Renju

Počet hráčů: 2

Délka hry: 2-20 minut

Hrací potřeby: Papír se čtvercovou sítí 15*15 čtverců, tužka, popřípadě obdobné vybavení s hracími kameny ze hry Go

Cíl hry: Vytvořit nepřerušovanou řadu 5ti svých značek

Výchozí pozice:

Pravidla:

1. Tahy

1.1 Hráči střídave kreslí na papír své symboly (např. křížek a kolečko).

1.2 V deskové variantě začíná hrát hráč s černými kameny. V dalším textu budeme začínajícího hráče nazývat černý, jeho protihráče potom bílý.

1.3 Vyhrává hráč, který první vytvoří nepřerušenou vodorovnou, svislou či šikmou řadu svých značek (kamenů). Takové řadě se říká piškvorka.

1.4 Černý nesmí vytvořit dvojitou trojku, dvojitou čtyřku (viz dále) a přesah (tj. šest nebo více kamenů v řadě). Pokud vytvoří některý z těchto útvarů ať už omylem nebo je k tomu přinucen při obraně, prohrává.

1.5 Bílý není nijak omezen, může vytvářet dvojité trojky, dvojité čtyřky i přesahy, přičemž přesah se mu počítá jako piškvorka.

1.6 Pokud do zaplnění desky nikdo z hráčů nevytvořil piškvorku (a bílý nevytvořil přesah), hra končí remízou. Hráči se mohou na remíze dohodnout

2. Zahájení hry

2.1 Nejprve se hráči rozhodnou, kdo začne partii.

2.2 Začínající zahraje první tři tahy a to následovně: první (černý) tah doprostřed desky, druhý (bílý) tah do čtverce 3*3 uprostřed desky a třetí (černý) tah do středního čtverce 5*5.

2.3 V tomto okažiku si druhý hráč vybere barvu kamenů s nimiž bude hrát hru. Pokud se mu více zamlouvá pozice černého, pokračuje ve hře s černými kameny, pokud se mu zdá lepší pozice bílého, zahraje čtvrtý tah. Dále se už barvy nemění.

2.4 Bílý může hrát čtvrtý tah, kam se mu zlíbí.

2.5 V pátém tahu černý nabídne svému soupeři dva možné tahy (pokud možno pro černého výhodné). Tyto dva tahy musí být „zcela různé“, tj. pozice po nich vzniklé nesmějí být navzájem symetrické. Z nabídky si bílý vybere tah, který je pro něho výhodnější a černý jej zahraje.

2.6 Od tohoto okamžiku se může kterýkoli hráč kdykoliv vzdát tahu — pasovat.

3. Zakázané pozice - terminologie

3.1 Těesná řada je řada v níž mezi žádnými kameny není volný průsečík.

3.2 Piškvorka je těsná řada pěti kamenů (řada šesti kamenů nikoliv).

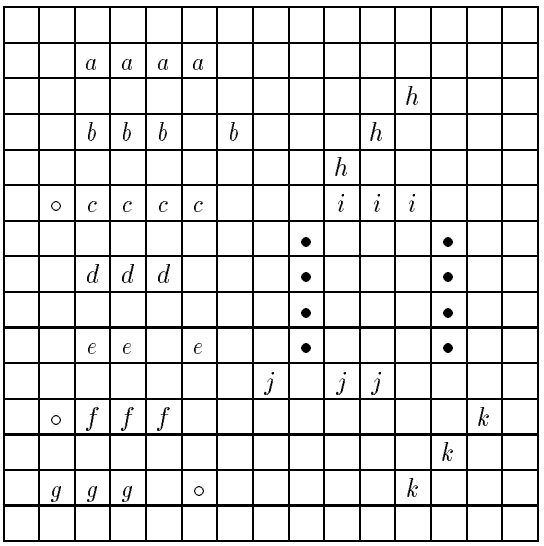
3.3 Přesah je těsná řada sestávající z šesti nebo více kamenů.

3.4 Čtyřka je řada čtyř kamenů, z níž lze přidáním jediného kamene vytovořit piškvorku.

3.5 Nebezpečná čtyřka je těsná řada čtyř kamenů (tj. čtyřka), z niž lze vytvořit piškvorku přidáním jednoho kamene, a to dvěma různými způsoby (tj. na obou jejích koncích je volný průsečík).

3.6 Trojka je řada tří kamenů, z níž lze přidáním jednoho kamene vytvořit nebezpečnou čtyřku aniž by přitom vznikla piškvorka.

3.7 Dvojitá čtyřka je tah, který vytváří více čtyřek najednou.

3.8 Dvojitá trojka je tah, který vytváří více trojek najednou.

Obrázek ilustruje uvedené pojmy. Písmenka znamenají tahy černého. Pozice a, b a c jsou čtyřky z nichž pouze a je nebezpečná. Sestavy d, e a h jsou trojky avšak f, g, i, j a k trojky nejsou. Pokud by konfigurace na pravé straně desky ležela o jedno políčko výše, ani sestava h by nebyla trojkou.