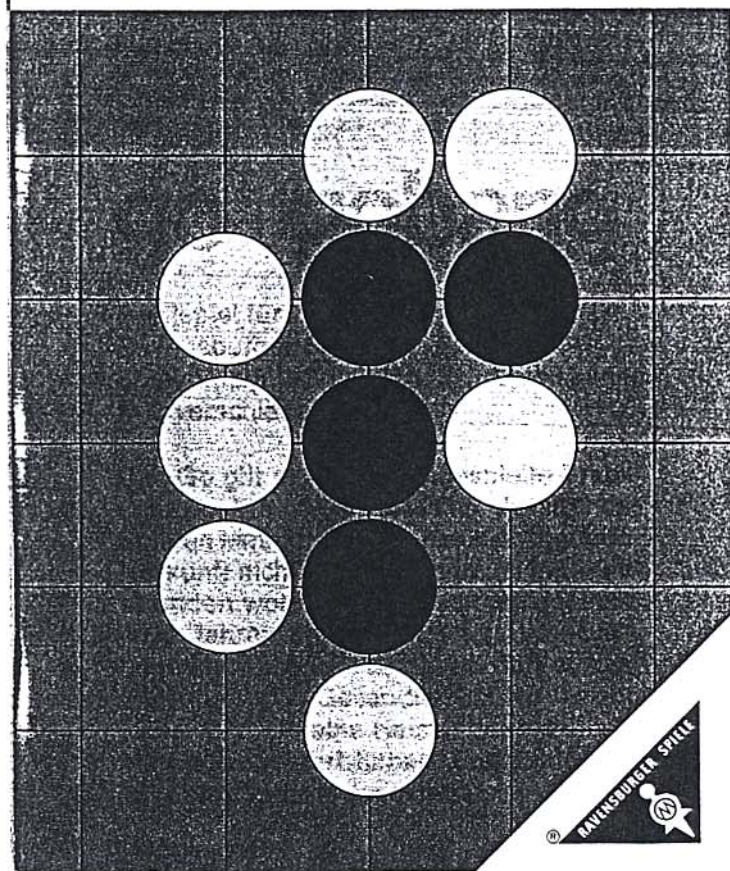


go+gobang



RAVENSBURGER SPIELE



*Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen.
Für Leute, die Spaß am Denken haben!*

go+gobang

Brettspiel für 2 Personen
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 307
Spielmaterial: Spielplan, 360 Spielsteine
in 2 verschiedenen Farben

Das Go gilt als das meistgespielte Brettspiel der Welt. Wie bei vielen klassischen Spielen kennt man auch bei ihm Alter und Herkunft nicht. Vermutlich ist es in China erfunden worden, wo es seit mindestens 4000 Jahren unter dem Titel „Wei-Chi“ begeistert gespielt wird. Von dort soll es der japanische Gesandte Kibi No Makibi 735 n. Chr. in seine Heimat gebracht und als Go eingeführt haben. Erst Ende des 19. Jahrhunderts fanden sich in Europa

die ersten Go-Spieler. 1892 erschien es erstmals als „Ravensburger Spiel“ Nr.26. Wu Ts'ah Tsu, ein chinesischer Weiser, schreibt, daß es unter den Spielen kein anderes gibt, das mehr ablenkt. „Es verführt Männer ebenso wie es Frauen und Wein tun. Glaubt man, daß es schwierig ist, können es sogar einfache Dorfjungen spielen; aber wenn man glaubt, es wäre sehr leicht, können es die Weisesten und Intelligentesten nie genau lernen.“

Das Spielbrett zeigt 19 x 19 sich kreuzende Linien, also zusammen 361 Schnittpunkte. Jeder Spieler kann über 180 braune oder gelbe Steine verfügen. Die Linien auf dem Spielbrett sind am Rand durch Buchstaben und Ziffern gekennzeichnet. Für den Anfänger empfiehlt es sich, zunächst auf einem verkleinerten Spielfeld von 13 x 13 Linien zu spielen.

Die Go-Regel 1

Abwechselnd werden die Kreuzungspunkte von Braun und Gelb besetzt. Sie bleiben dort, wenn nicht ein Gegner den Stein gefangenimmt. Braun beginnt.

Die Go-Regel 2

Wer einen oder mehrere gegnerische Steine vollständig einschließt, hat diese dadurch „getötet“ und nimmt sie vom Brett. Es können auch mehrere miteinander verbundene Steine umzingelt und dadurch „getötet“ werden. Es herrscht kein Schlagzwang.

Aus diesen Regeln ergeben sich eine ganze Anzahl von Stellungen, die den Ablauf des Spieles bestimmen.

Die wichtigsten Situationen und Spielbegriffe:

Beispiel 1

Oben ist der gelbe Stein von vier braunen Steinen völlig eingeschlossen, wird also von Braun gefangengenommen. Links ist der braune Stein durch drei gelbe Steine umzingelt. Das genügt zur Gefangennahme, weil Braun auf der Grenzlinie steht.

Beispiel 2

Es können auch gleichzeitig mehrere Steine gefangengenommen werden, wie hier, wenn sie in einer „Kette“ stehen.

Beispiel 3

Hier kann Gelb nicht auf t 5 setzen. Das ist verboten; es wäre außerdem „Selbstmord“. – Braun kann jedoch t 5 besetzen und dadurch die gelben Steine auf s 5, t 4 und t 6 töten.

Beispiel 4

„Ko“

Diese Stellung (die sieben Steine um d 8) heißt „Ko“. Braun kann durch d 8 den gelben Stein e 8 töten. Gelb kann jedoch durch eine Wiederbesetzung von e 8 Braun gefangen nehmen. Das würde immer so weitergehen. Deshalb gilt hier die Ko-Regel: Ein Stein, der einen einzigen Stein getötet hat, darf als einzelner im nächsten Zug nicht wiedergenommen werden.

Beispiel 5

„Seki“

Die Abbildung zeigt eine typische Seki-Situation. Die drei Kreuzungspunkte können weder von Braun noch von Gelb besetzt werden.

Der Spielverlauf:

Es ist zu empfehlen, zu Beginn des Spieles die Ecken zu besetzen oder die dritte senkrechte oder waagrechte Linie zu wählen. Dort kann man den Steinen viel weniger anhaben als in der Mitte. Man sollte immer im voraus bedenken, wie der Gegner reagieren wird, und sich Zeit lassen – jeder Stratege tut dies auch!

Es ist nicht schlimm, einen Stein oder eine Kette zu verlieren, wenn sich dadurch der Gegner in eine Lage bringt, die ihm dann noch größeren Schaden zufügt. Bald nach Beginn des Spieles zeigt sich eine Vielzahl von Möglichkeiten, so daß der Ausgang bis kurz vor Schluß offenbleibt. Man sollte jedoch darauf achten, die Lücken der eigenen Stellungen so schnell wie möglich zu schließen. Dadurch werden die Grenzen der gegnerischen Gebiete zurückgedrängt.

So endet das Spiel:

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, als noch freie Kreuzungspunkte innerhalb der Ketten einer Partei vorhanden sind. Zwischen beiden Parteien darf kein herrenloses Gebiet mehr zu vergeben sein. Fast immer gibt es bei Ende des Spieles „wilde Steine“. Dies sind Steine, die innerhalb des feindlichen Gebietes nicht

verteidigt wurden, weil sie nicht mehr zu einer ausbaufähigen Stellung ausgebaut werden konnten. Der Gegner nimmt diese am Schluß heraus. Sie gelten als von ihm getötet.

Besonders gegen Ende des Spieles sollte man sich Zeit lassen! Es gibt keine feste Zeitbegrenzung für das Setzen der Steine.

Die Abrechnung:

Gegen Schluß des Spieles werden die eigenen Positionen immer mehr abgesichert. Lücken in den eigenen Reihen werden geschlossen und die Grenzen der feindlichen Gebiete zurückgedrängt. Beide Parteien einigen sich über „wilde Steine“. Wird keine Einigung erreicht, muß bis zur völligen Einschließung und Tötung weitergespielt werden. Doch in der Praxis ändert das nichts am Spielende.

Die gewonnenen Gebiete und die gefangenen Steine werden gezählt. Zu den Gefangenen zählen auch die „wilden Steine“. Die Gefangenen werden von den gegnerischen Gebiets-Punkten abgezogen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel.

Das sollte jeder Go-Spieler wissen:

Fernöstliche Höflichkeit gilt auch für das Go: Ob Gewinner oder Verlierer – stehen Sie nie vom Spieltisch auf, ohne sich beim Gegner zu bedanken! Auch der Anfänger wird bald erleben, daß es beim Go keine „schlechten Verlierer“ gibt.

Hinweis auf die offiziellen Regeln:

Im Spiel versierte Go-Spieler geben ihrem Partner Vorgaben. Der schwächere Spieler erhält Braun. Zwei bis 9 Steine werden vorgegeben. Dann erst setzt Gelb seinen ersten Stein. Dem Sieg wird dadurch nicht vorgegriffen.

Gobang

Ein guter Einstieg um Go zu erlernen ist Gobang. Dieses Spiel ist ganz einfach: Die beiden Partner setzen sich zusammen. Braun und Gelb. Abwechselnd wird je ein Stein auf ein beliebiges Quadrat gesetzt. Jeder versucht, als erster 5 Steine seiner Farbe nebeneinander in eine Reihe zu setzen, was der Gegner zu verhindern versucht. Setzen kann man sowohl waagrecht als auch senkrecht und diagonal. Wer zuerst eine Reihe von 5 nebeneinanderliegenden Steinen seiner Farbe zustande gebracht hat, gewinnt.

© 1973 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Wer an einer großen Ausgabe mit einer umfangreichen Spielregel dieses Spieles interessiert ist, findet diese unter der Nummer 604 5 102 „Go und Gobang“ im Sortiment der „Ravensburger Spiele“.

Näheres über dieses älteste und interessanteste Brettspiel der Welt und Partnernachweis durch den Deutschen Go-Bund e. V., Karl-Ernst Paech, 8032 Lochham, Ahornstraße 12.