

# 連珠

(Рэндзю)

Руководство по игре

Иван Горемыкин

## Содержание

1 История возникновения игры .....	2
2 Теоретическая основа.....	4
2.1 Введение .....	4
2.2 Доска .....	4
2.3 Термины и определения .....	4
2.4 Способ игры.....	5
2.5 Концепция хода .....	5
2.6 Правила .....	6
3 Тактика и стратегия .....	7
3.1 Построение вилок .....	9
3.2 Комбинация вилок.....	11
3.3 Способы атаки .....	12
3.4 Способы защиты .....	13
3.4.1 Активная защита .....	13
3.4.2 Опорные пункты .....	15
3.4.3 Провоцирование вилок .....	16
3.4.5 Сеть .....	16

## **1 История возникновения игры**

Рэндзю (яп. 連珠) — спортивная настольная логическая игра. Появилась во втором тысячелетии до нашей эры на территории одной из древнейших цивилизаций человечества в долине реки Хуанхэ. В течение столетий правила игры не менялись. Игра получила распространение на древнем востоке — в Китае, Корее, и в VII веке н. э. эмигранты из Китая привезли рэндзю на Японские острова. В Японии игра носила название «гомоку» («пять камней») или «гомокунарабэ» («пять камней в ряд»). Игра в течение многих веков пользовалась широкой популярностью, в неё играли все, от простолюдинов до придворных, от детей до стариков. Играли в гомоку на досках 19х19 линий (аналогичной доскам для го) и 15х15.

Современное название «рэндзю» что в переводе означает «нить жемчуга», игра получила в 1899 году. Название придумал Тенрю Кобаяси, знаток китайской поэзии. Возможно, оно связано с тем, что, согласно литературным источникам, в древности японские женщины-аристократки играли в гомоку чёрными и белыми жемчужинами.

В XIX веке начали издаваться книги по теории игры. Развитие теории привело к пониманию того, что начинающие (чёрные) имеют преимущество, достаточное для победы при точной игре независимо от защиты белых. Это привело к необходимости изменения правил: для чёрных были введён запрет на построение вилки 3-3. В XX веке игроки пришли к выводу, что этого недостаточно для уравнивания шансов. В 1936 году, по предложению Рокусана Такаки, для чёрных были введены фолы (запрещённые ходы): вилки 3-3, 4-4 и постановка ряда из 6 и

более камней в ряд, вилки кратностью более двух. Эти правила и стали классическими. Усложнение правил неожиданно привело к обогащению игры, поскольку появились принципиально новые тактические элементы — выигрыш вынужденным фолом для белых и уход от фола для чёрных. Позже и это сочли недостаточным, и сейчас на официальных соревнованиях применяют, в дополнение ко всем вышеперечисленным ограничениям, так называемый дебютный регламент: специальный порядок нескольких первых ходов.

В XX веке рэндзю под различными названиями и с различными модификациями правил стало популярно среди учащейся молодёжи многих стран мира. Это связано с тем, что в рэндзю камни не перемещаются по доске, а, будучи однажды выставлены, остаются на месте до конца игры, что позволяет играть с помощью карандаша или ручки на листке в клетку.

## **2 Теоретическая основа**

### **2.1 Введение**

Renju - игра для двух противников, заключающаяся в перемещении по доске черных и белых камней по определенным ниже правилам.

### **2.2 Доска**

Доска имеет 15 вертикальных и 15 горизонтальных линий с 225 пересечениями. Пять из этих пересечений являются контрольными точками. Цвет доски не должен совпадать со цветом любых камней.

### **2.3 Термины и определения**

**Ряд** - набор камней одного цвета, расположенных на одной диагональной, вертикальной или диагональной линии и ограниченных краем доски, камнями оппонента или пустыми пересечениями. При этом между любыми двумя своими камнями данного набора - не должно быть камней оппонента.

**Непрерывный ряд** – ряд, в котором между любыми двумя камнями нет пустых пересечений.

**Пять в ряд** - целая колонка из пяти камней.

**Переполнение** - целая колонка из шести или более камней.

**Четверка** - колонка из четырех камней, в которую можно добавить еще один камень, чтобы достигнуть пяти в ряд.

**Открытая четверка** - целая колонка из четырех камней, с двух сторон которой можно поставить по одному камню, чтобы получить пять в ряд.

**Тройка** - колонка из трех камней, в которой может быть поставлено пять в ряд камней, и в которую можно добавить еще один камень, чтобы получить открытую четверку.

**Двойная четверка** - ситуация, когда при установке камня одновременно создаются несколько четверок, которые пересекаются на месте этого камня.

**Двойная тройка** - ситуация, в которой при установке камня одновременно создаются несколько троек, которые пересекаются на месте этого камня.

## **2.4 Способ игры**

- Один из игроков имеет в своем распоряжении черные камни, другой игрок - белые.
- Оба игрока должны делать ходы поочередно. Черные (игрок с черными камнями) начинают игру первыми.
- Черные делают ходы черными, белые - белыми.

## **2.5 Концепция хода**

Ход состоит из установки камня на одном из пересечений на доске или объявления игроком пропуска хода. Считается, что ход заканчивается, когда игрок выпустил камень.

## **2.6 Правила**

Игроки делают ходы по очереди. Первыми ходят чёрные.

Каждым ходом игрок выставляет на доску, в точку пересечения линий, один камень своего цвета. Побеждает тот, кто сможет первым построить непрерывный ряд из пяти камней своего цвета — по горизонтали, по вертикали или в диагональном направлении.

Для играющего чёрными определён ряд фолов — запрещённых ходов. Ему нельзя строить «вилки» 3x3 и 4x4, а также любые вилки кратностью более двух. Для белых фолов не существует, при построении ряда более чем из 5 камней белые выигрывают.

Игра продолжается до победы одного из игроков, либо до ничьей, либо до момента, когда вся доска будет занята камнями (в последнем случае результат партии также ничейный). На практике последний случай крайне маловероятен — обычно партия заканчивается за несколько десятков ходов.

Стандартный набор для рэндзю содержит по 50 камней каждого цвета, случаи, когда камней не хватает, редки.

### **3 Тактика и стратегия**

Позиция в теории рэндзю рассматривается как набор взаимопересекающихся линейных конструкций. Основной интерес представляют тройки и четвёрки. Они делятся на открытые и прикрытые. Открытая четвёрка может быть достроена до пятёрки двумя разными способами, прикрытая — только одним. Четыре камня на одной линии, которые никаким способом не могут быть достроены до пятёрки, четвёркой не считаются. Аналогично обстоит дело с тройками — тройка может быть прикрытой, если её можно достроить до четвёрки одним способом, или открытой, если это можно сделать двумя способами. Три камня, которые не могут превратиться в открытую четвёрку, тройкой также не считаются. Соответственно, такие случаи фолами не считаются. При этом понятие, что тройка может быть одним ходом достроена до четвёрки, предполагает, что этот ход не является фолом.

Очевидно, что построение открытой четвёрки гарантирует выигрыш на следующем ходу, если только противник не построит свою пятёрку раньше. Построение прикрытой четвёрки вынуждает противника отвечать вполне определённым ходом, чтобы избежать проигрыша на следующем ходу. По аналогии с шахматами, четвёрка в русской терминологии называется ещё «шахом», а пятёрка — «матом». Открытая тройка может называться «полушах», поскольку она превращается в мат за два хода.

Для выигрыша в партии игрок должен стремиться к построению своих открытых троек и четвёрок, одновременно блокируя попытки создания их противником. Очевидно, что если игрок



будет каждым своим ходом строить только одну тройку или прикрытую четвёрку, то противник будет отвечать блокированием строящегося ряда. Поэтому для выигрыша необходимо построить вилку — одним ходом создать более одной тройки или четвёрки. В таком случае противнику не хватит ходов на блокирование и, если у него нет пути форсированного мата, он неизбежно проиграет.

Наиболее верный (но не всегда возможный) способ достижения победы — мат серией шахов. Игрок делает ходы, каждый из которых строит четвёрку, противник вынужденно блокирует построения. При этом строится база для вилки, которая и формируется предпоследним ходом. Защититься от такой комбинации невозможно, поэтому в любой позиции игрок всегда сначала ищет путь выигрыша серией шахов, и только убедившись, что его нет, прибегает к другим вариантам.

Больше усилий требует выигрыш на полушахах, когда создаются не четвёрки, а тройки. В отличие от предыдущего случая, у противника остаётся возможность сделать один дополнительный ход, прежде чем игрок достроит победную пятёрку. Противник может использовать этот факт для организации контригры — постановки шаха и перехвата инициативы.

Ещё один интересный тактический элемент — использование фолов. Поскольку для чёрных существуют запрещённые ходы, белые могут использовать этот факт, создавая позиции, где чёрным для защиты или перехода в атаку необходим как раз такой ход, который строит запрещённую вилку или длинный ряд. Победа за счёт фолов чёрных называется «выигрыш фолом». С другой стороны, в игре чёрных также может проявиться

использование фолов — иногда неожиданным ходом чёрные могут избежать фола, превратив потенциальную запрещённую вилку в разрешённую, 4х3, и выиграв таким образом.

### **3.1 Построение вилок**

Игрок, который стремится построить свои шашки в прямой ряд, не обращая внимания на маневры соперника, обречен на неудачу. Такая прямолинейность легко опровергается и только грубый просмотр соперника может привести к победе.

Подавляющее число партий заканчивается благодаря построению вилок.

Вилка - это создание одним ходом одновременно не менее двух угроз построения пятерки. Вилки бывают простые, типа 3х3, 4х4, 4х3 и сложные - 4х4х3, 3х3х3, 4х4х4 и т.д. Различные примеры вилок приведены на рис.1.

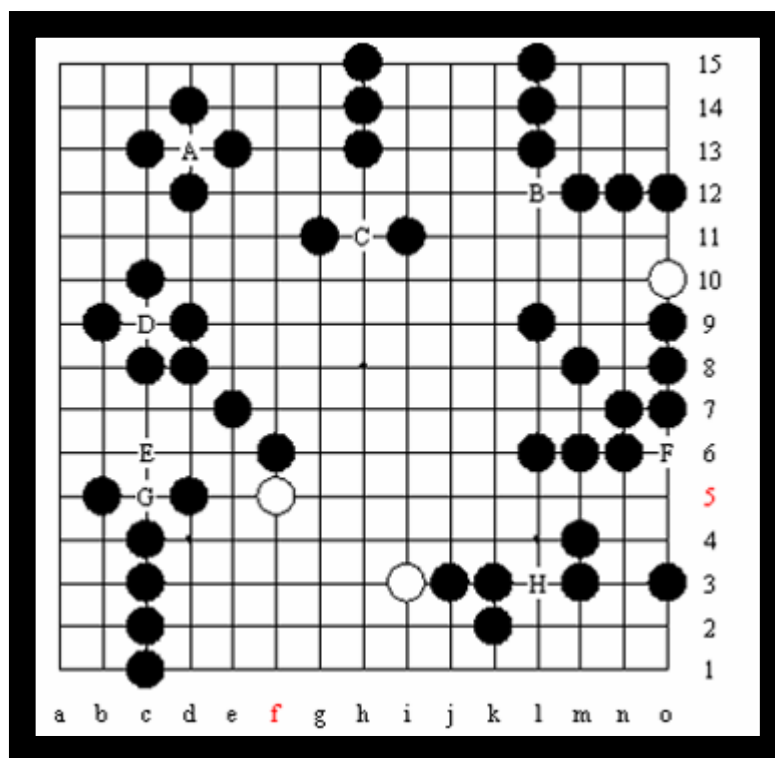


Рис. 1 Вилки

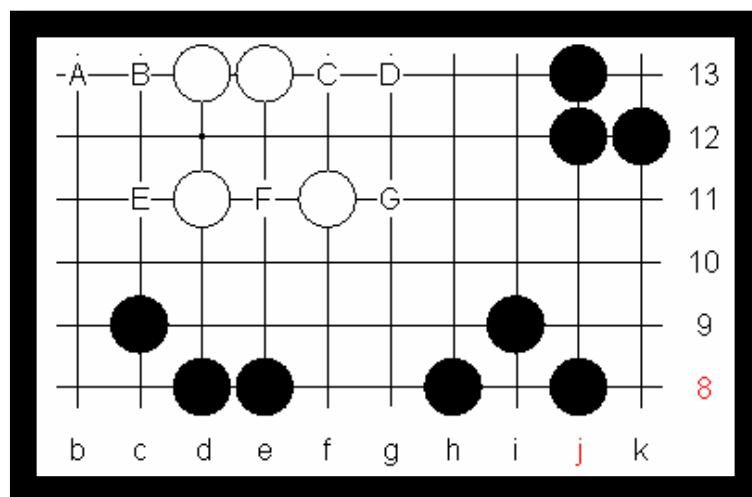
Поставив свою шашку в пункт А, черные создают вилку 3x3. В другом примере ход черных в пункт С создает вилку 4x3. В следующем примере ходом в пункт В создается вилка 4x4.

Примеры сложных вилок: ход черных в пункт D создает вилку 3x3x4; ход в пункт F - это вилка 4x4x4.

Следует отличать вилки от псевдовилок. Основное отличие: *от вилок нет защиты, а от псевдовилок - есть*. Ход в пункт G только кажется вилкой 3x4. На самом деле от него защищает ответ в пункт Е и открытая тройка не успевает превратиться в мат из-за ограниченности пространства. Ход в пункт Н - это псевдовилка 3x4, т.к. ряд шашек на горизонтали 3 - это растяжка. Более пяти шашек в ряд не выигрывают.

### 3.2 Комбинация вилок

В рэндзю победа осуществляется в основном за счет вилок 3x3, 3x4, 4x4 и т.д. Но как выстроить на доске тройку? Ведь она сначала должна быть двойкой, которую соперник легко закроет. В общем случае сплошные двойки сильнее двоек с интервалом. Посмотрите на рис. 2.



**Рис. 2 Двойки**

Сплошная двойка может следующим ходом превратиться в тройку четырьмя способами (ходами в пункты А, В, С, D). А двойка с разрывом - только тремя. (Пункты Е, F, G) . Но и двойки легко закрываются. Трудно бороться против комбинаций двоек. Наиболее сильные комбинации получили свое название. Конструкции двоек, изображенных на диаграмме черными шашками, называются седло (внизу слева), угол (справа вверху), башня (внизу справа). В любой из этих комбинаций невозможно предотвратить превращение двоек в тройки, т.к. ответ соперника единственный, а каждая из указанных фигур, создает угрозу построения троек в двух-трех направлениях. Какая то из двоек неизбежно превращается в тройку. Но тройки

нужно перекрывать, стараясь создавать свои двойки, тройки, а лучше четверки.

### **3.3 Способы атаки**

Очень часто маневры сводятся к окружению позиции соперника. Если цель достигнута, то как правило возникает форсированное продолжение. Пример тактики окружения показан на Рис. 3.

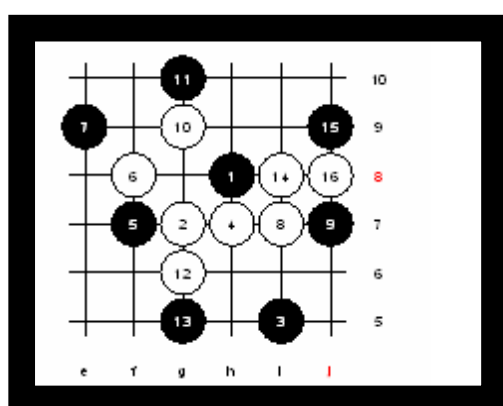


Рис. 3 Тактика окружения

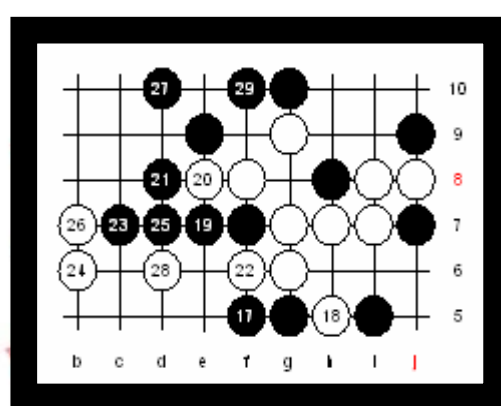


Рис. 4 Победа вилкой 3x4

Окружение начинается уже 5-м ходом. Любые попытки белых вырваться из него черные пресекают, перекрывая двойки, тройки, потенциальные четверки вплоть до 15-го хода. С этого момента черные могут переходить к решительным действиям.

Не всегда такой переход оправдан, но чаще всего форсированная атака происходит успешно. Как определить момент перехода к форсированной атаке - это определить нельзя, тут поможет личный опыт, нужно чаще играть.

Возможное продолжение атаки показано на Рис. 4. В данном случае черные заканчивают партию победой за счет вилки 3x4.

Но нужно иметь в виду, что в рэндзю существуют не только способы атаки, но и способы защиты. В следующем номере газеты мы о них поговорим.

### **3.4 Способы защиты**

#### **3.4.1 Активная защита**

Защита может быть активной и пассивной. Обороняющаяся сторона должна стремиться к активной защите, т.к. она зачастую приводит к контратакам. Наиболее общим методом активной защиты является пересечение. Смысл этого термина можно понять из рис.5. Своим последним ходом (21) черные поставили двойное обозначение (вилки 4х3 в пункты А и В). Казалось бы все кончено, но после хода белых (22) спастись приходится уже черным, ведь после 23-В, 24-С у белых появилась бы открытая четверка, пересекающая выигрыш черных. Аналогичный способ применили белые в партии, приведенной на рис.6. После хода 19-19 у черных великолепная позиция. Все угрозы невозможно перечислить. Но после ответа белых (20) атака не проходит. На тройку 21 следует 22! И после двойного обозначения 23 (А и В) выясняется, что выигрыша нет, так как после тройки 24, закрывающей обозначение А, ход черных в В привел бы к возникновению открытой четверки.

Идея пересечения состоит в перехвате инициативы. Владеть инициативой - это уже преимущество, поэтому необходимо стремиться к ней при первой же возможности. Слова Капабланки, сказанные о шахматах, верны и по отношению к рэндзю.

Наиболее эффективным средством в борьбе за инициативу является один из видов пересечения - контршах, который сразу приводит к выигрышу темпа. На рис.7 после тройки 21 черные 23-м ходом поставили обозначение А, у них имеется также выигрыш В, С, D. Причем 24-31 (рис.8) проигрывает из-за 25-30 (грозит и В,С,D и g5, h5, i5) снизу. Однако после 24-А! 25-С, 27-В белые закрывают тройку шахом 28, 30 (это и есть контршах), выигрывают темп и ходом 32 полностью уравнивают положение.

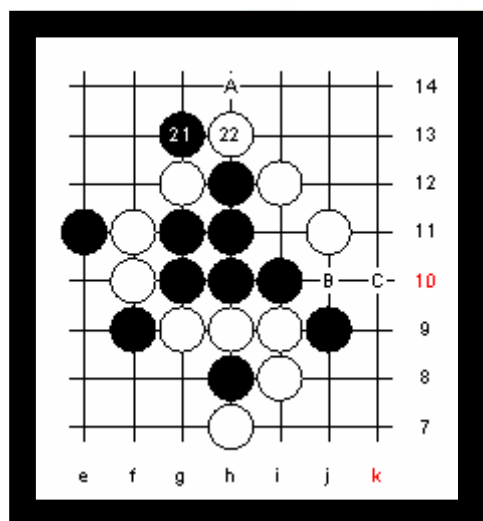


Рис. 5 Вилки в А и В

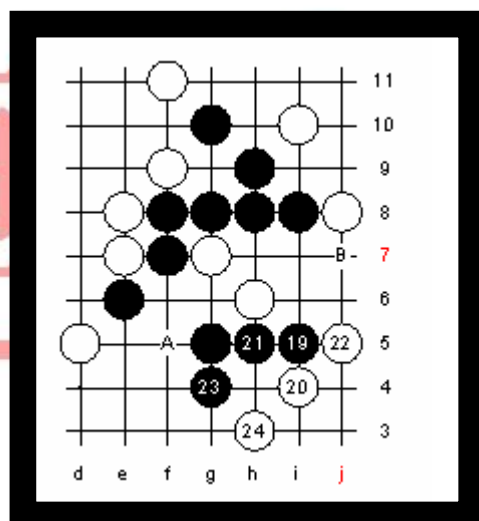


Рис. 6 Вилки А и В

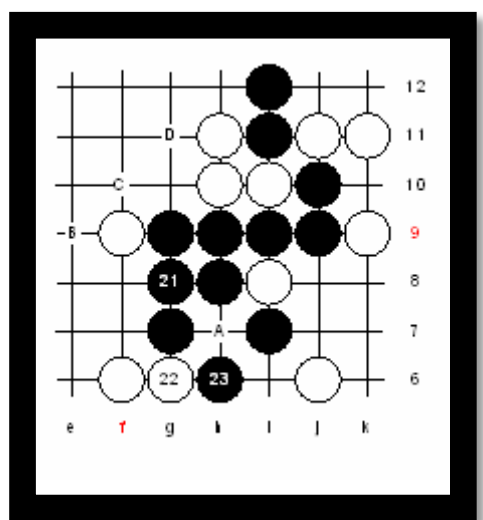


Рис. 7 Контршах (начало)

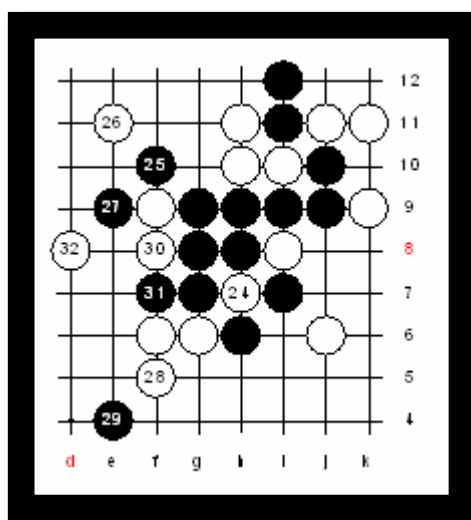


Рис. 8 Контршах (окончание)

### 3.4.2 Опорные пункты

Немедленный перехват инициативы возможен далеко не всегда. В этом случае защищающейся стороне приходится искать ходы, максимально сковывающие действия противника. Это можно сделать, заняв своей шашкой опорный пункт атаки соперника, т.е. пункт, в котором пересекаются его реальные или потенциальные угрозы. Часто бывает это единственный не проигрывающий ход. В позициях рис. 9 и рис. 10 это ходы в пункт А.

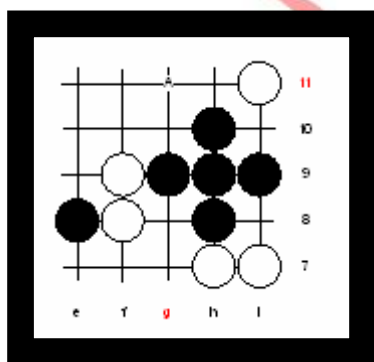


Рис. 9

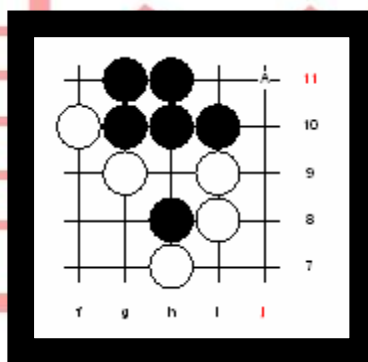


Рис. 10

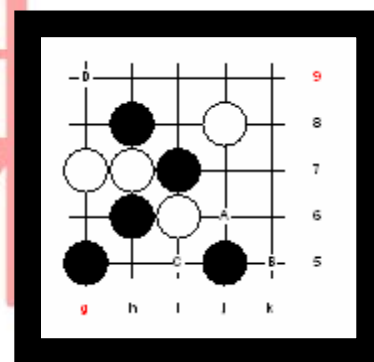


Рис. 11

Если же есть выбор, то необходимо искать ходы, которые не только отражают угрозы, но и усиливают собственную позицию. На рис.11 у белых есть несколько вариантов поставить 10-й ход. Но ходы А,В,С - пассивные. Лучшим является ход 10-D, т.к. он не только защищает, но и готовит базу для будущей инициативы. Поставлена реальная двойка и есть перспективы к наращиванию количества двоек.



### **3.4.3 Провоцирование вилок**

Полезным приемом является провоцирование соперника на создание потенциальных вилок и закрытие их в опорных пунктах. На рис.12 12-м ходом белые создали полушах и после 13-го хода черных заняли 14-м ходом опорный пункт, в котором черные могли создать вилку 3х3. Тем самым атака черных на правом фланге погашена.

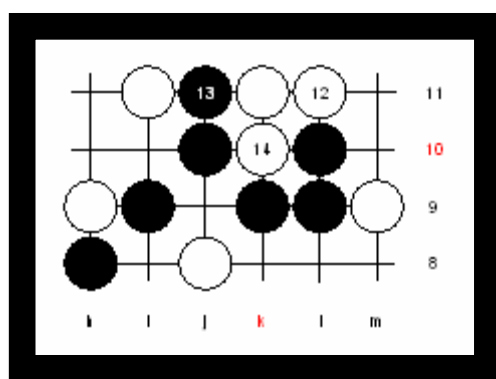


Рис. 12

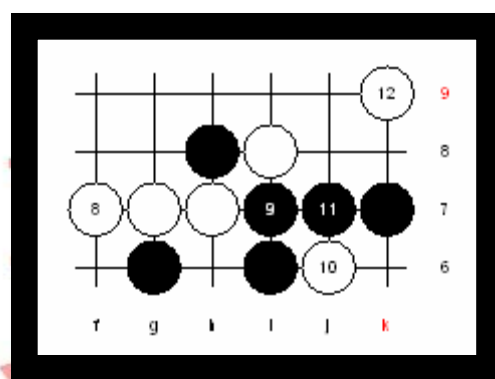


Рис. 13

Рассмотрим развитие событий на рис.13. 8-м ходом белые создали полушах и провоцируют черных закрыть его справа, т.к. там появляется угроза вилки 3х3 в пункте 10 и потенциальная атака. Белые 10-м ходом занимают опорный пункт, а 12-м не только перекрывают линии возможного развития черных, но и создают базу для собственной атаки.

### **3.4.5 Сеть**

Те, кто увлекался шахматами, наверняка слышали о такой задаче: как на шахматной доске расставить 8 ферзей, чтобы они не находились под боем. Представим себе похожую задачу: как на поле для игры в рэндзю расставить шашки одного цвета, чтобы из шашек другого цвета нельзя было выстроить пятерку.

Вариант решения показан на рис.14. Черные расставили свои шашки так, что они расположились друг относительно друга ходом шахматного коня. Это и есть коневая сеть (или просто сеть). В чистом виде сеть построить удастся редко, ведь для этого надо отказаться от активной игры. Единственная цель набрасывания сети - это сковывание действий соперника, и если ему удастся <разорвать> сеть, то последствия бывают плачевными. Построение сети нельзя считать только защитным мероприятием, ведь при таком расположении шашек на доске возникают так называемые активные точки. Если в эту точку удастся поставить шашку, то может возникнуть сразу 4 двойки (рис.15), которые в свою очередь перерастают в полушахи и позиция резко усиливается.

На рис.16 черные успешно накиннули сеть на соперника (ходы 5:11), вынудив белых перейти к глухой обороне. Ходом 15 им удалось создать сразу 4 двойки и их победа не вызывает сомнений.

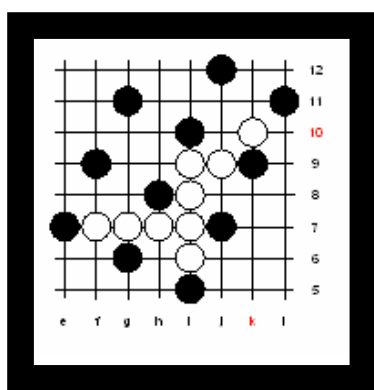


Рис. 14

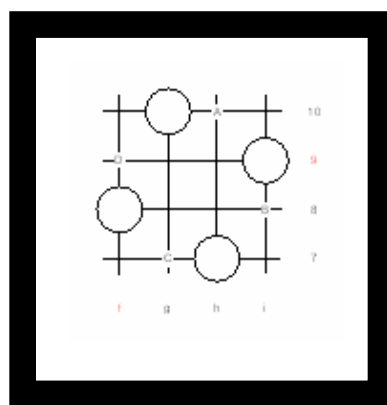


Рис. 15

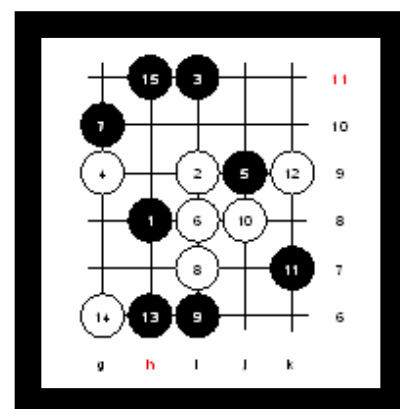


Рис. 16