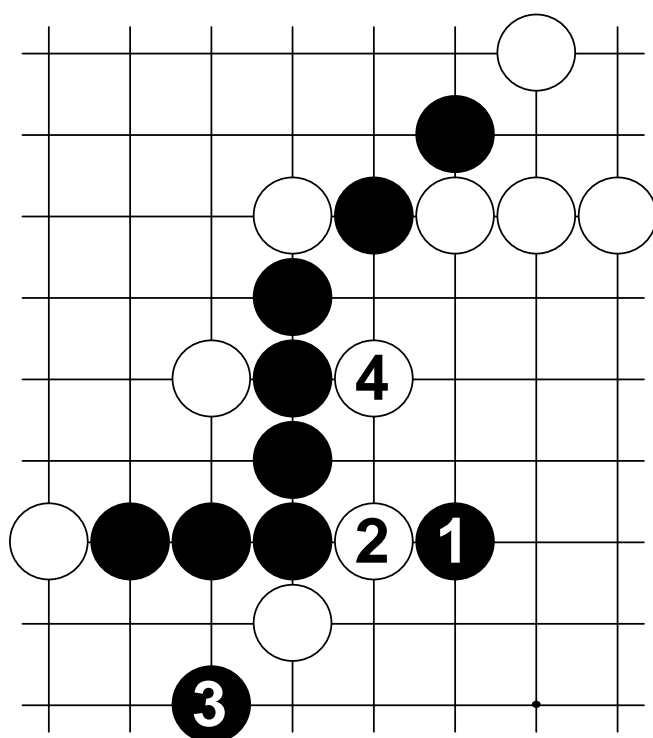


# Gra Pente dla Początkujących

(fragment książki „Japońskie Gry Logiczne”)

autorstwa Aleksandra Nosowskiego



## Gra Pente (Ninuki-Renju)

Gra Ninuki-Renju stanowi pomost pomiędzy Go i Renju. Podobnie jak w Renju, celem gry jest skonstruowanie ciągłej, nieprzerwanej linii pięciu kamieni tego samego koloru poziomej, pionowej lub ukośnej. Tak jak w Renju, nie jest to jedyna droga do zwycięstwa, jednakże, podobnie jak w Go, możliwe jest zbijanie kamieni. Zbite kamienie określane są jako „pojmane” i pierwszy gracz, który zgromadzi pięć „pojmań” wygrywa grę. Japońska odmiana Ninuki przewidywała także faule 3x3 i overline, jedynie dla czarnych. Plansza do gry miała wymiary 19x19, pierwszy ruch stawiano na środku planszy, drugi w dowolnym miejscu i trzeci ruch miał być poza granicą centralnego kwadrata 5x5.

Ta gra była popularna wśród fanów Go i Renju, czego potwierdzenie można znaleźć w powieści noblisty Yasunori Kawabaty „Mistrz Go”.

W latach dwudziestych minionego stulecia pojawiły się magazyny poświęcone Ninuki-Renju i rozgrywano turnieje. Do najbardziej znanych w przeszłości graczy należał Kizan Kubomatsu – 9 Dan w Renju. Rywalizowali głównie gracze Go i Renju, jednakże klęski spowodowane przez drugą wojnę światową przerwały rozwój Ninuki. Oddziały amerykańskie okupujące Japonię rozpropagowały tę grę w USA. W Korei funkcjonowała ona pod nazwą „Wybrany”.

W 1978 r. Gary Gabrel z USA uprościł reguły tej japońskiej gry, eliminując z niej faule. Aktualnie uproszczone Ninuki otrzymało nazwę Pente.

W USA zasady Pente zostały opatentowane i sprzedane firmie Parker Brothers, która zaczęła tworzyć i sprzedawać kompletne zestawy.

Dla celów reklamowych firma organizowała mistrzostwa w Ameryce, które nazywano mistrzostwami „Świata”.

W Związku Radzieckim i Szwecji także rozgrywano turnieje. Grający w Renju byli silni także w Pente, gdzie konieczne są podobne umiejętności. Jednakże, w tak zredukowanym wariacie, przewaga ruszającego się najpierw nie jest praktycznie zrekomensowana i zawodnik rozpoczynający grę może wygrać niezależnie od zdolności przeciwnika. Aktualnie entuzjaści tej gry próbują wymyślić jej nowe reguły.

Zostaną tu omówione zasady i strategia gry w Pente.

Podane przykłady będą rozważone z podstawowymi różnicami związanymi z regułą pojmania.

Zasady Pente są następujące

1. Dwaj gracze stawiają naprzemiennie kamienie czarnego i białego koloru na wolnych przecięciach pierwotnie wolnego pola gry utworzonego przez skrzyżowanie 19 pionowych i 19 poziomych linii. Aż do końca gry kamienie pozostają na przecięciach, z wyjątkiem sytuacji, kiedy podczas gry zostaną zbite zgodnie z regułą pojmania. Pierwszy ruch w Pente jest grany przez białe na środku planszy.

(W Ninuki-Renju pierwszy ruch należy do czarnych).

Kamienie umieszczane są na przecięciach, a nie na kwadratach!

2. Drugi ruch może być uczyniony na dowolnym przecięciu.

3. Trzeci ruch (drugi ruch białych) powinien być uczyniony poza centralnym kwadratem 5x5.

4. Rywal, który pierwszy skonstruuje „piątkę” (ciągłą pionową, poziomą lub ukośną linię pięciu kamieni własnego koloru) lub dokona pięciu pojmań, jest zwycięzcą. Overline (6 lub więcej w rzędzie) jest utożsamiane z „piątką”.

5. Gra może skończyć się remisem przy zgodzie obu stron. Każdy z rywali, jako następny ruch, może zaniechać postawienia kamienia. Gdy uczynią tak obie strony jednocześnie przyjmuje się automatycznie remis.

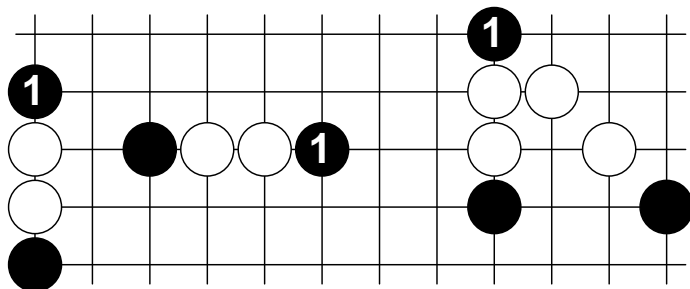
6. Pojmanie może być dokonane, kiedy możliwe jest otoczenie dwóch kamieni przeciwnika z ich obu stron. W takim przypadku, kamienie przeciwnika są usunięte z planszy i ogłoszone jest

pojmanie, jak na rysunku 1.

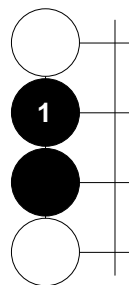
7. Wygrywa grę zawodnik, który pierwszy dokona pięciu pojmań (pierwszy, który zbije 10 kamieni przeciwnika) lub pierwszy, który zrobi „piatkę”.

Szczegóły strategii i taktyki gry będą opisane poniżej.

Przykłady pojmań, ruch 1 na rysunku 1-1.



Rysunek 1-1



Rysunek 1-2

Ruch 1 na rysunku 1-2 nie jest pojmaniem.

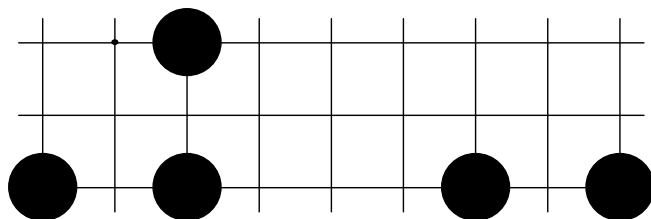
## Formy

Podobnie jak w Renju i Go, w Pente jest ważne, aby być zdolnym do stworzenia odpowiednich form.

Najbardziej typową jest konstrukcja trójkąta.

Inne formy używane w Renju mogą być dość łatwo zaatakowane w Pente.

Trójkąt (rysunek 2-1) – udana forma w Pente, pozwala w jednym ruchu przejść do ataku i nie może być zaatakowana przez przeciwnika. Ten fragment (rysunek 2-2) także jest dobrą formą dla szybkiego przejścia do ataku i jest raczej trudny dla przeciwnika do zaatakowania.



Rysunek 2-1

Rysunek 2-2

## Trójka "Tobi-San"

"Tobi" po japońsku oznacza kamień z przerwą, jak na rys. 2-2

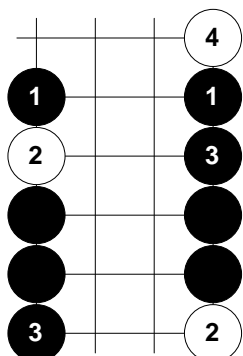
"San" tłumaczone z japońskiego oznacza "trójkę".

Ta trójka wymaga specjalnego rozważenia.

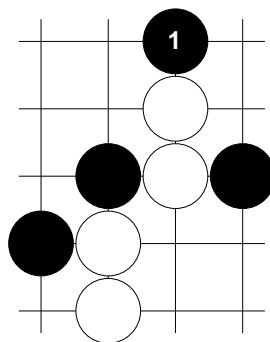
Trójka "Tobi-San" nie stanowi w wielu przypadkach dużego zagrożenia, ale jej skonstruowanie wymaga jednego wzmacniającego ruchu w odpowiedzi na jej zablokowanie.

Na rysunku 3 jest to pokazane przez dwa warianty blokowania trójki takiej jak Tobi-san. Tak więc

należy odnotować, iż rozwój ataku używający trójki jak Tobi-san, jest dosyć problematyczny, ale jak od każdej reguły są tu wyjątki.



Rysunek 3



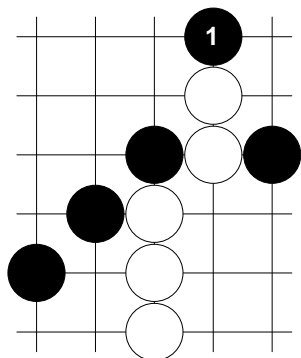
rysunek 4

Przejdźmy do pojęcia Atari znanego nam z Go.

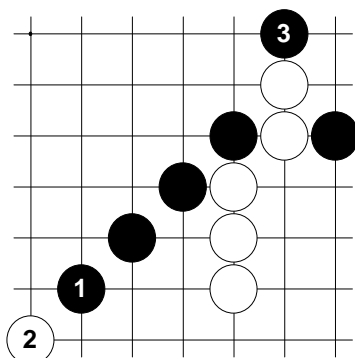
"Atari" to taka sytuacja na planszy, gdzie jest okazja do zbitia dwóch lub więcej kamieni przeciwnika w następnym ruchu (aby dokonać jednego lub dwóch pojmań). Podobna sytuacja jest ukazana na rysunku 4, gdzie ruch w punkcie 1 stanowi Atari.

Teraz musimy powiedzieć, że utworzenie Czwórki jest równoznaczne Szachowi w Szachach, więc czasami będziemy używać tego określenia do zdefiniowania Czwórki.

Zależnie od rozmieszczenia zewnętrznych kamieni na planszy i ilości pojmań w grze, atari jest możliwe rozróżnienie **Atari-san** i **Atari-Check**. Zależnie od poziomu zagrożenia niesionego przez Atari, może ono wymagać natychmiastowej reakcji lub też przeciwnie, może być zignorowane.



Rysunek 5-1



rysunek 5-2

Na rysunku 5-1 ruch 1 - Atari-San i na rysunku 5-2 ruch 3 - Atari-check.

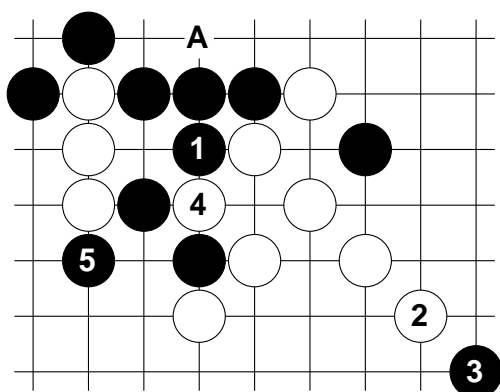
Atari-San, przedstawione na rysunku 5-1, różni się od Atari-Check, zaprezentowanego na rysunku 5-2, poziomem ataku.

Jeżeli z Atari-San można przejść do Atari-Check ze zwycięstwem po serii Czwórek, Atari-Check wymaga natychmiastowej reakcji. Jedynie zbudowanie piątki bądź dokonanie piątego pojmania może zatrzymać taki rodzaj Atari-Check.

Atari-Capture - każde Atari w ilości pojmań równoważne czwórce, staje się równoważne

Atari-Check i wymaga ochrony.

Granie Czwoerek – W przeciwieństwie do Renju, tworzenie czwoerek w Pente jest użyteczne. Czarne w pozycji na rysunku 6 stworzyły skrzyżowanie 3x3, jednak białe, tworząc czwórkę ruchem 2, a później robiąc 3x3 stworzyły zagrożenie Atari-Check w punkcie A. Teraz, jeżeli czarne będą kontynuować atak ruchem 5, białe zbiją w punkcie A i czarne będą zmuszone do zablokowania czwórki, tracąc konieczne tempo.



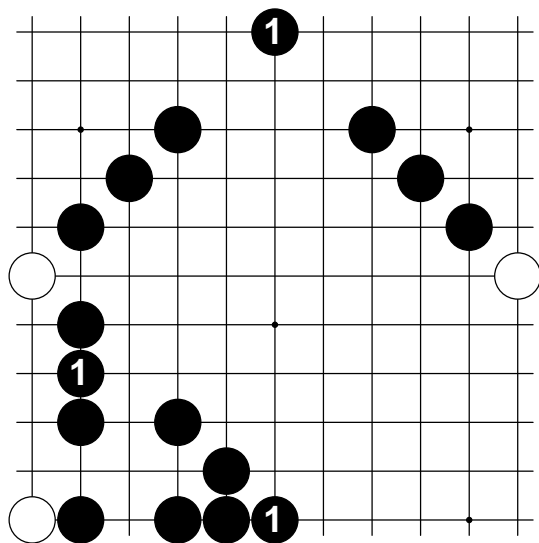
Rysunek 6

Jeżeli czarne natychmiast obronią się przed Atari-Check w punkcie A, białe wygraą, kontynuując jedną z trójek.

### Podwójne Check-Capture

Podobnie jak w Renju, zwycięstwo w Pente jest zapewnione poprzez skonstruowanie skrzyżowania dwóch jednoczesnych zagrożeń.

Jest możliwe używanie skrzyżowania 4x4, zakazanego dla czarnych w Renju, ale w Pente bez ograniczeń.

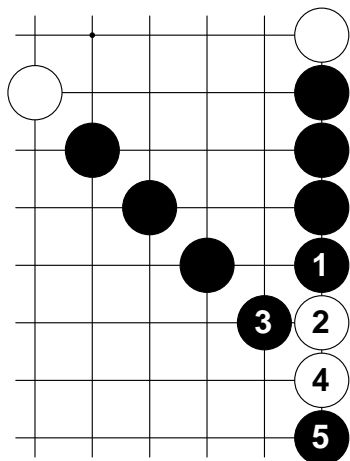


Rysunek 7

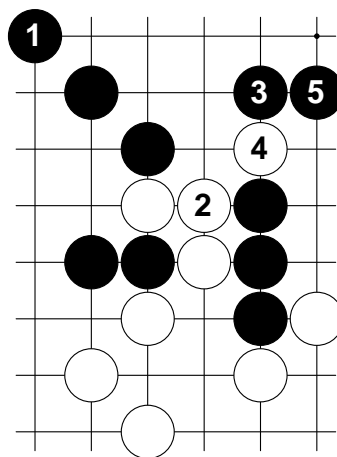
Na rysunku 7 czarne ruszyły się do 1 tworząc skrzyżowanie 4x4 (Check-Check).

Poza tymi skrzyżowaniami znanymi dobrze z części tej książki poświęconej Renju, skrzyżowania mogą być tworzone poprzez użycie zasad pojmań.

Na rysunkach 8-1 i 8-2 pokazane są zakończenia, w których czarne swoimi ruchami specjalnie stworzyły sytuację, gdzie mogą pojmać dwa kamienie blokujące Czwórki.



Rysunek 8-1



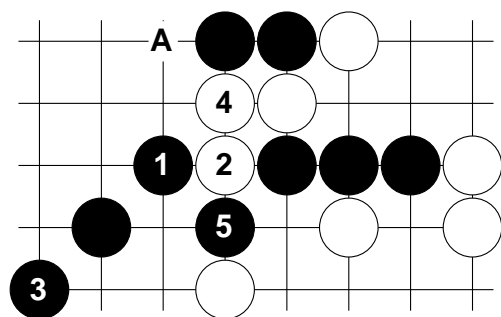
rysunek 8-2

### Counter-Four-Capture (wersja podwójnego Check-Capture)

Counter-Four ma japońską nazwę "nori", więc może być także określane jako Nori-Capture. Rozważmy pozycje na rysunku 9.

Ruch 1 stwarza skrzyżowanie 4x3, jednakże białe odpowiadają ruchem 2 i formują trójkę; jeżeli grane jest 3-4, białe, zajmując punkt A, biją natychmiast dwa kamienie z ukośnej czwórki i wygrywają, jako że mają ukośną trójkę.

Jednakże ruch 3 umożliwia czarnym pojmanie i wygrywają grę.



Rysunek 9

### San-San

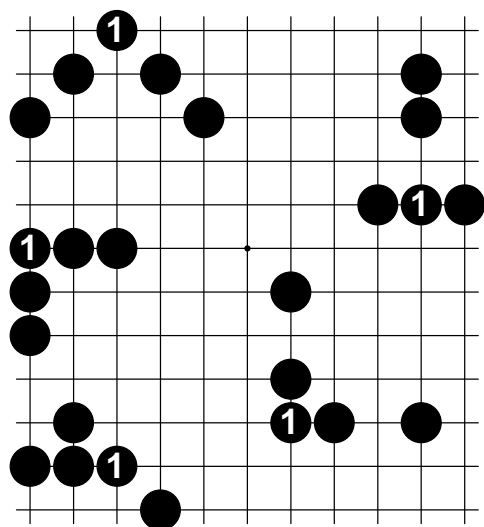
Skrzyżowanie 3x3 (san-san) jest najbardziej rozpowszechnionym w grze pente.

Przykłady skrzyżowań pokazane są na rysunku 10.

Zależnie od występowania zagrożeń rywala, skrzyżowanie San-San (3x3) może przynieść zwycięstwo lub porażkę.

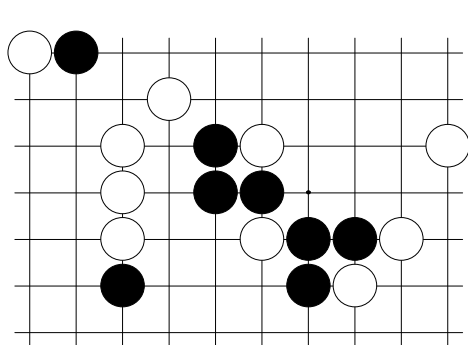
Naprawdę, zależnie od ilości i stosunku pojmań w grze, ta sama pozycja może być zagrana na różne sposoby! Poza tym jest konieczne, aby mieć przez cały czas na uwadze ilość pojmań własnych i

przeciwnika. Niektóre korzystne kombinacje stają się przegrywającymi, kiedy przeciwnik ma cztery pojmania. I przy stanie pojmań 2-2, niektóre skrzyżowania, jak San-San, wydają się przegrywające.

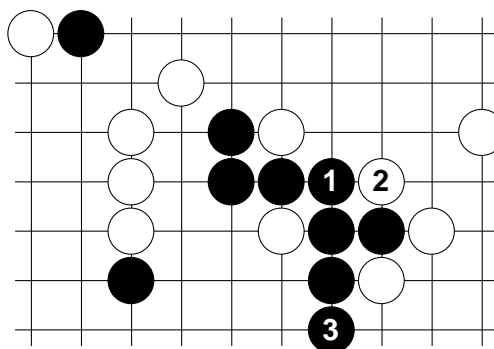


Rysunek 10

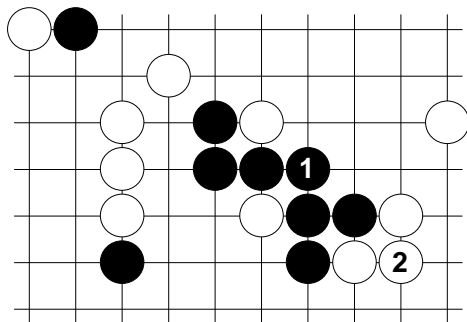
Rozważmy rysunek 11-1: stan pojmań to 1-1, ruch w punkcie 1 to korzystne skrzyżowanie 3x3. Jeżeli białe próbują blokować ruchem 2, czarne łatwo wygrywają na rysunku 11-2. Inny wariant – zbić ukośne kamienie ruchem 2, pokazanym na rysunku 11-3; wówczas czarne ponownie zajmują punkt 1 ruchem 3, na rysunku 11-4, i teraz nic ich nie może powstrzymać.



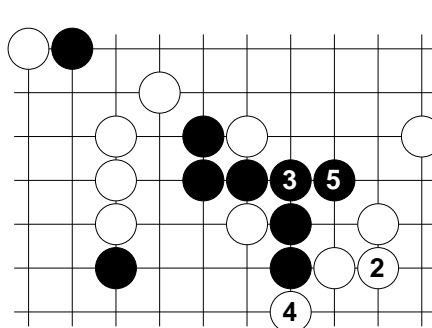
Rysunek 11-1 (Stan pojmań 1-1)



rysunek 11-2 (1-1)



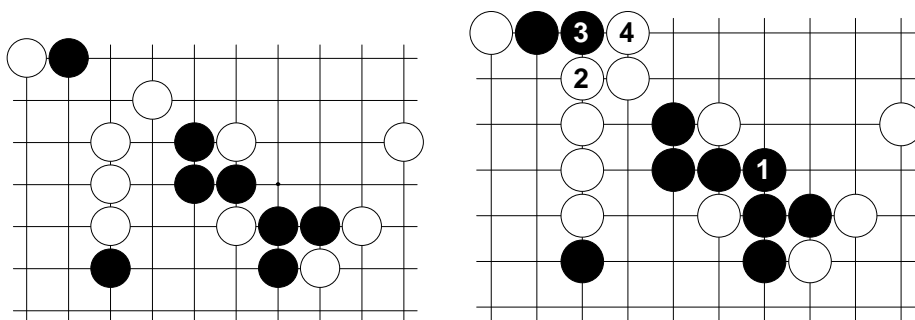
Rysunek 11-3 (Stan pojmań 2-1)



rysunek 11-4 (2-1)

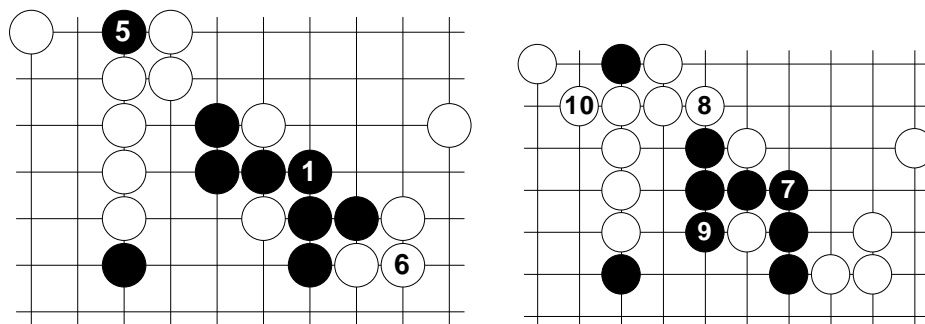
Rozważmy tą samą pozycję z rysunku 11-1, ale przy zmienionym stanie pojmań.

Zaprezentujemy, że w pozycji na rysunku 11-5, stan pojmań to 2-2.



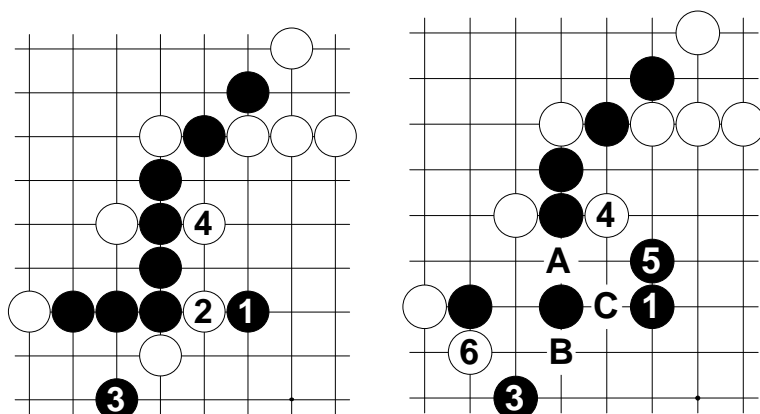
Rysunek 11-5 (Stan pojmań 2-2)      rysunek 11-6 (Stan pojmań 3-2)

Teraz wariant z pojamniami pokazanymi na rysunku 11-6, białe mogą zagrać następujący wariant pokazany na rysunku 11-7 i 11-8. Ruch 8 to ruch Atari-capture, i pozwala białym zwyciężyć, po zgromadzeniu jako pierwszym 5 pojmań lub zmuszeniu czarnych do obrony punktu 9 i skonstruowaniu przez białe otwartej czwórki w punkcie 10.



Rysunek 11-7 (Stan pojmań 4-2)      rysunek 11-8 (Stan pojmań 4-2)

Poza tym, część wiedzy i umiejętności nabytych przez was w czasie studiowania części książki poświęconej Renju jest dla was użyteczny w początkowych stadiach gry i w tym samym czasie, jest konieczne aby pamiętać o występowaniu Atari-captures w końcowym etapie gry.



Rysunek 12-1 (W-3, B-2)      rysunek 12-2 (W-4, B-3)

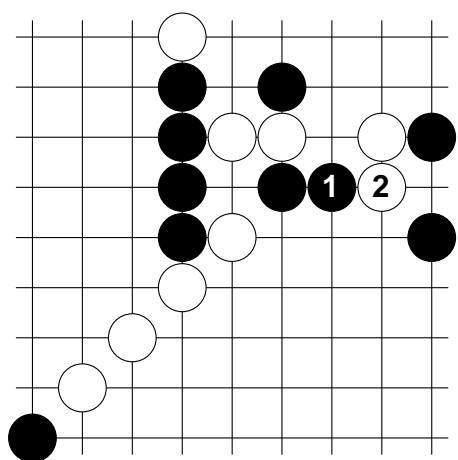
Jeszcze jeden wymuszony atak przy zdobywaniu 5 pojmań.



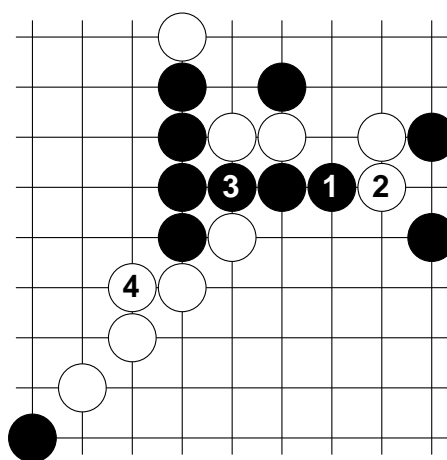
W pozycji na rysunku 12-1, czarne rozpoczynają atak w celu zwyciężenia poprzez podwójne Atari-Check. Łatwo tworzą podwójne Atari-Check poprzez ruch 3. Jednakże białe mają już 3 pojmania i grają teraz Atari w punkcie 4. Na rysunku 12-2 widać jest, iż po ruchu 6 dla białych jest Atari-Capture w punkcie A. teraz czarne są zobligowane do gry w punkcie A by nie przegrać. Zauważmy, że przy mniejszej ilości pojmań białych czarne mogą zagrać 7-C, 9-B i zwyciężyć.

Rada dla Początkujących. Ostrożnie kalkulujcie atak, patrząc, czy przeciwnik nie może stworzyć kontry lub okazji do przejścia inicjatywy z pomocą pojmań.

### Counter-Check-Three



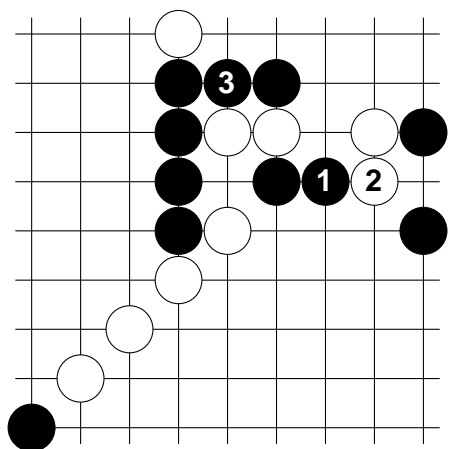
Rysunek 13-1



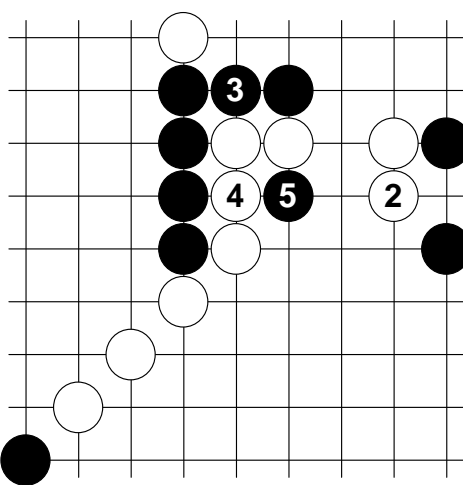
rysunek 13-2

Na rysunku 13-1 białe, pozornie, mają zwycięstwo: zrobiły atari-check ruchem w punkcie 2. Grana poziomo czarna czwórka, jak jest pokazane na rysunku 13-2, zaowocuje jedynie wzrostem ilości pojmań białych, które łatwo otrzymają ukośne pojmanie ruchem 4.

Jednakże czarne mogą zastosować counter-check-three, stworzone przez ruch 3 na rysunku 13-3.



Rysunek 13-3



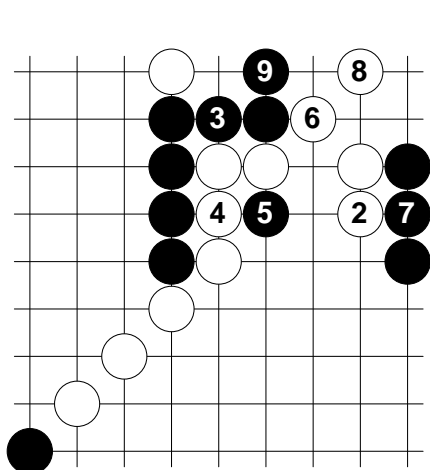
rysunek 13-4

Białe pojmują parę czarnych i czarne muszą blokować ukośną czwórkę białych ruszając się w

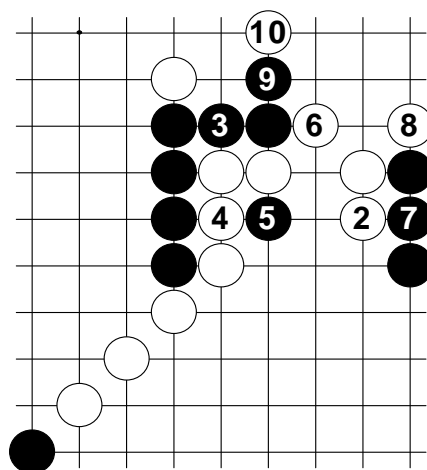
punkcie 5. W rezultacie czarne są pozostawione z poziomą counter-check-three, która wymaga blokowania. Białe są zobligowane zagrać w punkcie 6, jest konieczne blokować trójkę (zobacz rysunek 13-5). Ten ruch jest nam znany z sekcji Renju.

Ruch 7 to atari-san. Jeżeli zagrano 8-9, czarne przekształca pionową trójkę w czwórkę. Aby wygrać z powrotem czwórką, jak pokazano na rysunku 13-5, czarne dokonują pojmania ruchem 9, i mają teraz trzy niezależne trójki.

Pozornie dla białych jest korzystniejsze zablokowanie pionowej trójki ruchem 8, pokazanym na rysunku 13-6 wówczas następuje wymiana pojmań, ruchy 9 i 10 w tym przypadku, następują, i wówczas czarne grają 11-6, i pozycja szacowana jest jako przynosząca korzyść czarnym.



Rysunek 13-5

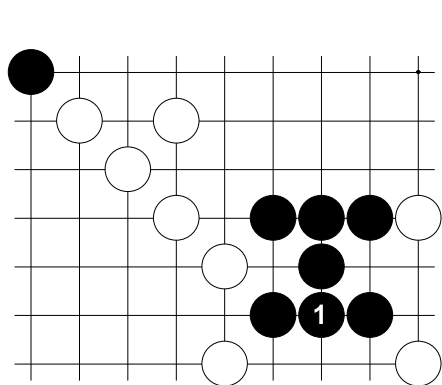


rysunek 13-6

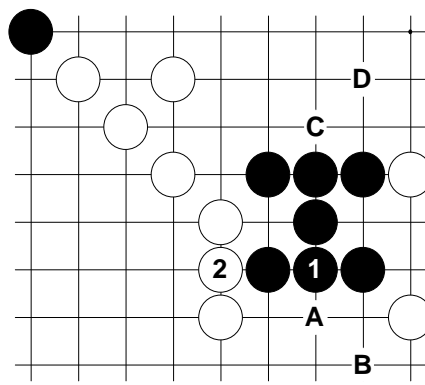
Jeszcze inny rodzaj obrony przy pomocy counter-check-three jest pokazany na rysunku 14.

Wydaje się, że ruch 1 jest stworzony przez dwie trójki, przed którymi nie ma obrony i białe powinny się poddać. Niemniej jednak dla białych jest ruch 2 - counter-check-three.

I jest uzasadnione, jeżeli czarne będą kontynuować w punkcie A, nastąpi capture-check w punkcie B. Jeżeli następny będzie ruch w punkcie C, białe grożą D. Czarne tracą tempo blokując trójkę.

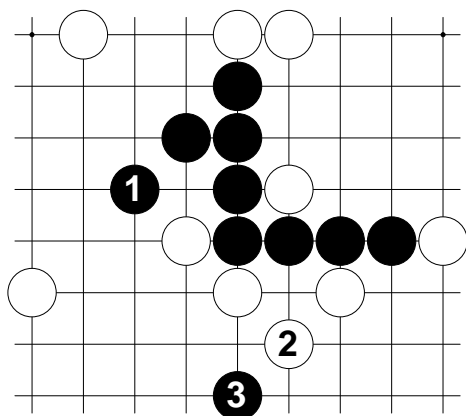


Rysunek 14-1



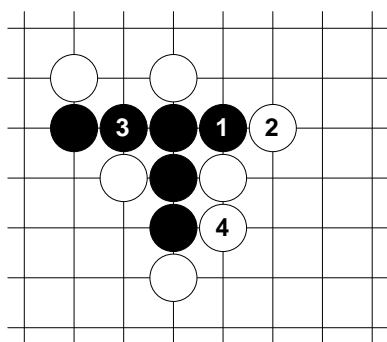
rysunek 14-2

## "Carousel"

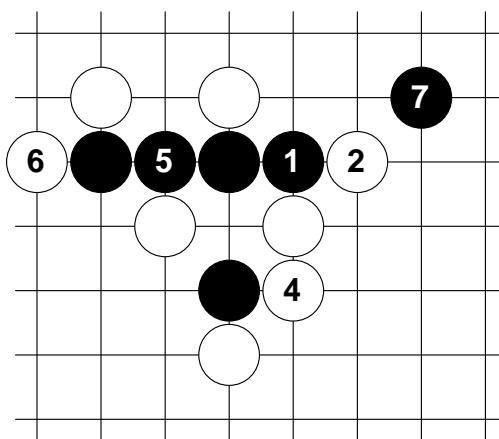


Rysunek 15

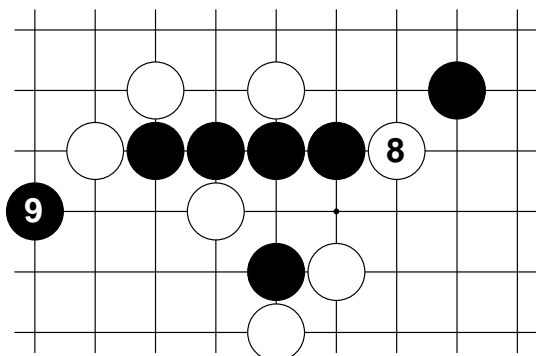
Jest taki rodzaj Atari, obrona przed którym pozwala ci zbić dodatkowe kamienie przeciwnika i ponownie postawić przed nim problem obrony przed Atari. Na rysunku 15 czarne zrobiły Atari ruchem w punkcie 1; żeby nie przegrać białe próbują bronić się ruchem 2, ale czarne dokonują pojmania ruchem w punkcie 3 i dla białych jest konieczne nie tylko bronić się przed podwójnym Atari-check, ale także przed otwartą ukośną trójką.



Rysunek 16-1 (B-1 W-1)



rysunek 16-2 (B-1 W-2)



Rysunek 16-3 (B3 W-2)

Rozważmy atak czarnych na rysunku 16-1, poprzez ruch 1 czarne próbują złapać białe w pułapkę w punkcie 3 i dokonać pojmania. Czarne mogą zagrać 3-7, ale, wolą zrobić, zamiast poziomego tobi-san znanego z jego słabości, mocną czwórkę. Białe kontratakują, bijąc na 4. Czarne ponownie kompletują poziomą czwórkę i białe są zmuszone do jej zblokowania, tracąc przy tym tempo.

Następują pojmania czarnych i białe są znów zmuszone do blokowania czwórki ruchem 8. Ruchem 9 czarne tworzą Atari-check, którego pojmanie spowoduje stratę kolejnych dwóch kamieni (czwarte pojmanie), i zignorowanie go skończy się koniecznością utraty tempa dla blokowania koszarnej poziomej czwórki.

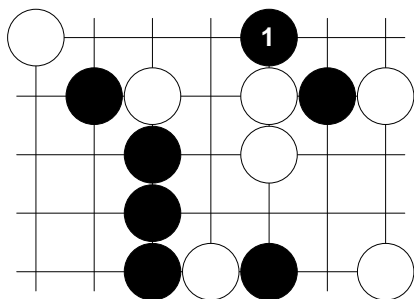
### Gra na zagrożeniach kontra

Często przy waszym Atari żeby zbić jakąś parę przeciwnik tworzy własne na twojej parze lub grozi skonstruowaniem korzystnej trójki.

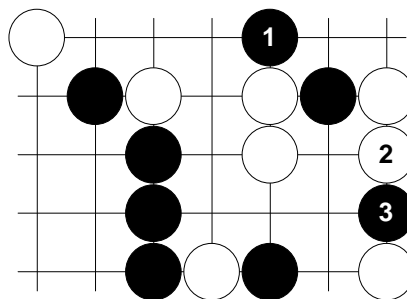
Na rysunku 17-1 czarne zrobiły Atari ruchem 1, atakując białą parę;

w odpowiedzi białe stworzyły Atari ruchem 2, atakując ukośną parę czarnych; jednocześnie na planszy pojawiła się trójka tobi-san. Blokując ją, czarne jednocześnie tworzą Atari.

Jednocześnie na planszy są trzy Atari!

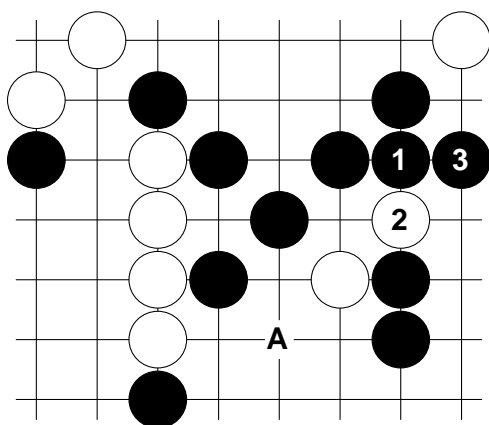


Rysunek 17-1

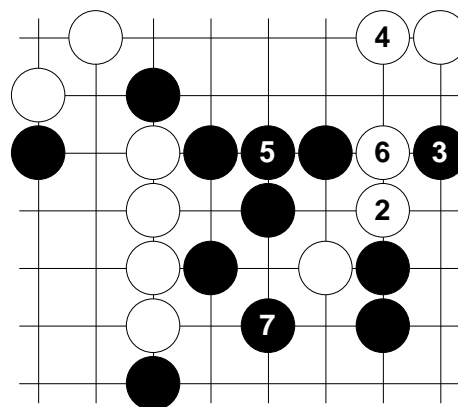


rysunek 17-2

Rozważmy przykład gry opartej na serii kontr przedstawionej na rysunku 18-1.



Rysunek 18-1 (W1-B2)

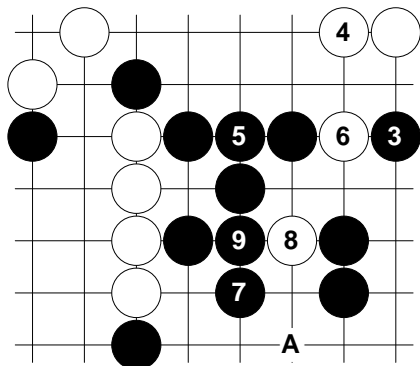


rysunek 18-2 (W2-B2)

Czarne atakują ruchem 1, przerwana czwórka jest ogromnie nieskuteczna w Pente, jako że pozwala białym blokując ją stworzyć dwa Atari na raz. Jednakże czarne grożą kontrą lekceważąc obronę 3! – czwórka i Atari-check. Teraz, jeżeli białe spróbują zablokować czwórkę, spotkają się z podwójnym check-capture w punkcie A.

Jedyna odpowiedź to bicie 4 (zobacz rysunek 18-2). Ruch 5, postawienie czwórki, jest ważny dla dalszych temp ataku.

Ruch 7 to atari-check i trójka tobi-san. Jeżeli nie ma Atari-check w punkcie 8 (rysunek 18-3), białe mogą zbić czarną parę, jednakże, są zmuszone blokować check.



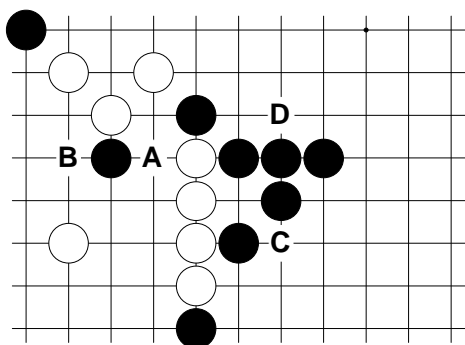
Rysunek 18-3 (2-3)

Teraz czarne tworzą czwórkę i pomimo desperackich prób białych, ruch 10 - A pojmanie; czarne kończą ostatecznym atakiem 11-7.

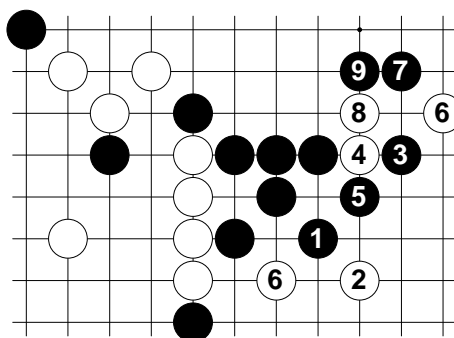
### Adzi

Adzi- pojęcie podobne w Go i Shogi, gdzie nie ma konieczności poświęcania ruchów na bicie kamieni przeciwnika. Ważniejsze jest nie tracić inicjatywy.

Należy wziąć pod uwagę, że często bijąc tracisz tempo, co może dać przeciwnikowi szansę. Adzi-zmaganie z tempem dla inicjatywy w grze.



Rysunek 19-1



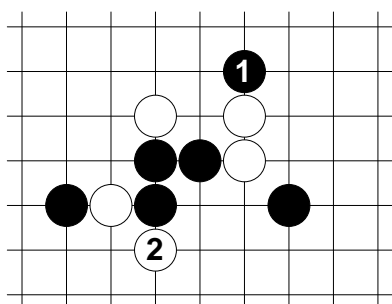
rysunek 19-2

Na rysunku 19-1 czarne mogły dokonać pojmania ruchem A, ale białe miały w takim wypadku wiele wartościowych odpowiedzi - ruchy B, C, D.

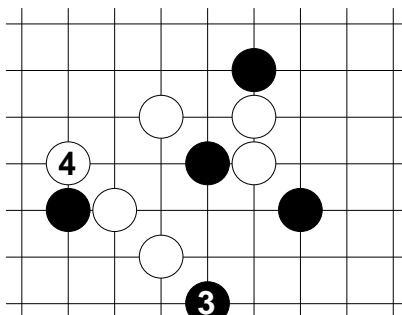
Czarne, nie tracąc tempa, zagrały czwórki 1, 3 i grają 5 trójkę!

Teraz, niezależnie od tego, z której strony białe zablokują trójkę, czarne grają 7 i dokonują pojmania 9 i mają podwójny check.

W prawdziwej grze niektóre recepty (punkty tej części książki) mogą trafić się jednocześnie. Jako przykład, obie gry oparte na kontrze i adzi, zobacz rysunki 20-1, 20-2.



Rysunek 20-1



rysunek 20-2

Na zakończenie chciałbym serdecznie podziękować Markowi Mammel, który pomógł mi przetłumaczyć tą część książki na język angielski. Możecie ją czytać i używać dla osobistej nauki Pente, ale jeżeli chcecie opublikować jakąś część lub całość tej książki; przetłumaczyć ją na inny język – potrzebujecie mojej pisemnej zgody.

Jeżeli potraficie czytać po rosyjsku możecie mnie spytać o moją książkę „Japońskie Gry Logiczne” (książka do nauki Renju, Go, Pente, Ottello, Shogi, Hasami-Shogi, Karuta i pewnych informacji jak grać w hanafudę i Mah-Djong).

Mój mail [stigma.ltd@g23.relcom.ru](mailto:stigma.ltd@g23.relcom.ru)

Tłumaczenie na język polski by Angst