



Jijbent.nl: spelregels Xiangqi

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

Inhoud

Spelregels Xiangqi	1
Startopstelling en doel van het spel.....	1
Het bord.....	1
Verplaatsen van de stukken.....	2
De Generaal (Koning).....	2
De Adviseur.....	2
De Olifant.....	3
Het paard.....	3
De Toren (Strijdwagen).....	4
Het kanon.....	4
De soldaat (pion).....	5
Zettenherhaling.....	6
Notatie.....	6
Einde van het spel.....	6
Remise regels.....	6

Spelregels Xiangqi

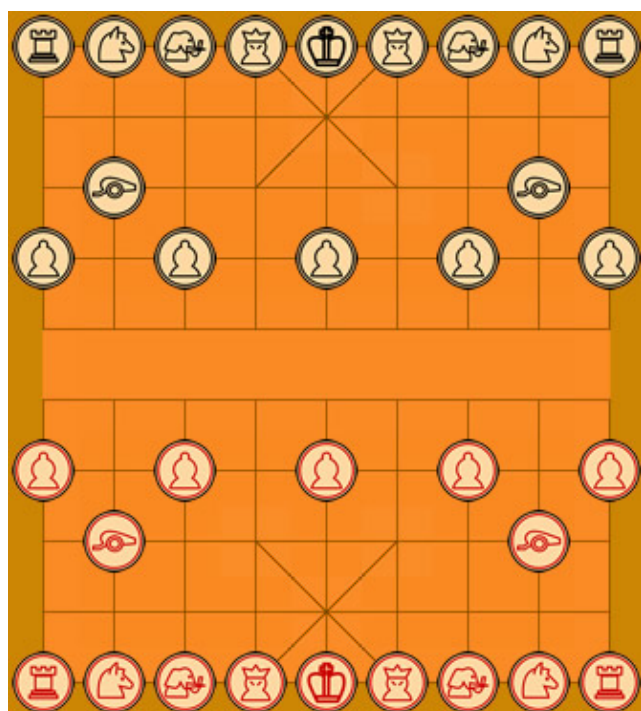
Startopstelling en doel van het spel

Xiangqi of te wel Chinees Schaken is een spel uit dezelfde familie als Schaken en Shogi en is een geliefd spel in veel Aziatische landen. De stukken worden niet geplaatst in de vakken, maar op de snijpunten tussen de vakken. Het doel van het spel is om de generaal (koning) van de tegenstander te veroveren, dit kan door deze pat of mat te zetten.

Elke speler heeft de beschikking over de volgende figuren: 1 Generaal of Koning (K), 2 Adviseurs (A), 2 Olifanten (E), 2 Paarden (H), 2 Strijdwagens of Torens (T), 2 Kanonnen (C) en 5 Soldaten of Pionnen (P). Officieel hebben de stukken Chinese tekens, maar omdat dit voor westerse spelers lastig is, hebben we iconen op de stukken staan.

Het bord

De verticale lijnen op het bord zijn in het midden onderbroken en symboliseren daarmee de rivier die het bord in tweeën deelt. Verder staan er aan beide zijden midden achterin diagonale lijnen. Dat gedeelte (van 8 punten) wordt het fort genoemd. De beginpositie is als volgt:

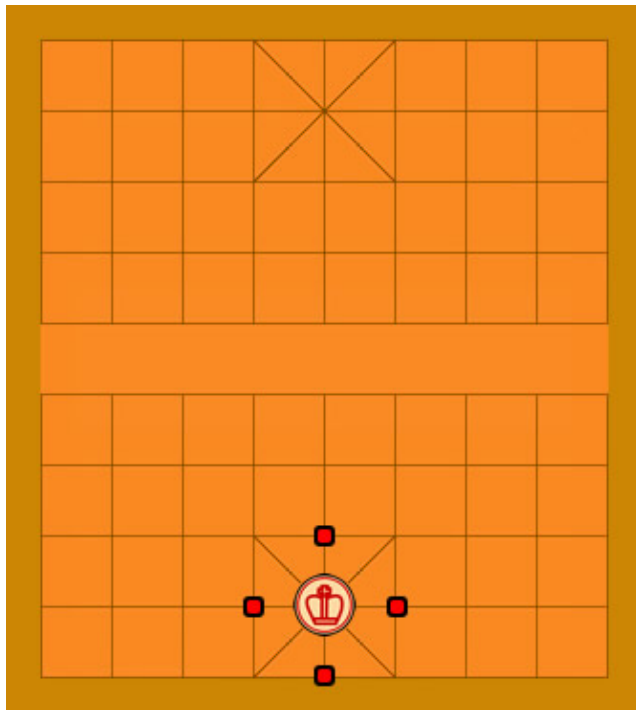


Verplaatsen van de stukken

Hieronder staat per stuk wat de mogelijkheden van een stuk zijn qua verplaatsing. Net zoals bij Schaken mag een stuk ook een vijandelijk stuk slaan, dit werkt hetzelfde als bij schaken: als de verplaatsing eindigt bij een vijandig stuk, dan wordt deze geslagen en van het bord gehaald. Voor de kanonnen geldt echter een net iets andere regel voor het slaan (zie de uitleg verderop).

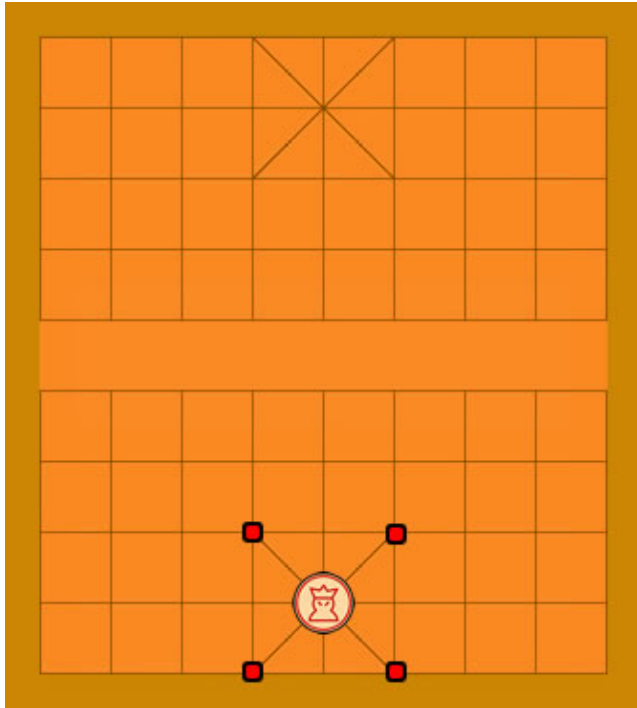
De Generaal (Koning)

De generaal lijkt op de koning bij het Schaken. De Generaal mag 1 zet horizontaal of verticaal zetten (niet diagonaal), maar mag niet uit zijn eigen fort komen. De generaal kan dus maar op 9 punten staan. Net zoals bij Schaken mag je je Generaal niet zodanig ergens zetten dat die schaak (mat) staat. Als de koning direct wordt aangevallen (schaak staat), dan moet de speler wiens beurt het is deze situatie onmiddellijk ongedaan maken. Als dit niet mogelijk is, heeft hij/zij de partij verloren (mat). In tegenstelling tot bij schaken is pat geen remise, maar een overwinning voor de partij die de ander pat zet. De twee generaals mogen elkaar niet zien, dat wil zeggen dat de twee generaals nooit op dezelfde verticale lijn mogen staan zonder dat er minstens één stuk tussen hen in staat.



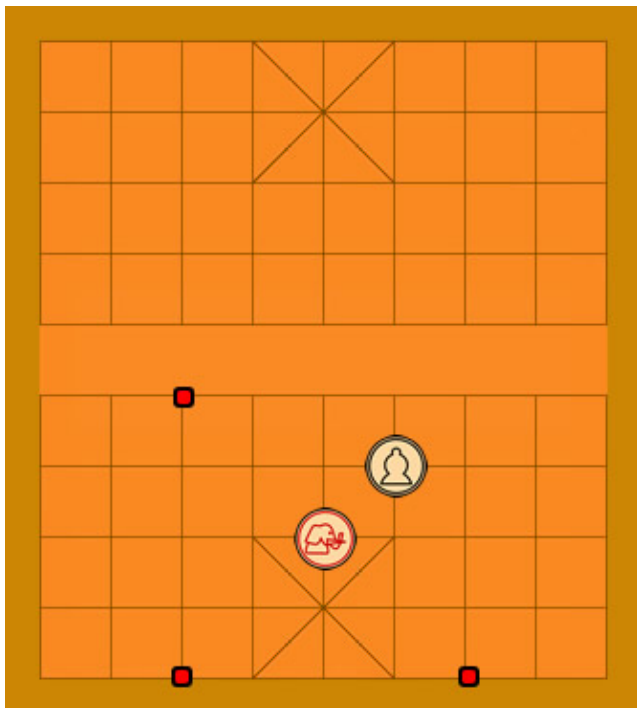
De Adviseur

Dit stuk mag maar 1 zet diagonaal zetten en mag net als de generaal niet uit zijn fort komen. De adviseur kan dus op maar 5 mogelijke plaatsen staan.



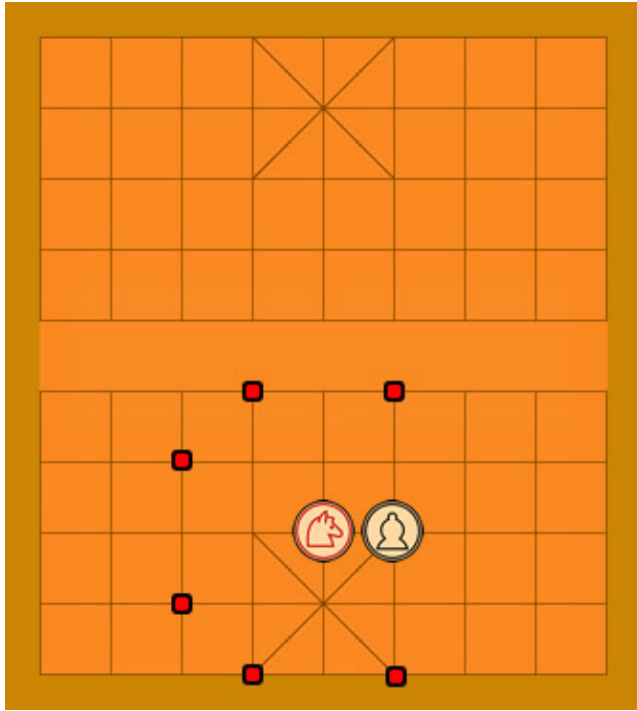
De Olifant

De Olifant lijkt een beetje op de loper in het schaken. De olifant moet precies 2 velden diagonaal zetten. Op het tussenliggende veld mag geen stuk staan (dus de olifant kan niet springen). Verder mag de olifant de rivier niet oversteken, en kan dus alleen op de eigen helft staan.



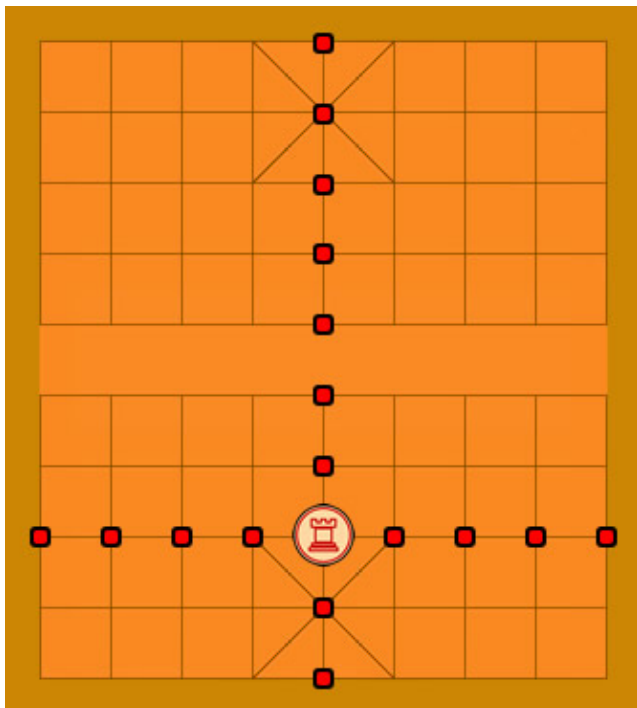
Het paard

Het paard uit Xiangqi lijkt sterk op het paard bij het westerse schaken. Het paard zet eerst 1 veld horizontaal of verticaal en dan 1 veld diagonaal, maar kan in tegenstelling tot het paard bij het westerse schaken niet over een stuk springen. Het tussenliggende veld moet dus leeg zijn.



De Toren (Strijdwagen)

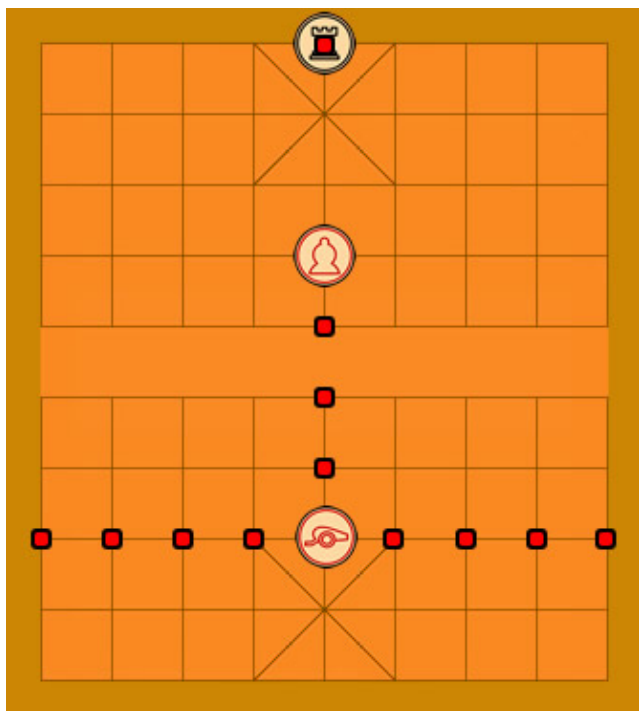
De Toren beweegt precies hetzelfde als de toren uit het schaken. Zoveel mogelijk velden als gewenst horizontaal of verticaal. De toren kan echter niet over een stuk heen springen.



Het kanon

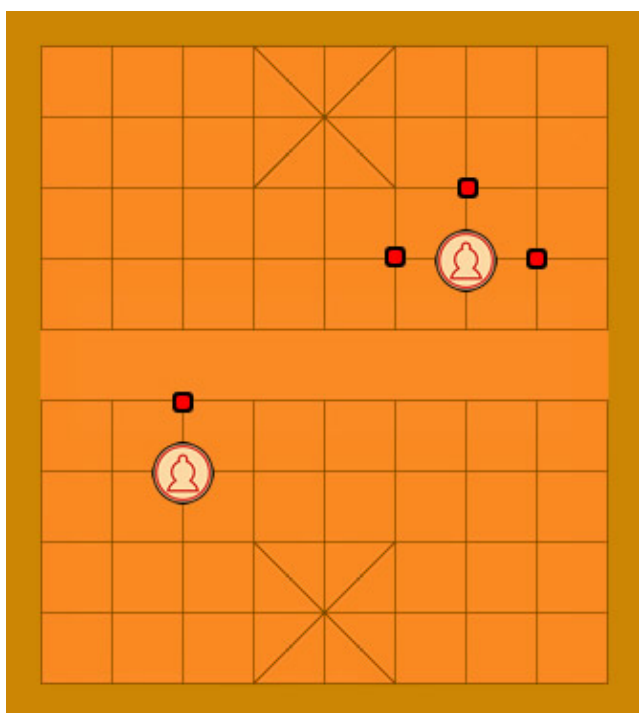
De Kanonnen zetten hetzelfde als de torens (hierboven), alleen het slaan gaat anders. Bij het slaan moet er precies 1 stuk tussen het kanon en het te veroveren stuk slaan. Het kanon slaat dus het tweede stuk dat die tegenkomt! Het eerste stuk mag zowel een vijandelijk als een eigen stuk zijn.

Het eerste stuk (waar overheen geslagen wordt) hoeft niet direct naast het kanon of direct naast het te veroveren stuk te staan. Er mogen dus lege plekken in de 'schietbaan' zitten. Het kanon in de figuur hieronder kan dus de toren slaan.



De soldaat (pion)

Een soldaat kan maar 1 veld vooruit zetten (en slaan) en nooit meer achteruit. Als een soldaat de rivier is overgestoken dan mag een soldaat ook 1 veld opzij (maar nog steeds niet naar achteren). Soldaten kunnen niet promoveren dus als een soldaat eenmaal de achterste lijn heeft bereikt dan kan een soldaat alleen nog maar opzij bewegen.



Zettenherhaling

Herhaling van zetten en continue schaakzetten is niet toegestaan in Xiangqi. Dit soort situaties kunnen ingewikkeld zijn, maar in het algemeen moet de persoon die de herhaling van zetten begint die ook weer afbreken. De volgende regels gelden voor zettenherhaling:

- Het is niet toegestaan de tegenstander steeds weer schaak te zetten door hetzelfde stuk (of meerdere stukken) (wat resulteert in eeuwig schaak, en remise in het gewone schaakspel).
- Ongeveer net zo als hierboven is het verboden om een stuk van de tegenstander op te jagen (met 1 of meerdere stukken) wanneer die geen andere manier heeft om te vermijden om het stuk te verliezen. Dit geldt echter niet als het jagende stuk een generaal of een soldaat is.
- Als 1 speler continu schaak zet en de andere partij op hetzelfde moment opjaagt, dan moet de schaakzettende partij hiermee stoppen.

Als een speler zich niet aan deze regels houdt, kun je dat melden bij de Admin van Xiangqi. De speler in kwestie krijgt dan een waarschuwing, als die waarschuwing wordt genegeerd, verliest hij/zij het spel. Deze situaties worden dus niet automatisch gedetecteerd. We hanteren de regel dat je dit maximaal 3x het aantal stukken dat deelneemt mag doen. Dus zet je iemand met 2 stenen continue schaak, dan mag je dat maximaal 6x doen.

Notatie

We gebruiken voor de notatie in de zettenlijst gewoon een coördinatensysteem, als er een stuk wordt gezet van B2 naar E3, staat er b2-e3. Er is echter ook een speciaal notatiesysteem voor Xiangqi: WXF. Je kunt dit ook inzien door boven de zettenlijst te klikken op [wxf]. Meer uitleg over dat systeem op de site van de World XiangQi Federation en Wikipedia.

Einde van het spel

De partij wordt gewonnen door de tegenstander net als bij Schaak mat te zetten. Maar als je iemand pat zet (de tegenstander staat niet schaak, maar kan geen geldige zet meer doen), heb je (in tegenstelling tot schaken) ook gewonnen.

Remise regels

Sommige partijen eindigen onbeslist: remise. Officieel is het bij Xiangqi remise als:

- Beide spelers het overeenkomen
- Wanneer beide partijen zich aan de regels houden met betrekking tot zettenherhaling en er toch een stellingherhaling (3x) optreedt, dan kan de partij remise worden verklaard.
- Wanneer beide partijen op hetzelfde moment dezelfde regel overtreden met betrekking tot zettenherhaling en beide partijen geen andere zet willen doen, kan de partij remise worden verklaard.
- Wanneer geen van beide partijen voldoende stukken heeft om de tegenstander nog te verslaan (mat of een pat).
- Na wederzijds 25 zetten, waarbij er niet wordt geslagen en geen pion vooruit wordt verschoven.

De 2 laatste punten worden niet automatisch gedetecteerd door Jijbent.nl. Neem contact op met de Admin van Xiangqi als je een partij remise wilt laten verklaren.