht als unbedingt notwendig empfohlen.

[Spiele zu 2.sgStW unter C 72, C73](#)

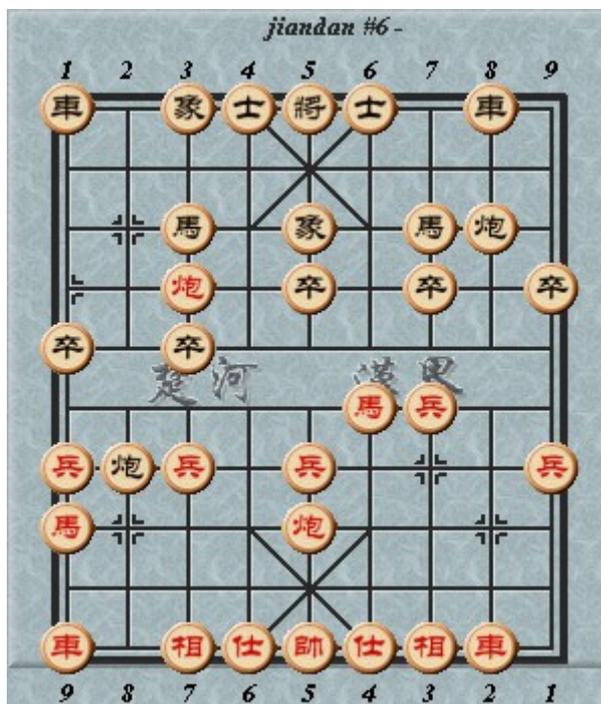
B2] Die MK+svKüF ./..PSW-Spiele

Eine berühmte Eröffnung mit ihrer Glanzzeit in den 50er Jahren des vorigen Jahrhunderts, die mit ihrer Variantenfülle bis heute beeindruckt. Die über den Fluss gehende Kanone blockiert das schwarze seitenverkehrte Pferd und/oder kann die sgStW schlagen oder helfen, die eigene sgStW über den Fluss zu bringen. Da diese Angriffe auch eigene Schwachstellen offenbaren, ist sie ein lebhaftes Konterspiel.

Die schwarzen Antworten kann man grob in folgende 4 Varianten teilen:

B2.1] **PSW svKanonenkonter**

1. Khe, Phg; 2. Phg, Pbc; 3. Wih, Wih; 4. Sg5, Sc6; 5.Pa3, Sa6; 6. Kb7, Ege; 7. **Kc7, Kb3**; 8. Pf5. Kb4; 9. Pd6, Wa7; 10. Kxg7, Wa8; 11. Wh6, Kb6; 12. Sc5.



Stellung nach 8...Kb4

Oder z.B. so:

1.Khe, Phg; 2. Phg, Pbc; 3. Wih, Wih; 4. Sg5, Sc6; 5. Pa3, Sa6; 6. Kb7, Sa5; 7. **Sxa5, Wxa5**; 8. Kc7, **Kb3**; 9. Ke2.

[Spiele unter C94](#)

B2.2] PSW mit svPferdeflusspatrouillenkonter

empfiehlt auf 5. Kb7, 5... u.a. **Pd6**. Für Rot verbleiben dennoch viele Möglichkeiten, deshalb schlägt Schwarz nicht vorschnell die Kanone mit dem Pferd, sondern stabilisiert sich mit Elefantenaufzug. Später kann dann mit der eigenen Kanone auf der svE-Linie Druck gemacht werden. Die alte Fortsetzung ist ziemlich hausbacken:

6. Wh6, Pxc4, 7. Wxc6, Pxe3; 8. Ece, Ege; und das Ganze läuft auf ein leichtes Vorhandspiel von Rot hinaus. 7...Pd2 macht nicht glücklich und 7...Pb2 stellt die Nerven beider Spieler auf die Probe. Da ist

B2.2.1] PSW mit dem sgElefanten + svKFP

mit der Antwort auf 5. Kb7 5...**Ege** für Schwarz solider. Fortgesetzt wird mit 6. Kc7, Wb0; 7. Pc3, Kb6; 8. Wh7, Sg6; 9. Wg7, Wg0; 10. Wb1, Sxg5; mit ausgeglichenen Chancen.

Spiele unter C93

Ohne richtigen Schwung verbleibt

B2.3] PSW mit Kanontausch

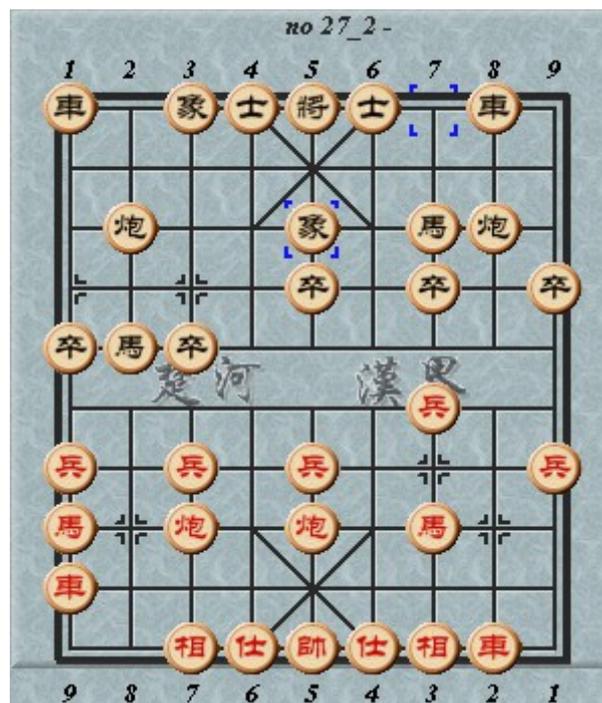
1. Khe, Phg; 2. Phg, Pbc; 3. Wjh, Wjh; 4. Sg5, Sc6; 5. Pa3, Sa6; 6. Kb7,Ege; 7.Kc7, Wa7; 8. Wb1, **Wxc7**; 9. **Wxb8**.

Spiele unter C96 enthalten PSW+diverse

B3] MK+sgStW+svK h StW ./verzögerter PSW + svStW+ svPFP v K

1. MK; sgP; 2. sgP; sgsW; 3. sgsW; svP; 4. **sgStW**; svStW; und nachdem Schwarz auf die rvMK und sgStW verzichtet hat, spielt Rot:

5. **svRP**; svRS; 6. svKhStW, svPFPvK; 7. svwW, und Schwarz antwortet 7... sgE.



Dies ist die Ausgangsstellung von „The popular formation of 5th and 7th file Cannons, 3rd file riverbank Pawn vs. screen Horses“, wie sie in der von Chinesen angefertigten Englischübersetzung heißt.

Ihr Charakteristikum ist

bei Rot **sgStW+svRP+svK h StW**

bei Schwarz: **svStW + svPFP v K**

Im folgenden erlebt man die Wirksamkeit des roten Pferdes am Flussufer, (8.PFP, svRS=>O; 9.RSxO, WxRS; 10. svwW=>sgPLW,) weshalb Schwarz in 10... den Auftrittspunkt des roten Pferdes auf seinem Flussufer (auf der 6. Reihe) durch Rückzug des PvK auf die Ausgangsstellung

verhindern muss.

Diese Eröffnungsart findet ihre Liebhaber bei Rot und Schwarz.

Quelle von: „The popular formation of 5th and 7th file Cannons, 3rd file riverbank Pawn vs. screen Horses“ ist Deceptive_Play, Ss. 49 ff

B3.1] MK+sgStW+svKhStW ./ PSW+svStW+svPFPvK

nebst roter und schwarzer seitenverkehrten waagrechten Wagenoperationen

Diese Eröffnung gilt als "die erfolgreichste Methode für Schwarz gegen die rote sgKhStW", aber nicht unbedingt mit dieser Variante:

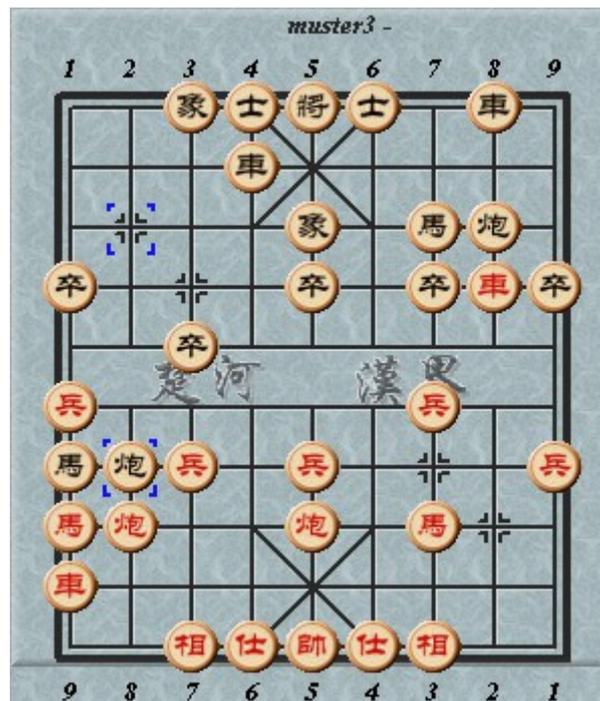
A. mit direktem Wagentausch

1. Khe, Phg; 2. Phg, Pbc; 3. Wjh, Wjh; 4. Sg5, Sc6; 5. Pba, Ege. Schwarz verzichtet auf seinen svwW auf rotem Flussufer und spielt etwas Defensives anstatt 5...Sa6. Rot baut seine Stellung weiter auf: 6. Kbc, Pb6; 7. Wa2, Wa9. Das ist der dem Standard gemäße gegenseitige Aufbauzug mit dem svwW. Vorhand und Nachhand scheinen ausgeglichen. Auf die nun beginnende rote Attacke reagiert Schwarz „ganz natürlich“ mit einem Störfeuer auf dem svFlügel.

8. Wh7, Wd9; 9. Sa5, Pa4; 10. Kcb, Kb4; 11. Wf2, Ki8. Rot verschiebt seinen svwW auf die sgPL und Schwarz erkennt auf einmal, dass sein Angriff auf dem svFlügel nicht zu einer

Vorhandkompensation ausreicht. Aber 11...das Anbieten des Wagentauschs ist unbedingt ein Fehler, denn nun brennt das rote Angriffsfeuerwerk störungsfrei ab:

12. WxW, PxW; 13. KxMS+, Lde; 14. Kbe, Kb9; 15. Pgh5, Phg; 16. Pxg7, Pxe7; 17. Kxe7, Kg7; 18, Pxe8, Fd0; 19. Wxf0#



Stellung nach 10...Kb4

Spiele unter C77

B. mit schwarzem verdoppeltem Wagen auf der sgSeite und nachfolgendem Wagentausch.

1.MK, sgP; 2. sgP, svP; 3.sgsW, sgsW; 4. sgStW, svStW; 5.svRP, sgE; 6. svKhStW, svPFPvK; 7. svwW, svwW; 8. sgWüF, svwW vor den sgsW!. Verdoppelung der Wagen, um die Deckung des MS nicht aufgeben zu müssen und potentiell mit der schwarze Kanone einen Platz auf der roten Grundreihe anzudrohen. Das wäre eine schwarze Vorhandpartie!

9. svW=>svPL, svPxRS. Schwarz erhält so die Möglichkeit zu seiner Initiative auf dem svFlügel zurück. 10. svKhStW-1, sgRK; 11. WxW, WxW; und die Anfangsstellung des Mittelspiels ist für beide Parteien erreicht.

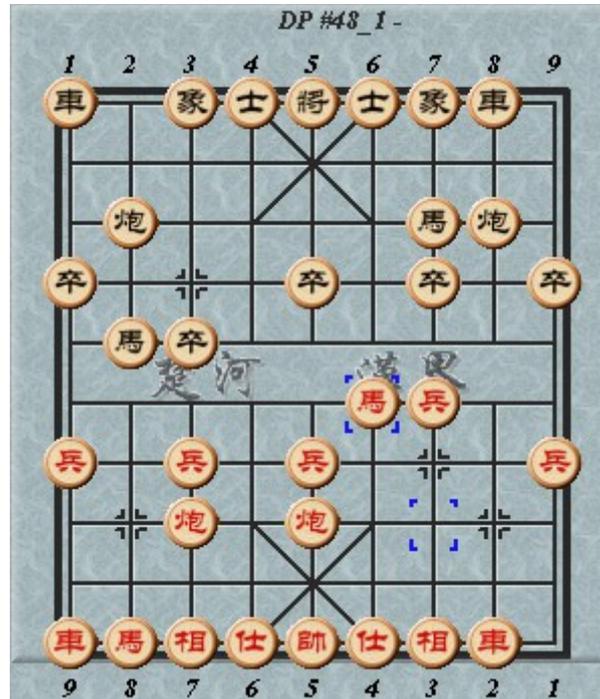
Spiele unter C74

Zum Schluss noch eine Eröffnungsfalle

1. Khe, Phg; 2. Phg, Wih; 3. Wih, Pbc; 4. Sg5, Sc6; 5. **Kc3** (KhsvStW) soll in diesem Sinn keine Zugumstellung zu svRP sein, sondern eine "Falle"! 5... Pb6.

Der „natürliche“ Zug; aber nun erfolgt 6. nicht das erwartete Randpferd, sondern die sgPFP und Schwarz bekommt kräftig Stoff zum Nachdenken. (5...Lde wäre die Lösung gewesen! Quelle:

Deceptive_Play S. 53)



D] Das Pferdegambit

Schwächeren Spielern kann man auch mal das Pferdegambit anbieten.

1.)MK, 1...)sgP; 2.) sgP, 2...) svP; 3.) svStW, svE; 4.) svKhStW. Der Zug der roten Kanone auf die svElefantenlinie ist das Zeichen für Schwarz seinem svwW die svGrundreihe frei zu machen. 4...svL; 5.) sgsW, sgsW; 6.) WüF, sgStW; 7.) W=>AaPb; damit ist die Ausgangsstellung für das Pferdegambit erreicht. 7...)svwW=>svPL [1.MK, Pc/g8; 2.Pc/g3, Pc/g8; 3. Sc/g5, Ec/g e8; 4. Kc/g3, Ld/f e9; 5. Wb/h1, Wb/h0; 6. Wb/h7, Sc/g6; 7. Wc/g7, Wa/j d/f0]: Schwarz bereitet die Kompensation auf seinen Pferdeverlust vor.

8.) sgWxsgP (Wxc/g8), sgK=> HzR (Kb/h2) und der rote Wagen im schwarzen Land kommt in Bedrängnis und Schwarz langsam in die Vorhand.

*

Mit Mittelkanone und Wagenflusspatrouille gegen den Pferdeschutzwall

Die Alternative zur sgsWagen-Konfrontation

C1] Das „normale“ Wagenflusspatrouille-Spiel ./ verz. PSW (I)

1.MK, sgP; 2. sgP, sgsW; 3.sgsW, **svStW** (1.Khe, Pg8; 2. Pg3, Wh0; 3. Wh1, Sc6)

Schwarz will sich die rvMK-Option mit dieser Zugfolge so lange wie möglich offen halten.

Rot macht mit 4. WFP (Wh5) auf jeden Fall nichts falsches, worauf Schwarz mit 4...svP (Pc8); doch auf die rvMK verzichtet und mit 5. svStW (Sc5), StW x StW (Sc6xc5); 6. W x StW, (Wxc5) Rot die Möglichkeit gibt in den **Standard** des quasi „normalen WFP“-Spiels zu wechseln, der aber auch Schwarz nicht unlieb ist. So z.B. deswegen:

6... die svK geht einen Schritt zurück: eine schöne Taktik, welche die Überraschungen zeigt, die hinter der schwarzen Frontlinie lauern! (Kb9)

7. svKhW (Kc3), svKhP (Kc9); die rote Kanone muss schon präventiv den Posten hinter der ehemaligen Stallwache beziehen um der schweren Drohung, die von der schwarzen Kanone hinter dem Pferd ausgeht, vorzubeugen.

8. Der Wagen wechselt von der 7. auf die 2. (resp. 2.= 7.) Reihe (Wh5), 8...Schwarz schickt sein P auf der svPalastlinie auf Patrouille.(Pd6)

9. svRP (Pa3), sgRK (Ki8); der rote Zug ist der einzig mögliche, der Schwarze bietet den Wagenabtausch an, dem Rot wohlweislich aus dem Weg geht (10. WxW?, PxW; 11. MKxMS, svP=> sgPFP (Pf5) und das Spiel bekommt einen desperadohaften Charakter). 10. W=>svPLW, WFP; (10. Wd5, Wh6)

Spiele dazu auf C15 und C16

Typisches Erlebnis einer Eröffnungsplanung:

C.1.1] Schwarz treibt den WüF zur WFP zurück!

1. MK, sgP; 2. sgP, 2...sgsW; Schwarz spielt verzögerte(n) rvMK oder PSW.

3. sgsW, "falsch" ist dieser Zug niemals! Auch für eine kommende rvMK ist er "richtig". Er hält am direkten Konfrontationsgedanken fest.

3...svStW; Schwarz behält sich vor entweder den "doppelten Schlangenkopf" und mit reichlichem Raum auf dem svFlügel oder immer noch die rvMK zu spielen. Rot langt' s!

4. WüF, svP; Wir sehen eine gewohnte Entwicklung. "Natürlich" WüF! Haben wir doch so gelernt!

5. svP, sgRK; 6. WüF x rgStW und 6... der schwarze W macht sich auf der roten Herzreihe breit.

Eine relativ normale Spielentwicklung, die im Folgenden verlaufen wird, wie sie mag. Doch Schwarz hat nun eine Zeitlang einen wirklichen "Störzug" mit svK+1 und Angriff auf den Wagen auf der Hand liegen, der schlicht und einfach zu einem Rückzug aufs eigene Flussufer zwingt.

Darum verzichtet Rot auf den „Tempo verlierenden“ WüF.

Aus diesen Gedanken entstanden

Die Wagenflusspatrouillenspiele

Schon aus dem „Meihuapu“ (Blütensammlungen vom Pfirsichbaum, ca. 1690) stammt diese Eröffnung. Ihre Erforschung und Analyse der Varianten hat zur Entwicklung moderner Eröffnungsgedanken entscheidend beigetragen und ist im Wandel der Zeiten zu immer neuen Beurteilungen hinsichtlich Position und Vorhand gelangt.

Zu Anfang war ein gewisser „Ausgleichsgedanke“ vorherrschend. Rot schafft auf dem svFlügel für seinen Wagen das ideale Kampffeld, während Schwarz durch ein Pferdeopfer den roten Wagen auf dem sgFlügel wirkungslos stellen will.

Dann kann die Partie folgendermaßen ablaufen:

C.1.1.2] Pferdefalle contra WFP (I)

1.MK, sgP; 2. sgP, sgsW; 3. sgsW, svStW; 4. WFP, svP; 5. svStW, svStWxsvStW; 6. WxO, sgStW; [1. MK, Pc/g8; 2. Pc/g3, Wb/h0; 3. Wb/h1, Sc/g6; 4. Wb/h5, Pc/g8; 5. Sc/g5, Sxc/g5; 6. Wxc/g5, Sc/g6; 7. Kb/h3, Pb/h6;] Ein Lockvogel zum Pferdeopfer!

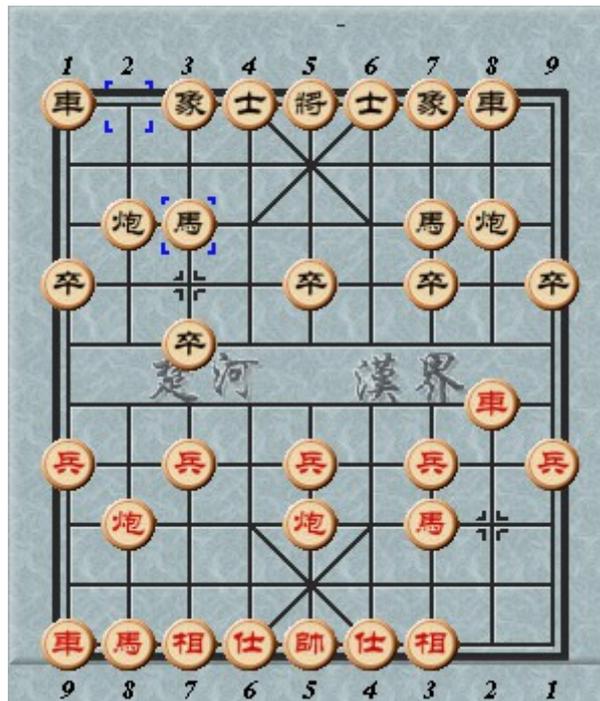
7. svK h StW (Kc/g3), svPFP v K (Pb/h6); 8. svWc/g6, sgKFP (Kb/h6);

der svFlügel ist nun offenes Kampfgebiet geworden.

9. svW x sgStW (Wxc/g6), svPFP a.g.F.(Pd/f5); 10. sgWxsgP (W x c/g8), svE (Ec/g e8); 11.

sgWFP (Wc/g5), svPb/h4; 12. svRP (Pa/j3), svPd/f 3+;

Es droht eine definitive Mattzugfolge durch Schwarz.

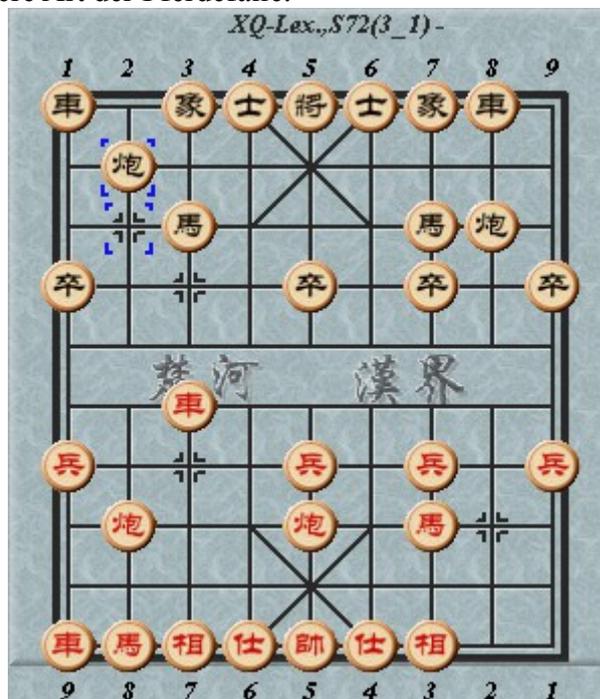


Pferdefalle ./ WFP(I): die ersten 4 Züge

Oder so:

C.1.1.3] Pferdefalle contra WFP (II)

1. MK, sgP; 2. sgP, svStW; der "alles mögliche" andeutende Zug. Zur Auswahl steht die rvMK, der verzögerte PSW und der "doppelte Schlangenkopf". 3. sgsW (auf der VH bestehen...), sgsW (...und Schwarz zum Ausgleich zwingen!); 4. sgWFP, svP; 5. svStW, svStW x StW; 6. W x svO, svK-1 (Kb/h9); lockt in eine andere Art der Pferdefalle.



nach 6...svK-1 (Kb9)

7. Kc3, Kc9; 8. Wg5, Sg6; 9. Wxg6, Ece8; 10. Wxg8, Pe9 zeigt wie die „Das Pferd gräbt dem Wagen eine Fallgrube - Methode" funktioniert; 11. Kxe8, Kxc1+. Beide Seiten haben es schwer, aber Schwarz ist letztlich im Vorteil.

C.1.1.4.] Man kann die Falle natürlich vermeiden:

1. MK, sgP; 2.sgP, svStW; 3.sgsW, sgsW; 4.sgWFP, svP; 5. svStW, svStWxsvStW; 6. W x svO, svK-1; 7. svK h W, svK h P; 8. svW=>sgWFP auf EL (Wc/g5), svPFP auf svPL (Pd/f6); 9. svRP, sgKFP; 10. W=>svWFP auf PL (Wd/f5), sgStW; 11. sgStW, K=> svPLK; 12. Sc5, Sg5; 13. Wxg5, Wh8;

Aber nur mühsam behauptet Rot seine Vorhand.

Andere schwarze Antworten auf die roten WFP-Spiele

Das „normale“ Wagenflusspatrouille-Spiel ./ ver. PSW (II)

C1.2]Das rote Wagenflusspatrouille-Spiel ./ PSW+doppelter Flankenkanonenangriff

1. Kbe, Pbc; 2. Pbc, Wab; 3. Wab, Sg6; 4. Wb5, Phg; (bis hierher s. C1], hier folgt:) 5. Khg, **Kh2**; 6. Sg5, Sxg5; 7. Wxg5, Pf6; 8. Sc5, Ege; 9. Kg2, **Kb2**; 10. Kge, Wb6; Schwarz steht etwas forscher da als in C.1] und hat den roten Aufbau nachhaltiger derangiert.

C1.3.1] Das „erzwungene“ Wagenflusspatrouille-Spiel ./ PSW+sgStW+svFlaKa

1.MK, sgP; 2, sgP, sgsW 3, sgsW, **sgStW**;

Sieht nach einem PSW mit sgPFP oder „Doppeltem Schlangenkopf“ aus. Verbauen wir letzteres!

4.**svStW**, 4... svKüF (Kb/h4); Hoppla! Rot erwartet schwarze svKüF x rgStW und eine schwarze Übermacht auf dem sgFlügel, was roten WüF wegen möglicher Isolierung gefährlich macht. Daher: 5.**sgWFP**,

5...FlaKa x sgStW; 6. sgRE (Ei3)und 6...svP; Schwarz kümmert sich wieder um seinen Aufbau.

7. svP, svS; 8. svStW=>O (Sc6), svStWxO; 9. PFP v K (Pb5), svPFP v W (Pb6); 10. RS (Sa5), svStW=>O (Sc5); 11. WxO, sgK+7 (Kb/h1)+; ergibt einen scharfen Übergang ins MS.

C1.3.2] Das „erzwungene“ Wagenflusspatrouille-Spiel ./ PSW+ doppelter Schlangenkopf

1.MK, sgP; 2, sgP, **sgStW**; Schwarz macht eine klare Ansage.

3. sgsW, sgsW; 4. WüF, svP; 5. svP, svStW; 6. svW, svK+1; das Motiv aus C.1.1] aus einer Turnierpartie heraus. 7. sgWüF=>WFP! Schwarz hat den doppelten Schlangenkopf aufgebaut und zwingt zwingt den roten W zum Rückzug. Mit denselben Manövern kann Schwarz auf Kosten eines Wagentausches auch rote svW-Vorstöße verhindern.

C17 enthält einige, C20 die WüF=>WFP – Spiele.

Nachbemerkungen zum „Theoretisches über...“

Die Aneignung von Eröffnungen und ihren Varianten ist im Zeitalter der Konsolen und Software keine Schwierigkeit. Man wird auf jeden Zug eine Antwort vorgespielt und eine Einschätzung der weiteren Entwicklung bekommen. Wer auf den puren Turniererfolg orientiert ist wird sich die „beste“ Zugfolge memorieren und versuchen sie bei passender Gelegenheit zur Anwendung zu bringen.

Tatsächlich bleiben aber Phantasie und Kreativität dadurch auf der Strecke.

Der Amateur will nicht auswendig lernen, aber er will den „Sinn des Ganzen“ verstehen. Diesen versucht vorliegendes Arbeitsprojekt zu vermitteln. Es ist der „Vorhandgedanke“, der im Xiangqi eine fast unübersetzbar wichtige Rolle spielt. Mit Absicht sind daher auch Fehleinschätzungen beider Parteien in die Darstellung mit aufgenommen. Wie sich Nachhand in Vorhand verwandelt oder die Vorhand bis zum Sieg erhalten bleibt kann an Hand der quasi „unendlichen“ Varianten der MK vs PSW - Eröffnung gut gezeigt werden und wird beim Selbststudium an PC, der ECCO-Liste und beim Studium aktueller Eröffnungen gute Früchte tragen.