

Renju

Allgemeines

Renju (dt.: *Edelsteine-Aneinanderreihen*) ist eine Weiterentwicklung von Gomoku, in dem der Vorteil des Beginnenden Spielers kompensiert wird. Es wird mit Go-Steinen auf einem 15 × 15 großen Brett gespielt.

Gomoku hat sich nie als professioneller Sport etabliert, da erfahrene Spieler wegen den unausgeglichenen Spielverhältnissen als eröffnender Spieler theoretisch nicht verlieren können. Um eine gewisse Chancengleichheit bereitzustellen wurde Renju zur Welt gerufen.

Das moderne Renju entwickelte sich ab 1899, als der Besitzer einer Japanischen Tageszeitung das Spiel besonders zu fördern begann indem. 1906 wurde die Tokyo Renju Sha (dt.: Tokioer Renju-Gesellschaft) gegründet und Spielstärken nach dem Vorbild des Go-Spiels eingeführt. Die japanischen Spieler verschärften die Regeln. Zunächst wurde für beide Spieler verboten, zwei offene Dreierreihen zu bilden. In 1936 ersetzte Takagi Rakuzan, der dritte japanische Landesmeister, das bis dahin verwendete Go-Brett durch das kleinere Renju-Brett. Die heute gültigen Regeln wurden im Jahr 1966 festgelegt.

Das moderne Renju wird in Japan von der Nihon Renju Sha (dt.: Japanische Renju-Gesellschaft) gefördert, die Turniere organisiert und einige dutzend Berufsmeister beschäftigt. Wichtige Turniere sind in Japan das Nihon-Zen-Meijin-Sen, das Shin'ei-Sen und das Suizei-Sen.

Das Ziel

Das Ziel des Spieles ist, wie in Gomoku, genau Fünf Steine seiner eigenen Farbe in eine Reihe zu bringen und den Gegner an eben diesem Vorhaben zu hindern. Diese Reihe kann vertikal, horizontal als auch diagonal sein. Dabei gelten aber unterschiedliche Bedingungen für die Spieler welche *Verbotene Züge* genannt werden.

Die Verbotenen Züge

In Gomoku ist es üblich, dem Gegner ein Falle zu stellen um zu Gewinnen. Für erfahrene Spieler ist es dadurch ein Kinderspiel als Anziehender Spieler eine Partie zu gewinnen. Aus diesem Grund hat man die verbotenen Züge eingeführt. Diese gelten **ausschließlich** für den beginnenden Spieler Schwarz.

Der erste verbotene Zug wurde von Gomoku übernommen und besagt, dass man **keine** überlange Reihe produzieren darf. Das bedeutet, dass eine Reihe einer Farbe mit mehr als fünf Steinen keine Gewinnbedingung darstellt. Im Gegensatz zu Gomoku aber gewinnt hier automatisch Weiß und es wird nicht einfach weitergespielt.

Der zweite verbotene Zug besagt, dass Spieler-Schwarz keine *3x3 Verzweigungen*¹ machen darf und der dritte Verbotene Zug, dass er keine *4x4 Verzweigungen*¹ machen darf.

Dadurch ist die einzige mögliche Verzweigung die Spieler-Schwarz zum Gewinnen nutzen kann die 4x3 Verzweigung.

Der Ablauf

Wie auch in Gomoku und den meisten asiatischen Spielen beginnt auch hier Spieler *Schwarz*. Dadurch ist er ein wenig im Vorteil, da er der anziehende Spieler ist. Dem wurde versucht entgegen zu wirken indem die Verbotenen Züge eingeführt wurden. Analysen und Studien ergaben aber, dass Schwarz trotzdem noch leicht im Vorteil sei. Um auch diese kleine Ungleichheit zu beseitigen, hat man für Renju eine spezielle Eröffnung erfunden welche folgendermaßen funktioniert.

Die Eröffnung

Ein Spieler platziert einen Schwarzen Stein genau in der Mitte vom Spielbrett, einen Weißen Stein auf dem 3x3 Feld um den ersten Schwarzen Stein herum und noch einen Schwarzen Stein auf dem 5x5 Feld um den ersten Schwarzen Stein herum. Ein Beispiel für die Eröffnungssituation sieht man in Abb. 1

Jetzt entscheidet sich der zweite Spieler, ob er Weiß oder Schwarz spielen will und die Spieler bekommen ihre Farben. Der weiße Spieler setzt nun seinen vierten Stein an eine beliebige Position.

Spieler Schwarz spielt im fünften Zug zwei Steine an zwei unterschiedliche Positionen, welche er besetzen möchte. (Abb. 2)

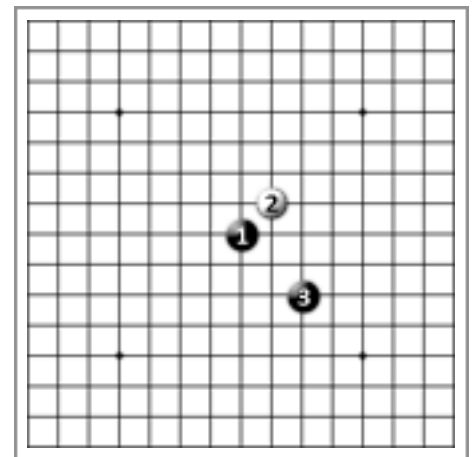


Abb. 1: Eröffnung

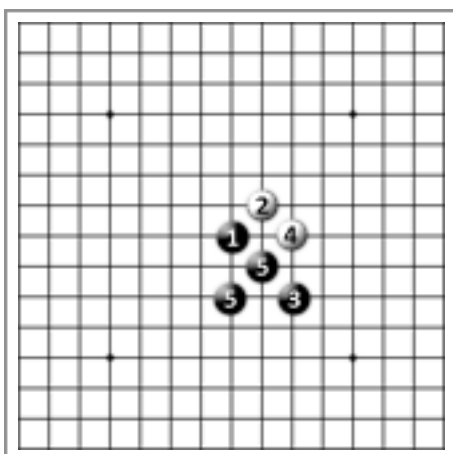


Abb. 2: Fünfter Zug von Schwarz

Weiß entfernt nun einen der zwei Steine aus dem fünften Zug von Schwarz und setzt wieder an eine beliebige Stelle einen weißen Stein. Damit ist die Eröffnung des Spieles beendet und das Spiel kann anfangen. (Abb. 3)

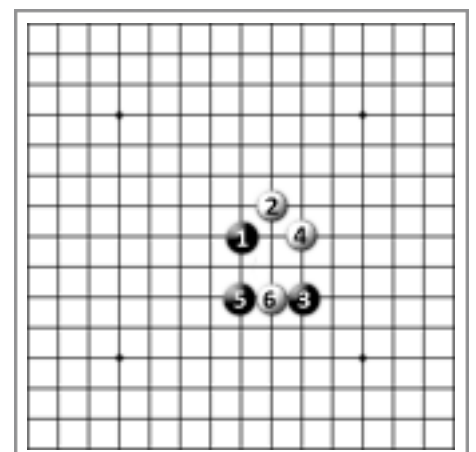


Abb. 3: Ende der Eröffnung

¹ Siehe Gomoku Regeln
Verein Kasu

Der Spielverlauf

Die Spieler setzen nun wie in Gomoku abwechselnd jeweils einen Stein und versuchen eine Reihe von fünf Steinen zulegen. Durch die verbotenen Züge ergeben sich aber neue Möglichkeiten zum legen von Fallen. Man nehme dazu folgendes Beispiel der 13. Runde eines Renju Spieles.

In Abb. 4 kann man erkennen, dass Schwarz bei seinem siebten Zug ist und Weiß daran hindern müsste eine Fünferreihe zu komplettieren. Würde Schwarz jetzt auf die mit dem roten X markierte Position spielen, würde er verlieren, da er dadurch eine 3x3 Verzweigung erstellt. Legt er seinen Stein aber an eine andere Stelle vervollständigt Weiß bei seinem nächsten Zug seine Fünferreihe.

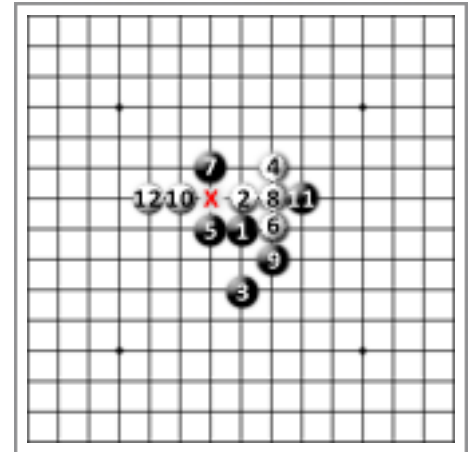


Abb. 4 Gewinnsituation für Weiß