

## Przedmowa

Ta wspaniała książka na temat Renju dla początkujących napisana przez Alexandra Nosovskyego a Andriea Sokolskiego była pierwszą książką napisaną przez graczy ze Związku Radzieckiego od bardzo długiego czasu. Jako prezydenta RIF ( The Renju International Federation – Międzynarodowa Federacja Renju) bardzo cieszy mnie możliwość przedstawienia jej graczom na całym świecie.

Jonkoping, Styczeń 1990  
Tommy Maltell  
Prezydent RIF

## Przedmowa od autorów

Zasady tej gry są o wiele prostsze niż zasady wielu innych gier logicznych i nawet dzieci w wieku przedszkolnym mogą uczyć się prostych jej wersji. Jednakże, Renju nie brakuje niczego jeśli chodzi o ilość kombinacji, bogactwo idei – zarówno taktycznych jak i strategicznych i w końcu, nieprzewidywalności i piękna zwycięstw w porównaniu do bardziej popularnych szachów czy warcabów.

Wielu ludzi uważa prostą wersję gry („five-in-a-row”- „pięć w rzędzie) jako fascynujący sposób na spędzenie wolnego czasu. Renju, w nowoczesnej formie, z zabronionymi prostymi sposobami na zwycięstwo dla Czarnych ( błędy – „faule” 3x3, 4x4 i „overline” – 6 i więcej w rzędzie) jest zdecydowanie poważną logiczną, umysłową grą.

Alexander Nosovsky  
Wiceprezydent RIF  
Były dwukrotny mistrz świata w Renju korespondencyjnym

Andrey Sokolsky  
Były wiceprezydent RIF

## SPIS TRESCI

- Roz.1 Wstęp
  - Zasady Renju
  - Historia Renju
- Roz.2 Pojęcia i definicje
  - 2.1 akcesoria do gry
  - 2.2 proste układy
  - 2.3 widły i faule
- Roz. 3 zasady taktyczne Renju
  - 3.1 Wymuszony atak w końcówce partii
  - 3.2 Sztuka wyczekania
  - 3.3 Sposoby obrony
  - 3.4 Porady dla początkującego
- Roz. 4 otwarcia w Renju
- Roz. 5 wnioski

## ROZDZIAŁ 1. WSTĘP

### Zasady Renju

Tekst ten przeznaczony jest dla początkujących. Jako autorzy mamy jednak nadzieję, że zaawansowani gracze również znajdą tu coś interesującego dla siebie.

Dlaczego gra ta jest taka atrakcyjna?

Przede wszystkim, ma bardzo nieskomplikowane zasady: ułożenie „piątki” w rzędzie wydaje się bardzo proste. Bezpretensjonalne wyposażenie (można nawet grać posiadając jedynie długopis i kartkę papieru) także znacznie pomaga w zdobywaniu serc ludzi w różnym wieku, różnych profesji. Wraz z poznawaniem gry jednak, odkrywamy coraz to nowe i nieprzewidziane sytuacje.

- „Nie ma nic prostszego, niż ta gra”, - tak może powiedzieć początkujący po rozegraniu kilku pierwszych gier.  
- „Nic bardziej skomplikowanego”, - tak powiedziałby mistrz. I miałby wiele racji. Prawdą jest że nauka ruchów jest znacznie prostsza w Renju niż w wielu innych grach logicznych. Pomału, studiując bogactwo gry, gracz odkrywa, że w subtelności Renju nie ustępuje w żadnym stopniu żadnej logicznej grze. Nagłe zmiany sytuacji, możliwość wielu ruchów, starannie planowane ataki i szybkie kontrataki, wreszcie piękno wyprowadzenia wygrywającej kombinacji – to jest to co przyciąga dojrzałego mistrza Renju.

W skrócie, zasady Renju są następujące:

1. Dwóch graczy, na zmianę ustawia kamienie białego lub czarnego koloru na przecięciach pustej planszy do gry, składającej się z 15 poziomych i pionowych linii. Czarne robią pierwszy ruch na środku planszy (kamienie muszą być ustawiane na przecięciach!)
2. Wygrywającym graczem jest ten, który jako pierwszy ułoży pięć kamieni w rzędzie (nieprzerwaną, pionową, poziomą lub ukośną linię tego samego koloru)
3. Gra jest uznawana za remisową, jeśli gracze uważają, że partia nie może zakończyć się zwycięstwem żadnego z graczy (zapełniona plansza). Każdy gracz, który nie ma możliwości wykonania ruchu, może odmówić położenia kamienia na planszę. Jeżeli obojdwaj gracze odmówią jeden po drugim – gra także kończy się remisem.
4. Jako że Czarne zaczynają grę, nie jest dla nich dozwolone ułożenie w jednym ruchu przynajmniej dwóch „Trójk”, „Czwórek”, lub „Overline” (linia więcej niż 5 kamieni) – ułożenie takich układów kończy się porażką Czarnych. Ograniczenia te nazywane są w Renju faulami.
5. W przypadku Białych żadne ruchy nie są zabronione. Mogą one zbudować overline i wygrać. Dokładne definicje i wytłumaczenia terminów podane będą w następnym rozdziale.

## 1.2 Z historii i geografii Renju.

Renju na początku pojawiło się w swej prostej wersji, bez fauli czarnych. W pierwszej swej wersji Renju istnieje na całym świecie. Jest wiele nazw na całym świecie. Można wyszukać je w Internecie jako Go-moku, Gobang, Omok, WuZiQi, Connect5 (połącz 5), piskvorky, kółko i krzyżyk, 5 in Line (5 w linii), rendzu, luffarschack, Caro.

Gra narodziła się najpierw w delcie rzeki Hwang Ho w Chinach. Jej powstanie datuje się na XX wiek p.n.e. więc gra ta ma ponad 4000 lat! Jest to zaskakujące, ale istnieją archeologiczne dowody na to, że gra była wynaleziona niezależnie w antycznej Grecji i przedkolumbowskiej Ameryce. Wszystko to składa się na wizerunek Renju jako jednej z najstarszych i najprostszych gier logicznych, która nie jest jednak taka prosta, jaka się wydaje.

Powtórne narodziny, tym razem jako poważna gra sportowa, Renju przeżyło w Japonii. Początkowo gra została sprowadzona na Wyspy Japońskie przez chińskich imigrantów w 270 r.p.n.e. Rozprzestrzeniła się bardzo szybko, pod nazwą: „KAKUGO” (pięć kroków – jap.). Według kronik, na przełomie XVII i XVIII wieku, każdy grał w Renju – zarówno dorośli jak i dzieci (tradycje orientalne znajdują swoje odbicie w oryginalnej etykietce nowoczesnego Renju). Pierwsze książki na temat teorii Renju zostały opublikowane na początku wieku XIX. Jednakże, aż do początku wieku następnego, gra wciąż była jedynie rozrywką. Dowodem tego faktu może być nawet różnorodność nazw nadanych grze: „GOREN” (pięć w rzędzie – jap.), „GOSEKI” (pięć kamieni – jap.), „GOMOKUNARABE” lub po prostu – „GOMO-KU” (pięć punktów w rzędzie – jap.).

Ostatecznie, narodziła się obecna nazwa – Renju i jest obecnie używana jedynie do gry z faulami czarnych, podczas gdy pozostała nazwa GOMOKU jest używana jedynie do gry bez fauli.

Termin „RENJU” (łańcuch pereł) został wprowadzony przez Tenry’ego Kobayashi, chińskiego eksperta poezji, w roku 1899. Ciężko obecnie powiedzieć, co zainspirowało go do takiego poetyckiego określenia. Być może był to zwycięski rząd pięciu czarnych, bądź białych kamieni, który przypominał mu łańcuch pięknych pereł, albo może zwycięstwo w Renju, – które jest tak trudne jak wyławianie pereł nurkując na dno morza. Rzeczywiście, wiele jest poezji w nowoczesnym Renju. Jak poetyckie są, na przykład nazwy niektórych otwarć Renju: Kwiat, Asteroida

i Meteor, Oddalenie, Zimno, Szczęśliwe i Złote Gwiazdy, Srebrne Niebo i Nowe Niebo, Dolina i Kanion, Chwałą i tym podobne.

Oczywiście, narodowy temperament Japończyków i ich stosunek do gier logicznych bardziej jak do sztuki niż do sportu znajduje tutaj swój ideał. Japończycy uważają, że grając grę, partnerzy tworzą arcydzieło, a wynik sportowy pojedynczej gry jest tylko mało istotnym detalem.

Z tego punktu widzenia, nasze rozumienie gier jest trochę bardziej pragmatyczne: w kombinacji słów: „sportowa gra logiczna” jesteśmy zobowiązani do nałożenia akcentu na pierwszą część – „gra sportowa”. Obydwie punkty widzenia mają jednak prawo do istnienia i każdy gracz musi sam zdecydować jak rozłożyć akcent w tej językowej kombinacji.

Jak definicja faulu pojawiła się w Renju? Była nieuchronnym elementem procesu transformacji gry w grę sportową.

Oficjalnym początkiem rozpoczęcia tego procesu było stworzenie w 1906 r. Pierwszego związku graczy Renju – Tokijskiej Federacji Renju. Kolejnym krokiem milowym w historii Renju był rok 1936r., w którym nowoczesne zasady Renju zostały ostatecznie zaadoptowane i Japońska Federacja Renju rozpoczęła aktywną działalność. Trzydzieści lat, które minęły pomiędzy tymi dwoma datami bywają nazywane „mglistym czasem” Renju w Japonii. Co pojawiło się jako rezultat?

Przede wszystkim, stworzony został tradycyjny japoński system sportowej kwalifikacji – kyu i dan. Obecnie, najwyższą kategorią kyu jest pierwsze kyu, najniższą – dwunaste. Najniższym danem jest pierwszy „sho-dan”, najwyższym – dziewiąty. Najwyższym tytułem jest Meijin.

Kolejny, i najważniejszy postęp, wiązał się z pojawieniem setek utalentowanych nowych graczy (danów). Stało się oczywiste, że grając bez ograniczeń nadanych Czarnym, Białe zawsze przegrywają, nieważne jak umiejętnie się bronią. Sytuacja ta tłumaczona jest przez nieuniknioną dla każdej gry logicznej „zasadą pierwszego ruchu”. W obliczu pogłębiającego się kryzysu gry (apogeum, którego datuje się na lata dwudzieste XX wieku) pojawiły się pomysły na ograniczające możliwości Czarnych. Bardzo szybko zgodzono się na ograniczenie wielkości planszy – najpierw do 19x19 (jak w Go), a później do 15x15. Kolejnym krokiem były próby wprowadzenia ograniczenia dla drugiego ruchu Czarnych – poza kwadrat 5x5. Jednakże, wszystkie te eksperymenty, nie przeszły próby czasu. Wtedy gracze podeszli do problemu z innej strony, zabraniając czarnym tworzenia kombinacji 3x3 (Forks –widełki). Ale także to nie wystarczyło. W końcu, z propozycji Meijina Rakusana Takaki wprowadzone zostały reguły fauli 3x3, 4x4 i „overline”, – czyli ułożenia więcej niż 5 kamieni w rzędzie. Zasady te nazywamy obecnie klasycznymi. Czarnym pozostały jedynie widełki 4x3.

Wprawny gracz może zadać pytanie: kto zagwarantuje, że wszystkie te skomplikowane ograniczenia wystarczą? Czy pojawi się coś nowego?

Można stwierdzić z pewnością, że w nadchodzących dekadach zmiany nie nadejdą. Prawie pięćdziesiąt lat doświadczeń z różnymi modyfikacjami zasad praktycznie wyrównało szanse graczy.

Jest także inny argument za faulami: ich wprowadzenie, całkiem niespodziewanie dla ich twórców, znacznie wzbogaciło grę taktycznie i nadało jej nową jakość. Jak piękne i pełne wdzięku są zwycięstwa Białych, używających do tego wymuszonych fauli Czarnych, których zwycięstwo wydawało się nieuniknione jeszcze ruch wcześniej! Gdyby gra toczyła się bez fauli...

Dlatego można powiedzieć, że Renju, przynajmniej w Japonii, wyrosło z dzieciństwa – związanego z ciągłym tworzeniem i rewizją zasad i weszło w piękną dojrzałość. Nie jest tu niezbędne by powtarzać wszystkie błędy Japończyków, gdzie gra ta powstała i była kultywowana.

Nowoczesne Renju jest młodym sportem. Międzynarodowa Federacja Renju została założona w 1988 w Sztokholmie w Szwecji. Organizowała Mistrzostwa Świata w Renju i Five-in-a-Row: pierwsze w Kyoto w Japonii w 1989, drugie w Moskwie 1991, trzecie w Arjeplog (Szwecja, 1993r), W Tallinie (Estonia, 1995), Sankt-Petersburgu(1997), Beijingu (Chiny, 1999) oraz w Kyoto – w Japonii w 2001r.

Książka ta została napisana w 1984, ale teraz w 1999, powinniśmy dodać jakieś dobre wieści do nowej edycji. Od jakiegoś czasu wydawany jest anglojęzyczny magazyn – „RENJU WORLD” – gdzie publikowane są informacje o Renju i Five-in-a-Row.

Najnowsze numery ściągnąć można z <http://www.neti.ee/renju>

Inne publikacje dotyczące Five-in-a-Row i Renju po angielsku:

„Five-in-a-Row /Renju” Goro Sakata & Wataru Ikawa, 1981

„From the Opening to the Middle of the game” Sigeru Sagara, 1984

„Zvon Kamney” Mikhail Kozhin & Alexander Nosovsky, 1997.

Dostępne jest mnóstwo literatury po Japońsku, Rosyjsku i Szwedzku. Istnieje także wiele programów dla Renju.

Jednym z nich jest „Blackstone” dla Windows 98 (zwycięzca Mistrzostw Świata programów komputerowych w 1998). Warto zainteresowania jest także program z bazami danych RenBase-98 z Base-17000 z 17000 prawdziwych gier z wszystkich zawodów ostatnich lat. Nie są to programy darmowe, lecz niesłychanie przydatne w przypadku poważnego grania w Renju.

Z pomocą RenBase możliwe jest tworzenie diagramów podobnych do tych jakich używamy w tej książce i stworzenie własnego magazynu lub Strony internetowej.

Programy shareware do Renju, Five-in-a-Row oraz Pente sciągnąć można ze strony:

<http://outworld.compuserve.com/homepages/mmammel/marksviv.htm>

Mamy nadzieję, że po przeczytaniu książki będziecie wystarczająco zainteresowani by skontaktować się RIF: jesteśmy w stanie pomóc znaleźć klub Renju w Twoim kraju, bądź utworzyć jakiś. Prosimy aby pisać do głównego biura RIF:

Box 249 S 551 14 Jonkoping, Szwecja

## ROZDZIAŁ 2. TERMINY I DEFINICJE

### 2.1 Akcesoria do gry

Kompletny zestaw Renju, używany na turniejach zawiera: planszę do gry, zestaw białych i czarnych kamieni, zegary turniejowe oraz kartki papieru do zapisu przebiegu gry.

PLANSZA DO GRY, jest drewnianą, papierową lub fornirową tablicą z 15 pionowymi i poziomymi liniami. Skrzyżowania tych linii nazywane są punktami. Do oznaczania tych punktów używa się liter alfabetu łacińskiego lub liczb. W literaturze japońskiej używana są także hieroglify lub inne symbole.

NOTACJA NUMERYCZNA jest mniej popularna. Jest tak ponieważ na diagramach (które nazywane są zapisami gry) zaznaczone są numery ruchów i opisywane kamienie nie są ruszane do końca gry. Poza tym diagramowa notacja jest bardziej przejrzysta od numerycznej.

Z 225 punktów na planszy 5 jest oznaczonych przez ciemniejsze kropki – jednym z nich jest punkt centralny (tam gracz rozpoczynający stawia pierwszy kamień) a cztery pozostałe to Rogi (tworzą kwadrat 5x5 ze środkiem w punkcie centralnym).

ZESTAW KAMIENI, zwykle zawiera 50 czarnych i 50 białych kamieni.

Doświadczenie dowodzi, że ilość ta jest wystarczająca do większości gier (podczas turniejów sędzia prowadzący turniej jest informowany o każdym braku kamieni). Kamienie w zestawie nie są numerowane. Wielkości kamieni i planszy są tak dobrane, aby odległość między sąsiadującymi kamieniami wynosiła min. 1mm.

ZEGARY TURNIEJOWE – podwójne – takie same jak zegary szachowe. Należy tu zaznaczyć, że w gdy zegary te są używane w turnieju, zawodnik przegrywa grę jeśli jego czas skończy się.

Kartki używane do zapisu przebiegu gry zawierają obraz tablicy, informację o graczach (nazwisko, imię, ranking, drużyna), czas spędzony na ruchach, kod turnieju, kod rozpoczęcia oraz wynik partii. Po zakończeniu gry są one podpisywane przez zawodników i sędziego. Podczas gry gracze zobowiązani są go oznaczania swych ruchów na swych blankietach. Ruchy Czarnych oznaczane są jako czarne kółka z numerami ruchu w środku, podczas gdy ruchy Białych- przez czerwone kółka z numerami, bądź tylko przez numery – bez żadnych kółek.

### 2.2 Proste układy

Uwaga! Lepiej jest studiować wszystkie następne rozdziały z planszą, nie z tekstu.

Wyjaśnijmy podstawowe struktury (grupy kamieni ułożone w określony sposób) w Renju.

Zaczynając pisać o definiowaniu prostych struktur, ważne jest aby rozróżnić dwie strony tych definicji.

Pierwszy aspekt dotyczy wewnętrznej struktury grupy - ilości kamieni w grupie i wzajemne położenie między nimi..

Drugi aspekt jest zewnętrzny. Opisuje on relacje danej grupy kamieni jako całości z wszystkimi innymi kamieniami na planszy (także kamieniami przeciwnika) i brzegami planszy. Aspekt zewnętrzny jest najtrudniejszy ale i najważniejszy dla dokładnego zrozumienia Renju.

Każda grupy może być sklasyfikowana przez ilość kamieni w niej – „dwójki”, „trójki”, „czwórki”, „piątki”, „szóstki” itd. Jednakże, ta czysto ilościowa klasyfikacja będzie niekompletna i bezproduktywna dla Renju. Na

przykład, nie każda grupa pięciu kamieni daje zwycięstwo w Renju, ale tylko grupa, która tworzy nieprzerwaną linię. Od teraz, dla różnych grup będziemy używać nazw, które różnią się niego od czysto ilościowego zrozumienia. Zaczniemy opisywać proste struktury od końca, od celu gry.

**UWAGA!** Aby skutecznie grać w Renju, niezbędne jest opanowanie terminologii gry.

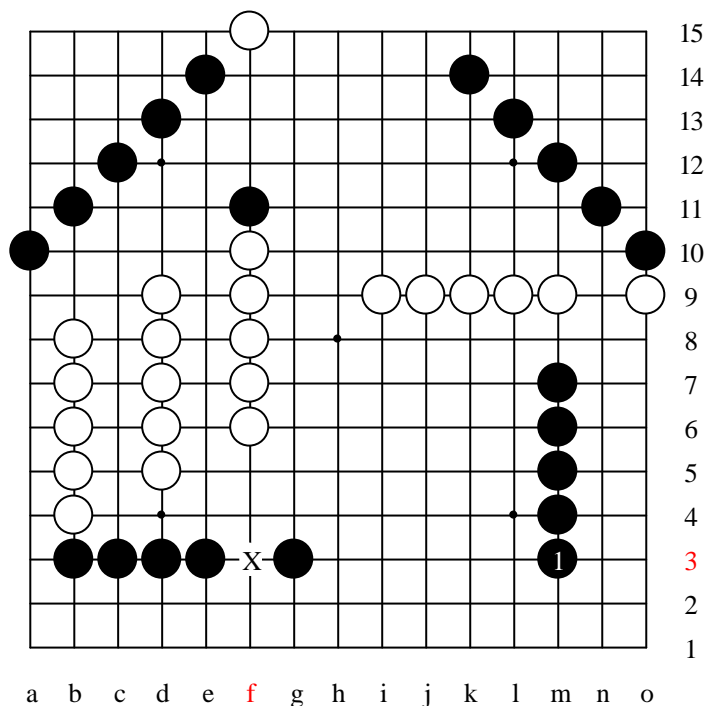


Diagram 1

Piątka – pięć kamieni tego samego koloru, które tworzą nieprzerwaną poziomą, pionową, bądź ukośną linię. Używając terminologii szachowej można powiedzieć, że Piątka to Mat w Renju. Diagram 1 pokazuje ruchy czarnych (oznaczone przez białe kropki) których wynikiem jest powstanie wygrywającej Piątki – czyli ruchy które tworzą grupę pięciu kamieni w rzędzie.

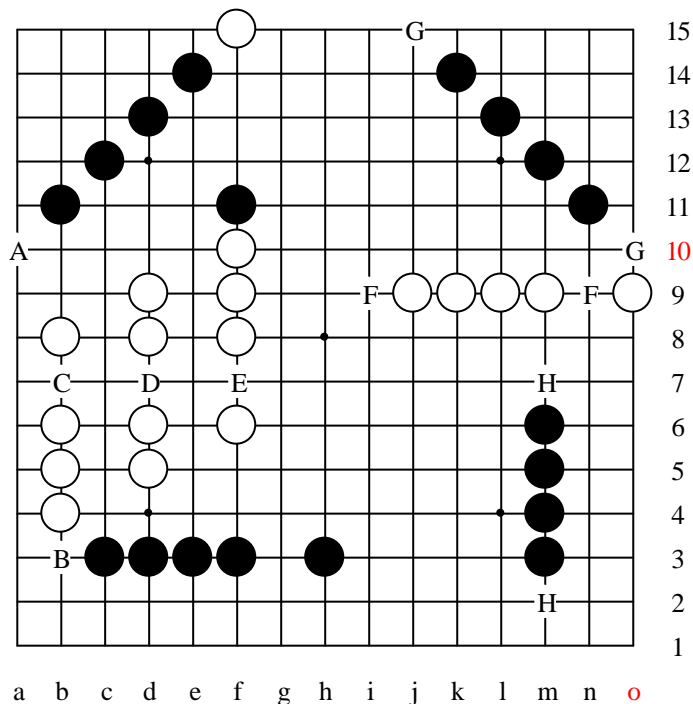


Diagram 2

Wprowadzony termin Piątki opisuje zewnętrzne warunki grupy pięciu kamieni. Opisując zewnętrzne relacje Piątki, niezbędne jest spostrzeżenie, że punkty sąsiadujące do Piątki z obydwóch stron powinny być wolne od

kamieni tego samego koloru. Jeśli tak nie jest, mamy do czynienia nie z piątką lecz szóstką, siódmką, ósemką bądź dziewiątką (dziesiątka jest niemożliwa do utworzenia gdyż nieunikniony jest poprzedzający ją Mat).

„Overline” - jest to nieprzerwany rząd sześciu lub więcej kamieni tego samego koloru.

Uwaga! Według zasad Renju, ruchy, których efektem jest stworzenie overline są zabronione dla Czarnych.

Tak więc, w dolnej poziomej grupie Czarnych kamieni na diagramie 1, zabroniony jest dla nich ruch w punkt X (f3) – wygrywającym ruchem jest ruch na a3.

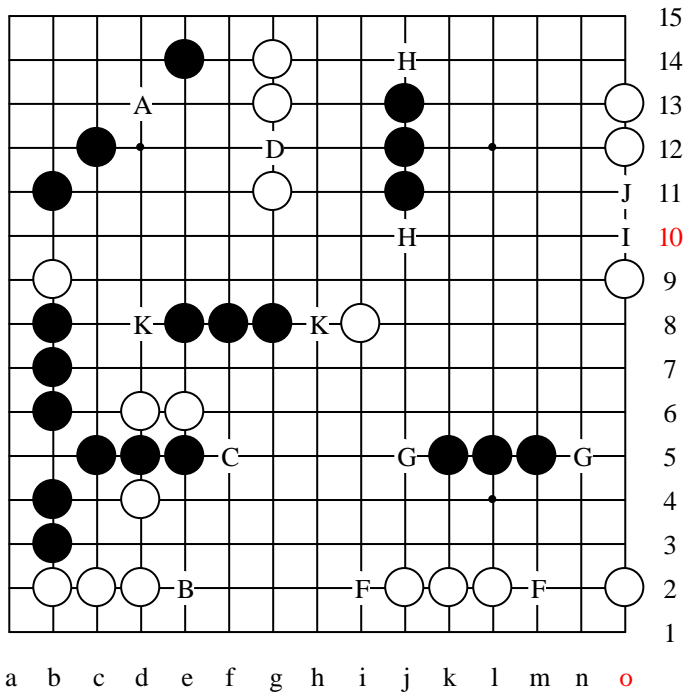


Diagram 3

Lepiej jest rozumieć znaczenie pojęć „Czwórka” i „Piątka” nie statycznie, lecz dynamicznie – jako proces budowania zwycięskiej kombinacji.

Czwórka - rząd czterech kamieni tego samego koloru który może być w jednym ruchu rozszerzony do Piątki Czarnych, bądź Piątki lub overline dla Białych. Czwórka jest czasem określana wziętym z terminologii szachowej określeniem – szach i jest oznaczana skrótowo jako „4”. Diagram 2 pokazuje kilka przykładów zarówno Czwórek, jak i ruchów, które zmieniają je w Piątki.

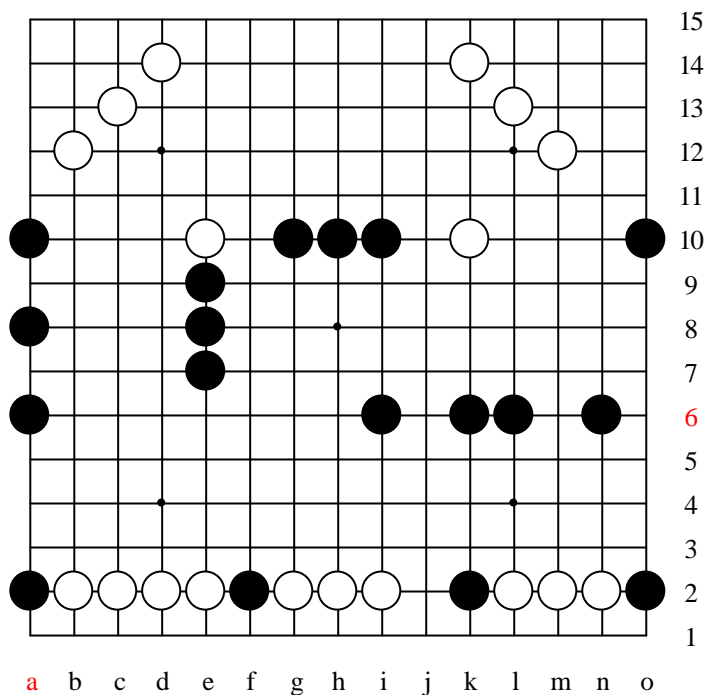


Diagram 4

Uwaga! Konieczne jest odróżnianie Czwórek i czterech kamieni w rzędzie, których nie da się żadnym ruchem zamienić w Piątkę. Na przykład, cztery białe kamienie b2, c2, d2, e2 na diagramie 4 nie tworzą czwórki. Nie tworzą także jej czarne kamienie c3, d3, e3, f3 na diagramie 2, gdy punkt B okupowany jest przez biały kamień.

Poinformowaliśmy już jednak o konieczności studiowania zewnętrznej kompozycji, aby ustalić czy dana grupa może zostać grupą wygrywającą. Z perspektywy zewnętrznej kompozycji, wszystkie czwórki mogą być podzielone na dwie grupy:

Czwórka. – jest to Czwórka, która może być rozszerzona do piątki w tylko jeden możliwy sposób. Diagram 2 pokazuje różne czwórki po lewej stronie planszy. Mogą one zostać Piątkami tylko po zrobieniu ruchów w punkty A, B, C, D, E (odpowiednio dla każdej Czwórki).

Można powiedzieć że wszystkie przerwane Czwórki są Czwórkami. Ale nieprzerwane czwórki także mogą być Czwórkami. Jasne jest, że jeśli przeciwnik nie zamknie Czwórki w swoim następnym ruchu, Piątką jest nieunikniona.

Otwarta Czwórka (Straight Four) – jest to czwórka, która może być uzupełniona do Piątki z dwóch przeciwnych stron. Otwarte Czwórki pokazane są z prawej strony diagramu 2.

Można zauważyć, że w każdym takim przypadku, możliwe są dwa wygrywające ruchy(f, g, h). Tylko nieprzerwana Czwórka, do której można dołączyć kamień w wolne miejsce obok niej, może być Otwartą Czwórką. Oczywiście jest, że przeciwko otwartej Czwórcie przeciwnik nie ma żadnej obrony, ponieważ po każdej z możliwych jego obron (poza dokończeniem własnej Piątki) kolejnym ruchem gracza z Otwartą Czwórką będzie dokończenie Piątki.

Uwaga! Typ Czwórki (Otwartej bądź nie) zależy także od koloru kamieni. Np. na diagramie 2, obydwie poziome Czwórki mają tak sam wewnętrzny układ, ale lewa Czwórka (czarna) jest Czwórką, a prawa (biała) – Otwartą Czwórką.

Następna definicja jest najtrudniejszą z prostych układów.

Trójka – jest to linia trzech kamieni, która może być rozszerzona do otwartej Czwórki, a potem do Piątki. Trójka bywa także nazywana Szachem lub półmatem i opisywana jest krótko: „3”. Przykłady Trójek zobrazowane są na diagramie 3 (oznaczone przez pochyłe nawiasy), wraz ze sposobami na rozszerzenie ich do Otwartych Czwórek.

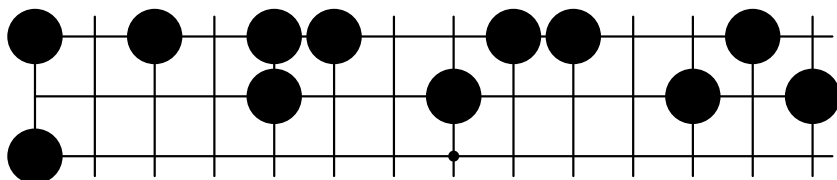
Uwaga! Do skutecznej gry, bardzo ważne jest, aby odróżniać Trójki od tzw. „Pseudotrójek” ( nazywanych także zamkniętymi lub fałszywymi Trójkami), które mogą być rozszerzone jedynie do zamkniętej, a nie Otwartej Czwórki. Pseudotrójki mogą być rozbudowane o Piątki tylko w przypadku zrobienia dwóch ruchów z rzędu. Przykłady pseudotrójek zobrazowane są na diagramie 4. Łatwo zrozumieć, że każda z nich nie jest Trójką. Druga

pozioma linia od dołu daje przykłady struktur trzech lub czterech kamieni, które nigdy nie będą mogły być rozbudowane do Piątki.

Jeśli chodzi o swą wewnętrzną kompozycję, Trójka może być nieprzerwana (trzy kamienie w rzędzie) lub też przerwana: 2-przerwa-1. Jasne jest, że takie liniowe struktury jak 1-przerwa-1-przerwa-1 czy 2-przerwa-przerwa-1 są pseudotrójkami. Podobnie jak w przypadku trójek mogą one również być podzielone na dwie grupy ze względu na układ zewnętrzny:

Trójka – jest to trójka, która może być rozwinięta do Czwórki tylko w jeden możliwy sposób (będziemy je dalej nazywać Zamkniętymi Trójkami).

Otwarta Trójka – jest to trójka, która może być rozwinięta do Otwartej Czwórki z dwóch różnych końców. Oczywiście, tylko nieprzerwana Trójka może być Trójką Otwartą. Otwarte Trójki pokazane są po lewej stronie diagramu 3, Zamknięte Trójki – po prawej stronie. Punkty, które odpowiadają ruchom wygrywającym są oznaczone literami. Przeciwnik może (i musi!) podjąć środki przeciwko Trójce, przez zatrzymanie jej (zmianę jej w pseudotrójkę) lub zbudowanie własnej Czwórki. Inaczej, ten pół-mat może zostać pełnym (Otwarta Czwórka), przeciwko któremu nie ma żadnej obrony. Pseudotrójka nie jest sposobem na utrzymanie wymuszającego ataku. Grupy trzech kamieni nie ustawionych w rzędzie są także środkami niewymuszających sposobów ataku. Najpopularniejsze z nich są następujące trójkątne formacje:



### 2.3. Forks and Fouls (Widły i Faule)

W poprzednim rozdziale, wytłumaczyliśmy że Trójki i Czwórki są atakującymi ruchami, na które przeciwnik musi zareagować.

Ale jeśli ktoś tworzy tylko Trójki i Czwórki, cała plansza będzie zajęta przez kamienie, ale nie będzie zwycięzcy. Wygrać można jedynie gdy dwa zagrożenia są stworzone podczas jednego ruchu czyli, używając terminologii szachowej, przez widły.

Widły tworzone są przez jeden ruch. Przynajmniej dwa zagrożenia do zbudowania Piątki (Trójki lub Czwórki) muszą przecinać się w miejscu wideł. Ilość zagrożeń stworzonych przez widły nazywamy stopniem tych wideł.



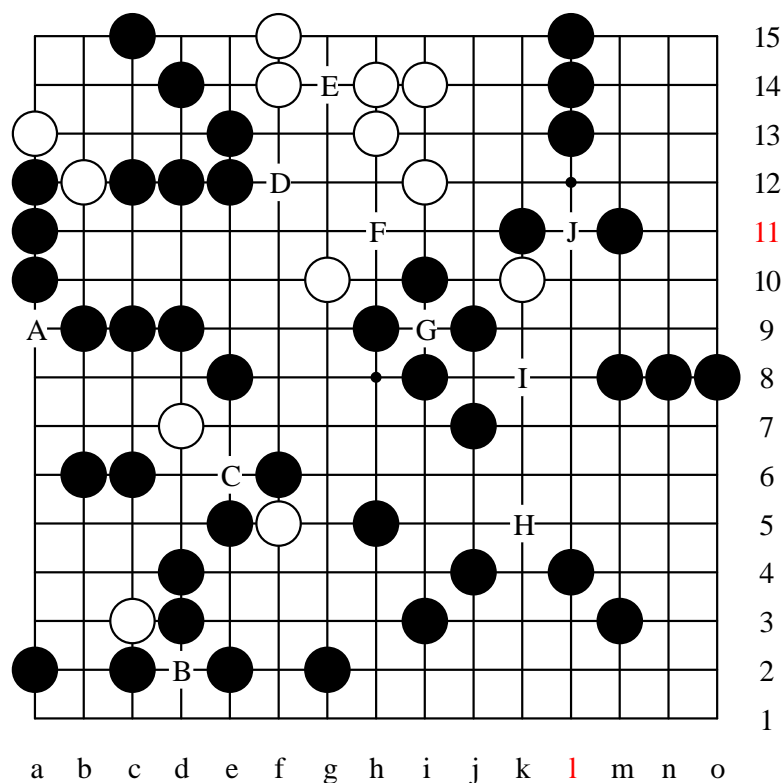


Diagram 5

Według zasad Renju, widły 3x3, 4x4 i wszystkie stopnia większego niż 2 są zabronione (są faulami) Czarnym. Bardzo ważne jest dla zrozumienia Renju (a także Gomoku), że Widły to termin o znaczeniu zewnętrznym a nie tylko wewnętrznym.

Diagram 5 pokazuje niektóre przykłady różnych typów Widł: F, G, H są Widłami 3x3; A, D, E są Widłami 4x4; C i J są Widłami 4x3, I to widły 3x3x4, a B – 4x4x3. Ostatnie dwoje widł posiadają stopień 3, wszystkie inne mają 2. Można zauważyć, że maksymalny możliwy stopień Widł to 8 (spróbuj zbudować je samemu!). Wg. zasad Renju wszystkie pokazane Widły poza C i J są zabronione dla Czarnych (Faule 3x3... i 4x4...).

Uwaga! Konieczne jest nauczenie się określania czy dany ruch tworzy Widły czy też nie, oraz rozróżniania typu danych Widł.

Przykłady na pokazane na diagramie 6 tylko wydają się być Widłami. Ruch A nie tworzy Widł 3x3, ponieważ jedno z zagrożeń które się na nie składają jest fałszywe – ukośna pseudotrójka. Podobnie jest w przypadku ruchów B i F. Ruch E nie tworzy widł 3x4, gdyż pozioma grupa nie jest Czwórką (może zostać jedynie Overline a nie Piątka). Wreszcie, ruch C nie daje w wyniku zabronionych widł 3x3x4, tylko dozwolone 3x4, ponieważ otrzymana po nim ukośna Trójka jest tylko pseudotrójką – może zostać Czwórką jedynie po ruchu w X, który tworzy zabronione Widły 4x4.

<<<DIA 6>>>

Ruchy, które tylko wydają się Faulami nazywane są Pseudofaulami. Na diagramie 6 poza ruchem C, Pseudofauliem jest także ruch D, mimo że jest tam już Trójka ( na piątej poziomej linii). Istotną rzeczą jest że te dwie Trójki nie przecinają się w punkcie D, który był ostatnim posunięciem w tej pozycji – czyli nie ma Widł w punkcie D.

Na zakończenie tego rozdziału przedyskutujemy niektóre zagadnienia taktyczne związane z Faulami, mimo że ściśle mówiąc, powinny one zostać rozważone w następnym dziale – dotyczącym taktyki.

Wprowadzona zasada Fauli dla Czarnych drastycznie obniżyła możliwości stworzenia przez nie wygrywającej kombinacji, a Białym nadała kolejny sposób walki – którym jest zmuszenie Czarnych do zrobienia Faulu. Niektóre Czwórki dzięki temu stają się Otwartymi Czwórkami, przed którymi, jak już wspomnieliśmy, nie ma obrony. Wyjaśnimy takie przykłady na diagramie 7.

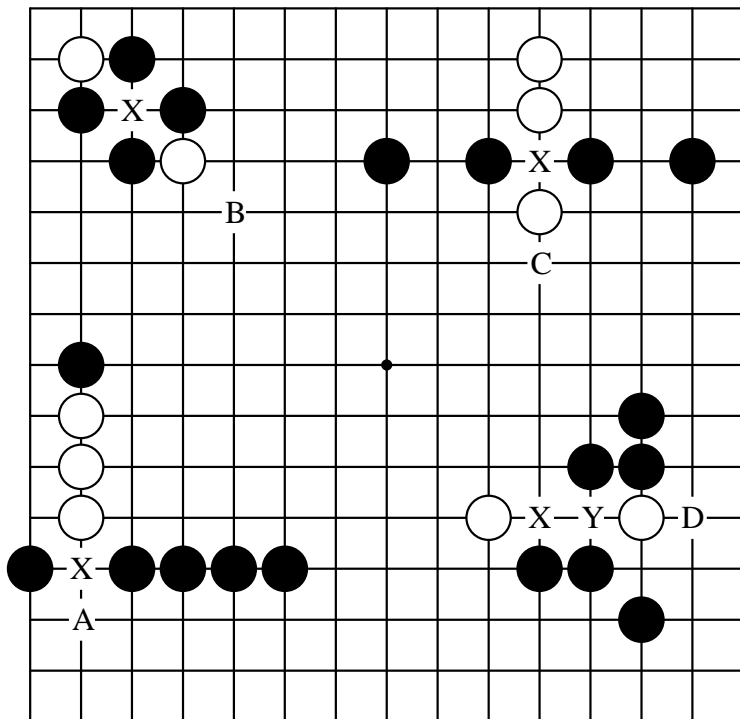


Diagram 7

Po ruchu białych w A (Czwórka) Czarne nie mogą zrobić własnego ruchu w X, ponieważ ruch ten stworzyłby Overline. Ruch Białych w B (tworzący także Trójkę), także nieodwołalnie prowadzi do zwycięstwa – ponieważ X jest Faulem 3x3 dla Czarnych. Ruch Białych w C jest kolejnym ruchem wygrywającym z powodu Faulu 4x4 Czarnych w X. Wreszcie, po pięknym ruchu Białych w D (nawet nie Trójką ale Pseudotrójką), także Czarne nie mają innego wyboru jak tylko poddać partię, ponieważ obydwa ruchy X i Y są Faulami 3x3. Wszystkie zwycięstwa takie jak te, gracze Renju nazywają krótko „zwycięstwami przez Faul”.

Tak więc, jak Czarne powinny bronić się przeciwko zamiarom Białych zwycięstwa przez Faul? Zawsze trzeba pamiętać, że zmiany pozycji (pozycji zewnętrznej) zmienia niektóre zabronione ruchy w legalne. A czarne mają kilka różnych dróg na takie celowe zmiany pozycji.

Po pierwsze, Czarne mogą po prostu zająć punkt w którym Białe zamierzają osiągnąć zwycięstwo. Na przykład jeśli to ruch Czarnych, powinny one zająć punkty A, C lub C na diagramie 7, i tak zlikwidować zagrożenie stworzone przez Białe. Jednak, metoda ta nie zawsze jest skuteczna. Na przykład, ruchy w punkty C lub D na tym samym diagramie nie uchronią od porażki (Białe mogą po prostu dostosować strukturę kamieni po drugiej stronie).

Po drugie, można próbować zmienić typ Wideł. Np. w pozycji ukazanej w lewym dolnym rogu diagramu 8, Białe grożą wygraną przez Faul Wideł 3x3 w punkcie Z poprzez swój ruch w A i potencjalne Widły w Z nie będą Widłami 3x3, lecz 4x3. Jednak, to samo co zostało powiedziane o pierwszej metodzie, jest także prawdziwe przy zmianie typu Wideł – nie jest to metoda uniwersalna (co jest możliwe w przypadku pozycji B na diagramie 7 niemożliwe jest w pozycjach A, C i D – spróbuj znaleźć przyczynę tego sam!)

Trzecim sposobem na pozbycie się przegrywających wideł 3x3 lub 4x4 jest zmiana ich w pseudofaule. Np. W pozycji na samym dole na diagramie 8, ruch czarnych w B zmienia jedną z potencjalnych Trójek w Pseudotrójkę (ponieważ może ona zostać rozbudowana tylko do Overline) i tym samym przegrywające widły 3x3 w Pseudofaul. Znaczenie ruchu w G (odpowiedź na groźbę Białych – zrobienia ruchu w C) na pozycji pokazanej w prawym górnym rogu diagramu 8 jest podobne – także zmienia przegrywające widły Z w Pseudofaul, ponieważ ukośna grupa trzech kamieni utworzona przez ruch w Z, może być rozwinięta do Otwartej Czwórki jedynie przez ruch w X, który jest Faullem 4x4.

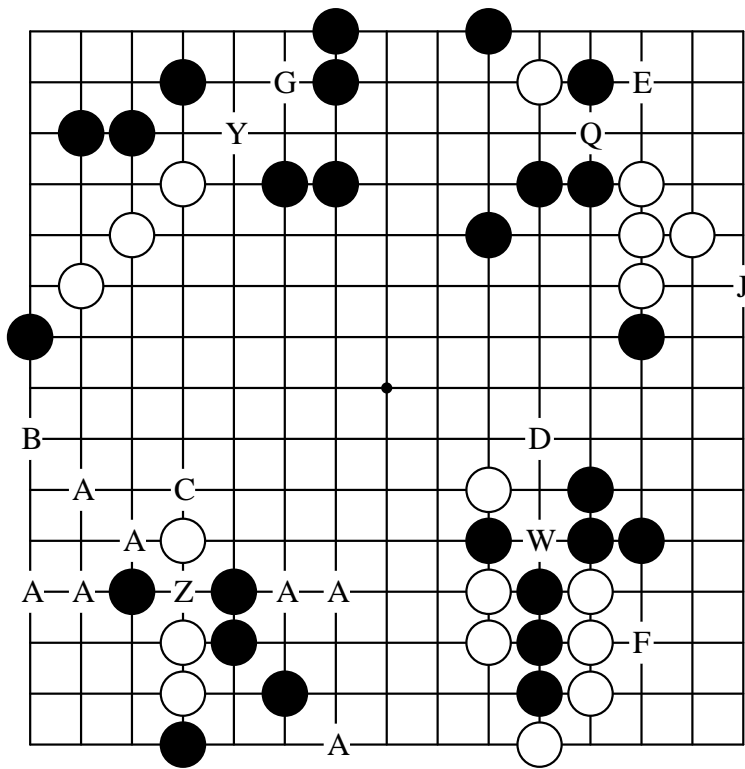


Diagram 8

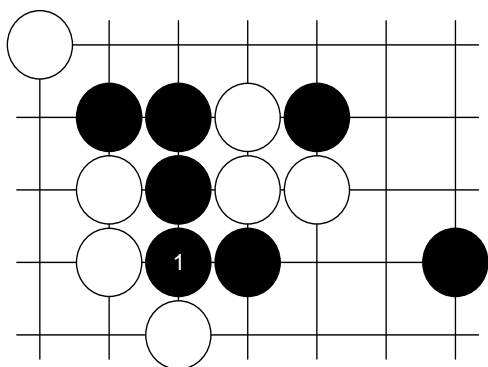
Wartym uwagi wątkiem związanym z tą metodą obrony Czarnych, jest tzw. Odradzająca się Trójka. Przykład takiej zamieszczony jest na pozycji w prawym dolnym rogu diagramu 8. Tutaj, Białe grożą wykonaniem ruchu w D i zrobieniem przez Czarne Faulu 4x4 w punkcie Z. Czarne mogą zrobić ruch w D lub pozbyć się Faulu przez zbudowanie poziomej lub pionowej Czwórki. Jednak, w tej sytuacji, Czarne mogą nie tylko bronić się, ale także wygrać całą grę. Aby tego dokonać, powinni zbudować Trójkę przez ruch w D, która Białe będą musiały zamknąć. Równocześnie, punkt Z przestaje być Faulem 4x4, ponieważ pionowa grupa może stać się jedynie Faulem Overline. Tak więc w następnym swym ruchu w Z, Czarne budują swoją Otwartą Czwórkę – pozioma Trójka została odrodzona

Na koniec ostatnia poprawka do definicji Faulu. Możliwa jest sytuacja, gdy jedno z zagrożeń zawieranych przez widły jest kontrowane przez Białą Czwórkę. Taka pozycja pokazana jest w prawym górnym rogu diagramu 8. Możliwość się tu skłaniać do nie uznawania wymuszonego ruchu w Q jako Faulu, ponieważ widać, że powstała w jego wyniku skośna Trójka jest kontrowana przez Białą Czwórkę w E, a po wymuszonej odpowiedzi Czarnych, pionowa Trójka także zostaje skontrowana. W rzeczywistości jednak ruch X jest mimo wszystko Faulem 3x3, ponieważ tworzy dwie Trójki, z których każda może zostać otwartą Czwórką. To, że Białe mogą się w tej pozycji wybronić ( ale nie muszą!) nie liczy się wogóle: ruch Białych jest nieobowiązkowy.

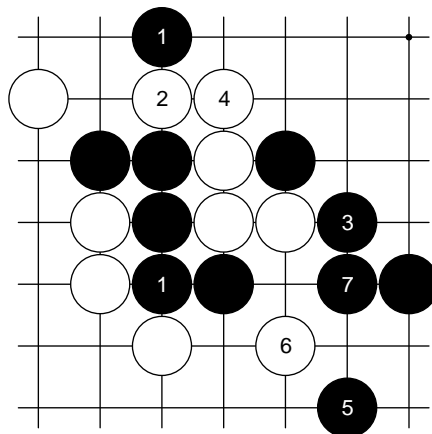
Jak już nabędziesz trochę doświadczenia, zasada Faulu która teraz wygląda skomplikowanie, stanie się naturalna. Możliwość zwycięstwa przez Faul Czarnych nadają Renju nieporównywalne piękno, wzbogaca grę taktycznie i wyrównuje szanse obydwóch stron: aby wyróżnić przewagę pierwszego ruchu, Białe dostają naprawdę groźną broń – Faule.

## ROZDZIAŁ 3. PODSTAWY TAKTYKI W RENJU

### 3.1 Wymuszający atak na końcu gry



Dia 9-1



Dia 9-2

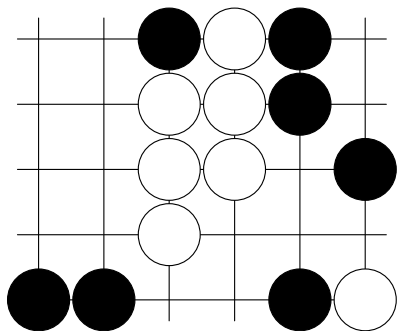
Jeśliby ostateczne recepty na obronę i atak w Renju mogły być znalezione i sformułowane, znaczyłyby to, że algorytm zwycięstwa lub remisu jednej ze stron został odkryty i całkowicie poznany. Ale nawet jeśli on istnieje, dzięki Bogu, nie został jeszcze znaleziony, ani nie zanoszą się żeby miał być w bliskiej przyszłości. Więc, chociaż precyzja i analityczna kalkulacja wariacji gry, w zależności od ruchu przeciwnika jest bardzo ważna, rola intuicji nie jest jednak wcale mniejsza. Intuicja objawia się w każdym gracz i jest realizowana w szczegółowym rozumieniu aktualnej pozycji. Jej siła leży głównie w doświadczeniu gracza i jego wiedzy na temat metod obrony i ataku.

Zacniemy od najprostszych metod ataku w grze końcowej. Powinno się zawsze pamiętać że zasady Renju są asymetryczne: Czarne i Białe mają różne metody ataku. Czarne mają mniej możliwości (z powodu fauli) - główną drogą do zwycięstwa dla czarnych są widły 4x3. Jednocześnie, widły 3x3 dozwolone Białym, nie gwarantują zwycięstwa, gdyż Czarne mogą wygrać przez serie Czwórek. Tak więc, najpierw omówimy tylko drogi do osiągnięcia zwycięstwa przy pomocy widel 4x3 (widły mat-półmat).

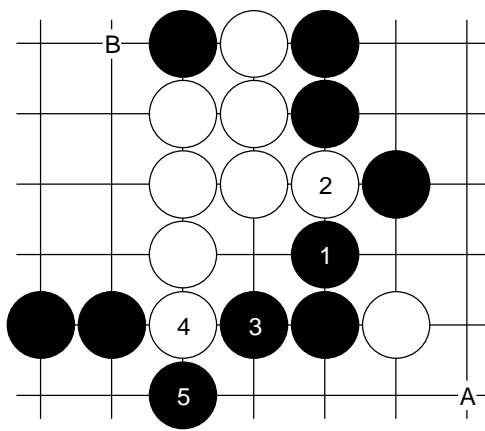
Najprostszą techniką ataku jest zwycięstwo przez kolejne Czwórki (VCF – Victory by Continuous Fours) ponieważ utworzenie Czwórki nie zostawia przeciwnikowi żadnej alternatywy poza zablokowaniem Czwórki w ściśle określonym miejscu. Diagram 9 (lewy) pokazuje początkową pozycję do zwycięstwa Czarnych. Nie można zapomnieć, że każdy nowy kamień zmienia ustawienie i może tworzyć nowe drogi i środki do kontynuacji ataku (tutaj Czwórka w 1 stworzyła możliwość do stworzenia 4x3).

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** Przede wszystkim, wyszukuj VCF w każdej pozycji. Dopiero gdy jesteś pewien że nie ma żadnego, używaj innych sposobów ataku.

Jeśli chcesz wziąć tą poradę na poważnie – zacznij rozwiązywać ćwiczenia Renju i analizować gry najlepszych graczy.



Dia 10-1



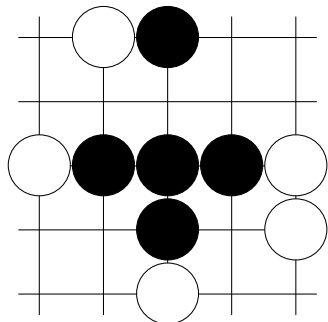
Dia 10-2

**UWAGA!** Zwróć uwagę na prawidłową kolejność ruchów. Diagram 10 pokazuje początkową pozycję która prowadzi do zwycięstwa Czarnych. Jeśli Czarne wybiorą inną sekwencję, czyli zrobi najpierw ruch w 3 (odtąd

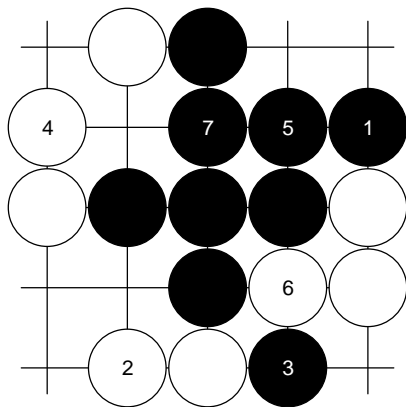
będziemy pisać krótko: jeśli 1-3, wtedy...), wtedy Białe 2-4, i Czarne są zmuszone zagrać w 5, po czym po ruchu Białych 4-1 (lub 4-A, lub 4-B), daje Białym zwycięstwo.

Prawidłowa kolejność ruchów jest jeszcze ważniejsza jeśli próbujesz osiągnąć zwycięstwo przez serię kolejnych Trójek (Victory by Continuous Threes – VCT). Twój przeciwnik może odpowiedzieć kontratakami, nie tylko swoją Czwórką (która musi być zablokowana), ale także stworzeniem swojej Trójki, którą także musisz zablokować (jeśli nie masz VCF). Zobacz jak jest to zrobione w diagramach 11 i 12.

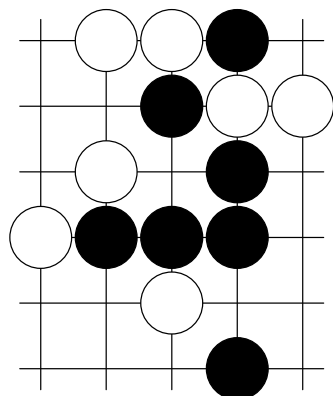
Zwróć uwagę, że w pozycji na diagramie 12, przy innej sekwencji ruchów, Czarne, zamiast wygrywających wideł, mogą dojść jedynie do faulu.



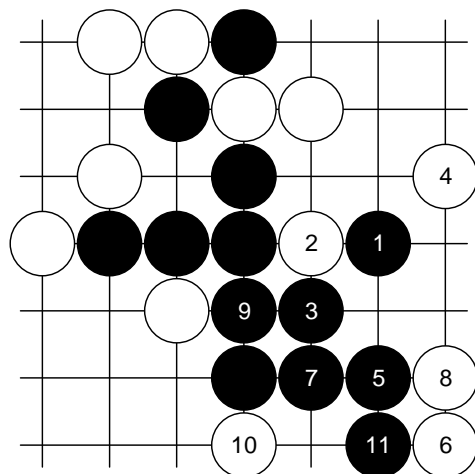
Dia 11-1



Dia 11-2



Dia 12-1



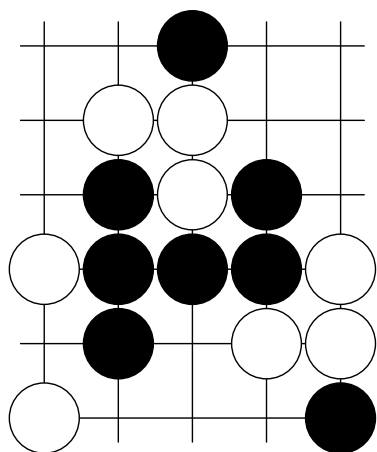
Dia 12-2

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** Uważnie analizuj konsekwencje twojego ataku, upewniasz się, że przeciwnik nie ma żadnej kontry.

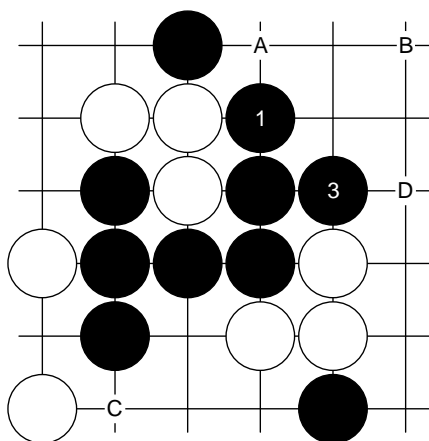
Innym sposobem wymuszonego ataku jest Fukumi (japoński termin).

Fukumi jest ruchem, który grozi wygraną przez VCF. Stopień Fukumi określa ilość ruchów, które musisz wykonać, aby stworzyć wygrywające widły 4x3 (lub w przypadku Białych 4x4). Fukumi stopnia jest nazywane pojedynczym Fukumi.

Nauczenie się tworzenia efektywnego Fukumi, jest dużym krokiem w kierunku podniesienia siły gry. Czasem, Fukumi jest jedynym sposobem do osiągnięcia zwycięstwa. Pozycja pokazana na diagramie 13-2 (z prawej) jest dokładnie tego typu. Tutaj, po ruchu w 1, Czarne mają dwa sposoby na zwycięstwo przez VCF: 3-A, 5-B. Białe są zmuszone oddalić to zagrożenie. A wtedy Czarne mają możliwość zrobienia Trójki w 3, a następnie wygrania przez widły 4x3 w C. Powinniśmy zauważyć, że jeśli Czarne zrobią pierwsze Fukumi w 3 (czyli 1-3), Białe mogą obronić (atakując) grając 2-A. Analogiczna sytuacja pojawi się po zagranu 1-C.

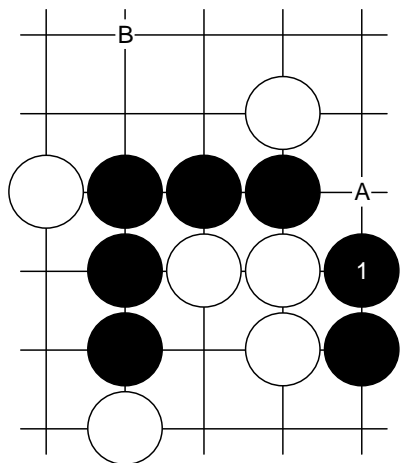


Dia 13-1

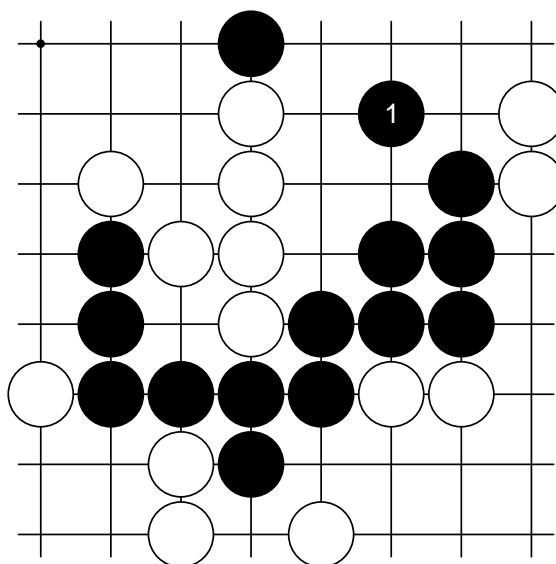


Dia 13-2

Czasami, Fukumi prowadzi prosto do zwycięstwa (bez ruchów pośrednich ale samymi Czworkami). Zdarza się tak, gdy dwa nieprzecinające się zagrożenia są tworzone symultanicznie. Na diagramie 14, ruch 1 jest podwójnym Fukumi (nie mylić z Pojedynczym Fukumi stopnia 2). W tym samym czasie, Czarne przez ruch 1, zapobiegły kontrzagrożeniom.

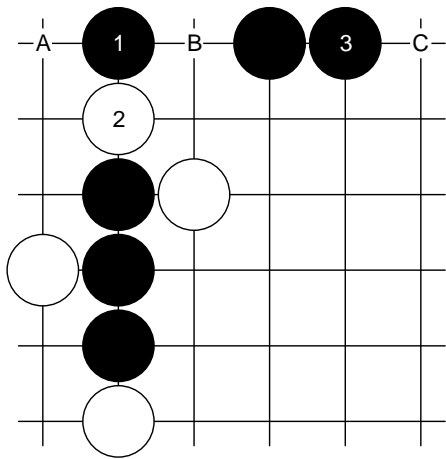


Dia 14

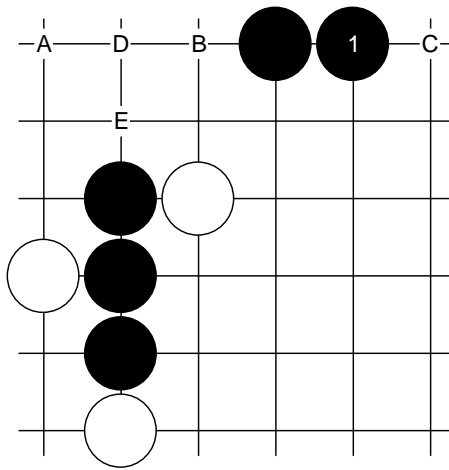


Dia 15

Fukumi może być używane nie tylko na końcu gry. Jest efektywnym sposobem ataku i obrony w środku gry. Istotą rzeczy jest to, że przeciwnik ma skomplikowany dylemat wyboru najbardziej efektywnej kontrakcji dla tego zagrożenia. Według teorii, powinno być kilka możliwych ruchów. Wybranie jednego z nich (bardzo często jest tylko jedna odpowiedź która nie prowadzi od razu do przegranej) podczas gry, bez szczegółowej analizy jest trudne i może po prostu nie być czasu na analizę. Poza tym, skontrolowanie obydwóch zagrożeń, które skryte są za potencjalnymi widłami, jest często po prostu niemożliwe.



Dia 16-1



Dia 16-2

Zobrazowane zostało to przez fragment pozycji na diagramie 16. W lewej części diagramu Czarne zagrały w 1 a potem w 3. w tym przypadku Białe mają trzy różne odpowiedzi – A, B lub C. Przez ruch w A mogą nawet przejąć inicjatywę, tworząc Trójkę. Z prawej strony diagramu, Czarne wybrały inny wariant – zagrały w 1, tworząc Fukumi. Grający Białymi jest zmuszony od wyboru odpowiedzi z pięciu możliwych – A, B, C, D, E i nie może przejąć inicjatywy przez utworzenie Trójki. Jednym z pozytywnych aspektów Fukumi w tym przypadku jest to, że Białe nie mogą skontrolować obydwóch zagrożeń (potencjalnych- poziomej Trójki i pionowej Czwórki) przez żadną ze swych odpowiedzi.

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO**

Nie śpiesz się z tworzeniem Trójek i Czwórek, pamiętaj o możliwościach jakie daje Fukumi. Z drugiej strony, nie przesadzaj z Fukumi: czasem tylko bezpośrednie Czwórki i Trójki dadzą Ci zwycięstwo.

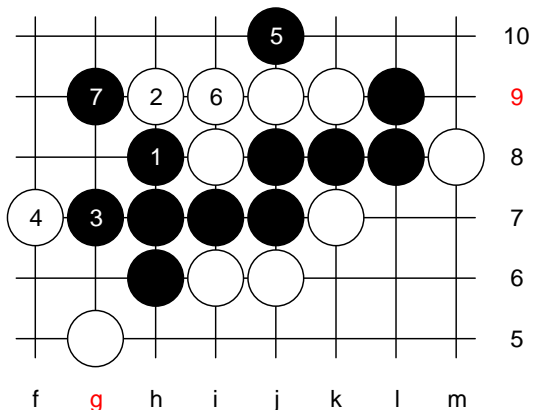
Uwaga! Fukumi można tworzyć jedynie jeśli przeciwnik nie ma VCF.

**3.2 Sztuka przerwy**

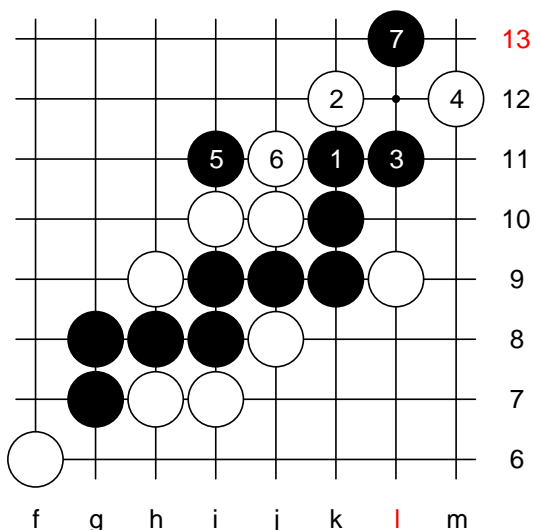
W przeciwieństwie do Czwórki, Trójki, bądź Fukumi, przerwa (Yobi – jap.) jest ruchem, który umacnia pozycję i nie jest wymuszającym sposobem ataku.

Uwaga! Yobi można używać tylko wtedy, gdy przeciwnik nie ma zwycięstwa przez VCF, Trójki, bądź Fukumi.

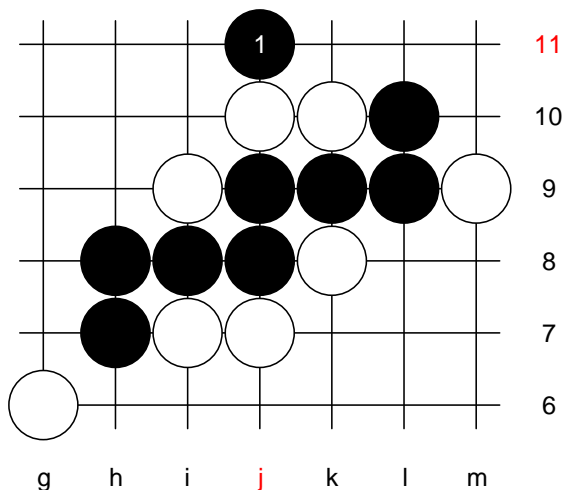
Wyjaśnimy definicję Yobi przez przykłady poniżej, Diagram 17-1 i 17-2 pokazują dwa warianty ataków Czarnych z tej samej pozycji początkowej. Co więcej, te próby Czarnych kosztują je utratę strategicznej inicjatywy. Diagram 17-3 pokazuje zwykły „spokojny” ruch – Yobi 1 – dla tej pozycji. W tym przykładzie ten piękny ruch, tworzy dwa nieprzecinające się zwycięstwa na przeciwnych flankach.



Dia 17-1

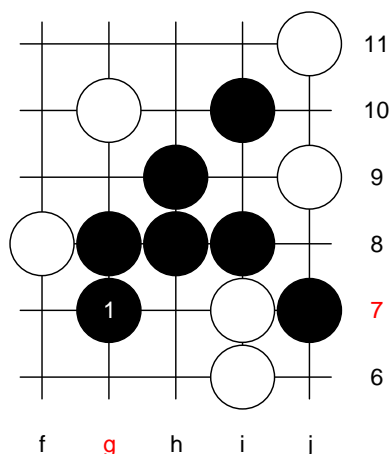


Dia 17-2



Dia 17-3

Na diagramie 18 Yobi 1 tworzy podstawę do ataku Czarnych, pomimo że mogłoby się wydawać że pozostawia Białym dużo możliwości obrony. Yobi, pokazane na diagramach 17 i 18, nazywane są Samifukumi (pół-Fukumi), ponieważ tworzą możliwości do wygrania przez serie Trójek.



Dia 18

Specjalnym typem Yobi jest stworzenie izolacji, gdy kamienie gracza są ustawiane daleko od kamieni przeciwnika, tworząc numeryczną przewagę na danej flance.

Uwaga! Yobi można używać tylko wtedy, gdy przeciwnik nie ma zwycięstwa za pomocą Trójek.

Innym aspektem wybierania miejsc dla Yobi: jest ono najbardziej efektywne gdy łączy różne flanki dla potencjalnego ataku (Yobi na diagramie 17).

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** Sztuka Yobi jest podstawą w umiejętnościach ataku gracza Renju. Nie ma gotowych recept na nauczenie się tej sztuki czy rozwijanie intuicji kiedy i gdzie zrobić Yobi, poza jedną – graj bardziej i bardziej poważnie i analizuj każdą pozycję.

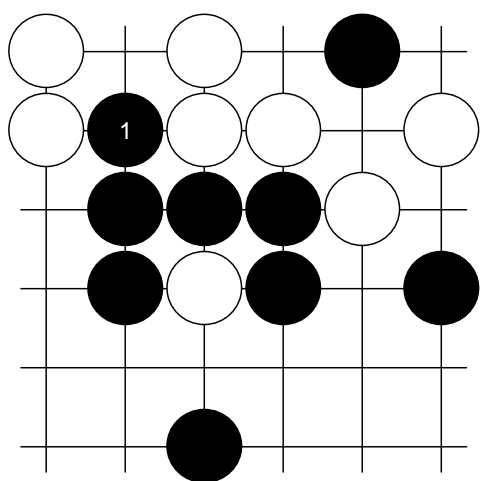
**UWAGA.** Nie śpiesz się z graniem wszystkich swoich Czwórek i Fukumi, daj sobie szansę by zrobić Yobi.

### 3.3 Sposoby obrony

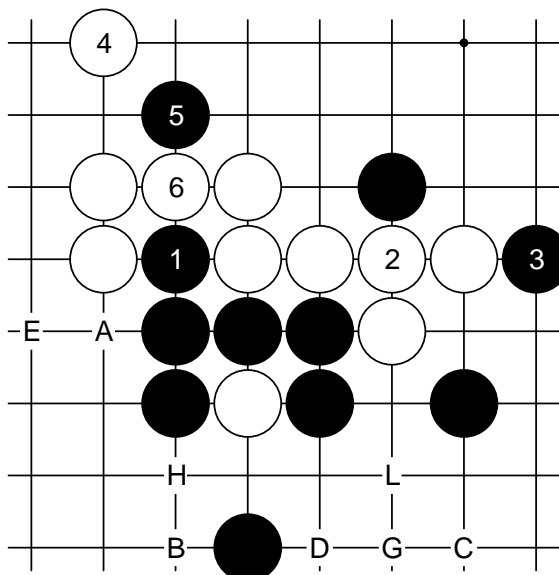


Gdy twój przeciwnik atakuje, ty, naturalnie, musisz bronić. Ale pasywna obrona nie wystarczy – musisz starać się i zdobyć inicjatywę aby zbudować swoją kontrującą Czwórkę przeciwko staraniom ofensywnym przeciwnika. Najprostszy przykład Kontr-Czwórki był już analizowany na diagramie 10. Czarne zagrały tam dobrze i uniknęły Kontr- Czwórki poprzez właściwą kolejność swych ruchów.

Diagram 19-1 pokazuje pozycję w której Białe wykonują ruch. Białe mają zwycięstwo przez serię Trójek w górnej części planszy, a Czarne mają VCF w dolnej części. Wygląda na to, że Białe muszą zatrzymać Czarną Trójkę poniżej przez przejście do defensywy. Jednak, gracz grający Białymi znajduje wygrywający ruch w 1 (diagram 19-2), który, z pomocą Kontr-Czwórki pozwala zapobiec VCF Czarnych na dole i jednocześnie daje Białym możliwość przejścia inicjatywy. Teraz, zwycięstwo Czarnych 6-A, 8-B, 10-C, 12-D i widły 4x3 nie zadziała, z powodu pionowej Czwórki Białych, która była przygotowana w ruchu 1, a potem zrealizowana przez obronne ruchy C i D. Jeśli Białe nie zrobiłyby ruchu w 1, i przygotowały Kontr-Czwórkę przez ruchy 1-3, grę by przegrały. Zauważ, że ruch Czarnych w 1 także tworzy Kontr-Czwórkę która nie jest efektywna w tej sytuacji, ponieważ przez jej zatrzymanie ruchem w 5, Białe tworzą kolejną Kontr-Czwórkę i dzięki temu wygrywają. Warto także zauważyć, że ruchy Czarnych 6-B, 8-A owocują tylko Białą pionową Kontr-Czwórką po lewej.

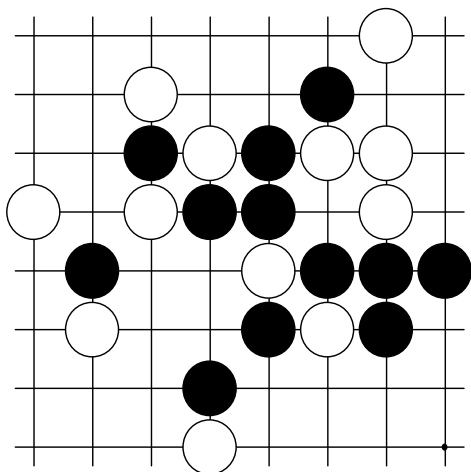


Dia 19-1

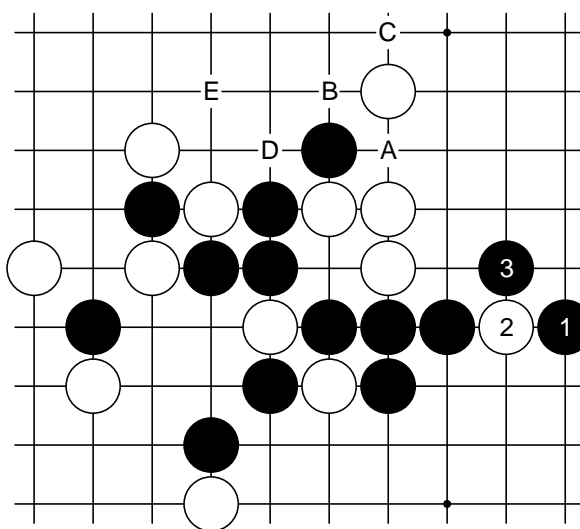


Dia 19-2

Inny przykład przygotowania Kontr-Czwórki pokazany jest na diagramie 20. Poprzez ruchy 1 i 3 Czarne zapobiegają zwycięstwu Białych A, B, C ponieważ po ruchu B, tworzy się czarna Kontr-Czwórka 1-3-przerwa-A-B. W ten sposób, Czarne kontrują Fukumi Białych i jednocześnie uzyskują inicjatywę. Z tego miejsca, zwycięstwo Czarnych jest już sprawą czysto techniczną.



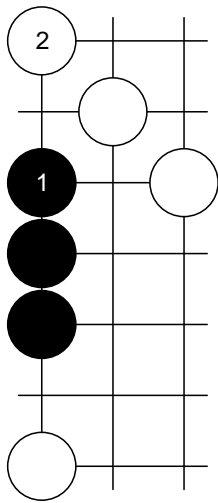
Dia 20-1



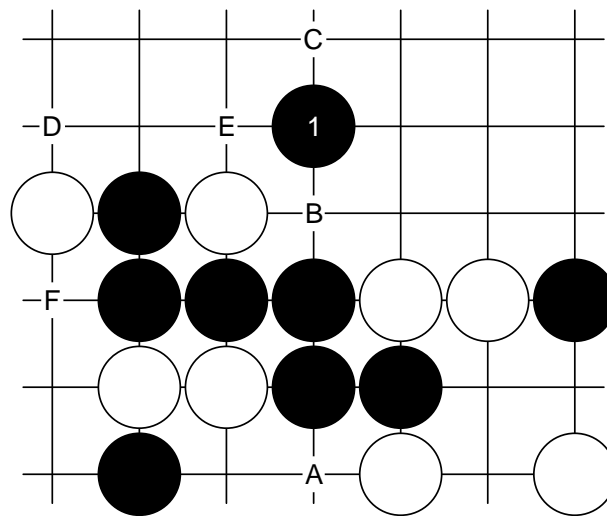
Dia 20-2

UWAGA. Gdy przygotowujesz Kontr-Czwórkę, uważnie obliczaj konsekwencje swych ruchów: bądź pewny że nie dajesz przeciwnikowi możliwości na zwycięstwo.

Są jeszcze inne aktywne formy obrony poza Kontr-Czwórką. Na przykład, na diagramie 21 poprzez ruch w 1 Czarne tworzą Kontr-Czwórkę. Białe mogą zneutralizować ją nie poprzez tradycyjny bliski blok, ale tworząc swoją Trójkę w 2 – przekształcając Czarną Trójkę w Pseudotrójkę.

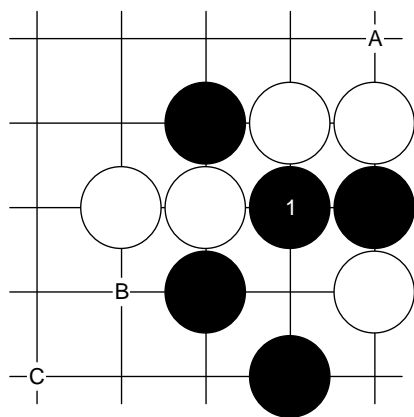


Dia 21

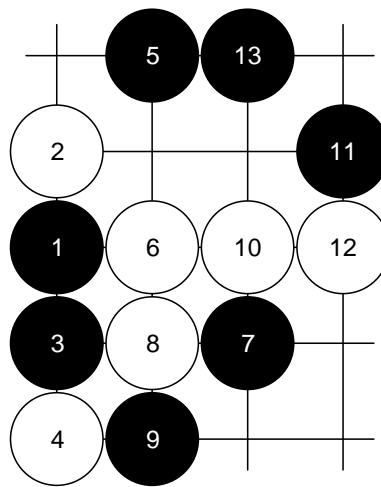


Dia 22

PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO. Należy walczyć o inicjatywę i próbować ją zdobyć.



Dia 23



Dia 24

Jednakże, nie każdy atakujący ruch przeciwnika daje możliwość aktywnej obrony. Czasami, należy szukać jedynych możliwych ruchów obronnych, i robić je w silnych punktach ataku przeciwnika.

Na diagramie 22, Czarne stworzyły swoją Trójkę poprzez ruch w 1. Może ona być zablokowana w punktach A, B i C. Czarne grożą zrobieniem swego następnego ruchu w A i stworzeniem podwójnego Fukumi – możliwe jest dwoje nieprzecinających się widel 4x3 w punktach B i C. Jednak, widły w C przecinają jeden z punktów gdzie początkowa Trójka może być zablokowana. Tak więc, jedyną odpowiedzią Białych nie prowadząca do szybkiej porażki jest ruch 2-C.

PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO. Broniąc, należy pamiętać że najlepszy ruch przeciwnika jest także prawie zawsze Twoim najlepszym ruchem – staraj się zajmować silne punkty jego prawdopodobnego ataku – punkty w których potencjalne zagrożenia przeciwnika krzyżują się.

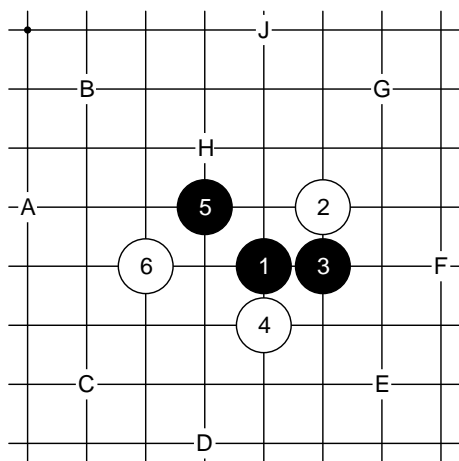
Jednakże, próby obrony w silnych punktach ataku przeciwnika jako odpowiedzi na jego bezpośrednie zagrożenie często są bezużyteczne. Trzeba robić ruchy defensywne już wcześniej, gdy przeciwnik dopiero przygotowuje się do ataku.

Na diagramie 23, Czarne cofają się do obrony i mogą grać w A lub w B. Obydwa te ruchy mogą powstrzymać potencjalny rozwój ataku Białych. Ale są one zbyt bierne. Najlepsze perspektywy w tej pozycji daje Czarnym ruch C. Pomimo tego, że ruch ten nie zatrzymuje bezpośrednio ukośnej Trójki Białych, nie pozwala im na rozwinięcie na lewej flance, gdzie Białe mogłyby kontynuować atak. W tym samym czasie, ruch ten umacnia pozycję Czarnych na tej flance, poprzez danie większych szans ataku w przyszłości.

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** Przy wyrównanej sytuacji na planszy, najlepszymi ruchami są takie, które są jednocześnie ofensywne i defensywne.

Innym sposobem walki o przewagę w środkowej fazie gry, jest otoczenie kamieni przeciwnika. W prawdziwej grze pokazanej na diagramie 24 Czarne zdobyły przewagę pozycyjną, ponieważ udało im się otoczyć Białe kamienie. Czarne uzyskały przestrzeń do manewru, jak i różne drogi do rozpoczęcia ataku Trójkami.

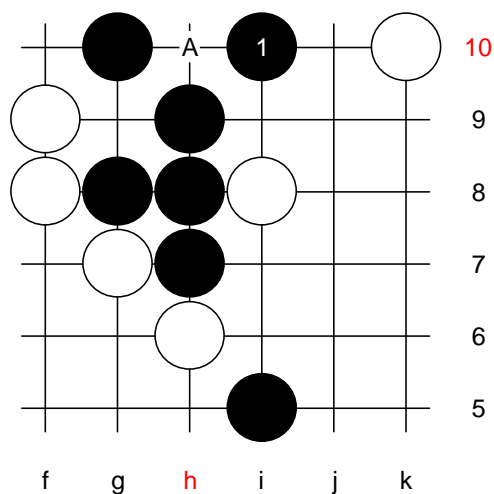
**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** W obronie pozycyjnej, staraj się okrążyć kamienie przeciwnika, podzielić je poprzez swoje ruchy, bądź też zepchnąć do boku planszy.



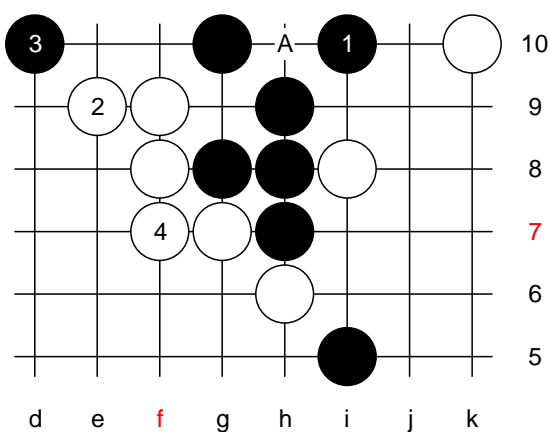
Dia 25

Prawie wszystkie metody opisane powyżej mogą być defensywne lub ofensywne – zależy to od sytuacji. Jest także jedna, stricte defensywna metoda – Konik (w ang. wersji – „Making the Net” – Tworzenie Sieci). Na diagramie 25 Białe rozpoczynają Konika poprzez ruchy 2, 4, 6 i może być on dokończony poprzez ruchy A-J. Konik jest metodą głębokiej defensywy, lecz po użyciu go, Białe potrzebują jedynie dwóch ruchów by przejść do aktywnej gry. Na przykład, jego ruch w J ( Białe kamienie są już w punktach 6, A, B, 4) tworzy cztery Dwójki, które mogą stać się Trójkami. Tak więc, jeśli Czarne nie chcą wpaść w porządne tarapaty, muszą zrobić swój odpowiedni ruch – powstrzymać Konika poprzez położenie swojego kamienia w miejscu któregoś z kolejnych ruchów Konia. W tej pozycji optymalnym ruchem Czarnych jest 7-E.

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** Pomimo że Konik jest bardzo prostą i efektywną metodą obrony, nie można dać się ponieść przy używaniu go: przeciwnik z łatwością odgadnie Twój plan i powstrzyma Konika pozostawiając Cię bez żadnych dobrych ruchów atakujących.

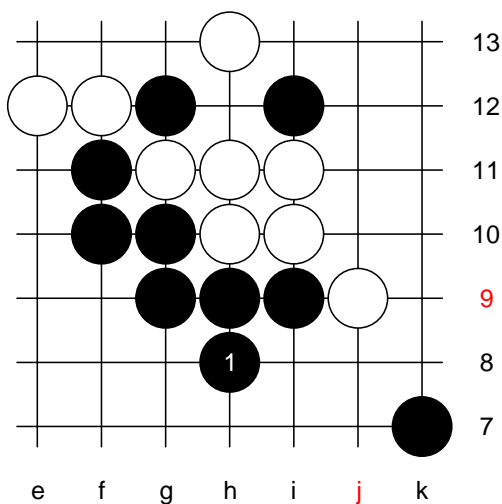


Dia 26-1

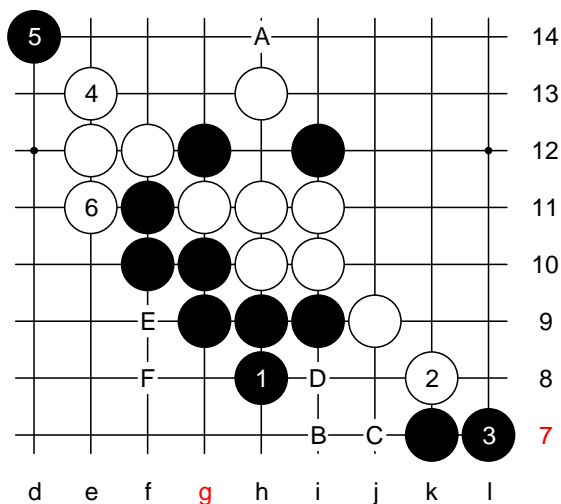


Dia 26-2

Aby podsumować ten paragraf, zajmijmy się metodami obronnymi Białych – przy pomocy Fauli (patrz także zakończenie paragrafu 2.3)



Dia 27-1



Dia 27-2

Białe mogą często uniknąć wydawałoby się nieuniknionego zwycięstwa Czarnych poprzez stworzenie Faulu z wygrywających Widły 4x3. Na przykład na diagramie 26 Czarne mają wygrywające Widły 4x3 w punkcie A. Tworząc Czwórkę w 1, Białe najpierw likwidują to zagrożenie( tylko Overline może być zbudowane poziomo), po czym rozpoczyna atak ruchem 3 równocześnie zatrzymując pionową Trójkę Czarnych. Na diagramie 27 Białe zademonstrowały trzy sposoby obrony: przygotowanie Kontr-Czwórki poprzez ruchy 3 i 5 używając feektu krawędzi w ruchu 1 i Faulu 4x4. W rezultacie Białe uzyskują zwycięskie Widły w A. Zanalizuj sobie tą pozycję samodzielnie – jako ćwiczenie.

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** Nie zapominaj o Faulach – nie ważne którym kolorem grasz.

### 3.4 Porady dla początkujących

1. Uważnie przestuduj zasady Renju, nawet jeśli uważasz że je znasz. Bądź szczególnie uważny studiując definicje „Czwórki”, „Trójki”, „Widły” i „Faulu”. Spróbuj wytłumaczyć je komu innemu.
2. Rozwiązuj więcej problemów. Krytycznym okiem analizuj gry najlepszych graczy.
3. Studiuj otwarcie. Spróbuj znaleźć swój własny wariant, może będzie bardziej interesujący niż teoria.
4. Graj tak często, jak możesz. Zapisuj swe partie i analizuj je, nie powtarzaj swych błędów.

5. Często graj z przeciwnikami o podobnej do Twojej sile, a czasami z silniejszymi graczami. To może Cię trochę utemperować i nie będziesz się czuł zbyt swobodnie.
6. Obmyślaj każdy ze swoich ruchów. Pamiętaj, każdy ruch musi zawierać jakiś pomysł. Staraj się przewidywać ruchy przeciwnika i neutralizować jego zamiary.
7. Staraj się grać używając całej swej wiedzy w każdej grze i rozkoszując się grą.
8. Używaj najlepszego dostępnego oprogramowania dla zwiększania siły swej gry. Pogramy do gry w Renju pomogą Ci w analizowaniu pozycji, bazy danych zastąpią wiele książek z teorią.

## ROZDZIAŁ 4. OTWARCIA W RENJU

Aby grać dobrze w Renju, znajomość otwarć jest strasznie ważna, znacznie ważniejsza niż, na przykład w szachach. Błąd w pierwszych pięciu ruchach może być często decydujący o ostatecznym wyniku gry.

**PORADA DLA POCZĄTKUJĄCEGO.** Próbuj nauczyć się podstawowych wariantów przynajmniej do dziesiątego ruchu. Próbuj grać często różne otwarcia.

24 otwarcia w Renju są nazywane Podstawowymi. Są one klasyfikowane wg. drugiego i trzeciego ruchu. Drugi ruch (ruch Białych) wykonywany jest obok centralnego kamienia. Tak więc, łącząc symetryczne otwarcia, otrzymujemy tzw. Bezpośrednie (direct) i pośrednie (indirect) otwarcia (w skrócie odpowiednio – „D” i „I”). Trzeci ruch (ruch Czarnych) jest robiony w środku tzw. Centralnego Kwadratu 5x5 – czyli nie dalej niż dwa punkty od kamienia centralnego.

Wszystkie trzynaste otwarcia (oznaczone na diagramach jako V) nie są podstawowymi. Wszystkie podstawowe otwarcia mają swą własną nazwę (są one używane bardzo rzadko – znacznie częściej używa się po prostu np. „4d” zamiast „Flower” (kwiat) ).

W 22 otwarciach pokazanych poniżej (2d, 2i i 6d, 6i są pokazane razem – jako pary) żadne warianty nie są analizowane. Znajdowało się to w poprzednim wydaniu książki.

Obecnie, lepiej jest używać Klasyfikatora Otwarcie w Renju (Renju Opening Classifier- ROC). Litery w diagramach są pokazane wg. ROC. ROC można ściągnąć ze strony WWW RIF-u:

<http://www.lemes.se/renju/roc/renbase.htm>

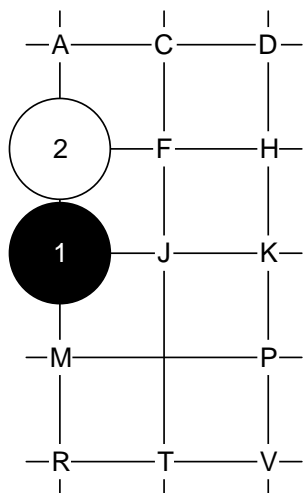
Otwarcia różnią się stopniem przewagi Czarnych. Te, dające największą przewagę, oznaczone są trzema gwiazdkami (\*\*\*), najmniej – jedną gwiazdką (\*), reszta – dwoma gwiazdkami(\*\*).

Więcej analizy teoretycznych można znaleźć na w książce „Zvon Kamney” (rosyjska nazwa) lub „Click the Stones”.

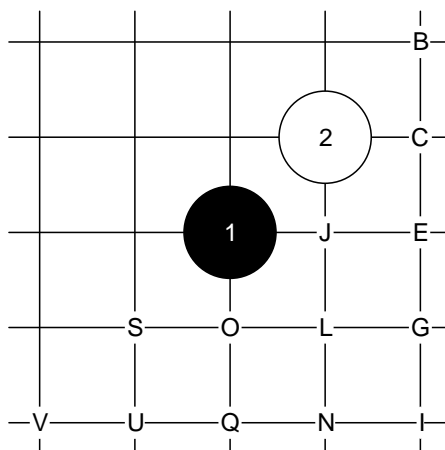
Aby wyrównać szanse graczy na turniejach używane są różne regulacje gry dotyczące otwarć i samej gry:

1. W turniejach dla początkujących z kwalifikacjami niższymi niż 5-8 kyu regulacje są następujące:
  - a) godzina jest dana obydwóm graczom
  - b) wolny wybór otwarcia
2. Regulacje oficjalnych turniejów (zasady RIF) (poziom Dan-ów):
  - a) gracze zaczynają grę jako tymczasowy Czarny i tymczasowy Biały
  - b) tymczasowy Biały robi drugi ruch, wybierając bezpośrednio lub pośrednio otwarcie
  - c) tymczasowy Czarny robi trzeci ruch, wybierając jedno z podstawowych otwarć
  - d) tymczasowy Biały ma możliwość zmiany koloru kamieni
  - e) gracz, który teraz gra Białymi, robi czwarty ruch
  - f) Czarne robią dwa piąte ruchy, które są asymetryczne
  - g) Białe wybierają jeden z piątych ruchów i robią szósty ruch.

Po tym, gra toczy się jak zwykle.



Otwarcia bezpośrednie  
(Direct openings)



Otwarcia pośrednie  
(Indirect openings)

Tutaj są podstawowe warianty otwarć:

A	1d – „Cold Star” („Zimna Gwiazda” - ***)
B	1i – „Asteroid” („Asteroida” - *)
C	2i – „Canyon” i 2d – „Valley” („Kanyon” i „Dolina” - **)
D	3d – „Faraway Star” – („Odległa Gwiazda”
E	3i – „Constant” („Wyrwały” - ***)
F	4d – „Flower” („Kwiat” - ***)
G	4i – „Water” („Woda” - ***)
H	5d – „Remainder” („Pozostałość” - **)
I	5i – „Meteor” („Meteor” - *)
J	6d – „Rain” i 6i – „Cloud” („Deszcz” i „Chmura” - **)
K	7d – „Gold Star” („Złota Gwiazda” - ***)
L	7i – „Bay” („Zatoka” - ***)
M	8d – „Pine” („Sosna” - *)
N	8i – „Storm” („Burza” - **)
O	9i – „Silver Moon” („Srebrne Niebo” - **)
P	10i – „Radiance” („Blask” - **)
Q	10d – „New Moon” („Nowy Księżyc” - **)
R	11d – „Lucky Star” („Szczęśliwa Gwiazda” - ***)
S	11i – „Slanting Hill” i 9d – „Low Hill” („Pochyłe Wzgórze” i „Niskie Wzgórze - **)
T	12d – „Mountain” („Góra” - **)
U	12i – „Glory” („Chwała” - ***)

## ROZDZIAŁ 4. ZAKOŃCZENIE

Zaznaczymy jeszcze raz, że Renju jest grą i że jest „głową” całej rodziny popularnych gier. Tutaj są niektóre z najbardziej popularnych gier, które prawdopodobnie już znasz.

**Pięć-w-rzędzie (Five-in-a-row).** Gra rozgrywana jest na kartce papieru w kratkę. Rysowane kółka i krzyżyki używane są zamiast kamieni, a gra bywa nazywana „kółko i krzyżyk na planszy bez krawędzi). W Rosji, gra ta jest bardzo popularna wśród uczniów i studentów.

**Gomoku.** Jest to gra jak „five-in-a-row” na planszy 19x19 lub 15x15. Overline nie daje zwycięstwa żadnej ze stron. Gra ta jest popularna na całym świecie. Regularnie odbywają się Mistrzostwa Świata programów komputerowych.

**Gomoku z zabronionym centralnym kwadratem (Pro Gomoku).** Gra ta grana jest jak zwykle Gomoku na planszy 15x15, ale drugi ruch Czarnych (trzeci ruch w grze) grany jest poza centralnym kwadratem 5x5. Gra została stworzona w latach 20. w Japonii. Obecnie jest szczególnie popularna w Rosji i Szwecji.

**Gomoku ze wspólnym centralnym kamieniem.** Gra grana jest wg. zasad Gomoku na planszy 15x15, lecz pierwszy kamień (kamień centralny) jest czarny podczas ruchu Czarnych, a biały podczas ruchu Białych. Zasady gry są asymetryczne. Autorem gry jest K. Kotsev z Bułgarii. Gra nie stała się jeszcze popularna w Rosji.

**Six-in-a-row (Sześć-w-rzędzie).** Zasady gry są takie same jak five-in-a-row, ale celem jest utworzenie sześciu kamieni w rzędzie. Gra nie stała się popularna.

**Trójwymiarowe Gomoku.** Gra jest grana wg. zasad Gomoku ale przestrzennie. Celem jest zbudowanie poziomej, pionowej bądź ukośnej piątki ale w trójwymiarze. Gra nie stała się jeszcze popularna.

**Gomokynarabe.** Gra ta grana jest na planszy 15x15. Celem jest stworzenie Piątki. Widły 3x3 są zabronione obydwóm graczom, każdy gracz ma 35 kamieni. Jeśli Czarne nie ułożą Piątki używając wszystkie kamienie – przegrywają. Gra jest bardzo popularna w Japonii.

**Stare Renju.** Grane jest na planszy 19x19. Gracz który ułoży Piątkę, wygrywa grę. Czarne widły 3x3 są zabronione. Gra ta była oficjalną grą sportową przed zaadoptowaniem nowoczesnych zasad Renju.

**Pente.** Gra ta grana jest na planszy 19x19. Gracz, który ułoży pierwszy Piątkę – wygrywa. Jest jeszcze jedna droga do zwycięstwa, która przypomina zasady Go. Gracz, któremu uda się zamknąć dwa kamienie przeciwnika z obydwóch stron, usuwa te dwa kamienie z planszy. Gdy uda mu się to pięć razy – wygrywa partię. Gra ta jest bardzo popularna w USA, gdzie używa się dodatkowych zasad: Overline równa się Piątce, a trzeci ruch Czarnych musi być poza centralnym kwadratem 5x5. Amerykańskie Pente jest w istocie uproszczoną wersją „nieuki-renju” – gry granej w latach 1900-1940 w Japonii.

Tak więc, przeczytałeś tą książkę dla początkujących. Jeśli polubiłeś Renju, z pewnością masz jakieś pytania, wątpliwości. Część z nich rozwieje ta książka po jej ponownym przeczytaniu. Inne będą wymagały konsultacji z bardziej doświadczonymi graczami Renju – wystarczy ich poszukać. ☺

Życzymy Ci wszelkich sukcesów w Renju!

Tłumaczył: Michał „Tramwaj” Salamon