

РЭНДЗЮ: АТАКА ЧЁРНЫМИ

Продолжение. Начало в «Квантике» №4

В позапрошлом номере мы начали знакомство с игрой рэндзю и её историей до начала XX века. Что же было дальше?

Новые правила с ограничениями для чёрных (запрет на создание длинного ряда, двух четвёрок, двух троек) закрепились не сразу – ещё десяток лет пробовали и отбраковывали разные их вариации, но в итоге игрой рэндзю стали называть именно тот вариант, который мы описали в позапрошлом номере.

В середине XX века японцы возобновили (после некоторого перерыва) традицию розыгрыша титула мэйджина – сильнейшего игрока Японии, а на тот момент – и всего мира. Получить этот титул было непросто: требовалось обыграть остальных претендентов и предыдущего мэйджина. А партии играли подолгу, иногда по несколько дней и даже недель, так что путь к вершине занимал очень много времени.

А когда же играть в рэндзю начали у нас? В 1980 году в очень популярном тогда журнале «Наука и жизнь» Владимир Сапронов опубликовал цикл статей про рэндзю*. Читатели тут же завалили редакцию письмами с решениями конкурсных задач. Вскоре во многих городах открылись кружки любителей игры, начали проводиться турниры, вершиной которых стал ежегодный Всесоюзный турнир. Энтузиасты провели несколько дружеских международных турниров по переписке. В 1988 году в Стокгольме представители СССР, Швеции и Японии основали RIF – международную федерацию рэндзю. А в 1989 состоялся первый чемпионат мира, в котором четверо японцев сыграли настолько хорошо, что родилась шутка: «Если бы участников из Японии было 10, лучший европеец стал бы одиннадцатым». Но постепенно этот разрыв в уровне игры уменьшался, и, наконец, чемпионат мира в 1993 году выиграл молодой эстонец Андо Меритеэ. И сейчас другие страны уже успешно конкурируют с родоначальниками игры.



* В. Сапронов также предложил другой вариант уравнивания шансов в игре «пять в ряд», названный «свободным рэндзю» – довольно любопытный, но практически не получивший международного признания.

Но пора перейти к сути дела. В «Квантике» №4 остались неразобранными две задачи, на рисунке 1 одна из них. Для начала давайте поймём, как вообще можно выиграть при любой защите. Выигрыш, как мы помним, это пять камней в ряд. Если мы можем получить их одним ходом, то так и делаем и выигрываем. Если нет, то прежде чем думать о своём ходе, надо убедиться, что противник не может сделать пятёрку одним ходом. Потом можно перейти к следующему шагу: поискать ходы, которые образуют четвёрки (противник должен будет их закрывать). Лучшим ходом будет превращение тройки в открытую четвёрку: у неё две возможности стать пятёркой, и мы непременно выиграем, ведь противник может закрыть только одну. Если троек нет, мы можем попробовать её сделать, постоянно создавая четвёрки.

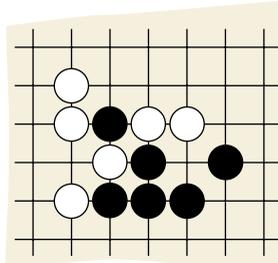


Рис. 1. Чёрные начинают и выигрывают

Обратите внимание: если заготовку из трёх камней можно за ход превратить в четвёрку, то всегда хотя бы двумя способами (на рисунке 2 это ходы в пункты А). Кстати, ход, образующий четвёрку, нередко называют шахом: это тоже угроза мгновенного выигрыша, как и нападение на короля в шахматах.

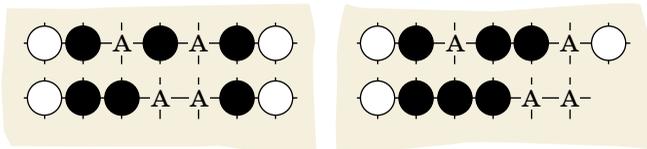


Рис. 2

Вернёмся к задаче. В нашей позиции есть две заготовки под четвёрки, а значит, четвёрку можно поставить четырьмя способами – они отмечены на рисунке 3 буквой А. Внимательно взглядевшись, видим, что есть способ, ставя только четвёрки, попутно создать тройку. Противник, закрывая наши четвёрки, не успеет отреагировать на возникшую тройку, и мы успешно

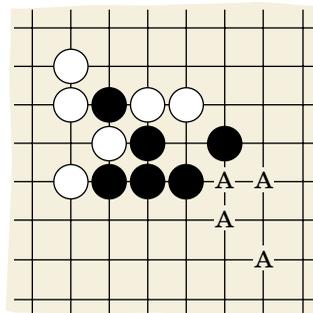


Рис. 3



превратим её в открытую четвёрку и выиграем.

Окончательно одно из возможных решений задачи показано на рисунке 4. Если белые вторым или четвёртым ходом играют не в те пункты, которые указаны на диаграмме, то чёрные выиграют ещё раньше.

А на рисунке 5 показано неправильное решение оставшейся задачи из позапрошлого номера. Если чёрные сыграют так, как нарисовано, то белые, закрывая ходом 2 четвёрку чёрных, создают свою четвёрку. Чёрным приходится закрывать её ходом 3, и после ответа 4 у них нет быстрого выигрыша.

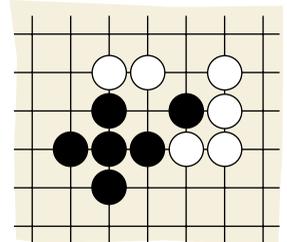
Правильное решение – ход в пункт 2. Это вилка 4×3 , которой белые не успевают помешать, так как у них образуется всего лишь тройка.

ЗАДАЧИ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ

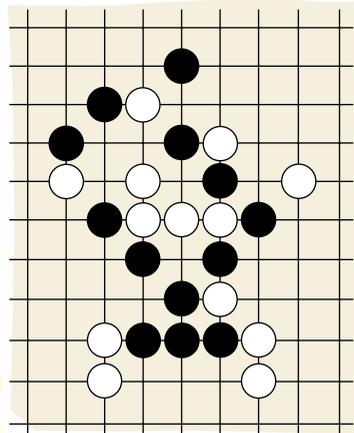
В задачах 1 – 5 чёрные начинают и выигрывают.

Задача 1.

Автор Женя Епифанов



Задача 2. Автор Ваня Данилин



Задача 3. Автор Миша Савватеев

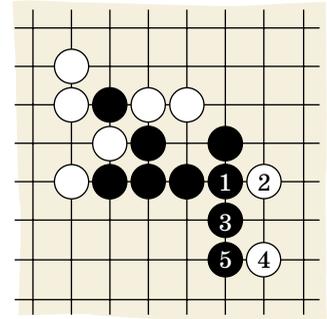
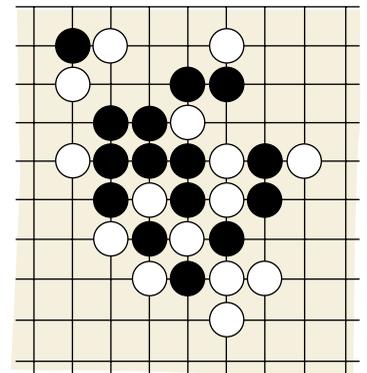


Рис. 4

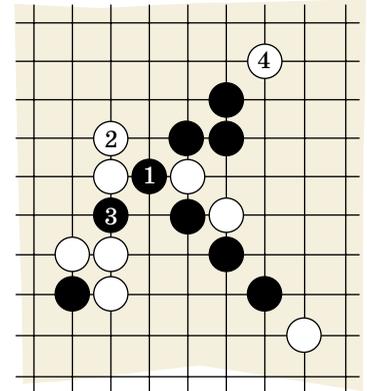
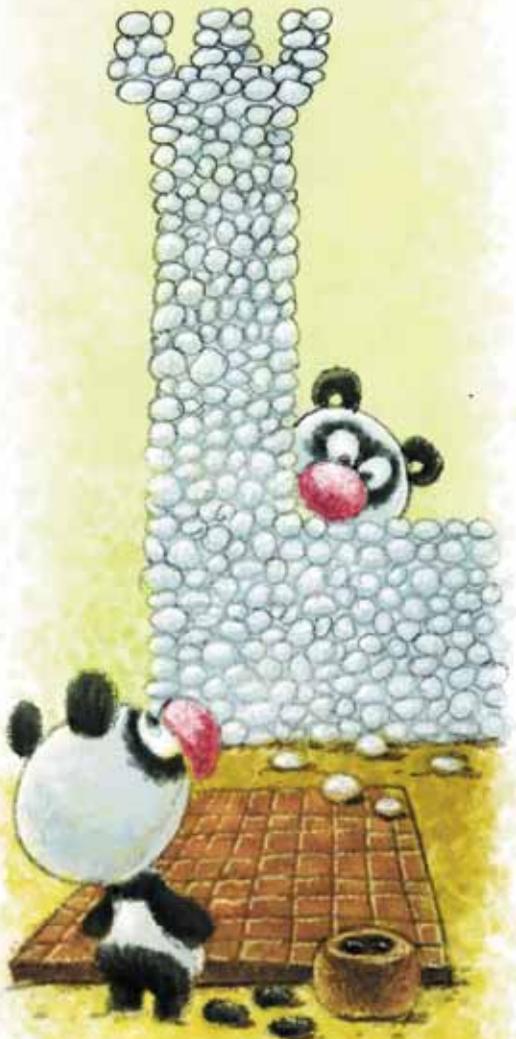
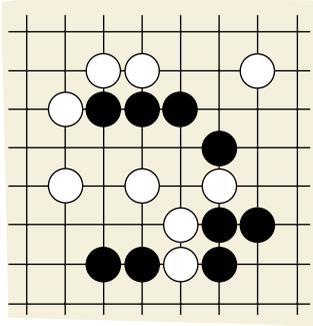
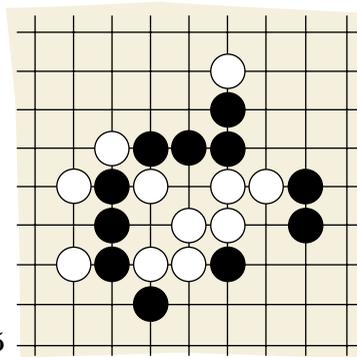


Рис. 5





Задача 4



Задача 5

На рисунке 6 ещё один пример. За ход чёрные могут сделать только одну четвёрку, но и противник не может сделать открытую четвёрку (вы ведь заметили, что в прошлой задаче у белых таких возможностей было несколько?). Поэтому чёрные могут играть угрозой еще более слабой: поставить тройку (такой ход называют полушахом) ходом в пункт 1. В самом деле, если тройку никак не ограничивать, то следующим ходом она станет открытой четвёркой и принесёт победу. А мы после удачной тройки сможем выиграть, поставив вилку 4-3.

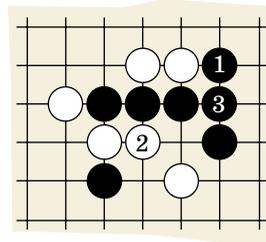
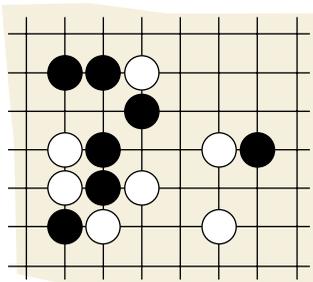


Рис. 6. Чёрные начинают и выигрывают

Обратите внимание, что здесь нельзя сделать ходы в обратном порядке (сначала 3, потом 1): после хода в пункт 3 в пункте 1 образуется фол – запрещённая вилка 3×3.

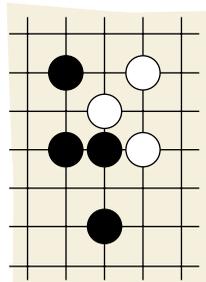
ЗАДАЧИ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ

Задача 6



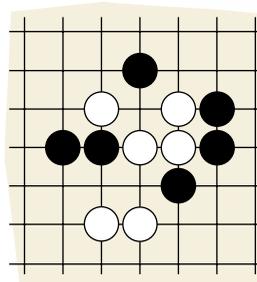
Чёрные начинают и выигрывают

Задача 7

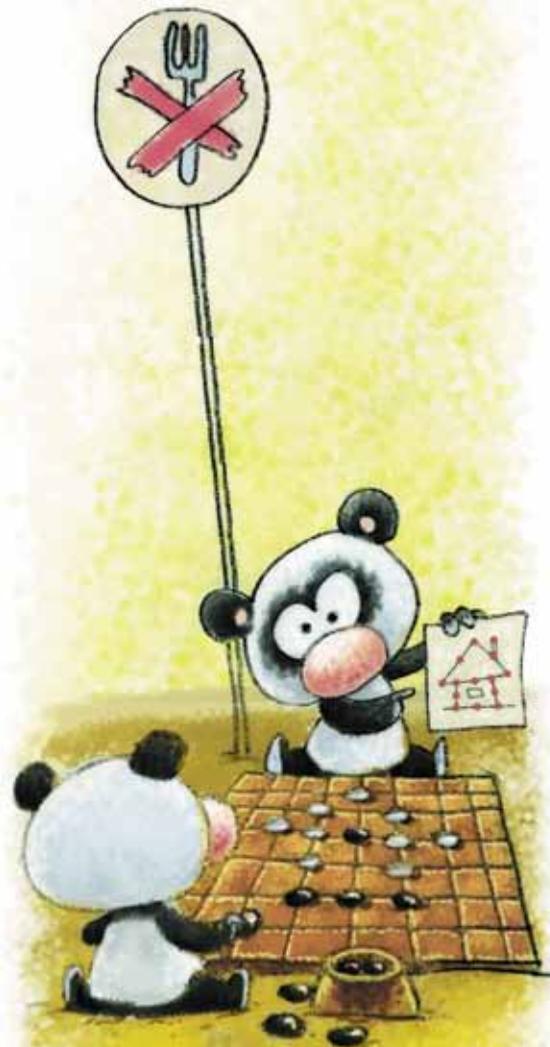


Белые начинают и выигрывают

Задача 8



Чёрные начинают и выигрывают



Художник Евгения Константинова