

Go & Go-Bang

Go ist ein altes japanisches Strategiespiel. Es gilt als das meistgespielte Brettspiel der Welt.

Inhalt:

- Spielbrett, besteht aus 19 x 19 Linien (Gitterpunkten)
- weiße und schwarze Spielsteine

Spielvorbereitung:

Die Farben der Steine werden unter den Spielern ausgelost. Ist einer der beiden Spieler stärker als der andere, bekommt dieser die Farbe Weiß. Den ersten Zug setzt Schwarz. Wird ihm auch noch eine Vorgabe gewährt, so setzt er gleich die Zahl seiner Vorgabesteine (bis zu 9 Steine).

Die Vorgabe:

Ist die Spielstärke der beiden Spieler sehr unterschiedlich, kann eine Vorgabe gegeben werden. Die Vorgabe von 9 Steinen ist die höchstmögliche. Die Vorgabesteine werden auf die am Spielbrett eingezeichneten Punkte gesetzt. Falls nur 8 Steine vorgegeben werden, wird der mittlere eingezeichnete Punkt nicht besetzt.

Ziel des Spieles:

Die Eroberung von Gebieten und die Eroberung von Steinen.

Spielverlauf:

Setzen von Steinen:

Abwechselnd setzen die Spieler je einen Spielstein auf einen der Schnittpunkte des Spielbretts. Sie werden im Verlauf der Partie nicht mehr bewegt, außer sie werden geschlagen. Ein Setzen in die Felder oder ein Ziehen von Punkt zu Punkt gibt es nicht.

Schlagen von Steinen:

Steine können geschlagen („getötet“) werden, indem alle an sie direkt angrenzenden, freien Nachbarsfelder von gegnerischen Steinen besetzt werden. Dadurch ergibt sich für den schlagenden Spieler ein Gebiet.

Getötete Steine:

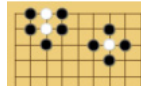
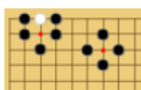


Abbildung 1

Die weißen Steine sind getötet, weil sie von gegnerischen Steinen so umzingelt sind, dass kein Feld mehr frei ist. Sie werden vom Gegner vom Spielfeld genommen.

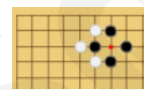
Selbstmordverbot: Man darf auf keine Felder setzen, auf denen man komplett von gegnerischen Steinen umzingelt wäre, außer man schlägt dadurch einen gegnerischen Stein und hebt somit diese Situation auf.

Abbildung 2



Hier darf Weiß nicht auf die markierten Felder setzen.

Abbildung 3



Hier darf Weiß auf das markierte Feld setzen. Aber Achtung auf die folgende Ko-Regel.

Ko-Regel:

Gerade durch die Ausnahme vom Selbstmordverbot in Abbildung 3 kann es zu Sondersituationen kommen, die ausweglos erscheinen. Die Steine können so gesetzt werden, dass Weiß einen schwarzen Stein vom Brett nehmen kann, indem er einen eigenen Stein setzt. Dann kann Schwarz einen weißen Stein vom Brett nehmen kann, indem auch er einen eigenen Stein setzt. Da es nun Weiß wieder möglich ist, das Ganze von vorne zu beginnen, tritt die Ko-Regel in Kraft. Die Ko-Regel besagt, dass man mit einem Zug nicht dieselbe Spielsituation wie einen Zug zuvor herstellen darf. In dem oben genannten Fall darf also Schwarz nicht sofort zurückschlagen, sondern muss vorher einen anderen Zug setzen. So hat Weiß die Möglichkeit, seinen Stein zu schützen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die beiden Spieler darüber einig sind. Irgendwann kommt der Punkt, wo ein oder beide Spieler nur noch verbotene Züge machen können oder in ihr eigenes Gebiet setzen müssten. Der Spieler kann in diesem Fall auf das Setzen verzichten, was als „Passen“ bezeichnet wird. Passen beide Spieler hintereinander, ist das Spiel beendet.

Gewinnabrechnung:

Grundsätzlich werden die Schnittpunkte innerhalb einer Umzäunung (Gebiet) und die getöteten, gegnerischen Spielsteine gezählt. Die Abrechnung beginnt, indem man die gefangenen, gegnerischen Steine vom Brett nimmt und zu den getöteten gibt. Nun werden die leeren Schnittpunkte eines jeden Gebietes und die getöteten (+gefangenen) gegnerischen Steine gezählt (jeweils ein Punkt). Der Spieler, der mehr Punkte hat, hat gewonnen.

Go-Bang

1. Ziel ist es hierbei, als erster fünf Spielsteine in einer Reihe (senkrecht, waagrecht, oder diagonal) zu legen.
2. Das Spielziel ist das gleiche, wird jedoch durch eine Schlagmöglichkeit noch interessanter. Zwei benachbarte Steine des Gegners können geschlagen werden, indem man einen eigenen Stein an deren Anfang und Ende setzt. Die geschlagenen Steine werden zum Spielmaterial zurückgelegt. Sie zählen weiter nicht.

Kleines Go-Lexikon:

Freiheiten:

Sind die benachbarten freien Schnittpunkte von Steinen oder Ketten.

Gebiet:

Jene freien Schnittpunkte, die von Steinen der gleichen Farbe eingeschlossen sind, wobei bis zu zwei Ränder mithelfen dürfen:

Gefangene Steine:

Ein Stein ist gefangen, wenn er sich im Gebiet seines Gegners befindet:

Getötete Steine:

Kette oder Mauer:

Mehrere Steine einer Farbe auf einer geschlossenen Linie (kann auch geknickt sein)

