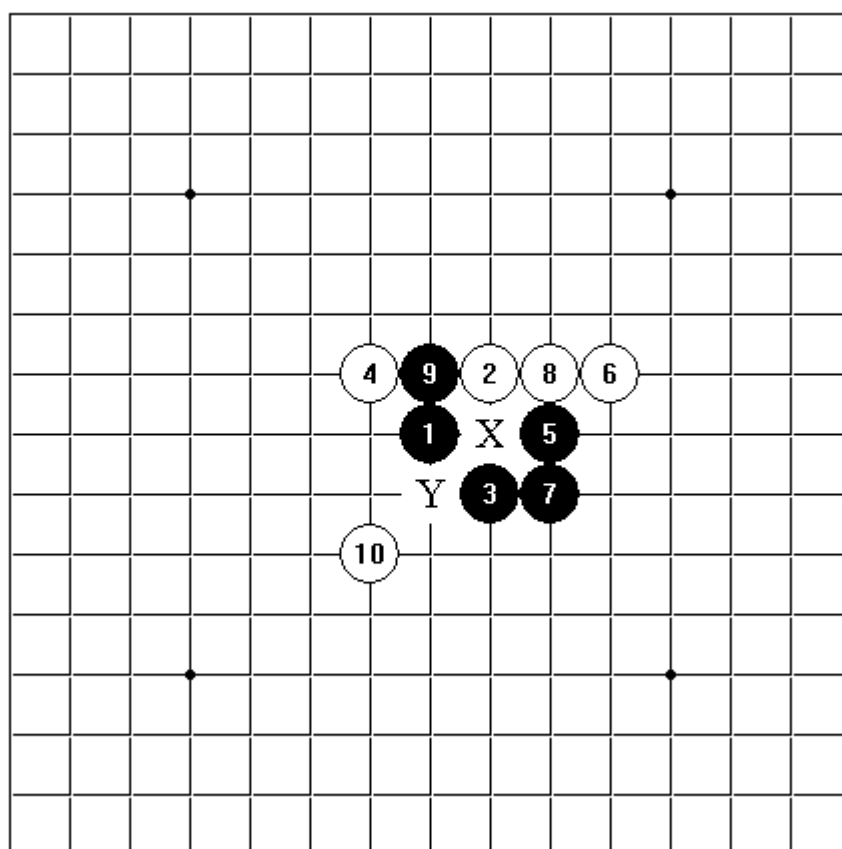


# РЭНДЗЮ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

*Александр Носовский, Андрей Сокольский*



**СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ**

2003

---

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта прекрасная книга о рэндзю для начинающих, написанная мистером Александром Носовским и мистером Андреем Сокольским, долгое время была первой справочной книгой для игроков бывшего СССР. Как президенту RIF (The Renju International Federation – Международной Федерации Рэндзю), мне очень приятно, что я могу представить эту книгу вниманию игроков всего мира.

Йонкопинг, январь 1999

*Томми Малтелл*

Президент RIF

## ПРЕДИСЛОВИЕ АВТОРОВ

Правила этой игры гораздо проще правил других логических игр, и овладеть их простейшим вариантом могут даже дети 5-6 лет. Однако по богатству комбинаций, глубине тактических и стратегических замыслов, наконец, по красоте и неожиданности выигрышей, рэндзю ничем не уступает более распространенным у нас шахматам и шашкам.

Многие знакомы с простейшим вариантом игры (под названием «5 в ряд» или «крестики-нолики на неограниченном поле») как с увлекательным средством проведения досуга. В современном варианте, когда для делающих в партии первый ход запрещенными являются простейшие выигрыши (фолы 3x3, 4x4 и длинные ряды), рэндзю все больше завоевывает популярность и приобретает признание в качестве серьезной спортивно-логической игры.

*Александр Носовский*

Вице-президент RIF

Двукратный чемпион мира по переписке

*Андрей Сокольский*

Бывший вице-президент RIF

## ... И ЕЩЕ ОДНО ПРЕДИСЛОВИЕ

Пособие «Рэндзю для начинающих» было издано впервые еще во времена ПКФР, тогда – естественно, на русском языке. Издание 1999-го года несет подзаголовок «NEW REVISED EDITION» и существует только в англоязычном варианте. По крайней мере, в Интернете отсутствует авторский вариант русского текста.

После публикации в RIF Newsletter известия о переводе книги «Рэндзю для начинающих» на вьетнамский язык («...эта книга будет очень полезна будущим вьетнамским игрокам...») не знаю, как кто – а я почувствовал себя неловко...

Старого советского издания у меня нет (и не было), пришлось довольно долго заниматься розысками. Спасибо всем, кто добросовестно рылся в своих архивах.

И отдельно – Николаю Железному (Гродно), кто нашел-таки и передал мне свой экземпляр этой книги.

Представляемое издание – компиляция текста издания 1984 года с переводами явно измененных мест из англоязычного издания 1999-го. Поэтому и встречаются иногда в тексте «примечания переводчика».

Надеюсь, эта книга будет небесполезна и будущим, как нынче принято говорить, «русскоязычным» игрокам.

*Олег Мостовлянский*

Минск, Белоруссия

## СОДЕРЖАНИЕ

|  |    |
|--|----|
| ГЛАВА 1. ВВЕДЕНИЕ .....                  | 4  |
| 1.1 Правила рэндзю .....                 | 4  |
| 1.2 Из истории и географии рэндзю .....  | 5  |
| ГЛАВА 2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ .....     | 9  |
| 2.1 Инвентарь .....                      | 9  |
| 2.2 Простые структуры .....              | 10 |
| 2.3 Вилки и фолы.....                    | 14 |
| ГЛАВА 3. ОСНОВЫ ТАКТИКИ В РЭНДЗЮ .....   | 18 |
| 3.1 Форсированная атака в эндшпиле ..... | 18 |
| 3.2 Искусство паузы .....                | 22 |
| 3.3 Способы защиты .....                 | 24 |
| 3.4 Советы начинающему рэндзисту .....   | 28 |
| ГЛАВА 4. ДЕБЮТЫ РЭНДЗЮ .....             | 29 |
| ГЛАВА 5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....                | 31 |

## ГЛАВА 1. ВВЕДЕНИЕ

### 1.1 Правила рэндзю

Данное пособие предназначено в основном для начинающих играть в рэндзю. Авторы надеются, что и зрелые рэндзисты найдут здесь для себя что-то интересное.

Чем привлекательна наша игра?

Прежде всего, сравнительной простотой правил: очень просто, казалось бы, построить ряд из пяти своих камней. Неприхотливость инвентаря (в крайнем случае можно даже играть ручкой на листке в клетку) также позволяет игре завоевывать сердца людей различного возраста и профессий. Но по мере овладения основами игра открывается перед нами своими все новыми и новыми, порой неожиданными, сторонами.

«Нет ничего проще этой игры», – восклицает новичок, сыграв несколько партий. И он прав. «Нет ничего сложнее», – скажет мастер. И будет тем более прав. Действительно, научиться делать ходы в рэндзю намного проще, чем в других логических играх. Постепенно же, постигая ее глубину, можно убедиться, что по сложности рэндзю не уступает никаким другим логическим играм. Мгновенная смена ситуаций, многоходовые тщательно рассчитанные атаки, неожиданные защиты и красивейшие позиционные ходы – вот чем привлекает рэндзю зрелого мастера.

Кратко правила рэндзю заключаются в следующем.

1. Два игрока поочередно выставляют камни черного и белого цветов на свободные пересечения первоначально пустого игрового поля, образованного пересечениями 15 горизонтальных и 15 вертикальных линий. До конца партии камни остаются на своих местах. Первый ход делают черные в центр доски. Камни ставятся на **пересечения**, а не в клетки!
2. Выигравшим считается соперник, первым построивший «пятерку» (непрерывный горизонтальный, вертикальный или диагональный ряд из 5 камней своего цвета).
3. Ничья в партии заключается в случае, когда соперники считают, что возможность другого исхода исключена (например, вся доска заставлена камнями). Любой из соперников в качестве своего очередного хода может отказаться выставить камень. При отказе выставить камень обоими соперниками подряд партия автоматически признается ничейной.
4. Поскольку черные начинают игру, им не позволяется образовывать одним ходом две и более «троек» или «четверок» одновременно, или «длинный ряд» (когда в линии более 5 камней) под страхом поражения. Этот запрет в рэндзю называется фолом.
5. Для белых запрещенных ходов нет. Длинный ряд за белых выигрывает. Белые могут выиграть партию, вынудив соперника построить фол.

Точное определение и разъяснение терминов, фигурирующих в правилах игры, будет дано в следующей главе.

## 1.2 Из истории и географии рэндзю

Рэндзю сначала появилось в простейшем варианте, без фолов для черных. Практически в своем первоначальном виде рэндзю известно во всем мире. Существует множество названий этой игры. Вы можете найти в Интернете через Hotbot<sup>1</sup> такие, как Go-toku, Gobang, Omok, WuZiQi, Connect5, piskvorky, noughts & crosses (крестики-нолики), gendzu, luffarschack, Caro.

Местом первого рождения рэндзю считается дельта реки Хуанхэ в Китае. время рождения – XX век до нашей эры, т.е. этой игре уже около 4000 лет! Поразительно, но есть археологические свидетельства, что эта игра была независимо изобретена в Древней Греции и в доколумбовой Америке. Все это заставляет считать рэндзю одной из самых древних и простейших (по правилам) логических игр, доказывая неслучайность ее появления.

Второе рождение, уже как спортивная игра, рэндзю получило в Японии. Вначале игра была привезена на Японские острова в 270 году н.э. китайскими эмигрантами, и очень быстро распространилась под названием «какуго» (пять ступеней – *яп.*). На рубеже XVII-XVIII веков в Японии, по свидетельству летописцев, играли уже все – от стариков до детей (народные традиции нашли свое отражение и в своеобразном игровом этикете современного рэндзю). С середины прошлого<sup>2</sup> века начали издаваться книги по теории игры. Однако вплоть до начала нынешнего<sup>3</sup> века игра оставалась все-таки лишь средством проведения досуга народных масс. Это проявилось даже в разнообразии использовавшихся названий игры: «горэн» (пять в ряд – *яп.*), «госэки» (пять камней – *яп.*), «гомокунарабэ» или просто «гомоку» (пять пунктов в ряд – *яп.*)<sup>4</sup>.

Наконец, родилось и современное название – рэндзю, которое используется теперь только для игры с фолом для черных с сохранением названия гомоку для всех простейших вариантов без фолов.

Сам термин «рэндзю» (нитка жемчуга – *яп.*) был введен знатоком китайской поэзии Тэнрю Кобаяси в 1899 году. Сейчас трудно сказать, что навело его на такой поэтический образ. Может быть то, что выигрышный ряд из пяти черных или белых камней действительно напоминает нитку драгоценного и прекрасного жемчуга, а может быть то, что порой выигрыш в рэндзю достается столь же трудно, как поиски жемчужных раковин на морском дне. Вообще в современном рэндзю много поэтического. Насколько лиричны, например, названия некоторых дебютов рэндзю: Цветок, Астероид и метеор, Далекая, Холодная, Счастливая и Золотая звезды, Серебряный месяц и Новолуние, Долина и Ущелье, Слава и т.д.

По-видимому, здесь нашел свое отражение национальный темперамент японцев и их отношение к логическим играм вообще (рэндзю, го, сеги, шахматы и т.д.) скорее как к искусству, чем как к спортивному единоборству. Японцы считают, что за

<sup>1</sup> Некогда популярный поисковик. С 1999 года лидер среди поисковых систем – Google (<http://www.google.com>). – Прим. перев.

<sup>2</sup> XIX-го. – Прим. перев.

<sup>3</sup> XX-го. – Прим. перев.

<sup>4</sup> Любопытно, что простейший вариант игры в Швеции называют «люффаршак», в большинстве стран Европы – «гомоку», в Америке – «гобанг» (а иногда и просто «пять в ряд»), в Китае – «ватсу» и т.д. Обилие названий – лишнее свидетельство массовости, интернациональности и популярности игры. – Прим. авт.

игровой доской партнеры призваны совместно создать творческий шедевр, а спортивный результат отдельной партии – дело второе.

В этом отношении наше понимание игр вообще несколько более прагматично: в словосочетании «спортивно-логическая игра» мы склонны делать ударение на первой половине – «спортивная игра». По-видимому, обе точки зрения имеют право на существование, и каждый отдельный рэндзист должен сам для себя решить, где он хочет сделать акцент в этой диалектической связке.

Как же в рэндзю появилось понятие фола? Оно возникло как неизбежное следствие процесса превращения игры в спортивную, официальным началом которого можно считать создание в 1906 году первого объединения рэндзистов – Токийской ассоциации (федерации) рэндзю. Следующая важнейшая для истории рэндзю веха – 1936 год, когда были, наконец, приняты современные правила рэндзю и начала активную организационную работу Федерация рэндзю Японии. Прошедшие между этими двумя датами тридцать лет можно назвать «смутным временем» рэндзю в Японии. Что же явилось его итогом?

Во-первых, была создана традиционная японская система спортивных разрядов – кю и даны. Ныне высшим разрядом (кю) является 1-й, низшим – 12-й. Мастерские категории называются «данами». Низший дан – 1-й, высший – 9-й. Высшее звание вообще – Мейджин (Гроссмейстер).

Во-вторых, и это главное, по мере роста мастерства сотен наиболее талантливых игроков (данов) и накопления ими многолетнего коллективного опыта разработки дебютной теории выяснилось, что при игре без ограничений для черных белые неизбежно проигрывают, как бы искусно они не защищались. Объясняется это неизбежным для всех логических игр «правом выступки» – первого хода, которым обладают здесь только черные. Появилась мысль преодолеть грозящий кризис игры (апогей которого пришелся на 20-е годы нашего века<sup>1</sup>, как-то ограничив свободу игры для черных. Довольно быстро договорились ограничить игровое поле, сделав его сначала 19x19 (как в игре го), а потом и 15x15. Были попытки ограничить первый ход черных, делая его вне некоторой наиболее удобной для исходной атаки центральной зоны. Были попытки ограничить и третий ход в партии (второй ход черных), делая его, например, за пределы центрального квадрата 5x5. Однако все такие эксперименты не выдержали проверки жизнью.

Тогда к решению проблемы уравнивания априорных шансов сторон подошли с другого конца, запретив черным делать выигрышные в гомоку вилки 3x3. Но и этого оказалось недостаточно. наконец, по предложению Мейджина Ракусана Такаки и были приняты правила фола 3x3, 4x4 и длинного ряда, которые мы теперь называем современными классическими. Черным оставлена лишь одна выигрышная вилка 4x3.

У неискушенного читателя может возникнуть естественный вопрос: а где гарантия, что всех этих, на первый взгляд довольно сложных, ограничений достаточно? Не появится ли что-нибудь новенькое?

Можно с уверенностью сказать, что в ближайшие десятилетия (а может быть и столетия) этого не произойдет. Порукой тому – почти пятидесятилетний<sup>2</sup> опыт

---

<sup>1</sup> XX-го. – Прим. перев.

<sup>2</sup> Уже «более чем»... – Прим. перев.

эксплуатации современных правил рэндзю, которые в сочетании с различными регламентами ведения партий практически уравнивали шансы соперников<sup>1</sup>.

И еще один аргумент в пользу фолов: их введение, может быть даже неожиданно для самих изобретателей, резко обогатило игру тактически и внесло в нее новое качество. Насколько красивыми и изящными, например, выглядят победы белых с помощью вынужденного фолоа черных, выигрыш которых казался за ход до этого неминуем! При игре же без фолов...

Поэтому можно сказать, что теперь рэндзю, по крайней мере в Японии, вышло из детского возраста становления и ревизии правил и вступило в прекрасную пору творческой зрелости. В тех странах, где только начинает культивироваться эта замечательная игра, совсем не обязательно повторять все ошибки японцев.

Современное рэндзю в мире – молодой вид спорта. Международная Федерация Рэндзю была создана в 1988 году в Стокгольме. Она организовала два Чемпионата Мира по рэндзю и «пять-в-ряд»: первый – в Киото, Япония, 1989 г.; второй – в Москве, Россия, 1991 г. Третий Чемпионат Мира состоялся в Арьепоге, Швеция, в 1993 г.; 4-й – в Таллинне, Эстония, в 1995 г.; 5-й – в Санкт-Петербурге, в 1997 г.; 6-й был в Пекине, Китай, в 1999г., и 7-й состоится в Киото, Япония, в 2001 г.<sup>2</sup>

Эта книга была написана в 1984 году, но сейчас, в 1999-м, мы добавим в это новое издание некоторые хорошие новости<sup>3</sup>. Сейчас существует регулярное издание RIF на английском языке – журнал «RENJU WORLD»<sup>4</sup> – публикующий информацию по рэндзю и «пять-в-ряд»<sup>5</sup>.

Вы можете скачать последние номера с <http://www.neti.ee/renju/><sup>6</sup>

Другие книги по «пять-в-ряд» и рэндзю на английском языке<sup>7</sup>:

1. «Пять-в-ряд / Рэндзю», Горо Саката & Ватару Икава. 1981
2. «От дебюта к миттельшпилю», Сигеру Сагара. 1984
3. «Звон камней», Михаил Кожин & Александр Носовский. 1997

Есть много литературы на японском, русском и шведском языках. Существует и программное обеспечение для Рэндзю<sup>8</sup>.

Есть играющая программа «Blackstone» для Windows-95/98 (победитель последнего Чемпионата Мира среди компьютеров в 1998 году<sup>9</sup>), а также программа – база данных RenBase-98 с Base-17000, включающей 17000 реальных партий из всех соревнований последних лет, которые не являются бесплатными (но они нужны, если заниматься Рэндзю всерьез). При помощи RenBase можно также делать

<sup>1</sup> Шансы-то уравнились, но все меньше становится дебютных вариантов, которые еще недоисследованы до конца. И опять начинаются разговоры об изменении правил... – Прим. перев.

<sup>2</sup> Уже состоялся. Следующий, 8-й, состоится в Вадстене, Швеция, в 2003 году. – Прим. перев.

<sup>3</sup> Я тоже постараюсь – смотрите примечания. – Прим. перев.

<sup>4</sup> Официальный сайт и Интернет-версия журнала (на английском языке): <http://www.hot.ee/renjuworld/>. Русское зеркало (с 41-го номера): <http://mostovlyansky.narod.ru/rwlocal/ierwrus.html>. – Прим. перев.

<sup>5</sup> По вопросам подписки обращайтесь к Антсу Соосырву, e-mail: [myrrior@email.ee](mailto:myrrior@email.ee) – Прим. перев.

<sup>6</sup> Линк в тексте устаревший, но онлайн-версию журнала и всю необходимую информацию вы найдете на <http://www.hot.ee/renjuworld/> – Прим. перев.

<sup>7</sup> Книги Г.Сакаты и С.Сагары на русском языке в онлайн-варианте, а также в виде PDF-файлов для скачивания (целиком и по главам) есть на <http://mostovlyansky.narod.ru/ierenju.html>, раздел «Library». Первые 7 глав книги «Звон камней» (на английском и на русском языках) можно скачать со страницы А.Носовского: <http://nosovsky.narod.ru/> – Прим. перев.

<sup>8</sup> На официальной странице RIF (<http://renju.nu>) есть перечень программ, в том числе обзор, сделанный одним из авторов данной книги – А.Носовским. – Прим. перев.

<sup>9</sup> Последующих тоже. – Прим. перев.

диаграммы, как мы их сделали для этой книги<sup>1</sup>, и создавать свои собственные журналы или Веб-страницы в Интернете.

Проводятся Чемпионаты Мира по Рэндзю среди компьютерных программ; очередной состоится летом 2000 года. Если вас это заинтересовало, свяжитесь с Александром Носовским.

Условно бесплатные (shareware) программы для Рэндзю, «пять-в-ряд» и Пенты:  
<http://ourworld.compuserve.com/homepages/mmammel/marksfiv.htm><sup>2</sup>

Надеемся, что после прочтения этой книги вы будете достаточно заинтересованы, чтобы установить контакт с RIF: мы поможем вам или найти Рэндзю-клуб в вашей стране, или организовать его. Пожалуйста, пишите в штаб-квартиру RIF:  
Box 249 S 551 14 Jonkoping, Sweden.

Вы также можете связаться с Томми Малтеллом<sup>3</sup>: [tommy.maltell@lemes.se](mailto:tommy.maltell@lemes.se)

Посетите официальный сайт RIF: <http://www.lemes.se/renju><sup>4</sup>

Вы можете связаться с автором этой книги Александром Носовским по e-mail [stigma.ltd@g23.relcom.ru](mailto:stigma.ltd@g23.relcom.ru)

---

<sup>1</sup> Для диаграмм данного издания использован FiveViewer, написанный самим Переводчиком. – Прим. перев.

<sup>2</sup> См. примечание 8 на предыдущей странице. – Прим. перев.

<sup>3</sup> Первый Президент RIF (до 2001 года; язык не поворачивается сказать – «бывший»). Список контактных лиц и адресов имеется на официальном сайте RIF (<http://renju.nu>). – Прим. перев.

<sup>4</sup> С 2001 года – <http://renju.nu>. – Прим. перев.



## ГЛАВА 2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

### 2.1 Инвентарь

В комплект рэндзю, который используется на соревнованиях, входит игровое поле, набор черных и белых камней, турнирные часы и бланки для записи партий.

**Игровое поле** – представляет собой доску (деревянную, фанерную, пластиковую, картонную), на которую нанесены 15 вертикальных и 15 горизонтальных линий. Образованные ими пересечения, на которые ставятся камни, называются *пунктами*. Для обозначения того или иного пункта используются большие и малые буквы латинского и русского алфавитов (например, А, Б, В, ..., Х, Y, Z, ..., а, б, в, ...) или номер хода в партии, который был сделан в этот пункт. В японских литературных источниках используются также некоторые иероглифы и цифры.

Менее распространено для обозначения пунктов использование *алгебраической нотации*. Объясняется это тем, что на диаграммах (так называются записи партий или их фрагментов) проставляются номера ходов, а соответствующие им камни до конца партии не передвигаются. В то же время диаграммная нотация является более наглядной, чем алгебраическая<sup>1</sup>.

Игровое поле изображено на обложке данного пособия. На диаграмме приведена скоротечная (из-за дебютной ошибки черных 7-м ходом) партия, закончившаяся проигрышем черных фолом 3х3 в пункте Х или Y.

Из 225 пунктов игрового поля пять помечены жирными точками – один центральный (для первого хода в партии) и четыре так называемых угловых (для более наглядной привязки диаграммы к сетке игрового поля).

**Набор камней** как правило, состоит из 50 черных и 50 белых камней.

Как показывает опыт, такого их количества бывает достаточно для выяснения отношений в подавляющем большинстве партий (при игре на соревнованиях недостающие для более длинной партии камни могут быть предоставлены судейской коллегией, которая наблюдает за ходом турнира). Камни в наборах не нумерованы. Размеры камней и клеток игрового поля подбираются так, чтобы между соседними камнями оставался зазор около миллиметра.

**Турнирные часы** – двухциферблатные (шахматные). В дополнение к правилам рэндзю из главы 1 отметим, что при применении турнирных часов любому из соперников засчитывается поражение при просрочке времени, отведенного на партию или на указываемое контрольное число ходов.

**Бланки** для записи партий кроме изображения игрового поля содержат информацию о соперниках (фамилия, имя, разряд, команда), о времени, затраченном ими на обдумывание ходов, о шифре турнира и номере тура, а также шифр разыгранного дебюта и результат партии, скрепляемый после ее окончания подписями игроков и судьи. по ходу партии соперники обязаны наносить на свои бланки очередные ходы. Ходы черных изображаются в рукописях черными (синими) кружочками с номером хода в них, ходы белых – красными кружочками с номерами ходов. В крайнем случае допускается одноцветное изображение, когда номера ходов белых записываются тем же цветом, что и ходов черных, но без кружочков.

---

<sup>1</sup> Наглядность изображения позиций способствует популярности игры в рэндзю по переписке и позволяет проследить всю динамику борьбы в каждой партии на одной диаграмме. – *Прим. авт.*

## 2.2 Простые структуры

**Внимание!** Все дальнейшие разделы данного пособия для начинающих лучше изучать за доской, а не с листа.

Если бы надо было придумывать для рэндзю новое название, отражающее суть этой игры, то наиболее удачным, пожалуй, было бы название «структурные шашки». Такое название отражает как цель игры (построение пятерки), так и этапы ее достижения (четверки, тройки и т.д.).

Перейдем теперь к определению понятий **простых структур** (групп камней, расположенных определенным образом) в рэндзю.

Говоря о классификации простых структур, следует выделить две стороны этих понятий.

Первый аспект касается их внутреннего строения, т.е. количества и взаимного расположения камней, образующих данную группу (структуру).

Второй аспект – внешний. Он описывает отношение данной группы камней ко всем другим камням, находящимся на игровом поле (причем и по отношению к камням соперника тоже), а также к краям игрового поля. Внешний аспект – наиболее важный и трудный для всестороннего понимания рэндзю. Без его понимания невозможно играть даже в «крестики-нолики».

По количеству камней в группе можно выделить «двойки», «тройки», «четверки», «пятерки», «шестерки» и т.д. Однако такая чисто количественная классификация будет неполной и малопродуктивной для рэндзю. Например, не любая группа из 5 камней приносит выигрыш в рэндзю, а лишь выстроенная в непрерывный ряд. Аналогично и для названий других групп мы будем в дальнейшем употреблять названия, несколько отличающиеся от их простого количественного понимания. Описания простых структур начнем с конца, с цели игры.

**Внимание!** Для успешной игры необходимо освоить терминологию рэндзю.

**Пятерка** – 5 камней одного цвета, выстроенные в непрерывный вертикальный, горизонтальный или диагональный ряд. Говоря шахматным языком, пятерка – это мат в партии.

На **рис.1** изображены ходы черных (отмечены белой точкой) и ходы белых (отмечены черной точкой), которые привели к построению победной пятерки. Отметим, несколько забегаая вперед, что мату предшествует создание угрозы построения пятерки, т.е. создание группы из четырех (за ход до выигрыша) и трех (за два хода до выигрыша) камней по одной линии.

Введенное понятие **пятерки** описывает, так сказать, внутреннее состояние группы из 5 камней. С точки зрения описания внешнего состояния понятия пятерки необходимо оговориться, чтобы внешние по отношению к ней, соседние с крайними камнями, пункты, не были заняты камнями того же цвета. В противном случае будем получать уже не пятерку, а **шестерку**, **семерку**, **восьмерку** или **девятку** (десятка уже невозможна, так как ее построению уже бы предшествовал мат).

**Длинным рядом** называется непрерывный ряд из шести или более камней одного цвета. Для белых длинный ряд, как и пятерка, приносит победу.

**Внимание!** По правилам рэндзю черным запрещены ходы, приводящие к построению длинного ряда (**фол длинный ряд**).

Поэтому, например, в нижней горизонтальной группировке черных на **рис.1** нельзя было вместо отмеченного белой точкой победного хода (b3) сделать ход в пункт **X** (g3).

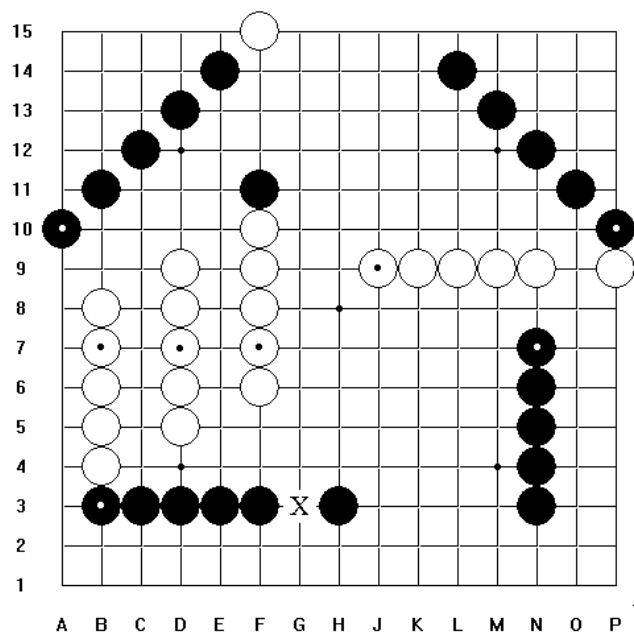


Рис.1

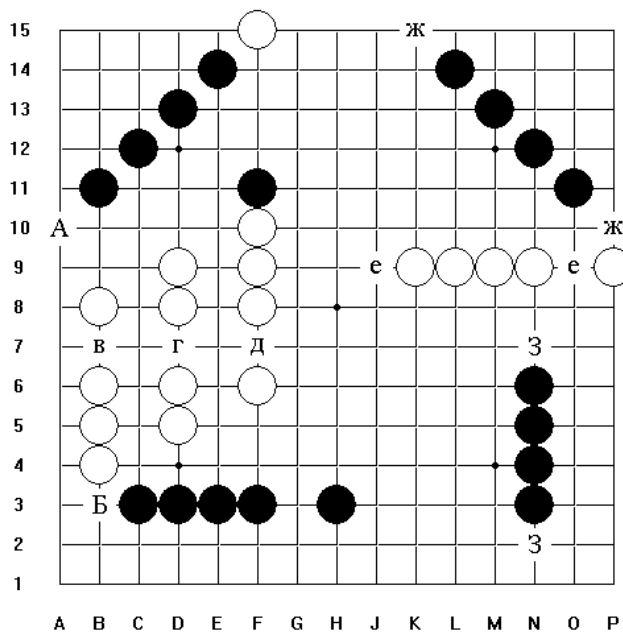


Рис.2

Понятия «четверки» и «тройки» также лучше познавать не в статике, а в динамике процесса построения матовой комбинации.

**Четверка** – ряд из 4 камней одного цвета, который может быть достроен одним ходом до мата (до пятерки для черных и до пятерки или длинного ряда для белых).

По аналогии с шахматами четверка иногда называется **шахом** и обозначается кратко – «4». На **рис.2** приведены примеры четверок, а также указаны все возможные ходы, которые могут их превратить в мат.

**Внимание!** Надо отличать четверку от четырех камней подряд, которые ни при каком ходе не могут привести к мату. Например, четыре белых камня **b2, c2, d2, e2** на **рис.4** не образуют четверки. Также не образовывали бы четверки четыре черных камня **c3, d3, e3, f3** на **рис.2**, если бы пункт **Б** был занят белым камнем.

По своему внутреннему строению четверка бывает **сплошная** (4 камня подряд) и с **интервалом** типа 2-интервал-2 и типа 3-интервал-1 (здесь интервал = свободный пункт). Однако, как уже говорилось, для определения того, приводит ли данная группировка к победе, необходимо еще изучить ее внешнее строение. По внешнему строению все четверки можно разделить на два типа.

**Прикрытая четверка** – это четверка, которая может быть достроена до мата единственно возможным ходом.

На **рис.2** прикрытые четверки изображены в левой половине игрового поля. Они могут стать матом только в результате единственных ходов **А, Б, в, г, д** соответственно. Отметим, что все четверки с интервалом являются прикрытыми. Но прикрытыми могут быть и сплошные четверки. Ясно, что если прикрытую четверку соперник не закроет своим следующим ходом (причем в единственно возможном пункте!), то мат неизбежен.

**Открытая четверка** – это четверка, которая может быть достроена до мата двумя различными способами.

Открытые четверки изображены на правой половине **рис.2**. Видно, что в каждом случае существуют по два различных выигрышных хода **е, ж, з** соответственно. Открытыми могут быть только сплошные четверки, для которых возможна постановка камней на свободные пункты, соседние с крайними камнями четверки. Ясно, что от открытой четверки у соперника спасения нет, так как при любом его ответе (кроме, конечно, случая, когда он сам ставит мат) следующий ход ее хозяина будет матовым.

**Внимание!** Тип четверки (открытая или прикрытая) зависит также и от цвета образующих ее камней. Например, на **рис.2** обе горизонтальные четверки имеют одинаковое внутреннее строение, но левая четверка (черная) – прикрытая, а правая (белая) – открытая.

Следующее понятие является самым сложным из всех линейных простых структур.

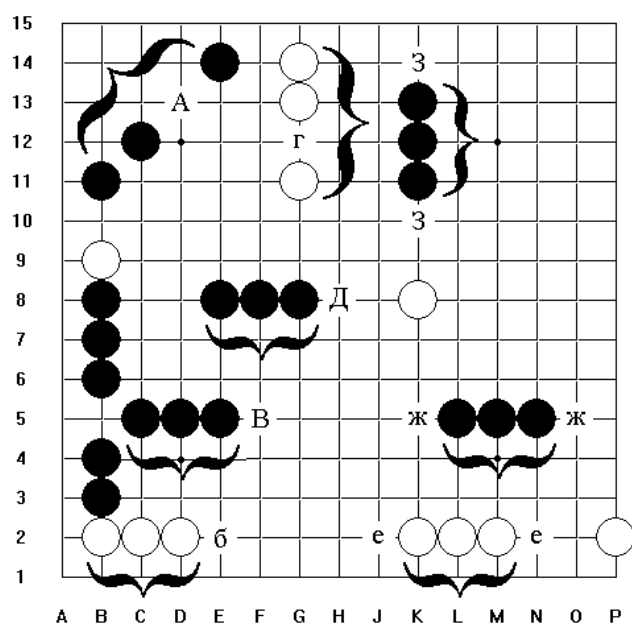


Рис.3

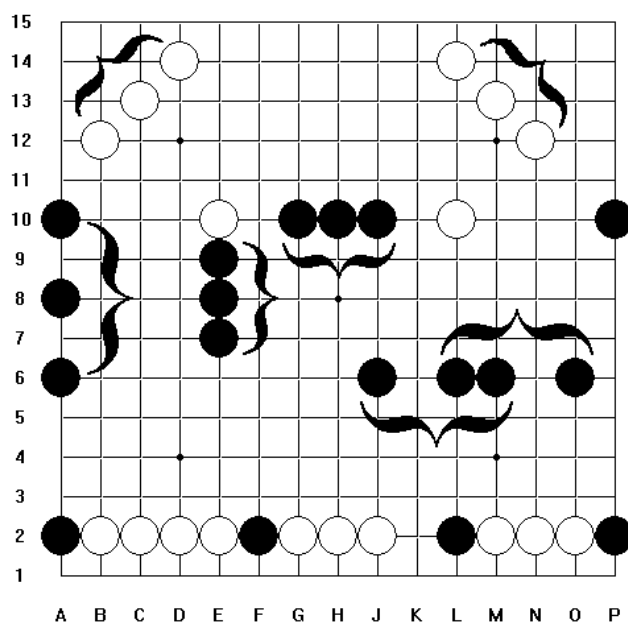


Рис.4

**Тройка** – ряд из 3 камней, который может быть одним ходом достроен до открытой (!) четверки, а потом и до мата.

Тройку еще называют **полушахом** и обозначают кратко – «3». Примеры троек приведены на **рис.3** (обозначены фигурными скобками), где также указаны возможности их превращения в открытые четверки.

**Внимание!** Для успешной игры и для усвоения правил рэндзю очень важно уметь отличить тройку от так называемой «**псевдотройки**» (или по-другому, ложной или закрытой тройки), которая может превратиться лишь в **прикрытую** (!) четверку. Псевдотройка могла бы привести к мату только в том случае, если бы ее хозяину было бы предоставлено два хода подряд. На **рис.4** приведены примеры псевдотроек. Внимательно разберитесь, почему каждая из них не является тройкой. Здесь же, на второй снизу горизонтали, приведены примеры линейных структур из трех и четырех камней, которые вообще ни при каких условиях не могут привести к мату.

По своему внутреннему строению тройка может быть либо сплошной (три камня подряд), либо с интервалом типа 2-интервал-1. Ясно, что состоящие из трех камней линейные структуры типа 1-интервал-1-интервал-1 или 2-интервал-интервал-1 являются псевдотройками.

По внешнему строению, также как и четверки, тройки могут быть разделены на два типа.

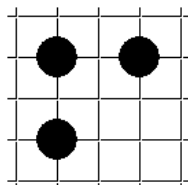
**Прикрытая тройка** – тройка, которая может быть достроена до открытой четверки единственно возможным ходом.

**Открытая тройка** – тройка, которая может быть достроена до открытой четверки двумя различными способами.

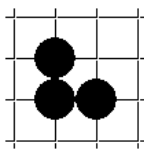
Ясно, что лишь сплошная тройка может быть открытой. На **рис.3** прикрытые тройки изображены в левой половине игрового поля, а открытые – в правой. Пункты, соответствующие выигрышам, обозначены буквами.

Против тройки надо (и можно!) предпринимать немедленные меры, либо закрыв ее (превратив, например, в псевдотройку), либо построив свою четверку. Иначе этот полушах может превратиться в шах (в открытую четверку), от которого нет спасения. Псевдотройка же дает сопернику один темп и, следовательно, не является средством форсированной атаки.

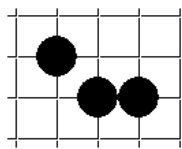
К числу нефорсированных средств атаки относится и построение группировок из трех камней, но не расположенных в одну линию. Наиболее распространены такие треугольные образования:



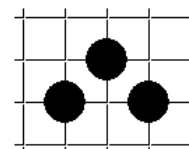
Треугольник



Седло



Угол



Башня

## 2.3 Вилки и фолы

Итак, в предыдущем параграфе было выяснено, что тройки и четверки являются атакующими ходами, против которых соперник должен принимать контрмеры.

Но если ставить лишь тройки и прикрытые четверки, то все игровое поле будет заставлено камнями и победитель не будет определен. Очевидно, победы можно добиться только тогда, когда одним ходом создается по крайней мере две угрозы, т.е., опять заимствуя шахматный термин, только с помощью вилки.

**Вилка** – создание одним (!) ходом одновременно не менее двух угроз построения пятерки (т.е. созданные им тройки и/или четверки должны пересекаться в пункте постановки вилки). Количество создаваемых вилкой угроз построения пятерки называется **кратностью** вилки.

**Внимание!** Согласно правилам рэндзю (пункт 4, глава 1) для черных являются запрещенными (**фолами**) вилки 3x3, 4x4 и все вилки кратностью больше двух. Заметим, что фол длинный ряд в большинстве случаев можно считать вилкой 4x4. Таким образом, единственно разрешенной для черных является вилка 4x3.

Очень существенно для понимания рэндзю (и «крестиков-ноликов» тоже) также и то, что вилка – понятие внешнего, а не только ее внутреннего строения.

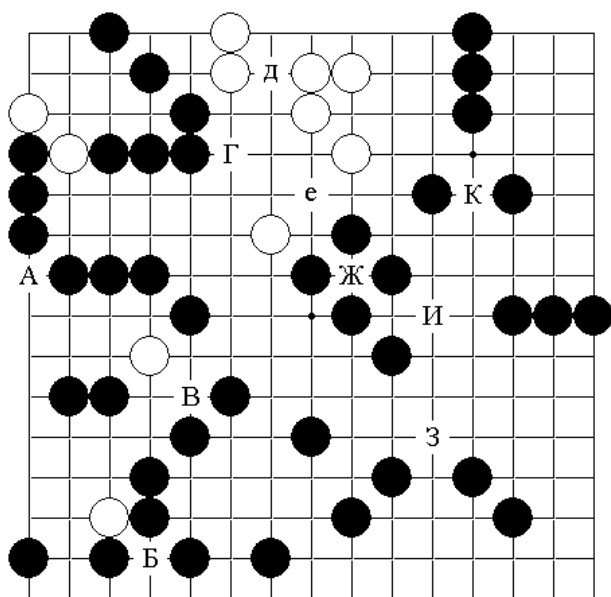


Рис.5

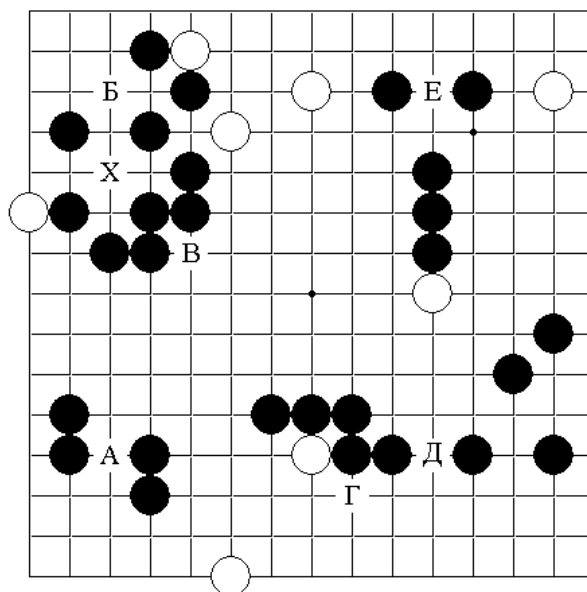


Рис.6

На **рис.5** приведены примеры ходов, являющихся вилками разных типов: **е**, **Ж**, **З** – вилки 3x3; **А**, **Г**, **д** – вилки 4x4; **В**, **К** – вилки 4x3; **И** – вилка 3x3x4; **Б** – вилка 4x4x3. Последние две вилки имеют кратность 3, остальные – 2. Заметим, что максимально возможная кратность вилки равна 8 (попытайтесь сами построить такую вилку!). По правилам рэндзю для черных запрещены все изображенные на рисунке вилки (фола типа 3x3х... и 4x4х...) кроме вилок **В** и **К**. В остальных вилках черные создают хотя бы две тройки (вилки **Ж**, **З**, **И**) или хотя бы две четверки (вилки **А**, **Г**, **Б**), а эти вилки являются фоловыми (запрещенными для черных).

**Внимание!** Для успешной игры и для полного усвоения понятия фола очень важно уметь отличить, является ли данный ход вилкой или нет, а также определить тип вилки.

На **рис.6** приведены примеры ходов, которые только на первый взгляд кажутся вилками. Ход **А** – не вилка 3x3, так как одна из образующих ее угроз является ложной – диагональная псевдотройка. Аналогично ходы **Б** и **Е**. Ход **Д** – не вилка 3x4, так как горизонтальная группировка не является четверкой (она может стать лишь длинным рядом, а не пятеркой). Наконец, ход **В** – не запрещенная вилка 3x3x4, а разрешенная вилка 4x3, так как получающаяся диагональная группировка из трех шашек является лишь псевдотройкой, ибо могла бы превратиться в четверку только после хода **Х**, который сам является фоловой вилкой 4x4.

**Внимание!** В определении понятия тройки в предыдущем параграфе слова «... может быть одним ходом достроена до открытой четверки» подразумевают, что этот ход не является фолом.

Ходы, которые только на первый взгляд кажутся фоломи, называются **псевдофолами**. На **рис.6**, кроме хода **В**, псевдофолом является также построение тройки ходом **Г** в правой нижней части, хотя там уже и есть одна тройка (на пятой горизонтали). Дело в том, что эти тройки не пересекаются в пункте **Г**, который и был последним ходом в данной позиции, т.е. эти тройки не образуют вилки ходом **Г**.

В завершение этой главы разберем некоторые вопросы тактической борьбы, связанные с использованием понятия фола, хотя, строго говоря, эти вопросы и надо бы рассматривать в следующей главе о тактике.

Дело в том, что введение правила фола черных существенно ограничило для них возможность построения выигрышных комбинаций (угроз и вилок), а белые получили дополнительное оружие борьбы – это вынужденный фол черных. Точнее, для белых некоторые их прикрытые четверки стали выполнять роль открытых четверок, от которых, как уже говорилось, нет спасения. Поясним это примерами ходов белых на **рис.7**.

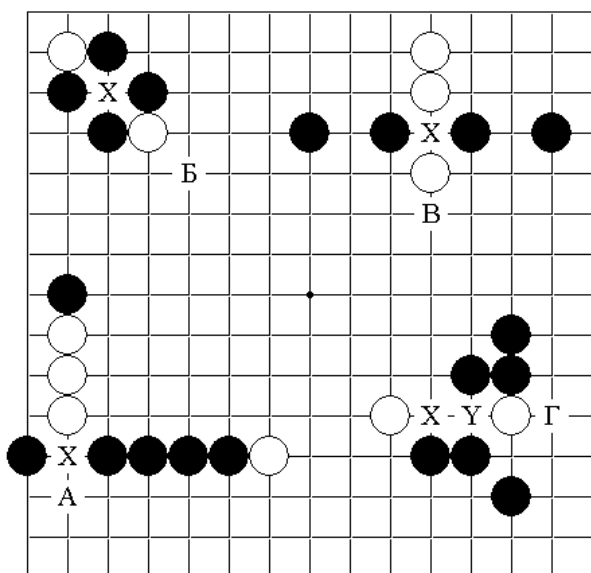


Рис.7

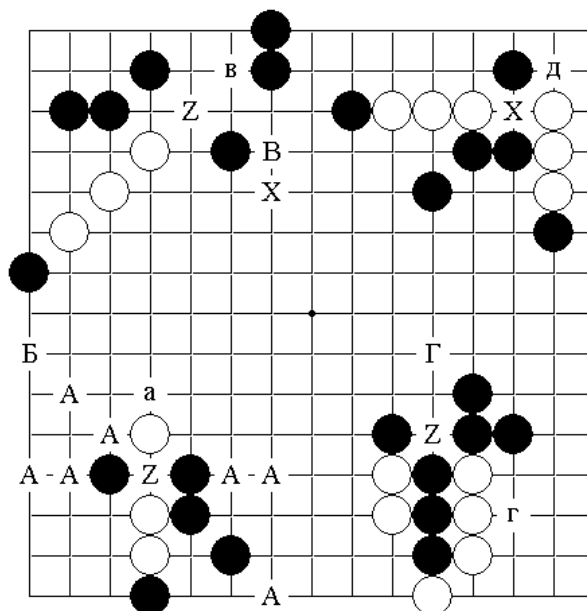


Рис.8

После хода белых **А** (прикрытая четверка) черные не имеют права сделать ход в пункт **Х**, так как он для них – фол длинный ряд. Ход белых **Б** (всего лишь прикрытая тройка) тоже неизбежно приведет их к выигрышу, так как пункт **Х** – фол 3x3 для черных. Ход белых **В** (прикрытая четверка) также победный из-за фола 4x4 в пункте **Х**. Наконец, после блестящего хода белых **Г** (вообще псевдотройка) черным также пора сдаваться, так как для них оба пункта **Х** и **У** – фолы 3x3. Все подобные

выигрыши рэндзисты кратко называют «**выигрышами фолом**», хотя, конечно, в любой доигранной до мата партии белые выигрывают только построением пятерки или длинного ряда.

Как же черным надо защищаться от замысла белых выиграть фолом?

Надо прежде всего запомнить, что в зависимости от развития позиции (т.е. с изменением внешнего строения) некоторые запрещенные ходы могут становиться разрешенными. Для такого целенаправленного изменения позиции у черных есть несколько способов.

Во-первых, можно просто занять пункт, с помощью которого белые хотят выиграть. Например, если при своей очереди хода черные займут пункты **А** или **Б** на **рис.7**, то они тем самым ликвидируют угрозу белых. Однако такой прием годится не всегда. Например, ходы черных в пункты **В** или **Г** того же рисунка их не спасают (белые могут нарастить свою структуру с другой стороны).

Во-вторых, можно попытаться своим ходом изменить тип вилки. Например, в нижней левой позиции **рисунка 8** белые грозят ходом **а** выиграть с помощью фола черных 3x3 в пункте **Z**. при своей очереди хода черным достаточно пойти в один из пунктов, помеченных буквой **А**, и потенциальная вилка станет не вилкой 3x3, а вилкой 4x3. Однако, также как и первый способ, такое изменение типа вилки не является универсальным средством (в позиции **Б рисунка 7** это возможно, в позициях **А, В, Г** это невозможно – разберитесь почему!).

В-третьих, можно вообще попытаться избавиться от проигрывающей вилки 3x3 или 4x4, превратив ее в псевдофол. Например, в той же нижней левой позиции **рисунка 8** ход черных в пункт **Б** превращает одну из потенциальных троек в псевдотройку (так как она может перерасти лишь в длинный ряд), а, следовательно, и проигрывающую вилку 3x3 в псевдофол. Аналогичный смысл имеет и ход **В** (сделанный под угрозой хода белых в пункт **в**) в позиции из левого верхнего угла **рис.8**: он превращает проигрывающую вилку **Z** типа 3x3 в псевдофол, так как получающуюся после хода **Z** диагональную группу трех шашек можно было бы достроить до открытой четверки лишь ходом **Х**, который теперь становится фолом 4x4.

Интересен один частный случай этого защитного приема черных – так называемое **оживление тройки**. Он проиллюстрирован позицией в нижнем правом углу **рис.8**. Белые грозят ходом в пункт **г** создать черным фол 4x4 в пункте **Z**. Черные могли бы пойти в этот пункт **г** или избавиться от фола, построив прикрытую вертикальную или горизонтальную четверки. Однако в данной позиции черным удастся не только защититься, но и выиграть партию. Для этого им надо сделать ходом в пункт **Г** тройку, которую белые вынуждены закрывать. А тем временем пункт **Z** перестал быть фоловой вилкой 4x4 из-за возможности превращения вертикальной лишь в фол длинный ряд. Пойдя следующим ходом в пункт **Z**, черные строят незакрываемую открытую четверку – исходная горизонтальная тройка ожила.

Возможны и другие приемы ухода от фола.

И наконец, последнее замечание, касающееся разъяснения понятия фола. Может возникнуть ситуация, когда одна из фигурирующих в фоловой вилке угроз перекрывается четверкой белых. Такова, например, позиция в верхнем правом углу **рисунка 8**. Есть соблазн не считать вынужденный ход **Х** фолом 3x3, так как образующаяся диагональная тройка вроде бы перекрывается четверкой **д**, а после вынужденного ответа черных перекрывается и их вертикальная тройка. В действительности ход **Х** все-таки фол 3x3, так как он создает две полноценные тройки, каждая из которых может превратиться в открытую четверку. То, что в



данной позиции белые могут (но не должны!) этому воспрепятствовать, значения не имеет: ход белых – дело добровольное.

Приведенные в данном параграфе примеры псевдофолов можно объединить в виде одного принципа.

**Внимание!** Основной принцип отличия фолов от псевдофолов прост – в случае псевдофола белые последовательно могут (но не должны!) защититься от всех содержащихся в нем угроз.

Этот же принцип применим и при определении типа и кратности вилки.

При достаточной игровой практике кажущееся вначале удивительным и сложным правило фола становится естественным, а сам факт возможности выигрыша белыми с помощью фола черных придает рэндзю ни с чем не сравнимую красоту, обогащает игру тактически и уравнивает шансы сторон: в обмен на предоставление черным «права выступки» белые получили грозное оружие – фолы.

## ГЛАВА 3. ОСНОВЫ ТАКТИКИ В РЭНДЗЮ

### 3.1 Форсированная атака в эндшпиле

Если бы были найдены и сформулированы окончательные рецепты атаки и защиты в рэндзю, то это бы означало, что полностью осмыслен и найден однозначный алгоритм выигрыша одной из сторон или ничейный алгоритм. Такого алгоритма, к счастью, до сих пор не найдено, да и вряд ли в ближайшее время он будет найден, если вообще существует<sup>1</sup>. Поэтому, наряду с точным аналитическим расчетом вариантов развития партии в зависимости от ходов соперников, в рэндзю большое значение имеет и интуиция. Интуиция, как не осознанное детально понимание позиции, вырабатывается у каждого игрока своя. Она определяется, кроме всего прочего, игровым опытом и безупречным знанием основных технических приемов защиты и нападения.

Начнем с простейших приемов эндшпильной (эндшпиль – концовка партии) атаки. При этом надо помнить, что в рэндзю правила несимметричны: черные и белые имеют различные возможности развития атаки. Для черных (из-за правила фолла) таких возможностей меньше, так как главный путь выигрыша для них лежит через построение лишь вилки 4х3. Вместе с тем, разрешенная белым вилка 3х3 еще не является гарантией их победы, так как черные в ответ на нее могут выиграть серией шахов (четверок). Поэтому и рассмотрим в первую очередь именно пути победы с помощью вилки 4х3 (вилка шах-полушах).

Наиболее простым техническим приемом атаки является **выигрыш серией шахов (VCF)**, так как построение четверки не оставляет сопернику никакой другой возможности, кроме закрытия шаха во вполне определенный пункт. На **рис.9** приведена исходная позиция (слева) и реализуемый этим приемом выигрыш черных. Обратите внимание, что постановка каждой новой шашки меняет позицию и может создавать новые возможности для продолжения атаки (здесь шах ходом 1 создал возможность построения нового шаха 3).

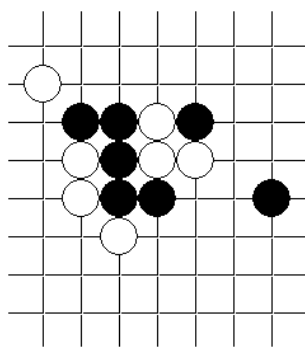


Рис.9

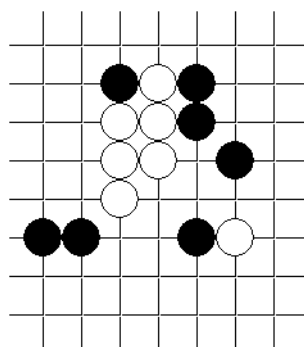
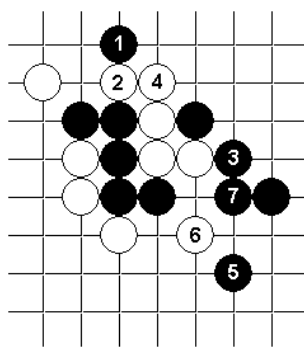
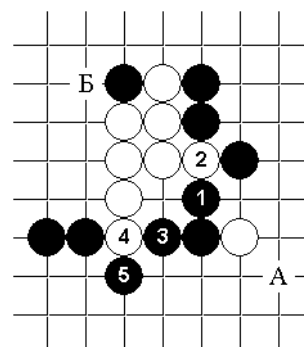


Рис.10



**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** В каждой позиции прежде всего ищите у себя выигрыш с помощью серии шахов. Только убедившись в его отсутствии, применяйте другие средства атаки.

Средством реализации этого совета на практике (как и всех последующих) может стать решение задач по рэндзю и внимательнейший разбор партий ведущих мастеров.

<sup>1</sup> Принципиальное существование такого алгоритма не подлежит сомнению, так как рэндзю – игра с конечным числом вариантов. Другое дело, достигим ли этот алгоритм, ведь число различных партий (оно равно примерно 10 в степени 400), которые можно сыграть в рэндзю, практически равно бесконечности. – *Прим. авт.*

**Внимание!** Следите за правильным порядком ходов. На **рис.10** приведена исходная позиция и реализованный в ней выигрыш черных. Если бы черные избрали другой порядок ходов, т.е. если бы они сделали первый ход в пункт **3** (в дальнейшем будем кратко записывать: если **1 – 3**, то ...), то белые **2 – 4** и следующий ход черные вынуждены сделать в пункт **5**, что после хода **4 – 1** (или **4 – А**, или **4 – Б**) приносит победу белым.

Еще большее значение имеет правильный порядок ходов при форсированном **выигрыше с помощью полушахов** (троек) (**ВСТ**). Ведь на полушах противник может ответить не только своим шахом (который надо обязательно закрыть), но и создать в результате закрытия вашего полушаха свой полушах, который вы тоже должны закрывать (если не имеете выигрыша на шахах). Посмотрите, как это реализуется на позициях **рисунков 11 и 12**.

Обратите внимание, что на позиции **рис.12** при другом порядке ходов черные вместо победной вилки 4x3 могли бы прийти лишь к фолу.

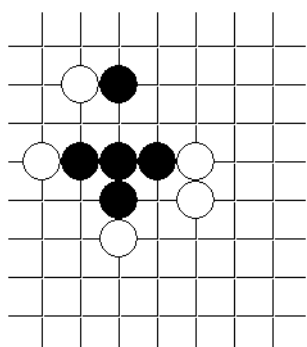


Рис.11

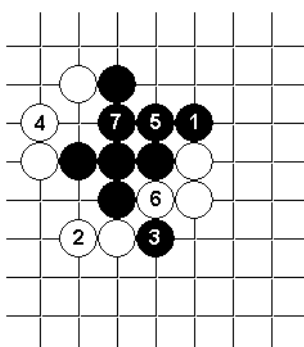


Рис.12

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** Тщательно рассчитайте свою атаку, проследив за тем, чтобы у соперника не создавалось контригры.

Еще одним средством форсированной атаки является **обозначение** (**Fukumi – яп.**).

«Обозначением» называется ход, после которого создается угроза выигрыша серией шахов. **Кратностью обозначения** называется количество необходимых шахов для построения победной вилки 4x3 (или, что эквивалентно, для белых вилки 4x4). Обозначение кратности один называется простым обозначением.

Научиться делать эффективные обозначения – большой шаг на пути совершенствования мастерства. Иногда только через построение правильного обозначения лежит единственный путь к победе. На **рис.13** приведена позиция, в которой единственный путь выигрыша – обозначение (кратности 2) в пункт **1** (см. справа). После хода **1** у черных возникает возможность выигрыша на шахах: **3 – А**, **5 – Б**. Белые вынуждены заняться ликвидацией этой угрозы. А черные получают возможность сделать полушах в пункте **3**, а затем выиграть вилкой 4x3 в пункте **В**. Заметим, что если бы черные сделали сначала обозначение в пункте **3** (т.е. если **1 – 3**), то белые защитились бы (одновременно нападая), пойдя **2 – а**. Та же ситуация возникла бы и после хода **1 – В**.

Иногда обозначение прямо ведет к победе (без промежуточных ходов, а сразу – шахами), когда создается сразу две непересекающиеся угрозы одновременно. На **рис.14** ход **1** – двойное обозначение (не путать с одинарным обозначением кратности 2). неизбежно построение победной вилки 4x3 либо в пункте **А**, либо в пункте **Б**. Двойное обозначение выполняет роль вилки и, как правило, завершает партию (если хотя бы одну из угроз соперник не сможет прекрыть своими шахами).

На **рис.15** ход **1** – тройное обозначение (два простых и одно двукратное – определите почему!). Одновременно ходом **1** черные предотвратили контршахи (см. раздел 3.3) белых.

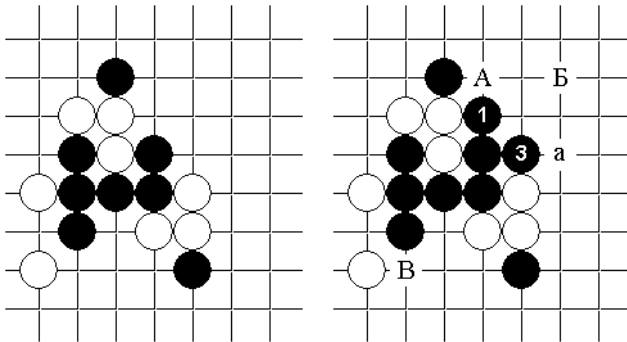


Рис.13

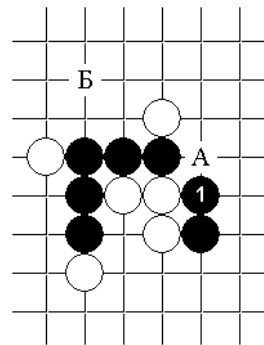


Рис.14

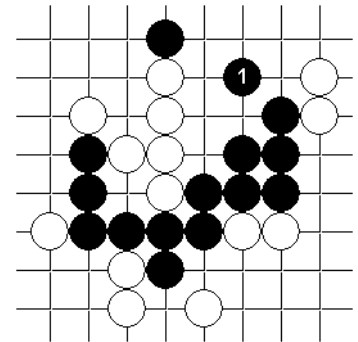


Рис.15

Обозначение можно применять и не только в эндшпильной части партии. Оно является эффективным средством нападения и защиты и в середине партии – в миттельшпиле. Дело в том, что после обозначения перед соперником ставится сложная задача выбора наиболее эффективного перекрытия этой угрозы. Возможных для перекрытия пунктов бывает, как правило, несколько. Выбрать какой-то один из них (зачастую только единственный ответ является не проигрывающим немедленно) трудно за доской, без кропотливого анализа, на который может просто не хватить времени. Кроме того, перекрыть обе угрозы, таящиеся в потенциальной вилке, часто просто невозможно.

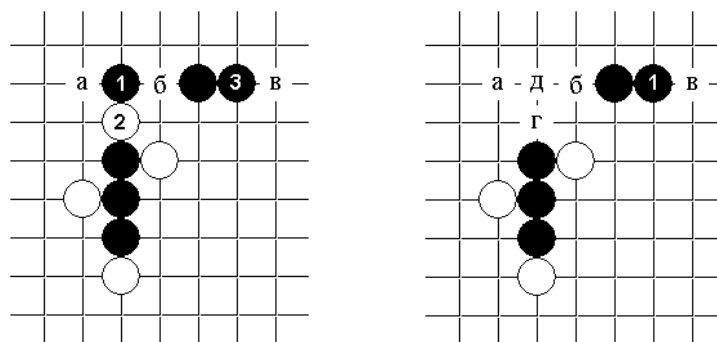


Рис.16

Эта мысль проиллюстрирована фрагментом позиции на **рис.16**. В левой части рисунка черные сыграли **1**, а затем **3**. В этом случае у белых три варианта ответа – **а**, **б** или **в**, и дополнительная белая шашка в пункте **2**. Ответом **А** белые даже могут перехватить инициативу, создавая полушах. В правой части рисунка в той же исходной позиции сделан другой ход **1**, являющийся обозначением. Белые вынуждены выбирать ответ уже из пяти продолжений: **а**, **б**, **в**, **г** или **д**, причем они не могут перехватить инициативу полушахом. Еще одним положительным моментом

создания обозначения в этой ситуации является то, что ни одним из своих ответов белые не перекрывают обе возможные угрозы (потенциальные горизонтальную тройку и вертикальную четверку).

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** Не спешите ставить шахи и полушахи, помните про возможности обозначения. Однако и не увлекайтесь ими: иногда только прямые шахи и полушахи приносят победу.

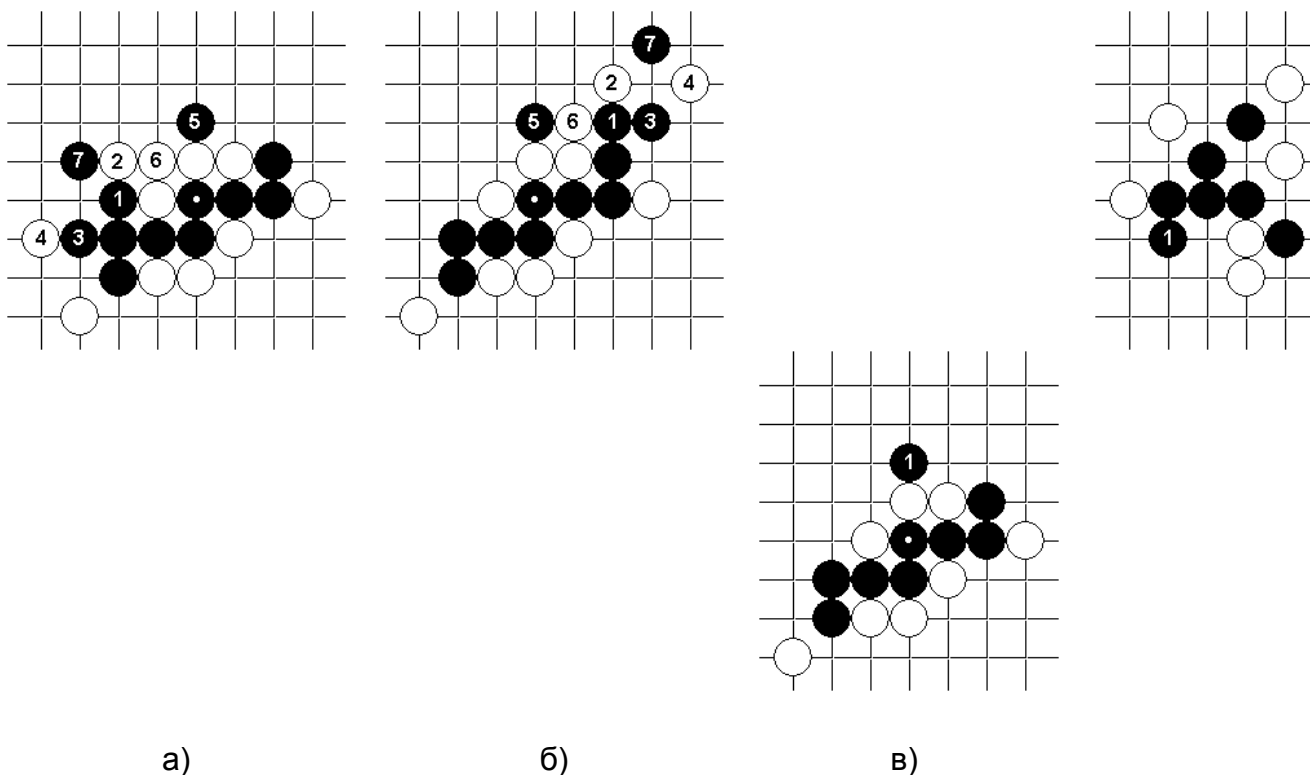
**Внимание!** Применять полушахи и обозначения можно только тогда, когда у соперника нет выигрыша серией шахов.

### 3.2 Искусство паузы

В отличие от шаха, полушаха и обозначения, **пауза** (*Yobi* – *яп.*) – усиливающий позицию ход – не является форсированным средством атаки.

**Внимание!** Применять любую паузу можно только тогда, когда у соперника нет своего форсированного выигрыша на шахах, полушахах или обозначениях.

Поясним понятие паузы примерами. На рисунках **17а** и **17б** приведены две безрезультатные атаки черных из одной и той же исходной позиции. Более того, обе эти попытки атаковать привели к потере черными стратегической инициативы. На рисунке **17в** для той же исходной позиции приведен «тихий» ход – пауза **1**. Однако в данной позиции этот блестящий ход приводит к тому, что два непересекающихся выигрыша на полушахах создаются на двух разных флангах.



а)

б)

Рис.17

в)

Рис.18

На **рисунке 18** пауза **1** создает базу для атаки черных, хотя и оставляет для белых много иллюзорных возможностей защиты.

Примененные в случаях **рис.17** и **18** паузы называются **полуобозначениями**, т.е. создают возможность выигрыша на полушахах.

Особый вид паузы – уход в отрыв, когда свои шашки ставятся вдалеке от построений соперника и тем самым создается численное преимущество на данном фланге.

**Внимание!** Применять другие виды паузы можно только тогда, когда у соперника отсутствует возможность выигрыша с помощью двойных полуобозначений.

И еще одна рекомендация для выбора места постановки паузы: она наиболее эффективна, когда соединяют разные фланги потенциальной атаки (именно такую роль выполняет пауза на **рис.17**).

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** Искусство паузы – вершина атакующего мастерства рэндзиста. Для того, чтобы овладеть этой вершиной, приобрести интуицию, необходимую для определения времени и места постановки паузы, никаких готовых рецептов, пожалуй, не существует, кроме пожелания больше и серьезней играть и заниматься анализом каждой позиции.

**Внимание!** Не спешите отыгрывать все свои шахи и полушахи; оставьте себе возможность для постановки паузы.

### 3.3 Способы защиты

Если соперник атакует, то Вам, естественно, приходится защищаться. Но, защищаясь пассивно победы добиться нельзя. Наиболее острым и эффективным оружием в борьбе за инициативу является **контршах** – создание своего шаха при попытке атаки соперника.

Простейший пример контршаха уже рассмотрен на **рис.10**. Там черным удается избежать контршаха белых при правильном порядке ходов.

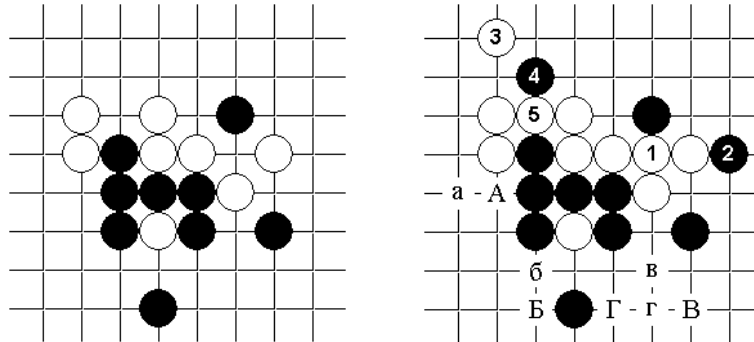


Рис.19

На **рис.19** слева приведена позиция при ходе белых. У белых есть выигрыш на полушахах в верхней части игрового поля, а у черных – шахах в нижней половине. Казалось бы, белым надо закрыть тройку черных снизу, переходя в защиту. Однако у них находится выигрышный ход **1** (на правой диаграмме рисунка), который с помощью контршаха ликвидирует выигрыш черных на шахах внизу и дает возможность белым перехватить инициативу. В самом деле, выигрыш черных **6 – А**, **8 – Б**, **10 – В**, **12 – Г** с созданием вилки 4x3 не проходит из-за вертикального контршаха белых, который подготовлен ходом **1** и создается защитными ходами **в**, **г**. Если бы белые не сделали хода **1**, который подготовил контршах, а сразу же пошли бы **1 – 3**, то они бы проиграли. Отметим, что ход черных **4** – также создание контршаха, но он в данной ситуации неэффективен, так как при его закрытии ходом **5** белые создают еще один полушах, который и приносит им победу. Отметим также, что ходы черных **6 – б**, **8 – а** тоже приводят лишь к вертикальному контршаху белых слева.

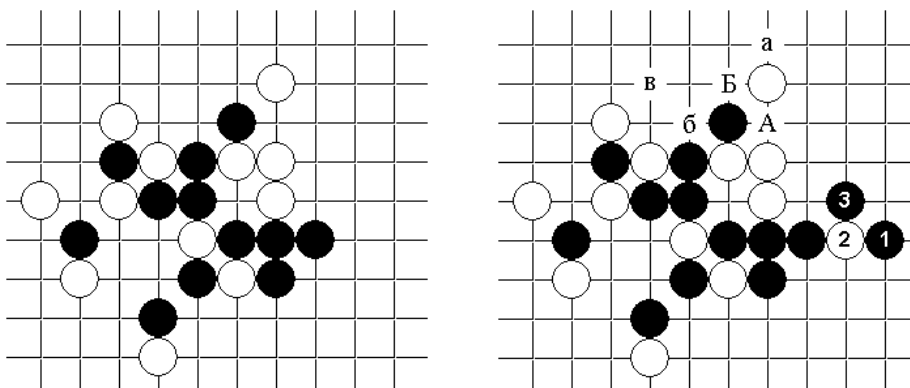


Рис.20

Еще один пример подготовки контршаха приведен на **рис.20**. Ходами **1** и **3** черные препятствуют выигрышу белых **а**, **б**, **в**, так как ходом **Б** у черных создается контршах **1 – 3** – интервал – **А – Б**. Следовательно, существовавшее вначале обозначение белых черным удалось перекрыть с перехватом инициативы. А дальше выигрыш черных – дело техники.



**Внимание!** При подготовке контршаха особенно тщательно рассчитайте варианты: не создаете ли вы тем самым новых выигрышей сопернику.

Кроме контршаха есть и другие активные формы защиты. Например, на фрагменте позиции, изображенном на **рис.21**, черные ходом **1** создали полушах. Белые могут его нейтрализовать не традиционным способом, закрывая вплотную, а создавая свой полушах ходом **2** и тем самым превращая тройку черных в псевдотройку.

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** Надо бороться за инициативу и при каждом удобном случае пытаться ею овладеть.

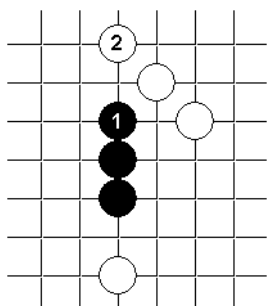


Рис.21

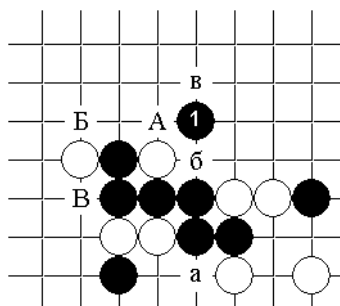


Рис.22

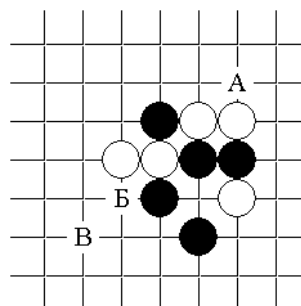


Рис.23

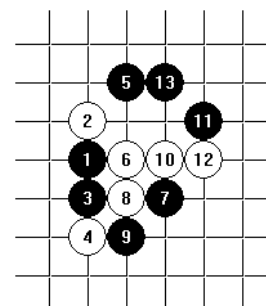


Рис.24

Однако не после каждого атакующего хода соперника можно активно защищаться. Иногда приходится искать практически единственные защитные ходы, делая их в так называемые опорные пункты атаки соперника.

На **рис.22** ходом **1** черные построили полушах. Его можно прикрыть в пунктах **а**, **б** или **в**. Следующий ход черные грозят сделать в пункт **А**, создавая двойное обозначение: возможны две непересекающиеся вилки 4х3 в пунктах **Б** и **В**. Однако вилка **В** пересекается в одном из пунктов возможного прикрытия исходного полушаха. Следовательно, единственный не проигрывающий немедленно ответ белых – это ход **2 – в**.

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** При защите помните, что лучший ход соперника – и ваш лучший ход, т.е. стремитесь занять его опорные пункты возможной атаки, в которых пересекаются фактические и потенциальные угрозы соперника. Думайте, какими могут быть следующие наиболее сильные ходы соперника.

Однако попытка защититься в опорных пунктах соперника в ответ на его прямую угрозу часто дело безнадежное. Защитные меры надо предпринимать раньше, когда соперник еще только готовит атаку.

На **рис.23** черные, переходя к защите, могут пойти в пункты **А** или **Б**. Оба эти хода пресекают возможное развитие атаки белых. Но оба эти хода слишком пассивны. Наиболее перспективным для черных в данной позиции является ход в пункт **В**. Хотя этот ход непосредственно не прикрывает диагональную двойку белых, но он мешает ей распространиться на левый фланг, где белые могли бы продолжить свою атаку. Одновременно этот ход усиливает позицию черных на этом же левом фланге, увеличивая их возможности для результативной атаки в будущем.

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** В равной позиции наиболее ценны ходы, которые одновременно являются и защитными, и атакующими.

Еще одним приемом позиционной борьбы в миттельшпиле является **окружение** шашек соперника.

В изображенной на **рис.24** реальной партии черные получили к 13-му ходу позиционное преимущество, так как они успешно реализовали идею окружения. Черные сохранили простор для маневра и у них несколько вариантов для начала атаки с помощью полушахов.

Этой же идеей нейтрализации возможных атак соперника и создания собственной базы для атаки проникнуты и следующие рекомендации.

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** При позиционной защите старайтесь или окружить шашки соперника, или своими ходами разъединить его фланги, или прижать к краю доски.

Почти все перечисленные ранее приемы в зависимости от ситуации могут иметь или защитный, или атакующий характер. Кроме них есть еще один чисто защитный прием – **построение сети**.

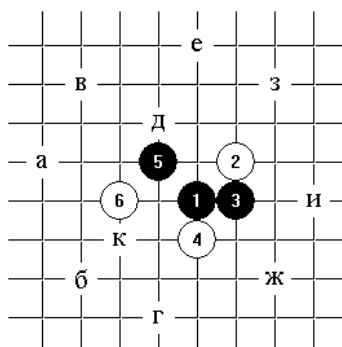


Рис.25

На **рис.25** ходами 2, 4, 6 белые начали создавать свою защитную сеть, которая может быть достроена их ходами в пункты а – и. Сеть – прием глухой защиты, но после ее построения белые в два хода легко могут перейти к активной игре. Например, ходом в пункт к (после того, как белые шашки стоят в пунктах 6, а, б, 4) белые создают сразу четыре двойки, которые могут перерасти в полушахи. Поэтому черные, чтобы не увязнуть в сети белых, должны предпринять свои меры – разорвать сеть, поставив свою шашку в ее узел. В данной позиции оптимальным следующим ходом черных является ход 7 – д.

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** Хотя сеть (или ее фрагменты) – очень простое и часто эффективное средство защиты, не увлекайтесь ее созданием, так как соперник легко разгадает ваш замысел и сорвет его, а вы останетесь безо всяких шансов на атаку.

И в заключение параграфа – о защитных средствах белых с помощью фолов (см. также конец п.2.3).

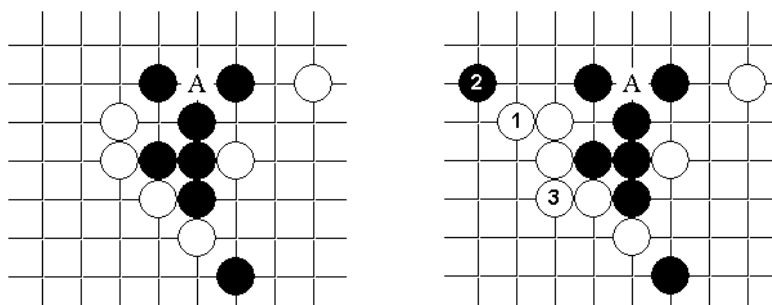


Рис.26

Часто белые могут лишить черных казавшегося неминуемым выигрыша, создавая им фол в пункте построения победной вилки 4х3.

Например, на **рис.26** черные в пункте **А** имеют выигрышную вилку 4х3. Построением шаха **1**, белые полностью нейтрализуют эту угрозу (по горизонтали может образоваться лишь длинный ряд), а затем ходом **3** сами переходят в атаку, одновременно прикрывая диагональную тройку черных.

На **рис.27** белые продемонстрировали сразу три защитные идеи: ходами **3** и **5** подготовка контршаха, ходом **1** использование краевого эффекта и фолы 4х4. В итоге белые обеспечили себе выигрышную вилку в пункте **а**. Разберите эту позицию детально в качестве упражнения.

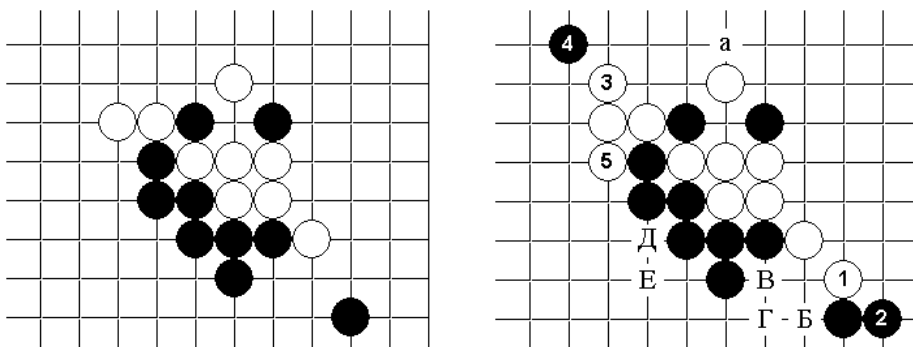


Рис.27

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** Независимо от цвета шашек, которыми вы играете в данной партии, не забывайте про фолы.

### **3.4 Советы начинающему рэндзисту**

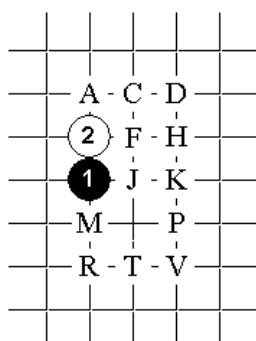
1. Внимательно изучите правила рэндзю, даже если Вам кажется, что Вы знаете их. Особенно тщательно разберитесь с понятиями «четверки», «тройки», «вилки», «фола». Постарайтесь сами объяснить правила рэндзю кому-нибудь.
2. Решайте больше задач. Критически разбирайте партии сильных игроков.
3. Изучайте дебюты. Старайтесь найти свое продолжение, возможно оно окажется интереснее теоретического.
4. Играйте как можно чаще. Записывайте свои партии и потом анализируйте их, не повторяя дважды одних и тех же ошибок.
5. Играйте с равным по классу соперником постоянно и с более сильным изредка. Это закалит Вашу волю и не даст проявиться самоуспокоенности.
6. Думайте над каждым своим ходом. Помните, что каждый ход должен преследовать какую-нибудь идею. Попытайтесь прогнозировать ходы соперника и своевременно нейтрализуйте его замыслы.
7. Старайтесь в каждой партии сыграть максимально сильно и получить моральное удовлетворение от игры.
8. Используйте лучшее программное обеспечение для совершенствования своей игры; игровые программы помогут Вам в анализе позиций, базы данных заменят множество книг по теории.
9. Если почувствуете, что у Вас появилось желание попробовать свои силы в турнире, то найдите клуб или секцию рэндзю и включайтесь в ее работу.

## ГЛАВА 4. ДЕБЮТЫ РЭНДЗЮ

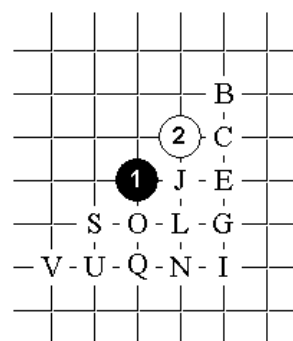
Для успешной игры в рэндзю дебюты имеют очень большое значение, гораздо большее, чем, например, в шахматах. Часто ошибка в первых пяти – одиннадцати ходах оказывается роковой.

**СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ.** Постарайтесь выучить все основные варианты хотя бы до 10-го хода. Чаще играйте разные дебюты в тренировочных партиях.

**Основными** в рэндзю называются 24 дебюта. Они классифицируются по 2-му и 3-му ходам в партии. Второй ход (ход белых) делается вплотную к центральному (первому) камню. Поэтому, объединяя симметричные варианты, получаем так называемые **вертикальные** и **диагональные** дебюты (сокращенно «В» и «Д»). Третий ход в партии (ход черных) делается в пределах так называемого центрального квадрата 5х5 пунктов, т.е. не далее двух пунктов от центра игрового поля.



**вертикальные**



**диагональные**

Тринадцатые дебюты (помечены на диаграммах буквой **V**) не относятся к числу основных дебютов.

Номер варианта возможного 3-го хода и соответствует номеру вертикального или диагонального дебюта. Все основные дебюты имеют собственные имена (в игровой практике они используются редко: чаще говорят «4В», а не «Цветок»).

В приводимых ниже 22-х дебютах (2В, 2Д и 6В, 6Д рассматриваются совместно, парами) варианты не анализируются (как было в предыдущем издании этой книги).

Сейчас гораздо удобнее использовать Классификатор Дебютов Рэндзю – **КДР** (Renju Opening Classifier – **ROC**).

Последние диаграммы показаны в соответствии с КДР: КДР можно скачать с RIF WWW-Page: <http://www.lemes.se/renju/roc/renbase.htm><sup>1</sup>

Дебюты различны по степени выгоды для черных. Наиболее выгодные (хотя такое деление в общем-то условно) помечены тремя звездочками (\*\*\*), наименее выгодные – одной (\*), остальные – двумя звездочками (\*\*).

Теоретические анализы можно найти в книге «Звон камней» (английское название – «Click of the Stones»)<sup>2</sup>.

Для уравнивания шансов игроков в официальных соревнованиях применяются различные регламенты игры в дебюте и в партии:

<sup>1</sup> Официальный сайт RIF с 2001 года: <http://renju.nu> – Прим. перев.

<sup>2</sup> См. примечание 7 на стр.7 данного издания. – Прим. перев.

1. Для начинающих рэндзистов, имеющих квалификацию ниже 5 – 8 кю, регламенты следующие:

- а) на обдумывание ходов один час на партию каждому сопернику;
- б) свободная система выбора дебюта.

2. Регламенты официальных турниров (правила RIF):

- а) Соперники начинают партию в качестве пробных (tentative) черных и белых.
- б) tentative-белые делают второй ход, выбирая вертикальный или диагональный дебют.
- в) tentative-черные делают третий ход, выбирая один из основных дебютов<sup>1</sup>.
- г) tentative-белые имеют право сменить цвет камней.
- д) Соперник, который теперь играет белыми, делает четвертый ход.
- е) Черные делают два асимметричных пятых хода (альтернативный 5-й).
- ж) Белые выбирают один из пятых ходов и делают шестой ход.

После этого партия продолжается как обычно.

### Основные дебюты

|   |   |
|---|---|
| A | 1В – «Холодная звезда» (***)                    |
| B | 1Д – «Астероид» (*)                             |
| C | 2Д – «Ущелье» и 2В – «Долина» (**)              |
| D | 3В – «Далекая звезда» (*)                       |
| E | 3Д – «Константа» (***)                          |
| F | 4В – «Цветок» (***)                             |
| G | 4Д – «Вода» (***)                               |
| H | 5В – «Остаток» (**)                             |
| I | 5Д – «Метеор» (*)                               |
| J | 6В – «Дождь» и 6Д – «Туча» (**)                 |
| K | 7В – «Золотая звезда» (***)                     |
| L | 7Д – «Бухта» (***)                              |
| M | 8В – «Сосна» (*)                                |
| N | 8Д – «Шторм» (**)                               |
| O | 9Д – «Серебряный месяц» (**)                    |
| Q | 10Д – «Сияние» (**) <sup>2</sup>                |
| P | 10В – «Новолуние» (**)                          |
| R | 11В – «Счастливая звезда» (***) <sup>3</sup>    |
| S | 11Д – «Косогор» и 9В – «Холм» (**) <sup>4</sup> |
| T | 12В – «Гора» (**)                               |
| U | 12Д – «Слава» (***)                             |

<sup>1</sup> Сейчас – черные ставят сразу три хода, предлагая один из дебютов. Белые на четвертом ходу имеют возможность сделать реверс (поменять цвет). – Прим. перев.

<sup>2</sup> Ой трудно белым в этом дебюте, особенно по переписке... вернее было бы поставить три звездочки... – Прим. перев.

<sup>3</sup> По нынешним оценкам преимущество черных в этом дебюте далеко не столь очевидно. – Прим. перев.

<sup>4</sup> А здесь – наоборот: скорее три звездочки. – Прим. перев.

## ГЛАВА 5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Еще раз подчеркнем, что рэндзю – спортивно-логическая игра, которая является главой семейства целого ряда распространенных занимательных логических игр. Вот некоторые наиболее интересные младшие представители того же семейства, которые Вам, возможно, были знакомы и раньше.

**Пять в ряд.** В качестве игрового поля без ограничений соперники используют клетчатую бумагу, ручкой ставятся крестики и нолики – вместо камней; игра называется «крестики-нолики пять-в-ряд на бесконечном поле». В России эта игра очень популярна среди студентов и старших школьников.

**Гомоку.** Игра типа «пять в ряд» на доске 19x19 или 15x15. Длинный ряд не выигрыш ни для одной из сторон. Распространена во всем мире. Регулярно проводятся Чемпионаты Мира среди компьютерных программ. В 1981-1982 г.г. в рамках 1-ого Чемпионата Мира по рэндзю (по переписке) был проведен турнир по гомоку, в котором приняли участие представители Болгарии, Дании, Канады, Советского Союза, Соединенных Штатов, Швеции и Японии. Победил Есинори Отсука (Япония).

**Гомоку с центральным запретным квадратом.** Игра по правилам гомоку на доске 15x15, но второй ход черных (3-й ход в партии) делается за пределами центрального квадрата 5x5 пунктов. Изобретена в Японии в 20-х годах XX века. Ныне получила распространение в России и Швеции. В 1983-1984 г.г. в рамках 2-ого Чемпионата Мира по рэндзю по переписке проводился турнир по гомоку с центральным запретным квадратом, в котором приняли участие представители Болгарии, Советского Союза, Чехословакии, Швеции и Японии. В России игру также называют «свободным» рэндзю.

**Гомоку с общим центральным камнем.** Игра по правилам гомоку на доске 15x15, но первый камень (центральный) считается черным при ходе черных, и белым – при ходе белых. Правила игры симметричные. Автор – К.Коцев (Болгария).

В России игра распространения пока не получила.

**Шесть-в-ряд.** Правила как и при игре «пять в ряд», но цель – построить уже «шестерку», т.е. непрерывный ряд из шести камней. Игра распространения пока не получила.

**Трехмерное гомоку.** Игра ведется по правилам гомоку, но не в плоскости, а в трехмерном пространстве. Цель – построение «пятерки» по диагонали, горизонтали или вертикали в плоскости и в пространстве. Игра распространения пока не получила.

**Гомокунарабэ.** Игра на доске 15x15. Цель – построение «пятерки». Ни одному из соперников нельзя делать вилку 3x3; каждому игроку дается по 35 камней; если черные, использовав все свои камни, не построили «пятерки», то считается, что они проиграли. Игра очень популярна в Японии как средство проведения досуга.

**Старое рэндзю.** Игра на доске 19x19. Для черных вилка 3x3 – фол (остальные вилки разрешены). Была официальным спортивным видом до принятия в 1936 г. современных правил рэндзю. В Японии остались поклонники этого вида, объединенные в Лигу рэндзю (Zenihhon Renju Renmai). Г-н Морита был Мейджином в 1994-1995 г.г. и, видимо, им и остается, поскольку организация прекратила свою деятельность.

**Пента.** Игра на доске 19x19. Выигрывает игрок, первым построивший «пятерку». Но есть и еще один путь к победе, несколько напоминающий правила игры го. Смысл этого дополнительного правила заключается в том, что если удастся закрыть две

шашки соперника с двух сторон, то эту двойку снимают с доски и называют одной «добычей». При этом не только уменьшается количество камней противника, но можно и просто выиграть партию, если первым набрать 5 «добыч». Игра в последнее время получила большое распространение в США, где, кроме того, длинный ряд приравнивается к «пятерке», а 3-й ход в партии делается за пределы центрального квадрата 5х5. В действительности, американская пента является упрощенным вариантом игры «нинуки-рэндзю», в которую играли в 20-х – 40-х годах XX века в Японии.

\* \* \*

Итак, Вы прочитали наше пособие по рэндзю для начинающих. Если Вас увлекла игра рэндзю, то почти наверняка у Вас появились вопросы. На некоторые из них Вы найдете ответы в самом пособии при повторном его прочтении. Некоторые вопросы требуют консультаций с квалифицированными рэндзистами, которых Вы можете найти в одном из ближайших к Вам клубов (секций) рэндзю.

Желаем успехов в игре!