

Vorwort

und Index der vorkommenden Abkürzungen und Begriffe

Wie ich in „Europäische und Chinesische Schachvermittlung“ dargelegt und in „Fehlübersetzungen und andere Missverständnisse“ an Hand einiger Beispiele gezeigt habe, taugen spieltheoretische Werke von Chinesen auf Englisch angefertigt nicht zur verständlichen Vermittlung tiefer gehender Analysen. Was beim Endspiel noch klappt wird bei den Eröffnungen verworren und beim Mittelspiel unübersichtlich. Das von den Chinesen für ihre Übersetzungen gebrauchte Englisch verwirrt auch weil es drei eigene "Xiangqikulturen" mit jeweils eigener Ausdrucksweise gibt: China, Taiwan, Singapur!

Um dem vorzubeugen, macht dieses Arbeitsprojekt den Versuch Xiangqi „einzudeutschen“. Die chinesischen Englischübersetzungen werden mit dem chinesischen Original verglichen, ihre Fehler korrigiert und auf deutsch mit Anlehnung an die Schachspielersprache neu benannt..

Die neuen Ausdrücken und Benennungen erfordern allerdings die Bereitschaft zum Umlernen! Sie haben mit Schach zu tun, stammen aber vom Xiangqi ab. Das Gleiche ist nicht das Selbe und Xiangqi ist nicht Schach!

Die Beispiele aus der Indexliste, die sich an chinesischer Wortwahl orientiert, aber die westliche Wertekategorisierung beibehält, soll den Grundstock zu einer einheitlichen Benennung der Eröffnungen, angewandten Taktiken und bezogenen Positionen bilden.

Auf Grund der begrenzten Möglichkeiten des Arbeitskreises sind Kritik, vor allem aber Mitwirkung oder konstruktive Gegenvorschläge erwünscht.

Rainer Schmidt, Berlin, Januar 2017
prasch14@yahoo.de

Spieltechnische Begriffe

a.g.F. = auf gegnerischem Flussufer

AP = Aufstellpunkt; z.B.:

EAP = Elefantenaufstellpunkt

FHL/FHB = „Todesblick“; „Feldherrnlinie/-blick“; die Linie unter dem virtuellen Einfluss des eigenen oder gegnerischen Feldherrn

HdP = Herz des Palastes (e2/9)

HzR = Herzreihe. Die zweite resp. neunte Reihe des Spielfelds

KVS = Komplette Verteidigungsstellung (2E+2L)

MS = Mittelsoldat (e 4/7)

Offizier = über den Fluss gekommener Soldat

PL = Palastlinie

Qualität = ihr kleinstes Maß ist der „Spielstein“ (zi). Ein Soldat = 1 zi, 1 Pferd = 2 zi,

P=K, P=E, K=L, W=4 zi¹

R = Rand (RS=Pferd am Rand; RS=Soldat am..., usw.)

sg/sv = seitengleich/seitenverkehrt. Beschreibt die Stellung des Steins vom Aspekt der Seite her, von der aus der Eröffnungszug getätigt wurde

StWAP = Stallwachenaufstellpunkte (c/g/4/7)

./. = „gegen“; meint innerhalb eines Textes „tauscht sich ab mit“

=> = „geht nach“, „wird zu“, „macht“

Oben (O) heißt der Soldat auf den ersten zwei Linien im gegnerischen Gebiet, unten (U), wenn er sich dem Palast noch mehr nähert. Als Veteran (V) auf der letzten Reihe ist er meist nutzlos
h und v meinen hinter und vor, s und w heißen „senkrecht“ (auf der Linie) bzw. „waagrecht“ (auf

¹ Jing Qichang, xiangqi zhongpan zhanshu (XQ – Mittelspielkunst), heilongjiang xuezhishu chubanshe, Ss. 1-2

der Reihe stehend). Z.B.: svwW heißt der Wagen auf der seitenverkehrten Seite von der der Eröffnungszug getätigt wurde auf der HzR (2./9. Reihe), der sgsW ist der auf der Seite der Eröffnung auf die 2./8. Linie gezogene Wagen.

Spieltaktische Begriffe

Anglerpunkt = Pferd auf c/g/3/8

nahe/fern = Die Mittellinie als Teiler genommen steht der Feldherr oder die betreffende Figur in der anderen Spielfeldhälfte; z.B.:

Ffern = Feldherrfern. Der Feldherr steht von der gemeinten Figur aus gesehen in der anderen Spielfeldhälfte.

Pnah = Pferdenah. Die gemeinte Figur steht in derselben Hälfte wie das Pferd

Pferd an der Krippe = Pferd auf c/g2/9

Pferdekette = zwei sich gegenseitig deckende Pferde

Zentrumskontrolle = Kontrolle der Mittellinie und der Mittelreihe des Palastes

Eröffnungen

rgMK = richtungsgleiche Mittelkanoneneröffnung. Beide Kanonen werden von der gleichen Seite aus in die Mitte gezogen

rvMK = richtungsverkehrte Mittelkanoneneröffnung. Beide Kanonen werden von verschiedenen Seiten in die Mitte gezogen

PSW = Pferdeschutzwall. Spielaufbau mit zwei Pferden zwischen den Kanonen.

Genius = der Eröffnungszug mit der Stallwache

Soldatenspiel = beide Parteien beginnen mit wechselseitigem Stallwachenaufzug

Elefantenspiel = der erste Zug geschieht mit dem Elefanten

Spielzüge

PaA = Pferd als Angriffsspitze. Richtungsgleiche Mittelkanoneneröffnung mit rotem Mittelsoldaten vor rotem Pferd auf der Mittellinie

WüF = meint den Zug des Wagens über den Fluss auf a/h/4/7

KüF = meint den Zug der Kanone über den Fluss auf b/h/4/7

PFP = Pferdeflusspatrouille. Das Pferd geht an sein Flussufer

KFP = Kanonenflusspatrouille. Die Kanone geht an ihr Flussufer

WFP = Wagenflusspatrouille. Der Wagen geht an sein Flussufer

sW = „senkrechter“ Wagen. Erster Zug des Wagens auf die Linie (b/h/1/0)

wW = „waagrechter“ Wagen. Erster Zug des Wagens auf die Reihe (a/j/2/9)