



Jijbent.nl: spelregels go-moku

Sjoerd Hemminga (sjoerdje)
Copyright 2020 Jijbent.nl

Inhoud

| | |
|--------------------------------|----------|
| Spelregels go-moku..... | 1 |
| Doel van het spel..... | 1 |
| Winstkansen..... | 1 |
| Strategie..... | 3 |

Spelregels go-moku

Doel van het spel

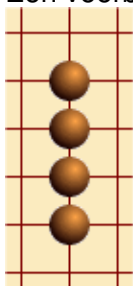
Go-moku wordt gespeeld op een Go-bord van 19x19. Dit is vrij groot. Maar slechts weinig spelletjes zullen het hele bord gebruiken. De bedoeling van het spel is om vijf stenen op een rij te krijgen. Dit kan horizontaal, verticaal of zelfs diagonaal. Uitzondering op deze regel is dat zes of meer op een rijtje niet winnen. Zo'n constructie van zes of meer stenen heet een *overline*. Het spel gaat bij een overline gewoon door. Gelijk spel kan ook gehaald worden bij go-moku. Remise ontstaat als het hele bord vol is en geen van beide spelers vijf op een rij heeft gehaald. Door de grootte van het bord komt dit bijna nooit voor.

De speler met de zwarte stenen begint het spel. De spelers zetten dan om beurten een steen op het bord. Dit gebeurt, net als bij Go, op de kruispunten van de lijntjes, dus niet in de hokjes. Ook aan de randen en zelfs in de hoeken mogen stenen geplaatst worden. Er mag vanzelfsprekend niet gezet worden op plaatsen waar al een steentje staat. Op jijbent.nl wordt gespeeld met de zogenaamde toernooi-regel. Dit houdt in dat de eerste zet van zwart in het midden van het bord gespeeld moet worden en dat de tweede zet van zwart minstens 3 rijen of kolommen verwijderd moet zijn van de eerste zet van zwart. Dit is gedaan om de winstkansen van zwart en wit meer in evenwicht te brengen.

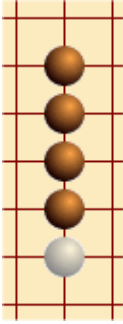
Winstkansen

Er zijn bepaalde veel voorkomende constructies die van spelers namen hebben gekregen. We gaan ze één voor één langs en bespreken daarbij de gevolgen voor het spel.

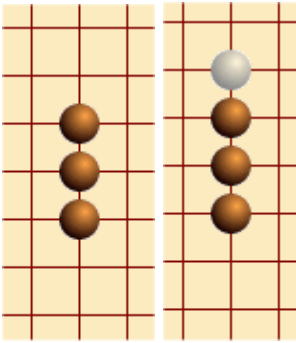
- Een *open vier* betekent directe winst voor de speler die 'm heeft (tenzij de andere kleur meteen een vijf op een rij kan maken natuurlijk). Er zijn namelijk twee plaatsen waar een steen vijf op een rij kan maken, terwijl de tegenstander maar op één plaats kan blokkeren. Een voorbeeld van een open vier:



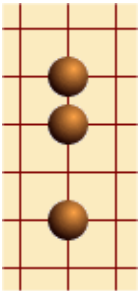
- De *vier* is bijna hetzelfde als de open vier. Het enige verschil is dat de vier aan één kant al geblokkeerd wordt door een steen van de andere kleur. Dit betekent dat de partij met een vier niet direct gewonnen is. (De vier wordt wel vaak gebruikt om de tegenstander te dwingen zetten te doen, waarbij het eindresultaat verlies voor de tegenstander betekent.) Natuurlijk moet de open kant van de vier nog wel geblokkeerd worden. Een voorbeeld van een vier:



- De *drie* bestaat (zoals de naam al zegt) uit drie stenen op een rijtje. Als deze *open* is, dreigt de speler een open vier te vormen en deze dreiging moet dan ook tegengestaan worden. Voorbeelden van de drie (open en gesloten) zijn:



- Een andere vorm van de drie is de *gebroken drie*. Deze bestaat ook uit drie stenen op een rijtje, maar tussen de eerste en tweede steen (geteld vanaf een willekeurige kant) staat een leeg veld. Ook hier dreigt de speler een open vier te vormen. De dreiging kan gestopt worden door een steen in het gat of aan één van de uiteinden te plaatsen. Blokkeert men aan een uiteinde, dan dreigt de speler nog wel een vier te vormen. Dit kan verlies tot gevolg hebben, doordat je tegenstander je kan dwingen een bepaalde zet te doen. Een gebroken drie:



- De vorm van de *vijf* laat zich raden. Een vijf betekent dan ook dat de speler gewonnen heeft.

Een speler zal bijna nooit winnen door één enkele van bovenstaande constructies. Meestal dwingt een speler zijn tegenstander door een rijtje van bovenstaande constructies steeds een zet te doen. Een winnende reeks van zetten begint meestal met veel gedwongen zetten, waarna er een situatie ontstaat waarbij twee van bovenstaande constructies ongeblokkeerd zijn (of eentje: de open vier). Omdat er maar eentje geblokkeerd kan worden, betekent dat verlies van een partij. Reeksen van 20 zetten komen voor, maar meestal zijn het reeksen van drie tot zes gedwongen zetten.

Strategie

Bovenstaande situaties geven een heel theoretische kijk op het spel, maar hoe speel je goed? Dat is lastig. Zelf speel ik voor een gedeelte op gevoel. En het is niet ongebruikelijk dat het herkennen van mogelijk winnende reeksen door een soort gevoel gebeurt. Er zijn wel bepaalde tips te geven.

- Zwart heeft een voordeel in het spel. Het is verstandig hier rekening mee te houden. Zwart krijgt de gelegenheid sterk aanvallend spelen. Dit voordeel blijft, zolang wit het initiatief niet over kan nemen. Voor wit betekent dat, dat verdedigen belangrijk is. Mijn succesvolste tactiek voor wit is steeds te blijven spelen op remise, totdat er een winstkans is (eventueel met behulp van gedwongen zetten). Let op wat zwart doet. Belangrijk is daarbij je af te vragen hoe hij met z'n laatste zet kan winnen en hoe je dit kan voorkomen. Zwart heeft een omgekeerde tactiek. De zwarte speler wint door winstkansen te maken. Net zolang totdat wit er eentje over het hoofd ziet. Als zwart het initiatief verliest, draaien de rollen om. Maar wit doet er goed aan toch enigszins verdedigend te blijven spelen.
- Kijk uit voor plaatsen waar knooppunten van vijandelijke stenen ontstaan. Knooppunten zijn plaatsen waar twee rijtjes bij elkaar komen. Een rijtje dat van boven naar beneden loopt, kan bijvoorbeeld een rijtje dat van links naar rechts loopt snijden. Dat zijn vaak cruciale punten in een winnende reeks voor de tegenstander. Knooppunten van eigen stenen zijn natuurlijk mooie plaatsen om zelf op te spelen.
- Speel niet te veel op winstkansen. Kijk altijd eerst welke invloed de laatst gespeelde steen van de tegenstander op de stelling heeft. Soms blijkt die steen je stelling flink te verpesten of erger, de steen blijkt naar een winstkans toe te spelen die sneller te bereiken is dan degene waar je zelf naartoe speelt.
- Viertjes zijn vaak heel handig om winstreeksen van de tegenspeler te verpesten. Viertjes zijn "sterker" dan drietjes, omdat ze direct winnend zijn. Als je een dubbele winstkans op één plaats kan blokkeren en je kan daarmee tegelijk een viertje vormen, dan geeft je dat de tijd om de andere kans te blokkeren. Een winstreeks bestaande uit alleen maar viertjes troeft een winstreeks waar minstens één drietje in zit af. Daar kan je op het laatste moment partijen mee redden.
- Concentraties stenen zijn heel sterk. Maar pas op dat het geen ingesloten concentratie wordt. Als je uitgespeeld bent in de concentratie en de tegenstander krijgt het initiatief, heb je niks aan de buitenkant en je tegenstander heeft daar juist veel stenen om winstkansen mee te creëren. Het hoeft niet verloren te zijn, maar het is wel heel erg lastig om het initiatief terug te krijgen.
- Pas ook op dat je niet aan één kant van de oude stenen speelt, terwijl je tegenstander aan de andere kant dingen kan doen. Zodra je het initiatief kwijt bent, gaat hij spelen en dan blijkt bijna altijd dat hij verder komt dan jij, mogelijk zelfs tot winst.

Er zijn twee speelstijlen die direct in het oog springen. De open en de gesloten stijl. De open stijl kenmerkt zich door grote afstand tussen stenen. Meestal zit er een ruimte van enkele velden tussen de stenen. Bij deze speelstijl gaan knooppunten heel snel een rol spelen, waardoor er snel veel winstkansen ontstaan. Dit soort partijen duren meestal niet erg lang. Doen ze dat wel, dan vervallen ze meestal in een gesloten speelstijl.

De gesloten speelstijl heeft stenen die dicht tegen elkaar klonteren. Meestal ontstaat een gesloten speelstijl doordat beide spelers heel erg uitkijken dat de ander geen sterke knooppunten vormt. Dit soort spelletjes kunnen vrij lang doorgaan. Het wordt dan steeds lastiger te zien of er niet een winstkansje in verborgen zit. Zulke partijen kunnen soms 25 zetten lang een winstkans verbergen zonder dat deze opgemerkt wordt door de spelers.

Go-moku is een spel met simpele regels, maar geavanceerde strategieën. Veel kan men leren uit ervaring. De belangrijkste tip heb ik voor het laatst bewaard: speel veel spelletjes, dan herken je de pijnlijke situaties vanzelf. Veel plezier met Go-moku.

Auteur: Sjoerd Hemminga (sjoerdje).