

三才棋

XIANGQI SAN CAI

Offizielles Regelwerk

Spielen. Aufsteigen. Leben. — Mehr Spiele. Mehr Tiefen.

Eine dreidimensionale Weiterentwicklung des klassischen Xiangqi über zwei übereinanderliegende Ebenen — Ren 人 unten und Tian 天 oben — mit einer neuen Infiltrationsspezialistin, dem Attenac.

Ein Spiel von Nguyen Ngoc Lien (NNL)
lienus.de/spiele

Spielziel

Du gewinnst auf eine von zwei Arten:

- **Schachmatt** — wie im klassischen Xiangqi: Der gegnerische General kann dem Angriff nicht mehr entkommen.
- **Infiltration** — dein Attenac erreicht einen Punkt in der gegnerischen Palastspalte und bleibt dort zwei aufeinanderfolgende eigene Züge lang, ohne berührt zu werden.

Patt zählt als Niederlage für die Seite ohne legalen Zug. Tritt exakt dieselbe Stellung (Figuren, Zugrecht, Attenac-Zustand, Freiheitsstufen der Soldaten, Infiltrationsfortschritt) zum dritten Mal auf, endet die Partie sofort remis.

Das Brett

Gespielt wird auf den Schnittpunkten des Rasters, nicht in den Feldern — wie im klassischen Xiangqi. Xiangqi San Cai erweitert das Brett über zwei übereinanderliegende Ebenen:

- **Ren** 人 (untere Ebene) — hier beginnt das Spiel.
- **Tian** 天 (obere Ebene) — erreichbar für die Figuren, die die Ebene wechseln können.

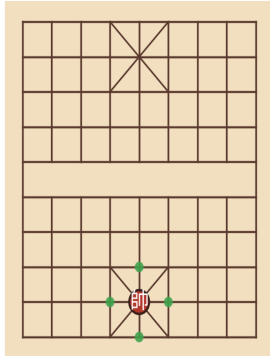
Der Fluss ist eine horizontale Barriere, identisch auf jeder Ebene, und gilt unverändert für jede Figur. Die neun Palastpunkte jeder Seite werden als durchgehende **Palastspalte** gedacht, die sich durch beide Ebenen zieht. Der individuelle **Freiheitsgrad** jeder Figur (0 bis 5) bestimmt ihre Bewegungsklasse, sowohl horizontal als auch vertikal — je höher der Grad, desto mehr Freiheit hat sich die Figur verdient.

Zwei Generäle dürfen nie auf derselben Linie stehen, ohne dass etwas zwischen ihnen steht ("fliegender General"). Es gibt keine Soldatenumwandlung und keine Rochade.

Die Figuren — Bewegung auf einer Ebene

Jede Figur folgt zunächst ihrem klassischen Xiangqi-Bewegungsmuster auf der Ebene, auf der sie gerade steht. Die Diagramme unten zeigen legale Zielfelder als grüne Punkte; Blockierpunkte sind mit einem roten × markiert.

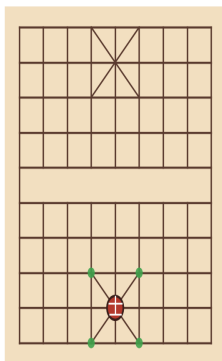
General (帥/將) — 1 Punkt, nur im Palast



General 帥 / 將 — Freiheitsgrad 0

Zieht 1 Punkt orthogonal, streng innerhalb der eigenen Palastspalte. Bleibt dauerhaft auf Ren; die Regel des fliegenden Generals gilt nur innerhalb Rens.

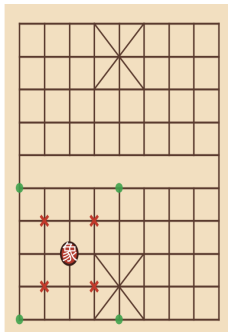
Berater (士) — 1 diagonal, nur im Palast



Berater 士 — Freiheitsgrad 1

Zieht 1 Punkt diagonal, streng innerhalb der Palastspalte. Bleibt wie der General dauerhaft auf Ren — kein Ebenenwechsel.

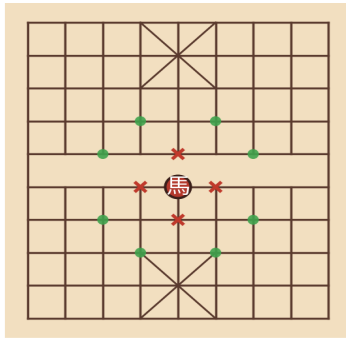
Elefant (象) — 2 diagonal, blockiert am "Auge", überquert nie den Fluss



Elefant 象 — Freiheitsgrad 2

Springt exakt 2 Punkte diagonal. Blockiert am "Elefantenauge" — dem Punkt genau zwischen Ausgangs- und Zielfeld. Überquert nie den Fluss und bleibt dauerhaft auf Ren — kein Ebenenwechsel.

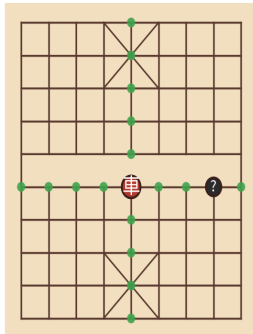
Pferd (馬) — klassischer L-Zug, blockiert am "Bein" (rotes ×)



Pferd 馬 — Freiheitsgrad 3

Klassischer L-Zug: 1 Punkt orthogonal plus 1 Punkt diagonal nach außen. Blockiert am "Pferdebein" — dem Punkt 1 Schritt entfernt in orthogonaler Zugrichtung. Siehe den eigenen Abschnitt weiter unten für seine ebenenwechselnde Variante.

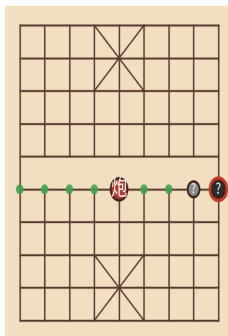
Wagen (車) — beliebige Distanz geradlinig, blockiert durch jede Figur im Weg



Wagen 車 — Freiheitsgrad 4

Beliebige Distanz in gerader Linie, blockiert durch jede Figur auf der Zuglinie — gilt auch vertikal zwischen den Ebenen.

Kanone (炮) — zieht wie der Wagen, schlägt durch Sprung über genau einen Schirm



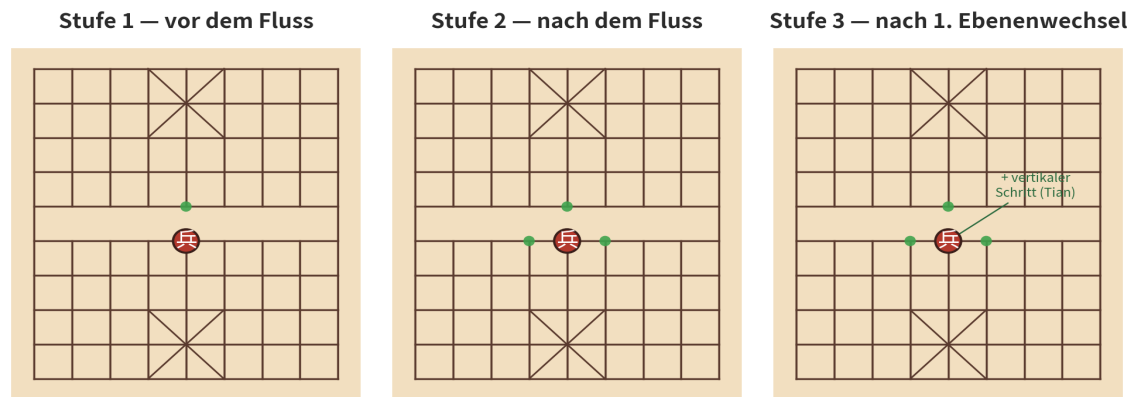
Kanone 炮 — Freiheitsgrad 4

Zieht wie der Wagen. Schlägt nur durch Sprung über genau einen Schirm — eine einzelne Figur, gleich welcher Farbe, irgendwo auf der Zuglinie.

Soldat 兵 / 卒 — Freiheitsgrad 1 → 2 → 3

Freiheit ist eine kumulative, unumkehrbare Errungenschaft: Jede überschrittene Schwelle bleibt erhalten, in der festen Reihenfolge Fluss → Ebene.

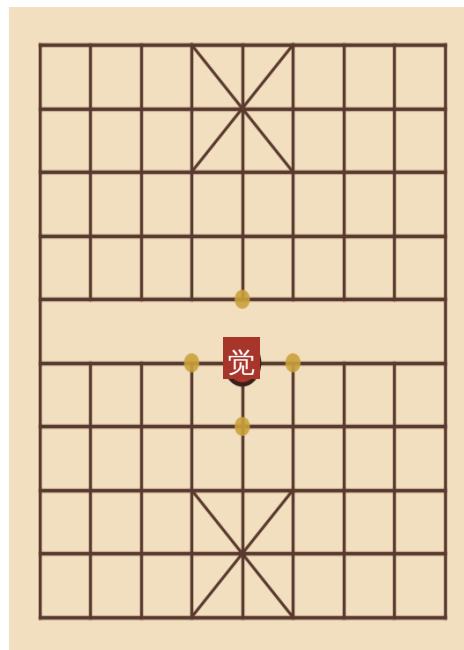
- **Stufe 1, vor dem Fluss:** nur 1 Punkt vorwärts.
- **Stufe 2, nach Überquerung des Flusses:** dauerhaft zusätzlich 1 Punkt seitwärts.
- **Stufe 3, nach dem ersten Ebenenwechsel:** dauerhaft zusätzlich 1 vertikaler Schritt — ein Ebenenwechsel ist erst möglich, nachdem der Fluss überquert wurde.



Der Attenac 觉 — Freiheitsgrad 5

Deine Infiltrationsspezialistin. Sie schlägt nie — Berührung friert nur ein. Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler frei eine von fünf markierten Linien (hinter einer der Soldatenlinien a/c/e/g/i, auf der Kanonenreihe) als Startpunkt des Attenac auf Ren.

Attenac (觉) — 1 Punkt, alle 4 horizontalen Richtungen. Schlägt nie — friert nur ein.



1 Punkt in jede der 4 horizontalen Richtungen, kein Blockieren, kann nicht schlagen.

Berührung und Einfrieren

Eine Berührung kann nur durch echte Nachbarschaft entstehen — eine Figur muss tatsächlich direkt neben dem Attenac auf *derselben Ebene* stehen. Eine entfernte Bedrohung (die Schlaglinie einer Kanone über Distanz, die Angriffslinie eines Wagens) zählt für sich genommen nicht als Berührung; die Figur muss sich tatsächlich in Position bewegen. Keine andere Figur außer dem Attenac selbst darf auf dem Feld des Attenac landen — er kann dort nicht geschlagen werden.

Eine Berührung ist ein gegenseitiges Patt: Der Attenac friert ein (Grundwert 3 Halbzüge, steigend mit jeder weiteren Berührung) und verliert Zeit aus einer Reserve, die bei 3:00 Minuten beginnt, zu steigenden, aber

degressiven Kosten pro Berührung. Eine erschöpfte Reserve bedeutet die endgültige Eliminierung bei der nächsten Berührung. Die Figur, die sich in Position bewegt hat, friert ebenfalls ein, für feste 3 Halbzüge. Jede Berührung setzt den Infiltrationsfortschritt zurück.

Eine Berührung, während der Attenac bereits eingefroren ist, hat keine weitere Wirkung auf beide Seiten — sie verlängert weder das Einfrieren noch kostet sie zusätzliche Zeit, und auch die sich nähernde Figur friert nicht ein. Das verhindert, dass eine stehende Figur einen bereits handlungsunfähigen Attenac wiederholt "nachberührt", um dessen Zeitreserve aufzuzehren, ohne dass er je zum Zug kommt.

General und Berater können auf diese Weise nie eine Berührung auslösen, da sie ihren eigenen Palast nie verlassen. Der Elefant ist nur befreit, solange der Attenac innerhalb des eigenen Palasts des Elefanten steht.

Attenac gegen Attenac

Ein Attenac kann den gegnerischen nicht blockieren. Zieht er direkt neben einen aktiven gegnerischen Attenac auf derselben Ebene, zählt das als Selbstberührung — er friert ein und verliert Zeit aus der eigenen Reserve, während der bereits dort stehende gegnerische Attenac unberührt bleibt und frei ziehen kann. Ist der gegnerische Attenac bereits eingefroren, hat er sein "Ansteckungsrecht" verloren — sich ihm zu nähern ist dann sicher. Stehen die beiden Attenacs auf unterschiedlichen Ebenen, selbst direkt übereinander, zählt das überhaupt nicht als Kontakt.

Die vertikale Erweiterung — Ren ↔ Tian

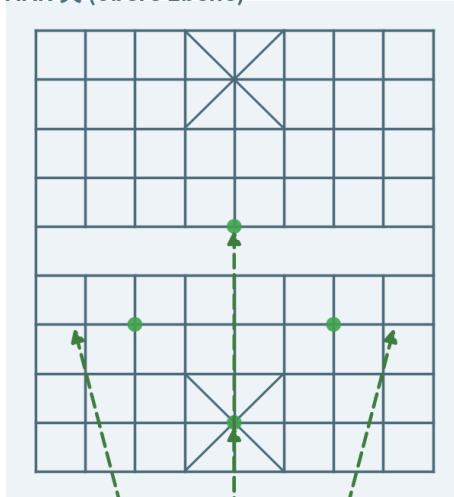
Es gibt nur die eine vertikale Verbindung zwischen Ren und Tian. Nur **Pferd, Wagen, Kanone** und **Attenac** können die Ebene wechseln — General, Berater und Elefant bleiben für die gesamte Partie auf der Ebene, auf der das Spiel begann (also Ren).

Pferd — der Sonderfall

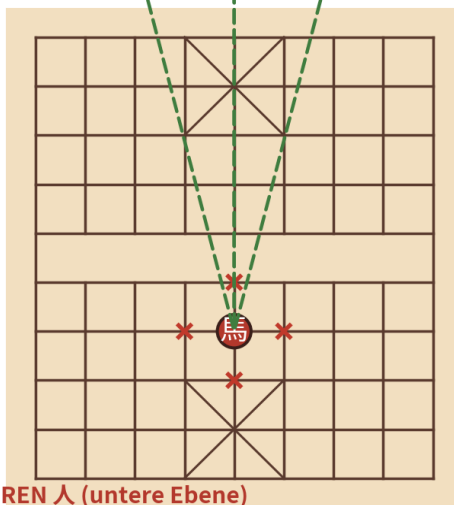
Der Ebenenwechsel des Pferds ist der markanteste vertikale Zug im Spiel: Er kombiniert 2 Punkte horizontaler Bewegung mit dem Sprung von Ren nach Tian (oder Tian nach Ren) und landet auf demselben Feldmuster eine Ebene weiter. Das "Pferdebein" für diesen Zug liegt auf der *Ursprungsebene*, 1 Punkt in dieselbe Richtung, und blockiert den Sprung genau wie beim klassischen L-Zug, falls besetzt.

Das verankert den Ebenenwechsel des Pferds in derselben Logik wie seinen Bodenzug: Er kombiniert den Sprung immer mit horizontaler Bewegung und bleibt blockierbar — eine Anpassung im Nahbereich, kein reiner Sprung.

Pferd (馬) — Ebenenwechsel: 2 Punkte horizontal kombiniert mit dem Ren ↔ Tian Sprung TIAN 天 (obere Ebene)



Blockierendes "Bein" (rotes X) liegt auf der Ursprungsebene, 1 Punkt in dieselbe Richtung.
Der Zug funktioniert identisch umgekehrt: Tian → Ren.



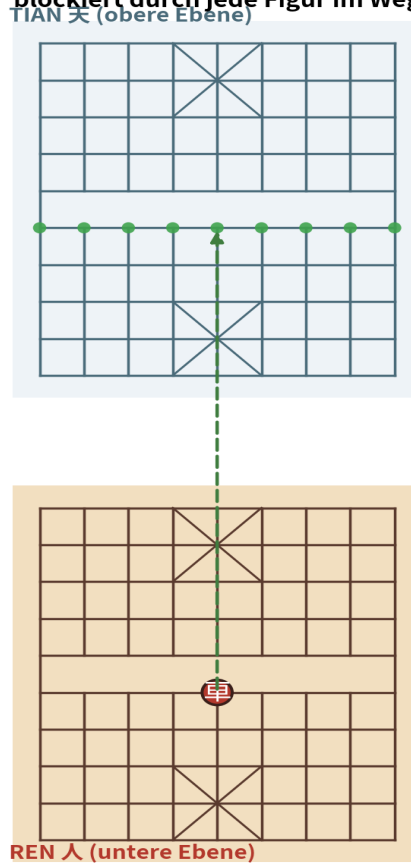
REN 人 (untere Ebene)

Der ebenenwechselnde L-Zug des Pferds: 2 Punkte horizontal auf der Zielebene, blockiert durch jede Figur auf dem Beinpunkt der Ursprungsebene.

Wagen

Zieht durch beliebig viele Ebenen in gerader vertikaler Linie, blockiert durch jede Figur auf der Zuglinie — genau wie horizontal.

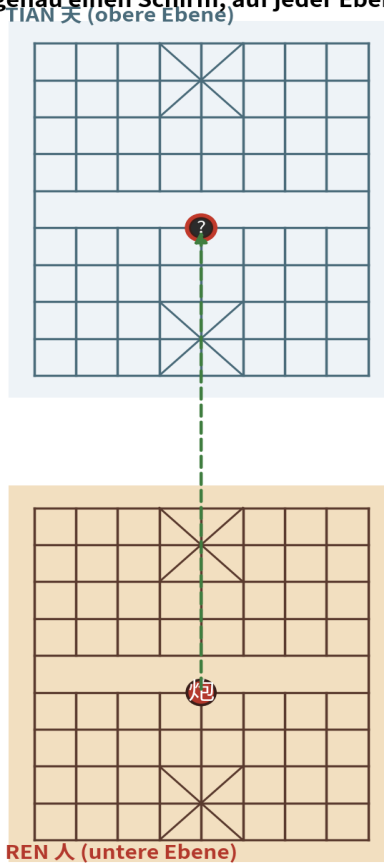
Wagen (車) — zieht auch beliebig weit vertikal, blockiert durch jede Figur im Weg



Kanone

Zieht vertikal wie der Wagen und schlägt durch Sprung über genau einen Schirm auf jeder Ebene entlang der Zuglinie.

Kanone (炮) — schlägt vertikal durch Sprung über genau einen Schirm, auf jeder Ebene

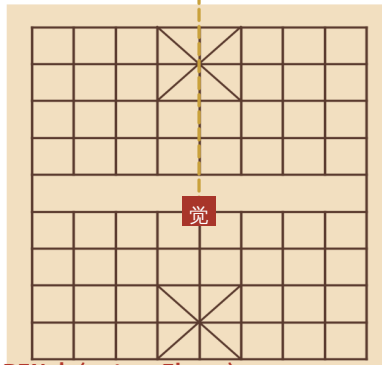
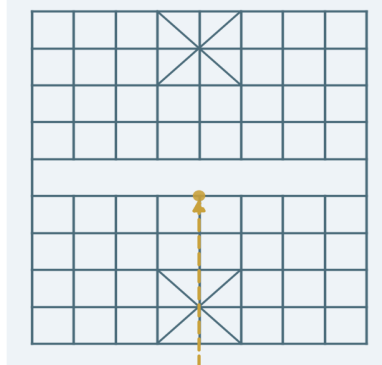


Attenac

1 Punkt hoch oder runter, gleichberechtigt unter seinen 6 Bewegungsrichtungen insgesamt (4 horizontal + 2 vertikal), ohne Blockieren.

**Attenac (觉) — 1 Punkt gerade hoch oder runter
(6 Richtungen insgesamt). Schlägt nie.**

TIAN 天 (obere Ebene)



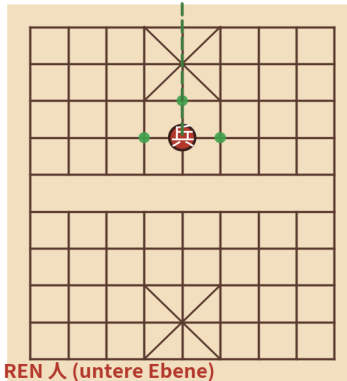
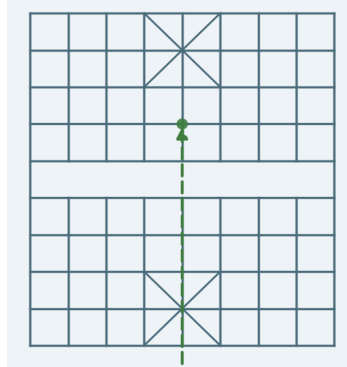
REN 人 (untere Ebene)

Soldat — Stufe 3

Erst nach Überquerung des Flusses *und* dem ersten Ebenenwechsel gewinnt der Soldat dauerhaft einen zusätzlichen vertikalen Schritt, zusätzlich zu seiner Vorwärts- und Seitwärtsbewegung.

Soldat (兵) — Stufe 3: nach dem ersten Ebenenwechsel gewinnt er dauerhaft 1 vertikalen Schritt

TIAN 天 (obere Ebene)



REN 人 (untere Ebene)

Siegbedingungen — Zusammenfassung

- **Schachmatt** — der gegnerische General kann dem Angriff nicht mehr entkommen.
- **Infiltration** — der Attenac erreicht einen Punkt in der gegnerischen Palastspalte und bleibt dort zwei aufeinanderfolgende eigene Züge lang, ohne berührt zu werden.
- **Patt** zählt als Niederlage für die Seite ohne legalen Zug.
- **Dreifache Stellungswiederholung** führt zum Remis.

Xiangqi San Cai 三才棋 — ein Spiel von Nguyen Ngoc Lien (NNL) · lienus.de/spiele