

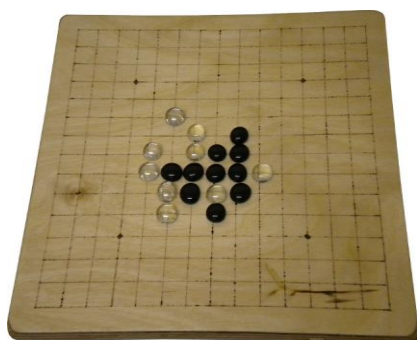
Astratti PerGioco

Newsletter #24 | 29 luglio 2022 | www.pergioco.net



Renju

Renju



Il Renju è la variante “professionale” del Gomoku: il suo nome viene proposto per la prima volta in un articolo pubblicato nel dicembre 1899 nel periodico giapponese Yorozu Chouhou.

Il gioco viene praticato su un tavoliere 15x15, che è anche uno dei tavolieri utilizzati nelle varianti del Go.

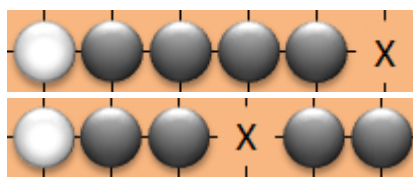
Il Renju ha un regolamento più complesso rispetto al Gomoku: vi sono infatti diverse regole di apertura certificate dalla Renju International Federation.

Definizioni

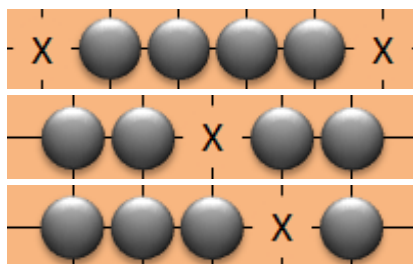
Cinque: una fila di cinque pedine.

Overline (o Sovrafila): una fila di sei o più pedine.

Quattro: una fila di quattro pedine con una intersezione libera ad una sola delle due estremità o una fila, anche interrotta, di quattro pedine, che può diventare un Cinque aggiungendo una pedina.

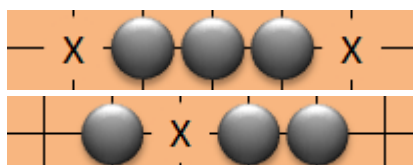


Quattro Aperto (o Straight Four): una fila di quattro pedine con intersezioni libere ad entrambe le estremità o una fila, anche interrotta, di quattro pedine, che può diventare un Cinque aggiungendo una pedina.



Tre: una fila di tre pedine con una intersezione libera ad una sola delle due estremità.

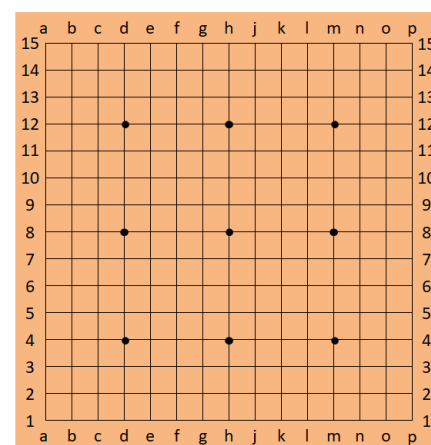
Tre Aperto (o Straight Three): una fila di tre pedine con intersezioni libere ad entrambe le estremità o una fila, anche interrotta, di tre pedine, che può diventare un Quattro Aperto aggiungendo una pedina.



Doppio Quattro (4-4): due file di Quattro o Quattro Aperti intersecantesi fra loro.

Doppio Tre (3-3): due file di Tre Aperti intersecantesi fra loro.

Regole

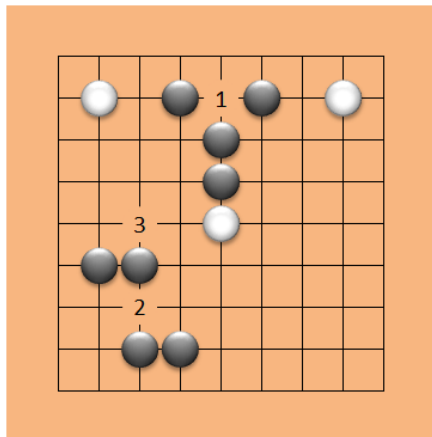


Il Renju prevede obiettivi diversi per il Bianco e per il Nero. In questo gioco il Nero vince quando realizza un allineamento di *esattamente* cinque pedine del proprio colore (come nel Gomoku standard); il Bianco, invece, vince quando realizza un allineamento di *almeno* cinque pedine del proprio colore, oppure quando il Nero realizza per errore, o perché costretto, un allineamento di più di cinque pedine (Overline) o un Doppio Quattro o un Doppio Tre o una qualsiasi combinazione delle citate configurazioni.

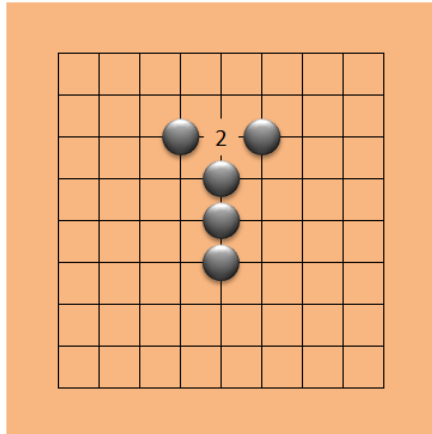
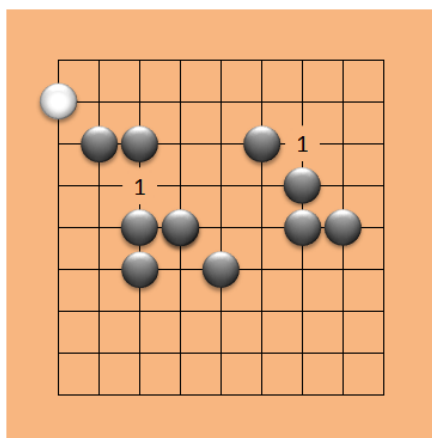
Il Nero può comunque realizzare una delle configurazioni citate, qualora vi sia almeno una possibilità di difesa per il Bianco.

Nel diagramma che segue, che riproduce solo una porzione del tavoliere, vediamo, ad esempio, due Doppio Tre consentiti. Il Nero può giocare nel punto 1 perché le pedine

bianche impediscono che il Tre Aperto orizzontale si trasformi in un Quattro Aperto. Per lo stesso motivo il Nero può giocare anche nel punto 2 perché i bordi impediscono che il Tre Aperto in diagonale si trasformi in un Quattro Aperto; il Bianco potrà poi difendersi giocando nel punto 3.



Nei diagrammi in basso vediamo tre diverse situazioni: il Nero non può giocare nei punti 1 perché in tal modo realizzerebbe un Doppio Quattro (a sinistra) o un Doppio Tre (a destra); può invece giocare nel punto 2 (in basso) perché in tal modo realizzerebbe un Quattro+Tre Aperto, che è una configurazione consentita.



Il Renju prevede una complessa procedura per l'inizio partita, che in sintesi funziona come segue:

- il giocatore con le pedine Nere sceglie le prime tre mosse della partita, collocando due pedine nere ed una bianca (la prima pedina nera deve essere posta al centro del tavoliere);
- il giocatore con le pedine bianche può scegliere se scambiare i colori (e quindi giocare da quel punto in poi con il Nero) oppure se proseguire la partita collocando sul tavoliere la seconda pedina bianca;
- il giocatore che dopo la scelta descritta alla lettera b), gioca con il Nero, ora propone due possibili 5^a mosse;
- il Bianco sceglie una delle due 5^a mosse proposte ed esegue la 6^a mossa della partita (la terza del Bianco).

A questo punto la fase d'apertura è completata e la partita prosegue normalmente.

Se nessuno dei giocatori raggiunge il proprio obiettivo, una volta esaurite le pedine a disposizione (50 a testa), la partita viene dichiarata patta.

Le principali varianti

Variante Russa. Questa variante del Renju, proposta dal moscovita Vladimir Saprnov, è nota in Svezia, dove ha una certa diffusione, come Gomoku Russo.

In questa variante la fase di apertura è più semplice: la prima mossa del Nero deve essere effettuata nella casella centrale; la prima mossa del Bianco può essere effettuata in una qualsiasi casella libera del tavoliere; la seconda mossa del Nero non deve essere effettuata nella zona 5x5 al centro del tavoliere.

Gli allineamenti di sei o più pedine non consentono la vittoria ma non sono neanche proibiti. I Doppi Tre e i Doppi Quattro sono consentiti per entrambi i giocatori.

Anti-Renju. Questa variante, proposta dal moscovita Sergey Zanchenko nel 1987, non prevede le

restrizioni previste per il Nero. Sono però proibiti i Quattro Aperti per entrambi i giocatori.

Renju Bipartizan. Questa variante prevede che la pedina posta al centro del tavoliere sia considerata nera durante il turno del Nero e bianca durante il turno del Bianco.

Renju Atomico. Questa variante prevede che una sola volta nella partita ciascun giocatore abbia il diritto di collocare una "bomba atomica" sul tavoliere. Questa pedina, del colore del giocatore di turno, consente di rimuovere tutte le pedine, bianche o nere, ortogonalmente o diagonalmente adiacenti alla pedina appena collocata.

Repensi. Questo gioco utilizza le classiche regole del Renju con l'aggiunta delle regole di cattura del Pente. Le pedine catturate, però, non vengono rimosse, ma cambiano colore come nell'Othello.

Ninuki-Renju. In questa variante, nota anche come Wu o come Gomoku Coreano, viene introdotta la cattura. Tra il 1923 ed il 1940 è esistita in Giappone una organizzazione che ne ha standardizzato le regole, anche se esistono ancora alcune varianti di gioco effettivamente praticate. Al Ninuki-Renju si ispira il Pente (1977).

La cattura avviene per custodia, come nel Pente: due pedine adiacenti (dello stesso colore) vengono catturate se vengono "chiuse" fra due pedine avversarie lungo una linea retta ortogonale o diagonale. Vince il giocatore che per primo realizza uno dei seguenti obiettivi: creare una fila ininterrotta ortogonale o diagonale di esattamente cinque pedine del proprio colore; catturare cinque o più coppie di pedine avversarie.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/renju.html;
www.pergioco.net/ninuki-renju.html.