

Xiangqi

Chinees schaak

Inleiding

Xiangqi of **Chinees Schaken** is een schaakvariant die erg populair is in landen in het Verre Oosten, waaronder China, Taiwan, Thailand, Singapore, Vietnam en Hong Kong. Er wordt aangenomen dat Xiangqi dezelfde voorouders heeft als ons schaakspel : het Indiaase Chaturanga. De huidige vorm is vele eeuwen oud.

Xiangqi wordt gespeeld door tientallen of honderden miljoenen mensen. Er is veel literatuur over dit spel, maar het meeste hiervan is in het Chinees. Er zijn ook enkele Engelse boeken over Xiangqi, maar voorzover ik weet geen Nederlandstalig boek.

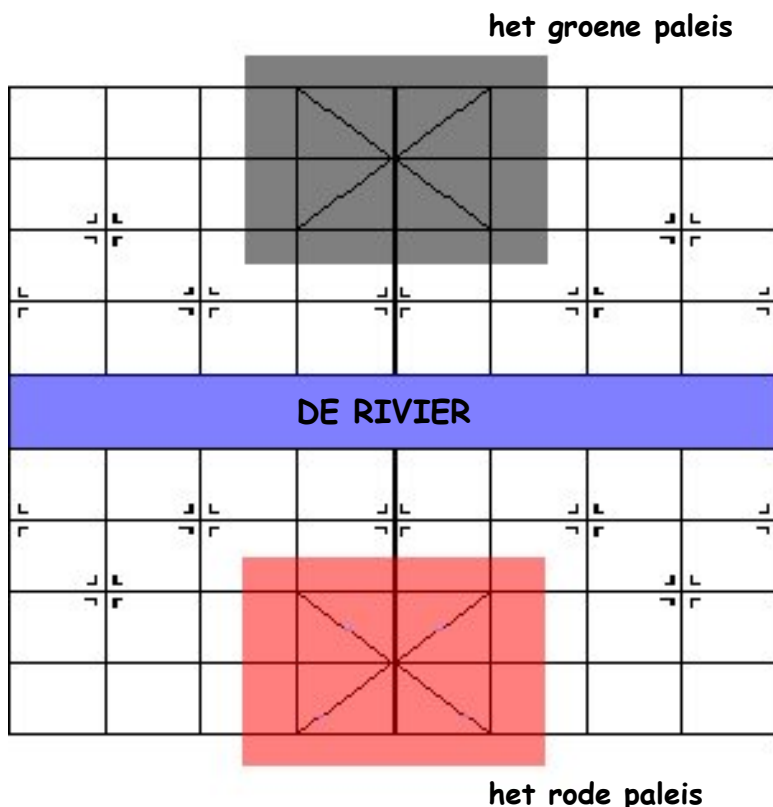
Het vinden van een Chinees schaakspel hoeft niet moeilijk te zijn. Vaak vindt u deze spellen als u kijkt in de Chinese winkels die u in veel steden vindt. Heel vaak zijn dit soort spellen erg goedkoop met een bord gemaakt van papier. Wel is het nodig om de Chinese tekens op de stukken te leren, maar hier raakt u snel aan gewend.

De stukken zijn ronde houten schijfjes met de naam van de stukken als een Chinees teken.

Spelregels

Het bord

De stukken worden op de kruispunten van de lijnen geplaatst. Er zijn tien horizontale lijnen en negen verticale lijnen. Er zijn dus 90 posities waar stukken op kunnen staan. De negen verticale lijnen worden doorsneden door een **rivier**. Voor de stukken die over de rivier kunnen gaan wordt gespeeld alsof die lijnen wel bestaan. Aan de beide kanten van het bord bevinden zich twee paleizen. Dit zijn gebieden van drie bij drie velden waar een kruis doorheen loopt.



Hiernaast ziet u een afbeelding van het lege speelbord.

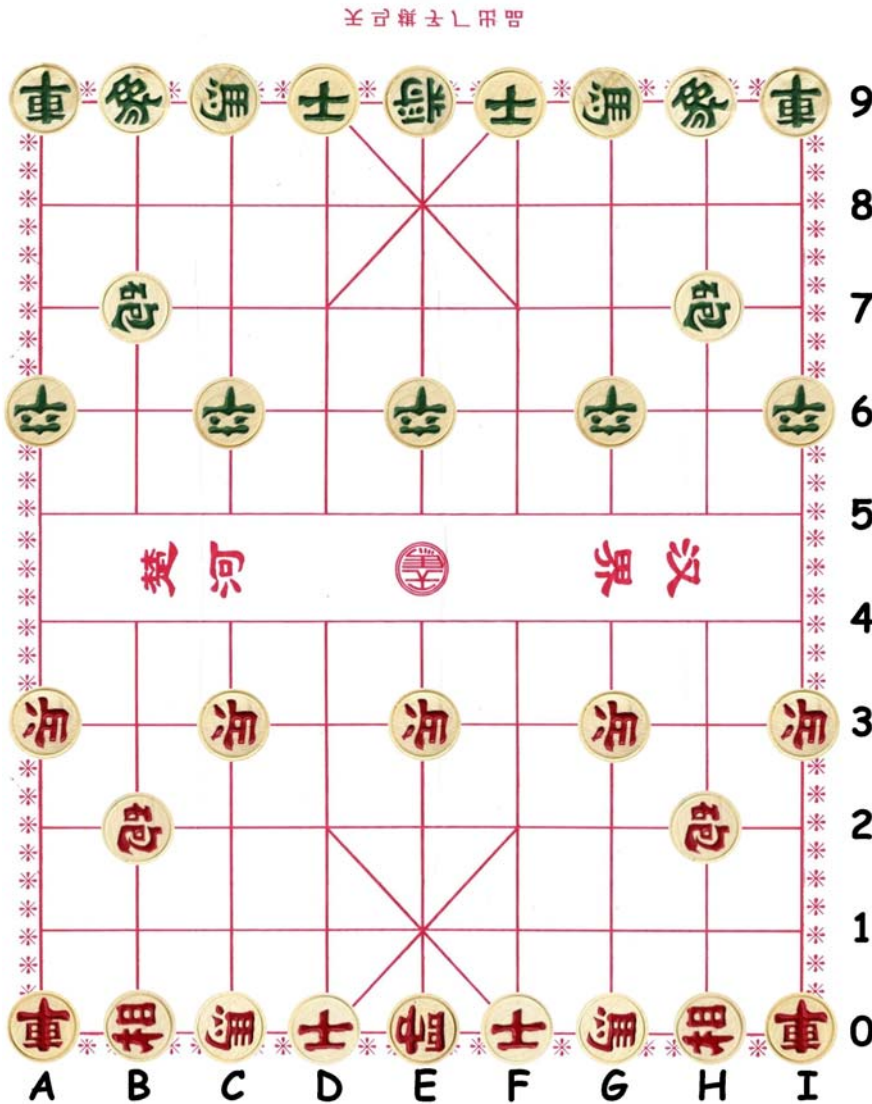
De merktekens, die u vaak op de speelborden vindt, geven aan waar de stukken in de beginopstelling moeten staan.

De speelstukken

Elke speler beschikt over de volgende 7 verschillende stukken :

⇒ 2 torens, 2 paarden, 2 olifanten, 2 mandarijnen, 1 koning, 2 kanonnen en 5 pionnen.

De beginopstelling ziet er uit als volgt :



Van links naar rechts op de bovenste en de onderste rijen ziet u : een toren, een paard, een olifant, een mandarijn, de koning, een mandarijn, een olifant, een paard en een toren. Op de derde rij staan de kanonnen. Op de vierde rij staan de pionnen.

De stukken op de onderste helft zijn rood.

De torens

De torens lopen zoals in het gewoon schaken.



De paarden

De paarden lopen bijna zoals in het gewoon schaken, maar ze kunnen niet over stukken heenspringen. Hierbij wordt aangenomen dat een paard eerst één vakje horizontaal of verticaal gaat en dan één vakje diagonaal gaat (of omgekeerd).

Voor rode en groene paarden worden verschillende symbolen gebruikt, maar dit heeft geen invloed op hun manier van zetten.



De olifanten

Een olifant gaat twee vakjes diagonaal : de posities die worden gepasseerd moeten leeg zijn. Ook mogen olifanten zich niet naar een positie bewegen aan de andere kant van de rivier. Vanwege deze beperkingen zijn er maar zeven posities waar een bepaalde olifant kan terechtkomen.



De mandarijnen of wachters

De mandarijnen of wachters zetten maar één veld diagonaal, waarbij ze het paleis niet mogen verlaten. Voor mandarijnen zijn er dus maar 5 verschillende posities waar ze kunnen komen.



De koning

De koning gaat één veld horizontaal of verticaal. De koning mag het paleis niet verlaten. De rode en de groene koning hebben een verschillend symbool.

De twee koningen mogen elkaar niet zien. Dat wil zeggen dat ze niet op dezelfde kolom mogen staan als er geen andere stukken tussen staan.



Voorbeeld

Als de rode koning op e1 staat en de groene koning op e9 en er zijn geen andere stukken op de e-kolom, dan is dit een illegale positie. Het is verboden om zo te zetten dat deze positie voorkomt. Als bijvoorbeeld de groene koning het enige stuk is op de f-kolom dan mag de rode koning als die bijvoorbeeld op e1 staat niet naar f1 zetten.

De kanonnen

Het kanon zet anders wanneer hij beweegt zonder te slaan, als wanneer hij beweegt met te slaan.

Als een kanon niet slaat dan beweegt hij net als een gewone toren.

Als een kanon wel slaat dan moet hij springen. Het kanon gaat in een rechte horizontale en verticale lijn, springt over een stuk (een eigen stuk of een vijandelijk stuk) heen, gaat verder in die lijn en slaat dan het eerste stuk dat hij tegenkomt.

Zo kan een kanon op a1 een vijandelijk stuk op e1 alleen dan slaan als op precies één van de velden b1, c1 of d1 een stuk staat en de andere twee van deze velden leeg zijn. De kleur van een stuk waarover wordt gesprongen, maakt niet uit. Kanonnen kunnen alleen slaan als ze springen en kunnen alleen springen als ze slaan. Ze kunnen nooit over meer dan één stuk tegelijk springen.



De pionnen

In Xiangqi lopen pionnen steeds hetzelfde of ze nu slaan of niet. Als een pion aan zijn eigen kant van het bord is dan kan de pion één vakje recht vooruit gaan. Als de pion op de andere kant van het bord is terechtgekomen, promoveert hij en kan hij kiezen tussen één vakje recht vooruit of één vakje recht opzij naar links of rechts gaan. Pionnen gaan nooit achteruit en promoveren niet extra als ze de laatste lijn halen. Als een pion op de laatste rij is aangeland, is het enige wat hij kan naar links of rechts gaan (maar vaak kan de pion het de vijandelijke koning aardig lastig maken). Er worden verschillende symbolen voor rode en groene pionnen gebruikt.



Spelverloop

De rode speler zet het eerst.

Het spel wordt gewonnen door de tegenstander pat of mat te zetten. De speler die niet meer kan zetten, heeft het spel verloren.

Het geven van eeuwig schaak en het forceren van remise door herhaling van zetten is verboden. De precieze regels hieromtrent zijn vrij technisch en ingewikkeld. Enkele van de belangrijkste regels in dit opzicht zijn de volgende :

⇒ Het is niet toegestaan de tegenstander steeds weer schaak te zetten door hetzelfde stuk naar hetzelfde veld te bewegen. Dit resulteert in eeuwig schaak en in remise in het gewone schaakspel. U mag de koning niet meer dan drie keer met hetzelfde stuk schaakzetten zonder dan één van de partijen tussentijds een ander stuk beweegt.

⇒ Ongeveer net zoals hierboven is het verboden om een stuk van de tegenstander op te jagen als die geen andere manier heeft om te vermijden om het stuk te verliezen.

Bijvoorbeeld : rood valt met een toren op e5 een kanon op e6 aan. De enige manier voor het kanon is om naar f6 te gaan. Nu is het verboden om met de toren het kanon van f6 naar e5, terug naar f6, terug naar e5 ... enzovoort op te jagen. Het idee van deze regel en de vorige is dat remise door herhaling van zetten voorkomen dient te worden. Dit soort situaties kunnen ingewikkeld zijn, maar in het algemeen moet de persoon die de herhaling van zetten begint die ook weer afbreken.

Als geen van de spelers meer de vijandelijke koning kan slaan dan is het remise.

