



Wu Caifang und Rudolf Reinders bei einem JieQi-Spieleabend

Fotos: privat

Frech, chaotisch, aber mit Tiefgang

Wu Caifang und Rudolf Reinders wollen mit dem neuesten chinesischen Spielehit in Europa landen. Von René Gralla

Hell oder matt dunkel schimmern die kleinen Scheiben, die akkurat auf den Schnittpunkten eines Liniennetzes platziert worden sind. Mit einigen Lücken, aber auch diese folgen offenbar einem bestimmten Ordnungsprinzip. Dazu zwei Steine, die sich vom unifarbenen Rest abheben, dank rätselhafter Markierungen auf der Oberfläche.

Die Frau und der Mann, die sich heute in einem Haus in Berlin-Lichtenberg gegenüber sitzen, beginnen abwechselnd, die Plättchen zu bewegen und umzudrehen. Auf manchen treten neue fremdartige Zeichen zutage, andere werden sofort aus dem Arrangement entfernt.

Eine ebenso rasante wie für den Laien geheimnisvolle Angelegenheit. Die Profis um die beiden Spieler bleiben cool, aber Wangen röten sich, und auch Emotionen brechen sich Bahn. Denn es geht, wie wir bald erfahren, um ein mentales Duell der beiden am Brett. Als Clou sind dafür in den Spielverlauf ständig »Überraschungseier« eingebaut. Nur schrittweise, nämlich durchs Step-by-step-Aufdecken, bekommen die Akteure mit, mit welchen zuvor versteckten Spieleinheiten sie es während einer Partie zu tun haben.

»Das ist JieQi«, sagt Wu Caifang. Das chinesische »Qi« bedeutet, dass es sich dabei um ein Brettspiel handelt, und die Vorsilbe »Jie« meint

»enthüllen« bzw. »blossstellen«. Kein Wunder, dass die Sache bei so einem Potenzial das Zeug hatte, zu einem Straßenspieler in der chinesischen Brettspielszene zu werden.

Entwickelt wurde JieQi aus einem Denksport, der zwischen Peking, Schanghai und Hongkong bereits seit Generationen äußerst populär ist: Xiangqi, im Deutschen so viel wie »Elefantenspiel«. Xiangqi widerspiegelt im Minimaßstab einen Wendepunkt der chinesischen Geschichte. Gemeint ist die Schlacht Gaixia (202 v.u.Z.), mit der der Aufstieg der Handynastie zum dominierenden Faktor im Reich der Mitte begann. Strategisches Ziel dieses Spiels ist – durchaus vergleichbar mit Schach –, den gegnerischen Oberbefehlshaber zu isolieren, zur Aufgabe zu zwingen oder direkt auszuschalten.

Für den Spielablauf selbst greift aber eine Analogie von Xiangqi und Schach zu kurz. Vor allem, weil sich die trickreiche Elefantenshow in miniature mit Steinen, deren chinesische Schriftzeichen die unterschiedlichen Truppenteile einer kaiserlichen Armee definieren, auf einer symbolischen Landkarte abspielt. Die verfeindeten Lager werden durch einen Grenzfluss getrennt; dieses Szenario erinnert nun wiederum eher an das moderne E-Game »StarCraft«.

Und wo steht nun vergleichs- bzw. analogieweise dieses neue JieQi, das dem nd-Reporter jüngst an einem

strahlenden Sommertag vorgestellt wurde? Es ist frech, chaotisch, aber mit Tiefgang und kommt als jüngste Tochter der Strategiespielfamilie wie eine Pippi Langstrumpf daher. So ein Wildfang ist nämlich auch JieQi. Es will gebändigt sein, lässt sich aber kaum bändigen, ist bei den Spielern stets für einen Befreiungsbrüller oder abgrundtiefen Seufzer gut. Bis vor wenigen Jahren war JieQi »nur« ein Straßen- und Parkspiel. Schnell hat sich in der Volksrepublik aber ein breiter Turnierbetrieb etabliert.

Die studierte Volkswirtin Wu Caifang meint, dass JieQi ob seiner zeitgemäßen Eigenschaften auch eine Bereicherung für die deutsche Brettspielszene werden könnte. Dazu hat sie, kongenial assistiert von Ehepartner Rudolf Reinders, studierter Physiker, inzwischen Rentner, den Deutschen JieQi-Verein gegründet. Der organisiert seit kurzem Spieleabende auch in Berlin. Längst trägt Wu Caifang den Xiangqi-Master-Ehrentitel und hat bereits an acht Weltmeisterschaften teilgenommen.

Verfälscht das Glücksmoment im JieQi nicht die strenge mathematische Schönheit von Xiangqi? »Es ist eine Herausforderung, am Brett rechnen und gleichzeitig pokern zu müssen«, sind sich beide einig. Die zufälligen Startpositionen der Figuren, die anfänglich stark limitierten Informationen über den tatsächlichen Wert verdeckter Steine »sorgen un-

Spielstart unter Tarnkappen

Steine, Regeln und Spielziel vom neu-chinesischen JieQi sind etwa die des traditionellen Xiangqi. Zwei Armeen versuchen, mit Figuren unterschiedlicher Stärke den gegnerischen General »matt« zu setzen. Als Spielfiguren dienen Scheiben, auf deren einer Seite der Kampfwert (Soldat, Wagen, Elefant, Kanone usw.) verzeichnet und deren andere Seite leer ist.

Der Knaller bei »JieQi« ist der Start: Nur die beiden Generäle werden »richtig herum« dort platziert, wo sie hingehören. Die anderen Scheiben werden »falsch herum« gedreht, gut »durchmischt« und dann beliebig auf die übrigen Startpunkte verteilt. Es stehen sich so zwei Armeen unter Tarnkappen gegenüber – und keine Seite weiß, was wo darunter ist (Spielstartplan siehe Foto unten).

Ihren ersten Zug macht jede »falsche« Scheibe gemäß des Kampfwertes der sonst auf diesem Startpunkt stehenden »richtigen«. Nach ihrem ersten Zug wird sie »richtig herum« gedreht. Dabei kann sich ein Quasi-Soldat als echte Kanone, ein Quasi-Wagen als echter Elefant entpuppen. Sind alle Scheiben umgedreht, ist das Eröffnungspoker zu Ende: Zufall vorbei, Genie voran! *gra*

**JieQi: Nur beide Generäle stehen zu Beginn »richtig herum« und richtig.**

ablässig für Überraschungen, kreiern die brennendsten Stellungen« schwärmen sie.

Rudolf Reinders verweist auf eine zwar formale, aber verblüffende Parallele. Nachdem sich Volleyball erst im Breiten-, dann auch im Spitzensport etabliert hatte, kam irgendwann auch Beachvolleyball auf. »Das vermittelt neben der Wettkampfatmosphäre eben auch einen starken Hauch von Freizeitgefühl und Strandurlaub, auch ein Zufallsprickeln.« Längst aber werden beide Disziplinen las gleichberechtigt wahrgenommen.

Allerdings darf man »den Zufallsfaktor beim Beachvolleyball der asiatischen Strategiekunst nicht überbewerten«, merkt Wu Caifang an. Manchmal mögen auch Anfänger im JieQi punkten, aber auf lange Sicht landeten die spielstärkeren Konkurrenten vorn. Pech könne ein Match

zwar mitunter kippen, doch »Harsardeure haben höchst selten Erfolg«.

JieQi ist auch eine spannende Einladung, sich mit chinesischer Geschichte zu beschäftigen, meinen Wu Caifang und Rudolf Reinders. Es schlägt eine Brücke zu den Anfängen fernöstlicher Spielkultur. Nicht nur zu Xiangqi, der Mutter des JieQi, sondern auch zur 3500 Jahre alten Großmutter Liubo. Die hatte übrigens auch schon mehr mit dem Pokern geflirtet als ihre puritanische Tochter. Die zeitgenössische Enkelin JieQi kommt also mehr nach der Oma.

Weitere Infos zum Spiel: www.jieqi.de; Nachrichten und Spieltermine: Rudolf Reinders, E-Mail: Reinders-rudolf@kabelmail.de; Spielsets für Xiangqi oder Co Tuong, mit denen JieQi gespielt wird, gibt es in Asia-Shops preiswert zu kaufen.

Lösung für »Andere Sicht«

»Die etwas andere Sicht« war am 11./12. August gefragt. Im »etwas schwereren« Teil ging es um ein Schachturnier mit acht Teilnehmern und die Frage, wie der Turnierdritte gegen den Turniervorletzten gespielt hatte: Er hatte gewonnen.

Hier wurde Peter Pawlak als Buchpreisgewinner ausgelost: »Begegnung«, Roman von Gabriela Adameşteanu, Wieser-Verlag. Sein Lösungsweg: Wenn der erste Spieler gegen die Spieler 2 bis 8 gewinnt, der zweite gegen die Spieler 3 bis 8, der dritte gegen die Spieler 4 bis 8 ... der siebte gegen Spieler 8, sind die Kriterien erfüllt, dass Spieler 2 mit 6 Punkten die gleiche Anzahl Punkte hat wie die Spieler 5, 6, 7 und 8 mit 3, 2, 1 und 0 Punkten zusammen. Somit muss der Dritte gegen den Vorletzten (Spieler 7) gewonnen haben.

Die »etwas leichtere« Frage hatte weit mehr und dazu fast nur richtige Einsendungen. Um die Transportmenge, die besagter Fluss jährlich an Geröll und Schwebstoffen mit sich führt, per Schienentransport zu bewältigen, wären täglich durchschnittlich 4,65 Güterzüge nötig. Richtig hatte das auch Kirsten Westphal aus Frankfurt (Oder), die den Buchpreis zugestellt bekam: »Seltene Affären«, Roman von Thommie Bayer, Piper Verlag.

Vielen Dank für die Teilnahme, Gratulation der Gewinnerin und dem Gewinner sowie den anderen »Richtigen«, und allen zusammen viel Spaß und Erfolg beim nächsten Mal! *mm*

Schach mit Carlos Garcia Hernández

Großmeister machen sich rar

Im Schach ist Deutschland mit seinen 95 Großmeistern und 267 Internationalen Meistern international eine gehobene Mittelmacht. Der Leistungsdurchschnitt der zehn besten GM liegt bei 2618 ELO-Punkten, was immerhin Platz 14 der Weltrangliste bedeutet. Deutsche Einzelmeisterschaften versprechen also hoch interessante Turniere. Zumindest statistisch gesehen.

In diesem Jahr herrschte aber fast absolute Großmeisterflaute; wahrscheinlich erschienen vielen das Preisgeld zu gering. Ganze zwei GM kamen, Rainer Buhmann (37; SV Hockenheim) und Hagen Poetsch (25; SC Heusenstamm). Der eine mit 2581 ELO-Punkten derzeit Deutschlands Nummer 13, der andere mit 2513 ELO-Punkten die Nummer 37. Auch diese Konstellation hat Rainer Buhmann genutzt, um zu brillieren – und sich den Titel zu holen.

Reuker, Jari (ELO: 2404) – **Buhmann, Rainer** [C90 – Spanische Partie], 89. Deutsche Einzelmeisterschaft (Dresden) 11.8.2018 (9. Runde)

1.e4 e5 2.f3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 d6 8.c3 Sa5 9.Lc2 c5 10.d4 exd4! [Statt wie hier z. B. üblich 10...Dc7



11.d5, reagiert Buhmann etwas unorthodox, um schnell ins Mittelspiel zu kommen.] 11.cxd4 Lg4 12.Sbd2 Sc6 13.h3 Lh5 14.g4 Lg6 15.d5 Sb4 16.Lb1 c4 17.Sd4 [Die weitaus schärfere Variante wäre

17.Sxc4 bxc4 18.Da4+ Dd7 19.Dxb4 Sxg4 20.Lc2 (20.hxg4? Dxg4+ 21.Kf1 Dxf3) 20...0-0 21.La4] 17...Db6 18.S2f3 0-0 [Diagramm I] 19.Le3? [Reuker verpasst einen Bauerngewinn mit 19.g5 Sh5 20.a3 Sd3 21.Lxd3 cxd3 22.Dxd3] 19...Db7 20.Sd2 Tfe8= 21.f4 Sfxd5? 22.f5 [Hier schiebt Reuker seinen Gegner in den Vorteil. 22.exd5 Lxb1 23.Txb1 (23.Sxb1 Lf6=) 23...Lh4 24.Te2 Sxd5 25.Sf5 Sxe3 26.Txe3 Txe3 27.Sxe3 Te8=] 22...Sxe3 23.Txe3 Db6 24.S2f3 Sc6 [Diagramm II] 25.Dd2?? [Schwarz verliert so die Qualität und letztlich die Partie. Nach 25.fxg6 hxg6 26.Te2 Lf6 27.Td2 b4 28.Kf1 c3 29.bxc3 bxc3 30.Td3 Sxd4 31.Sxd4 Txe4 32.Sf3 steht Buhmann zwar auch besser, aber der Sieg will erst noch erkämpft sein.] 25...Sxd4 26.Sxd4 Lf6 27.Sf3 Lxb2 28.Dxb2 Dxe3+ 29.Kg2 d5 30.exd5 Tad8 31.fxg6 hxg6 32.Df2 Dc3 33.Sg5 Td7 34.Le4 Dxa1 35.Dh4 Db2+ 36.Kg3 Dc3+ 37.Kg2 Dd2+ 38.Kf3 Dc3+ 39.Kg2 Txe4 40.Dh7+ Kf8 41.Sxe4 [41.Dh8+ hilft nicht 41...Ke7 42.Sxe4 Db2+ 43.Sf2 c3] 41...Dc2+ 42.Kf3 Dd3+ 43.Kf4 Txd5 44.Dh8+ Ke7 45.Dxg7 g5+ 46.Sxg5 Td4+ 47.Ke5 Dc3+ 48.Kf5 Tf4# 0-1

Denkspiel mit Mike Mlynar

Extrem verzockt, klug kalkuliert

Extreme lockten die Menschheit, zumindest ihre Pioniere, schon immer. So wird die Erde in jeder Hinsicht aufs Genaueste vermessen, der atomare Mikrokosmos ausgeleuchtet, werden die Fenster zum All aufgestoßen. Ohne ein bisschen Wagemut und Verrücktheit also nichts Neues, was man dann gemeinhin Fortschritt nennt.

Diese Urleidenschaft zu Extremen hat die Moderne insgesamt befallen. Exemplarisch dafür war u. a. die Erfindung der so genannten Olympischen Spiele der Neuzeit. »Citius – altius – fortius« lautet ihre programmatische Devise. Dieses »schneller – höher – stärker (auch: weiter)« war geradezu prophetisch für die letzten elf Jahrzehnte. Längst schwebt es über dem aktuellen Turboimperialismus: höchste Renditen und tiefste Sozialklüfte, schnellste Wechsel aller Trends und subtilster bis blutigster Antihumanismus.

Mit besagtem Credo hat sich die Menschheit also extrem verzockt. Doch sein Liebreiz scheint immer noch stärker zu sein als alle Alarmsignale. Denn die Eskalationsstufen bis zum bitteren Ende zu durchdenken ist schweißtreibend. Zwar ist Denken allen erlaubt, aber die meisten ersparen es sich und hocken da wie die drei fernöstlichen Affen.



Fotos: imago/westend61; imago/Danita Delimont

In Mathematik und Naturwissenschaft ist – zumindest bis zu einem gewissen Niveau – meist alles einfacher. Es gibt eine klare Logikante und jede Menge eindeutige Definitionen. So lässt sich z. B. recht gut ausrechnen, was einem begegnet, wenn man fliegt oder taucht. Und zumindest auch erahnen, was passiert, wenn man in praxi gedankenlos in Extreme vorstoßen würde.

Etwas leichter: Wenn der Radius eines kugelförmigen Ballons beim Höhersteigen an einem bestimmten Punkt um 10 Prozent zugenommen hat, um wie viel Prozent sind dann sein Oberflächeninhalt und Volumen gewachsen?

Etwas schwerer: Die normale Lichtintensität verringert sich im Wasser pro Tiefenmeter um 8 Prozent. Wie viel Prozent der Überwasserlichtintensität gibt es in vier Meter Tiefe, und in welcher Wassertiefe ist sie auf 50 Prozent gesunken?

Antworten an spielplatz@nd-online.de oder per Post (Kennwort »Denkspiel/Spielplatzseite«). Einsendeschluss: Mittwoch, 5. September. Absender nicht vergessen, denn wir verlosen zwei Buchpreise separat für die richtigen Antworten auf beide Fragen. Auch Einzelsendungen sind möglich.