



2



8 - 99



60 min. - ∞

**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 3****Règle du jeu****page 4****Instrucciones del juego****página 5****Istruzioni di gioco****pagina 6****Spelhandleiding****pagina 7****Spilleregler****side 8****Spelanvisning****sida 9****Instrukcja gry****strona 10****Инструкция к игре****страница 11**

Go & Go-Bang

DE

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:

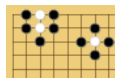
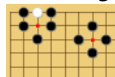


Abbildung 1

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.

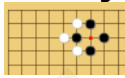
Selbstmordverbot: Man darf auf keine Felder setzen, auf denen man komplett von gegnerischen Steinen umzingelt wäre, außer man schlägt dadurch einen gegnerischen Stein und hebt somit diese Situation auf.

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, 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.

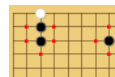
Go-Bang

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:

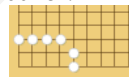
Freiheiten:

Sind die benachbarten freien Schnittpunkte von Steinen oder Ketten.



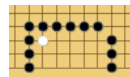
Gebiet:

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

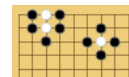


Gefangene Steine:

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

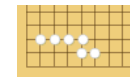


Getötete Steine:



Kette oder Mauer:

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



Go & Go-Bang

GB

Go is an old Japanese game of strategy. It is considered to be the world's most-played board game.

Contents:

- Board with 19 x 19 lines making a grid reference pattern.
- Black and white pieces.

Preparing the game:

Colours are allocated by the players drawing lots. If one of the two players is better than the other, then the better gets the white pieces. Black plays first. If he is granted a further advantage in the form of white being handicapped, then he sets a given number of pieces on the board (up to 9).

The Handicap:

If the skill of the two players is very different, a handicap can be given. The highest possible handicap is of 9 pieces. These handicap pieces are set on the predetermined points on the board. If the handicap is only 8 pieces, the middle point is not occupied.

Aim of the Game:

The conquest of the areas and the conquering of pieces.

Run of the Game

Laying the pieces:

The players alternately set one piece each on one of the intersections of the board. These pieces are not moved in the further process of the game, except in the case of being taken. Setting on the squares or moving from point to point is not allowed.

The Capturing of Pieces:

A piece can be "killed", when all neighbouring cross points directly bordering its position are occupied by opposing pieces thus resulting in an area conquered by the attacking player.

Killed Pieces:

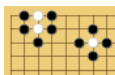
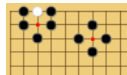


Illustration 1

The white pieces are killed, because they are so encircled by opposing pieces that no bordering cross point is free. They are taken from the board by the opponent.

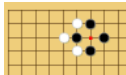
Suicide Prohibition: Neither player is allowed to set on a point, on which he would be encircled completely by opponent's pieces, except when killing an opposing piece when this prohibition is lifted.

Illustration 2



Here white may not set on the points marked.

Illustration 3



Here white may set on the points marked but pay attention to the following "Ko" rule.

Ko Rule:

Because of the exception to the suicide rule as in illustration 3, special situations can occur, of which there appears to be no way out. The pieces can be set in such a way that white can take a black one from the board, by setting his own piece. Then black can take a white piece from the board by also setting his own piece. Since it is again possible now for white to repeat the process from the beginning, the Ko rule comes into force. The Ko rule says that a player is not allowed to create a situation giving exactly the same position as in the directly previous move. Thus in the case specified above, black is not allowed to strike back immediately but must choose another move first so giving white the possibility of protecting its piece.

The End of the Game:

The game is finished when both players agree on this. At some time the point will come, where one or both players would only be able to make forbidden moves or to lay pieces in their own territory. A player can forfeit his go in this case, which is called a "pass". If both players pass one after the other, the game is finished.

Adjudging the Winner:

Basically, the intersections are counted within a borderline, made up by one's own pieces (an area) and the killed and captured opponent's pieces. Counting begins by taking the opponent's caught pieces from the board and adding them to the killed ones. Now the empty intersections of each area and the killed opposing stones as well as prisoners are counted as one point each. The player who has the most points is the winner.

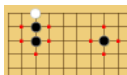
Go-Bang

1. One aim is to be the first to lay five pieces in a row, perpendicularly, horizontally, or diagonally.
2. The aim is the same, though the game becomes more interesting with the possibility of capturing. Two neighbouring opponent's pieces can be captured by setting one's own piece at the beginning and end of a line. The captured pieces are put back into the box. They do not count any more.

Small Go Encyclopedia:

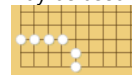
Liberties:

These are the unoccupied intersections which directly border pieces or chains.



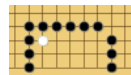
Area:

Those free intersections, which are enclosed by pieces of the same colour, whereby up to two edges of the board may be used to help.

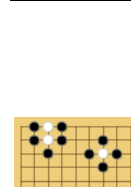


Caught pieces:

A piece is imprisoned, if it is in the area of its opponent.

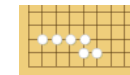


Killed stones:



Chain or wall:

Several pieces of one colour making a closed line (it can also be bent).



Go & Go-Bang

FR

Go est un ancien jeu de stratégie japonais. Il est considéré comme le jeu de plateau le plus joué au monde.

Contenu:

- Un plateau de jeu composé de 19 x 19 lignes (points d'intersection) appelé «goban»
- Pierres blanches et noires

Préparation du jeu:

La couleur des pierres est tirée au sort entre les joueurs. Si l'un des joueurs est plus fort que l'autre, celui-ci doit prendre les blancs. Les noirs commencent. Si ce joueur joue avec handicap, il pourra poser directement le nombre de pierres de handicap (jusqu'à 9 pierres).

Le handicap:

Si les deux joueurs sont de force très différente, il est possible de donner un handicap. Le plus haut handicap possible est celui de 9 pierres. Les pierres de handicap sont placées sur les points renforcés appelés «hoshis» du goban. Si seulement 8 pierres de handicap sont attribuées, le hoshi du milieu ne sera pas occupé.

But du jeu:

La conquête de territoire et l'accumulation de pierres.

Déroulement du jeu:

Positionnement des pierres:

Les joueurs posent à tour de rôle une pierre sur l'un des points d'intersection du goban. Une fois posées, ces pierres ne pourront plus être déplacées de toute la partie sauf si elles sont capturées.

La capture de pierres: «Atari»

Les pierres peuvent être capturées «tuées» si toutes les intersections libres voisines sont occupées par des pierres adverses. Le joueur qui capture délimite ainsi un territoire.

Pierres mortes:

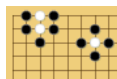
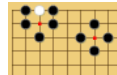


Illustration 1

Les 3 pierres blanches sont mortes, parce qu'elles sont cernées par les pierres adverses de telle manière qu'aucune intersection soit libre. Elles sont retirées du jeu par l'adversaire.

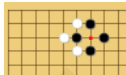
Interdiction de suicide: Il n'est en aucun cas autorisé de placer sa pierre sur une intersection complètement cernée par l'adversaire sauf si on capture une pierre adverse et débloque ainsi la situation.

Illustration 2



Ici, les blancs ne peuvent pas se placer sur l'intersection marquée en rouge.

Illustration 3



Ici, les blancs peuvent se placer sur l'intersection marquée mais attention à la règle «Ko» suivante.

Règle Ko:

En raison de l'exception concernant la règle de l'interdiction de suicide sur l'illustration 3, Il peut arriver qu'une situation particulière semble sans issue. Les pierres peuvent être placées de telle manière que les blancs peuvent capturer une pierre noire en se plaçant sur l'intersection rouge. Mais les noirs peuvent aussi capturer cette pierre blanche en replaçant une pierre là où ils étaient précédemment. Comme il est alors possible aux blancs de recommencer ce même petit jeu depuis le début, la règle de Ko entre en action. La règle de Ko est qu'il est interdit de reproduire une situation immédiatement antérieure. Dans le cas ci-dessus, les noirs n'ont donc pas le droit de re-capturer immédiatement la pierre blanche, ils doivent attendre un tour. Ce qui donne la possibilité aux blancs de protéger cette pierre.

Fin du jeu:

Le jeu est terminé quand les deux joueurs se sont mis d'accord. Il arrive un moment où l'un ou les deux joueurs ne peuvent jouer que des coups interdits ou encore ne jouer que dans leurs territoires. Dans ce cas là, le joueur peut ne pas jouer et « passer ». Si les deux joueurs passent l'un après l'autre, le jeu est terminé.

Le décompte des points:

On compte principalement les intersections qui se trouvent à l'intérieur d'un territoire ainsi que les pierres mortes adverses. Le décompte commence en retirant du goban les pierres prisonnières adverses et en les plaçant avec les mortes. Ensuite on compte les intersections vides de chaque territoire ainsi que les pierres morte (+ prisonnières) adverses. Le joueur avec le plus grand nombre de points a gagné.

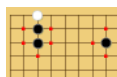
Go-Bang

1. Le but est ici de placer en premier 5 pierres sur une ligne (verticale, horizontale ou diagonale)
2. Le but du jeu est le même mais la possibilité de capturer des pierres le rend plus intéressant. Deux pierres voisines adverses peuvent être capturées en plaçant une de ces propres pierres au début et la fin de cette chaîne. Les pierres capturées sont retirées du jeu et ne comptent plus.

Petit dictionnaire de Go:

Les libertés:

Sont les intersections voisines libres d'une pierre ou d'une chaîne.



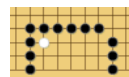
Un territoire:

Chaque intersection libre délimitée par un groupe de pierre de même couleur, sachant que 2 côtés de goban peuvent être utilisés

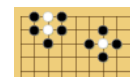


Pierre prisonnière:

Une pierre est prisonnière quand elle se trouve sur le territoire de son adversaire.

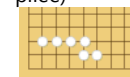


Pierres mortes:



Chaîne ou mur:

Plusieurs pierres d'une couleur sur une ligne fermée (qui peut être aussi pliée)



Go & Go-Bang

ES

Go es un antiguo juego de estrategia japonés. Es considerado el juego de mesa más jugado del mundo.

Contenido:

- Tablero de juego, se compone de 19 x 19 líneas (formando una red de intersecciones).
- piedras de Go blancas y negras.

Preparación para el juego:

Los colores de las piedras se sortean entre los jugadores. En caso de que uno de los dos jugadores sea más fuerte, éste recibe el color blanco, puesto que negras comienza. Si además al jugador más débil se le concede una ventaja, éste distribuye de una vez sus piedras de ventaja (un máximo de 9 piedras).

Sistema de ventaja (handicap):

En caso de que un jugador sea mucho más fuerte que el otro, se puede jugar con ventaja (handicap). El máximo posible de piedras de ventaja es 9. Las piedras de ventaja se colocan en las intersecciones marcadas con un punto grueso. Si sólo se conceden 8 piedras, no se ocupa el punto del centro.

Objetivo del juego:

La conquista de territorios y de piedras.

Desarrollo del juego:

Distribución de las piedras:

Alternadamente ambos jugadores ponen una piedra en una intersección vacía en el tablero. Durante el desarrollo de la partida las piedras ya no se mueven, al menos que sean capturadas. Algo como colocar piedras dentro de las casillas o desplazarlas de un punto a otro no existe.

Captura de piedras:

Se puede capturar ("matar") un grupo de piedras cuando éste es rodeado totalmente por piedras del jugador rival y no quedan intersecciones libres. El que captura obtiene, de esta forma, territorio.

Piedras muertas:

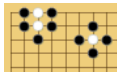
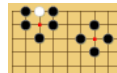


Ilustración 1

Las piedras blancas están muertas porque fueron rodeadas de tal manera por piedras contrarias que no queda ninguna intersección libre. El rival retira las piedras muertas del tablero.

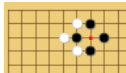
Prohibición de suicidio: No está permitido colocar una piedra en una intersección donde quedaría completamente cercada por piedras rivales, a menos que con esta jugada se capture una piedra contraria con lo que la situación quedaría revocada.

Ilustración 2



Aquí no está permitido colocar piedras blancas en las intersecciones marcadas.

Ilustración 3



Aquí está permitido colocar una piedra blanca en la intersección marcada. Pero ojo con la siguiente regla del ko.

Regla Ko:

Justamente debido a la excepción que concierne la prohibición de suicidio descrita en la ilustración 3, pueden ocurrir situaciones especiales que parecen sin salida. Las piedras pueden ser colocadas de tal manera que blancas colocando una piedra puede capturar una piedra negra. Acto seguido, negras podría también capturar una piedra blanca colocando una piedra propia. Como ahora blancas podría de nuevo empezar con la misma jugada, se aplica la regla Ko. Esta regla dice que no se puede realizar una jugada con la que se volvería a crear la misma situación de juego que en la jugada anterior. De esta forma, en la situación arriba descrita, negras no puede responder el ataque inmediatamente, sino que tiene que hacer primero otra jugada. De esta forma, blancas tiene la oportunidad de proteger su piedra.

Final del juego:

El juego termina cuando ambos jugadores lo consideren apropiado. Llega un momento en el que uno o ambos jugadores sólo pueden realizar jugadas prohibidas o tendrían que poner piedras en su propio territorio. En este caso, el jugador puede pasar. Si ambos jugadores pasan, el juego termina.

Reglas de puntuación:

Básicamente, se cuentan las intersecciones que están dentro de un territorio y las piedras muertas contrarias. Para contar los puntos, primero se retiran las piedras contrarias capturadas del tablero y se unen a las piedras muertas. Ahora se cuentan las intersecciones vacías de cada territorio y las piedras contrarias capturadas y muertas con 1 punto respectivamente. Gana el jugador que más puntos tenga.

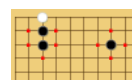
Go-Bang

1. Aquí el objetivo es ser el primero en poner cinco piedras en una fila (vertical, horizontal o diagonal).
2. El objetivo del juego es el mismo, pero se vuelve más interesante por una posibilidad de captura adicional. Se pueden capturar dos piedras rivales contiguas colocando una piedra propia al comienzo o al final de esa cadena. Las piedras capturadas se retiran del tablero y ya no cuentan.

Pequeña enciclopedia Go:

Libertades:

Las intersecciones vacías adyacentes a una piedra o a una cadena de piedras.



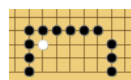
Territorio:

Aquellas intersecciones que están encerradas por piedras del mismo color. Como ayuda para formar el territorio se pueden usar hasta dos márgenes:

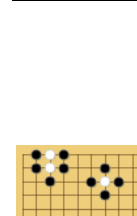


Piedras capturadas:

Una piedra queda capturada cuando se encuentra en el territorio del contrincante:

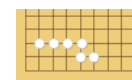


Piedras muertas:



Cadena o muro:

Varias piedras de un color en una línea continua (también puede estar doblada).



Go & Go-Bang

IT

Il Go è un antico gioco strategico giapponese. È il gioco su scacchiera più giocato al mondo.

Contenuto:

- Scacchiera, composta da 19 x 19 righe (punti del reticolo)
- pedine bianche e nere

Preparazione della partita:

I colori delle pedine sono estratti a sorte. Se uno dei due giocatori è più forte dell'altro, riceve il colore bianco. La prima mossa spetta al nero. Il nero ha anche un altro vantaggio, può infatti stabilire il numero delle proprie pedine di vantaggio (fino a 9 pedine).

I vantaggi:

Se la forza dei due giocatori è molto disuguale, è possibile assegnare dei vantaggi. Il vantaggio più comune è di 9 pedine. Le pedine di vantaggio vengono disposte sui punti indicati della scacchiera. Se vengono assegnate solo 8 pedine, il punto centrale contrassegnato non è occupato.

Obiettivo del gioco:

La conquista delle aree e la conquista delle pedine.

Svolgimento del gioco:

Disposizione delle pedine:

A turno i giocatori dispongono le pedine sugli incroci della scacchiera. Nel corso della partita non saranno più mosse, a meno che non vengano mangiate. Non è possibile collocarle in altre caselle né spostarle da punto a punto.

Eliminazione delle pedine:

Le pedine possono essere eliminate ("mangiate") se le caselle confinanti vengono occupate da pedine avversarie. In questo modo il giocatore che ha eliminato le pedine avversarie ottiene un'area.

Pedine eliminate:

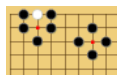
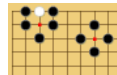


Illustrazione 1

Le pedine bianche vengono eliminate se sono accerchiate dalle pedine avversarie e non hanno più spazio libero intorno. Vengono quindi rimosse dalla scacchiera.

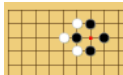
Divieto di "suicidio": Non è permesso posizionarsi in una casella completamente circondata da pedine nemiche, a meno che facendo ciò non si elimini una pedina nemica risolvendo questa situazione.

Illustrazione 2



Qui non il bianco non può spostarsi sulle caselle contrassegnate.

Illustrazione 3



Qui il bianco può spostarsi sulle caselle contrassegnate. Fare attenzione alla seguente regola secondaria.

Regola secondaria:

Con il divieto di "suicidio" indicato nell'illustrazione 3 si può verificare una situazione in cui non ci sono vie d'uscita. Le pedine possono essere disposte in modo tale che il bianco può rimuovere una pedina nera dalla scacchiera sostituendola con una propria. Successivamente il nero può rimuovere una pedina bianca dalla scacchiera sostituendola con una propria. Poiché a questo punto il bianco potrebbe effettuare nuovamente questa mossa, subentra la regola secondaria. La regola secondaria afferma che con una mossa non è possibile ritornare alla situazione di gioco della mossa precedente. Nel caso indicato il nero non può mangiare subito un'altra pedina ma deve prima effettuare una mossa. In questo modo il bianco ha la possibilità di proteggere la propria pedina.

Conclusione del gioco:

La partita finisce quando i due giocatori decidono di comune accordo di terminarla. A un certo punto uno o entrambi i giocatori possono effettuare soltanto mosse vietate o devono rinunciare a una delle proprie aree. In questo caso il giocatore può evitare tale sottrazione, cedendo la propria area. Se entrambi i giocatori effettuano questa cessione, la partita termina.

Conteggio della vittoria:

Si contano i punti d'incrocio all'interno di una sezione (area) e le pedine nemiche mangiate. Il conteggio inizia rimuovendo le pedine nemiche catturate dalla scacchiera e collocandole tra le pedine mangiate. A questo punto si contano i punti d'incrocio vuoti di un'area e le pedine nemiche mangiate (+ quelle catturate) assegnando un punto per ciascuna pedina. Vince il giocatore che ha realizzato più punti.

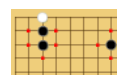
Go-Bang

1. L'obiettivo è di disporre per primi cinque pedine in fila (orizzontale, verticale, o diagonale).
2. Lo scopo del gioco è lo stesso, ma include una mossa che lo rende ancora più interessante. È possibile mangiare due pedine confinanti dell'avversario collocando una delle proprie pedine prima e dopo di esse. Le pedine mangiate vengono eliminate dalla scacchiera. Non saranno più utilizzate.

Piccolo glossario del Go:

Libertà:

I punti centrali liberi confinanti sono pedine o catene



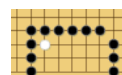
Area:

Ogni punto d'incrocio libero, circondato da pedine dello stesso colore, in cui è possibile raggiungere fino a due orli



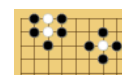
Pedine prigioniere:

Una pedina è prigioniera se si trova in un'area avversaria



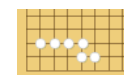
Pedine eliminate:

Una pedina è eliminata se è circondata da pedine avversarie e non ha spazio libero intorno.



Catena o muro:

Più pedine dello stesso colore su una linea chiusa (può anche essere piegata).



Go en Go-Bang

NL

Go is een strategisch spel uit Japan. Het is het meest gespeelde bordspel ter wereld.

Inhoud:

- speelbord, bestaat uit 19 x 19 lijnen (361 kruispunten)
- witte en zwarte stenen

Vorbereitung:

De spelers loten om de kleuren van de stenen. Als een van de beide spelers sterker is dan de ander, krijgt deze de kleur wit. Zwart begint. Als hij ook nog een voorgift krijgt, bepaalt hij meteen het aantal van zijn voorgiftstenen (maximaal 9).

De voorgift:

Als de speelsterkte van beide spelers zeer ongelijk is, kan een voorgift worden gegeven. 9 stenen is de hoogste voorgift. De voorgiftstenen worden op de op het speelbord ingetekende punten geplaatst. Als er maar 8 stenen worden voorgegeven, wordt het middelste ingetekende punt niet bezet.

Doel van het spel: De verovering van gebieden en de verovering van stenen.

Spelverloop:

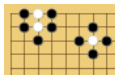
Zetten van stenen:

Afwisselend zetten de spelers elk een steen op een kruispunt van het speelbord. Deze worden in de loop van het spel niet meer bewogen, tenzij ze worden geslagen. Stenen worden niet van het ene veld naar het andere verplaatst en worden niet van punt tot punt verschoven.

Zetten van stenen:

Stenen worden geslagen ('gedood') als alle direct aangrenzende velden door vijandelijke stenen worden bezet. Daardoor ontstaat voor de speler die slaat een gebied

Gedode stenen:

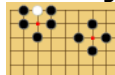


Afbeelding 1

De witte stenen zijn gedood, omdat ze door vijandelijke stenen zo zijn omsingeld, dat er geen veld meer vrij is. Ze worden door de tegenstander van het veld genomen.

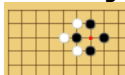
Zelfmoordverbod: Er mag niet op velden worden gezet waarop men compleet door vijandelijke stenen omsingeld zou zijn, tenzij door deze zet een vijandelijke steen wordt geslagen en deze situatie wordt opgeheven.

Afbeelding 2



Hier mag wit niet op de gemarkeerde velden zetten.

Afbeelding 3



Hier mag wit niet op het gemarkeerde veld zetten. Let echter op de volgende Ko-regel.

Ko-regel:

Juist door de uitzondering op het zelfmoordverbod in afbeelding 3 kunnen situaties ontstaan die uitzichtloos lijken. De stenen kunnen zo worden gezet dat wit door een eigen steen te zetten een zwarte steen van het bord kan nemen. Dan kan zwart een witte steen van het bord nemen door ook een eigen steen te zetten. Omdat wit nu weer van vormen af kan beginnen, wordt de Ko-regel van kracht. De Ko-regel houdt in dat met een zet niet dezelfde spelsituatie als zoeven mag worden geschapen. In het bovengenoemde geval mag zwart dus niet meteen terugslaan, maar moet eerst een andere zet doen. Zo heeft wit de mogelijkheid zijn stenen te beschermen.

Einde van het spel:

Het spel is ten einde als beide spelers het daarover eens zijn. Op een gegeven ogenblik kunnen een of beide spelers alleen nog maar zetten doen die verboden zijn of die in hun eigen gebied liggen. De speler kan in dat geval besluiten geen zet te doen. Dit wordt 'passen' genoemd. Als beide spelers achter elkaar passen, is het spel beëindigd.

Winstberekening

In principe worden de kruispunten binnen een omheining (gebied) en de gedode vijandelijke stenen geteld. De berekening begint door de gevangen vijandelijke stenen van het bord te nemen en bij de gedode stenen te voegen. Nu worden de lege kruispunten van elk gebied en de gedode (+ gevangen) vijandelijke stenen geteld (elk één punt). De speler met de hoogste score heeft gewonnen.

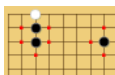
Go-Bang

1. Het doel hierbij is als eerste vijf stenen op een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) te leggen.
2. Het speeldoel is hetzelfde, maar wordt door een extra slagmogelijkheid nog interessanter. Twee naast elkaar liggende stenen van de tegenstander kunnen worden geslagen door een eigen steen aan het begin en een aan het einde te zetten. De geslagen stenen worden teruggelegd bij het spelmateriaal. Ze tellen verder niet.

Beknopt Go-lexicon:

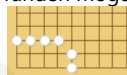
Vrijheden:

Dit zijn de naast elkaar liggende lege kruispunten van stenen of ketens.



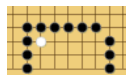
Gebied:

De lege kruispunten die door stenen van dezelfde kleur zijn omsingeld, waarbij maximaal twee randen mogen meehelpen.

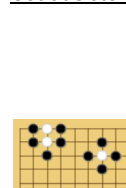


Gevangen stenen:

Een steen is gevangen als deze zich in het gebied van zijn tegenstander bevindt.

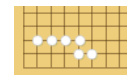


Gedode stenen:



Keten of muur:

Meerdere stenen van één kleur op een gesloten lijn (kan ook geknikt zijn).



Go & Go-Bang

DK

Go er et gammelt, japansk, strategisk spil. Det er det mest spillede brætspil i verden.

Indhold:

- Spillebræt, består af 19 x 19 felter (gitterpunkter)
- hvide og sorte spillebrikker

Spilleforberedelse:

Spillerne trækker lod om brikernes farve. Hvis en af de to spillere er bedre end den anden, får denne den hvide farve. Sort rykker først. Hvis han også får et forspring, så sætter han straks det antal forspringsbrikker (op til 9 brikker).

Forspring:

Hvis spillernes styrke er meget forskellig, kan der gives et forspring. Et forspring på 9 brikker er det højest mulige. Forspringsbrikkerne sættes på de punkter, som er indtegnet på brættet. Såfremt der kun gives 8 brikker i forspring, anvendes det midterste indtegnede punkt ikke.

Formål med spillet:

Erobring af områder og erobring af brikker.

Spillets forløb:

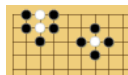
Placering af brikker:

Skiftevis sætter spillerne en brik på et af skæringspunkterne på brættet. De rykkes ikke mere i partiets forløb, kun når de slås. Det er ikke muligt at placere en brik på disse felter eller at rykke en brik fra punkt til punkt.

Slå brikker:

Brikker kan slås („dræbes“), idet alle åbne nabofelter, som grænser direkte op til dem, optages af modstanderens brikker. Derved får den spiller, som slår dem, et område.

Dræbte brikker:

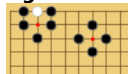


Figur 1

De hvide brikker er dræbt, da de er så omringet af modstanderens brikker, at der ikke er noget åbent felt. Modstanderen tager dem af brættet.

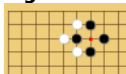
Forbud mod selvmord: Man må ikke rykke til et felt, hvor man vil være fuldstændigt omringet af modstanderens brikker, med mindre man samtidig slår en af modstanderens brikker og dermed ophæver denne situation.

Figur 2



Her må hvid ikke rykke til de markerede felter.

Figur 3



Her må hvid rykke til det markerede felt. Men pas på efterfølgende ko-regel.

Ko-regel:

Netop på grund af forbuddet mod selvmord i figur 3 kan der opstå specielle situationer, som synes håbløse. Brikkerne kan sættes således, at hvid kan tage en sort brik ud af brættet ved at sætte en egen brik. Så kan sort tage en hvid brik ud af brættet ved også at sætte en egen brik. Da det nu igen er muligt for hvid at gentage dette, træder ko-reglen i kraft. Ko-reglen siger, at man med en rykning ikke må skabe den samme spillesituation som ved en tidligere rykning. I ovennævnte tilfælde må sort altså ikke straks slå tilbage, men skal først foretage en anden rykning. Så har hvid mulighed for at beskytte sin brik.

Afslutning på spillet:

Spillet er slut, når de to spillere er enige om det. På et eller andet tidspunkt når man det punkt, hvor en eller begge spillere kun kan foretage forbudte rykninger eller skal placere sig i eget område. Spilleren kan i dette tilfælde undlade at placere en brik, hvilket kaldes at „passe“. Hvis begge spillere passer efter hinanden, er spillet slut.

Hvem vinder?:

Principielt optælles skæringspunkterne inden for en omringning (område) og modstanderens dræbte brikker. Udregningen begynder med, at man tager modstanderens fangede brikker fra brættet og lægger til de dræbte. Nu tælles de tomme skæringspunkter i hvert område og modstanderens dræbte (+fangede) brikker (et point hver). Spilleren med flest points har vundet.

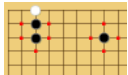
Go-Bang

1. Formålet er her som den første at lægge fem brikker på række (lodret, vandret, eller diagonalt).
2. Formålet er det samme men bliver dog mere interessant på grund af mulighed for at slå. To modstanderbrikker ved siden af hinanden kan slås ved at sætte en egen brik i starten og slutningen. De slåede brikker lægges tilbage til spillematerialet. De tæller ikke mere.

Lille go-leksikon:

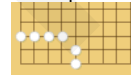
Fristeder:

Er de tilstødende skæringspunkter fri for brikker eller kæder.



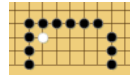
Område:

Hvert åbent skæringspunkt, som er omringet af brikker af samme farve, hvor op til to kanter må hjælpe med:

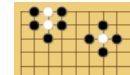


Fangede brikker:

En brik er fanget, når den befinder sig i modstanderens område:

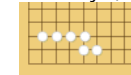


Dræbte brikker:



Kæde eller mur:

Flere brikker i en farve på en lukket linie (kan også være bøjet).



Go & Go-Bang

SE

Go är ett gammalt japanskt strategispel. Det anses vara världens mest spelade brädspel.

Innehåll:

- Spelbräda bestående av 19 x 19 linjer (gallerpunkter)
- vita och svarta spelstenar

Spelförberedelser:

Stenarnas färger lottas ut bland spelarna. Om en av de båda spelarna är bättre än den andra för denne färgen vit. Svart gör första draget. Om svart även har fått ett handikapp sätter denne direkt sitt antal handikappstenar (maximalt 9).

Handikappet:

Om spelarnas styrka är mycket olika kan man ge ett handikapp. Största möjliga handikapp är 9 stenar. Handikappstenarna placeras på de markerade punkterna på spelbrädan. Om handikappet bara består av 8 stenar förblir den mittersta markerade punkten obesatt.

Målet med spelet:

Erövra områden och erövra stenar.

Spelets gång:

Sätta stenar:

Omväxlande sätter spelarna vardera en spelsten på en skärningspunkt på spelbrädan. Dessa förflyttas inte längre under partiets gång, såvida de inte slås. Placering i fälten eller förflyttning från punkt till punkt förekommer inte.

Slå stenar:

Stenar kan slås ("dödas") genom att alla direkt angränsande fria fält upptas av motståndarstenar. Den spelare som slår får då ett område.

Dödade stenar:

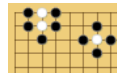
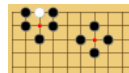


Bild 1

De vita stenarna är dödade om de omringas av motståndarstenar på ett sådant sätt att inget fält längre är ledigt. De tas bort från spelfältet av motståndaren.

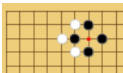
Förbud mot självmord: Det är förbjudet att sätta på fält där man helt omringas av motståndarstenar, såvida man inte därigenom slår en motståndarsten och upphäver situationen.

Bild 2



Här får vit inte sätta på de markerade fälten.

Bild 3



Här får vit sätta på det markerade fältet. Observera dock följande KO-regel

KO-regel:

På grund av undantaget från förbudet mot självmord på bild 3 kan det uppkomma specialsituationer som verkar sakna en utväg. Stenarna kan sättas på ett sådant sätt att vit kan plöcka en svart sten från brädan genom att sätta en egen sten. Svart kan då ta en vit sten från brädan genom att sätta en egen sten. Eftersom vi nu kan börja om

med det hela från början träder KO-regeln i kraft. KO-regel säger att det är förbjudet att återskapa samma spelsituation som rådde ett drag innan. I ovanstående fall får svart alltså inte slå tillbaka direkt, utan måste dessförinnan göra ett annat drag. På så sätt får vit möjligheten att skydda sina stenar.

Spelets slut:

Spelet är slut när båda spelarna kommit överens om att så är fallet. Någon gång uppkommer den punkt då en eller båda spelarna bara kan göra förbjudna drag eller måste sätta i sitt eget område. Spelaren kan i detta fall avstå från att sätta, vilket betraktas som att "passa". Om båda spelare passar efter varandra är spelet avslutat.

Vinstavräkning:

Generellt räknas skärningspunkterna inom en avgränsning (område) och de dödade motståndarstenarna. Avräkningen börjar genom att man tar de tillfångatagna, motståndarstenarna från brädan och lägger dem till de dödade. Nu räknas de tomma skärningspunkterna i varje område och de dödade (+ tillfångatagna) motståndarstenarna räknas (en poäng per sten). Den spelare som har flest poäng har vunnit.

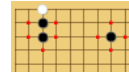
Go-Bang

1. Målet är att vara den som först lägger fem spelstenar i en rad (lodrät, vågrät eller diagonalt).
2. Spelets mål är detsamma, men blir intressantare med en möjlighet att slå. Två intelligande motståndarstenar kan slås genom att man sätter en egen sten i deras början eller slut. De slagna spelarna läggs tillbaka till spelaterialet. De räknas inte längre.

Litet Go-lexikon:

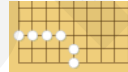
Friheter:

Är de intilliggande fria skärningspunkterna för stenar eller kedjor.



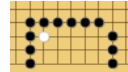
Område:

De fria skärningspunkter som är inneslutna av stenar med samma färg, varvid upp till två ränder får hjälpa till:

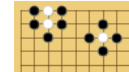


Tillfångatagna stenar:

En sten är tillfångatagen när den befinner sig på motståndarens område:

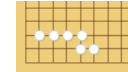


Dödade stenar:



Kedja eller mur:

Flera stenar av samma färg i en sluten linje (kan också vara vinklad).



Go i Pente

PL

Go to stara japońska gra strategiczna. Uchodzi ona za najpopularniejszą grę planszową na świecie.

Zawartość:

- Plansza, składa się z 19 x 19 linii (punkty przecięcia)
- czarne i białe kamienie

Przygotowanie do gry:

Gracze losują między sobą kolor swoich kamieni. Gracz, który jest silniejszy od drugiego, otrzymuje białe kamienie. Pierwszy ruch wykonuje czarny. Jeżeli dostaje on kamienie handicapowe, to od razu też je, w odpowiedniej ilości, rozstawia (do 9 kamieni).

Handicap:

Jeśli siła gry obydwu graczy bardzo się różni, można przydzielić kamienie handicapowe. Maksymalna liczba kamieni handicapowych wynosi 9. Kamienie handicapowe rozkłada się w oznaczonych punktach na planszy. Jeśli przydzielonych zostanie tylko 8 kamieni, środkowy oznaczony punkt zostaje pusty.

Cel gry

Zdobycie terytorium i zdobycie kamieni.

Przebieg gry:

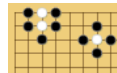
Ustawianie kamieni:

Gracze na zmianę stawiają na planszy po jednym kamieniu na przecięciu linii. W czasie rozgrywania partii nie wolno ich ponownie ruszać, chyba że zostaną one zbite. Kamienie nie stawia się na polach, ani nie przesuwa od punktu do punktu.

Zbijanie kamieni:

Kamienie mogą zostać zbite („zabite”), jeśli wszystkie bezpośrednio z nimi graniczące, wolne pola zostaną zajęte przez kamienie przeciwnika. W ten sposób zbijający gracz pozyskuje terytorium.

Zbite kamienie:



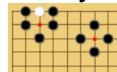
Ilustracja 1

Białe kamienie zostały zbite, gdyż zostały one tak osaczone przez kamienie przeciwnika, że nie zostało żadne wolne miejsce. Przeciwnik zdejmuje je z planszy.

Zakaz popełniania samobójstwa:

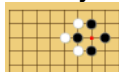
Nie można stawiać na polach, które są całkowicie osaczone przez kamienie przeciwnika, chyba że w ten sposób zbija się kamień przeciwnika i w ten sposób odменя sytuację.

Ilustracja 2



Tutaj białemu nie wolno stawiać na zaznaczonych polach.

Ilustracja 3



Tutaj biały może stanąć na oznaczonym polu. Ale uwaga na regułę ko.

Reguła ko:

Właśnie poprzez wyjątek od zakazu popełniania samobójstwa na ilustracji 3 może dojść do specjalnych sytuacji, które są pozornie bez wyjścia. Kamienie można tak położyć, aby biały mógł zbić z pola czarnego stawiając własny kamień. Następnie czarny może zbić z pola białego stawiając również swój kamień. Ponieważ teraz tylko biały może rozpocząć całkowicie od nowa, zastosowanie ma tutaj reguła ko. Reguła ko mówi, że kolejny ruch nie może spowodować sytuacji, jaką wywołał poprzedni ruch. W wyżej wymienionym przypadku czarny nie może od razu zbijać, tylko musi wykonać inny ruch. W ten sposób biały może ochronić swój kamień.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy obydwaj gracze są co do tego zgodni. W którymś momencie pojawia się taka sytuacja, że obydwu graczom pozostają jedynie niedozwolone ruchy, lub że muszą oni stawiać na swoim terytorium. Gracz może w takim przypadku zrezygnować ze stawiania, co oznacza „pasowanie”. Jeżeli gracze spasują jeden po drugim, gra kończy się.

Obliczanie punktów:

Zasadniczo liczy się punkty przecięcia w ramach otoczenia (obszarów) i zbite kamienie przeciwnika. Obliczanie zaczyna się zdejmując otoczone kamienie przeciwnika z planszy i dołączając je do zbitych kamieni. Teraz liczy się puste punkty przecięcia danego obszaru i zbite (+otoczone) kamienie przeciwnika (po jednym punkcie). Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów.

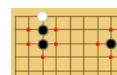
Go Bang

1. Celem jest tutaj ułożenie pięciu kamieni w rzędzie (pionowo, poziomo lub po przekątnej).
2. Cel gry jest ten sam, jednak gra jest bardziej interesująca dzięki możliwości zbijania. Można zbić dwa sąsiadujące kamienie przeciwnika, stawiając własny kamień na początku i końcu rzędu tych kamieni. Zbite kamienie odkłada się do pudełka. Dalej się one nie liczą.

Mały leksykon Go:

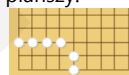
Swobody:

Są to sąsiadujące wolne punkty przecięcia kamieni lub ciągów.



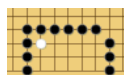
Obszar:

Wszystkie wolne punkty przecięcia otoczone przez kamienie tego samego koloru, do których zaliczyć można również dwie krawędzie planszy:

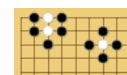


Złapane kamienie:

Kamień jest złapany, gdy znajduje się w obszarze przeciwnika:

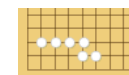


Zbite kamienie:



Ciąg lub mur:

Kilka kamieni tego samego koloru na zamkniętej linii (może być również załamana).



Го и го-бан

RU

Го – это старинная японская стратегическая игра. Она считается настольной игрой, в которую чаще всего играют во всем мире.

Принадлежности для игры:

- игровая доска, расчерченная 19 горизонтальными и 19 вертикальными линиями (с точками в месте их пересечения)
- белые и черные камни

Подготовка к игре:

Цвета камней игроков определяются по жребию. Если один из игроков сильнее другого, то он получает белые камни. Первый ход делают черные. Если более слабому игроку еще дается и фора, то он сразу же расставляет на поле и свои полученные в виде форы камни (до 9 камней).

Фора:

Если сила обоих игроков существенно различается, то более слабому может быть дана фора. Максимальная фора составляет 9 камней. Камни, полученные в виде форы, расставляются в отмеченные на игровой доске точки. Если фора составляет только 8 камней, то камень не ставится в центральную обозначенную точку.

Цель игры:

Захват территорий и захват камней.

Ход игры:

Расстановка камней:

Игроки по очереди ставят по одному камню в одну из точек пересечения линий игровой доски. Они в ходе партии больше не перемещаются, за исключением тех случаев, когда они будут побиты. Камни нельзя ставить на поля между линиями или двигать с точки на точку.

Взятие камней:

Камни противника можно взять («убить»), заняв своими камнями все непосредственно граничащие с ними свободные соседние поля. Тем самым атакующий игрок получает территорию.

Убитые камни:

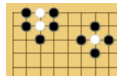
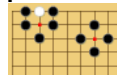


рис. 1

Белые камни убиты, поскольку они так окружены камнями противника, что не осталось свободных позиций. Противник снимает их с игрового поля.

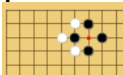
Запрет совершения самоубийства: Нельзя ставить камень в то место, на котором окажешься полностью окруженным камнями противника, за исключением взятия этим ходом камня противника и разрешения данной ситуации.

рис. 2



Здесь белым нельзя ставить камень в отмеченные места.

рис. 3



Здесь белые могут поставить камень в отмеченное место, но с учетом приведенного далее правила «Ко».

Правило «Ко»:

Именно в результате исключения из правила запрета совершения самоубийства на рис. 3 могут возникнуть особые ситуации, которые кажутся безвыходными. Камни могут быть размещены так, что белые могут снять с доски черный камень, разместив собственный. После этого черные могут снять с доски белый камень, также разместив свой собственный. Поскольку у белых теперь вновь появляется возможность начать все с начала, в силу вступает правило «Ко». Правило «Ко» гласит, что игроку своим ходом нельзя воссоздавать ту же игровую ситуацию, которая была ход назад. То есть в приведенном выше случае черным нельзя сразу же нанести ответный удар: сначала им необходимо сделать другой ход. В результате этого у белых появляется возможность защитить свой камень.

Окончание игры:

Игра окончена, если на это согласны оба игрока. Рано или поздно наступает такой момент, когда один или оба игрока могут сделать только запрещенные ходы или поместить камень на свою территорию. В этом случае игрок может отказаться от совершения хода, и это означает, что он «пас». Если оба игрока пасуют друг за другом, игра окончена.

Определение победителя:

Как правило, считаются точки пересечений внутри окруженной камнями игрока территории и убитые камни противника. Подсчет начинается снятием с доски пойманных камней противника и их добавлением к убитым. После этого подсчитываются пустые точки пересечений каждой отдельной территории и убитые (+пойманные) камни противника (за каждую такую точку и камень начисляется одно очко). Побеждает игрок, набравший большее число очков.

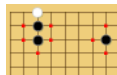
Го-бан

1. Здесь цель заключается в том, чтобы первым расположить в одном ряду (по вертикали, по горизонтали или по диагонали) пять камней.
2. Цель игры та же, но игра еще интереснее благодаря возможности бить камни соперника. Два соседних камня соперника можно побить, поместив свои камни в начало и конец линии, которую они составляют. Побитые камни помещаются назад в коробку и больше не учитываются.

ни-энциклопедия Го:

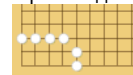
Дыхания:

соседствующие с камнями или цепочками свободные точки пересечения линий.



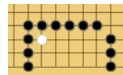
Территория:

те свободные точки пересечения линий, которые огорожены камнями одного цвета, при этом с одной или двух сторон они могут быть также огорожены краями игровой доски.

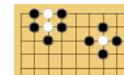


Пойманные камни:

Камень пойман, если он находится на территории противника:



Убитые камни:



Цепочка или стена:

Несколько камней одного цвета в одной непрерывной линии (не обязательно прямой).

