

Gotoku är ett strategiskt sällskapsspel för två spelare. Det är en variant av Fem i Rad men har unika regler som gör spelet dynamiskt och mycket spännande.

Innehåll

Innehåll:

5 svarta brickor, 5 vita/ljusa brickor, 10 bruna brickor

1 svart bricka med röd prick, 1 vit bricka med röd prick

Förberedelser och spelets gång

Gotoku spelas av två spelare på ett bräde med 6x6 hål, en spelare med vita pjäser och en med svarta pjäser. Svart börjar.

Därefter turas man om att placera en pjäs i ett valfritt hål tills någon av spelarna lyckas få en obruten rad (vågrätt, lodrätt eller diagonalt) av fem pjäser. Det är precis som ett vanligt fem-i-rad spel, men till skillnad används två extra typer av pjäser i Gotoku.

Bruna pjäser (gemensamma pjäser):

Bruna pjäser används först när alla de egna pjäser är slut. Pjäserna är gemensamma och räknas som både vit och svart. Till exempel, räknas vit-vit-brun-vit-brun som fem i rad för vit spelare.

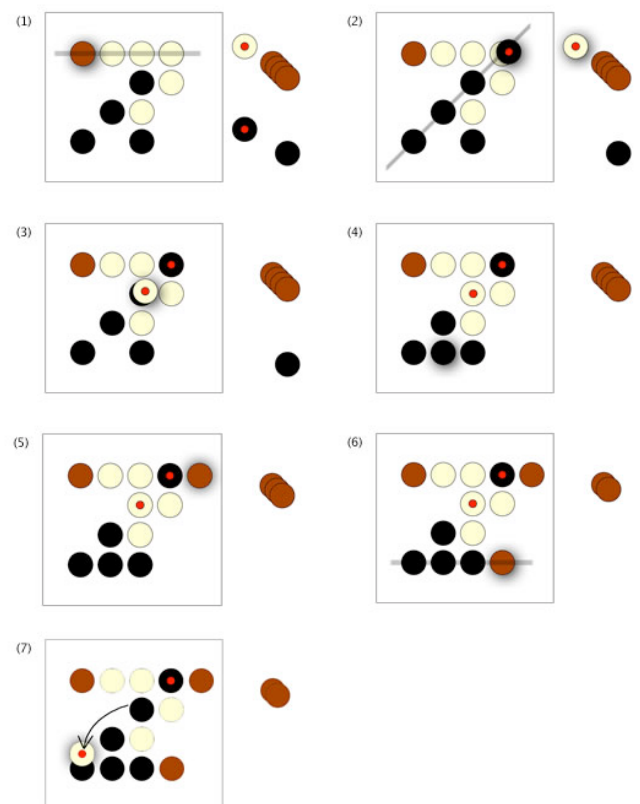
Prick-pjäser (pjäser som kan flyttas och läggas på andra pjäser):

Det finns en vit pjäs med prick för vit spelare och en svart pjäs med prick för svart spelare (prick-pjäser). En prick-pjäs får användas när som helst och kan läggas i ett tomt hål eller ovanpå annan pjäs (förutom annan prick-pjäs). Prick-pjäserna kan också flyttas. En spelare får använda sitt drag till att flytta sin prick-pjäs.



Exempel

1. Vit spelare har nu använt alla sina vita pjäser och lagt den bruna pjäsen och fått fyra i rad horisontellt.
2. Svart spelare vill förhindra motståndaren och placerar den svarta prick-pjäsen ovanpå den vita pjäsen. (brickan med skugga i bilden) Nu har svart spelare både stoppat motståndaren och fått fyra i rad diagonalt.
3. Vit spelare placerar den vita prick-pjäsen ovanpå den svarta pjäsen för att förhindra motståndaren att få fem i rad.
4. Svart spelare placerar sin sista svarta pjäs. Svart spelare måste använda alla sina svarta pjäser innan han/hon kan använda de bruna pjäserna.
5. Vit spelare placerar den bruna pjäsen. Svart spelare placerar en brun pjäs och får fyra i rad.
7. Vit spelare vill förhindra motståndaren att få fem i rad. Han/hon flyttar sin prick-pjäs.



Så fortsätter spelet tills någon lyckas få fem i rad. Det som gör spelet intressant är att de bruna brickorna kan användas av båda spelarna och att ett oväntat resultat kan uppstå när man flyttar en pjäs med prick. Man måste tänka på vad som finns under de pjäserna. Det är lätt hänt att du flyttar pjäser till motståndarens fördel!