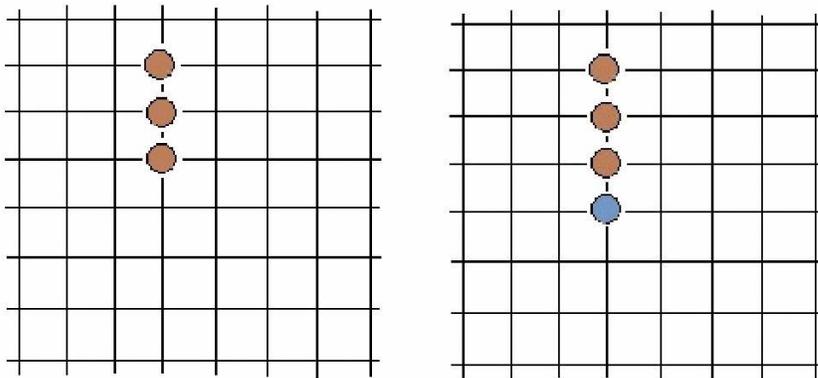


Рэндзю

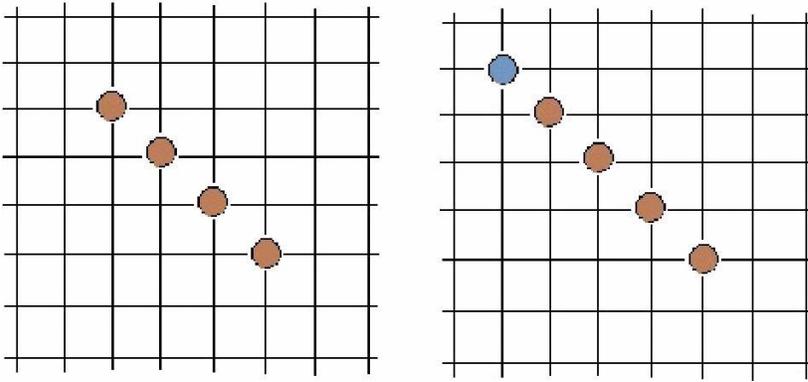
Цель каждого игрока выставить пять камней в один ряд: по горизонтали, вертикали или диагонали. Естественно в процессе борьбы необходимо не просто стараться выставить свою пятерку, но и мешать сделать это противнику. Очень часто в играх на досках, первый игрок, то есть игрок, имеющий право первого хода, получает некоторое преимущество. В Рэндзю возможность сделать первый ход дает настолько много, что в игре двух хороших игроков, первый будет почти всегда выигрывать. И для того, чтобы скомпенсировать преимущество первого хода, придуманы так называемые правила фола. Фактически это запреты для первого игрока на определенные ходы. Этим правил два:

1. Первый игрок не имеет права одним ходом создать две и более одинаковых угроз.
1. Первый игрок не имеет право выиграть длинным ходом.

Второе правило очень просто для понимания. Длинным ходом считается ход создающий ряд из более чем пяти камней. То есть выиграть, выставив шесть или более камней нельзя. Первое правило более сложное и чтобы его пояснить введем несколько понятий. Тройкой будем называть три камня поставленные в ряд без разрыва. Открытой тройкой назовем тройку, которую можно продолжить в две стороны. Прикрытой тройкой назовем тройку которую можно продолжить только в одну сторону и, наконец, закрытая тройка - это тройка которую нельзя продолжить. Рисунок слева демонстрирует открытую тройку, рисунок справа прикрытую.

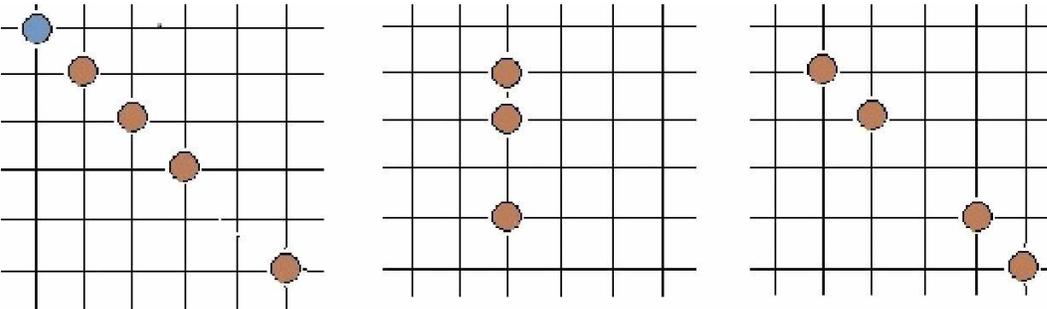


Закрытая тройка совсем неинтересна и ее рисовать для примера не будем. Заметим также, что причина прикрытости тройки не обязательно камень противника. Прикрытой она может оказаться в силу того, что один её конец упирается в край доски. Доска ведь не безгранична. Ниже такие же примеры открытой и прикрытой четверки.



Так вот угрозы двумя тройками или двумя четверками запрещены. Единственно, еще заметим, что тройка считается угрозой только в том случае если это открытая тройка, а четверка считается угрозой всегда, в том числе и прикрытая. Это вполне понятно, так как любая четверка (но не закрытая конечно) может стать пятеркой.

Мой опыт, однако (и не только мой), говорит о том, что такая формулировка правила запрета на одинаковые угрозы недостаточна. И поэтому я предлагаю вводить следующее усложнение. Тройкой считается любая конфигурация камней способная превратиться в открытую (именно открытую) четверку. А четверкой будет считать любую конфигурацию камней способную превратиться в пятерку. Таким образом для тройки и для четверки допускается один разрыв в ряду камней. Ниже иллюстрирующие примеры:



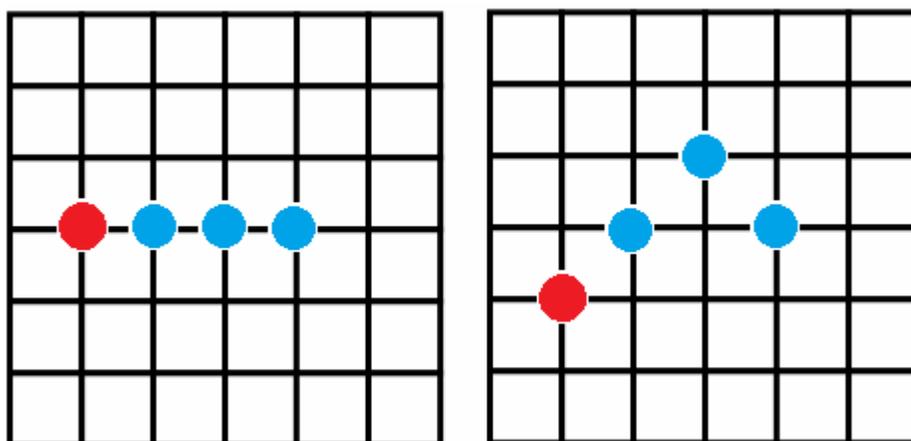
Иллюстрировать правило длинного хода, наверное, нет необходимости, поэтому завершим описание игры несколькими важными замечаниями:

1. Доски в Рэндзю допускаются разных размеров. Стандартная доска имеет размер 19x19. Возможны меньшие, но почему то всегда нечетные размеры. Так видимо принято.
1. Камни ставятся не в клетки, а на перекрестия. Поэтому размер доски это количество перекрестий.
2. Игру разумно (но не обязательно) начинать с центра доски. Как уже было сказано во введении, Рэндзю игра позиционная, поэтому ход в углу ограничивает возможности захвата пространства. Кроме того, линия камней, упершись в край доски может оказаться прикрытой по этой причине, что не выгодно никому из игроков.

Анализ игры

Во-первых, необходимо понимать, что играть в оборонительную игру, большого смысла нет. Структуры камней в процессе игры, будут захватывать все большее пространство на котором будет возникать все больше угроз и рано или поздно появится комбинация угроз, отбить которые уже не получится. Поэтому игра в Рэндзю должна быть атакующей. Некоторое исключение составляет второй игрок. Первый имеет на доске преимущество в одни камень и это как показывает практика игры довольно серьезное преимущество. Поэтому некоторое время второй игрок должен играть максимально плотно к камням противника, для профилактики возможных нападений.

Стратегическая цель обоих игроков – контроль возможно большего пространства и создание возможно большего количества нападений. Для этого необходимо развивать свои структуры камней во всех возможных направлениях. Ниже два примера. На рисунке слева плохая структура, на рисунке справа хорошая.



На диаграмме слева синий игрок может создать только одну угрозу четверки камней, которая тут же превращается в закрытую четверку после парирования угрозы красным игроком, а значит эта четверка совершенно не продуктивна. На диаграмме справа синий игрок может создать целую серию атак, опираясь на те же три камня. Этот прием построения плоских фигур можно считать базовым для построения разумной стратегии в Рэндзю.