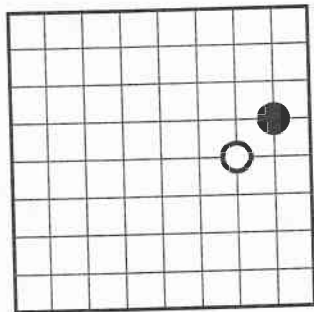
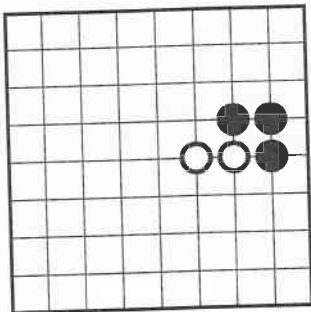


1348

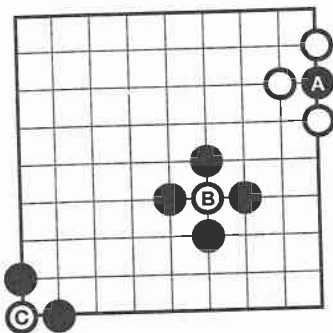
GO 圍棋



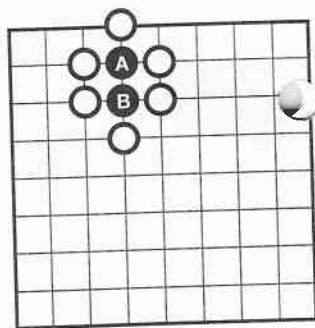
1



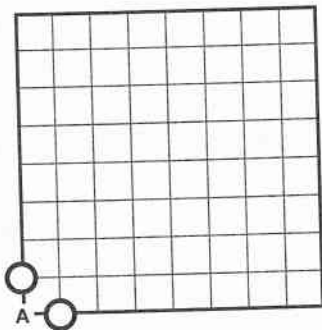
2



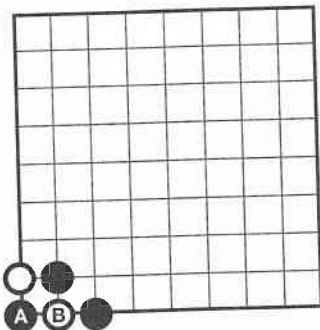
3



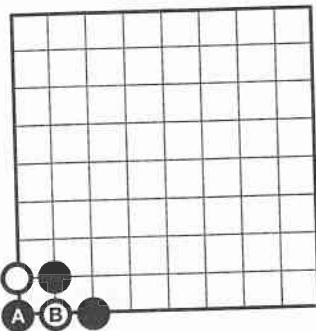
4



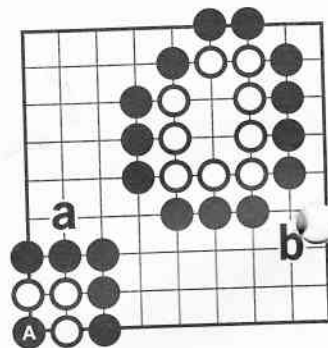
5



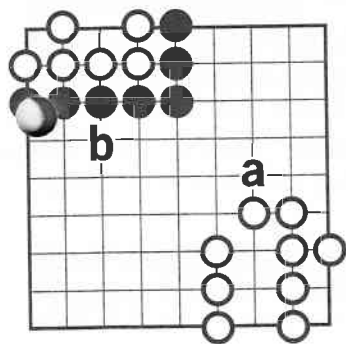
6



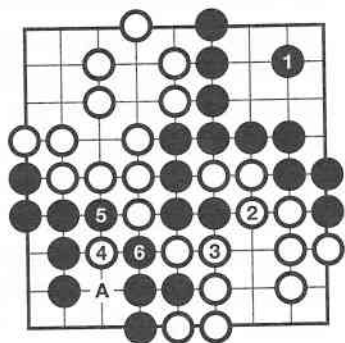
7



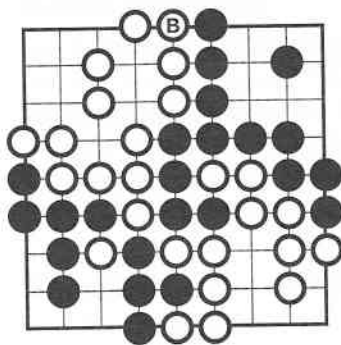
8



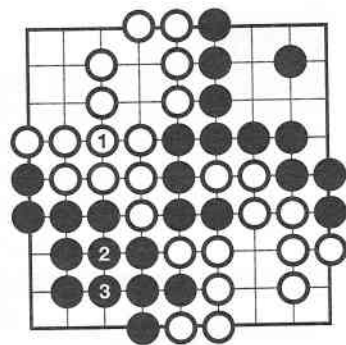
9



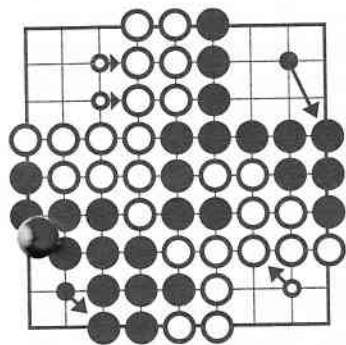
10



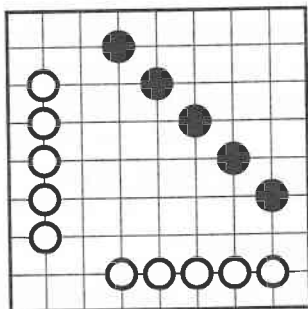
11



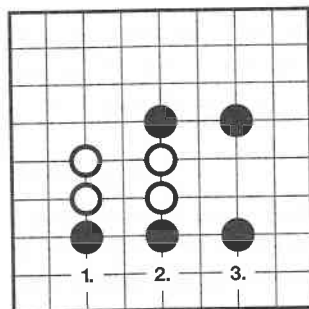
12



13



Gomoku



Gobang

GO**F**

LE JEU DES EMPEREURS

Le GO est l'un des plus anciens jeux de stratégie du monde. Ses règles sont courtes et simples. Mais les tactiques possibles varient à l'infini et si les premiers pas semblent difficiles, le jeu devient vite extraordinairement passionnant.

INFOJEU SCHMIDT

Type: jeu de stratégie

Nombre de joueurs: 2

Age: de 12 à 88 ans

Durée: 60 minutes environ

Stratégie ●○○○○ Hasard

MATÉRIEL

1 plateau de jeu

180 pions blancs

181 pions noirs

1 règle du jeu

BUT DU JEU

En posant alternativement leurs pions, les joueurs tentent de s'assurer des territoires aussi grands que possible sur le plateau de jeu. Chaque intersection libre rapporte un point à la fin de la partie.

PRÉPARATION

Les joueurs prennent place de part et d'autre du plateau. Celui qui est considéré comme le plus fort laisse les pions noirs à son adversaire. Le joueur aux pions noirs peut commencer la partie.

LE PLATEAU DE JEU

19 lignes horizontales et 19 lignes verticales le partagent en 361 intersections. On joue sur les intersections. Les 9 intersections signalées par un cercle présentent un avantage pour leur occupant. Afin de donner les mêmes chances aux deux joueurs, le plus fort peut abandonner au plus faible un certain nombre de pions, qui seront disposés sur ces intersections. Pendant la période d'apprentissage ou pour s'exercer, il est recommandé de limiter à 9x9 lignes la surface de jeu.

LE JEU

Pose des pions

Chaque joueur pose à tour de rôle l'un de ses pions sur une intersection libre de son choix. Toutes les intersections peuvent être occupées, même celles du bord ou des coins.

Unités de pions

Un pion isolé ou un groupe de pions constitue une unité de pions pour un joueur.

Fig.1: Le pion isolé d'un joueur n'a aucun autre pion du même camp sur les 4 intersections qui l'entourent.

Fig.2: Pour faire partie d'un groupe, un pion a au moins un autre pion de son camp sur l'une des 4 intersections qui l'entourent.

Capture

Un pion peut être capturé par l'adversaire, qui le retire du plateau. Un joueur ne peut pas déplacer ou retirer ses propres pions après les avoir posés.

Un groupe est capturé lorsque toutes les intersections qui l'entourent sont occupées par des pions adverses.

Fig.3: Voici 3 exemples de capture d'un pion, isolé (A, B, C). Toutes les intersections qui l'entourent sont occupées par les pions adverses.

Fig.4: Les pions noirs «A» et «B» sont capturés par les pions blancs qui occupent toutes les intersections qui les entourent.

Règle anti-kamikaze

Il est interdit de poser un pion sur une intersection qui supprimerait la dernière intersection libre de l'une de ses propres unités de pions.

Fig.5: La règle anti-kamikaze empêche Noir de poser un pion sur l'intersection «A».

Règle d'autodélivrance

Il est permis de poser un pion sur une intersection qui supprimerait la dernière intersection libre de l'une de ses propres unités de pions, lorsque cette action permet la capture d'une unité de pions adverse et libère au moins une nouvelle intersection.

Fig.6: La capture du pion blanc en «B» rend possible la pose du pion noir sur l'intersection «A».

La règle du ko

Il est interdit de reprendre immédiatement un pion qui vient juste de capturer un pion adverse. Ce n'est possible qu'au tour suivant.

Fig. 7: Blanc ne peut pas réoccuper immédiatement l'intersection «B» de la fig.6. Sinon, à l'encontre de la règle de ko, il capturerait aussitôt le pion noir sur l'intersection «A» à nouveau.

Liberté de pose

A son gré et à tout moment, un joueur peut renoncer à poser son pion.

Territoires et yeux

Les intersections libres, entourées sans discontinuité de pions du même camp, sont appelées territoire ou oeil. Situé à la bordure du plateau, le territoire ou oeil est protégé par la bordure à laquelle il s'appuie.

Fig.8: Exemples de territoires

- a) Conformément à la règle d'autodélivrance, tous les pions blancs sont capturés en posant le pion noir sur l'intersection «A». Noir prend ainsi possession d'un territoire ou oeil avec 3 intersections libres.
- b) Le territoire ou oeil de Blanc a 2 intersections libres.

Territoires imprenables

Un territoire peut se composer de plusieurs yeux. Il devient alors imprenable puisque l'adversaire ne peut occuper qu'un oeil à la fois.

Fig.9: Blanc a 2 territoires imprenables, chacun avec 2 yeux.

- a) Noir ne tire aucun avantage à poser un pion dans l'un des deux yeux de Blanc, car il serait aussitôt capturé par Blanc.
- b) Noir ne peut pas poser de pion à cause de la règle anti-kamikaze.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que les deux joueurs renoncent à poser un nouveau pion.

GAIN DE LA PARTIE

Les joueurs examinent leurs territoires sur le plateau. Ils sortent du jeu les pions adverses restés dans leurs territoires.

Fig.10: Le plateau après la fin du jeu.

Exemples de gain: Le coin supérieur droit de la fig.10 représente 9 points pour Noir. L'intersection «1», malgré sa position dans le territoire noir, ne compte pas car elle est occupée par un pion noir.

Dans le coin inférieur droit, Blanc a un territoire qui vaut 6 points. La position en diagonale des pions «2» et «3» n'est pas opposable à Blanc, dans la mesure où Noir est totalement exclu de ce territoire.

Le coin inférieur gauche appartient à Noir. Il peut capturer le pion «4» sans être obligé d'occuper l'intersection «A» car il s'agit d'un territoire imprenable. En fin de partie, Noir capture ce pion, le met avec ses autres prises, et a un territoire qui lui rapporte 7 points. Là encore, les deux pions «5» et «6» en diagonale suffisent pour lui assurer ce territoire.

Dans le coin supérieur gauche, Blanc récolte un territoire qui vaut 10 points.

Les territoires neutres ne comptent pas. Ils seront occupés par des pions de n'importe quel camp, encore en réserve.

Fig. 11: Occupation des territoires neutres.

Suite des exemples de gain: L'intersection «B», inoccupée au milieu du bord supérieur du plateau, ne compte

pas, car elle se trouve entre un territoire noir et un blanc. Pour faciliter la compréhension, l'un des joueurs y dépose un de ses pions.

Les pions capturés sont posés sur les intersections libres des territoires adverses. Après avoir recouvert toutes les intersections adverses, les joueurs gagnent 1 point pour chaque pion capturé restant.

Fig. 12: Pions capturés dans son propre territoire.

Suite des exemples de gain: Les pions capturés «1», «2» et «3» ont été posés sur des intersections libres de l'adversaire et diminuent le total de ses points.

On peut enfin rendre encore plus lisible le résultat de la partie en regroupant les pions.

Fig. 13: Regroupement des pions.

Suite des exemples de gain: Sans modifier le score, les pions ont été regroupés pour faciliter le décompte des points. Noir a 14 points de territoire, Blanc 15. Blanc gagne avec un point d'avance. Noir garde les pions noirs pour la partie suivante, où il jouera le premier.

Les points

1. Chaque intersection libre dans son territoire rapporte un point.
2. Les pions capturés qui restent rapportent un point chacun.

LE GAGNANT

Les deux joueurs comptent leurs points. Celui qui a le total le plus élevé gagne la partie.

VARIANTES

Gomoku

Le Gomoku se joue à deux. L'un des joueurs prend les pions noirs, l'autre les blancs. Le joueur aux pions noirs commence. Chacun à son tour, les joueurs posent leur pion sur une intersection libre. Le but du jeu est d'aligner cinq de ses pions horizontalement, verticalement ou diagonalement, en les posant sur des intersections libres qui se suivent. Le premier à mettre ses cinq pions en ligne gagne la partie.

Gobang

Le Gobang a les mêmes règles que le Gomoku, mais enrichies d'une intéressante possibilité de capture. On peut capturer 2 pions adverses voisins si on les coince entre 2 de ses propres pions. Il est possible de capturer plusieurs paires de pions adverses en posant un seul de ses pions.



D

DAS SPIEL DER KAISER!

Das Strategiespiel GO ist eines der ältesten Brettspiele der Welt. Die wenigen Regeln sind einfach, der Weg zur Meisterschaft jedoch ist schwierig, aber ungemein interessant.

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Strategiespiel

Spielerzahl: 2

Altersempfehlung: 12 – 88

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Strategie ●○○○○ Glück

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett

180 weiße Spielsteine

181 schwarze Spielsteine

1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen durch abwechselndes Setzen ihrer Spielsteine möglichst große Gebiete auf dem Spielplan für sich abzustecken. Jeder freie Kreuzungspunkt bringt bei Spielende einen Gewinnpunkt.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird zwischen die Spieler gelegt. Der vermeintlich stärkere Spieler überläßt seinem Mitspieler die schwarzen Spielsteine. Der Spieler mit den schwarzen Steinen darf beginnen.

DAS SPIELBRETT

Auf dem Spielbrett befinden sich 19 waagrechte und 19 senkrechte Linien. Gespielt wird auf den 361 Kreuzungspunkten der Linien.

Die 9 Kreuzungspunkte mit einem Kreis sind Vorgabepunkte. Um das Spiel ausgeglichener zu gestalten, kann ein starker Spieler einem schwächeren Spieler Vorgabesteine gewähren, die vor Spielbeginn auf diese Punkte plaziert werden müssen.

Wenn man das Spiel erlernt, oder wenn man üben will, dann ist es wegen der Überschaubarkeit ratsam, das Spielfeld auf 9 x 9 Linien zu begrenzen.

SPIELVERLAUF

Setzen

Die Spieler sind abwechselnd mit dem Setzen eines ihrer Spielsteine an der Reihe. Die Spielsteine werden auf einen beliebigen freien Kreuzungspunkt gesetzt. Auch die Kreuzungspunkte am Rand und in den Ecken können besetzt werden.

Spielsteineinheiten

Sowohl ein einzelner Spielstein, als auch eine Spielsteingruppe bilden eine Spielsteineinheit eines Spielers.

Abb. 1: Ein einzelner Spielstein eines Spielers hat keinen eigenen Stein auf den vier benachbarten Kreuzungspunkten.

Abb. 2: Ein Spielstein, der zu einer eigenen Gruppe von Spielsteinen gehört, hat mindestens auf einem der vier benachbarten Kreuzungspunkte einen eigenen Spielstein.

Gefangennehmen

Eigene Spielsteineinheiten können vom gegnerischen Spieler gefangen genommen und damit wieder vom Spielbrett entfernt werden. Eigene Spielsteine auf dem Spielbrett kann sein Besitzer selbst nicht mehr entfernen oder bewegen.

Eine Spielsteineinheit wird gefangen genommen, wenn sie keinen freien benachbarten Kreuzungspunkt mehr hat.

Abb. 3: Die Abbildung zeigt 3 Beispiele für das Gefangennehmen eines einzelnen Spielsteins (A, B, C) durch das Besetzen aller benachbarten Kreuzungspunkte mit gegnerischen Spielsteinen.

Abb. 4: Die schwarzen Spielsteine „A“ und „B“ sind durch das Besetzen aller benachbarten Kreuzungspunkte von Weiß gefangen.

Kamikaze-Regel

Ein Spielstein darf nie auf einen Kreuzungspunkt gesetzt werden, der einer eigenen Spielsteineinheit den letzten freien Kreuzungspunkt nimmt.

Abb. 5: Durch die Kamikaze-Regel kann der Kreuzungspunkt „A“ von Schwarz nicht besetzt werden.

Selbstbefreiungs-Regel

Ein Spielstein darf auf einen Kreuzungspunkt gesetzt werden, der einer eigenen Spielsteineinheit den letzten freien Kreuzungspunkt nimmt, wenn er mit ihm eine gegnerische Spielsteineinheit gefangennimmt und mindestens einen neuen freien Kreuzungspunkt schafft.

Abb. 6: Durch die Gefangennahme des weißen Spielsteins auf „B“ ist das Setzen des schwarzen Spielsteins auf den Kreuzungspunkt „A“ möglich.

Ko-Regel

Es ist verboten, einen Spielstein, der gerade einen gegnerischen Spielstein gefangen genommen hat, gleich wieder gefangenzunehmen. Eine Runde später ist das aber wieder möglich.

Abb. 7: Weiß darf den Kreuzungspunkt B aus Abb. 6 nicht sofort wieder besetzen, da er sonst entgegen der Ko-Regel

den schwarzen Spielstein auf dem Kreuzungspunkt „A“ sofort wieder geschlagen hätte.

Setzfreiheit

Ein Spieler kann jederzeit auf sein Recht, einen Spielstein zu setzen, verzichten.

Gebiete und Augen

Einen oder mehrere unbesetzte Punkte, die von eigenen Spielsteinen umschlossen sind, nennt man ein Gebiet oder ein Auge. Befindet sich ein Gebiet oder Auge am Spielfeldrand, so gilt der Rand als Grenze und muß nicht besetzt werden.

Abb. 8: Beispiele für Gebiete

- Gemäß der Selbstbefreiungs-Regel können alle weißen Spielsteine durch das Setzen des schwarzen Spielsteins auf den Kreuzungspunkt „A“ geschlagen werden. Schwarz hat nun ein Gebiet bzw. Auge mit 3 freien Kreuzungspunkten.
- Weiß hat ein Gebiet bzw. Auge mit 2 freien Kreuzungspunkten.

Sichere Gebiete

Ein Gebiet kann auch aus mehreren Augen bestehen. Dies bezeichnet man als sicheres Gebiet, da es vom Gegenspieler nicht mehr gefangengenommen werden kann.

Abb. 9: Weiß hat zwei sichere Gebiete mit je zwei Augen.

- Spieler Schwarz zieht keinen Vorteil daraus, in eines der beiden Augen von Weiß einen Stein zu setzen, da sein Stein sogleich von Weiß geschlagen würde.
- Spieler Schwarz darf hier gemäß der Kamikaze-Regel keinen Stein setzen.

SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn beide Spieler auf ihr Recht verzichten, einen weiteren Spielstein zu setzen.

WERTUNG

Die Spieler schauen sich die Gebiete auf dem Spielplan genau an. Gegnerische Spielsteine in eigenen Gebieten sind gefangen.

Abb. 10: Spielplan nach dem Spielende.

Wertungsbeispiel: In Abb. 10 hat Schwarz in der oberen rechten Ecke 9 Gewinnpunkte umschlossen. Der Kreuzungspunkt „1“ zählt trotz seiner Lage innerhalb des schwarzen Gebietes nicht, da er von einem schwarzen Spielstein besetzt ist.

In der rechten unteren Ecke hat Weiß ein Gebiet von 6 Gewinnpunkten. Die Diagonalstellung der Spielsteine „2“ und „3“ reicht aus, dieses Gebiet für Weiß zu beanspruchen, da kein Weg für Schwarz aus dem umzingelten Gebiet heraus- oder in dieses hineinführt.

Die linke untere Ecke gehört Schwarz. Der in diesem Gebiet liegende Spielstein „4“ gehört Schwarz, ohne daß dieser erst noch einen Spielstein auf den Kreuzungspunkt „A“ setzen mußte, da es sich um ein sicheres Gebiet handelt. Bei Spielende nimmt Schwarz diesen Spielstein vom Brett, legt ihn zu seinen Gefangenen und hat ein Gebiet mit sieben Gewinnpunkten. Auch hier reicht die Diagonalstellung der Spielsteine „5“ und „6“ aus, um das Gebiet für Schwarz zu werten. In der linken oberen Ecke hat Weiß ein Gebiet von 10 Punkten zu verzeichnen.

Neutrale Gebiete zählen für keinen der beiden Spieler. Sie werden mit noch nicht gespielten Spielsteinen beliebiger Farbe besetzt.

Abb. 11: Das Besetzen neutraler Gebiete.

Fortsetzung des Wertungsbeispiels: Der unbesetzte Punkt „B“ in der Mitte der oberen Kante des Spielbretts der Abb. 11 zählt nicht, da er sich zwischen einem weißen und einem schwarzen Gebiet befindet. Mit einem noch nicht gespielten Spielstein aus dem Vorrat eines beliebigen Spielers wird dieser neutrale Kreuzungspunkt der Übersichtlichkeit halber besetzt.

Gefangene gegnerische Spielsteine werden auf freie Kreuzungspunkte in gegnerische Gebiete gesetzt. Sind alle gegnerischen Kreuzungspunkte besetzt und hat ein

Spieler immer noch gefangene Spielsteine, so erhält er für jeden dieser Spielsteine einen Gewinnpunkt.

Abb. 12: Gefangene Spielsteine im eigenen Gebiet.

Fortsetzung des Wertungsbeispiels: In Abb. 12 wurden die gefangenen Spielsteine „1“, „2“ und „3“ auf freie Kreuzungspunkte des Gegners gesetzt. Sie vermindern dessen Punkte.

Zum Schluß kann man die Gebiete noch etwas transparenter machen, indem die Spielsteine übersichtlich angeordnet werden.

Abb. 13: Übersichtliches Anordnen.

Fortsetzung des Wertungsbeispiels: In Abb. 13 wurden die Spielsteine leicht überschaubar auf dem Spielbrett angeordnet, ohne die Punktzahl zu verändern. Schwarz hat 14 Gebietspunkte und Weiß 15. Weiß hat also mit einem Punkt Vorsprung gewonnen. Schwarz dürfte auch die nächste Partie wieder mit Schwarz spielen und beginnen.

Gewinnpunkte

1. Jeder freie Kreuzungspunkt im eigenen Gebiet zählt einen Gewinnpunkt.
2. Eventuell noch vorhandene Gefangene zählen ebenfalls einen Gewinnpunkt.

SPIELGEWINNER

Wenn beide Spieler ihre Gewinnpunkte gezählt haben, dann ist derjenige mit den meisten Gewinnpunkten der Sieger.

VARIANTEN

Gomoku

Gomoku wird zu zweit gespielt. Ein Spieler erhält die schwarzen, der andere die weißen Spielsteine. Der Spieler mit den schwarzen Spielsteinen beginnt. Abwechselnd setzen die Spieler einen ihrer Spielsteine auf einen freien Kreuzungspunkt. Ziel des Spieles ist es, fünf eigene Spielsteine waagrecht, senkrecht oder diagonal auf fünf benachbarte Kreuzungspunkte zu setzen. Wer zuerst eine Fünferreihe legt, gewinnt.

Gobang

Gobang hat die gleichen Regeln wie Gomoku, es ist aber um folgende interessante Schlagmöglichkeit bereichert. Es ist erlaubt, 2 benachbarte gegnerische Spielsteine zu schlagen, indem man sie direkt zwischen 2 eigene Spielsteine einschließt. Es ist möglich, mit einem Spielstein mehrere 2er-Gruppen des Mitspielers zu schlagen.