

Goita

Allgemeines

Die Wurzeln von **Goita** reichen bis in das Jahr 17. Jahrhundert. Das Spiel selbst hat sich aus Uke-Shogi heraus gebildet, einem alten Stichspiel, das in kurzen Pausen zwischen Shogi Partien gespielt wurde.

Goita wird im Original mit 32 Shogi Steinen auf einem Go- oder Shogi-Brett gespielt. Jedoch gibt es die Kartenversion welches, zur Erleichterung für nicht Kanji gewandte, auch Buchstaben enthält und auf jedem beliebigen Untergrund gespielt werden kann.

Das Ziel

Dieses Spiel ist für genau vier Spieler, wobei die zwei Spieler schräg gegenüber jeweils ein Team bilden. Ziel des Spieles ist es, als erstes alle Karten auf der Hand abzulegen und so Punkte für sein Team zu sammeln. Das Team, welches als erstes 150 Punkte erlangt, gewinnt das Spiel

Das Spielmaterial

Als erstes benötigt man ein Spielbrett. Im Original verwendet man ein Go, oder Shogi Brett. Die Karten Variante kann man auf jeden Tisch Spielen. Weiters werden Marker, oder Jetons verwendet um die gesammelten Punkte zu zählen. (Weiße Marker: 10 Punkte, Rote Marker 50 Punkte.)

Die folgenden 32 Karten/Spielsteine aus einem Shogi-Set werden benötigt:

- 2 Stk. 王 Ou (König) 50 Punkte
- 2 Stk. 飛 Hisha (dt. Turm) 40 Punkte
- 2 Stk. 角 Kaku (Läufer) 40 Punkte
- 4 Stk. 金 Kin (Goldener General) 30 Punkte
- 4 Stk. 銀 Gin (Silberner General) 30 Punkte
- 4 Stk. 馬 Bakko (Springer) 20 Punkte
- 4 Stk. 香 Gon (Lanze) 20 Punkte
- 10 Stk. 歩 Fu (Fußsoldat / Bauer) 10 Punkte

Die Gruppierung bestimmen

Natürlich können sich die Spieler im Vorfeld einfach darauf einigen, wer zusammen in einem Team spielt und welcher Spieler anfängt. Traditionell wird die Paarung jedoch vom Schicksal bestimmt.

Es werden Paare von jeweils zwei unterschiedlichen Karten-Arten (z.B. zwei Ou und zwei Fu) gewählt und verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler nimmt sich nun eine dieser Karten. Die Spieler mit der gleichen Karten-Art bilden nun ein Team und setzen sich jeweils gegenüber. Das Team, welches die höherwertigen Karten hat, beginnt das Spiel.

Der Spielbeginn

Am Beginn jeder Runde werden alle Karten gut gemischt, und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler hat nun 8 Karten. Der Kartengeber wird in Japan „Oya“ genannt und traditionell ist auch er der Spieler der Anfängt. Ebenfalls ist es bei japanischen Spielen üblich das die Karten gegen den Uhrzeigersinn ausgeteilt werden und auch gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird.

Der erste Spieler sucht sich jetzt eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Anschließend sucht er sich eine zweite Karte aus und legt diese offen unterhalb der ersten Karte auf den Tisch. Damit ist sein Zug beendet, der Spieler rechts von ihm ist am Zug.

Das Spielprinzip

In Goita geht es um Verteidigung und Angriff. Angreifen darf nur der, welcher sich Verteidigt hat oder nicht Verteidigen muss. Üblicherweise kann man bei Goita Feuer nur mit Feuer bekämpfen. Wurde man mit *Bakko* angegriffen, muss man deshalb auch mit *Bakko* verteidigen.

Die Ausnahme ist hier der König *Ou*. Er kann fast alles parieren, nur nicht den Bauer *Fu* und den Bauer mit der Lanze *Gon*. Dafür ist sich ein König eben zu schade.

Angriff und Verteidigung geschehen in dem der Spieler Karten in zwei Reihen vor sich auf dem Tisch ablegt. In der ersten Reihe stehen die Verteidiger, in der zweiten Reihe die Angreifer. Jedes mal wenn ein Spieler zum Zug kommt fängt er eine neue Spalte an.

Das Verteidigen

Nur der Spieler der an der Reihe ist kann verteidigen – wenn er möchte. Dafür überprüft er einfach mit welcher Karte der vorherige Spieler angegriffen hat und legt eine Karte die parieren kann in die Verteidigungsreihe. Kann oder will der Spieler nicht verteidigen sagte er einfach *Passe*, oder *Weiter*. Sein Zug ist damit beendet und der Nächste Spieler ist am Zug. Dieser kann nun ebenfalls versuchen immer noch den selben Angreifer zu verteidigen.

Man sollte **immer** aufpassen welcher Spieler gerade angreift und wer aller passen musste.

In der Verteidigung gibt es zwei große Ausnahmen.

1. Der erste Spieler hat keinen Angriff zu verteidigen. Deswegen legt er seine erste Karte verdeckt auf den Tisch. Ihr Wert bzw. die Art ist irrelevant.
2. Ein Spieler muss seinen eigenen Angreifer nicht Verteidigen. Dies passiert dann wenn alle anderen 3 Spieler passen. In diesem Fall legt er ebenfalls eine beliebige Karte verdeckt als Verteidiger auf der Tisch.

Der Angriff

Wenn ein Spieler verteidigt hat, muss er Angreifen. Dafür sucht er sich eine Karte aus von der er glaubt das sein Gegner sie nicht Verteidigen kann und legt sie unter seinen Verteidiger. Hier ist viel taktisches Geschick geboten.

Gewinnen

Sobald ein Spieler seine letzte Karte aus der Hand spielt, hat er diese Runde gewonnen. Sein Team bekommt den Wert der letzten Karte als Punkte gutgeschrieben und er ist der neue *Oya* bzw. Kartengeber und fängt somit auch in der nächsten Runde als erstes an.

Ein Sonderfall tritt ein, wenn der letzte Verteidiger - egal ob verdeckt, oder offen gespielt - von der selben Art wie der letzte Angreifer ist, bekommt das Team die doppelten Punkte.

Z.B. Verteidigt ein Spieler mit *Gin* und legt als letzte Karte nochmals *Gin* ab bekommt sein Team die doppelte Punktezahl. Diese Karte wäre normal 40 Punkte wert, da sie aber zum Schluss doppelt ausgespielt wurde bekommt das Team 80 Punkte.

Um die Übersicht besser zu wahren sollte immer nur ein Spieler für sein Team die Punkte sammeln. Hat das Team 150 Punkte (oder mehr) gesammelt, hat es automatisch gewonnen.

Sonderregeln

Angriffs Regelung bei Ou

Der König ist eine spezielle Karte bei Goita. Wie oben bereits erwähnt kann *Ou* fast alle anderen Angreifer parieren, nur nicht das gemeine Fußvolk *Fu* und *Gon*. Dafür darf er jedoch nicht angreifen, ausser einer der folgenden drei Situationen trifft zu:

- Der andere *Ou* wurde bereits ausgespielt.
- Der Spieler hat beide *Ou* in seiner Hand.
- *Ou* wird als letzte (achte) Karte abgelegt.

Handkombinationen mit Fu:

Hat ein Spieler fünf oder mehr *Fu* Karten vor dem Spielbeginn in der Hand, **muss** er dies sofort allen anderen Spielern mitteilen und es treten folgende Regeln in Kraft:

- 5 *Fu*: Der zweite Mitspieler kann entscheiden, ob die Karten neu gemischt werden sollen, oder ob das Team trotzdem mit diesen Karten weiterspielt.
- 6 *Fu*: Der Spieler hat diese Runde automatisch gewonnen. Sein Team bekommt die Punkte seiner wertvollsten Karte in seiner Hand gutgeschrieben.
- 7 *Fu*: Der Spieler hat diese Runde automatisch gewonnen. Sein Team bekommt die doppelten Punkte seiner wertvollsten Karte in seiner Hand gutgeschrieben.
- 8 *Fu*: Der Spieler hat diese Runde automatisch gewonnen. Sein Team bekommt 100 Punkte gutgeschrieben.
- Besitzt man selber fünf *Fu* und der Team Kollege die restlichen fünf *Fu*, hat dieses Team mit 150 Punkten das Spiel automatisch gewonnen.