

Ninuki Renju

Allgemeines

Ninuki Renju (dt.: *Zwei-Punkte-Edelsteine-Aneinanderreihen*) ist eine Weiterentwicklung von Renju welches Anfang der 1920er von einem japanischen Go-Profi entwickelt wurde. Sein Hoch hatte das Spiel in den 1930ern geriet aber nach dem 2. Weltkrieg jedoch langsam in Vergessenheit. In Amerika gibt es auch ein berühmten Ableger von der Firma Hasbro welches *Pente™* genannt wird.

Das Ziel

Wie auch in den anderen Spielen ist das Ziel, eine durchgehende Reihe von fünf eigenen Steinen zu legen. Hingegen zu den bisherigen Regeln kann man nur mit einer sog. *Perfekten 5* gewinnen. Eine Perfekte 5 ist eine Fünfer-Reihe aus der kein Stein gefangen werden kann. Ausserdem kann man noch gewinnen, indem man zehn gegnerische Steine fängt.

Der Spielablauf

Gespielt wird wie in den Vorgängern Gomoku und Renju. Schwarz beginnt und die Spieler wechseln sich gegenseitig mit dem setzten der Steine ab. Jedoch gibt es einpaar Unterschiede.

Die Unterschiede

Der Erste Stein wird wie auch in Renju in die Mitte der Spielfläche gelegt, jedoch wird danach normal weiter gespielt und es gibt keine weitere spezielle Eröffnung wie in Renju. Überlange reihen sind wie in Gomoku erlaubt und führen nicht zum Verlust des Spieles.

Weiters kann man in diesem Spiel gegnerische Steine fangen. Dafür gilt, dass immer nur aneinander liegende Steine, also Paare, gefangen werden. Dies geschieht indem man diese mit jeweils einem eigenen Stein am Ende einschließt. (Abb. 1) Wenn das eintrifft, werden diese zwei Steine vom Brett genommen und der fangende Spieler darf diese behalten. Man kann auch wieder einen Stein zwischen die Gegnerischen Steine legen ohne, dass sie gefangen werden.

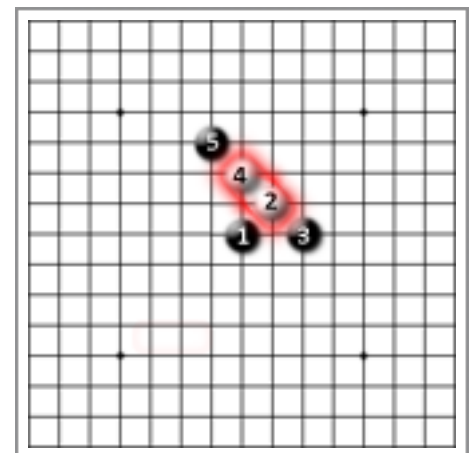


Abb. 1: Steine fangen

Genauso ist es Schwarz verboten (mit alternativen Regeln auch Weiß) eine *3x3 Verzweigung*¹ zu setzen. Mit einer Ausnahme, und zwar darf eine *3x3 Verzweigung* gelegt werden, wenn damit eine *Unperfekte 5* zerstört wird. (Abb. 2) Das bedeutet, dass ein Spieler aus einer fertigen Fünfer-Reihe einen Stein fängt und diese Reihe dann keine Fünfer-Reihe mehr ist.

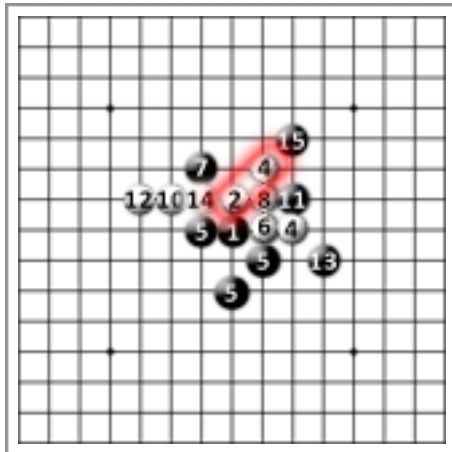


Abb. 2: Unperfekte 5 ist zerstört

Das Spiel endet daher erst eine Runde nach dem Bau einer Fünfer-Reihe, falls sie nicht zerstört wurde. Es ist auch möglich, einen Stein aus einer überlangen Reihe zu fangen, wenn dadurch eine Fünfer-Reihe entsteht kommt es zu einem Unentschieden. (Abb. 3) *4x4 Verzweigungen* sind hingegen für beide Spieler erlaubt.

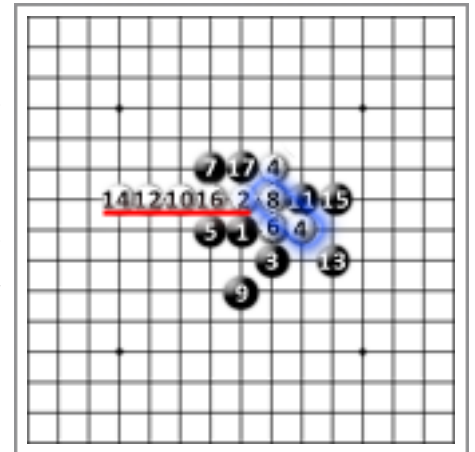


Abb. 3: Unentschieden

¹ Siehe Gomoku Regeln
 Verein Kasu