

Gomoku

Allgemeines

Gomoku ist ein in Asien weit verbreitetes Brettspiel welches unserem hiesigen 4-Gewinnt ähnlich ist. Seine frühen Wurzeln liegen angeblich im China des 8ten Jhdt. von dem es sich nach Japan verbreitet hat und den Namen Gomoku erhielt. Gespielt wurde zumeist vor und zwischen einzelnen Go-Partien. Als Spielmaterial dienen daher reguläre Go-Steine und ein Go-Brett beliebiger Größe.

Das Ziel

Das Ziel des Spieles ist genau Fünf Steine seiner eigenen Farbe in eine Reihe zu bringen und den Gegner an eben diesem Vorhaben zu hindern.

Der Ablauf

Wie in den meisten asiatischen Spielen beginnt auch hier Spieler *Schwarz*. In seinem ersten Zug platziert *Schwarz* einen Stein bei einer beliebigen Position auf dem Go-Brett. (Abb. 1) Darauf ist *Weiß* an der Reihe und setzt ebenfalls einen Stein. Er kann entweder an Schwarz ansetzen und ihn damit blockieren oder auf eine freie Position setzen. (Abb. 2) Wichtig ist, dass bereits liegende Steine nichtmehr verschoben oder berührt werden dürfen.

Nun wechseln sich die Spieler mit dem setzten gegenseitig ab bis einer der Spieler **genau** fünf Steine seiner Farbe in einer Reihe hat. Diese Reihe kann horizontal, vertikal als auch diagonal sein. Eine überlange Reihe zählt nicht als Sieg und es wird normal weitergespielt. (Abb. 3)

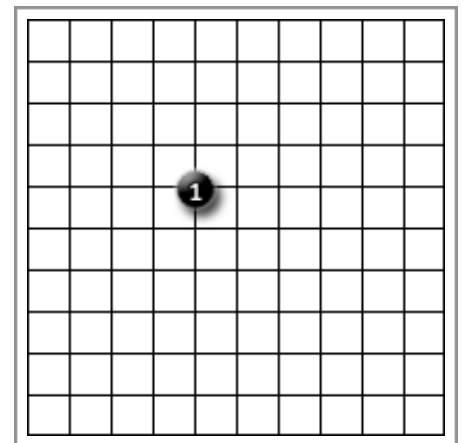


Abb. 1: Erster Zug

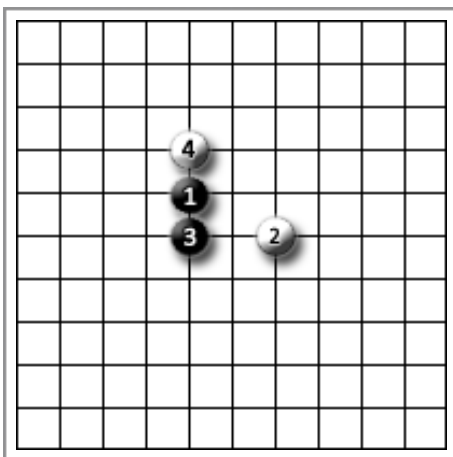


Abb. 2: Die Züge Zwei bis Vier

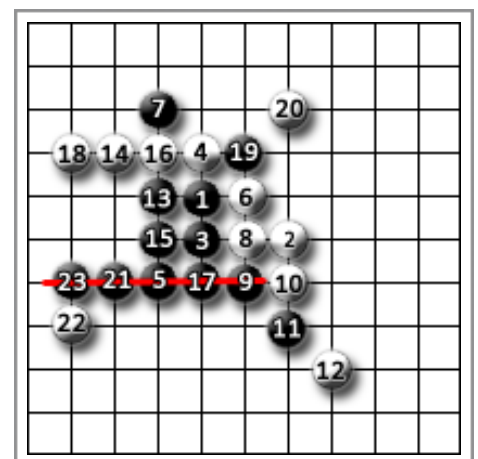


Abb. 3: Ein ganzes Spiel

Der Angriff

Da nun die Grundlagen vom Spiel erklärt wurden, scheint es einfach das Spiel zu spielen. Nach wenigen Runden sammelt man aber schon als Anfänger genug Erfahrung um sich zu wundern, wie schwer es doch ist in diesem Spiel zu gewinnen. Man investiert viel Zeit für das Bauen von Reihen, doch der Gegner schafft es immer diese zu zerstören.

Um in diesem Spiel ein weiteren Fortschritt zu machen, muss man beginnen die grundlegenden Strukturen zu verstehen und zum Angriff einzusetzen. Diese Strukturen sind *dreier Reihen* und *vierer Reihen*. Falls ein Gegner diese übersieht, hat er kaum noch Chancen um zu gewinnen. Abb. 4 zeigt in einem Beispiel Möglichkeiten für dreier und vierer Reihen. Bei jeder mit einem roten X markierten Position gewinnt man das Spiel spätestens in zwei Runden. Offene vierer Reihen (eine Reihe an die kein gegnerischer Stein angrenzt) sind unmöglich zu verteidigen und der Sieg ist garantiert. Offene dreier Reihen und vierer Reihen bieten sehr starke Angriffsmöglichkeiten, werden aber von erfahrenen Spielern sehr leicht erkannt und sofort abgegrenzt. Wenn man nur einzelne Reihen bildet kann man deswegen so gut wie nie gewinnen.

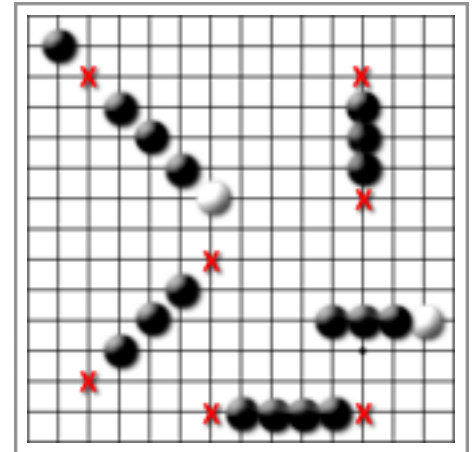


Abb. 4: Beispiele für Reihen

Um auch gegen starke Spieler bestehen zu können, muss man komplexe Angriffsmethoden benützen. Genauer gesagt, muss man so genannte *Verzweigungen* verwenden. Eine Verzweigung erstellt zwei angreifende Reihen gleichzeitig und der Gegner hat große Probleme diese zu verschließen. Es gibt im Prinzip drei Arten von Verzweigungen, diese sind:

- Zwei offene Dreier - **3x3 Verzweigung**
- Ein Vierer und ein offener Dreier- **4x3 Verzweigung**
- Zwei Vierer - **4x4 Verzweigung**

In Abb. 5 sieht man verschiedene Beispiele für diese Verzweigungen. Auch hier gilt, bei jeder mit einem roten X markierten Position gewinnt man das Spiel spätestens in zwei Runden.

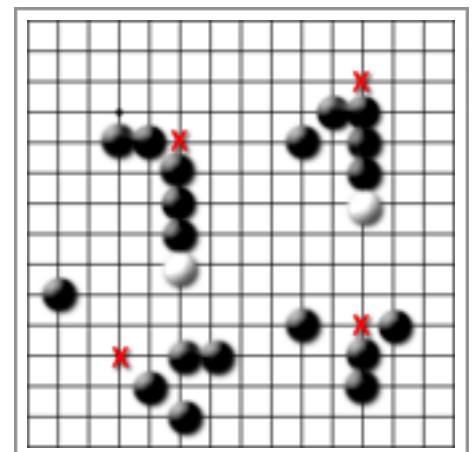


Abb. 5: Beispiele für Verzweigungen

Erweiterte Regeln und Abwandlungen

Beliebt ist auch die verschärfte Regel gennant *Gomoku+*, bei der die siegende Fünferreihe beidseitig offen sein muss.

Um eine gewisse Chancen-Gleichheit zu schaffen wurde in Japan der Ableger *Renju* entwickelt in dem der Vorteil des Beginnenden durch eine spezielle Eröffnung und unterschiedlichen Gewinnbedingungen kompensiert wird.