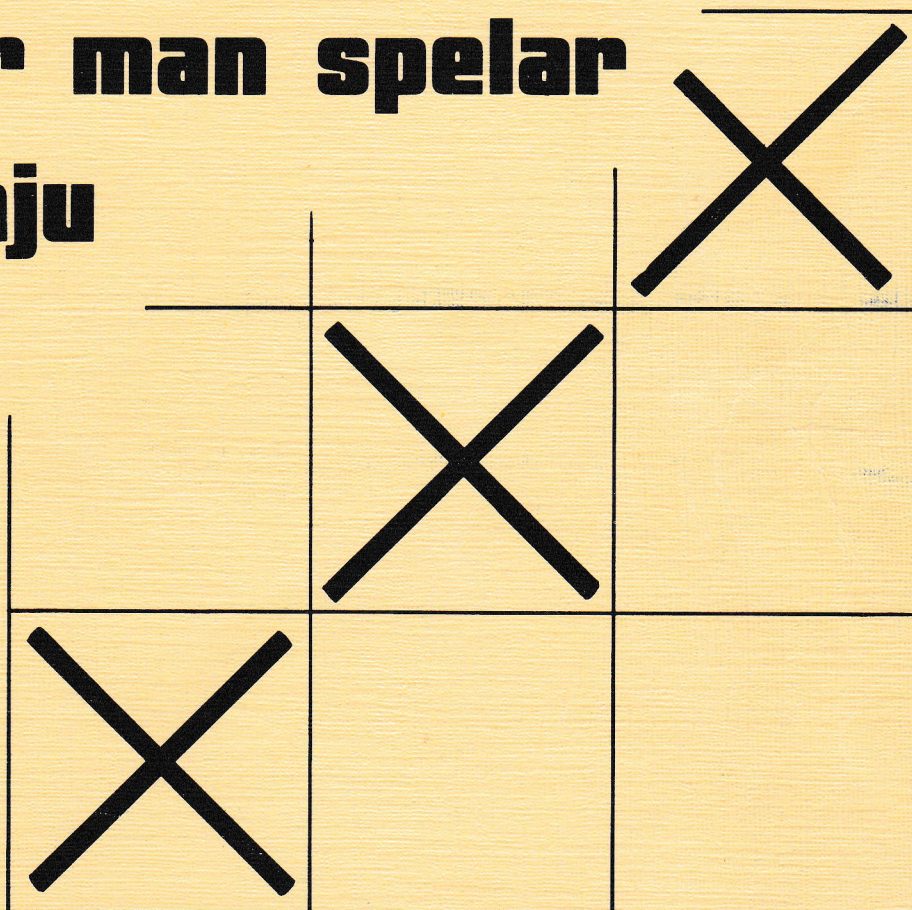


**- Hur man vinner i
luffarschack**

**- Hur man spelar
renju**



Tommy Maltell

TOMMY MALTELL
(Eget exemplar)

- HUR MAN VINNER I LUFFARSCHACK
- HUR MAN SPELAR RENJU

TOMMY MALTELL
JÖNKÖPING 1981
ANDRA UPPLAGAN
COPYRIGHT TOMMY MALTELL 1980, 1981

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL	SIDA
1 INLEDNING	5
2 LUFFARSCHACK FÖR NYBÖRJARE	6
3 TYPISKA TILLVÄGAGÅNGSSÄTT FÖR ATT VINNA	7
4 NAMN PÅ OLIKA SPELÖPPNINGAR	14
5 TAKTIK OCH STRATEGI	22
6 ETT SYSTEM FÖR ATT VINNA I LUFFARSCHACK	27
7 PARTIER FRÅN TÄVLINGAR	50
8 SVENSKA LUFFARSCHACKFÖRBUNDETS SPELREGLER	55
9 LUFFARSCHACKETS UTVECKLING I SVERIGE	56
10 RENJU - JAPANSKT LUFFARSCHACK	58
SPELREGLER FÖR RENJU	59
UTVECKLINGEN AV RENJU I JAPAN	65
TÄVLINGSPARTIER I RENJU	67
11 ALTERNATIVA BETECKNINGSSYSTEM	76
12 SLUTORD	77
13 TÄVLINGSSTATISTIK	78
14 FÖRTECKNING ÖVER SVENSKA LUFFARSCHACK- FÖRBUNDETS REPRESENTANTER	80
15 LÖSNINGAR TILL ÖVNINGAR OCH PROBLEM	81

1. INLEDNING

Hösten 1974 då jag studerade vid Lärarhögskolan i Göteborg fick jag genom en skola som tillverkade luffarschackspel tips om att det skulle finnas en väldigt bra spelare ifrån Berghem utanför Kinna vid namn Alf Dahlgren. Dessutom fick jag veta att Alf den 4 januari 1975 skulle utmana Knut Westlund från Ludvika i ett mästartmöte. Knut hade då som tidigare merit att han vunnit en stor turnering i Dalarna innefattande 350 spelare. Då jag sedan flera år varit väldigt intresserad av luffarschack utan att känna till något förbund eller något organiserat spel överhuvud taget blev jag oerhört intresserad och befanns alltså bland publiken denna historiska dag i Marks gymnasieskola.

Jag hade då under flera år ej förlorat i luffarschack. Därför hade jag självförtroende nog att anse spelkvaliteten dålig. I själva verket förstod jag inte finesserna i spelet. Det blev till slut 5-4 till Dahlgren. Jag ansåg mig då kompetent att slå segraren. Detta var alltså första gången jag träffade Alf Dahlgren och ivrig som jag var så utmanande jag Alf att spela några partier med mig senare på kvällen. Alf var som alltid väldigt tillmötesgående och ställde upp. Han vann till slut med 17-3 och jag hade för första gången fått upp ögonen för att luffarschacket kunde utvecklas och att jag hade mycket att lära.

Efter denna lektion har jag entusiastiskt försökt lära mig mer om luffarschack både genom träning, tävling och analyser. 1975 kände varken Alf eller jag till Svenska Luffarschackförbundet som då var en ganska okänd organisation trots att den existerat sedan 1958. Alf ordnade själv flera tävlingar fram till hösten 1977 då han fick kontakt med förbundet. (Läs mer om förbundets historia i kapitel 9).

På senare år har tävlingsverksamheten inom Svenska Luffarschackförbundet expanderat oerhört och jag har själv deltagit i alla de större turneringarna i Sverige och jag har mött och någon gång slagit alla de bästa spelarna. Dessutom har jag fått kontakt med japanska luffarschackspelare. I Japan är nämligen luffarschack en stor sport och vi i Sverige har mycket att lära av Japan.

Av dessa skäl anser jag mig nu kallad att dela med mig av mina kunskaper och jag hoppas att med detta kompendium kunna sprida intresset för luffarschack.

Jag har försökt att vända mig till så många läsare som möjligt. Kompendiet innehåller därför en introduktion för nybörjare men går därefter snabbt in på hur man kan studera och analysera olika öppningar samt vilka tumregler som är bra att använda. Dessutom har analyserna kompletterats med ett flertal övningar. Boken innehåller även en liten tillbakablick på spelets utveckling i Sverige samt en introduktion i Renju dvs. Japanskt luffarschack. För icke medlemmar som vill ansluta sig har jag i kapitel 14 tagit med en förteckning med namn och telefon till Svenska Luffarschackförbundets representanter över hela landet. Tomas Hagénfors från Örebro och jag har av Svenska Luffarschackförbundet fått i uppdrag att utarbeta ett system för namn på olika spelöppningar. Detta system presenteras i Kapitel 4. Det har som bas de 24 olika spelöppningar som används i Japan.

2. LUFFARSCHACK FÖR NYBÖRJARE

Luffarschack lär vara ett av jordens mest spelade spel. De flesta har spelat det någon gång, även om spelreglerna är något olika i olika länder. (se även i kapitel 12). Ändå skall jag här för den helt oinvigde redogöra för de enkla reglerna i Sverige och i övriga Europa.

I Sverige spelar vi på rutat papper och spelplanen är i princip obegränsad (Om man når kanten på papperet så tejpar man dit en fortsättning). Man har var sin penna och den ene spelaren markerar med kryss (x) och den andre med ringar (o) i rutorna. Man markerar varannan gång och den som först får fem i rad vågrätt, lodrätt eller diagonalt har vunnit partiet. Man kan använda vilket rutat papper som helst men man bör alltså gärna välja ett papper med många rutor ty spelplanen är ju obegränsad.

Dessa enkla regler har gjort att spelet kan "upptäckas" av vem som helst. Luffarschack är därför helt säkert ett av de vanligaste spelen i hela universum.

Inom Svenska Luffarschackförbundet har vi några ytterligare spelregler bl.a. för hur tidsbegränsningen skall gå till vid spel med klocka. Dessa regler finns angivna i kapitel 8.

I nästa kapitel skall jag med exempel visa hur man spelar men först vill jag nämna några ord om vilket system jag använder i figurerna i kompendiet.

Orden "spelare med x" har jag förkortat till bara "x". Dessutom skriver jag inte x:s eller kryssens utan bara x. Detsamma gäller för ringarna.

I detta kompendium har jag dessutom alltid låtit x börja.

Ett parti beskrivs som i figuren nedan. x första drag markeras x1. o första drag markeras ② och x andra drag x3 osv.

④		②	
	x ₁		
		x ₃	x ₅

Ibland vill jag visa en spelutveckling i ett parti! Då har jag ofta inte beskrivit hur partiet spelats fram till denna situation. I figurerna nedan vill jag endast beskriva att o vinner efter ①. Hur man har spelat före ① framgår ej. x försöker försvara sig med x₂.

			○	○	x ₂
		x	x	①	
	x		○		
x					

Detta beteckningssystem har jag valt därför att det i princip är det man använder i Japan och det kommer förmodligen att bli det internationella.

3. TYPISKA TILLVÄGAGÅNGSSÄTT FÖR ATT VINNA

I detta kapitel redogör jag för de situationer som måste uppkomma för att någon skall kunna vinna.

a. I figur 1 vinner x om inte o tänker sig för och nu markerar i ruta A eller ruta B. I figur 2-3 vinner x genom att o helt enkelt inte ser upp.

	X		O	
A	X	X	X	B
	O	O		

fig. 1

	X		O	
X ₂	X	X	X	
	O	O	O	

fig. 2.

		X		
X ₄	X ₂	X	X	X
		O	O	O

fig. 3

Att vinna såsom i figur 1-3 är ovanligt men kan förekomma även bland bättre spelare pga t.ex. trötthet eller att man är för ivrig eller bara ser på sina egna markeringar.

	B			
	X			
O	X	O		
B	A	X	X	B
	B	O		

fig. 4

		B		
		X		
	O	B		
	O	X	O	
B	X	A	B	X
		B		

fig. 5

				B
B	X	X	B	A
		O	O	B
			O	X
				X
				B

fig. 6

b. I figur 4-9 anges exempel på hur x hotar att vinna genom att sätta en "dubbeltrea" eller "tre på två håll". Det är hela tiden i ruta A som x kan vinna. o kan förhindra vinst för x genom att markera i ruta A eller i ruta

B				B
	X		X	
		A		
	X		X	
B				B

fig. 7

				B
		B	X	
		A		
	X	X		
B		B		
		X		
		B		

fig. 8

B				
	X			
		X		B
			A	
		X		B
	X			
B				

fig. 9

markerad med B. Att vinna genom att lyckas få en "dubbeltrea" är nog det vanligaste sättet åtminstone för nybörjare i luffarschack. I figur 10-12 beskrivs hur x kan på tillväga för att vinna genom en dubbeltrea.

⑧		X ₉				
⑥	X ₅	X ₃		②		
X ₁₁		X ₇	X ₁			
		⑩		④		

fig. 10

	④	X ₁₃	②			
		X ₁	X ₁₁	X ₇	⑫	
			X ₃	X ₅	⑥	
		X ₉		⑧		
	⑩					

fig. 11

c. Genom att lyckas med att sätta en "dubbelfyra" eller "fyra på två håll" kan man också vinna partiet. Detta sätt att vinna är ganska ovanligt men förekommer ibland. Ett exempel på hur man spelar sig fram till en sådan situation ges i figur 13. I figur 14-17 ges exempel på hur "dubbelfyror" kan se ut. Det är även här ruta A som är den vinstgivande rutan.

d. Det elegantaste sättet att vinna på är genom en 3-4-kombination. I Japan är detta den enda tillåtna metoden för den som börjar. Även i Sverige är det ett vanligt sätt särskilt bland bättre spelare. I figur 18-21 visas hur x hotar att vinna med en 3-4-kombination. Ruta A är även här den kritiska rutan. I figur 23-26 visas hur man kan vinna med en 3-4-kom-

	⑥		④			
⑧		X ₃		②		
	X ₅	X ₉	X ₁			
		X ₇				

fig. 12

	X ₁₅					
⑫		⑩		④		
	X ₁₉	②	X ₃			
	X ₂₁	X ₁	⑧	X ₁₃		
	X ₅	⑩	X ₇	X ₉		
⑥		⑩		X ₁₁		
	X ₁₇			⑭	⑫	

fig. 13

bination.

e. Det sista principiellt annorlunda sättet att vinna ett parti på är genom att sätta 6 eller fler i rad innefattande 5 i rad. I figur 22 kan o stoppa x i ruta B men då vinner x genom markering i ruta A.

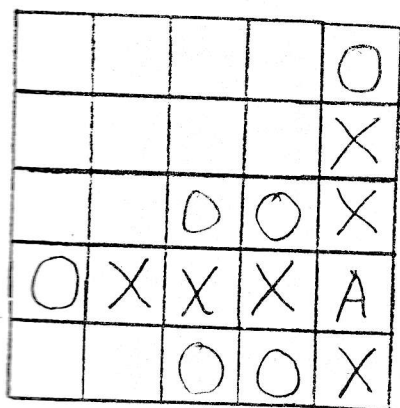


fig.14

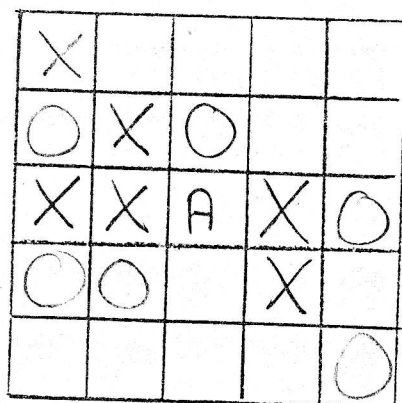


fig.15

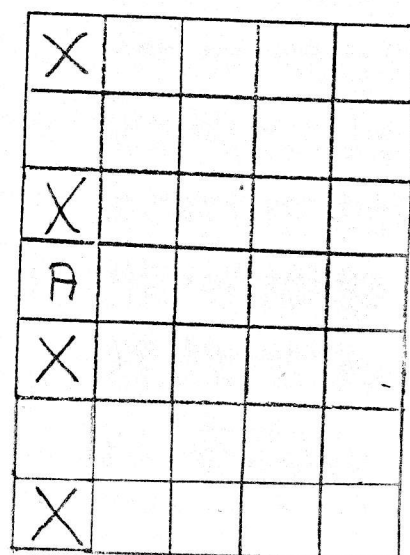


fig.16

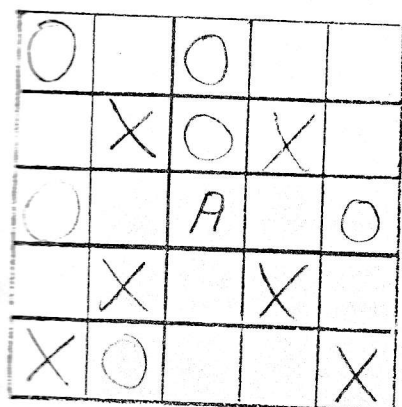


fig.17

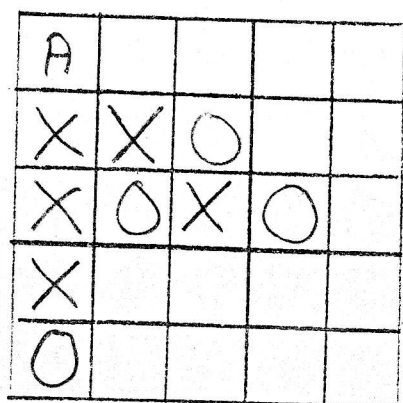


fig.18

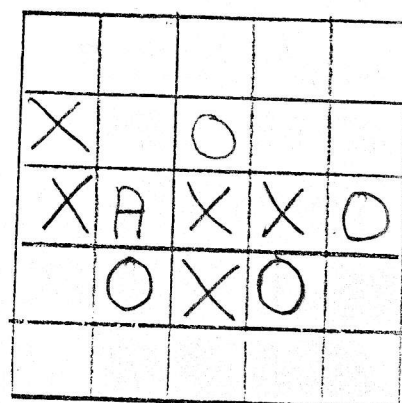


fig.19

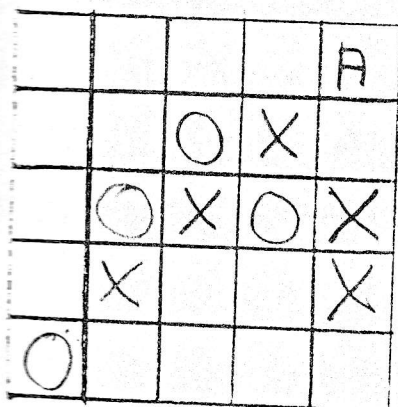


fig. 20

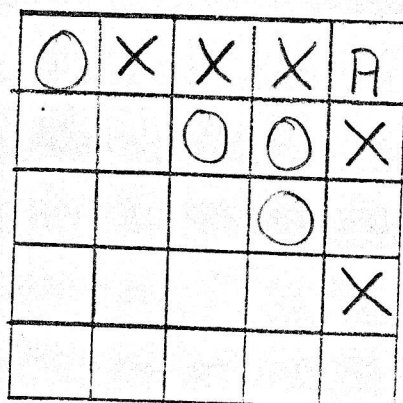


fig.21

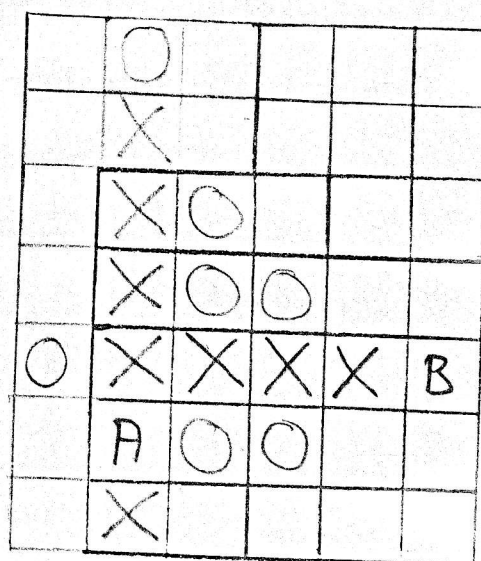


fig.22

						(8)
			X ₁₉	X ₁₃	X ₁₇	X ₁₅
(4)		(2)	(8)	X ₉	(16)	
	X ₁	(12)	X ₇	X ₁₁		
	(6)	X ₃	X ₅	(14)		
	(10)					

fig. 23

I figur 23 beskrivs en av de absolut vanligaste varianterna i den s.k. dansköppningen. o tycker sig spela helt naturligt men med x17 vinner x med en 3-4-kombination.

	X ₁₅		B	C		
	(6)		X ₁₁			
		X ₅	X ₁₃	(2)		
(10)	X ₉	X ₇	X ₁	A		
(12)		(8)	(14)	X ₃		
					(4)	

fig. 24

I figur 24 visas ett exempel på ett dubbelhot innefattande 2 stycken 3-4-kombinationer. Genom x15 hotar x att sätta i A men om o sätter i A så sätter x i B och sedan i C och x vinner i en 3-4-kombination.

				(6)		
		(2)	X ₃			
		X ₁	(4)	(10)		
			(8)	X ₅	(16)	
		X ₁₁	(12)	X ₇		
		X ₁₇	X ₁₃	X ₉		
		X ₁₅		(14)		

fig. 25

I figur 25 vinner y genom x17 i en 3-4-kombination.

		(18)	X ₁₉			
	(6)	X ₁₇				
	X ₁₅	X ₅	X ₁₃	(2)		
		X ₇	X ₁	(8)		
	(14)	X ₉	X ₁₁	X ₃	(12)	
		(10)	(4)	(16)		

fig. 26

I figur 26 vinner x genom x19 i en 3-4-kombination.

Detta kapitel avslutas med åtta övingsuppgifter (figur 27-34).
Det gäller att hitta i vilken ruta x skall sätta för att fram-
tvinga vinst. Lösningar finns angivna i slutet av kompendiet.

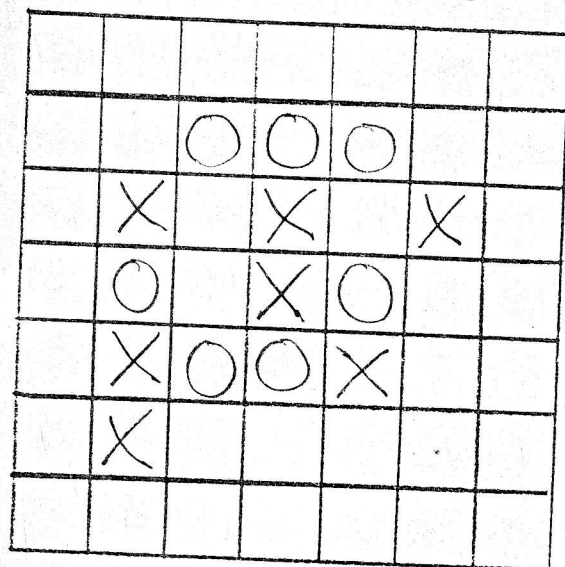


fig. 27 - Övning 1

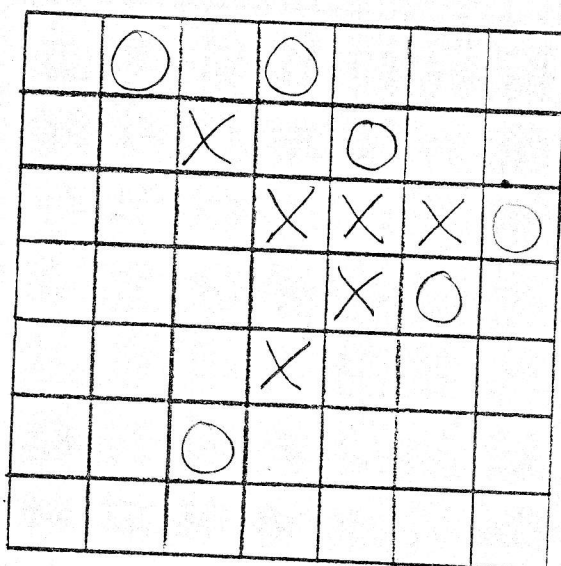


fig. 28 - Övning 2

Observera alltså att nästa markering för x skall leda till vinst.
I övning 1 gäller det att hitta rätta vinsten genom en 3-4-kom-
bination.

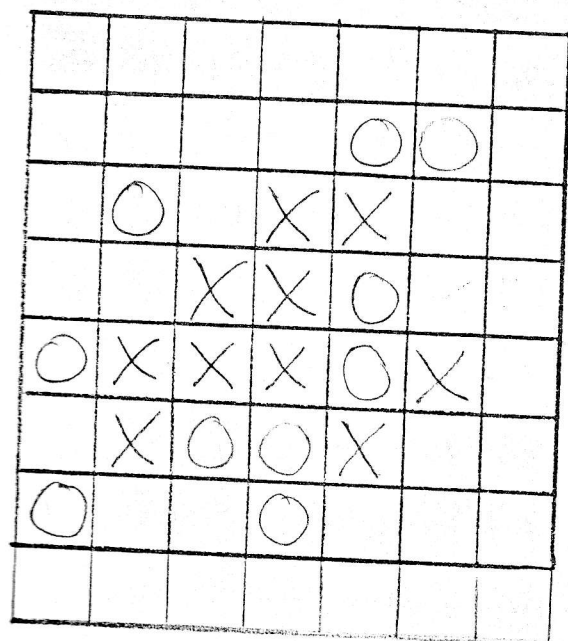


fig. 29 - Övning 3

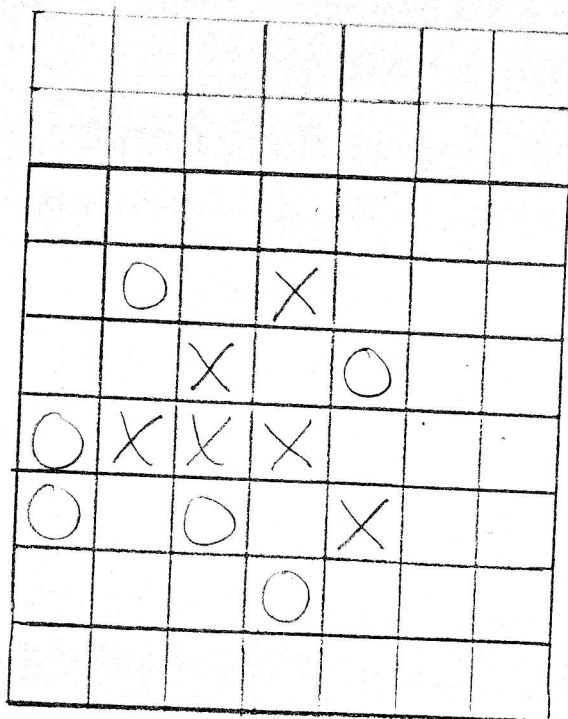


fig. 30 - Övning 4

I övning 2-8 gäller det att hitta det drag som genom dubbelhot
för till vinst. Övning 2-8 är svårare och kanske klarar du inte
alla dessa övningar men genom att tänka själv först får du
mycket större förståelse för lösningen än om jag bara hade givit
den som ett exempel.

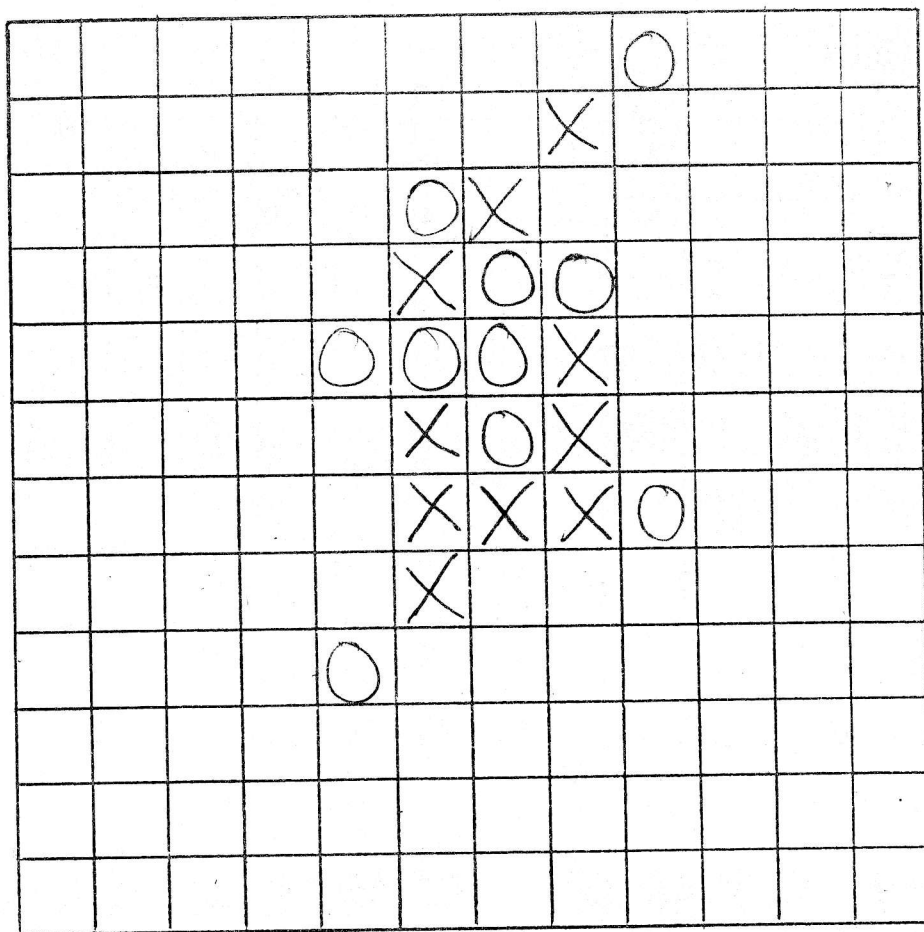


fig. 31 - Övning 5

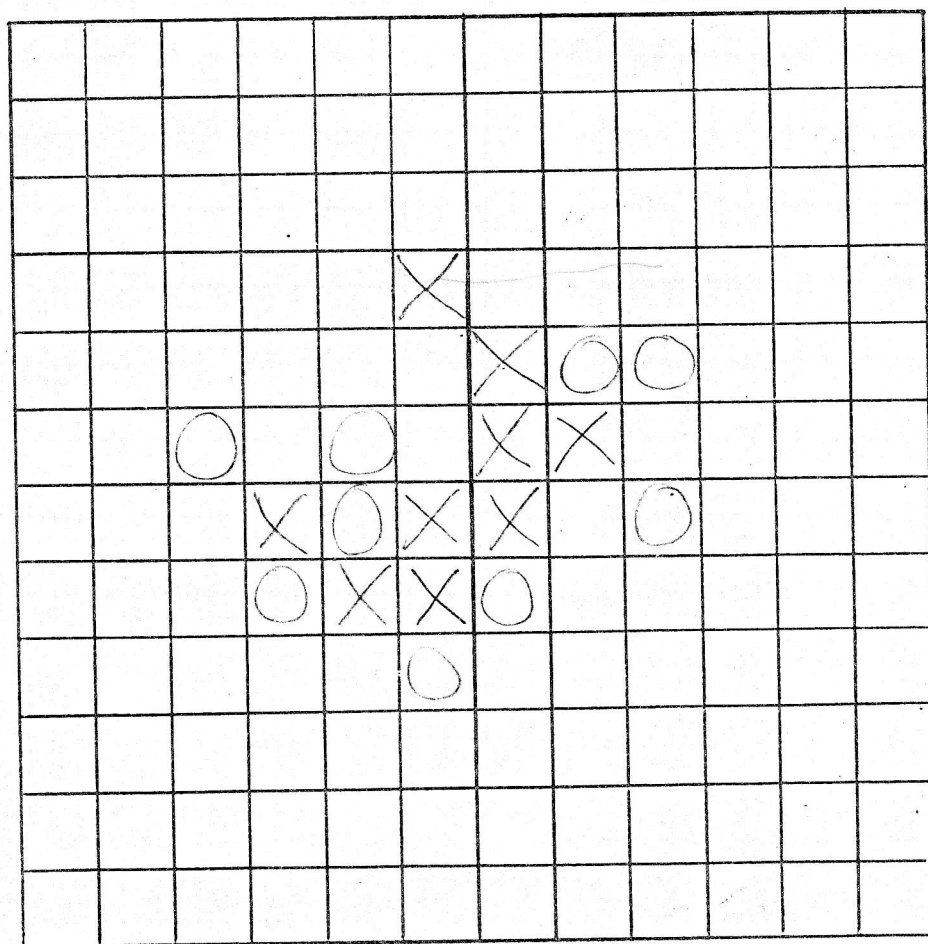


fig. 32 - Övning 6

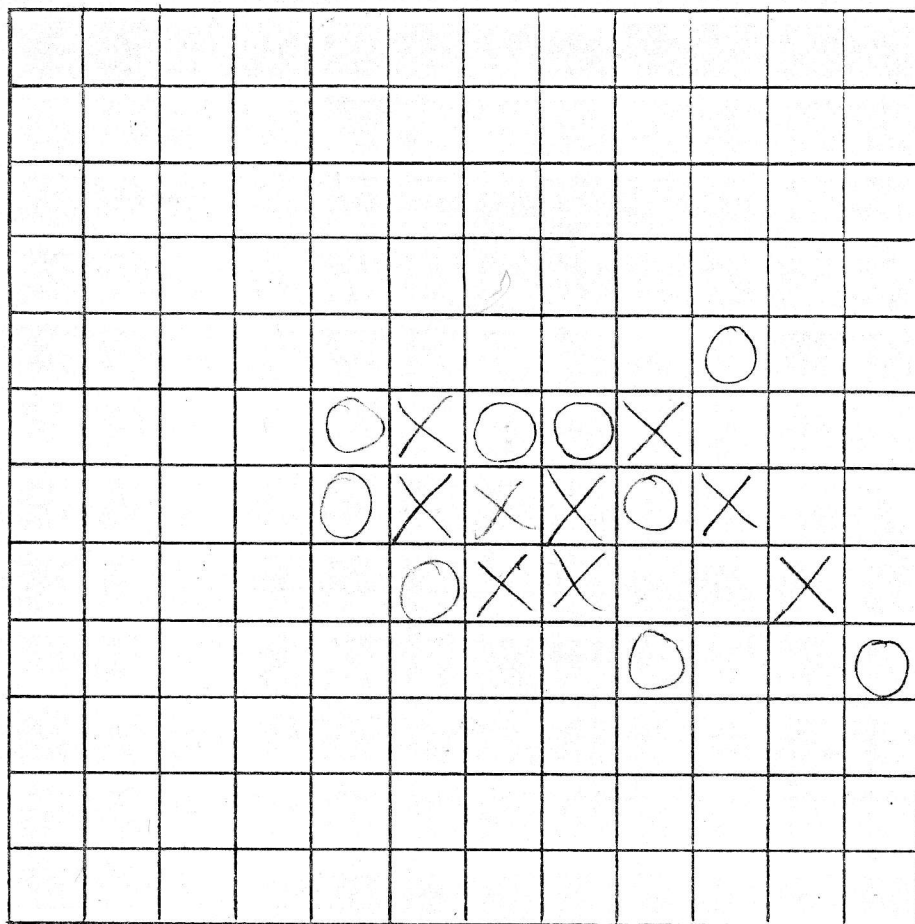


fig. 33 - Övning 7

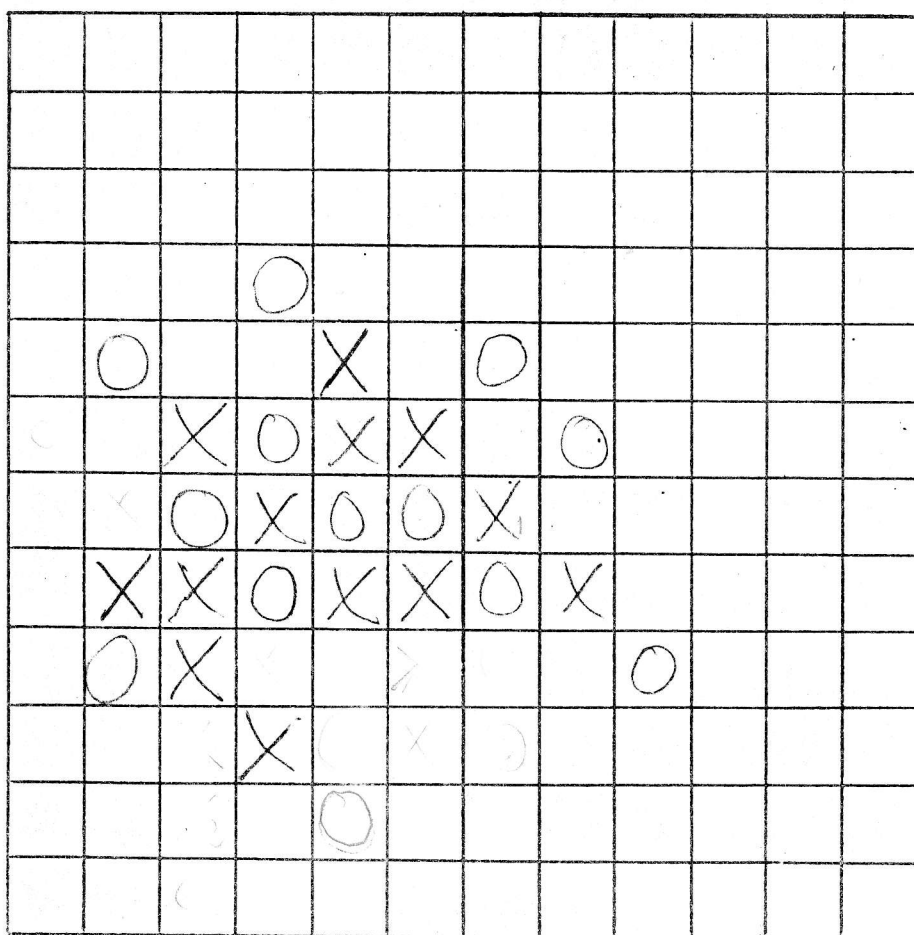


fig. 34 - Övning 8

4. NAMN PÅ OLIKA SPELÖPPNINGAR

Under de år som jag spelat luffarschack så har jag fått ständiga frågor huruvida det finns namn på olika öppningar precis som i schack. Vissa namn har förekommit mer eller mindre (t.ex dansk-öppningen) men något enhetligt system har inte funnits. Emellertid finns det ett stort behov av en mer systematisk sammanställning av olika namn inte minst för oss som pratar om luffarschack. Det är annars väldigt svårt att förstå varandra. Jag har upplevt detta vid ett flertal tillfällen särskilt vid telefonsamtal. Därför har Tomas Hagenfors från Örebro och jag av Svenska Luffarschackförbundet fått i uppdrag att utarbeta ett system för namn på olika spelöppningar. Detta system kommer att presenteras i detta kapitel. Systemet bygger på de 24 spelöppningar som förekommer i Japan. Hur man i Japan har byggt upp sitt system framgår ur figur 66 och 67. I övrigt behandlas japanskt luffarschack i kapitel 10.

Spelöppningar innehållande de 2 första markeringarna kallas svar.
Spelöppningar innehållande de 3 första markeringarna kallas inledningar.
Spelöppningar innehållande de 4 första markeringarna kallas försvar.
Spelöppningar innehållande de 5 första markeringarna kallas öppningar.
En öppning innehåller 3 drag av x och 2 drag av o.

Tanken är att systemet skall kunna byggas ut ytterligare. Därför har vi försökt att vara så logiska som möjligt. Emellertid har vi särskilt när det gäller öppningar fått avvika något från logiken för att de sedan gammalt kända namnen skall kunna byggas in i systemet.

I figur 35-39 beskrivs 5 olika svar. Emellertid används i stort sett bara de två först nämnda. I figur 40-52 anges de 13 olika diagonala inledningarna och i figur 53-65 anges de 13 olika raka inledningarna.

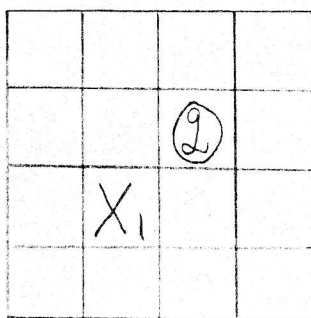


fig.35
Diagonalt svar

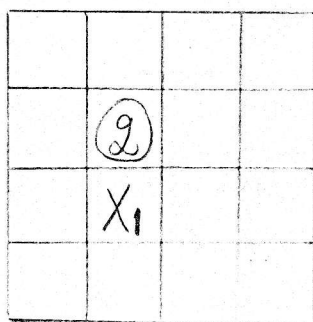


fig. 36
Rakt svar

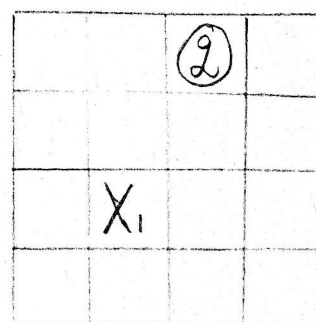


fig.37
Springarsvar

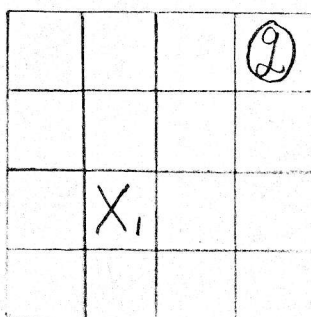


fig.38
Överhoppat
diagonalt svar

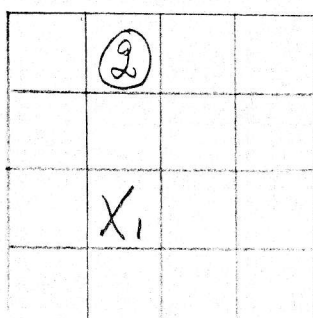


fig.39
Överhoppat
rakt svar

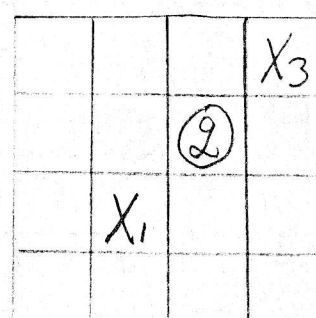


fig.40
Diagonal inledning 1
(D 1)

		②	X ₃
	X ₁		

fig.41
Diagonal inledning 2
(D 2)

		②	
	X ₁		X ₃

fig.42
Diagonal inledning 3
(D 3)

		②	
	X ₁		
			X ₃

fig.43
Diagonal inledning 4
(D 4)

		②	
	X ₁		
			X ₃

fig.44
Diagonal inledning 5
(D 5)

		②	
	X ₁	X ₃	

fig.45
Diagonal inledning 6
(D 6)

		②	
	X ₁		
		X ₃	

fig.46
Diagonal inledning 7
(D 7)

		②	
	X ₁		
		X ₃	

fig. 47
Diagonal inledning 8
(D 8)

		②	
	X ₁		
	X ₃		

fig.48
Diagonal inledning 9
(D 9)

		②	
	X ₁		
	X ₃		

fig.49.
Diagonal inledning 10
(D 10)

		②	
	X ₁		
X ₃			

fig. 50
Diagonal inledning 11
(D 11)

		②	
	X ₁		
X ₃			

fig. 51
Diagonal inledning 12
(D 12)

			②
		X ₁	
X ₃			

fig.52
Diagonal inledning 13
(D 13)

	X_3		
	(2)		
	X_1		

fig.53
Rak inledning 1
(R 1)

		X_3	
	(2)		
	X_1		

fig.54
Rak inledning 2
(R 2)

			X_3
	(2)		
	X_1		

fig.55
Rak inledning 3
(R 3)

	(2)	X_3	
	X_1		

fig. 56
Rak inledning 4
(R 4)

	(2)		X_3
	X_1		

fig. 57
Rak inledning 5
(R 5)

	(2)		
	X_1	X_3	

fig. 58
Rak inledning 6
(R 6)

	(2)		
	X_1		X_3

fig.59
Rak inledning 7
(R 7)

	(2)		
	X_1		
	X_3		

fig.60
Rak inledning 8
(R 8)

	(2)		
	X_1		
		X_3	

fig.61
Rak inledning 9
(R 9)

	(2)		
	X_1		
			X_3

fig.62
Rak inledning 10
(R 10)

	(2)		
	X_1		
	X_3		

fig.63
Rak inledning 11
(R 11)

	(2)		
	X_1		
		X_3	

fig.64
Rak inledning 12
(R 12)

	②		
	X ₁		
			X ₃

fig.65
Rak inledning 13
(R 13)

				1
			0	2
		X	6	3
	11	9	7	4
13	12	10	8	5

fig.66
Alla de 13 diagonala
inledningarna har fått
nummer efter systemet
som framgår ur fig.66

		1	2	3
		0	4	5
		X	6	7
		8	9	10
		11	12	13

fig.67
Alla de 13 raka
inledningarna har fått
nummer efter systemet
som framgår ur fig.67

Alla inledningar har tilldelats ett nummer efter det system som framgår ur figur 66 och figur 67. De vanligaste inledningarna är Diagonal inledning nr 7 (D 7) och Rak inledning nr 4 (R 4). Även D 3, D 6, D 9, R 1, R 6 och R 9 är ganska vanligt förekommande. I fortsättningen kommer jag att använda förkortningarna istället för hela namnet när det gäller inledningar (t.ex. D 7 istället för Diagonal inledning 7).

I detta system har vi hittills enbart tagit med försvaret på inledningarna: D 6, D 7, R 4, R 6 och R 9.

I figur 68-74 beskrivs 7 olika försvaret på D 7.
I figur 75-78 beskrivs 4 olika försvaret på R 4.
I figur 79-82 beskrivs 4 olika försvaret på R 9.
I figur 83-85 beskrivs 3 olika försvaret på D 6 och R 6. Inledningarna D 6 och R 6 är ju vid obegränsad spelplan i princip samma inledning.

De vanligaste förekommande försvaren är normalförsvaret (fig.68), L-försvaret (fig.69), zig-zag-försvaret (fig.70), springarförsvaret (fig.71 och fig.77), kvadratförsvaret (fig.75) och stolförsvaret (fig.76).

I figur 86-91 beskrivs 6 öppningar i anslutning till normalförsvaret.
I figur 92-95 beskrivs 4 öppningar i anslutning till L-försvaret.
I figur 96-99 beskrivs 4 öppningar i anslutning till stolförsvaret.
I figur 100-102 beskrivs 3 öppningar i anslutning till kvadratförsvaret.
I figur 103-105 beskrivs 3 öppningar i anslutning till zig-zag-försvaret.

④		②	
	X ₁		
		X ₃	

fig.68
Normalförsvaret

		②	
	X ₁		
		X ₃	
			④

fig.69
L-försvaret

		②	
	X ₁		
		X ₃	
	④		

fig.70
Zig-zag-försvaret

I figur 106 beskrivs den vanligaste öppningen i anslutning till sidoförsvaret (fig.79) som är det vanligaste försvaret mot R 9.

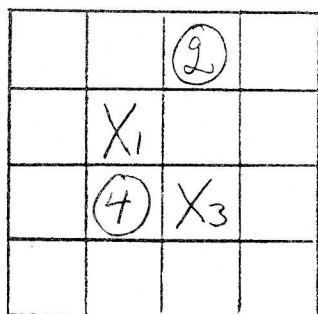


fig.71
Springarförsvaret

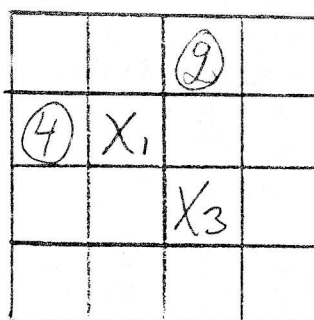


fig.72
Maskerat springar-
försvar

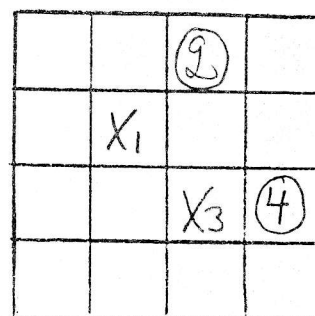


fig.73
Parallellt
springarförsvar

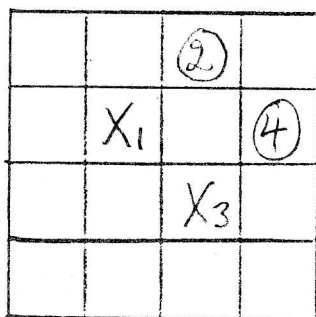


fig.74
Diagonalt
parallellförsvar

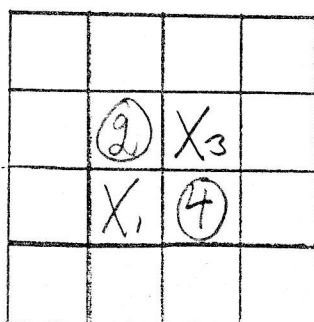


fig.75
Kvadratförsvaret

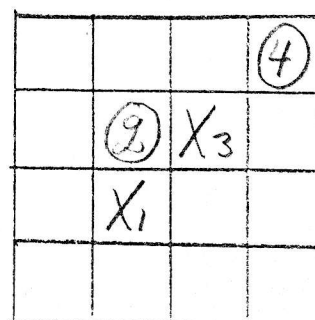


fig.76
Stelförsvaret

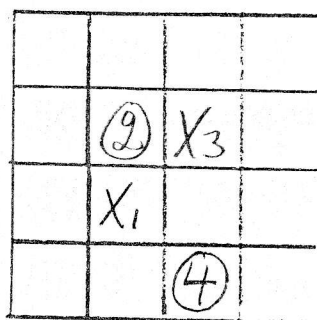


fig.77
Springarförsvaret

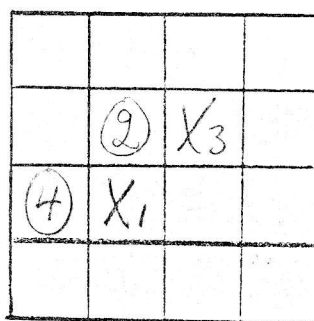


fig.78
Rakt parallell-
försvar

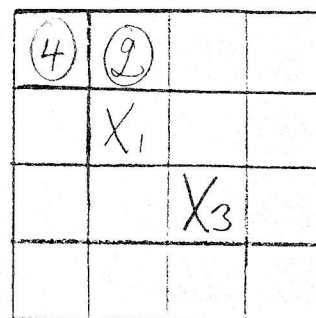


fig.79
Sidoförsvaret

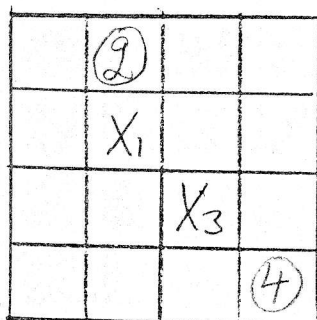


fig.80
Fega försvaret

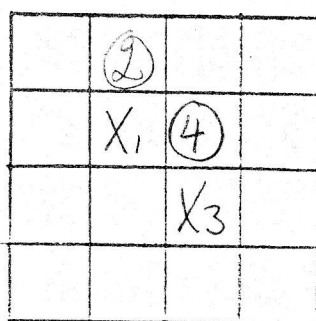


fig.81
Rakt parallell-
försvar

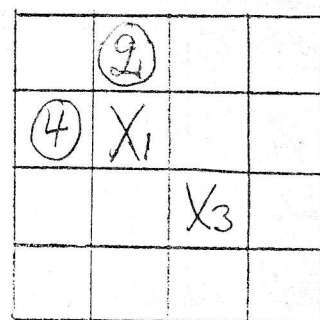


fig.82
T-försvaret

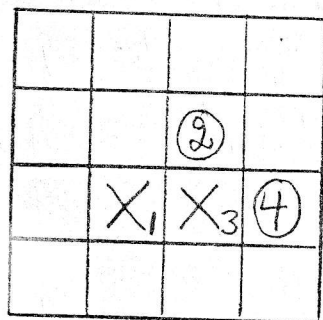


fig.83
6-ans sidoförsvär

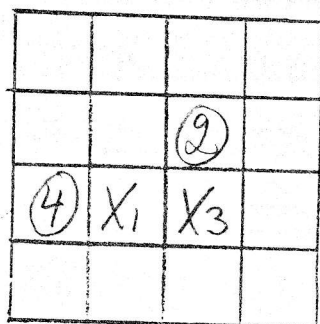


fig.84
6-ans fega försvär

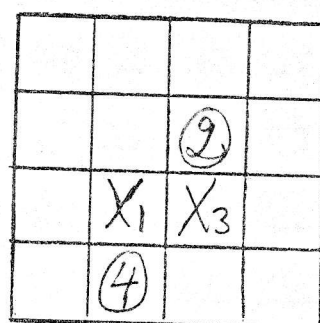


fig.85
6-ans springarförsvär

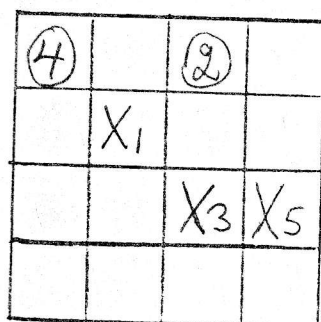


fig.86
Dansköppningen

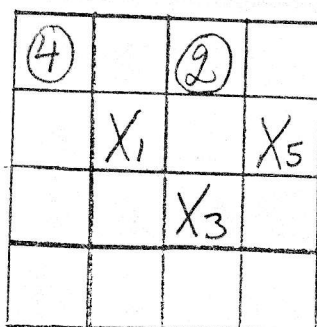


fig.87
Triangelöppningen

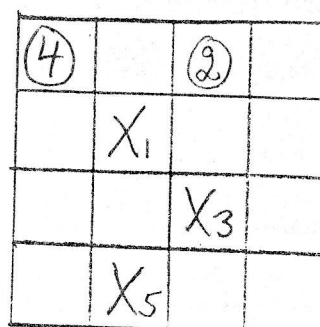


fig.88
Stegöppningen

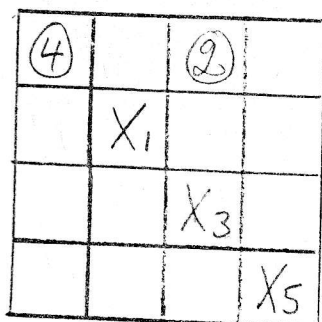


fig.89
Optimistöppningen

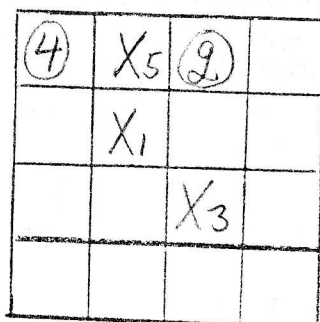


fig.90
Nybörjaröppningen

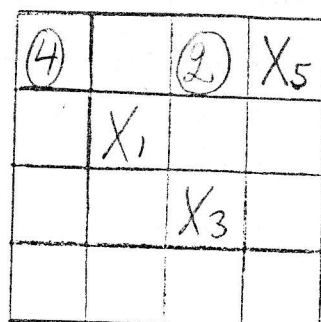


fig.91
Dubbel springaröppning

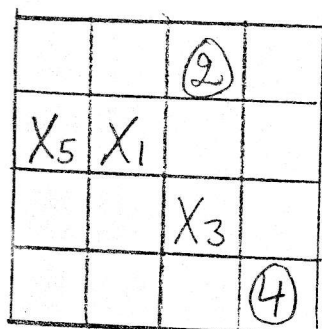


fig.92
Sned L-öppning

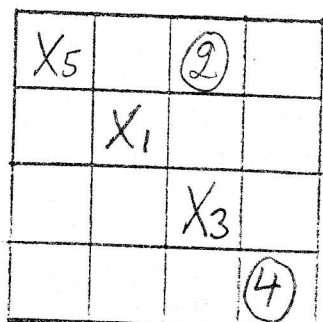


fig.93
Diagonal L-öppning

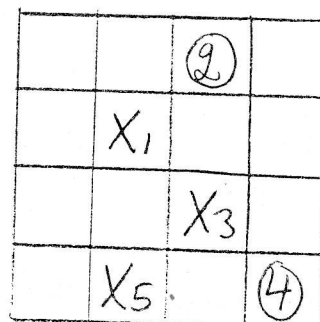


fig.94
Triangulär L-öppning

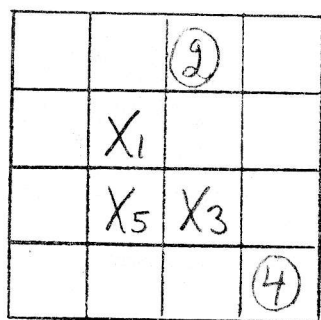


fig.95
Rak L-öppning

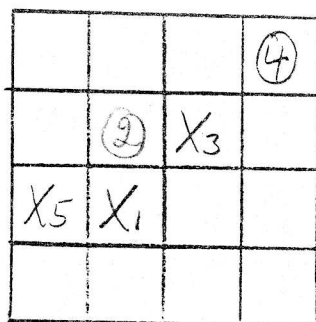


fig.96
Sned stolöppning

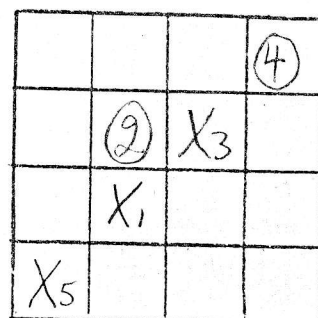


fig.97
Diagonal stol-
öppning

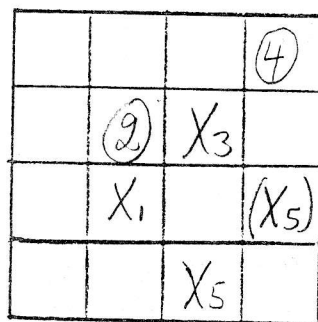


fig.98
Triangulär stol-
öppning

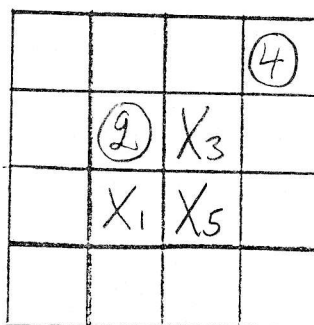


fig.99
Rak stolöppning

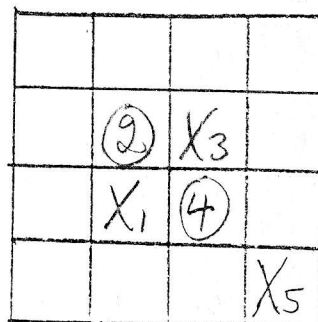


fig.100
Passiv kvadrat-
öppning

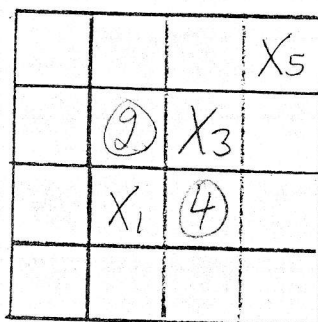


fig.101
Aktiv kvadrat-
öppning

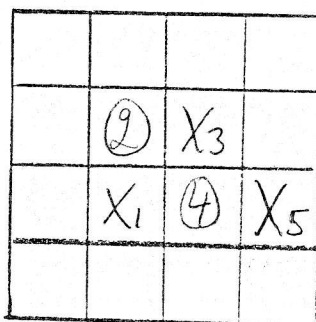


fig. 102
Triangulär
kvadratöppning

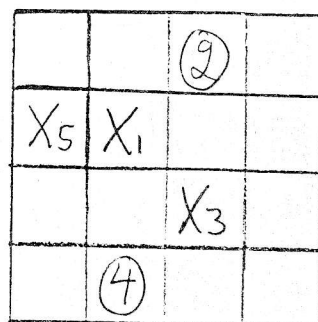


fig.103
Sned zig-zag-
öppning

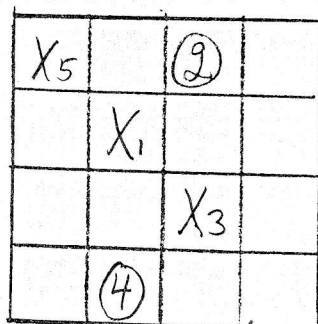


fig.104
Diagonal zig-zag-
öppning

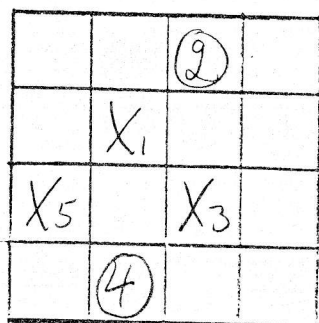


fig.105
Triangulär
zig-zag-öppning

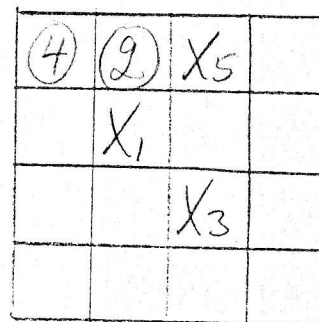


fig.106
Triangulär
sidoöppning

De vanligaste öppningarna bland de bättre spelarna är dansköppningen, dubbel springaröppning, sned L-öppning, diagonal L-öppning, sned stolöppning, diagonal stolöppning, passiv kvadratöppning, aktiv kvadratöppning samt diagonal zig-zag-öppning.

Observera att varje spelöppning givetvis kan framkomma spegelvänt och omvänt på flera sätt. I figur 107-114 visas exempelvis att dansköppningen kan uppkomma på 8 olika sätt. Givetvis har alla 8 samma namn dvs. dansköppningen.

④		②	
	X ₁		
		X ₃	X ₅

fig.107
Dansköppningen

	X ₅		
	X ₃		②
		X ₁	
			④

fig.108
Dansköppningen

	②		④
		X ₁	
X ₅	X ₃		

fig.109
Dansköppningen

		X ₅	
②		X ₃	
	X ₁		
④			

fig.110
Dansköppningen

X ₅	X ₃		
		X ₁	
	②		④

fig.111
Dansköppningen

④			
	X ₁		
②		X ₃	
		X ₅	

fig.112
Dansköppningen

			④
		X ₁	
	X ₃		②
	X ₅		

fig.113
Dansköppningen

		X ₃	X ₅
	X ₁		
④		②	

fig.114
Dansköppningen

Man behöver givetvis inte känna till dessa namn för att kunna spela ganska bra. Men om man siktar på att bli bland de allra bästa så måste man börja analysera själv. Då är det till stor hjälp om man kan känna igen de spelöppningar som förekommer i de partier som man spelar. För att hjälpa dig på traven med inlärandet av de viktigare namnen kommer jag att i fortsättningen i anslutning till figurerna ange vilken spelöppning som använts.

5. TAKTIK OCH STRATEGI

I luffarschack använder de flesta medvetet eller omedvetet vissa "tumregler". En del är strategiska medan andra är taktiska. I detta kapitel redogör jag

	X ₁₁	⑧	⑩	X ₁₃	④	⑫
			⑨	X ₃	⑭	
		X ₇	X ₁	⑥		
		X ₅	X ₁₅	⑬	X ₉	

fig.115 (Diagonal stolöppning)

				A		
				⑧		
		⑨	X ₃	⑥		
	X ₁₁	X ₁	④			
	X ₇	X ₉	⑩	X ₅		

fig.116 (Passiv kvadratöppning)

för de tumregler som jag tycker är viktigast.

- a. Initiativet är A och O i luffarschack. Man kan säga att hela spelet egentligen är en kamp om initiativet. Därför måste du i första hand sträva efter att behålla initiativet om du har det och det har du bl.a. när du börjar på rätt sätt. Principen är lätt uttalad men det gäller att hålla kvar initiativet på lång sikt. Därför är denna princip inte alltid så lätt att tillämpa i praktiken. I figur 115-116 visas hur man behåller initiativet i besvärliga situationer i början av ett parti. I figur 117-118 visas hur man kan förlora initiativet.

Figur 115: Efter ⑥ kan ej x omedelbart rycka till sig initiativet som återfås först med x₁₅.

				④	⑧	⑫	X ₁₃
		⑨	X ₃		⑭		
	X ₁₁	X ₁	⑥				
	X ₅	X ₉	⑩	X ₇			

fig.117 (Diagonal stolöppning)

	X ₇	④	⑥	⑨	⑧	X ₉	
			X ₁		⑩		
				X ₃	⑫	X ₁₁	
			X ₅		X ₁₃	⑭	
						A	

fig.118 (Stegöppningen)

Figur 116: Genom ⑧ hoppas o att ta över initiativet. Pga x₁₁ kan ej o ta initiativet genom ⑫ i A.

Figur 117: Efter x₁₁ tar o över initiativet. x kan ej göra motangrepp som i fig.115.

Figur 118: Efter x₇ tar o över initiativet genom ⑩. x försöker få tillbaka initiativet genom x₁₃. (x hotar att sätta i ruta A).

Övning 9: Visa att x förlorar efter x₁₃ (Lösning finns i slutet av kompendiet).

Tumregeln om initiativet är den viktigaste och övriga tumregler har ofta denna regel som bakomliggande princip. Övriga tumregler gäller bara i princip. De gäller inte i alla situationer.

	○					
		X		○		
C	A	X	X	B	D	
		○		X		
			○			

fig.119

	○					
		X		○		
		A	X		○	
		B	○	X		
		X	X	○	X	
						○

fig.120

- b. Om man märker att man inte kan hålla initiativet på lång sikt skall man omedelbart övergå till att stoppa motspelarens bästa möjligheter utan tanke på egna utvecklingsmöjligheter. Möjligen blir motspelarens initiativ då så svagt att man i ett senare läge åter kan rycka till sig initiativet. Se fig. 204.
- c. Normalt "för man" spelet genom att tvinga motspelaren att stoppa en ostoppad trea. Sätt då din tredje i rad så att du kan kombinera och driva spelet även i fortsättningen. I figur 119-120 visas hur x måste sätta i ruta A för att kunna gå vidare. Om x sätter i ruta B, C eller D kan x ej föra spelet längre.

			②	X ₃		
		X ₁	④			
		⑥				
			X ₅	X ₇		

fig. 121 (D 2)

			②			
	X ₅	X ₁	⑥			
		X ₇	X ₃			
				④		

fig.122 (Sned L-öppning)

- d. När man i början av spelet inte kommit så långt, att man kan föra spelet med ostoppade treor, måste man föra spelet genom att sätta ostoppade tvåor. Man bör då sträva efter kombinationer så att man genom en egen markering får så många ostoppade tvåor som möjligt samtidigt som man stoppar motståndarens ostoppade tvåor. Denna princip kan även tillämpas i ett senare skede av ett parti om ingen av spelarna har möjlighet att föra spelet genom ostoppade treor eller på annat sätt. I figur 121-124 ges exempel på denna princip.

Figur 121-123: Genom x7 får x 3 ostopgade tvåor som kan leda till ostopgade treor.

	(4)		(2)			
		X ₁		X ₇		
		(6)	X ₃	X ₅		

fig.123 (Dansköppningen)

		X ₉				
	X ₇	(8)	X ₅			
		(9)	X ₃			
		X ₁	(6)			
	(4)					

fig.124 (Sned stolöppning)

Figur 124: Genom x7 får x en ostoppad tvåa samtidigt som x7 stoppar den tvåa som o har. Genom x9 får x två ostopgade tvåor. En sådan vinkel som fås genom x7-x9-x5 är mycket effektiv och alltså något att eftersträva.

e. När man för spelet med ostopgade treor så bör man sätta trean så att man har möjlighet att utveckla åt båda hållen. På så sätt utvecklar man sig långsammare men mer effektivt. Denna princip gäller naturligtvis även om man inte för spelet med ostopgade treor. Se fig. 166.

Tumreglerna f-j avser försvarsspel när man inte har börjat partiet.

		X ₉		(10)		
		(4)	(2)	X ₅		
		(8)	X ₁		X ₇	
	X ₁₁	(6)		X ₃		

fig.125 (Triangulär sidoöppning)

	X ₉		(12)			
	(6)	(8)	(10)	X ₁₁		
	(4)	X ₇	(2)			
		X ₁		A		
			X ₃			
				X ₅		

fig.126 (Optimistöppningen)
Luffarschackets skolmatt

f. När du själv inte börjar så måste du alltid stoppa motståndaren så mycket som möjligt utan tanke på egna kombinationsmöjligheter. Egna hot skall endast tjäna som försvarsdrag.

g. När motståndaren börjar och utvecklar sitt spel utan att direkt tvinga dig till visst försvar har du fått en chans till eget motangrepp. Faktiskt är ofta din enda chans i sådana situationer att själv starta ett motangrepp. Exempel på denna princip ges i figur 125-126.

Figur 125: Efter x7 måste du gå till motangrepp med ③. Nu måste x gå på defensiven ett tag och om x spelar fel så tar o över initiativet. x måste t.ex. sätta x11 som i figuren.

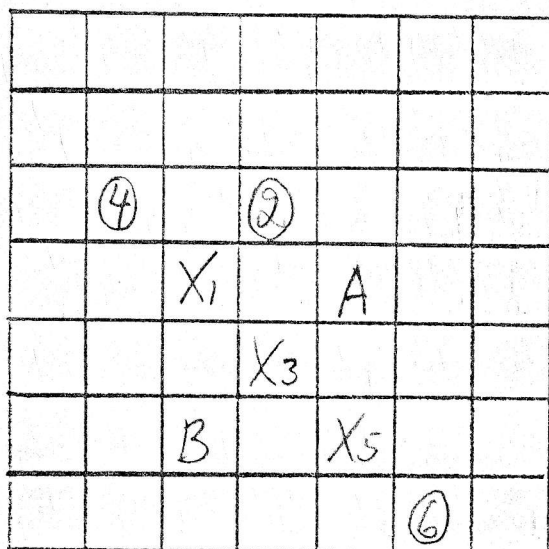


fig.127 (Optimistöppningen)

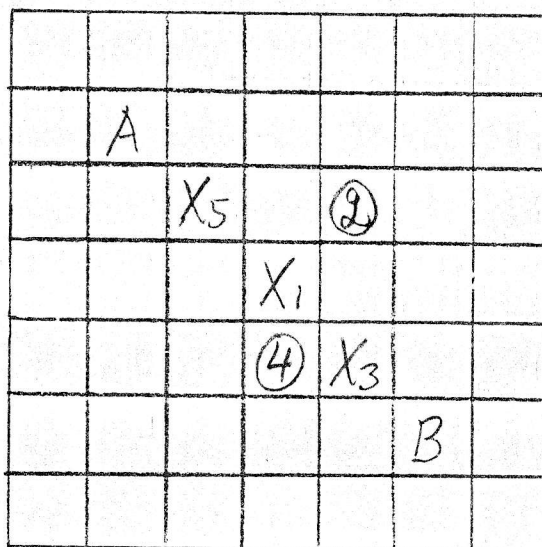


fig.128 (Springarförsvaret)

Figur 126: Efter x5 som enbart utvecklar men inte är omedelbart farligt hotar o på ⑥. Om x går i fällan med x7 som i figuren så har x förlorat efter ⑧. Faktiskt spelar många ganska bra spelare x5 och jag har själv vunnit flera gånger med överraskningen ⑥. Det är lätt att gå i fällan genom att sätta x7. Därför kallar jag denna fälla för "Luffarschackets skolmatt".

Övning 10: Ofta sätter x x7 i ruta A i fig.126. x tror sig då ha stoppat o initiativmöjligheter. Försök att visa hur x i alla fall tappar initiativet. Visa de två vanligaste varianterna efter en serie med ostoppade treor från båda håll som slutar med ⑫. Detta är en uppgift som

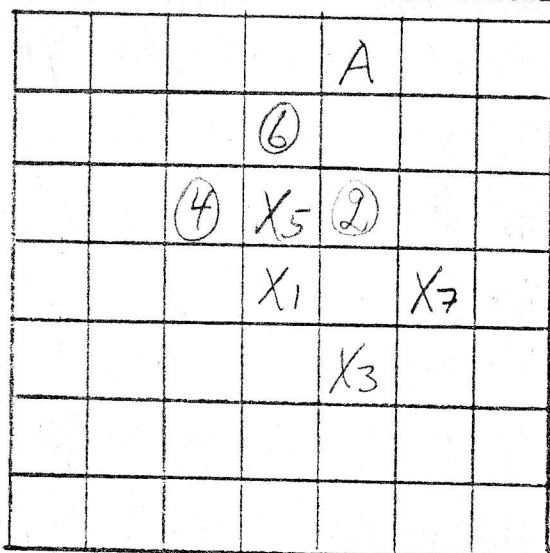


fig.129 (Nybörjaröppningen)

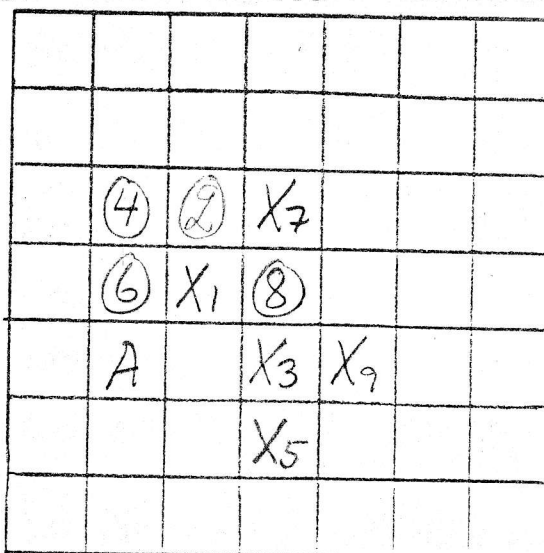


fig.130 (Sidoförsvaret)

kan ta lite tid. Emellertid ger den god träning om du vill öva dig att analysera.

Figur 127: Om o inte hade gått till motangrepp med ett eget hot som i figur 126 så hade x vunnit ganska lätt. Efter ⑥ i figur.127 har x t.ex. möjlighet att få tre ostoppade tvåor i ruta A eller ruta B. (Även om det finns ett "hål" dvs. en ruta utan markering enellan två x så har ju ändå x i princip en ostoppad tvåa. Samma förhållande gäller givetvis ostoppade treor med "hål".)

h. Försök om möjligt att ringa in den motsåndare som börjat.

i. Låt inte den som börjar "sticka iväg" åt ett håll t.ex. med en utdragen diagonal. (Undantag: Optimistöppningen. I denna öppning får man sina egna markeringar så oerhört väl samlade och då behöver man ju inte längre själv spela försvarsspel.) I figur 128 får x bättre utveckling om o sätter i ruta B. Därför bör alltså o här sätta i ruta A.

j. I punkt g har jag nämnt att mothot är nödvändigt då motståndaren spelar passivt i egen öppning. Ibland spelar motståndaren så passivt i början att du direkt kan ta över initiativet. Du ser emellertid också att du i det här fallet kan vänta lite med att ta över. Detta är en svår situation som man kan hamna i även i senare skeden av ett parti. Nu måste du göra en bedömning om det är rätta tillfället att ta initiativet. Kanske är det så men ibland bör man vänta några drag till för att få tillräckligt med initiativ. Normalt brukar denna situation uppkomma efter omkring 8-16 drag per spelare om den som inte börjat har försvarat sig bra. I figur 129-130 ger jag två exempel på situationer som har uppkommit i tidigare skeden. I figur 129 är det svårt att ta över i A men i figur 130 är det lättare.

6. ETT SYSTEM FÖR ATT VINNA I LUFFARSCKACK

Som du har sett så finns det en mängd spelöppningar att välja bland. Efter vilket system skall man då välja när man börjar partiet. De flesta av de bättre spelarna har valt att använda två standardinledningar efter dels diagonalt svar och dels rakt svar. Övriga svar är ovanliga och

④		②		
	X ₁			
		X ₃	X ₅	

fig.131 (Dansköppningen)

④		②		
	X ₁			
	⑥	X ₃	X ₅	

fig.132

④		②		
	X ₁			
		X ₃	X ₅	⑥

fig.133

dåliga. Om man inte väljer att spela två standardinledningar så kan man välja att variera sina inledningar mer eller mindre. Fördelen är att försvararen inte på förhand kan förbereda visst försvarsspel. Endast två av de sju bästa i Sverige spelar emellertid så. De andra fem har istället valt att bygga upp

④		②		
	X ₁		⑥	
		X ₃	X ₅	

fig.134

④		②	⑥	
	X ₁			
		X ₃	X ₅	

fig.135

④		②		
⑥	X ₁			
		X ₃	X ₅	

fig.136

spelet kring två standardinledningar. Fördelen är att man kan förbereda sig på flera varianter i dessa inledningar och oftast brukar man på så sätt bli svårslagen när man börjar. Nackdelen med detta system är att motståndaren också kan förbereda sig om det är känt vilket system man använder. Motståndaren kan också upprepa samma variant i flera partier i rad ifall en lucka i systemet har fram-

④		②		
	X ₁		X ₇	
	⑥	X ₃	X ₅	

fig.137

④	X ₇	②		
	X ₁			
		X ₃	X ₅	⑥

fig.138

④		②		
	X ₁		⑥	
		X ₃	X ₅	X ₇

fig.139

kommit under spelet. Dessutom måste man "plugga in" varianterna nog.

Om man nu vill välja två standardinledningar. Vilka är då bäst? Faktum är att det finns ett flertal bra inledningar t.ex. D 3, D 6, D 7, D 8, D 12, R 1, R 4, R 6 och R 7. Emellertid har de flesta valt D 7 och R 4 som förmodligen är allra bäst för den som börjar. Jag kommer därför här att redogöra för vissa standardvarianter i dessa två inledningar.

Som du såg i kapitel 4 har vissa av de vanligaste varianterna fått särskilda namn. Den mest kända varianten fås efter normalförsvaret. Det är den bästa men förmodligen också den mest komplicerade öppningen efter normalförsvaret. Jag tänker alltså på dansköppningen som fått sitt namn pga. att danskarna så flitigt använde den i den första landskampen mellan Danmark och Sverige.

④	X ₇	②	⑥	
	X ₁			
		X ₃	X ₅	

fig. 140

④		②	X ₇	
⑥	X ₁			
		X ₃	X ₅	

fig. 141

④		②	⑧	X ₉
	X ₁		X ₇	
	⑥	X ₃	X ₅	

fig. 142

Enligt det system som jag beskriver i detta kapitel så skall man alltså alltid använda dansköppningen (fig. 131) vid normalförsvaret. Denna öppning inbjuder emellertid till ett flertal varianter redan i o nästa drag. De vanligaste tas upp i figur 132-136. Vill man nu bygga upp ett system så kan man knappast ta med alla möjliga varianter. Man blir tvungen att begränsa sig till de vanligaste.

④	X ₇	②		
	X ₁	X ₉		
	⑧	X ₃	X ₅	⑥

fig. 143

B	④		②	A C
		X ₁	⑥	X ₉
		⑧	X ₃	X ₅ X ₇

fig. 144

④	X ₇	②	⑥	
	X ₁	X ₉		
	⑧	X ₃	X ₅	

fig. 145

Nu gäller det alltså att förbereda utvecklingsvarianter i de fem varianter som beskrivits i figur 132-136. I figur 137-141 har jag angivit bästa x₇. Sedan gäller det återigen att förbereda sig på vanligaste ⑧ i de fem varianterna. I figur 142-146 har jag angivit vanligaste ⑧ samt vilken x₉ jag i så fall väljer. Det är lätt att inse hur x₉ ska sättas i figurerna 142, 143, 145, 146. I figur 144

④		②	X ₇	
⑥	X ₁		⑧	
		X ₃	X ₅	X ₉

fig. 146

④		②	⑧	X ₉
	X ₁		X ₇	
	⑥	X ₃	X ₅	
	⑩			

fig. 147

⑩				
④	X ₇	②		
	X ₁	X ₉		
	⑧	X ₃	X ₅	⑥

fig. 148

får x genom x₉ två ostopade tvåor samtidigt som o möjlighet att ta över initiativet nu har försvunnit. Om o nu t.ex. sätter i A eller B med avsikt att ta över initiativet så sätter x i C eller i A.

Övning 11-12: Försök nu själv komma på hur x bör göra i figur 147 och 148. Försök föra spelet vidare tills du ser att du vunnit partiet. (Naturligtvis kan flera varianter uppkomma)

Jag kommer strax att redogöra för 32 spelöppningar vilka kan ligga till grund för ett system. Jag kommer då inte att ingående kommentera de varianter som kan uppkomma. Emellertid skall jag i en spelöppning full-

	⑥					
		X ₅		②		
			X ₁		⑩	
			④	X ₃		
			X ₉		X ₇	
						⑧

fig.149 (Springarförsvaret)

	⑥					
		X ₅		②		
			X ₁		⑩	
		X ₁₃	④	X ₃		
A	X ₁₁	X ₉	X ₁₇	X ₇	B	
			X ₁₅		⑧	

fig.150

ständigt beskriva hur spelet förs vidare genom olika tvångsdrag från x. I figur 149 beskrivs hur man för spelet efter springarförsvaret. ⑥ sätts enligt princip i i kapitel 5. ⑩ är bästa försvar (o får en ostoppad tvåa och stoppar samtidigt en av de ostoppade tvåor som x har). Emellertid kan nu x efter ⑩ helt föra fram spelet till egen vinst. Efter x₁₁ måste o sätta ⑫ inne i den ostoppade trean annars vinner x. Om ⑫ sätts i A eller B så vinner x t.ex genom x₁₃, x₁₅ och x₁₇ i figur 150. I figur 151 framgår det att även ⑭ måste komma inne i en ostoppad trea. Om o sätter ⑭ i A eller B i figur 151 vinner x genom x₁₅ och x₁₇. I figur 152 visas att även ⑯ måste sättas inne i en ostoppad trea. Om o sätter ⑯ i A eller B i figur 152 så vinner x efter x₁₇ och x₁₉ i ett dubbelhot ty o kan inte stoppa både hotet i C och hotet i D.

⑥	A					
	X ₅		②			
X ₁₅	X ₁₃	X ₁		⑩		
	X ₁₇	④	X ₃			
	X ₁₁	X ₉	⑫	X ₇		
	B				⑧	

fig.151

		⑥				
			X ₅		②	
A	X ₁₅	C	X ₁₃	X ₁	B	⑩
		X ₁₇	⑭	④	X ₃	
	D	X ₁₉	X ₁₁	X ₉	⑬	X ₇
						⑧

fig.152

I figur 153, 154 visas att ⑱ ej kan sättas som i dessa figurer. I figur 153 vinner x efter x₂₉ oavsett om o sätter i A eller i B. I figur 154 vinner x efter x₂₁ oavsett om o sätter i A, B eller C. I figur 155 har jag låtit o sätta ⑳ på båda hållen. Bäst är naturligtvis att stoppa med ⑳ i nedre vänstra hörnet men om o sätter på andra hållet så uppkommer vinst i alla fall (eventuellt något snabbare i vissa varianter). I figuren visas att ㉑ enligt figuren ovillkorligen leder till förlust.

I figur 156 har x vunnit efter x27 ty x hotar att sätta i både A och B (och efter B kommer C). 28 måste därför sättas i D men då vinner x genom att sätta i E,F och G. Eftersom x27 är en ovanligt vacker av-

26			6	A					
	X ₂₅	X ₃₁	X ₂₉	X ₅	20	2			
	28	X ₁₅	16	X ₁₃	X ₁		10		
	X ₂₇	X ₃₃	X ₁₇	14	4	X ₃			
B	X ₂₁	X ₁₉	22	X ₁₁	X ₉	12	X ₇		
	X ₂₃				18			8	
24									

fig.153

	A	6							
X ₂₃	X ₂₁	X ₂₅	X ₅		2				
	X ₁₅	16	X ₁₃	X ₁		10			
	B	X ₁₇	14	4	X ₃				
	X ₁₉		X ₁₁	X ₉	12	X ₇			
20	C				18			8	

fig.154

slutning så kallar jag uppställningen i figur 156 för "Luffarschackets pärla".

Emellertid behövde ju ej o sätta 22 som i figur 156. I figur 157 och 158 visas hur x i så fall går tillväga för att vinna.

Fr.o.m. figur 159-190 kommer jag, med enbart små kommentarer, att beskriva några (32) standardvarianter där x faktiskt vinner trots att o spelar det "naturligaste" försvarsdraget hela tiden.

I anslutning till dessa standardvarianter finns 10 övningar.

			6						
	18			X ₅	20	2			
		X ₁₅	16	X ₁₃	X ₁		10		
26		22	X ₁₇	14	4	X ₃			
	X ₂₃	X ₁₉	24	X ₁₁	X ₉	12	X ₇		
	20	X ₂₁	34	X ₂₉	X ₃₁	X ₃₃		8	
			X ₂₅		X ₃₅	32			
		30		X ₂₇					
					28				

fig. 155

		6							
18			X ₅		2				
	X ₁₅	16	X ₁₃	X ₁		10			
	22	X ₁₇	14	4	X ₃				
X ₂₃	X ₁₉	24	X ₁₁	X ₉	12	X ₇			
20	X ₂₁	G	E	F				8	
	C	X ₂₅	X ₂₇	D	A				
	B		26						

fig.156

Luffarschackets pärla

I figur 159-174 visas 16 varianter i D 7.

I figur 175-190 visas 16 varianter i R 4.

Bokstäverna A,B osv. i figur 159-190 har endast samband med de övningar som avslutar detta kapitel.

				⑥							
		⑮	②②		X ₅		②				
			X ₁₅	⑮	X ₁₃	X ₁		⑩			
			②⑥	X ₁₇	⑭	④	X ₃				
		X ₂₃	X ₁₉	②④	X ₁₁	X ₉	⑫	X ₇			
		②⑦	X ₂₁		③⑦					⑧	
			X ₂₅	X ₂₉							
			X ₂₇		X ₃₁						
			②⑧								

fig. 157

				⑥							
			⑮	③④		X ₅		②			
	③②			X ₁₅	⑮	X ₁₃	X ₁		⑩		
	③⑥	X ₃₁	X ₃₅	X ₃₃	X ₁₇	⑭	④	X ₃			
			X ₂₃	X ₁₉	②④	X ₁₁	X ₉	⑫	X ₇		
			②⑦	X ₂₁	X ₃₇	X ₂₉	X ₂₇	③⑧		⑧	
				②②	X ₂₅	X ₃₉		②⑧			
				③⑦		②⑥					

fig. 158

			(4)		(2)	X ₇					
			(6)	X ₁	(14)	(8)	X ₁₉	(28)			
			(12)	X ₁₁	X ₃	X ₅	X ₉	(10)			
			X ₁₃	(16)	(20)	X ₂₅					
				X ₁₅	X ₂₃	(24)	X ₂₁				
				X ₂₇	(18)		(22)	(26)			
			X ₂₉			X ₁₇					

fig.159 (Dansköppningen)
Efter x₂₃ kan o ej förhindra vinst genom x₂₅

I fig.160 beskrivs den vanligaste varianten i dansköppningen.

										(18)	
						(20)	X ₁₉	X ₁₃	X ₁₇	X ₁₅	X ₂₁
				(4)		(2)	(8)	X ₉	(16)		
					X ₁	(12)	X ₇	X ₁₁			
					(6)	X ₃	X ₅	(14)			
					(10)						

fig.160 (Dansköppningen - Normalvarianten)
Efter x₁₃ kan o ej förhindra vinst genom x₁₅.

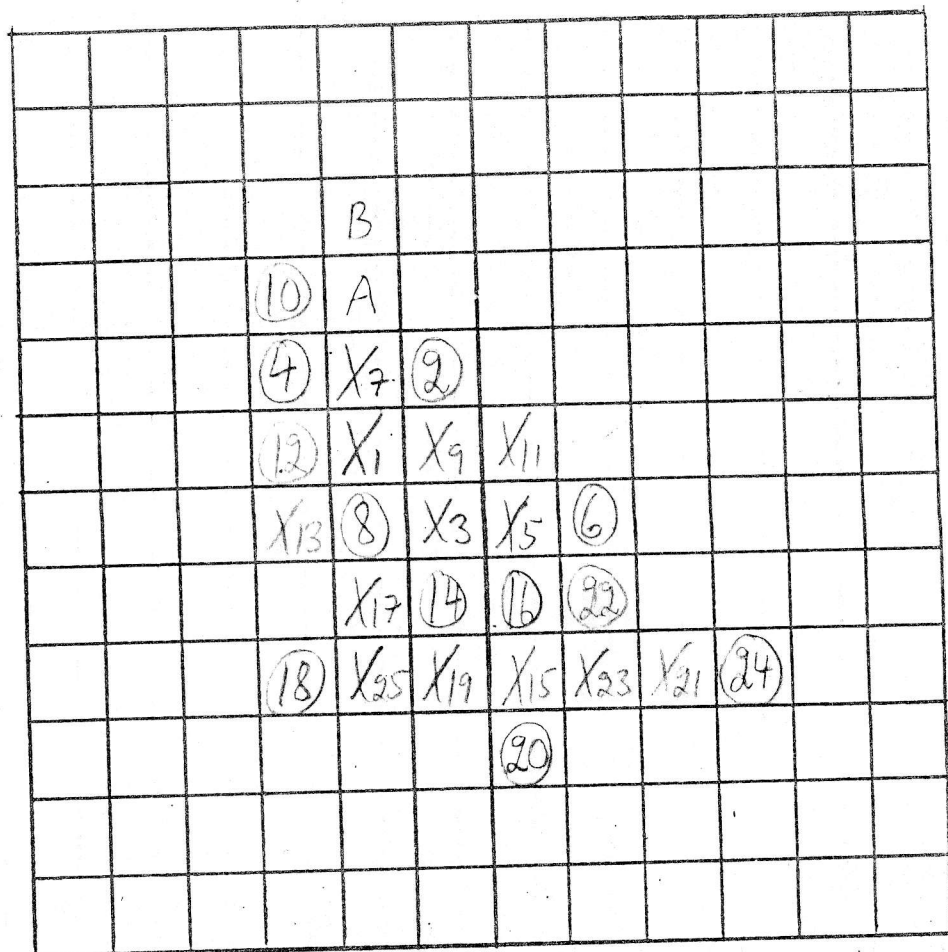


fig.163 (Dansköppningen)

Efter x17 kan o ej förhindra vinst genom x19.

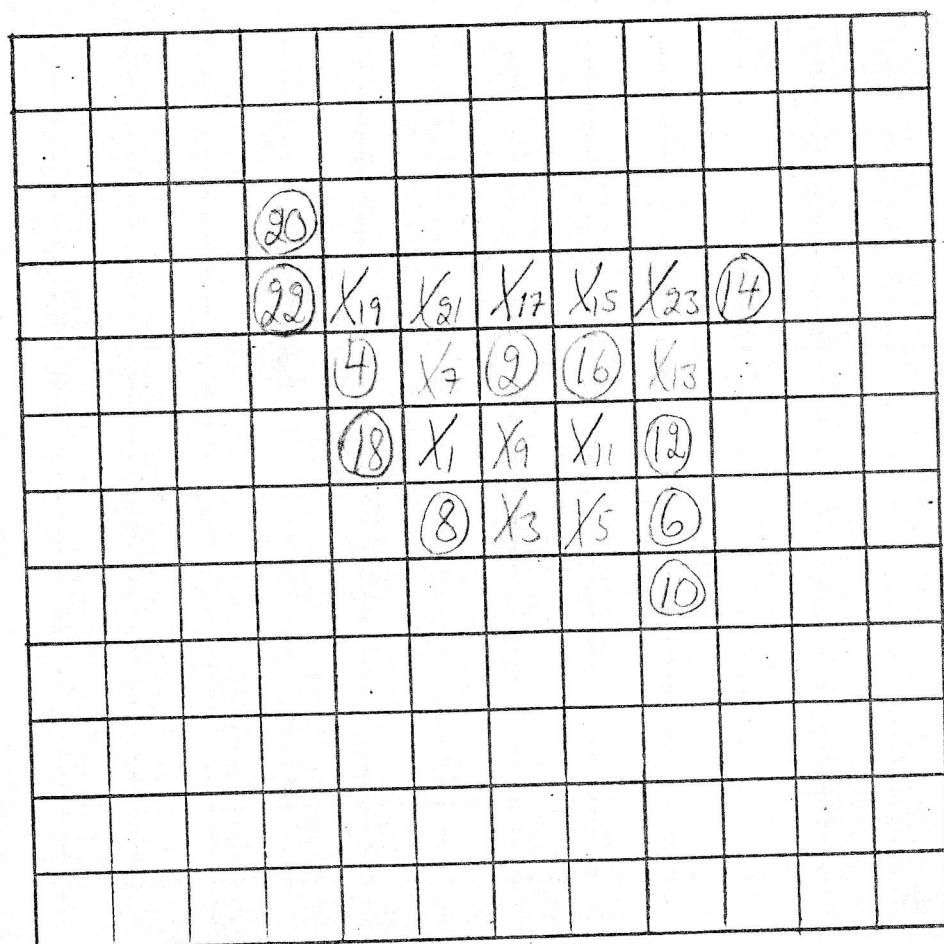


fig.164 (Dansköppningen)
x vinner genom dubbelhot med x17.

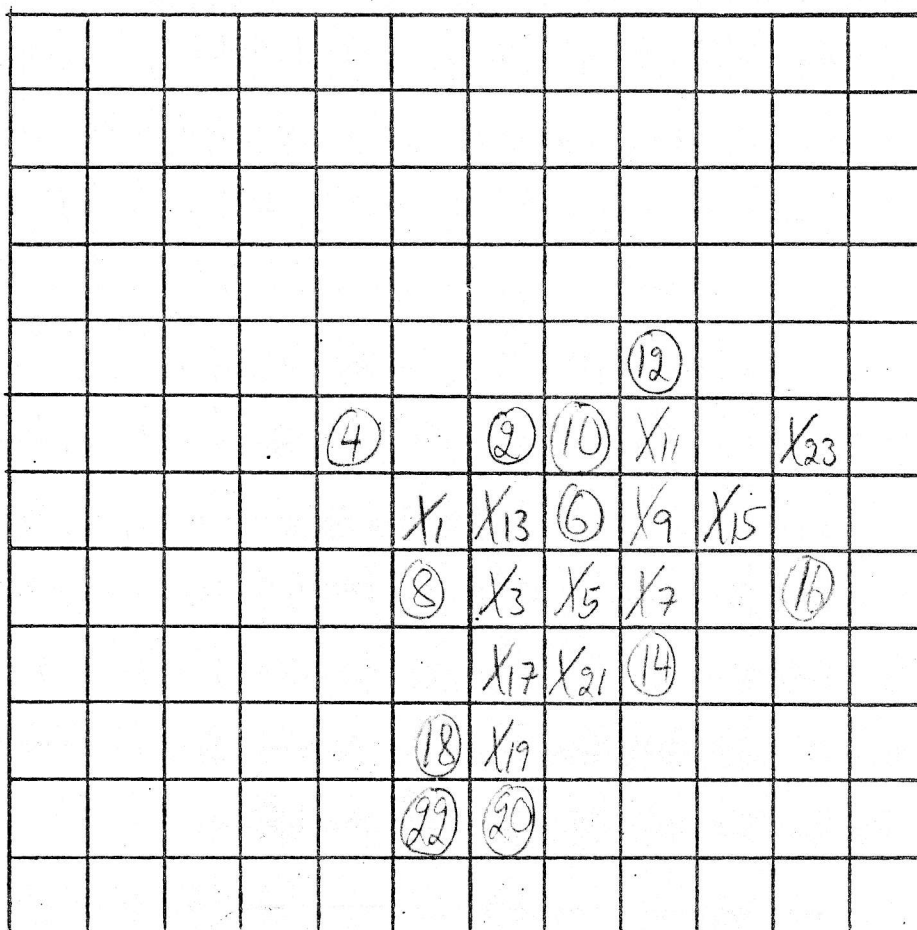


fig.165 (Dansköppningen)

Efter x17 kan o ej förhindra vinst genom x19.

Det svåra draget x17 är början till en vacker kombination

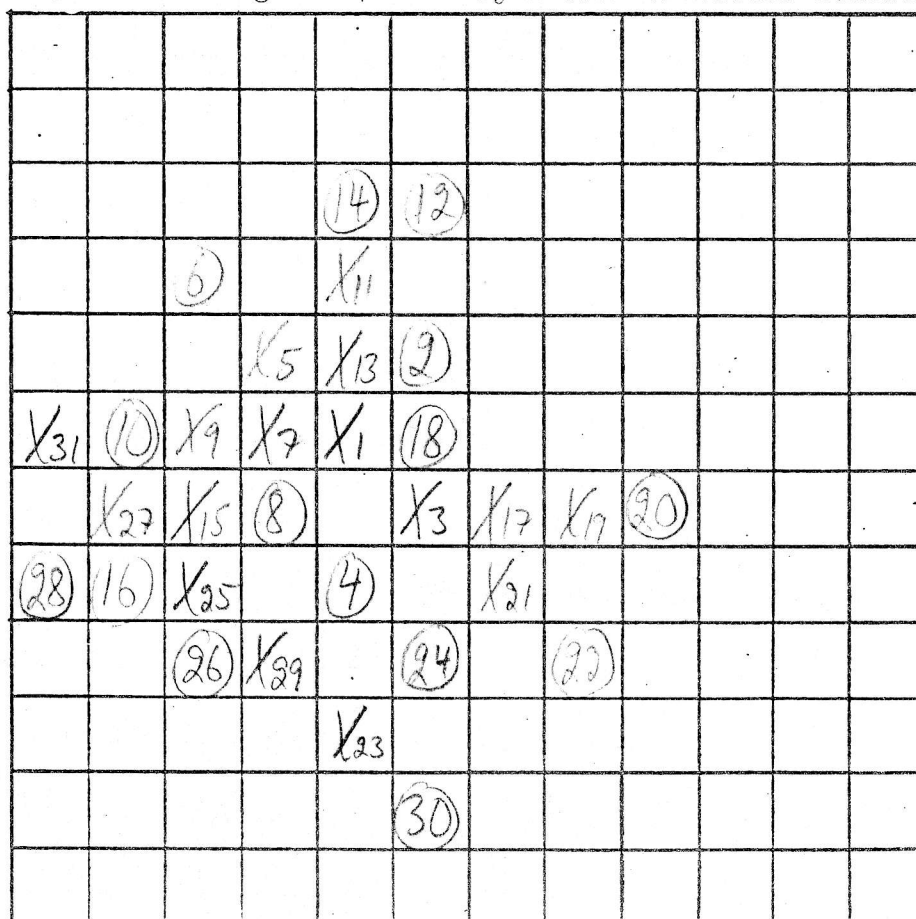


fig.166 (Diagonal zig-zag-öppning)

Luffarschackets juvel

i figur 166. Därför kallar jag den "Luffarschackets juvel!" - 35 -

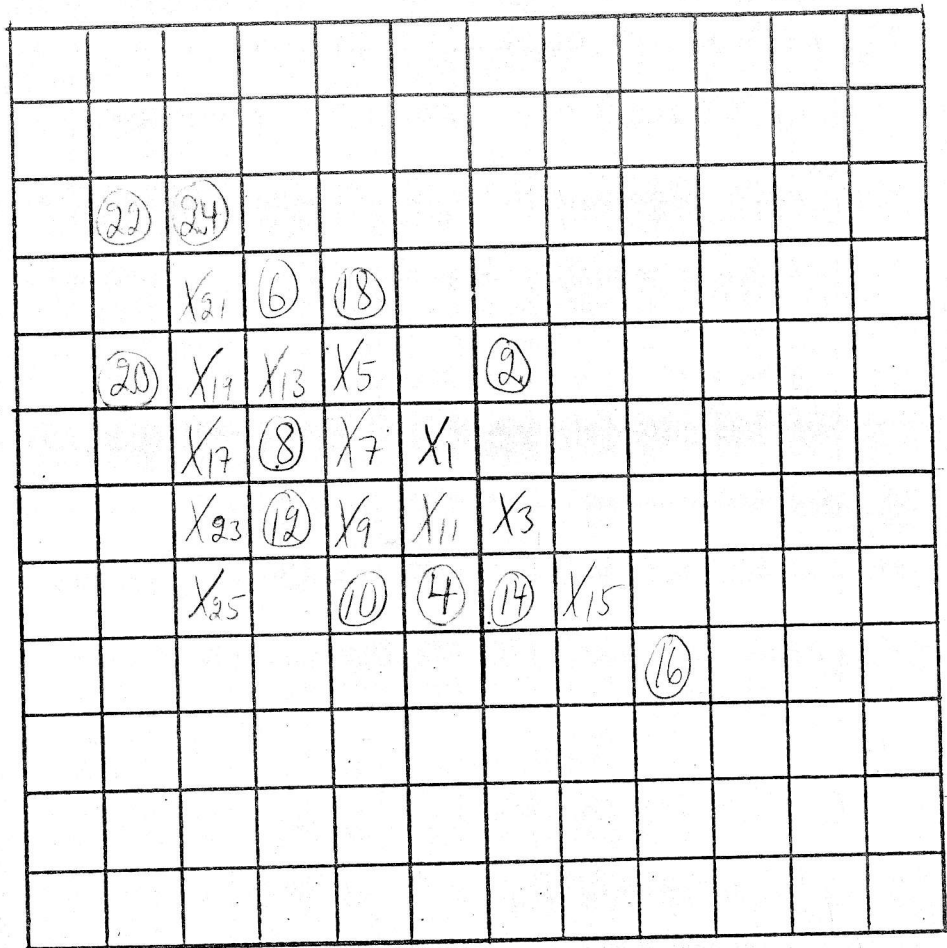


fig.167 (Diagonal zig-zag-öppning)

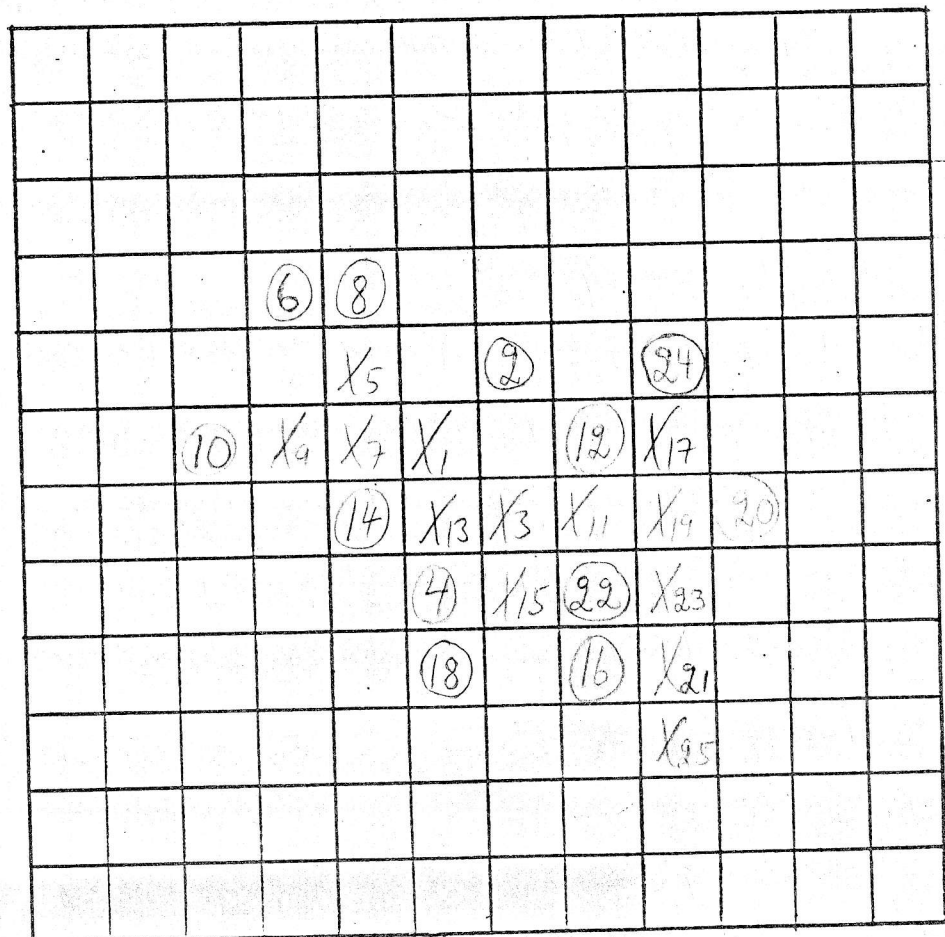


fig.168 (Diagonal zig-zag-öppning)

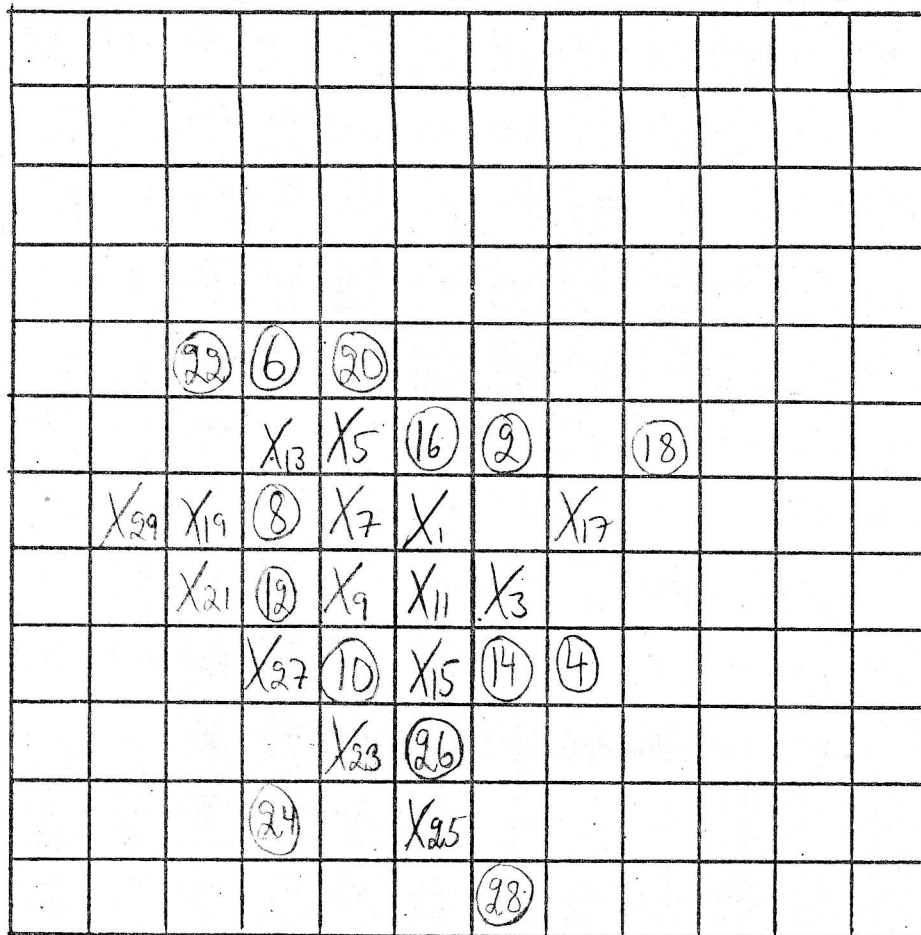


fig.169 (Diagonal L-öppning)
x vinner genom dubbelhot med x21.

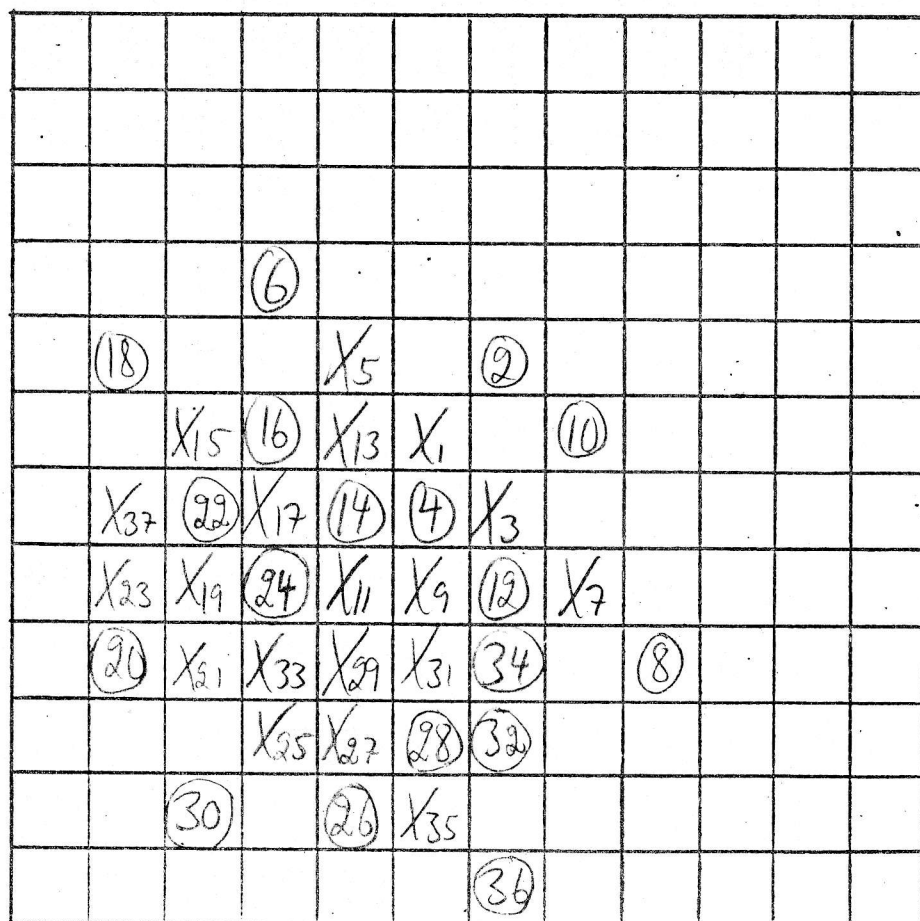


fig.170 (Springarförsvaret)
Luffarschackets pärla
- 37 -

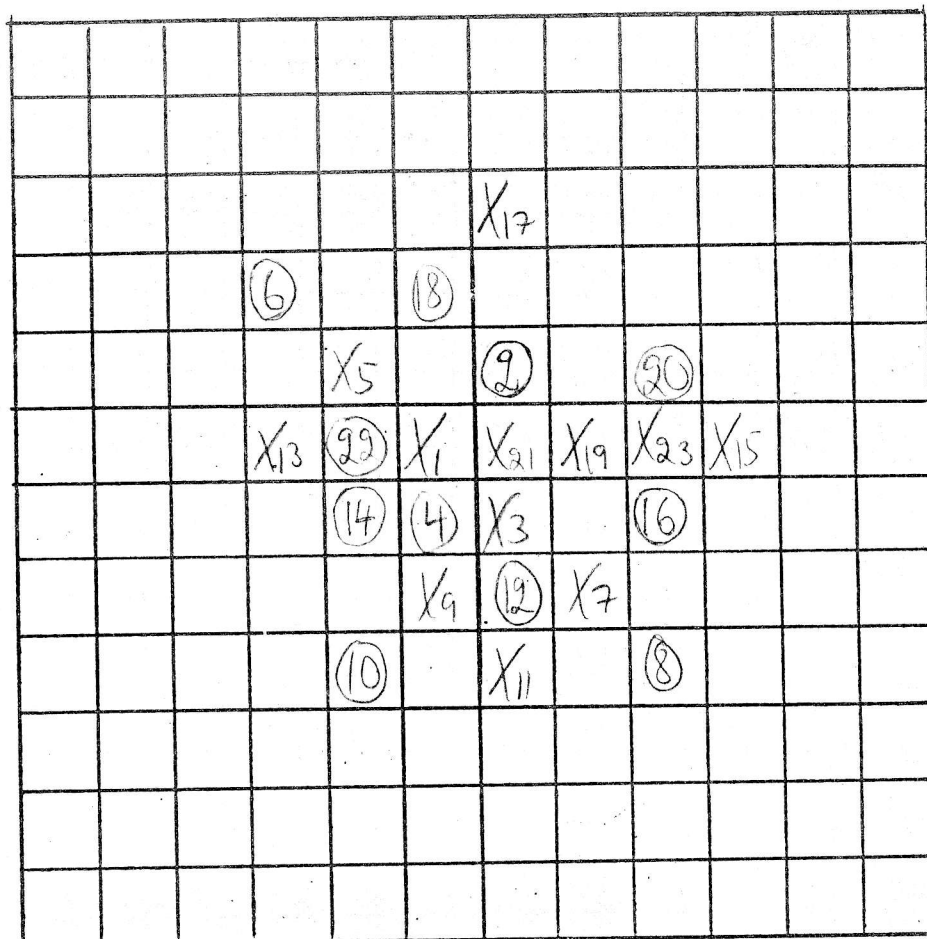


fig. 171 (Springarförsvaret)

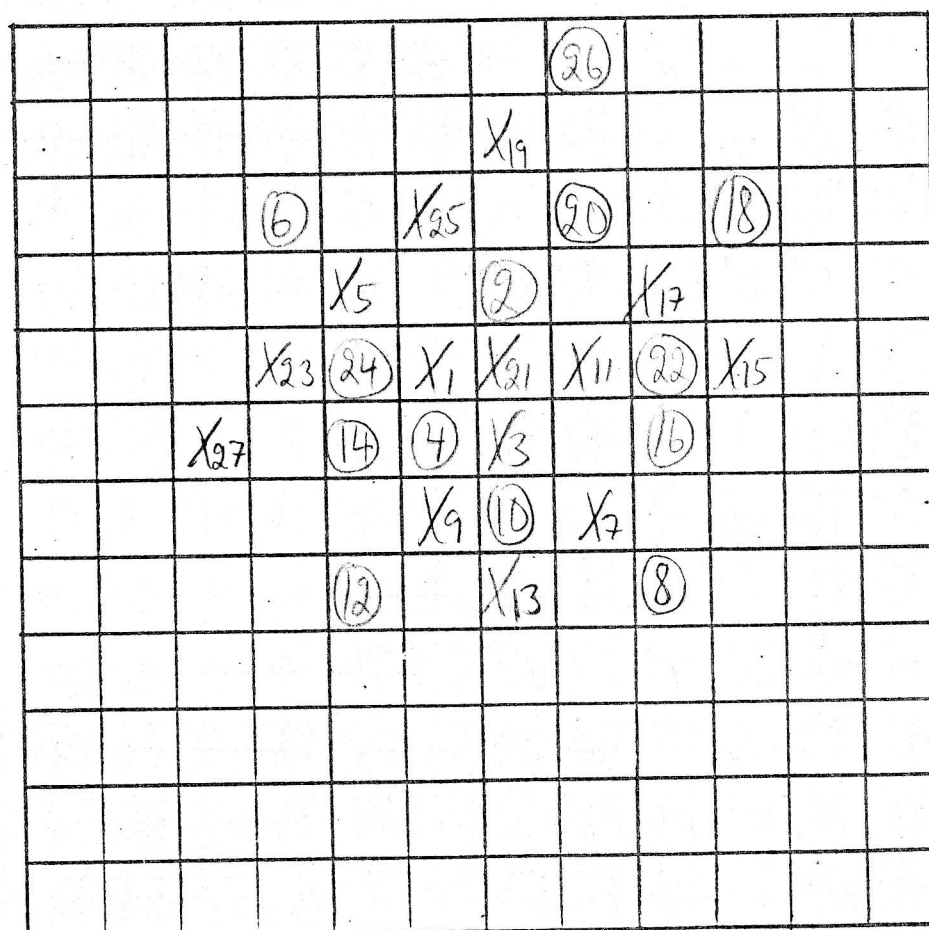


fig. 172 (Springarförsvaret)

I figur 172 är x13 det "svåra" draget för x.

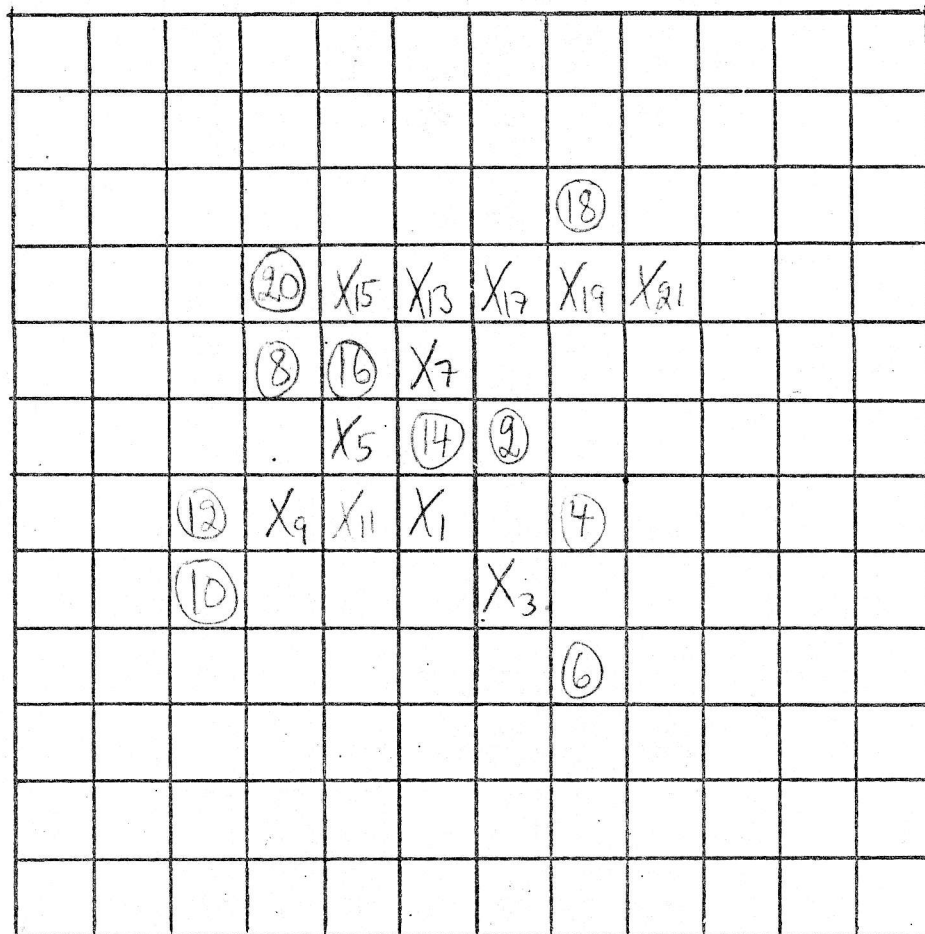


fig.173 (Diagonalt parallellförsvar)

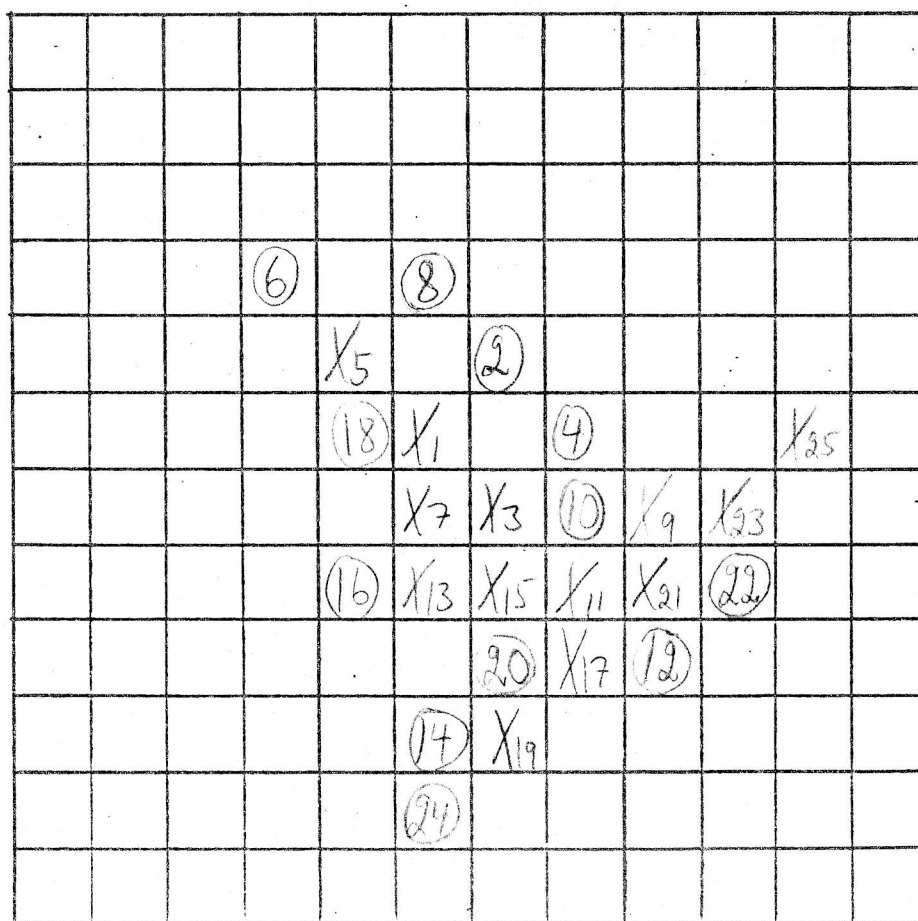


fig.174 (Diagonalt parallellförsvar)

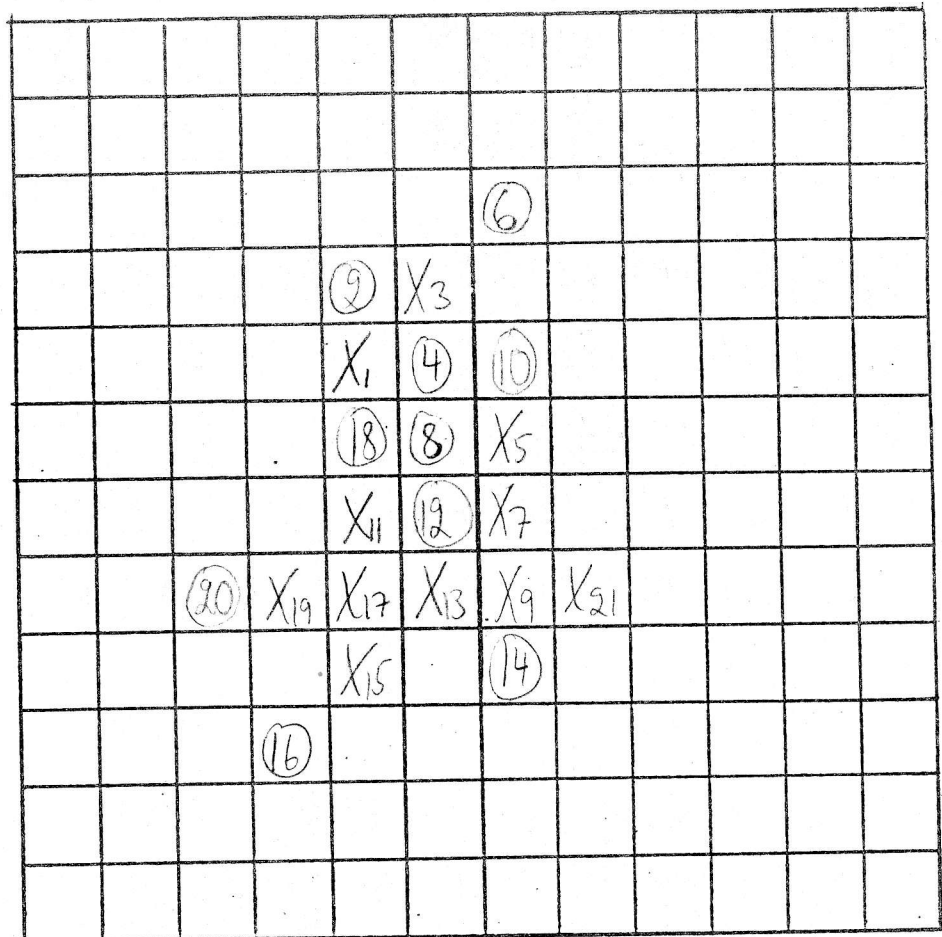


fig.175 (Passiv kvadratöppning)

-Efter x15 kan o ej förhindra vinst genom x17.
x7 är (i fig.175) ett "nyckeldrag".

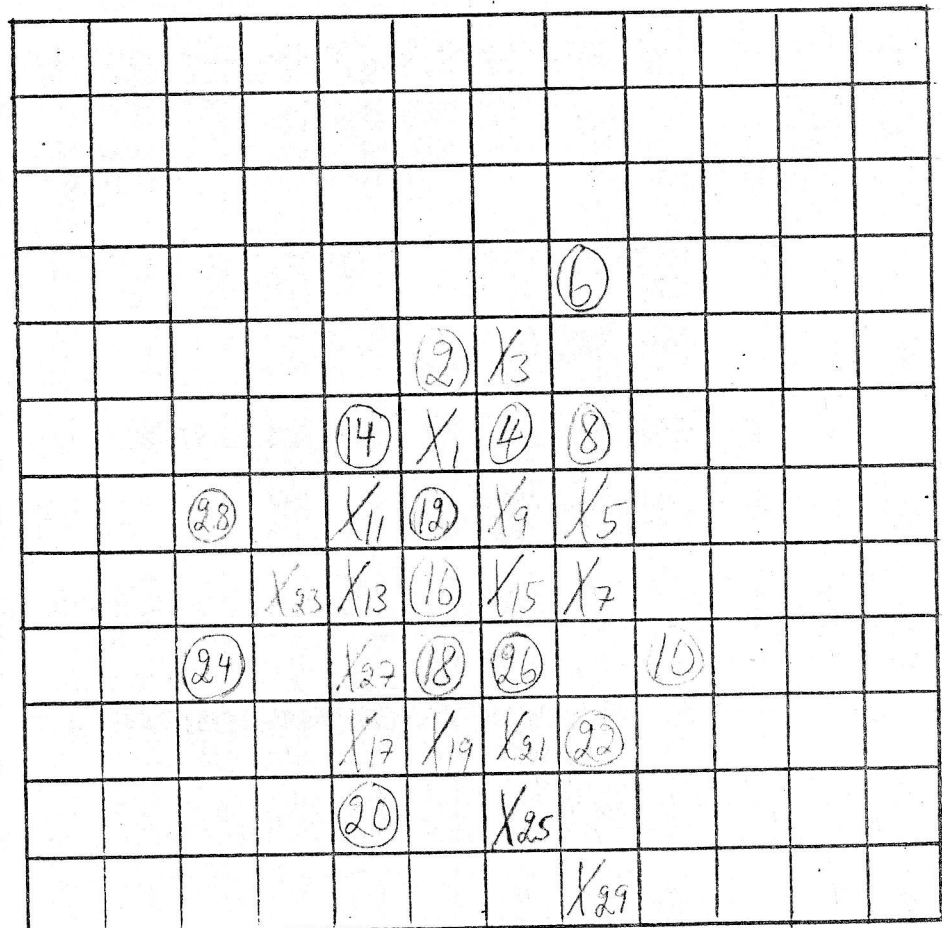


fig.176 (Passiv kvadratöppning)

Efter x21 kan o ej förhindra vinst genom x23 och x25.

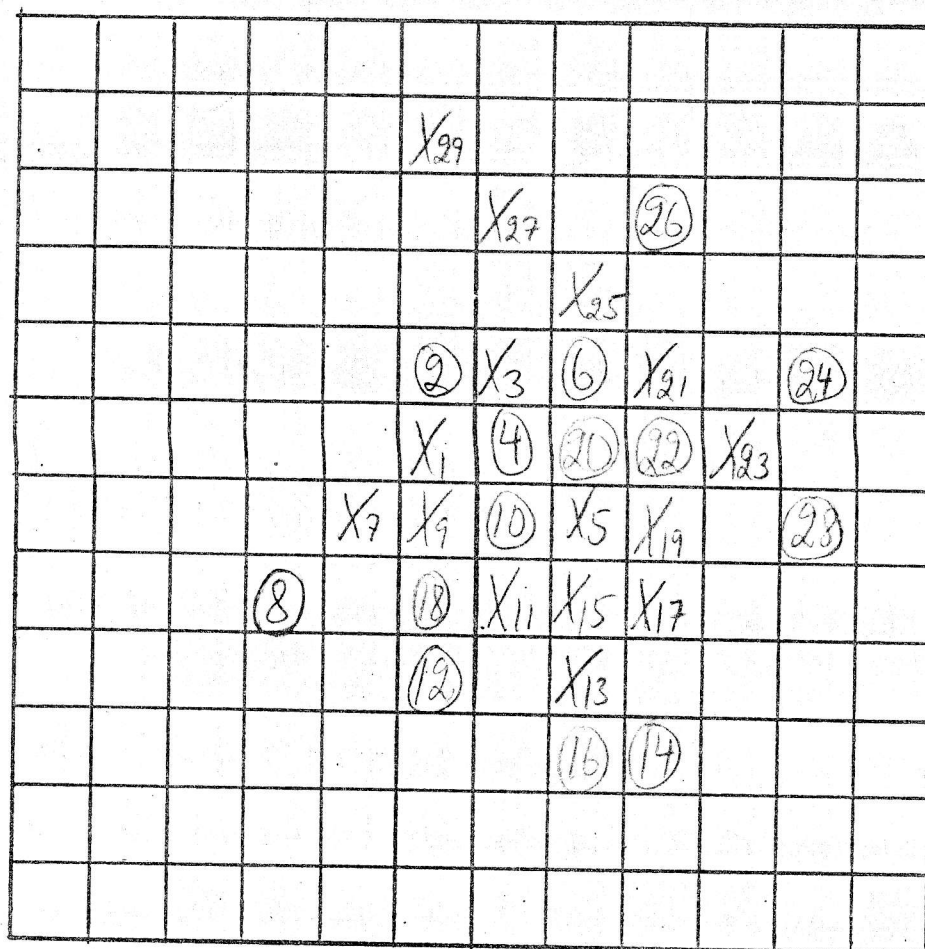


fig.177 (Passiv kvadratöppning)

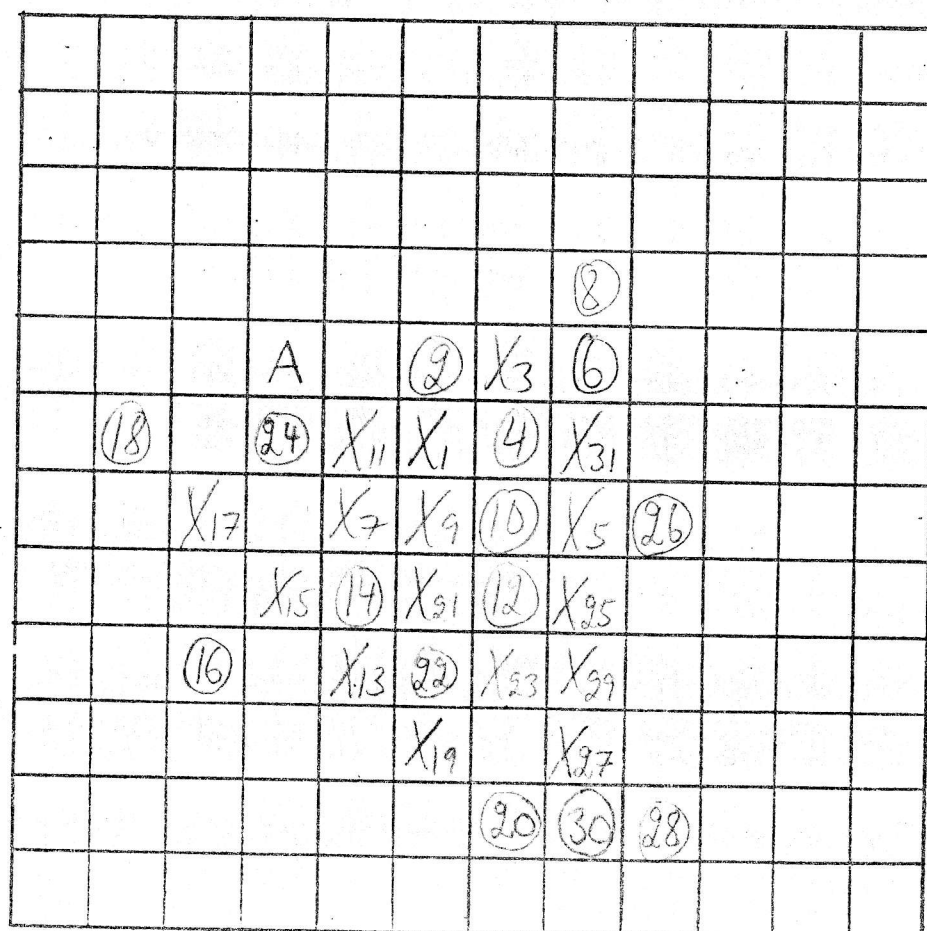


fig.178 (Passiv kvadratöppning)

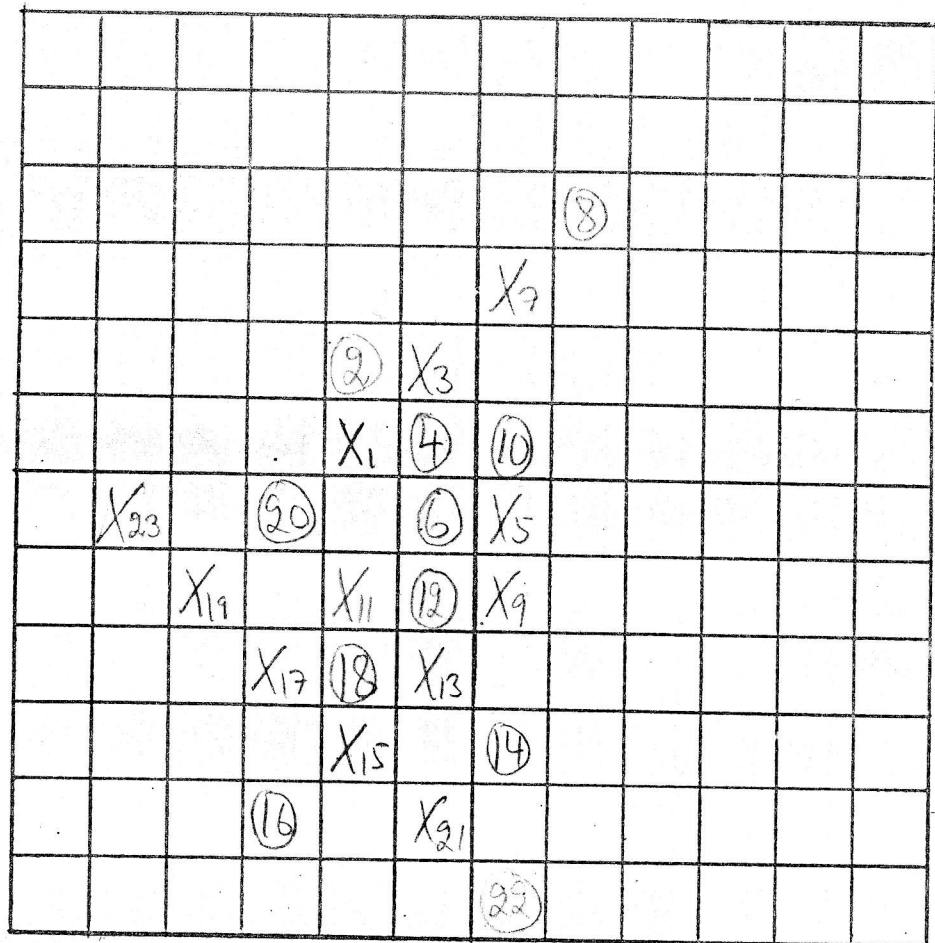


fig.179 (Passiv kvadratöppning)

I fig.179 är x9 ett "nyckeldrag".

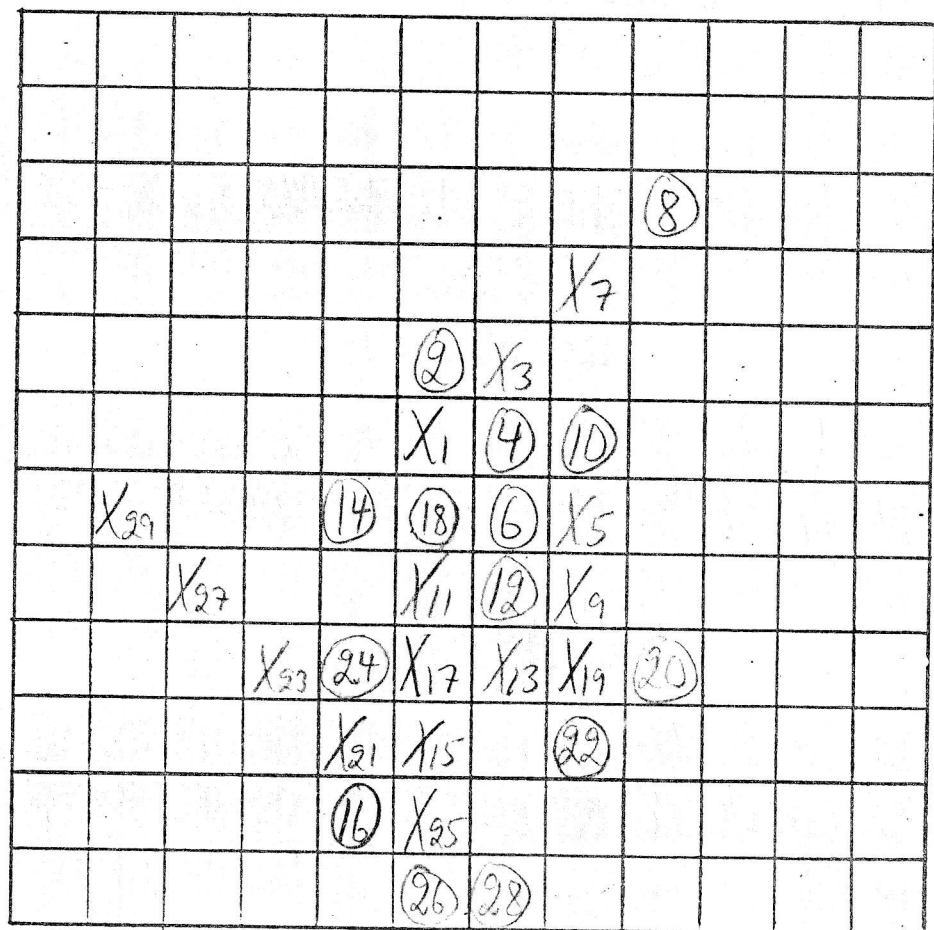


fig.180 (Passiv kvadratöppning)

x vinner genom dubbelhot med x21.

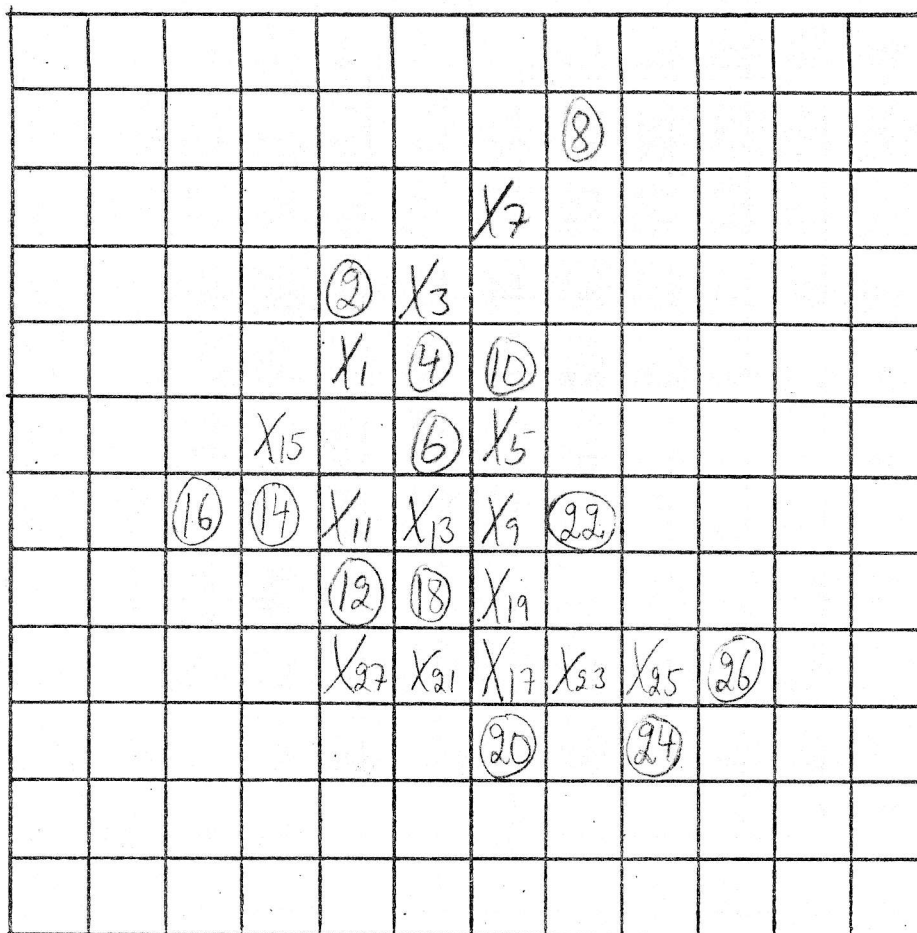


fig.181 (Passiv kvadratöppning)

x vinner genom dubbelhot med x21.

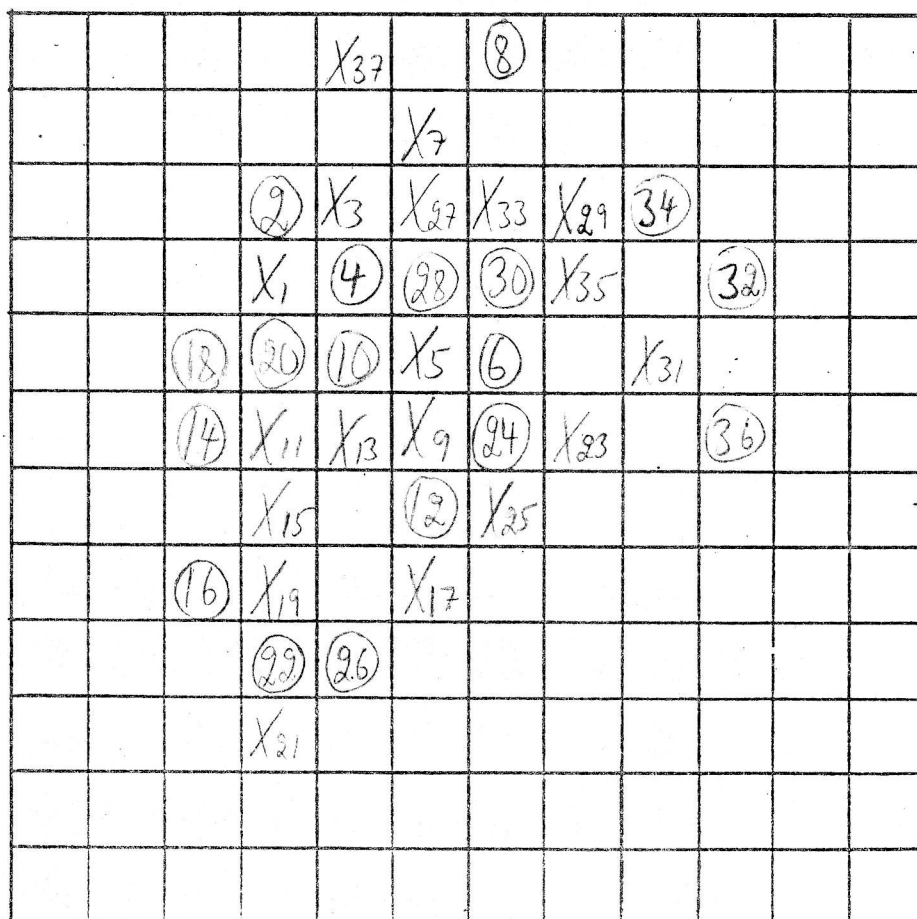


fig.182 (Passiv kvadratöppning)

Efter x17 vinner x med nio tvingande fyror efter varandra.

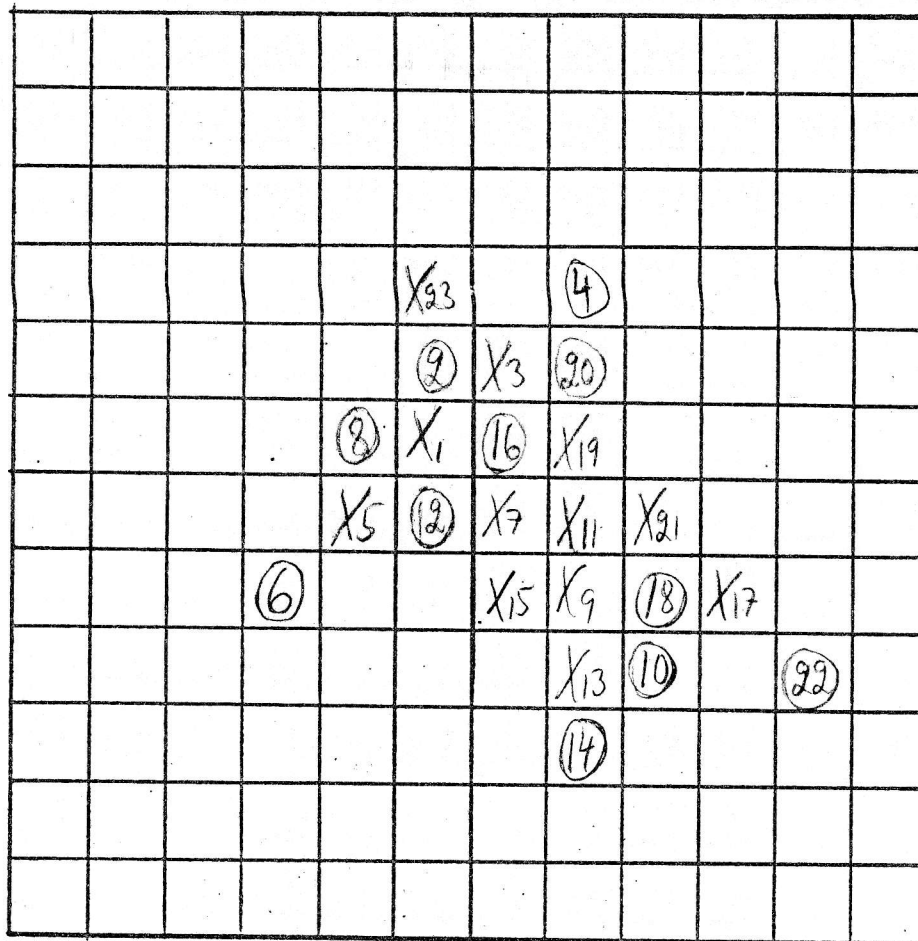


fig.185 (Diagonal stolöppning)

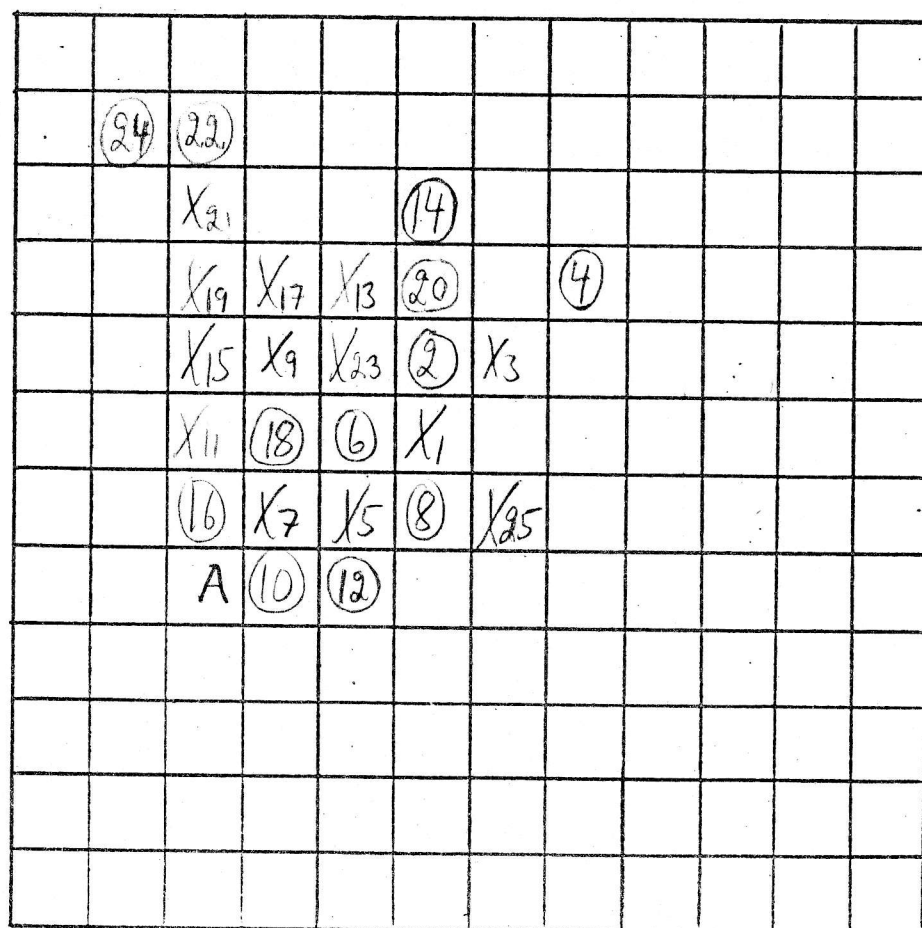


fig.186 (Diagonal stolöppning)

				(20)		(18)					
	(28)	X ₂₃	X ₂₅	X ₂₇	X ₁₇	X ₂₉					
			X ₂₁	X ₁₃	(22)	X ₁₅	(4)				
			X ₉	(24)	(2)	X ₃	X ₁₉				
		X ₁₁	(26)	(6)	X ₁	(16)					
	(14)		X ₇	X ₅	(8)						
			(10)	(12)							

fig.187 (Diagonal stolöppning)
 Efter x21 kan o ej stoppa vinst för x

			(32)		X ₃₅	(4)					
	(28)			X ₃₁	(2)	X ₃					
			X ₃₃	(6)	X ₁	(12)					
(30)	X ₂₅	X ₂₉	X ₇	X ₅	(10)	X ₉					
	X ₂₇	(26)	(8)	X ₁₇	(18)	X ₁₁	X ₁₃	X ₁₅	(16)		
(34)			X ₂₃	(24)	X ₁₉			(14)			
				X ₂₁	(20)						
			(22)								

fig.188 (Diagonal stolöppning)
 x vinner genom dubbelhot med x27.

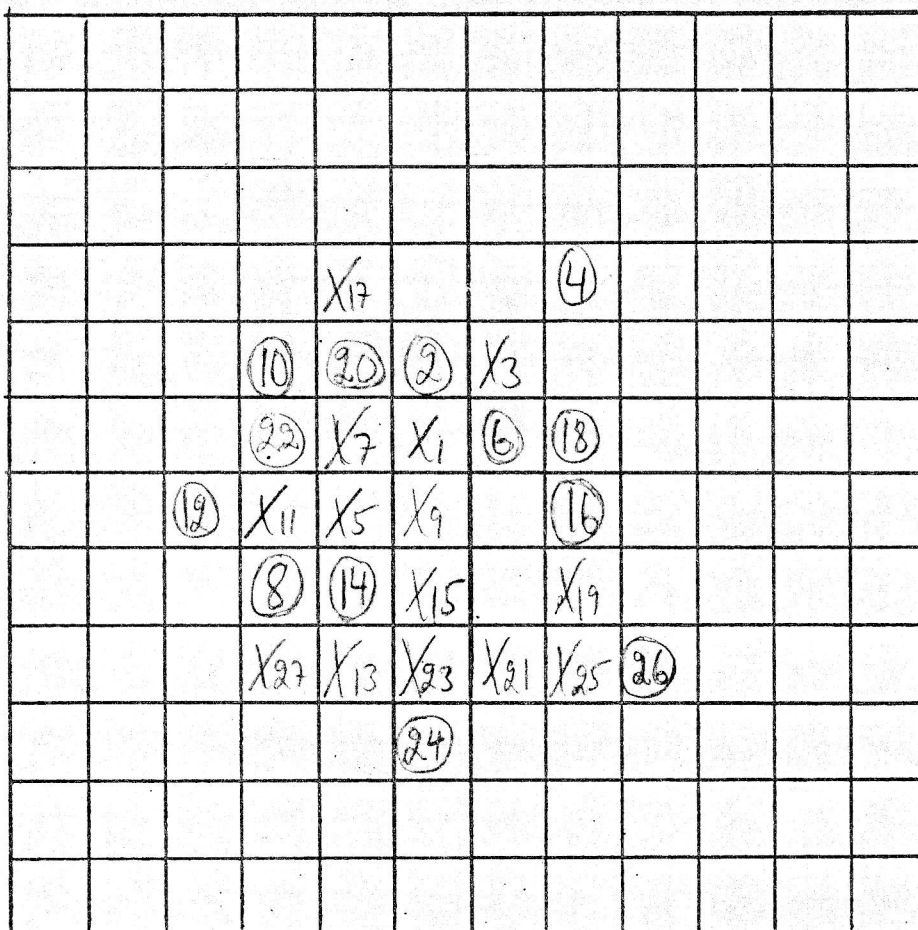


fig.189 (Diagonal stolöppning)

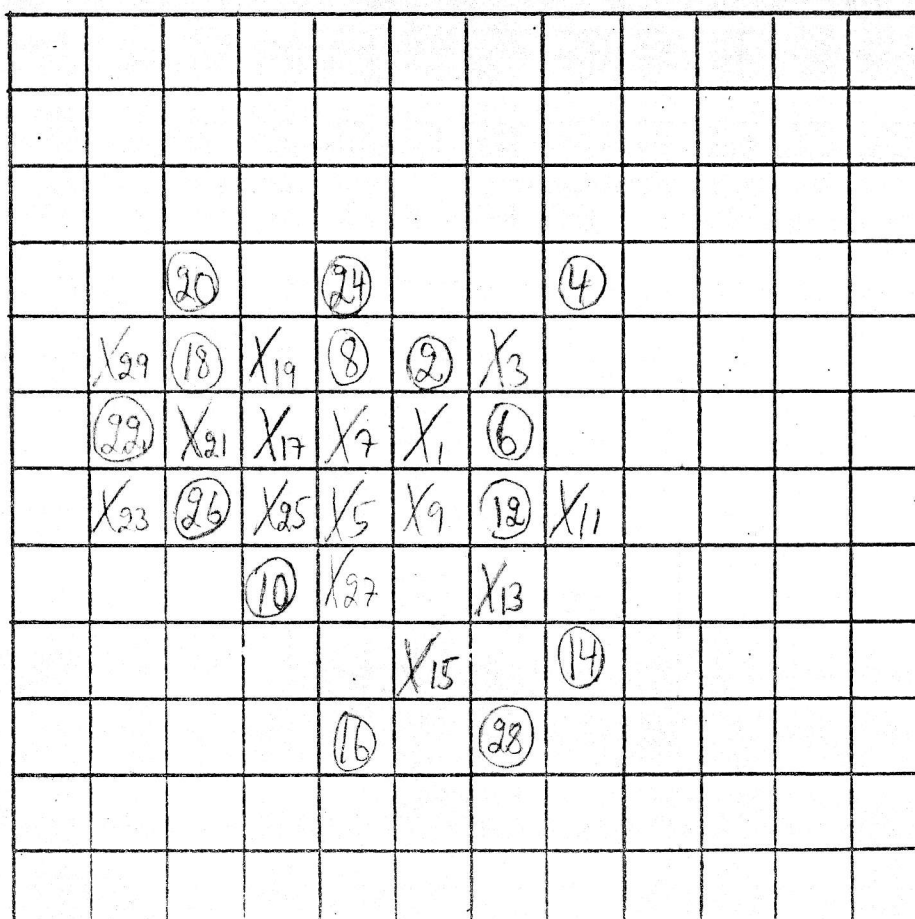


fig.190 (Diagonal stolöppning)

x vinner genom dubbelhot med x23.

För den som inte riktigt förstår systemet kring figur 159-190 beskriver jag i figur 191-193 hur olika öppningar leder in i varandra.
 Figur 191: Diagonal L-öppning leder in i zig-zag-försvarets varianter.
 Figur 192: Diagonal stolöppning leder in i springarförsvarets varianter.
 Figur 193: Diagonal L-öppning leder in i springarförsvarets varianter.

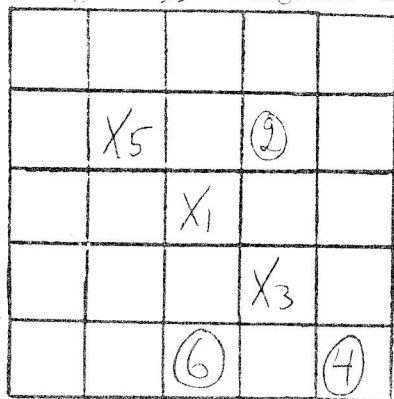


fig.191
 (Diagonal L-öppning)
 (Diagonal zig-zag-öppning)

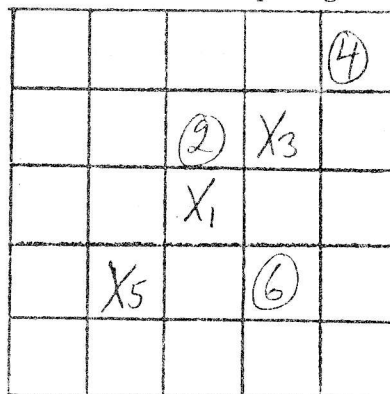


fig.192
 (Diagonal stolöppning)
 (Springarförsvaret)

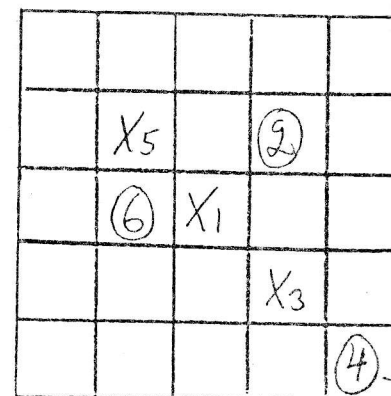


fig.193
 (Diagonal L-öppning)
 (Springarförsvaret)

Det system som byggs upp kring de standardvarianter som beskrivs i figur 159-190 är ett mer komplicerat system än de "tum-regels-system" som ofta

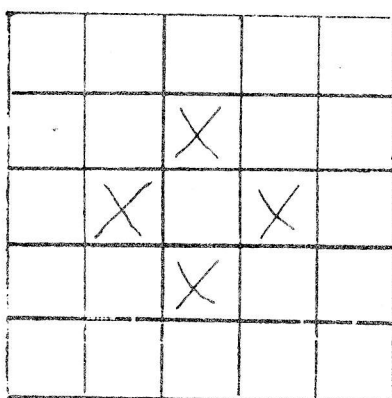


fig.194

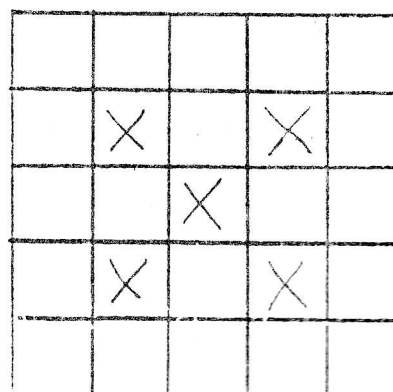


fig.195

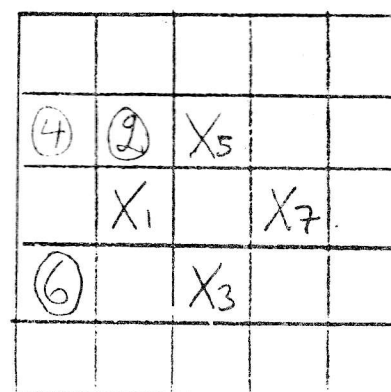


fig.196 (Triangelär
 sidoöppning)

förekommer. Dessa "tumregelsystem" har den fördelen att de är mycket lätta att komma ihåg och de är ofta mycket effektiva mot sämre och ibland även mot medelbra spelare. Dock räcker de inte till mot bättre spelare. Jag ska beskriva

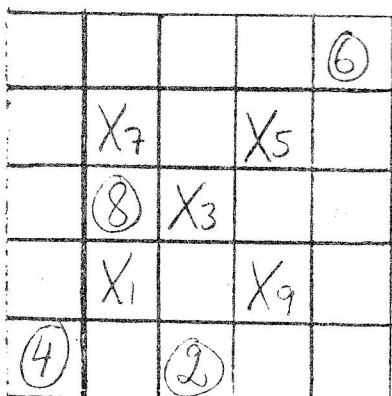


fig.197
 (Optimistöppningen)

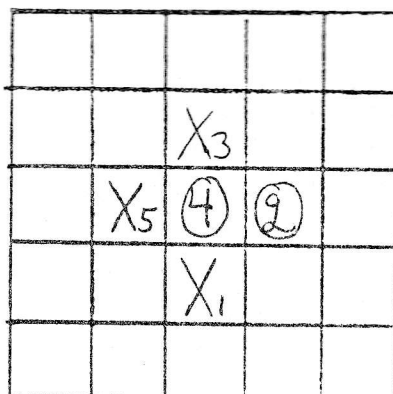


fig.198 (D 3)

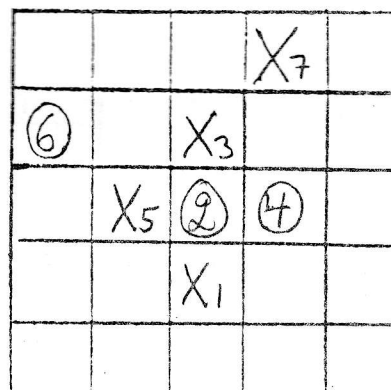


fig.199 (R 1)

två av de vanligaste tumregelsystemen.

1. Sträva efter att få dina egna markeringar som i figur 194 eller som i figur 195. I figur 196-197 beskrivs två fall. (Se även fig. 125-126).
2. Använd dig av inledningarna D 3 och R 1 och hoppas på att motståndaren sätter ④ som i figur 198 och 199. x erhåller även här ett svårstoppat angrepp med hjälp av diagonalerna.

Hur ska då o spela för att försvara sig på bästa sätt?
Om o är omedveten om de vanligaste öppningarna så leds o snart in i någon standardvariant som x har förberett noga.
Det gäller därför för o att känna till de vanligaste varianterna på olika spelöppningar. I dessa spelöppningar spelar man sedan så att partiet går in i ovanliga men svåra varianter.
Detta kan göras på i princip tre olika sätt:

1. Man använder ej diagonalt svar och rakt svar. Efter springarsvaret kan x t.ex. ej använda D 7 och R 4.
2. o avviker från det vanliga genom att med ④ spela ett ovanligt försvar t.ex. maskerat springarförsvar, parallellt springarförsvar.
3. Det vanligaste är att o låter x spela sin standardinledning. o använder också vanliga men svåra försvar t.ex. normalförsvaret, springarförsvaret, kvadratförsvaret, stolförsvaret. I dessa vanliga försvar väljer man sedan annorlunda varianter genom ⑥, ⑧, ⑩, ⑫ eller ⑭. Det finns massor med varianter bara i D 7 och R 4. Säkert kan man hitta flera tusen bara i dansköppningen.

Detta kapitel avslutas med några övningar i anslutning till figurerna 159-190. Tips: Rita problemet med kulspets och analysera med blyerts.

Figur 161: Övning 13: Visa hur x vinner ifall o sätter ⑭ åt andra hållet dvs i ruta A samt ⑮ åt andra hållet dvs. i ruta B.

Figur 163: Övning 14-15: Visa hur x vinner ifall o sätter ⑧ i rutan som nu är markerad med x11 och om x sätter x9 i ruta A samt
Övning 14 - om o sätter ⑩ i ruta B.
Övning 15 - om o sätter ⑪ i rutan som nu är markerad med ⑥.

Figur 166: Övning 16-17: Visa hur x vinner ifall o sätter ⑩ åt andra hållet dvs. i rutan som nu är markerad med ⑮ och om x9 sätts i samma ruta som i figuren samt
Övning 16 - om o sätter ⑫ i rutan som nu är markerad med x27.
Övning 17 - om o sätter ⑬ i samma ruta som i figuren.

Figur 175: Övning 18: Visa hur x vinner om o sätter ⑫ i rutan som nu är markerad med x13.

Figur 178: Övning 19: Visa hur x vinner om o sätter ⑫ i ruta A.
Övning 20: Visa hur x vinner om o sätter ⑫ i rutan som nu är markerad med ⑭.

Figur 186: Övning 21: Visa hur x vinner om o sätter ⑮ i rutan som nu är markerad med x19.
Övning 22: Visa hur x vinner om o sätter ⑮ i ruta A.

Övning 13-22 kan vara av olika svårighetsgrad och i några övningar förekommer varianter för att lösningen skall bli fullständig. Det viktigaste med dessa övningar är att du verkligen övar dig att analysera. Därför har jag medvetet anslutit övningarna till figur 159-190. Du måste alltså själv skriva upp ursprungsproblemet samt därefter analysera.

7. PARTIER FRÅN TÄVLINGAR

I de olika tävlingarna som vi spelar i Sverige har vi ej för vana att protokollföra partierna. Därför kan jag inte presentera några färdigspelade partier från sådana tävlingar. Emellertid deltog jag i en landkamp mot Danmark i maj 1979 och då protokollfördes partierna. Därför presenterar jag nu (fig. 200-205) 6 av de partier som jag då spelade. Det sista av dessa partier (fig. 205) redovisar jag på det "tävlingsformulär" som används i tävlingar anordnade av Svenska Luffarschackförbundet. Observera hur jag har fyllt i vem som har x och o och vem som vunnit samt antalet markeringar för vinnaren.

Fig. 200: Jag börjar med ett parti som jag förlorade trots att jag började. Kombinationen x15-x17-x19 är tveksam därför att den inte leder till något. x21 är defensivt liksom x23, x25, x27, x29. Om jag hade satt x23 i rutan som nu är markerad med (24) så hade jag kanske haft en chans att behålla initiativet. I så fall skulle jag ha fortsatt med x25 i ruta A. x31 är ett hot men redan nu hade Bille kunnat vinna med (32) i rutan markerad med (34). x31 är alltså ett misstag men det hade inte räckt med att sätta x31 i rutan som nu är markerad med (34). x33 sätts i rädsla för att Bille skall sätta i denna ruta och sedan i (3).

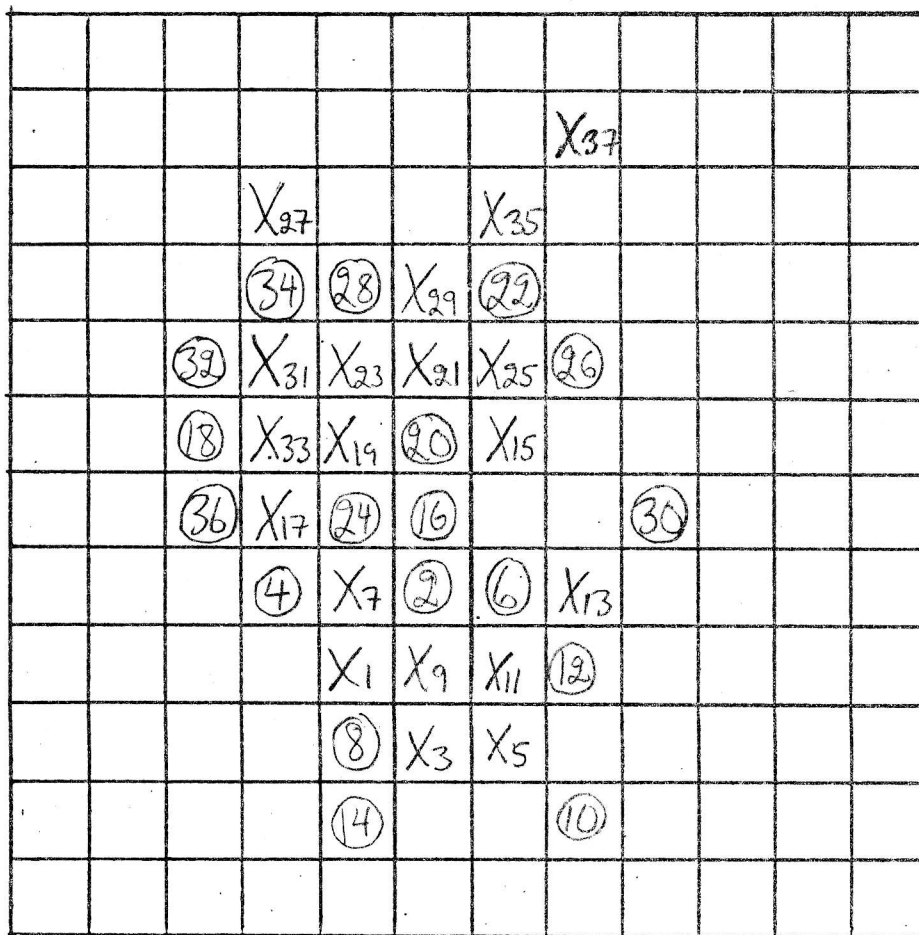
Övning: 23: Visa hur Bille hade kunnat vinna ifall jag hade satt x31 i rutan som nu är markerad med (34).

Denna figur visar hur svårt det är att spela strategiskt riktigt och hur lätt det är att tappa initiativet när man är under press.

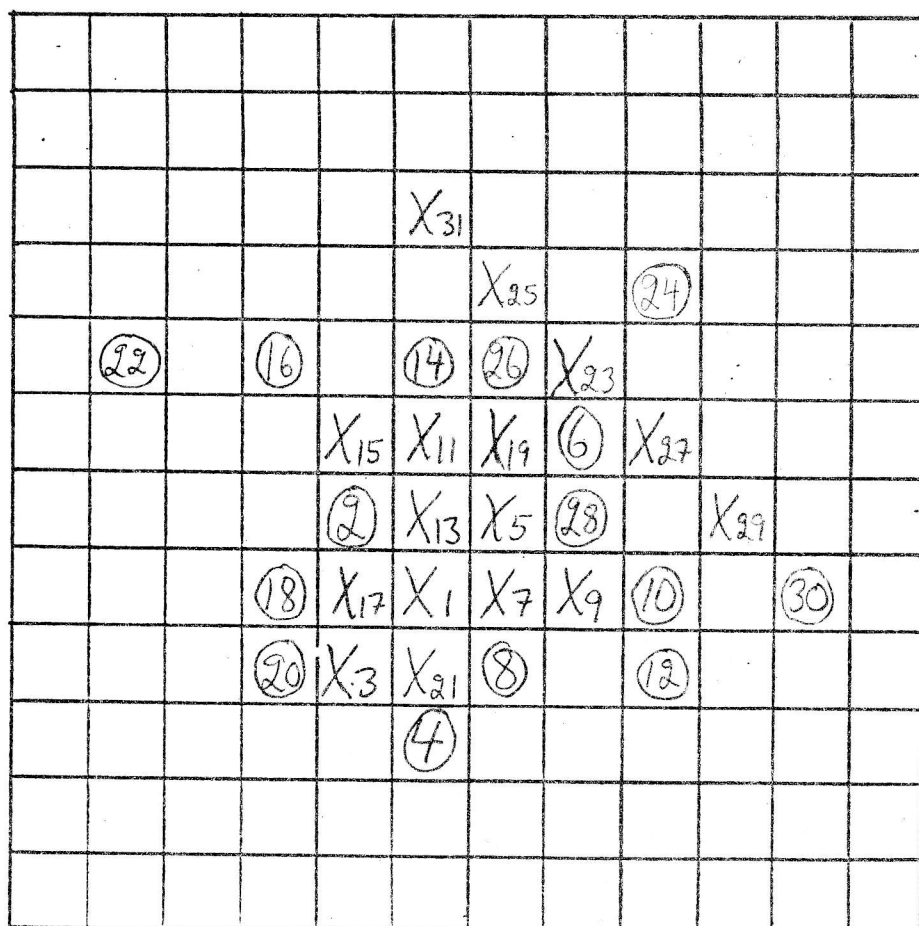
Fig. 201: Detta är en svår variant i dansköppningen. Med x19 hotar jag att i nästa drag sätta i rutan som nu är markerad med (20). Bille har då möjlighet att ta över initiativet i några drag. I så fall hade jag emellertid troligen fått ännu större övertag efter några drag.

						(8)					
					X7						
			(2)	X3							
			X1	(4)	(10)	A		B			
		X97	X17	(6)	X5		(32)	(26)	X33		
	(28)	(14)	X11	X13	X9	(24)	X93				
X37		X41	X15	(12)	X19	X25	X31				
X35	(34)	(16)	(18)		X21	(20)					
		(36)		X29	(22)						
X43	(38)	(40)	(30)	(42)	(44)						
X39											

x - Tommy Maltell fig. 200 o - Torsten Bille
(Passiv kvadratöppning)



x - Tommy Maltell fig.201 o - Torsten Bille
(Dansköppningen)



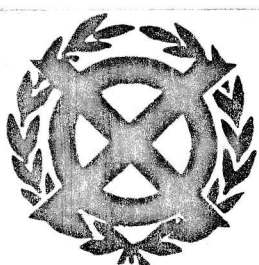
x - Torsten Bille fig.202 o - Tommy Maltell
(Diagonal zig-zag-öppning)

								⑧		
			⑩				X ₇			
				X ₁₅	②	X ₃	⑧		X ₃₁	
				②	X ₁	④	X ₁₇	X ₂₉		
			②	X ₁₉	X ₂₃	X ₁₁	X ₅	⑥		
			⑭	X ₁₃	X ₂₁	X ₂₇	X ₉	②		
				②	X ₂₅		⑩	⑫		
				③	⑥					

x - Tommy Maltell fig.203 o - Torben Zahle
(Passiv kvadratöppning)

			④							
	④			X ₃₉	③					
	④	X ₄₃	X ₄₅	X ₂₁	X ₄₁	X ₄₇	⑧			
			X ₃₇	④	⑧	X ₁₇		X ₂₇		
	X ₃₃	X ₃₅	③	X ₉	X ₅	④	X ₁₃	⑥		
		③	⑥	X ₁	X ₇	⑥	②	②	X ₂₅	
			X ₃	②	⑫	⑩	X ₁₅	X ₂₉		
		④		X ₂₃	X ₁₁	X ₁₉	②			
								⑧		
							③		③	
										X ₃₁

x - Tommy Maltell fig.204 o - Torben Zahle
(Diagonal stolöppning)



LUFFARSCHACK

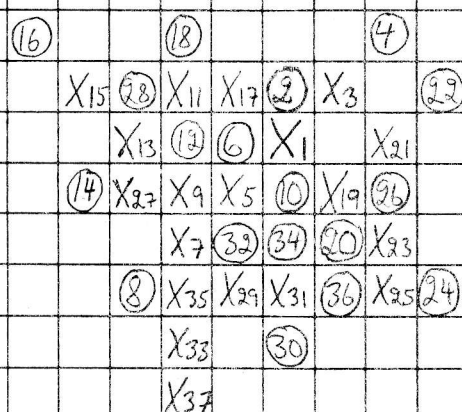


fig.205 (Diagonal stolöppning)

TÄVLING: Landskamp Danmark-Sverige

19 79-05-06

TL _ / _ ☐

MATCH: 3

PARTI NR: 4

O: Tommy Maltell

X: Torben Zahle

S AVM	
1	19

SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

Fig.202: Bille hittade ej det snabbaste sättet att vinna (se svaret på övning:4).

Övning 23: Om jag hade satt 20 åt andra hållet dvs. i rutan som nu är markerad med x23 så hade Bille trots allt en vinstmöjlighet. Visa hur Bille i så fall hade kunnat vinna.

Fig.203: Efter x 13 tänkte Zahle länge och under tiden upptäckte jag att Zahle kunde sätta 14 i rutan som nu är markerad med 22. Detta hade inneburit problem för mig. Jag har inte kunnat hitta någon klar vinstchans för mig i ett sådant läge. Emellertid hade jag kunnat vinna om jag hade satt x13 i den ruta som nu är markerad med x19. I det här fallet hade det alltså varit lämpligare att "dra ut" vissa stoppade treor till fyror. Ofta är det emellertid mycket fördelaktigare att hota ungefär så som jag gjorde här. Detta framgår ofta ur fig.159-190.

Övning 24: Visa hur jag skulle ha gjort för att vinna om jag hade satt x13 i rutan markerad med x19.

Fig.204: x11 är här ett tveksamt drag. Troligen hade jag fått bättre spel med x11 i rutan som nu är markerad med 20.

Med x23 gör jag ett misstag, men med x25 gör jag Zahles initiativ så svagt att jag senare kan få tillbaka initiativet.

Övning 25: Visa hur jag skulle ha spelat x23 och hur jag i så fall hade vunnit partiet med hjälp av olika tvångsdrag.

Fig.205: Zahle funderade länge innan x17, ty han hade då problem med att behålla initiativet. Med x17 lyckades han hitta ett mycket bra drag.

8. SVENSKA LUFFARSCHACKFÖRBUNDETS SPELREGLER

När vi spelar inom luffarschackförbundet består en match av en serie av partier t.ex. 6 st. Man lottar om vem som skall börja första partiet. Sedan börjar man varannan gång. Vi brukar använda svarta och röda tuschpennor för att göra det lättare att skilja på spelarnas olika markeringar. Den som vinner lottningen får även bestämma typ av markering (x eller o) och färg. Samma typ av markering och färg gäller sedan för alla partierna i denna match.

Vid cuper då en spelare måste vinna och gå vidare använder vi oss av ojämnt antal partier t.ex. 7 st. Om någon spelare lå vinner 4 partier innan alla 7 partierna har spelats så avslutas matchen. Vid 3-3 i vunna partier får den, som har vunnit sina 3 partier snabbast (räknat i antal drag), börja i det sjunde och avgörande partiet. Då lägger man helt enkelt ihop antalet drag i vinstpartierna. Det gäller därför alltid i cuper att spela färdigt partiet tills någon verkligen har satt fem i rad för att undvika dispyter.

För att skapa rättvisa i utnyttjag betänketid i turneringar spelar vi dessutom med schackklocka i alla turneringar fr.o.m. 1979 års SM. Reglerna vid användning av klocka är följande:

Båda spelarna har 10 minuters betänketid. När tiden går ut för den ene spelaren räknas dennes drag. Uppgår dennes antal drag till 18 får båda spelarna 5 minuters tillägg till då kvarvarande tid (Motståndaren får alltså 5 minuters tillägg till den tid som han har kvar t.ex. 7 min. + 5 min. = 12 min.).

Om den spelare vars tid gått ut ej har 18 drag förlorar han partiet (När man gjort sitt 18:e drag så måste man hinna med att trycka på klocken innan tiden går ut).

När tiden återigen går ut för någon av spelarna räknas antalet drag för den vars tid gått ut. Om han nu har gjort 27 drag får båda spelarna ytterligare 5 minuters tillägg.

20 minuter är maximal tid per parti och spelare så om tiden återigen går ut för någon spelare så har denne spelare förlorat partiet.

Vid cuper räknar mas som jag nämnt tidigare alltid antal drag i vinstpartierna. Om man vinner ett parti på tid så kan man ju ej spela till fem i rad. Då räknas antal drag som vinnaren har hunnit göra fram tills motståndarens tid gick ut.

Exempel: A och B spelar. Efter 10 min. går tiden ut för A som då gjort 22 drag. B har då 3 min. kvar av sin tid. A:s klocka ställs då på 5 min. och B:s på 8 min. Tiden går sedan ut för B när B har använt 15 min. sammanlagt och när B har gjort 29 drag. A har då använt 13 min. Nu ställs A:s klocka på 7 min. och B:s på 5 min. B:s tid går ut igen och då har A gjort 36 drag och B har gjort 35 drag. B har nu utnyttjat maximal betänketid och ingen spelare har lyckats få fem i rad. A vinner då partiet efter 36 drag.

9. LUFFARSCHACKETS UTVECKLING I SVERIGE

Jag kommer i detta kapitel att kort redogöra för luffarschackets utveckling i Sverige. Luffarschackets historia i sin helhet kommer jag kort att beröra i kapitel 10.

Söndagen den 2 februari 1958 stiftades Svenska luffarschackförbundet. (Svenska LS förbundet).

1958-1961 verkade förbundet under namnet FIF (Fem i följd) och 1961-1977 var förbundet en avdelning inom ordenssällskapet PENTAD (femtal).

Fr.o.m. 2 februari 1978 är förbundet helt fristående.

Svenska mästerskap har spelats sedan 1961 men t.o.m. 1976 mest med spelare från Stockholmstrakten. Förbundet var därför relativt okänt till hösten 1977. Då uppmärksammades nämligen luffarschack för första gången i ett TV-program. Till detta program hade man sammanfört förbundets dåvarande ordförande Bertil Bokelius och Sveriges mest kände spelare Alf Dahlgren. Alf Dahlgren hade då i flera år, utan kännedom om förbundet, på egen hand anordnat turneringar främst i södra Sverige samt bedrivit en intensiv kampanj för att få luffarschack erkänt som ett avancerat spel.

Ovannämnda två entusiaster och organisatörer har starkt bidragit till att tävlingsverksamheten på senare år har utvecklats oerhört.

Svenska mästerskapen spelas i november i Stockholm. 1978 spelades för första gången Svenska Cupen. Denna tävling spelas sedan dess årligen i Kinna i april.

Under året spelas dessutom sedan 1979 Svealand Open i maj i Örebro samt sedan 1976 Götalandscupen.

Inför varje SM och varje Svensk cup spelas dessutom kval i olika distrikt i landet.

Fr.o.m. 1978 möts varje vår Sverige och Danmark i en landskamp. De bästa danska spelarna Torben Zahle och Torsten Bille har gjort dataprogram för luffarschack och de har var sitt år lyckats med bedriften att vinna VM i luffarschack för datorer.

Hösten 1980 tog Japanska förbundet initiativ till världsmästerskap i både luffarschack och i Renju (Se kapitel 10 beträffande Renju). Dessa båda VM kommer att spelas per korrespondens och första tävlingen startar 1 juli 1981. Därför kommer nu Svenska Luffarschackförbundet årligen att anordna även SM i Renju.

Hösten 1980 har man inom förbundet diskuterat en eventuell regeländring för att begränsa fördelarna för den spelare som börjar ett parti. Det förslag som har diskuterats innebär att en spelare inte får börja två eller flera partier så att de 5 första dragen i partiet blir identiska.

Exempel: A och B spelar. Första partiet, som A börjar, spelas i början som i figur 206. Andra partiet, som B börjar, spelas som i figur 207. I tredje partiet får A inte sätta i ruta C (se fig. 208) utan måste välja en annan ruta. A måste alltså välja en annan öppning än dansköppningen efter normalförsvaret. I fjärde partiet får B inte sätta i ruta D eller E (se fig. 209) utan måste välja en annan ruta. B kan alltså efter kvadratförsvaret nu ej använda passiv kvadratöppning.

Ett sätt att undvika den situation som uppkom i tredje och fjärde partiet är att den som börjar väljer en annan inledning än i det tidigare partiet som han börjat.

Fördelen med denna regel är att det skulle bli svårare för den som börjar att förbereda många varianter i egen öppning. Öppningen måste ju ändras hela tiden om motståndaren använder samma försvar.

Den i ovanstående beskrivna regeländringen prövades i april 1981 i Götalandscupen och den kommer att prövas i maj 1981 i Svenska Cupen.

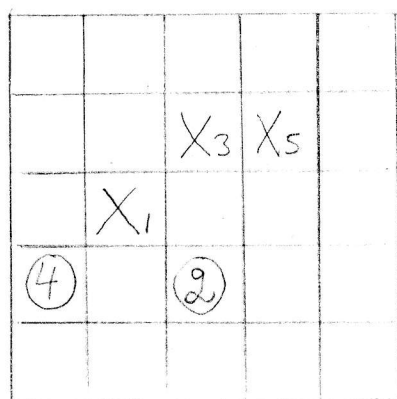


fig.206
(Dansköppningen)

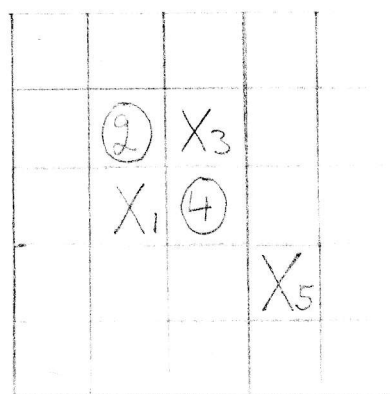


fig.207
(Passiv kvadratöppning)

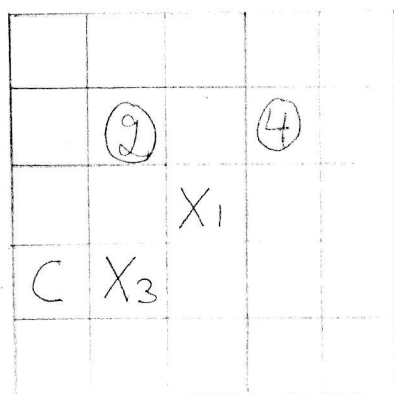


fig.208
(Normalförsvaret)

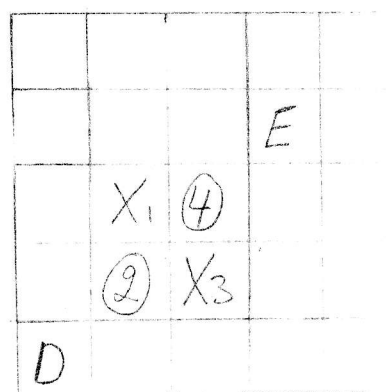


fig.209
(Kvadratförsvaret)

Ett mer komplicerat sätt att tackla problemet med fördelarna för den som börjar har man utvecklat i Japan. I kapitel 10 kommer jag närmare att redogöra för detta.

År 1981 kommer de större tävlingarna i Sverige att spelas på följande tider och platser (SM i Renju spelades i januari, Götalandscupen i april, se sidan 79)

Svenska Cupen i Kinna den 9-10 maj.

Svealand Open i Örebro den 17 maj.

Svenska Mästerskapen i Stockholm den 14-15 november.

År 1982 kommer de större tävlingarna att spelas enligt följande:

Svenska Mästerskapen i Renju i Jönköping den 23 januari.

Svenska Mästerskapen i Luffarschack i Stockholm 14-ev. 15-16 maj.

Svealand Open i Örebro den 5 september.

Svenska Cupen i Kinna i november.

Dessutom har införts en ny tävling som kommer att spelas den 13-14 mars 1982. I denna tävling får endast de allra bästa ställa upp. Kvalificeringsregler är under utarbetande. Datum för Götalandscupen är ej klart.

10. RENJU - JAPANSKT LUFFARSCHACK

I Japan har man spelat luffarschack i över tusen år och sedan 1899 i välorganiserad form. Spelet har där en hög status och luffarschackproblemet är lika vanliga i japanska tidningar som schack i svenska tidningar. Dessutom är luffarschack ansett som en sport i Japan. Här föreligger en kulturell skillnad. I Sverige betraktas ju inga spel som sport.

Luffarschack kom troligen till Japan från Kina. Japanskt luffarschack spelades länge på samma spelbräde som spelet Go. Go kom till Japan från Kina år 735 e.Kr. Man spelade alltså på Go-brädet som består av 19x19 linjer. Markeringarna sätts inte i rutorna utan i linjernas skärningspunkter. Man markerar med svarta och vita "stenar". "Stenarna" är vanligtvis av glas eller plast. Svart börjar alltid (dvs. spelare med svarta stenar börjar alltid). I figur 210 visar jag hur man markerar i Japan.

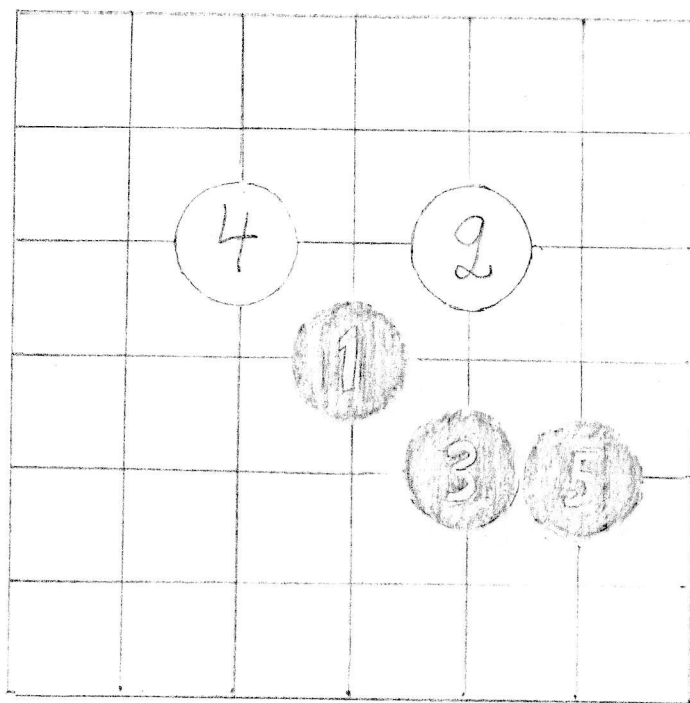


fig.210 Dansköppningen enligt det
japanska beteckningssystemet

Innan 1899 hade luffarschack många namn t.ex. Go narabe, Go moku narabe (Fem stenar i rad), Go eho, Kakugo, Kyogo, Gorengo men 1899 genomdrev Takayama Goraku en övergång till namnet Renju. Samtidigt införde man precisa spelregler.

Japanerna kom tidigt till kännedom om fördelarna för den som börjar ett parti. Därför har man infört vissa spelregler för att begränsa svarts (svart börjar alltid) fördelar. Alla punkterna i de spelregler som jag strax skall redovisa fanns ej med 1899. De har successivt tillkommit under spelets historia. Jag skall lägga fram i detta kapitel redogöra för denna utveckling.

Fram till år 1966 fanns flera japanska organisationer. En del spelade på Go-brädet och en del på ett särskilt bräde med 15x15 linjer. År 1966 slogs alla förbund samman till ett nämligen: "Nihon Renju Sha" (Japanska Renjuförbundet). Man enades samtidigt om att i fortsättningen endast använda brädet med 15x15 linjer.

I Japan tilldelas alla spelare en viss grad efter uppnådda tävlingsresultat precis som i judo och karate. Man börjar som 10:e kyu och blir bättre och bättre tills man utnämns till 1:a kyu som är högsta kyu. Därefter kan man upphöjas till dan. Lägst är 1:a dan (Shodan) och högst 9:e dan. (Den som fått svarta bältet i judo kallas också för dan).

Sedan 1899 har man valt en spelare till "meijin" på livstid. Meijin har vissa överordnade funktioner och den som väljs till meijin skall dels ha utmärkt sig som en bra spelare och dels ha arbetat hårt för spelet Renju under sin tidigare levnad. Takayama Goraku var 1:a meijin. Nuvarande (5:e) meijin heter Gosui Sakata.

Sedan 1962 kallas dessutom japanska mästaren för meijin (på ett år). Det finns alltså två meijin. Japans tre bästa spelare de senaste 5 åren heter Toshio Nishimura, Shigeru Nakamura och Kyozo Isobe. De är alla 9-dan-spelare. Nakamura har varit meijin de tre senaste åren. Senare i detta kapitel skall jag redovisa partierna från finalen i japanska mästerskapen 1978 mellan Nakamura och Nishimura.

Jag skall nu redogöra för spelreglerna för renju. Jag har då anpassat dessa till svenska förhållanden på så sätt att svarta stenar motsvaras av kryss och vita stenar motsvaras av ringar. x börjar alltså alltid i "svenskt" renju. Samtidigt görs markeringar i rutorna istället för i linjernas skärningspunkter.

Spelregler för Renju

1. Den spelare som först får 5 i rad vågrätt, lodrätt eller diagonalt vinner partiet.
- Ovanstående regel gäller även i svenskt luffarschack. Nedanstående ytterligare regler har alla som syfte att begränsa fördelarna för den spelare som börjar partiet.
2. x börjar alltid partiet (svarta x vid spel med tuschpennor).
3. Spelplanen är begränsad till 15x15 rutor och första markeringen sättes alltid i mitten av spelplanen.
4. x får ej sätta en "vinnande" dubbeltreadva "tre på två håll" innan x sätter 5 i rad. I figur 211-216 får x ej sätta i ruta markerad med F. Att sätta i ruta markerad med R är däremot tillåtet ty den ena trean är ju då redan stoppad och då är det ingen "vinnande" dubbeltrea. Att x ej får sätta en dubbeltrea innan x sätter 5 i rad innebär att det är tillåtet att sätta 5 i rad samtidigt med en dubbeltrea (5-3-3 är tillåtet). Det är alltså tillåtet att sätta i ruta R i figur 217. Däremot är det givetvis förbjudet för x att sätta 4-3-3 dvs. en fyra samtidigt med en dubbeltrea. Även 3-3-3 är givetvis förbjudet.

	X		X	
	X	X		
	F			

fig.211

5. x får ej sätta en dubbelfyra dvs. "fyra på två håll" innan x sätter 5 i rad. Det gäller att dubbelfyran ska vara "vinnande".
 I figur 218-222 är det alltså förbjudet för x att sätta i ruta markerad med F.
 I figur 223 visas ett exempel på hur x får sätta i R. En sådan dubbeltrea är ej "vinnande" ty x får i nästa drag ej sätta i C dvs sätta en dubbelfyra.
 o kan därför om x sätter i R klara sig utan direkt förlust genom att t.ex.

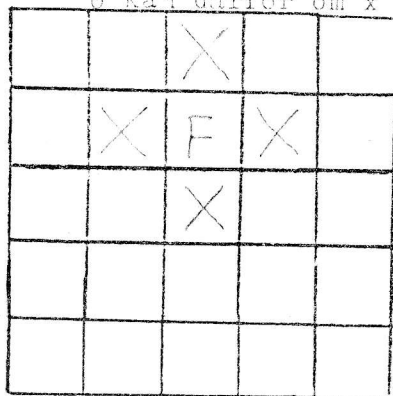


fig. 212

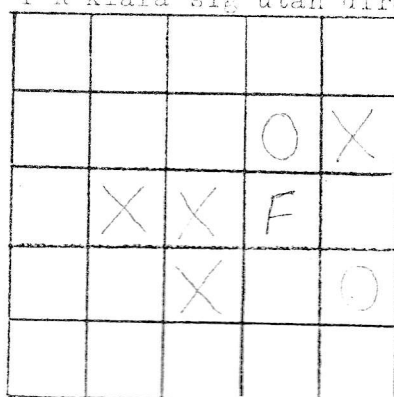


fig. 213

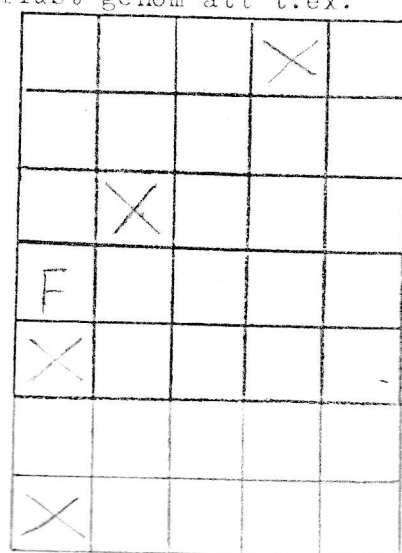


fig. 214

sätta i E.

I analogi med punkt 4 är det tillåtet för x att sätta 5-4-4-dvs. 5 i rad samtidigt med en dubbelfyra.

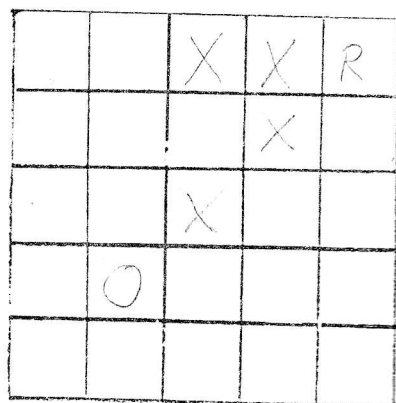


fig. 215

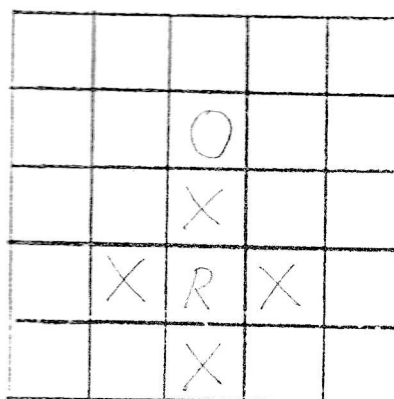


fig. 216

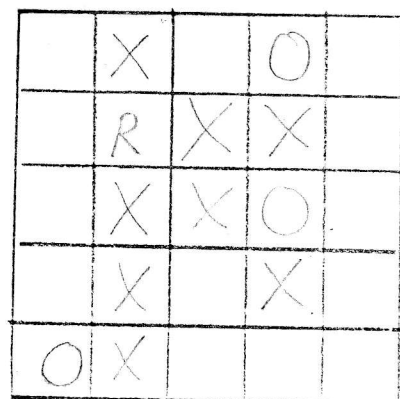


fig. 217

6. x måste vinna med exakt 5 i rad. x får ej sätta 6 eller 7 i rad innan x sätter 5 i rad.
 I figur 224 får x ej sätta i ruta markerad med F. Däremot får x i figur 225 sätta i ruta R.

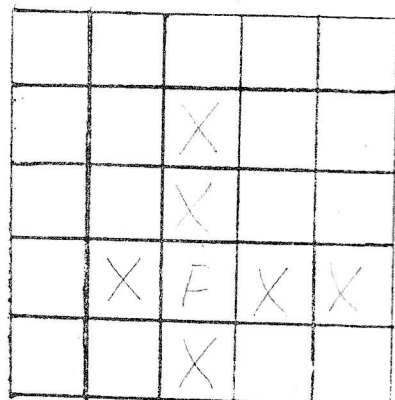


fig. 218

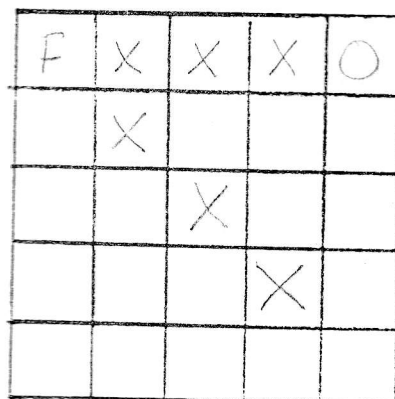


fig. 219

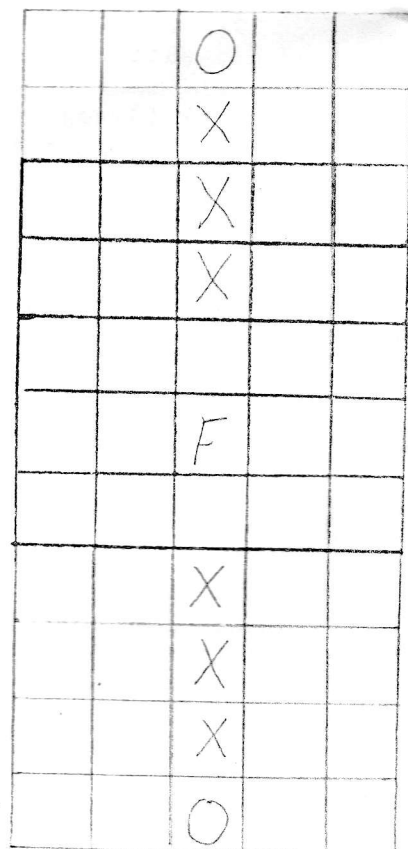


fig. 220

Att sätta i ruta R i figur 225 räknas ej som att sätta en dubbelfyra ty den lodrätta raden räknas som en "femman på två håll" (Om däremot x ej hade haft sin översta markering dvs x1 så hade det varit förbjudet för x att sätta i R).

I analogi med tidigare nämnda regler är det tillåtet för x att sätta 5-6 eller 5-7 dvs 5 i rad samtidigt med 6 eller 7 i rad. Det är alltså tillåtet för x att sätta i

ruta R i figur 226.

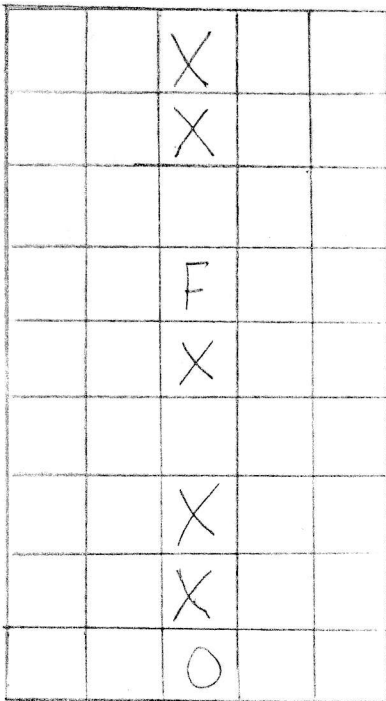


fig.221

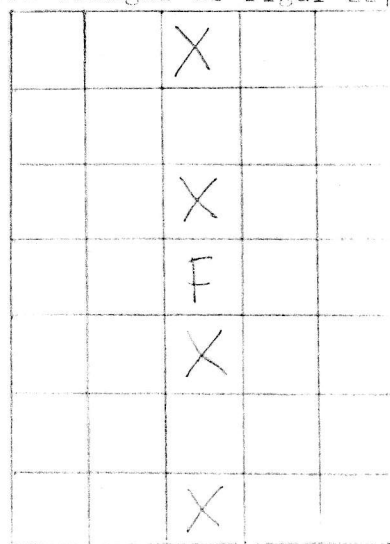


fig.222

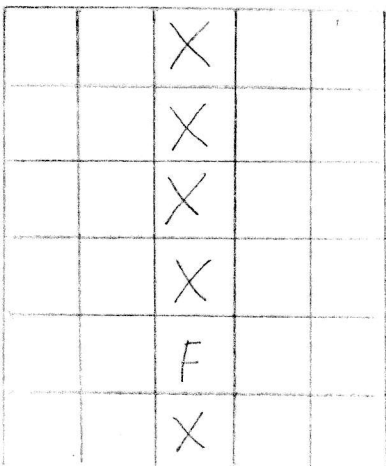


fig.2244

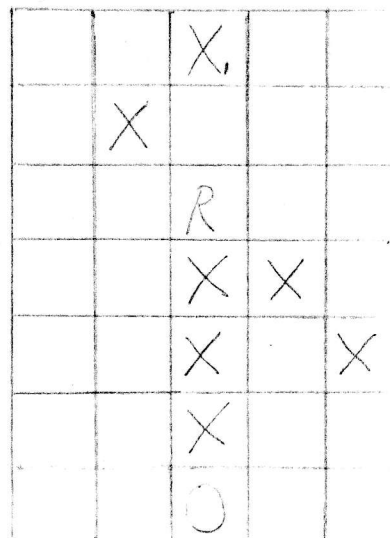


fig.225

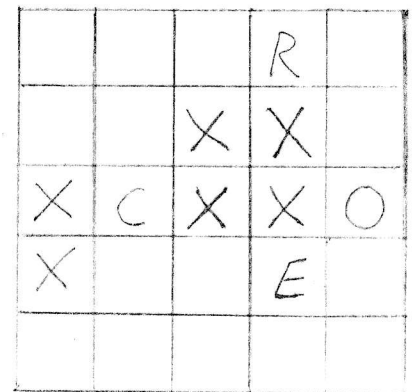


fig.223

8. Observera att inget av förbuden i punkt 4-6 gäller för o. o får alltså spela som i svenskt luffarschack förutom att spelplanen är begränsad till 15x15rutor.

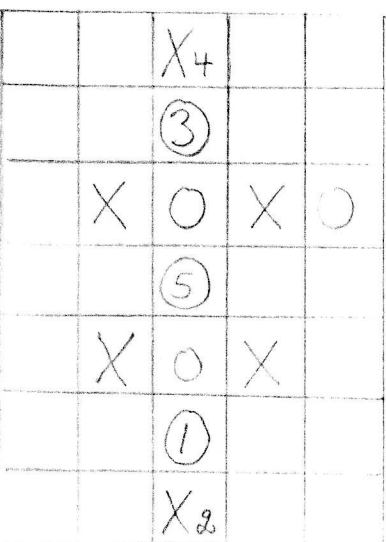


fig.227

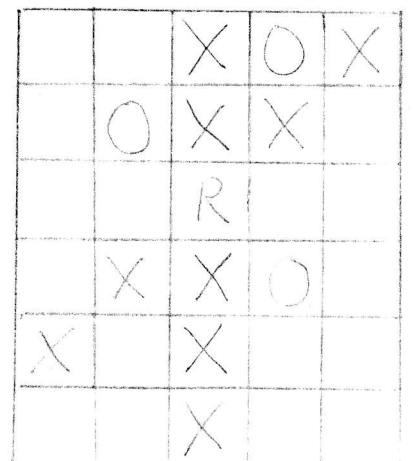


fig.226

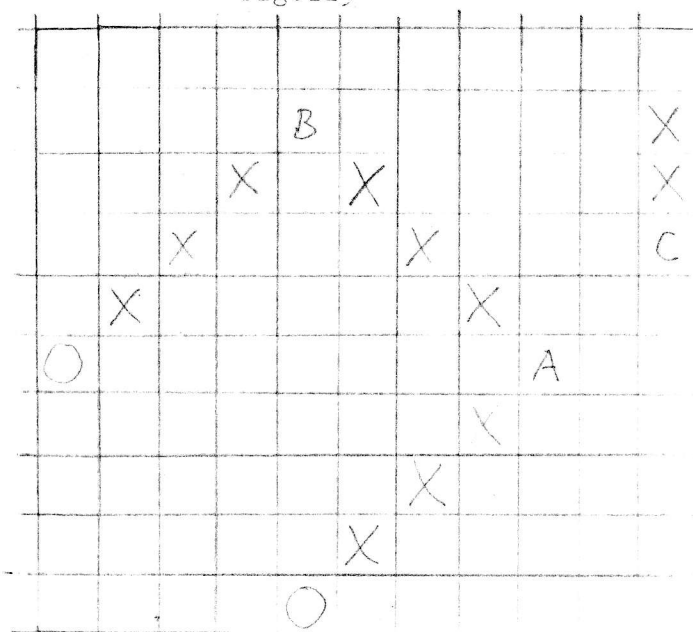


fig.228

Observera dessutom att det alltså är förbjudet att vinna med en dubbeltrea som sätts med ett drag. Emellertid kan x principiellt åstadkomma två ostopgade treor med ett drag även på det sätt som framgår ur fig.228. Innan x har satt i C är A och B förbjudna rutor för x.

Efter det att x har satt i C kan x sätta i A (jämför fig 225). Således har x genom ett drag åstadkommit två ostopgade treor. En sådan "dubbeltrea" kallas

en återupplivad dubbeltrea (revived double three) och denna dubbeltrea är tillåten för x. Således kan x i princip endast vinna med en 3-4-kombination eller med en återupplivad dubbeltrea.

Indirekta inledningar:

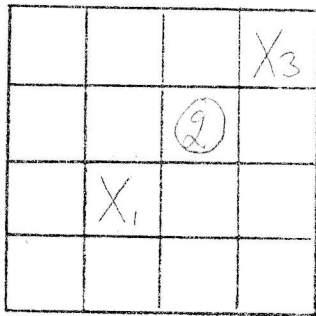


fig.230 (229 saknas)
Indirekt 1
Chosei

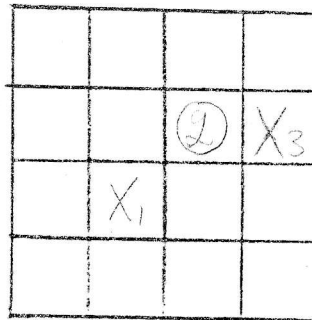


fig.231
Indirekt 2
Kyogetsu

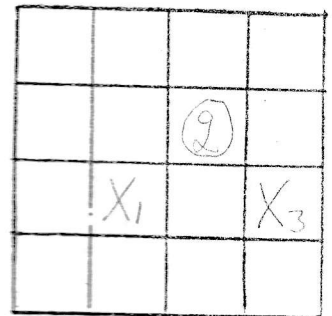


fig.232
Indirekt 3
Kosei

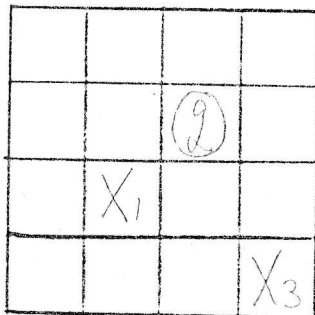


fig.233
Indirekt 4
Suigetsu

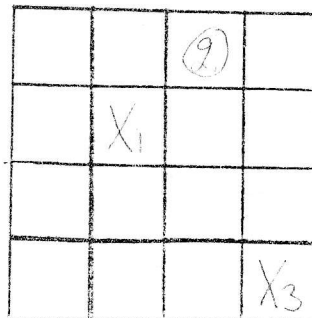


fig.234
Indirekt 5
Ryusei

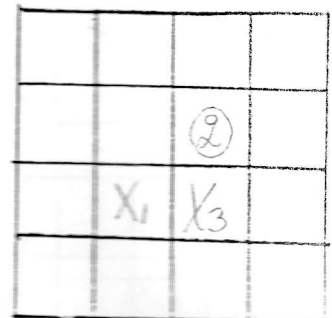


fig.235
Indirekt 6
Ungetsu

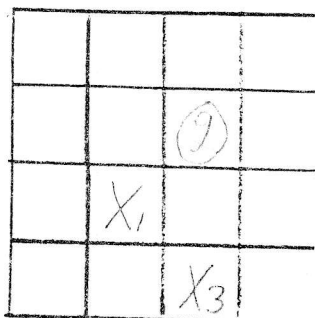


fig.236
Indirekt 7
Hogetsu

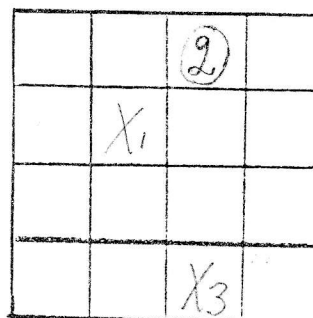


fig.237
Indirekt 8
Rangetsu

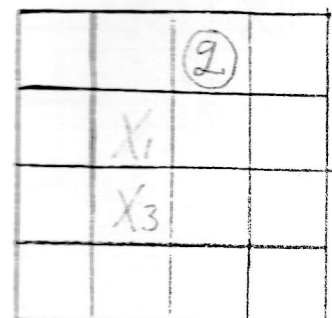


fig.238
Indirekt 9
Gingetsu

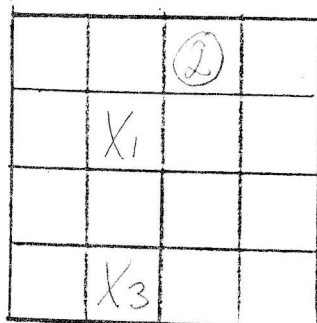


fig.239
Indirekt 10
Myojo

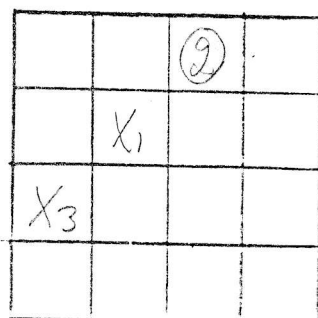


fig.240
Indirekt 11
Shagetsu

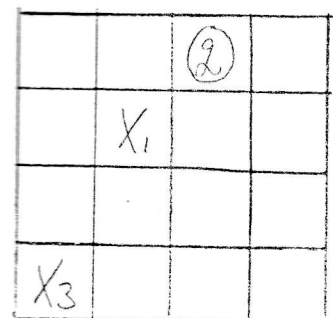


fig.241
Indirekt 12
Meigetsu

Direkta inledningar:

	X ₃		
	②		
	X ₁		

fig. 242
Direkt 1
Kansei

		X ₃	
	②		
	X ₁		

fig. 243
Direkt 2
Keigetsu

			X ₃
	②		
	X ₁		

fig. 244
Direkt 3
Sosei

	②	X ₃	
	X ₁		

fig. 245
Direkt 4
Kagetsu

	②		X ₃
	X ₁		

fig. 246
Direkt 5
Zangetsu

	②		
	X ₁	X ₃	

fig. 247
Direkt 6
Ugetsu

	②		
	X ₁		X ₃

fig. 248
Direkt 7
Kinsei

	②		
	X ₁		
	X ₃		

fig. 249
Direkt 8
Shogetsu

	②		
	X ₁		
		X ₃	

fig. 250
Direkt 9
Kyugetsu

	②		
	X ₁		
			X ₃

fig. 251
Direkt 10
Shingetsu

	②		
	X ₁		
	X ₃		

fig. 252
Direkt 11
Zuisei

	②		
	X ₁		
		X ₃	

fig. 253
Direkt 12
Sangetsu

9. Emedan rutornas antal är begränsat till 225 kan partiet sluta oavgjort om ingen spelare lyckas få fem i rad. Givetvis kan två spelare komma överens om att partiet skall sluta oavgjort i ett skede av partiet då båda inser att ingen kan vinna.

Utöver ovanstående regler gäller följande två regler enbart för spelöppningen.

10. o har rätt att bestämma spelöppning. o väljer då bland 24 olika inledningar. De 24 inledningarna är identiska med fig.40-51 samt fig.53-64. Inledningarna i figur 52 och figur 65 har utslutits emedan o vid rätt spel alltid kan framtvinga vinst i dessa inledningar.

Inledningarna har valts ut enligt följande princip: x sätter alltid första markeringen i mitten av spelplanen. o sätter sin första markering i en ruta precis intill detta x. x sätter sedan sin andra markering högst 2 rutor ifrån mittpunkten. Detta system beskrivs i figur 66 och figur 67. Jag har emellertid för att förbättra överskådligheten ånyo beskrivit dessa inledningar i figur 230-253.

Diagonala inledningar benämnes i Japan indirekta och raka inledningar benämnes direkta. Varje inledning har dessutom i Japan fått ett särskilt namn. Tyvärr är de flesta namnen helt oöversättliga. Emellertid har jag för den intresserade i anslutning till figurerna angivit dessa japanska namn.

Observera att Indirekt 6 och Direkt 6 ej är identiska i Renju då ju spelplanen är begränsad. Detsamma gäller för Indirekt 2 och Direkt 2.

11. När o har valt inledning samt då o har satt sin andra markering skall nu x lämna 2 förslag till egen tredje markering. o väljer nu den för sig fördelaktigaste av dessa 2 förslag.
Exempel: I figur 254 väljer o indirekt inledning 7 och sätter sedan sitt andra drag så att normalförsuget uppkommer. Nu föreslår x ruta A eller ruta B för sitt tredje drag. Troligen väljer då o alternativ B för att undvika dansköppningen. Spelöppningen blir därmed rybjäröppningen.

Punkt 10 kallas på engelska "White's option" och punkt 11 kallas "Black's choice".

Man frågar sig nu. Hur ska x någonsin kunna vinna ett parti i renju. I själva verket är det inte så svårt som det förefaller. Faktiskt är nu chanserna lika för båda spelarna och genom ovanstående regler har man reducerat den fördel som x har i svenskt luffarschack. Vinst genondrives av x i renju alltid genom en 3-4-kombination (se punkt d i kapitel 3). I figur 255 visar jag hur x vinner i renju genom en 3-4-kombination. (Som framgår ur fig.228 kan x givetvis också vinna med en återupplivad dubbeltrea.)

④	B	②	
	X ₁		
		X ₃	A

fig.254

⑩			⑭		
	X ₉	X ₁₁	X ₇	⑬	
		X ₅	X ₁₃	②	
	⑧	⑬	X ₁		④
X ₂₁	X ₁₉	X ₁₅	X ₁₇	X ₃	⑩
			⑮		⑥

fig.255
(Diagonalt parallellförsvar)

Observera att principen att det måste vara en "vinnande" dubbeltrea även gäller vid spel nära hörnen av spelplanen. I fig 256 får x sätta i R ty x kan ej vinna om o försvarar sig som i figur 257.

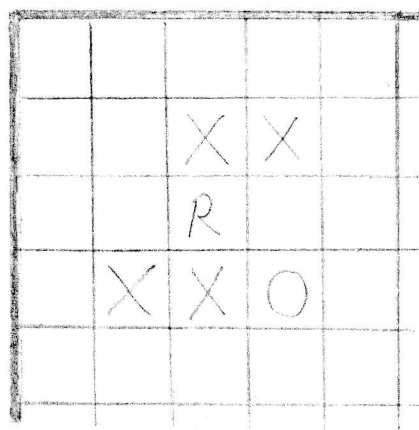


fig.256

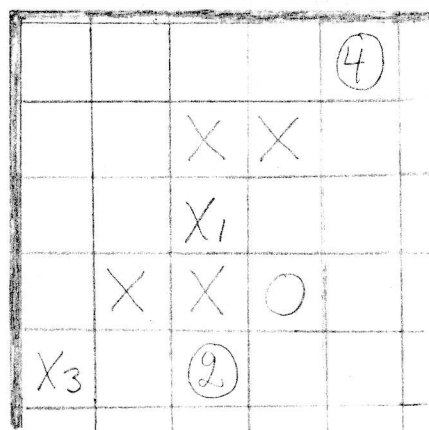


fig.257

Hur stor är då skillnaden mellan renju och svenskt (eller europeiskt) luffarschack. Spelet skiljer sig mest på det sätt att den som börjar inte lika snabbt och lätt kan ta initiativet. Spelet begynner istället med en oerhörd kamp om initiativet. Dessutom märker man i praktiskt spel att begränsningen av spelplanen ställer till förtret. I övrigt skiljer sig spelet väldigt lite från vårt luffarschack. Det är ju i luffarschack ofta väldigt svårt att spela sig till sådana situationer som föregår ett förbjudet drag. (t.ex. är det svårt att spela sig till en dubbeltrea.).

Likheten med svenskt luffarschack inses om du uppmärksammar att x vinner i renju liksom i luffarschack med luffarschackets pärla och luffarschackets juvel. o vinner liksom i luffarschack med luffarschackets skolmatt. Även andra av de standardvarianter som finns i fig.159-190 gäller faktiskt även i renju. Figur 205 beskriver dock ett exempel på vinst genom dubbelfyra för den som började partiet.

Betänketiden i officiella japanska tävlingar är 90 minuter per parti och spelare. I japanska mästerskapen har varje spelare emellertid 3 timmar per parti. Dock brukar en match ofta bestå av endast två partier.

Utvecklingen av Renju i Japan

I Japan har man forskat mycket om luffarschackets historia. Man har bl.a. funnit att man i Egypten och Indien på 1400-talet f.Kr. spelade ett spel med vinst efter 3 i rad (ibland även efter 4 i rad). Detta var troligen en föregångare till det spel som i dag ibland förväxlas med luffarschack, nämligen tic-tac-toe. (Varje spelare har 3 spelpjäser. Man spelar på ett spelbräde bestående av nio rutor. Det gäller att få 3 i rad och efter det att alla 6 spelpjäserna har placerats ut på brädet så får man flytta spelpjäserna enligt vissa regler.).

Det har i Japan bland forskare tvistats mycket kring om det i ett flertal kinesiska böcker omnämnda spelet kakugo är samma spel som luffarschack. Kakugo omnämns bl.a. i en skrift från 100-talet e.Kr. Troligen spelade många luffarschack i Japan på 600-talet e.Kr. emedan en kejsare då förbjöd alla tärningsspel. Troligen började man också spela på Go-brädet när Go-spelet infördes i Japan på 700-talet e.Kr. Även på 1100-talet e.Kr. lär man ha varit aktiva med vårt spel.

1856 kom den första boken om luffarschack i Japan. Den skrevs av professorn i kinesisk litteratur Kuwanaya Buemon. Han kallade då luffarschack för kakugo emedan han tillhörde den forskarkrets som trodde att det gamla spelet kakugo var det-samma som luffarschack. Även Buemons elev Wada skrev en bok om luffarschack. Många böcker har sedan dess skrivits om vårt spel. Det har faktiskt på japanska givits ut över 2000 skrifter om renju (inberäknat både böcker och tidskriftsutgåvor) under de senaste 100 åren. Ännu har emellertid ingen bok om renju skrivits på engelska, men man planerar nu i Japan utgivningen av en sådan bok.

För ungefär 100 år sedan så spelade man i Japan luffarschack som vi spelar i Sverige nu. (med det undantaget att man spelade på Go-brädet samt att man markerade i skärningsspunkterna). För att försvåra spelet införde man då regeln att ingen spelare skulle kunna vinna genom en dubbeltrea. Denna regel gällde också år 1899 när man började spela mer organiserat och då man också antog namnet renju.

År 1903 spelade 1:a meijin Takayama Goraku och en spelare vid namn Yamamoto en berömd match. I denna match tillämpade man regeln att det endast var svart som inte fick vinna genom en dubbeltrea. Efter denna match införde man denna spelregel i renju.

Ordet Go-moku narabe eller kortare Go-moku har emellertid kvarstannat som namn på ett sällskapsspel i vilket fortfarande varken svart eller vit får vinna genom en dubbeltrea. Man spelar på Go-brädet (dvs. 19x19 linjer) och i övrigt är reglerna d-samma som i svenskt luffarschack (6 i rad inklusive 5 i rad är också förbjudet).

Enligt den regel som infördes 1903 fick svart fortfarande sätta en dubbeltrea för att försvåra sig och stoppa en fyra gjord av vit. 1911 propagerade en spelare vid namn Kawai för att svart inte heller som försvarsdrag skulle få sätta en dubbeltrea. År 1912 infördes även denna regel.

1916 infördes regeln att svart inte skulle kunna vinna med 6 eller fler i rad inklusive 5 i rad. Däremot skulle vit kunna vinna på ett sådant sätt.

Efter första världskriget diskuterade man och prövade många olika sätt att låta vit få påverka spelöppningen. (Jämför det förslag som nu föreligger i Sverige. Detta förslag redovisas i kapitel 9). Man fortsatte i Japan länge med olika försök för att hitta det bästa sättet att låta vit få bestämma spelöppning. Först efter andra världskriget spelade de flesta efter nu gällande spelregler för spelöppningen dvs. punkt 10 och 11 i ovannämnda spelregler.

1918 infördes regeln att svart inte fick sätta 4-3-3. Vid denna tidpunkt fanns det också ett förslag om förbud mot 5-3-3 dvs. att svart inte skulle kunna sätta 5 i rad samtidigt med en dubbeltrea. Det sistnämnda förslaget har emellertid aldrig vunnit gehör.

Det förekommer i Japan i dag dock en grupp spelare som tillämpar förbudet mot 5-3-3 och likaså är 5-4-4 förbjudet i gruppens spelregler. Medlemmar ur denna grupp brukar ibland stå på gatorna i Tokyo och erbjuder förbipasserande att mot en viss penninginsats lösa vissa problem. Rätt lösning innebär vinst av en summa pengar. Den som då tror sig ha löst ett problem genom vinst med 5-3-3 har alltså då fel lösning. Problemen kan också innehålla flera likvärdiga lösningar. Tolkningsproblem kan då uppkomma om vilken lösning som är den bästa. I japanska böcker varnar man för att ställa upp vid sådana här tillfällen.

3:e meijin Takagi Rakuzan propagerade redan 1931 för en övergång till spelplanen med 15x15 linjer. Han föreslog också förbudet mot dubbelfyra för svart. En splittring uppkom och några organisationer spelade efter Rakuzans förslag men andra gjorde inte det.

1966 då alla organisationerna slog sig samman till en infördes Rakuzans båda ovanstående förslag att gälla i hela den nya organisationen dvs i Nihon Renju Sha. Dessutom fastställde man punkt 10 och 11 i spelreglerna.

Takagi Rakuzan som också var en mycket bra Go-spelare hade en stor dröm. Han drömde om att renju skulle börja spelas i andra länder än Japan. Han poängterade alltid självdisciplinens betydelse för framgång i renju.

År 1966 fick Nihon Renju Sha dessutom en speciell licens som befriar förbudet från skatt. Samma licens har tilldelats Go-förbundet samt Shogi-förbundet (Shogi = Japanskt schack).

Tävlingspartier i Renju

För att exemplifiera japanernas sätt att spela redovisar jag i fig.258-261 partierna från finalen i japanska mästerskapen 1978 mellan Shigeru Nakamura och Toshio Nishimura. Jag har hämtat dessa partier ur tidskriften "The Renju Sekai" nr 4 1979. Partierna beskrivs nu på det tävlingsformulär som kommer att användas vid tävlingar i renju i Sverige. Nakamura är före tävlingen "regerande" meijin. Tävlingsreglerna säger att om finalmatchen, som består av 5 partier, slutar oavgjort så blir förra årets meijin även i år meijin. Nakamura måste alltså förlora för att bli av med "titeln". Nishimura vinner det första partiet. Nakamura vinner det andra partiet och det tredje partiet slutar oavgjort. Nakamura vinner sedan även det fjärde partiet och då avbryts matchen emedan Nakamura sämst kan få oavgjort. Nakamura kvarstår som meijin.

Fig.258: Nishimura vinner efter (20). Nakamura kan ej sätta i ruta B. Nishimura hotar att sätta i ruta A, B eller C beroende på var Nakamura sätter.

Fig.259: Nakamura vinner efter (26). Om Nishimura sätter x27 i C så sätter Nakamura (28) i A och (30) i B och då kan Nishimura ej sätta i D. Om Nishimura sätter x27 i E så sätter Nakamura (28) i B och Nishimura kan ej sätta i D.

Fig.260: Spelarna enades om oavgjort efter (80).

Fig.261: Nakamura vinner efter x29. Nakamura hotar att sätta i ruta A. Övning 26: Visa hur Nakamura vinner ifall Nishimura sätter (30) i B samt (32) i A.

Hur öppningarna har tillkommit (dvs. vilka valmöjligheter som o hade enligt punkt 11 i spelreglerna) framgår ej ur tidskriften.

Jag avslutar detta kapitel om renju med några renjuproblem (fig.262-273). Dessa problem är ganska svåra och de ger övning på renjureglerna. I övrigt så påminner de ej om praktiska spelsituationer. Lösningarna finns i slutet av detta kompendium. Dessa lösningar innehåller endast lösningen vid bästa försvar. I några problem kan olika varianter förekomma. Emellertid är ofta första markeringen själva kärnan i problemet och därför bör man själv ganska lätt kunna hitta de andra varianterna. I lösningarna till problem 11 och 12 har jag använt det beteckningssystemet att endast x markeringar har försetts med "ordningssiffra". I dessa problem gäller det att som x hela tiden föra spelet med fyror. o måste alltså hela tiden stoppa dessa fyror. Därför är det alltså självklart var o skall sätta. Det behöver ej anges med särskild siffra.

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠

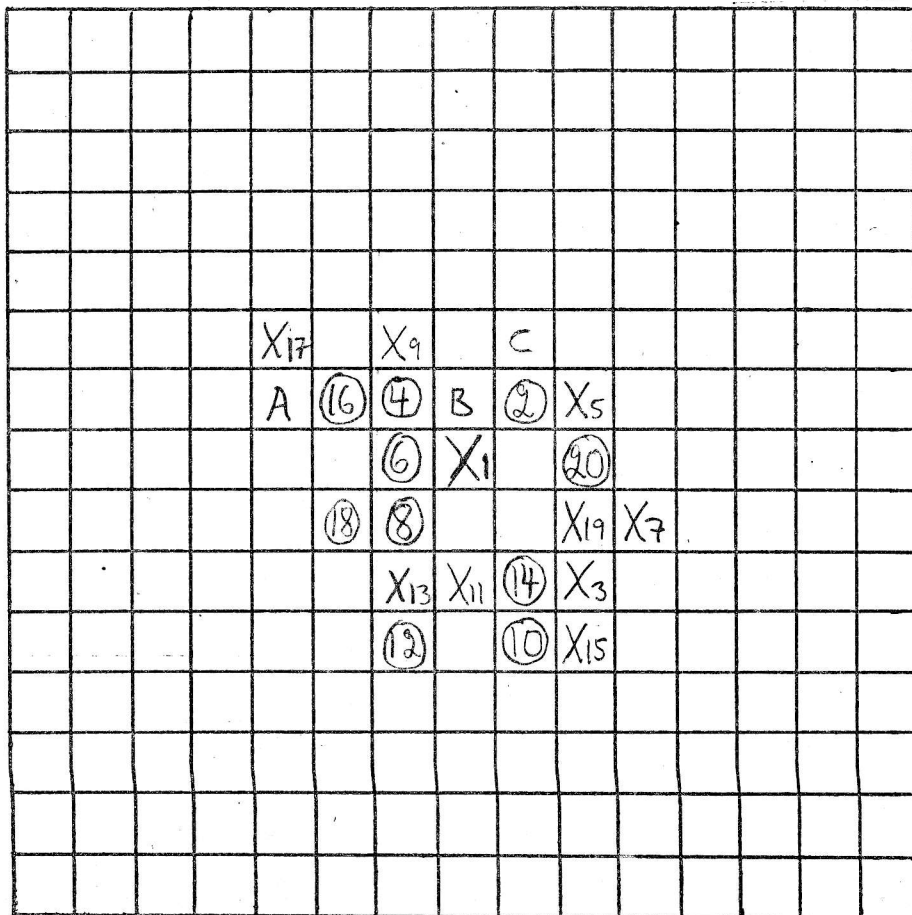


fig.258 (Indirekt 5)

SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH: Japanska
mästerskap

NR: 1

X: Nakamura

O: Nishimura

1

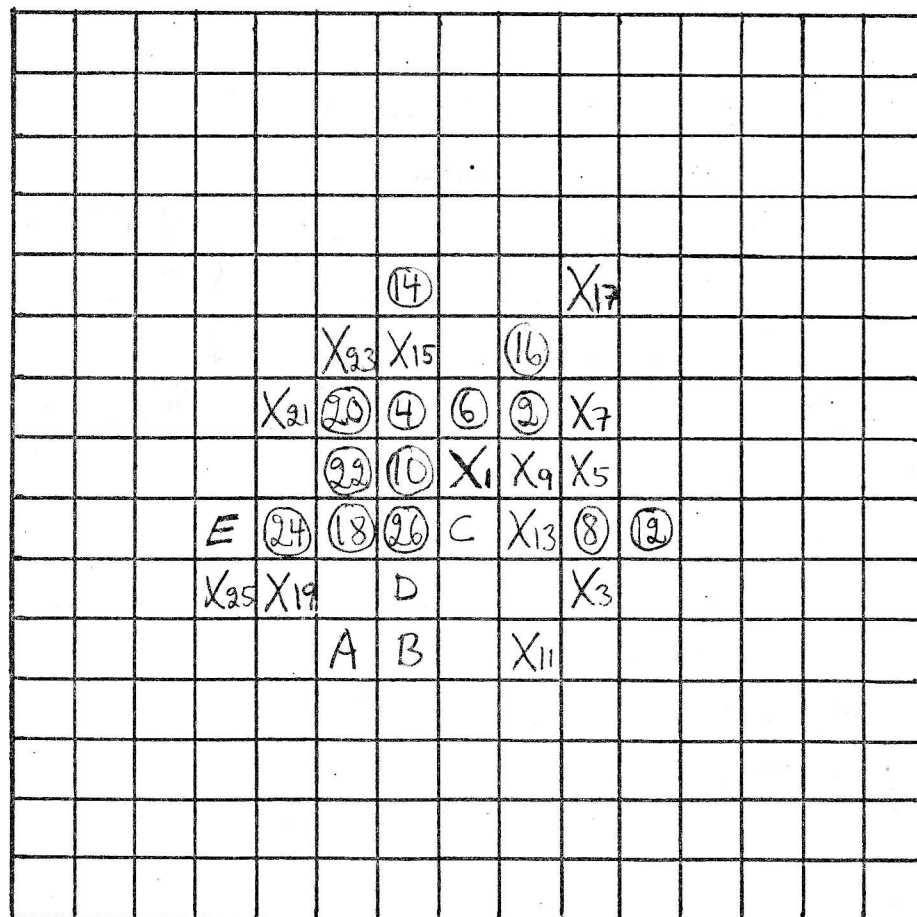


fig.259 (Indirekt 5)



MATCH: Japanska
mästerskap

NR: 2

X: Nishimura

O: Nakamura

1

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠

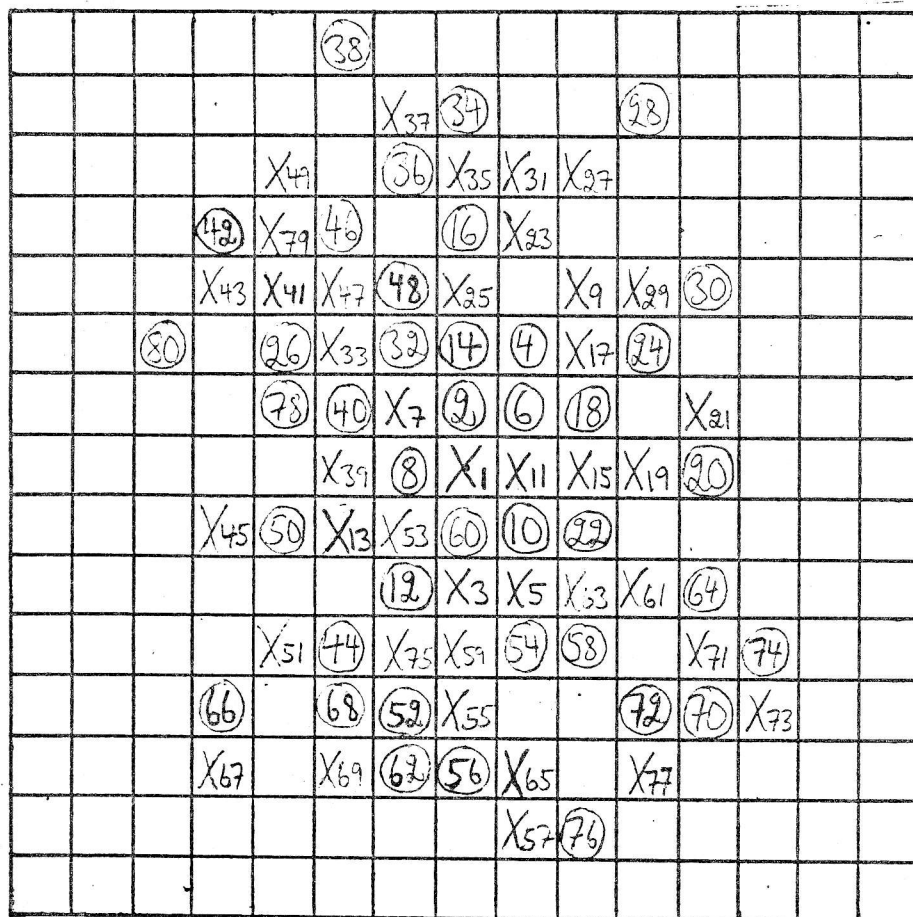


fig.260 (Direkt 11)

SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH: Japanska
mästerskap

NR: 3

X: Nishimura	$\frac{1}{2}$	
O: Nakamura	$\frac{1}{2}$	

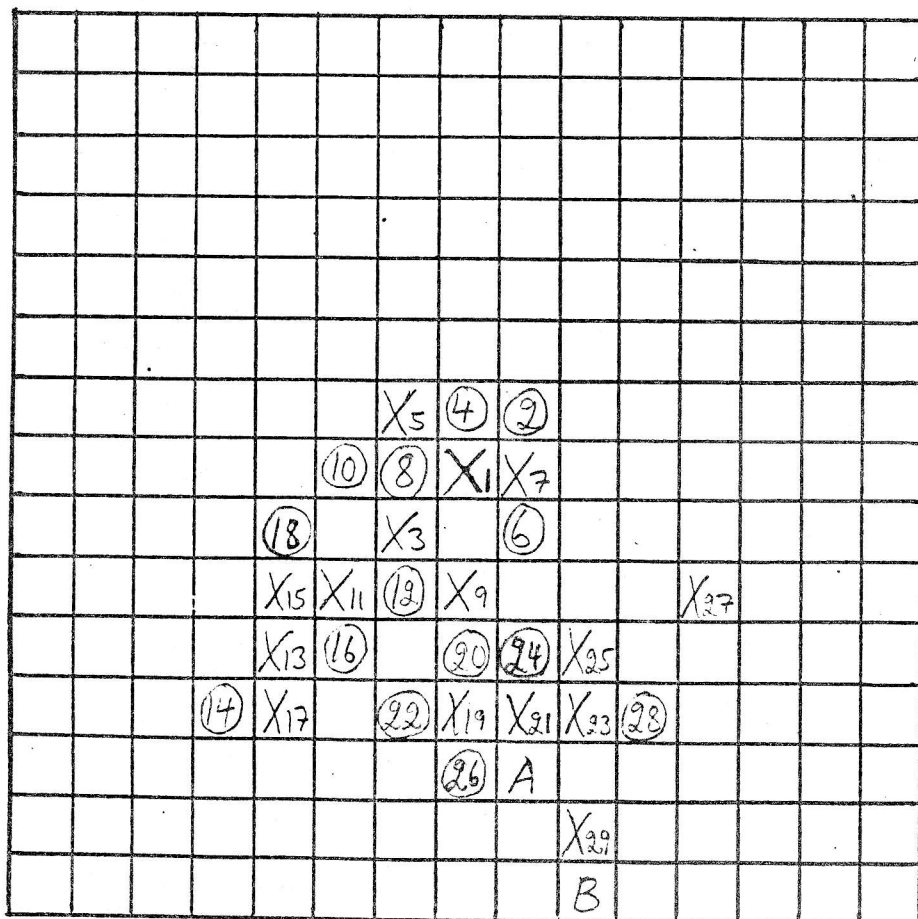


fig.261 (Indirekt 11)

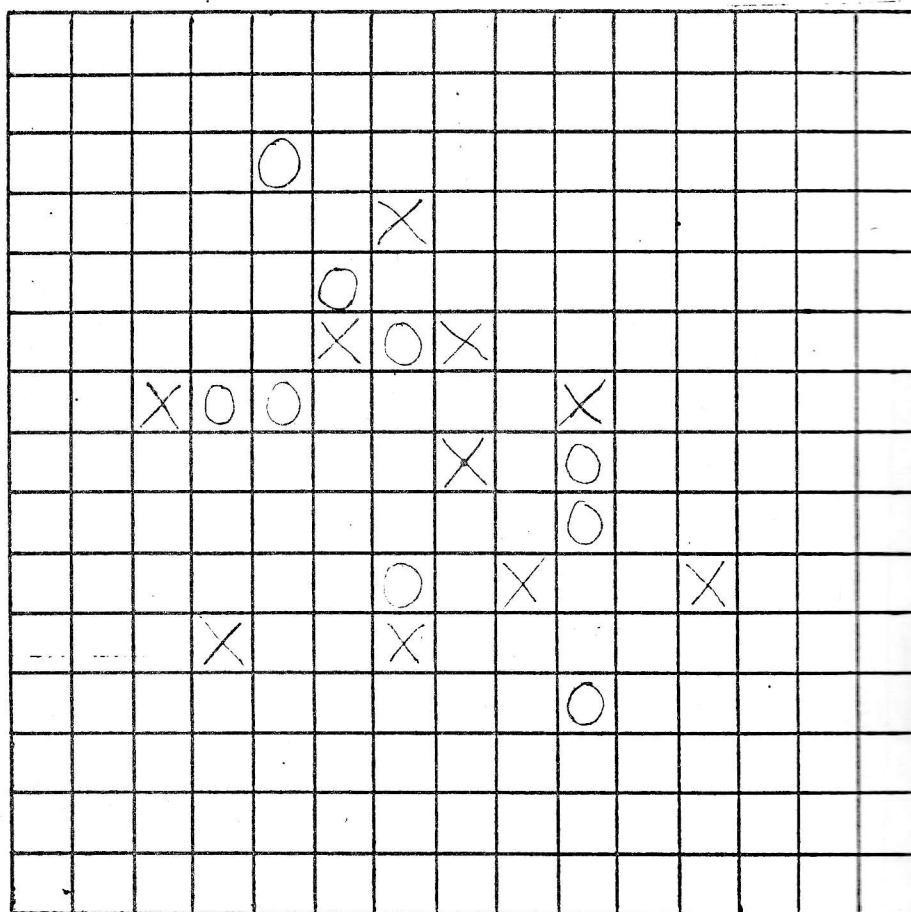


MATCH: Japanska
mästerskap

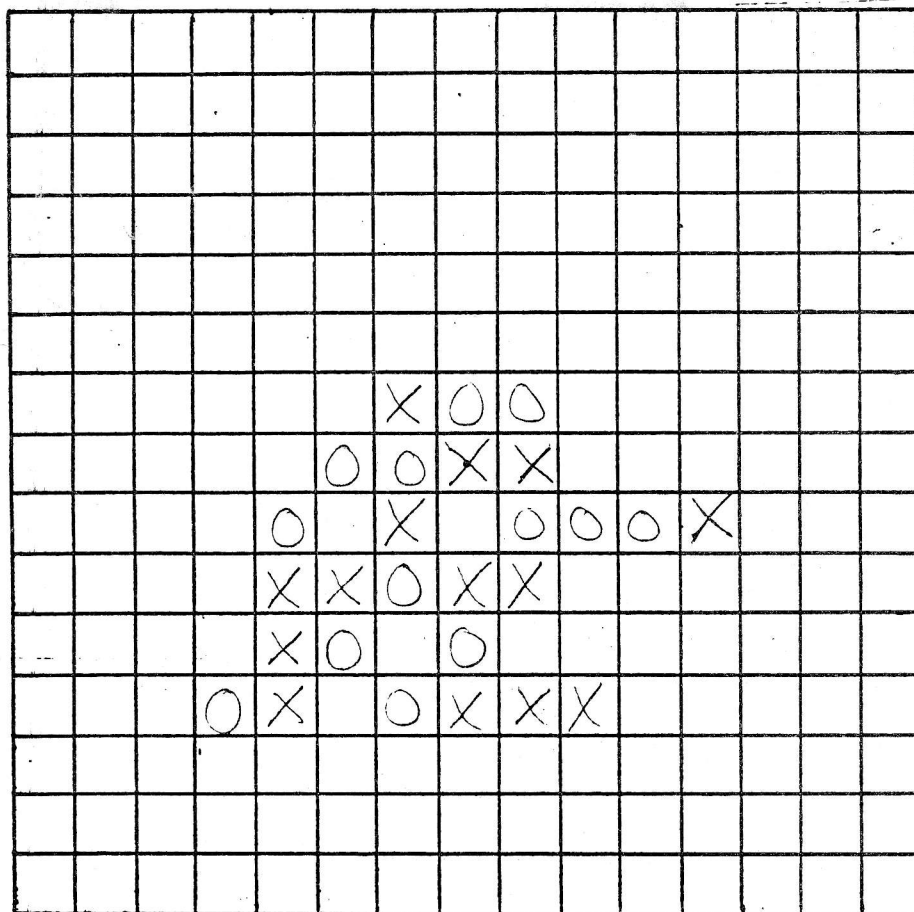
NR: 4

X: Nakamura	1	
O: Nishimura		

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠



SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠



SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

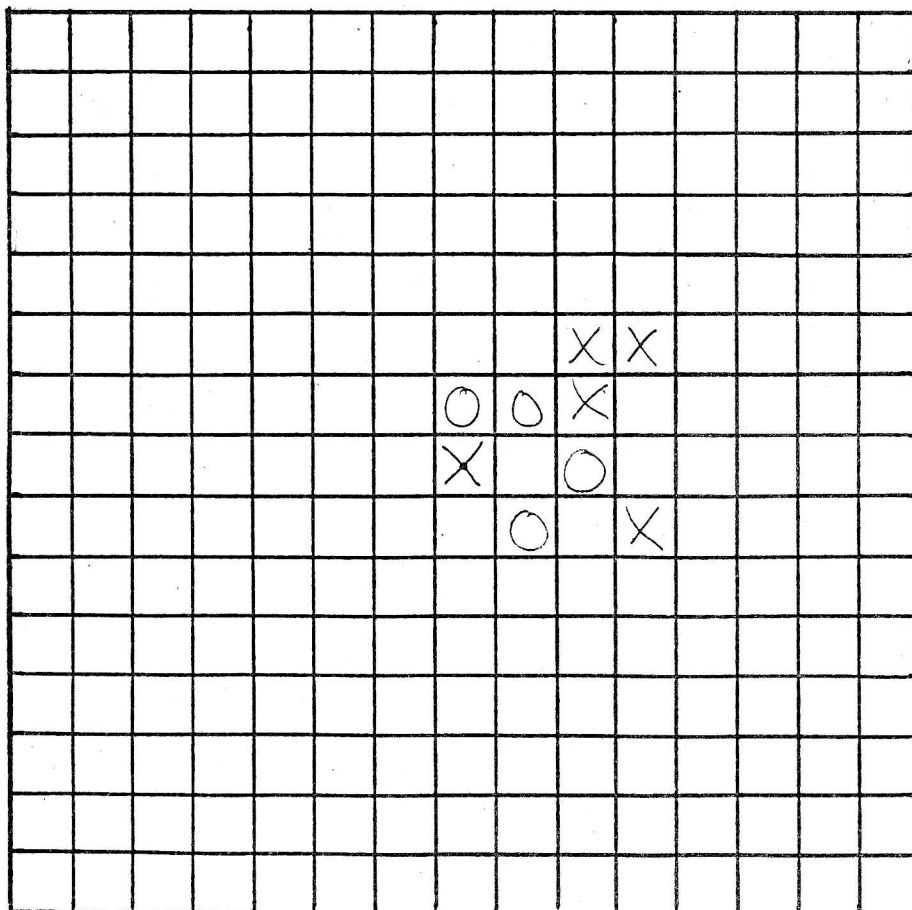
NR:

X:

O:

fig.264 - Problem 3
o är i tur. o vinner.

Problemet är hämtat ur "The Renju Sekai" nr 8 1979.



Problem 4: o är i tur.
o vinner.

Problemet är hämtat ur
"The Renju Sekai"
nr 3 1978.



MATCH:

NR:

X:

O:

fig.265 - Problem 4

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連珠

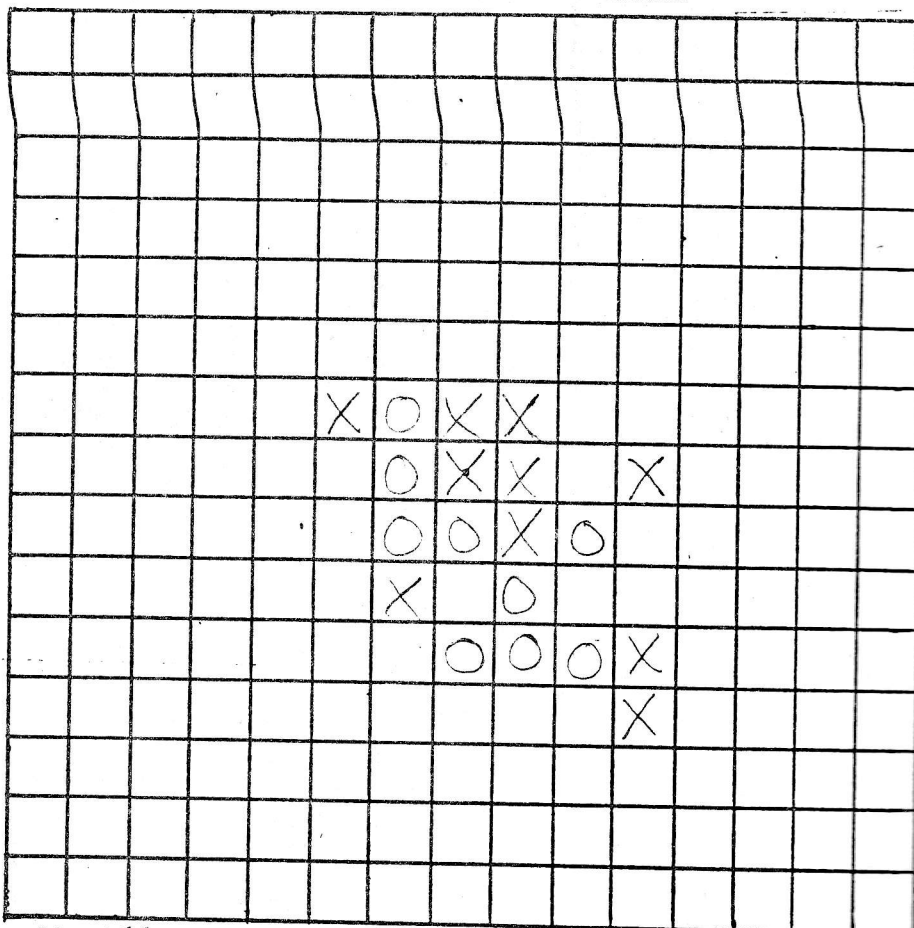


fig.266 - Problem 5
o är i tur. o vinner.

Problemet är hämtat ur "The Renju Sekai" nr 6 1978.

SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

NR:

X:

O:

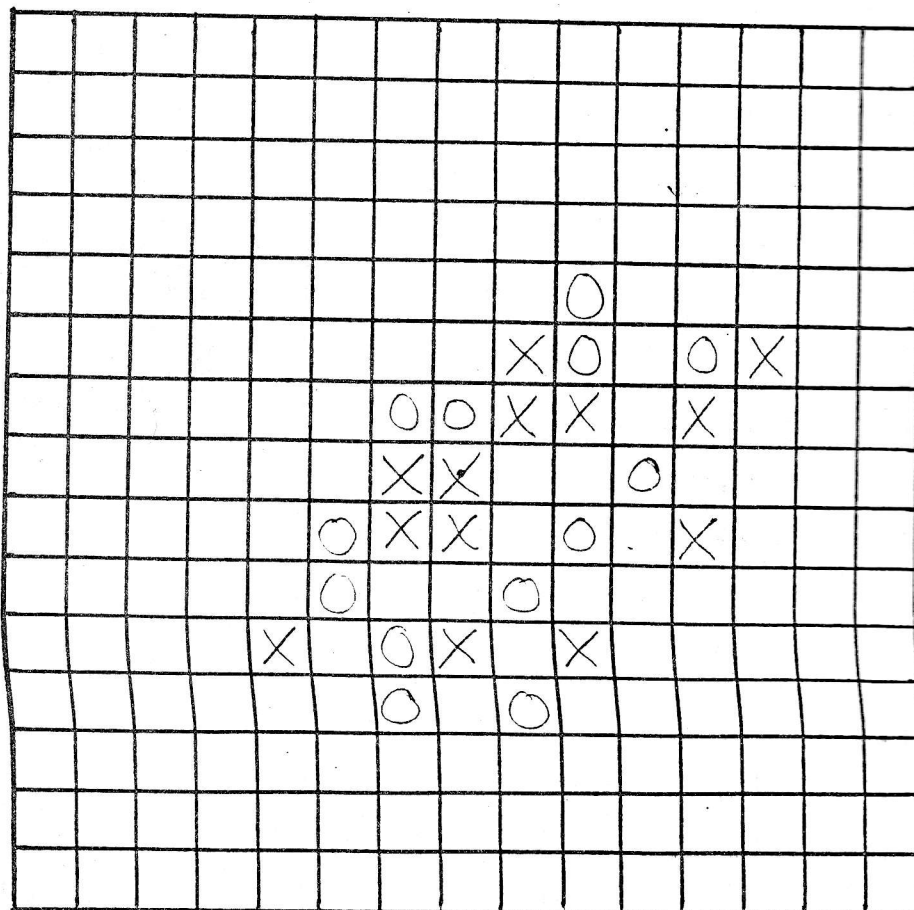


fig.267 - Problem 6

Problem 6: x är i tur.
x vinner.

Problemet är hämtat ur
"The Renju Sekai"
nr 4 1979.



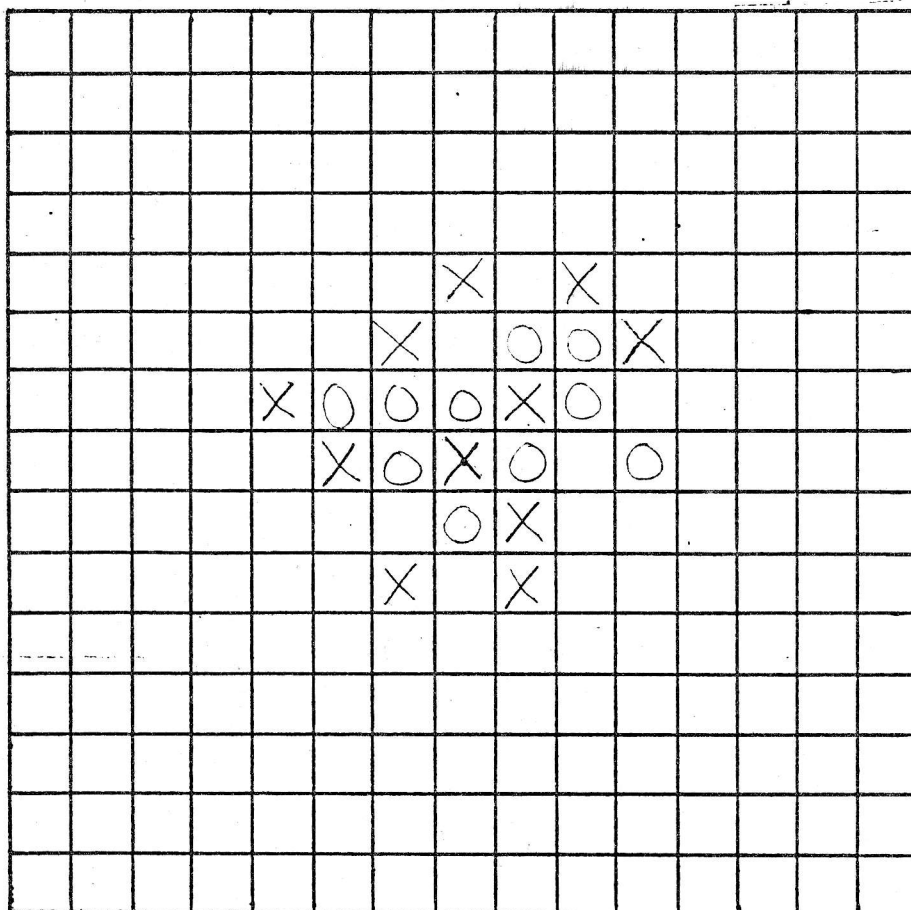
MATCH:

NR:

X:

O:

SPELPLAN FÖR RENJU - 連珠



SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

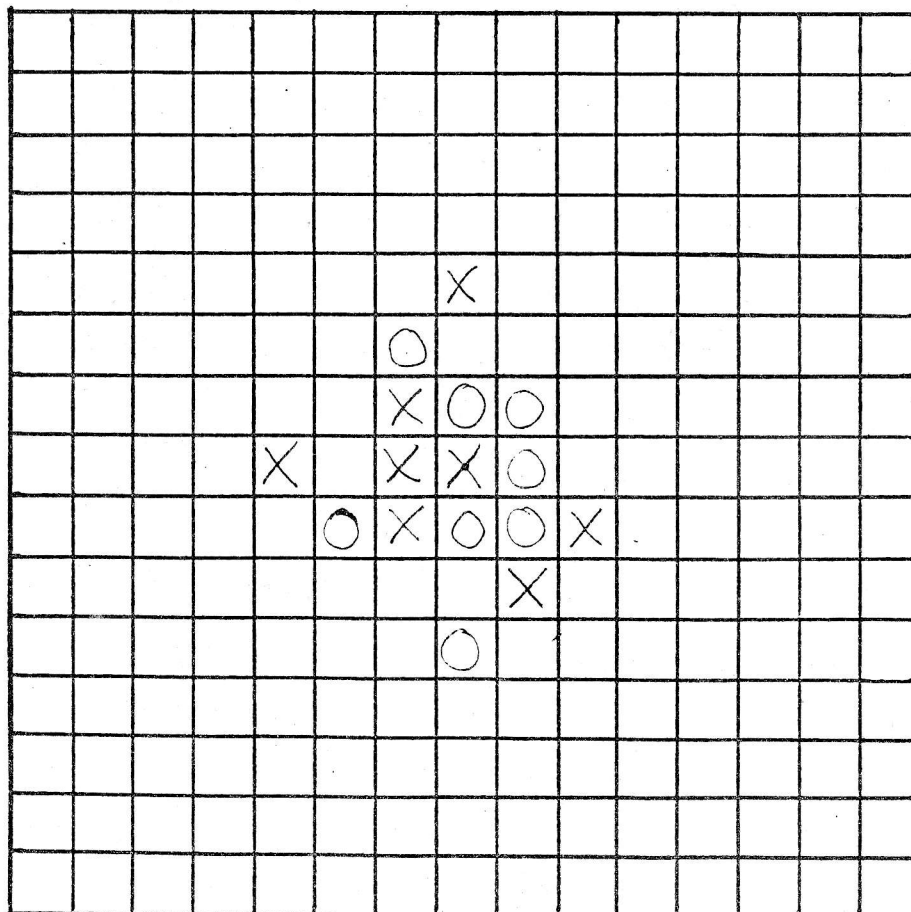
NR:

X:

O:

fig.268 - Problem 7
o är i tur. o: vinner.

Problemet är hämtat ur "The Renju Sekai" nr 10 1978.



Problem 8: x är i tur.
x vinner.

Problemet är hämtat ur
"The Renju Sekai"
nr 7 1980.



MATCH:

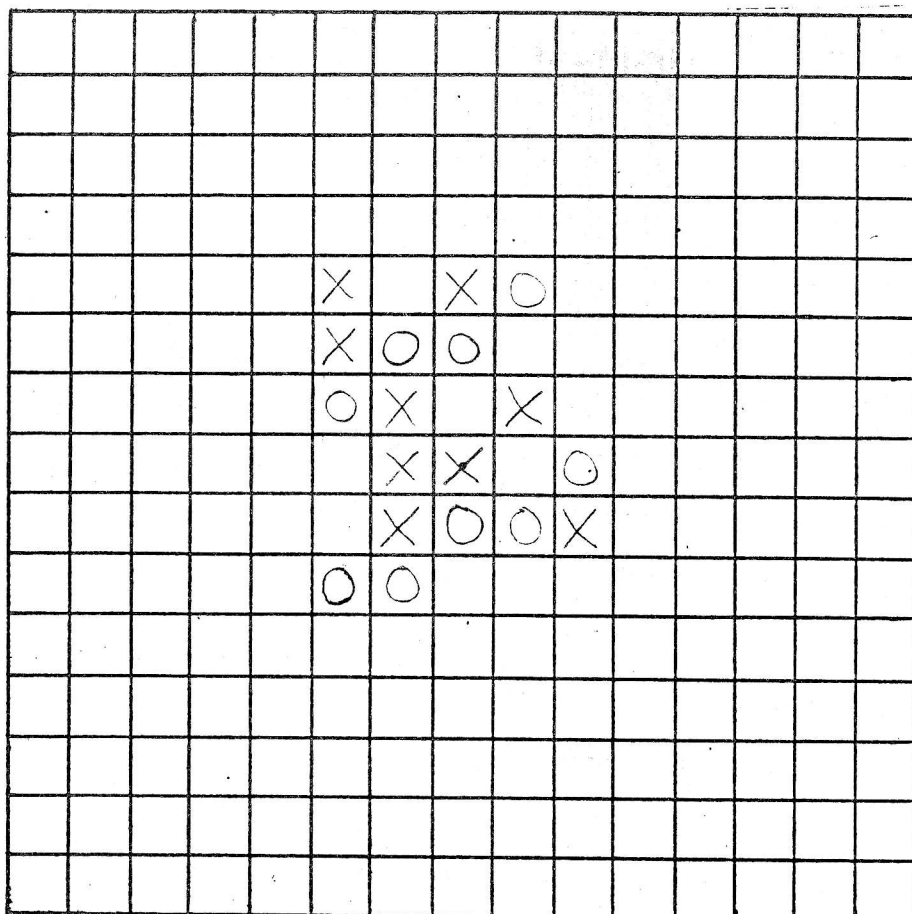
NR:

X:

O:

fig.269 - Problem 8

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連珠



SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

NR:

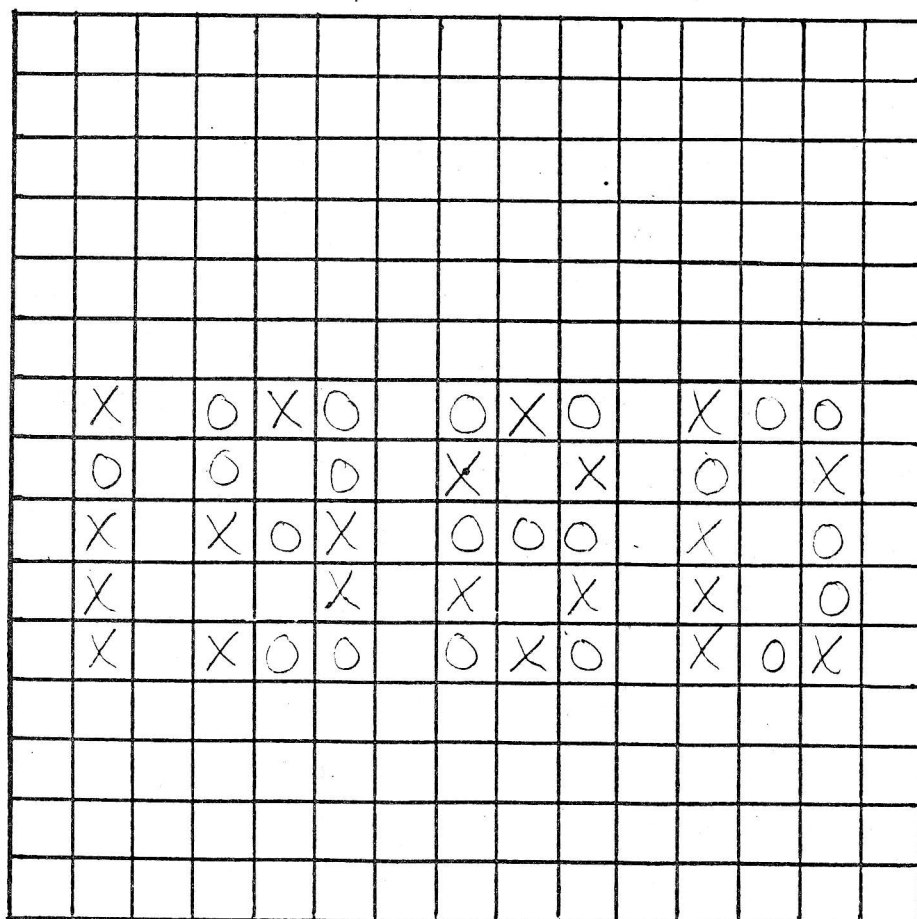
X:

O:

fig.270 - Problem 9

x är i tur. x vinner.

Problemet är hämtat ur "The Renju Sekai" nr 3 1979.



Problem 10: x är i tur
x vinner genom att hel
tiden sätta fyror. o
har därmed ingen val-
möjlighet utan måste



hela tiden stoppa
x fyror. Denna typ av
problem är vanliga i
Japan. Ofta vinner x
efter en kombination

MATCH:

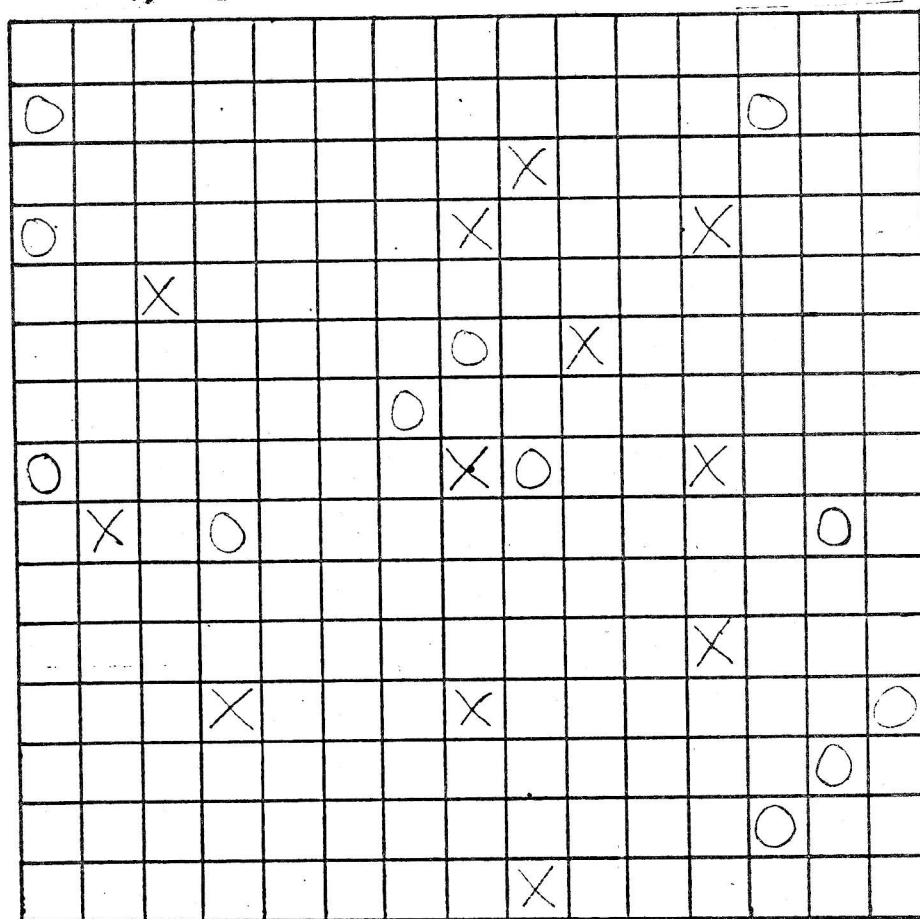
NR:

X:

O:

fig. 271 - Problem 10 (ur "The Renju Sekai" nr 1 1980) av åtskilliga fyror.

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠



SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

NR:

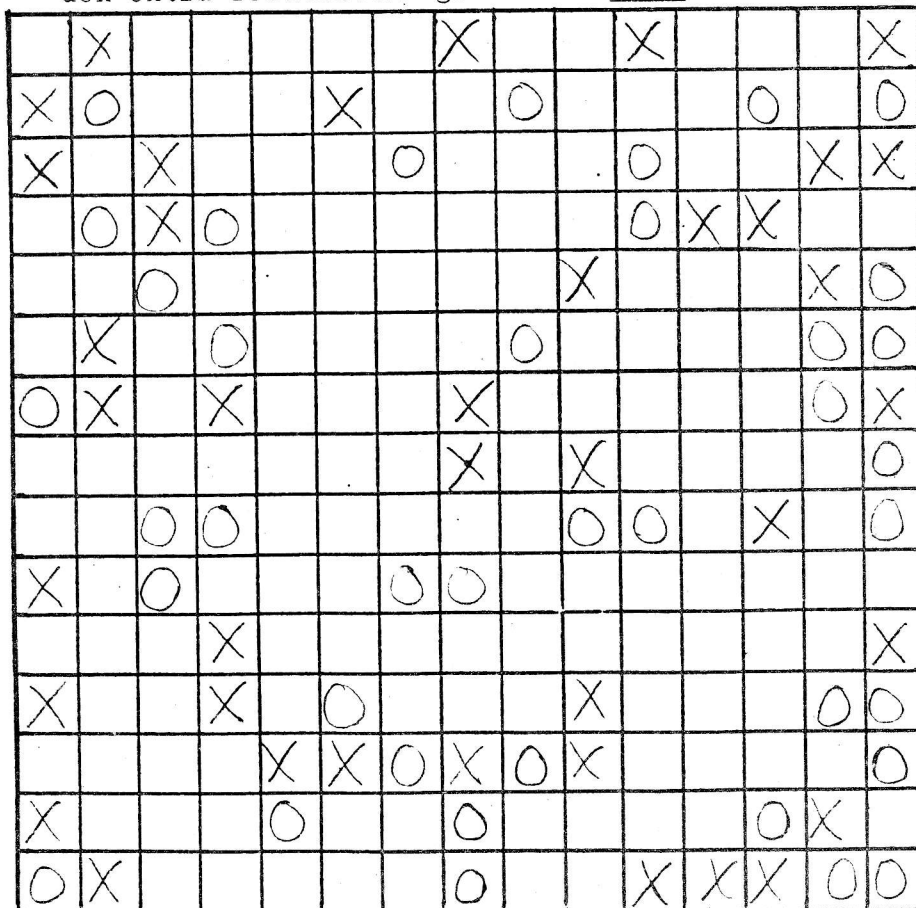
X:

O:

fig.272 - Problem 11

x är i tur.x vinner efter 57 (!!) drag.

Problemet är hämtat ur "The Renju Sekai nr 5 1980". I detta problem gäller den extra förutsättningen att x måste hela tiden göra 4:or.



Problem 12: x är i tur.
x vinner. I detta fantastiska problem måste hela spelplanen användas innan x efter 72 egna



drag lyckas med att få en 3-4-kombination som gör att x efter 74 drag sätter 5 i rad.

MATCH:

NR:

X:

O:

fig. 273 - Problem 12 (Problemet är hämtat ur "The Renju Sekai"nr 5 1979)

11. ALTERNATIVA BETECKNINGSSYSTEM

Det beteckningssystem som jag har använt i denna skrift har sin grund i det japanska systemet (se fig.210). Det förekommer dock i Sverige och Danmark också andra beteckningssystem. Jag skall därför i detta kapitel kort redogöra för dessa.

1. Det beteckningssystem som används i Danmark har också sin grund i det japanska systemet. Det avviker emellertid från mitt system på det sätt som framgår ur fig.274. Man skriver helt enkelt bara ut o. x skrivs aldrig ut. Detta system är mycket bra om man har väldigt små rutor. Nackdelen är att överskådligheten blir sämre emedan ju x inte syns.
2. I Sverige används också det system som framgår ur fig.275. Man sätter alltså varje siffra två gånger, en gång för x och en gång för o. Ett problem med detta system är att det blir svårare att börja mitt i ett parti såsom i fig.2 och fig.3. Då måste man alltid särskilt ange om x eller o har börjat efter utgångsställningen (Man kan naturligtvis räkna antal x och antal o men detta blir också omständigt). Dessutom kan det vid ovisshet vara svårt att se vem som börjat partiet. (I luffarschack börjar ju x och o varannan gång i motsats till i renju där ju x alltid börjar). I detta system sätts också alla siffror till höger om markeringen. Eventuellt skulle detta gå bra även i mitt system. Jag har emellertid valt att sätta siffran i ringen emedan det finns bättre plats där.

	④		②	
		1		
			3	5

fig.274
(Dansköppningen)

	O ₂		O ₁	
		X ₁		
			X ₂	X ₃

fig.275
(Dansköppningen)

e					
d		○		○	
c			X		
b				X	X
a					
	1	2	3	4	5

fig.276
(Dansköppningen)

3. Beteckningssystem i stil med det som används i schack har använts men de har visat sig ej så lämpliga i luffarschack. Exempel: Se fig.276. De fem dragen i dansköppningen skulle alltså med systemet i fig. 276 beskrivas så här: c3, d4, b4, d2, b5. Ett sådant här beteckningssystem som lämpar sig bra i schack, där varje pjäs kan flyttas, är onödigt omständigt och oöverskådligt i luffarschack. Emellertid använder man vid spel mellan och mot datorer oftast någon form av koordinatsystem som beteckningssystem. t.ex. ett sådant system som i figur 276.

1	2	3	4	5	6
一					
二					
三					
四					
五					
六					

fig.277

4. I Japan brukar man när man för hand noterar ett parti använda ett formulär (se figur 277) som i kanterna av spelplanen vågrätt innehåller våra "vanliga" siffror och som lodrätt har de japanska siffrorna. Emellertid noterar man spelföljden så som i figur 210, men svart noteras med blå ringar och vit med röda ringar. Siffrorna sätts i ringarna som i figur 210.
5. I lösningarna till renjuproblemen 11 och 12 har jag använt ett alternativ till punkt 2 ovan. Emellertid har ordningssiffran i anslutning till o ej angivits emedan det i dessa problem är självklart var o har satt. I Japan anger man i dessa problems lösningar inte ens var vit har satt.

12. SLUTORD

Då jag nu ser tillbaka på vad jag har åstadkommit i denna skrift så slår det mig hur lite jag har fått med. Jag hoppas dock att jag har fått med så mycket att var och en som har läst detta kompendium inser att namnet luffarschack inte har sitt ursprung i att endast luffare sysslar med det. Nej, namnet luffarschack har tillkommit p.g.a. att spelarna inte behöver något särskilt material för att kunna spela. Med endast penna och papper kan man sätta igång var som helst t.ex. vid vägkanten.

Jag vill också nämna några ord om hur man bör gå tillväga rent allmänt för att bli en duktig spelare. Utövandet av luffarschack kräver liksom varje annan konst självdisciplin och tålamod. Jag har redan nämnt att en av Japans mest berömda spelare Tagagi Rakuzan ofta talade om nödvändigheten av disciplin för att avancera inom renju. För att bli en mästare kan man inte bara spela när man tycker att det skoj någon gång då och då. Man måste avsätta en viss regelbunden tid för träning och för analyser. Träna dig också genom att lära dig de 32 standardvarianterna utantill. Då lär du dig snabbare att upptäcka kombinationsmöjligheter i alla spelsituationer (Du lär dig då att "se" mer och mer i varje spelställning.). Men du kan inte kräva resultat med en gång. Först när du repeterat flera gånger och samtidigt har använt spelöppningarna flera gånger i praktiskt spel så kan du märka resultat. Du måste också analysera själv efter det att du spelat partier i vilka du upptäcker något intressant som du inte under själva spelet hinna utveckla närmare.

En mästare måste också kunna konsten att koncentrera sig i de rätta situationerna. Emellertid är det viktigaste för framgång att man verkligen är fascinerad av spelet. Tävla därför gärna mot bättre spelare och njut även när motståndaren hittar ett bra drag. Låt de kombinationer som uppkommer i ett fascinerande parti bli en hög kulturell upplevelse. Detsamma gäller när du löser problem. Njut av lösningen även om du inte själv lyckades komma på den.

Jönköping i april 1981

Tommy Maltell

13. TÄVLINGSSTATISTIK

A. Svenska mästare 1961-1980

1961 Bertil Bokelius
1962 Jan Åhlén
1963 Bertil Bokelius
1964 Bertil Bokelius
1965 Bertil Bokelius
1966 Lennart Wårre
1967 Lennart Wårre
1968 Lennart Wårre
1969 Bertil Bokelius
1970 Bertil Bokelius
1971 Rolf Pettersson
1972 Bertil Bokelius
1973 Curt Hansson
1974 Rolf Pettersson
1975 Kaj Söderström
1976 Kaj Söderström
1977 Tomas Hagenfors
1978 Alf Dahlgren
1979 Alf Dahlgren
1980 Tommy Maltell

B. De tio främsta i SM 1979 och SM 1980

1979

1. Alf Dahlgren (Berghem)
2. Tomas Hagenfors (Örebro)
3. Jorma Karppinen (Orrefors)
4. Stefan Jansson (Järfälla)
5. Tommy Maltell (Jönköping)
6. Leif Jarvid (Hisingsbacka)
7. Ingvar Sundling (Uppsala)
8. Mats Svensson (Mölndal)
9. Marianne Fagerby (Göteborg)
10. Pentti Suhonen (Mölnlycke)

1980

1. Tommy Maltell (Jönköping)
2. Stefan Jansson (Järfälla)
3. Tomas Hagenfors (Örebro)
4. Jorma Karppinen (Orrefors)
5. Ingvar Sundling (Uppsala)
6. Alf Dahlgren (Berghem)
7. Leif Jarvid (Hisingsbacka)
8. Mats Svensson (Mölndal)
9. Marianne Fagerby (Göteborg)
10. Frank Arkbo (Uppsala)

Svenska Cupen startades 1978 och första året vann Alf Dahlgren. På andra plats kom Tomas Hagenfors, på tredje plats kom Leif Jarvid och på fjärde plats kom Ante Carlsson.

C. De tio främsta i Svenska Cupen 1979 och 1980

1979

1. Tomas Hagenfors (Örebro)
2. Alf Dahlgren (Berghem)
3. Leif Jarvid (Hisingsbacka)
4. Gösta Ingvarsson (Öxabäck)
5. Marianne Fagerby (Göteborg)
6. Gunnar Eriksson (Hallsberg)
7. Tommy Maltell (Jönköping)
8. Per Sörenfors (Lund)
9. Jorma Karppinen (Orrefors)
10. Lars-Erik Pettersson (Karlstad)

1980

1. Stefan Jansson (Järfälla)
2. Alf Dahlgren (Berghem)
3. Ingvar Sundling (Uppsala)
4. Jorma Karppinen (Orrefors)
5. Tomas Hagenfors (Örebro)
6. Frank Arkbo (Uppsala)
7. Tommy Maltell (Jönköping)
8. Marianne Fagerby (Göteborg)
9. Leif Jarvid (Hisingsbacka)
10. Pentti Suhonen (Mölnlycke)

D. De fyra främsta i Svealand Open 1979 och 1980

1979

1. Tommy Maltell (Jönköping)
2. Stefan Jansson (Järfälla)
3. Tomas Hagenfors (Örebro)
4. Lars Siggelin (Örebro)

1980

1. Stefan Jansson (Järfälla)
2. Ingvar Sundling (Uppsala)
3. Tommy Maltell (Jönköping)
4. Tomas Hagenfors (Örebro)

Götalandsscupen spelades första gången 1976. Alf Dahlgren vann 1976 samt även 1977 och 1978. 1980 spelades inte Götalandsscupen.

E. De fyra främsta i Götalandsscupen 1979 och 1981

<u>1979</u>	<u>1981</u>
1. Tommy Maltell (Jönköping)	1. Alf Dahlgren (Berghem)
2. Alf Dahlgren (Berghem)	2. Tommy Maltell (Jönköping)
3. Jorma Karppinen (Orrefors)	3. Mats Svensson (Mölndal)
4. Lars Lundberg (Kinna)	4. Jorma Karppinen (Orrefors)

F. Landskamperna mot Danmark

Maj 1978 i Malmö Sverige-Danmark 17-15 (4 spelare per lag)
Maj 1979 i Malmö Sverige-Danmark 16-16 (4 spelare per lag)
Maj 1980 i Malmö Sverige-Danmark 13-5 (3 spelare per lag)

Den 14 januari 1979 utmanade Alf Dahlgren Danmarks bästa spelare Torben Zahle i en match om vem som är Nordens bästa spelare (och därmed Europas bästa spelare). Matchen spelades i Helsingborg och slutade oavgjort 8-8. I samband med landskampen mot Danmark den 6 maj samma år möttes dessa spelare ånyo om "titeln" Nordens och Europas bästa spelare. Alf Dahlgren vann då med 4-3.

G. De fyra främsta vid SM i Renju 1981

1. Tommy Maltell (Jönköping)
2. Tomas Hagenfors (Örebro)
3. Alf Dahlgren (Berghem)
4. Jorma Karppinen (Orrefors)

Mellan den 1 juli och den 31 december 1981 kommer de första världsmästerskapen både i luffarschack och i renju att spelas. VM-tävlingarna spelas per korrespondens och följande länder är hittills anmälda: Japan, Sverige, Danmark, Sovjetunionen, England, U.S.A., Ungern och Österrike. Svensk representant vid båda tävlingarna är Tommy Maltell pga förstaplatsen vid SM i luffarschack 1980 samt förstaplatsen vid SM i Renju 1981.

14. FÖRTECKNING ÖVER SVENSKA LUFFARSCHACKFÖRBUNDETS REPRESENTANTER

A. FÖRTECKNING ÖVER VERKSTÄLLANDE UTSKOTTETS LEDAMÖTER

Förbundsordförande	Christer Olsson	08 - 40 37 72
Förbundsordförande vice	Alf Dahlgren	0320 - 4 11 00
		0320 - 4 11 44
Förbundssekreterare	Bertil Bokelius	08 - 84 48 50
Förbundskassör	Krister Karlsson	08 - 46 29 53
Internationell kontaktman	Tommy Maltell	036 - 12 88 54
Ekonomiråd	Tomas Hagenfors	019 - 23 29 23
Medlemsråd	Tony Lenard	0764 - 2 34 45

B. FÖRTECKNING ÖVER REGIONSCHEFER OCH DISTRIKTSORDFÖRÄNDEN

a. Region Svealand (Omfattar Svealand samt Östergötland och Gotland)

Regionchef i Svealand	Bertil Bokelius	08 - 84 48 50
Distriktsordförande i Stockholm	Krister Karlsson	08 - 46 29 53
Distriktsordförande i Uppland	Sven Ågren	018 - 15 38 73
Distriktsordförande i Södermanland	Krister Karlsson	08 - 46 29 53
Distriktsordförande i Östergötland	Bo Lundqvist	telefon saknas
Distriktsordförande i Västmanland	Bertil Bokelius	08 - 84 48 50
Distriktsordförande i Närke	Tomas Hagenfors	019 - 23 29 23
Distriktsordförande i Värmland	Björn Modéer	054 - 16 57 59
Distriktsordförande i Dalarna	Olle Peters	0255 - 3 80 59
Distriktsordförande i Gotland	Rune Hillman	0498 - 2 90 18

b. Region Götaland (Omfattar Götaland utom Östergötland och Gotland)

Regionchef i Götaland	Alf Dahlgren	0320 - 4 11 00
Distriktsordförande i Dalsland, Öland,		0320 - 4 11 44
Västergötland, Halland, Blekinge är också Alf Dahlgren		
Distriktsordförande i Göteborg	Leif Jarvid	031 - 23 18 62
Distriktsordförande i Bohuslän	Leif Jarvid	031 - 23 18 62
Distriktsordförande i Småland	Tommy Maltell	036 - 12 88 54
Distriktsordförande i Skåne	Annika Holmström	042 - 22 60 73

c. Region Norrland

Regionchef i Norrland	Christer Olsson	08 - 40 37 72
Distriktsordförande i Lappland, Norrbotten, Västerbotten, Gästrikland, Jämtland, Härjedalen, Hälsingland är också Christer Olsson		
Distriktsordförande i Ångermanland	Assar Berggren	0660 - 5 32 15
Distriktsordförande i Medelpad	Stefan Westman	060 - 17 10 28

C. FÖRTECKNING ÖVER ORTER MED EGNA KLUBBAR ELLER DER REGELBUNDEN TRÄNING BEDRIVS

<u>Ort</u>	<u>Kontaktman</u>	
Göteborg	Leif Jarvid	031 - 23 18 62
Jönköping	Tommy Maltell	036 - 12 88 54
Lund	Jurek Flato	046 - 13 46 04
Stockholm	Krister Karlsson	08 - 46 29 53
Uppsala	Sven Ågren	018 - 15 38 73
Örebro	Tomas Hagenfors	019 - 23 29 23

SVENSKA LUFFARSCHACKFÖRBUNDETS KANSLI HAR ADRESSEN

BELLMANSGATAN 6, 117 20 STOCKHOLM OCH TELEFON 08 - 44 62 22

POSTGIRO 92 90 81-8 ANVÄNDES VID INBETALNING AV MEDLEMSAVGIFTEN

(MEDLEMSAVGIFTEN FÖR ÅR 1981 ÄR 25 KRONOR FÖR MEDLEM SOM Fyllt 16 ÅR OCH 15 KRONOR FÖR UNGDOMAR SOM EJ Fyllt 16 ÅR)

15. LÖSNINGAR TILL ÖVNINGAR OCH PROBLEM

I dessa lösningar har jag alltid angett varianten efter bästa försvar. Ibland har jag angett flera varianter och ibland finns det bara en variant.

		O	O	O		
	X	X ₁	X		X	
	O		X	O		
	X	O	O	X		
	X					

fig.278 - Övning 1
x vinner genom x₁.

		O		O		
		X		O		
	B	A	X	X	X	O
		C		X	O	
			X	X ₅	X ₃	
		O		X ₁		④
					D	

fig.279 - Övning 2
x vinner genom x₁. Om o sätter ② i A, B, C eller D så sätter x x₃ som i figuren och vinner då med en 3-4-kombination genom x₅. En likvärdig lösning är att sätta x₁ i rutan som nu är markerad med x₅.

			A	O	O	
	O		X	X		
		X	X	O	X ₁	
O	X	X	X	O	X	
	X	O	O	X		
O			O		B	

fig.280 - Övning 3
x vinner med ett dubbelhot genom x₁. x hotar att sätta både i A och i B.

					X ₉	
					B	
	O		X	②	X ₁	
		X	A	O	X ₇	
O	X	X	X	⑥	X ₅	
O		O		X	⑧	
			O		X ₃	
						④

fig.281 - Övning 4
x vinner genom x₁. x hotar att sätta i rutan som nu är markerad med ② samt i A och i B.

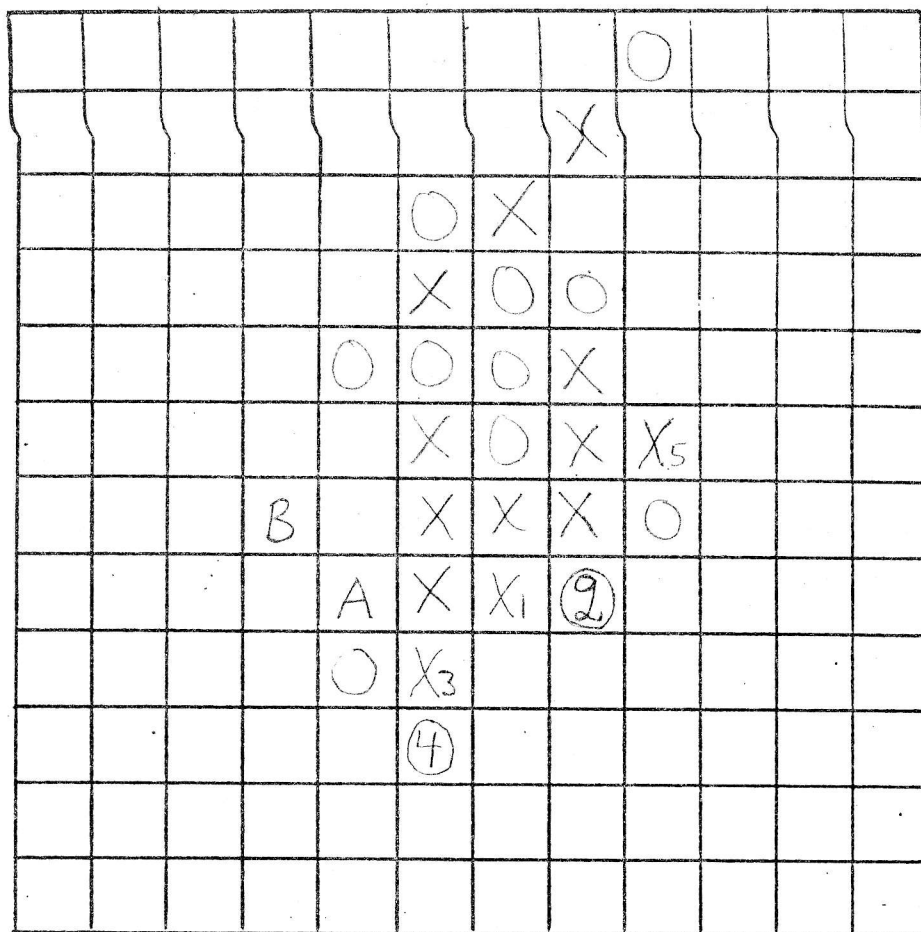


fig.282 - Övning 5

x. vinner genom x1 med ett dubbelhot.

En annan lösning är att sätta x1 i A. Om då o sätter

(2) som i figuren så sätter x3 som i figuren och x5 i B.

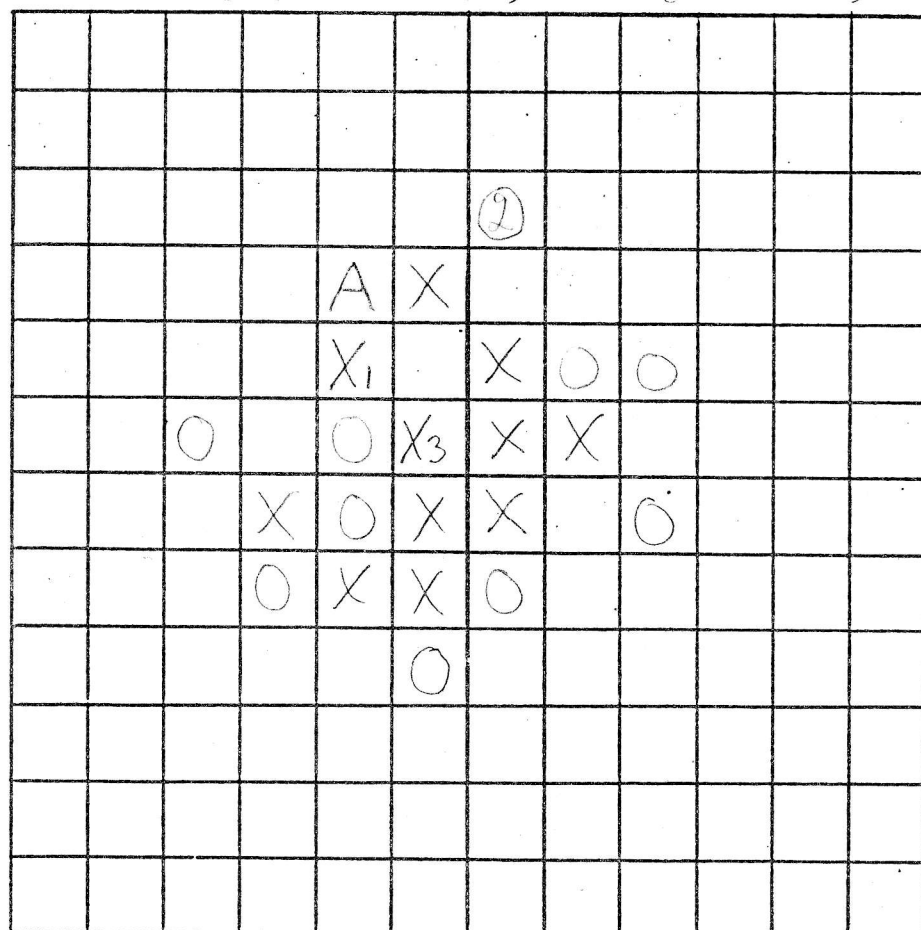


fig.283 - Övning 6 - x vinner genom x1 med ett dubbelhot.

En likvärdig lösning är att sätta x1 i ruta A.

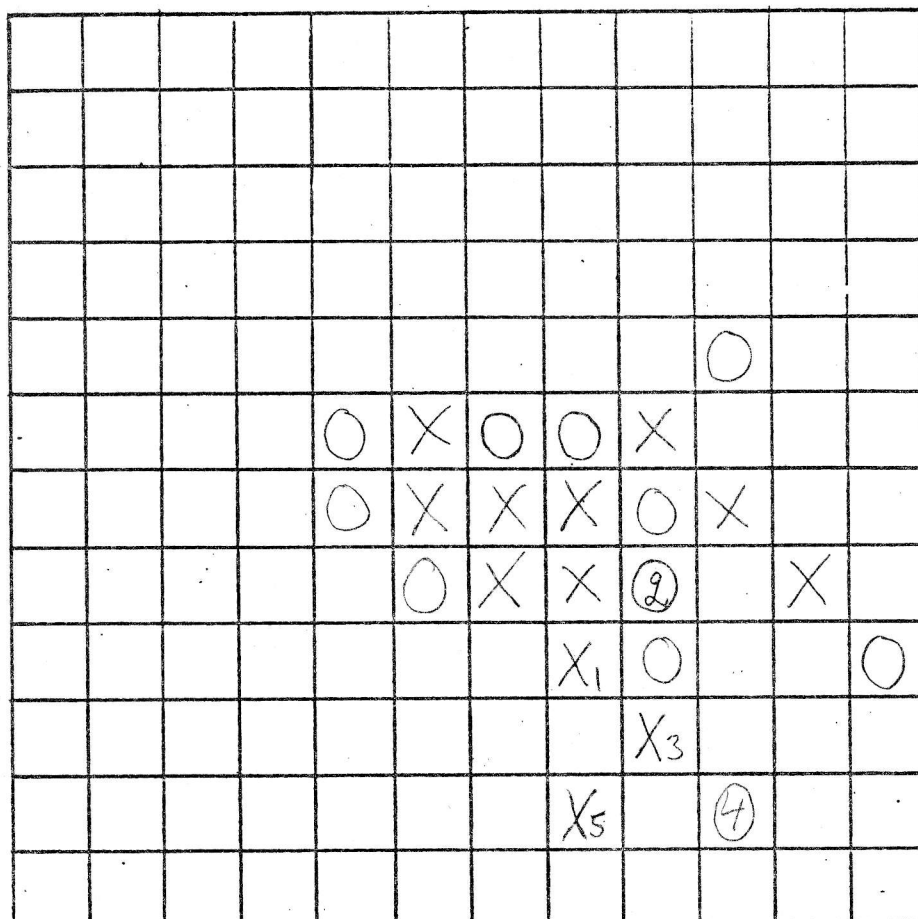


fig.284 - Övning 7
x vinner genom x1 med ett dubbelhot.

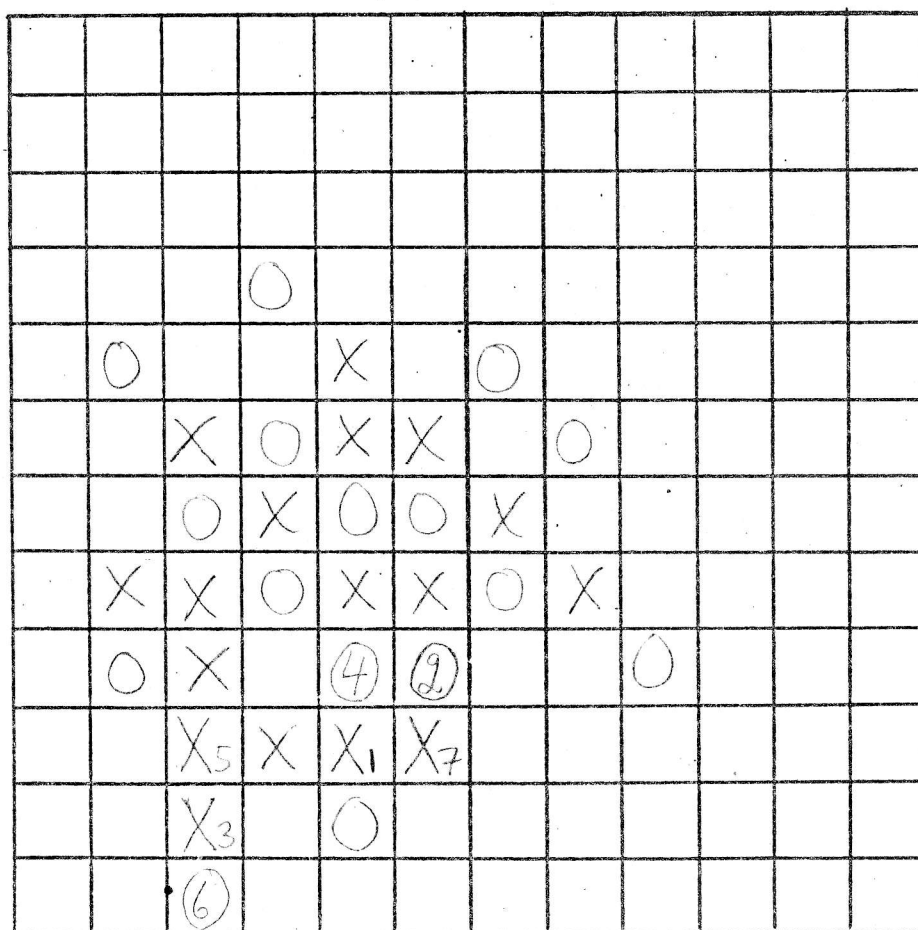


fig.285 - Övning 8 - x vinner genom x1 med ett "trippelhot"
Se figur 156 och 170 beträffande andra varianter.

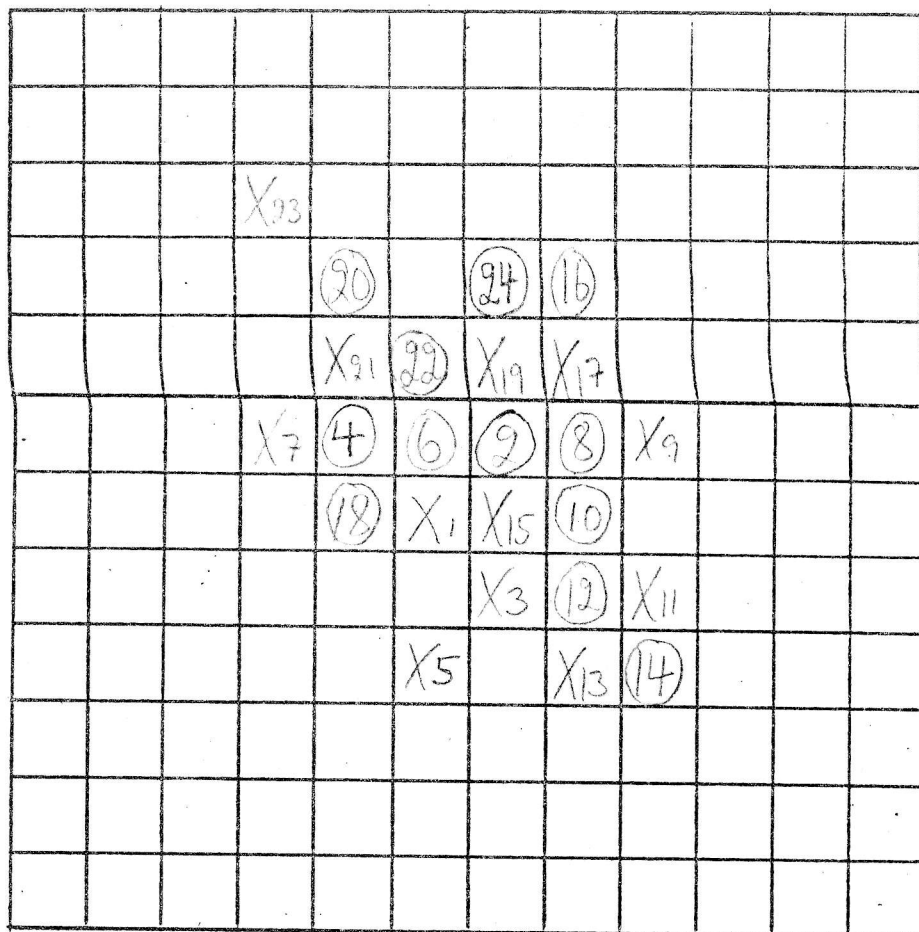


fig.286 - Övning 9 - Detta är första varianten av tre som svar på övning 9.

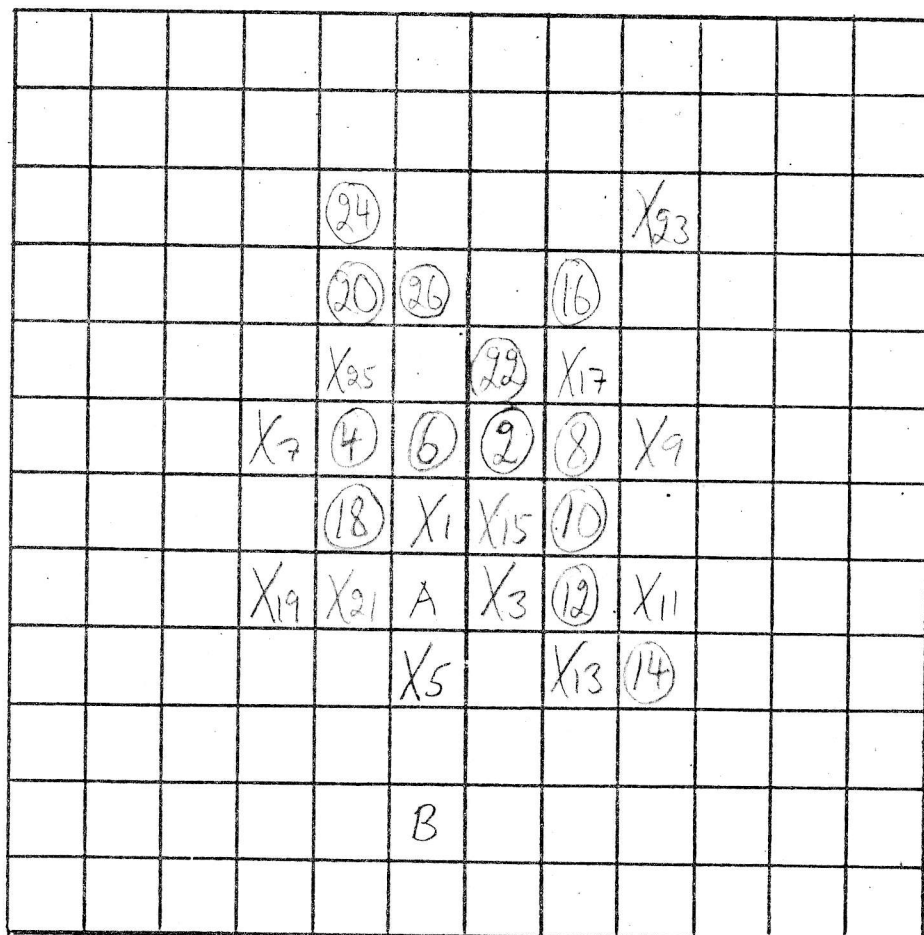


fig.287 - Övning 9 - Andra varianten.

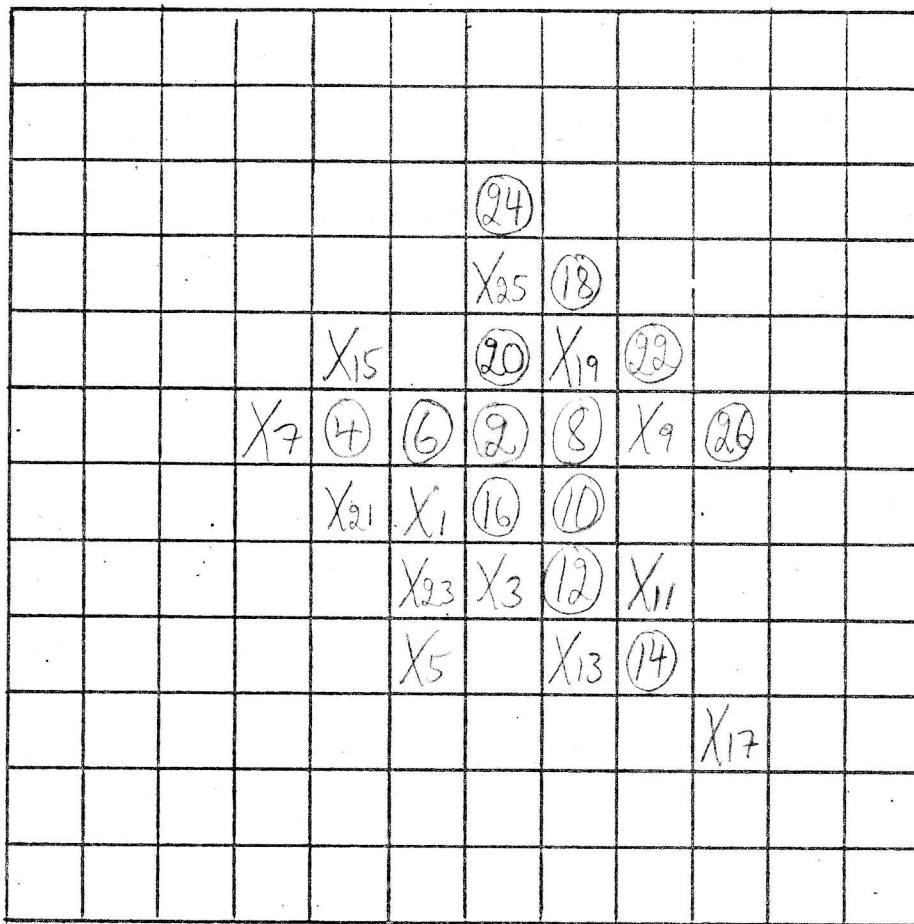


fig.288 - Övning 9 - Tredje varianten.

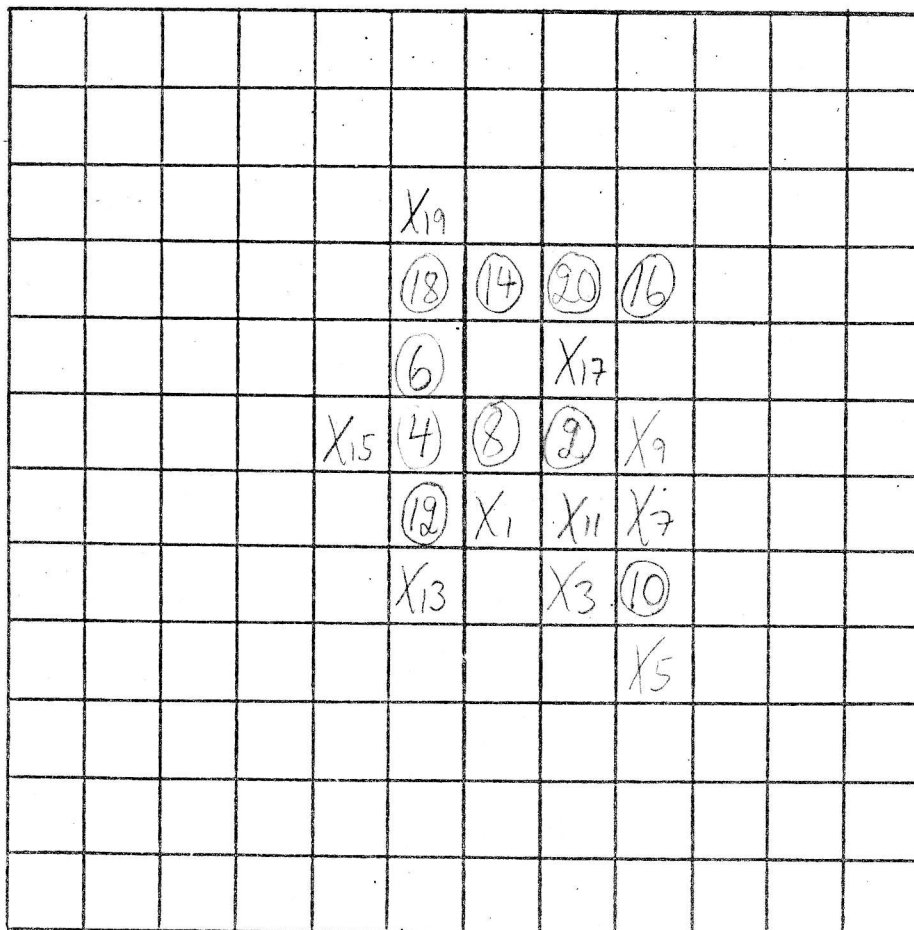


fig.289 - Övning 10- Första varianten av två varianter.

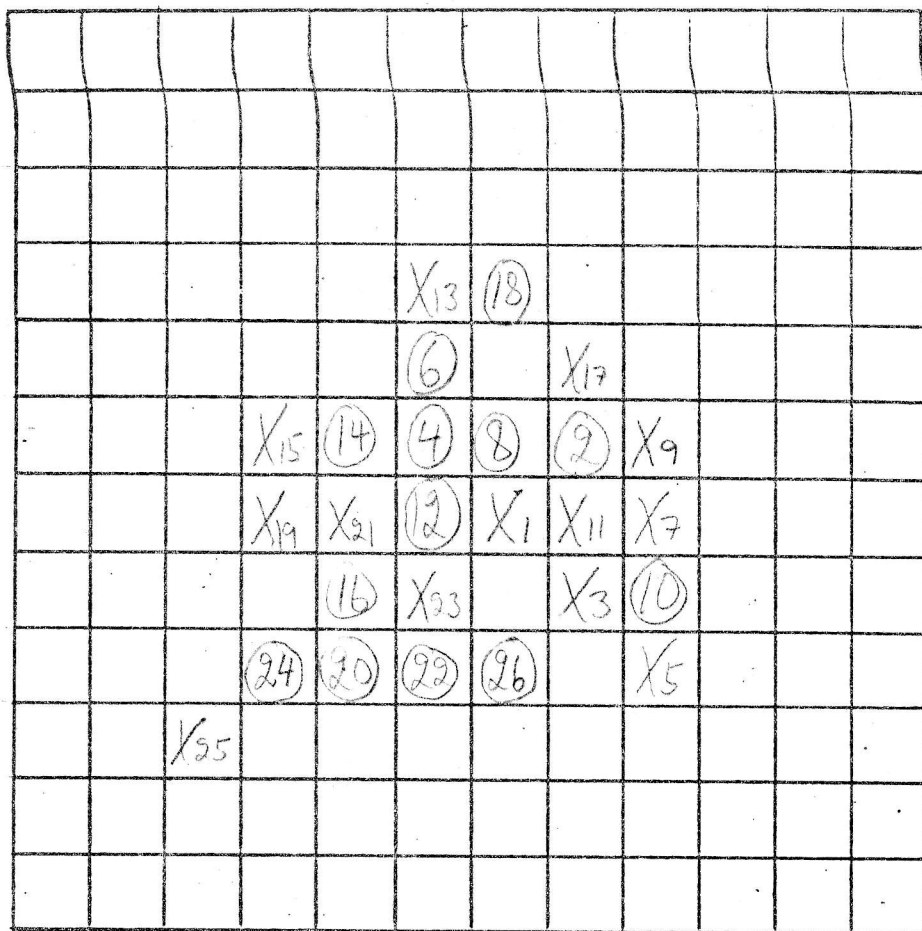


fig.290 - Övning 10 - Andra varianten.

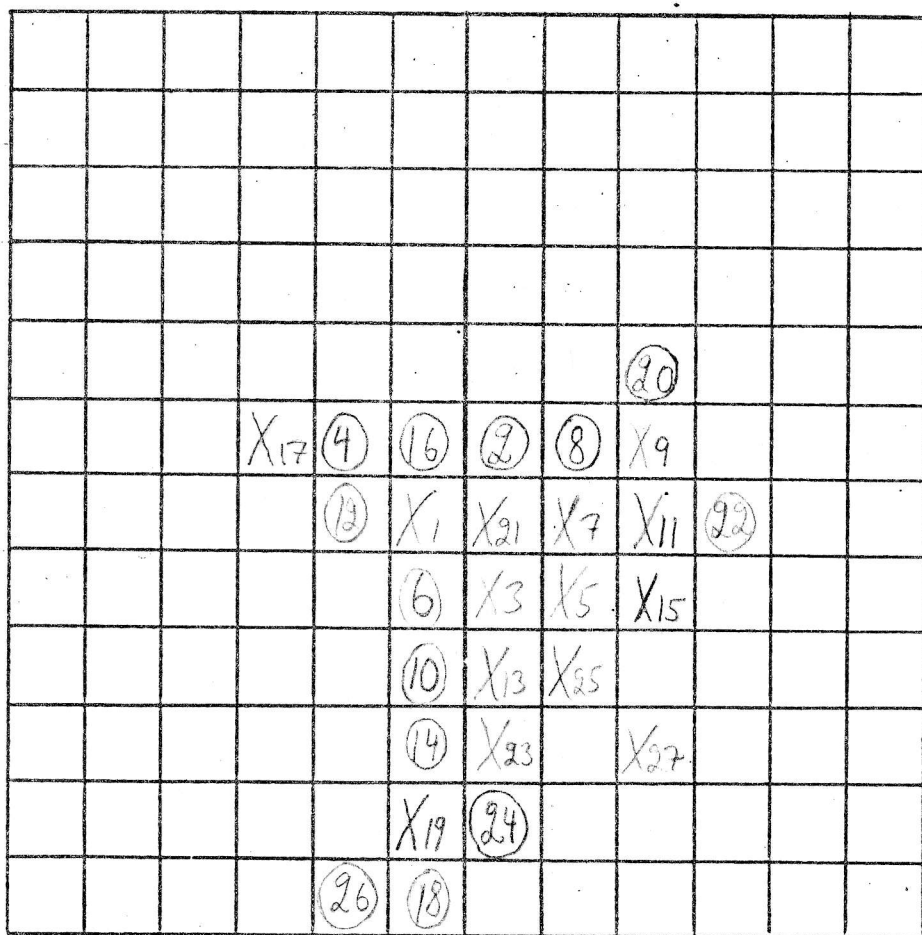


fig.291 - Övning 11 - I figur 160 visas den vanligaste varianten. I fig.291 visas ett annat alternativ.

				(10)			(14)				
				(4)	X ₇	(2)	X ₁₃	(16)			
					X ₁	X ₉	X ₁₁	(12)			
					(8)	X ₃	X ₅	(6)			
					X ₁₅	X ₂₁	X ₁₉	X ₁₇			
							(20)		(18)		

fig.292 - Övning 12

I figur 163 visas den vanligaste varianten.

I figur 292 visas en annan variant.

								(16)			
							X ₂₅	X ₁₅	(19)		
				(4)		(9)		X ₁₁	X ₁₃		
					X ₁	(10)	X ₇	X ₉	X ₂₃	X ₁₇	(24)
					(6)	X ₃	X ₅	X ₁₉	(22)	X ₂₁	(18)
						(14)	(8)	(20)			

fig.293 - Övning 13

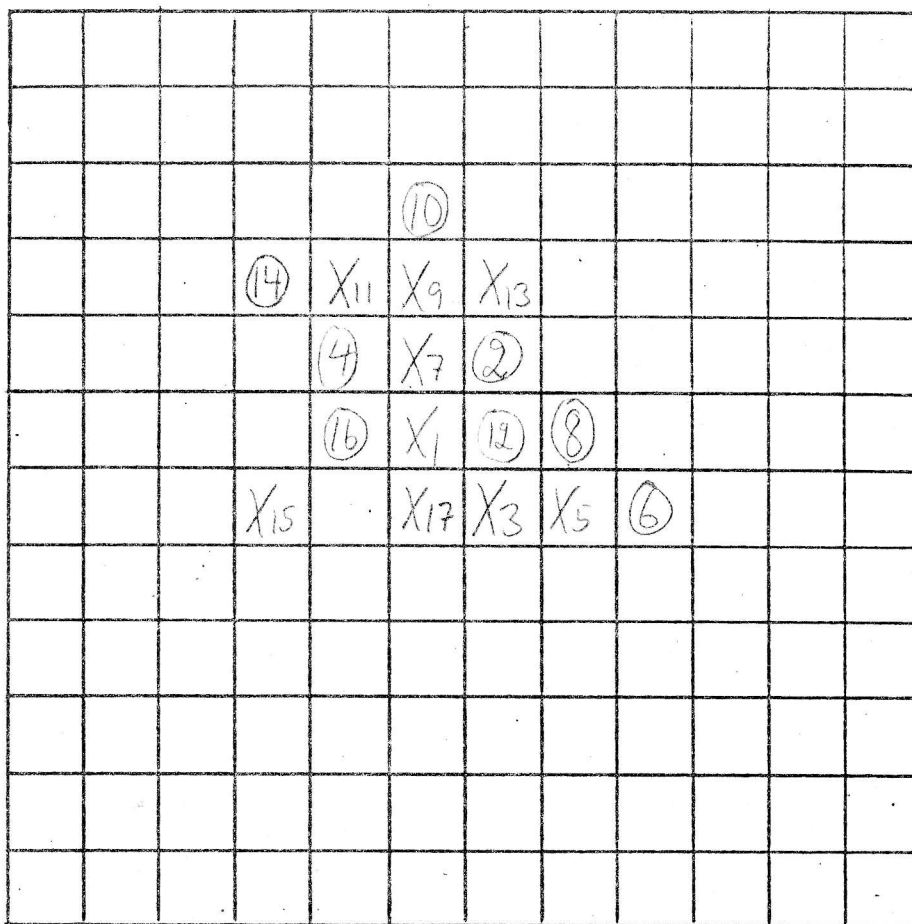


fig.294 - Övning 14

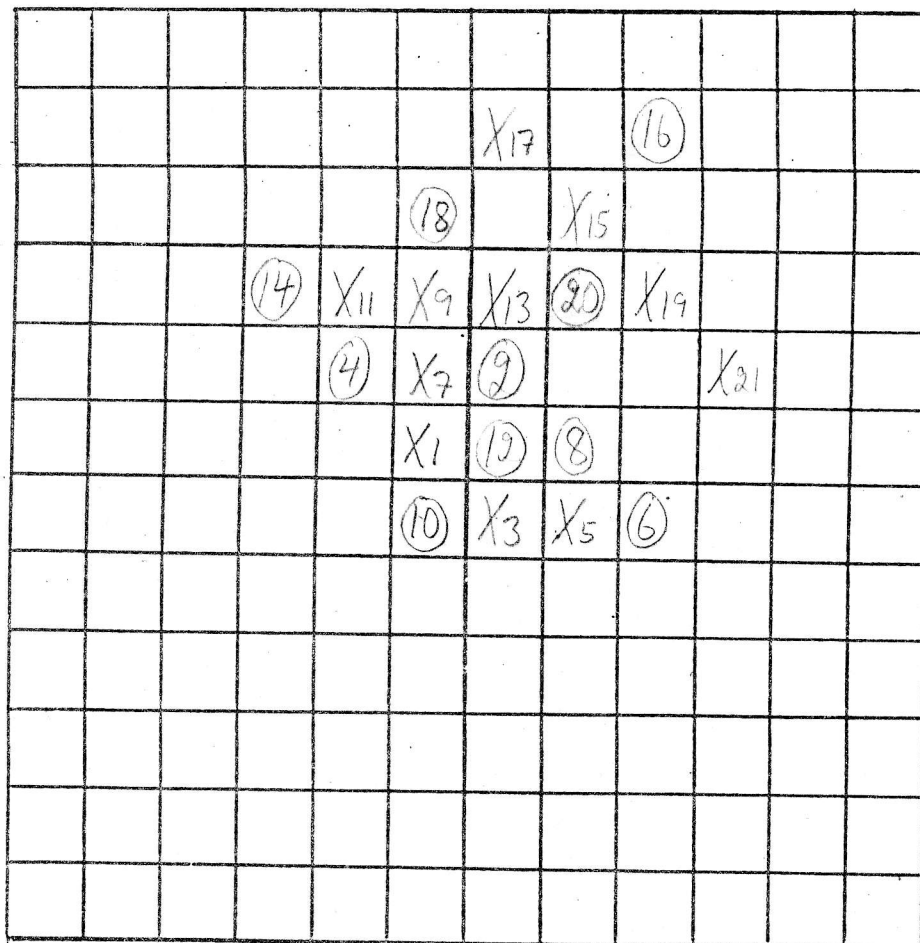


fig.295 - Övning 15 - I figur 296 visas hur x vinner
ifall 14 sätts åt andra hållet.

					(16)					
		(20)	X ₁₉	X ₁₁	X ₉	X ₁₃	(14)			
			X ₁₅	(4)	X ₇	(2)				
			X ₂₁	(18)	X ₁	(12)	(8)			
			X ₁₇		(10)	X ₃	X ₅	(6)		

fig.296 - Övning 15 - Andra varianten

				(22)		(14)				
			(18)	X ₁₇	X ₁₅	X ₁₃				
			(6)	X ₂₁	X ₁₁					
			X ₂₃	X ₅	(16)	(2)				
	(20)	X ₁₉	X ₉	X ₇	X ₁	(10)				
		(12)		(8)		X ₃				
					(4)					

fig.297 - Övning 16

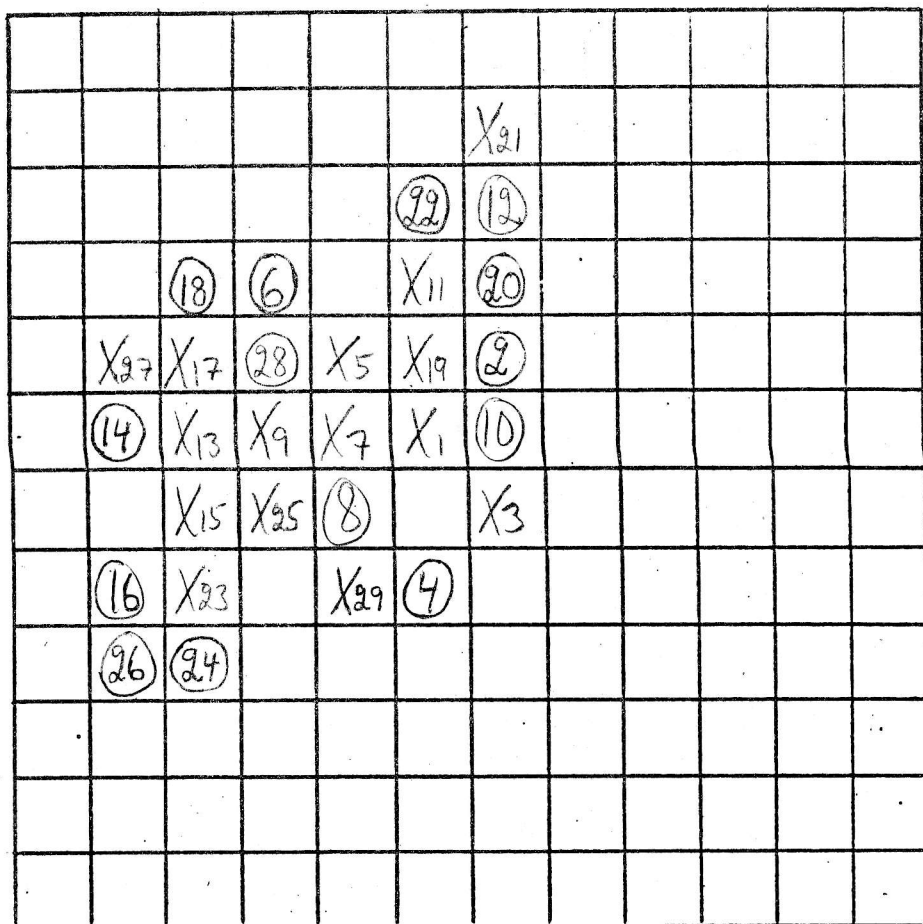


fig.298 - Övning 17
o. måste sätta (18), (20), (22) såsom i figuren.

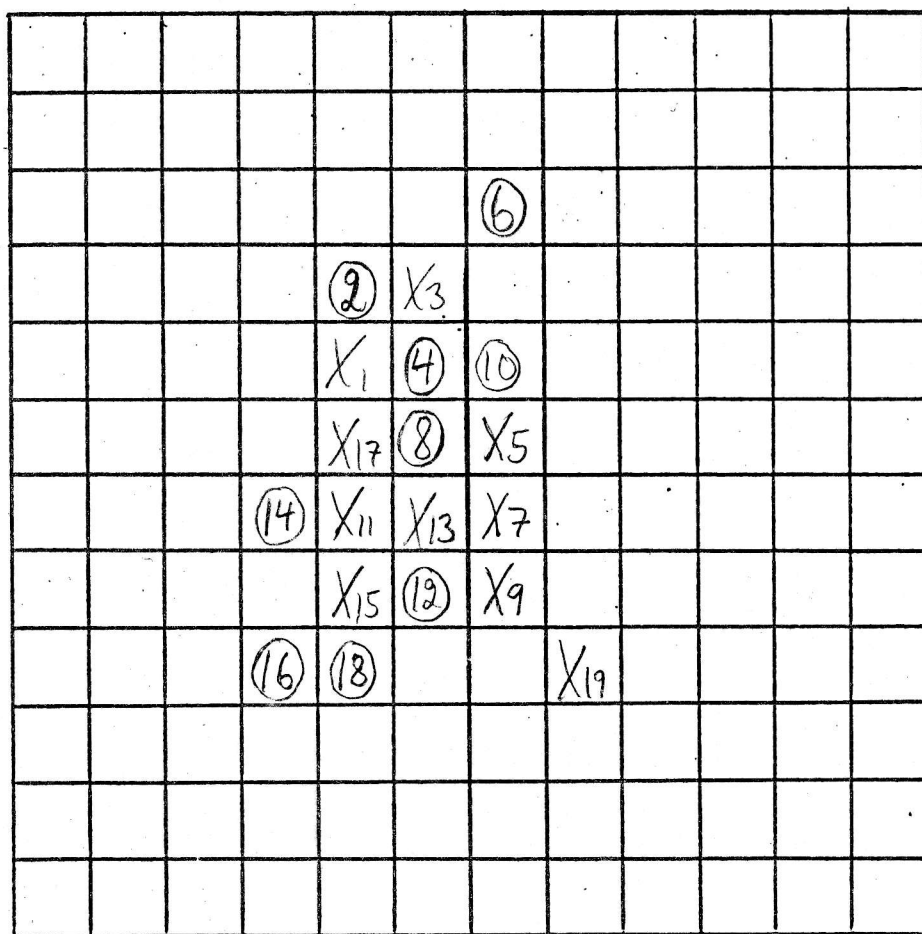


fig.299 - Övning 18

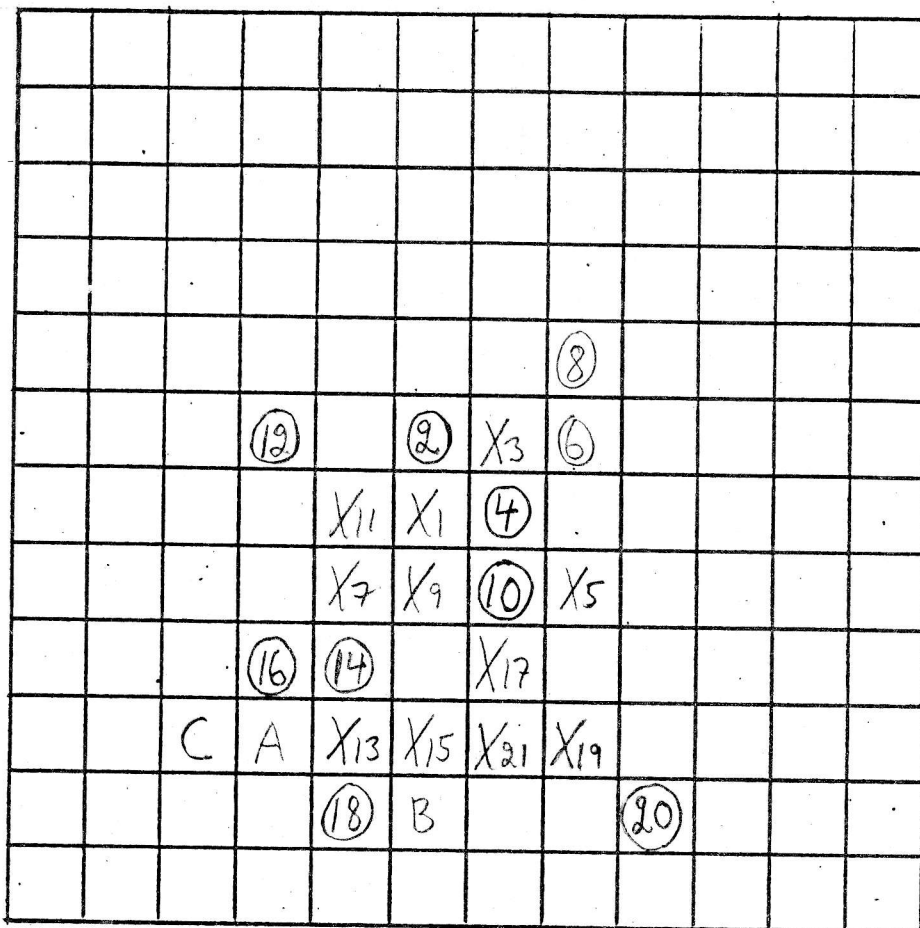


fig.300 - Övning 19

o. kan ej sätta (16) i A eller B ty x hotar att sätta antingen i C eller i B samt i rutan som nu är markerad med (16).

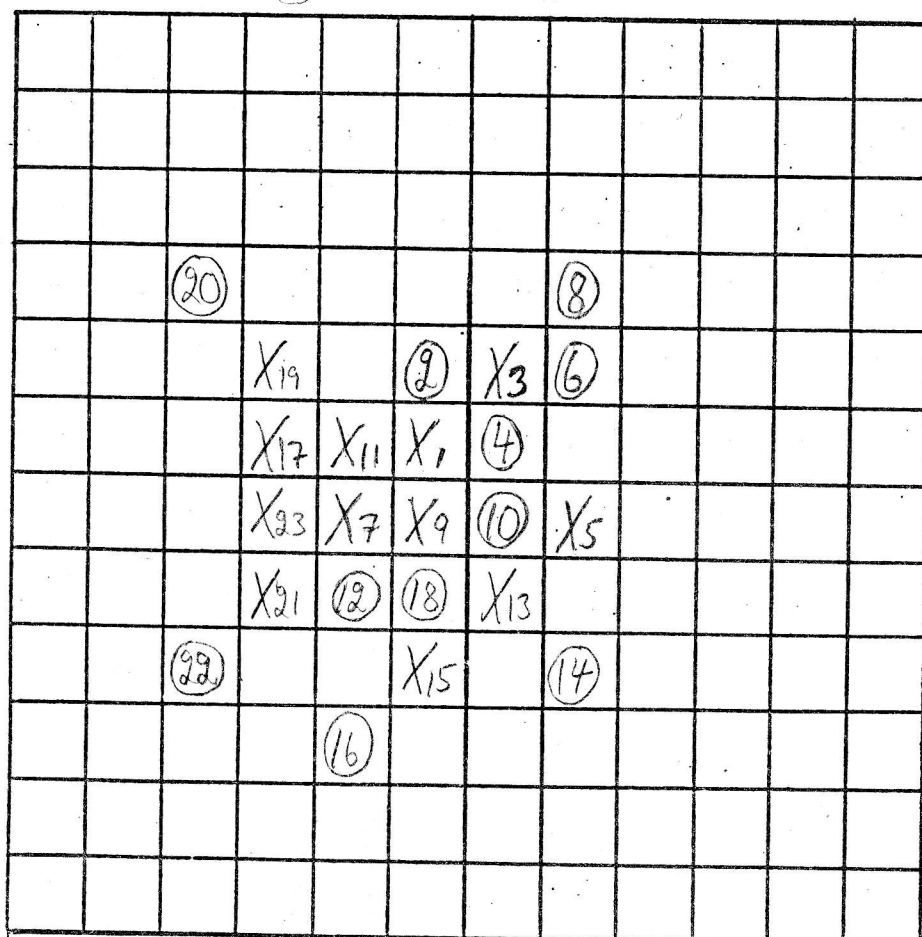


fig.301 - Övning 20

x vinner med ett dubbelhot genom x17.

			(20)		(14)						
		(16)	X ₁₉	X ₁₃			(4)				
		X ₁₅	X ₉		(2)	X ₃					
	X ₂₅	X ₁₁	X ₁₇	(6)	X ₁						
X ₂₃	X ₂₁	(24)	X ₇	X ₅	(8)						
(22)			(10)	(12)	(18)						

fig.302 - Övning 21

			(24)								
			X ₂₃		(14)						
			X ₁₉	X ₂₁	X ₁₃	(22)	(4)				
			X ₁₅	X ₉	X ₂₅	(2)	X ₃				
			X ₁₁	(18)	(6)	X ₁					
			(20)	X ₇	X ₅	(8)					
		A	(16)	(10)	(12)	X ₁₇					

fig.303 - Övning 22 - Detta är första varianten av tre varianter. Efter x₂₁ kan o ej sätta i A ty då får x en fyra.

				(30)							
				X ₂₇	X ₃₁						
(24)			(20)	X ₂₉		(14)					
	X ₂₃	(26)	X ₁₉	X ₂₅	X ₁₃	(28)		(4)			
		X ₂₁	X ₁₅	X ₉	(22)	(2)	X ₃				
			X ₁₁	(18)	(6)	X ₁					
				X ₇	X ₅	(8)					
			(16)	(10)	(12)	X ₁₇					

fig.304 - Övning 22 - Andra varianten.

						(26)					
			(22)	(24)	X ₃₅	(14)					
		(18)	X ₂₁	X ₂₃	X ₁₃	X ₂₇	(28)	(4)			
			X ₁₅	X ₉		(2)	X ₃				
			X ₁₁	X ₁₉	(6)	X ₁		X ₂₉			
				X ₇	X ₅	(8)					
			(16)	(10)	(12)	X ₁₇					
							(20)				

fig.305 - Övning 22 - Tredje varianten.

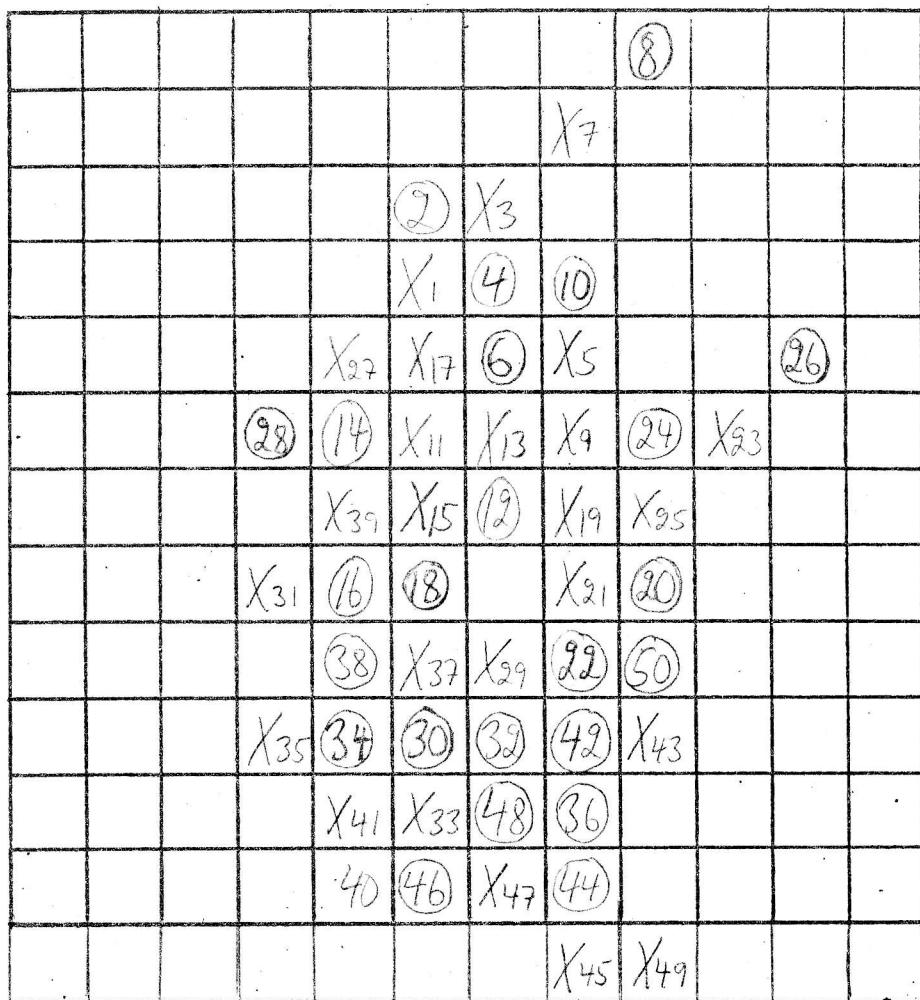


fig.306 - Övning 23

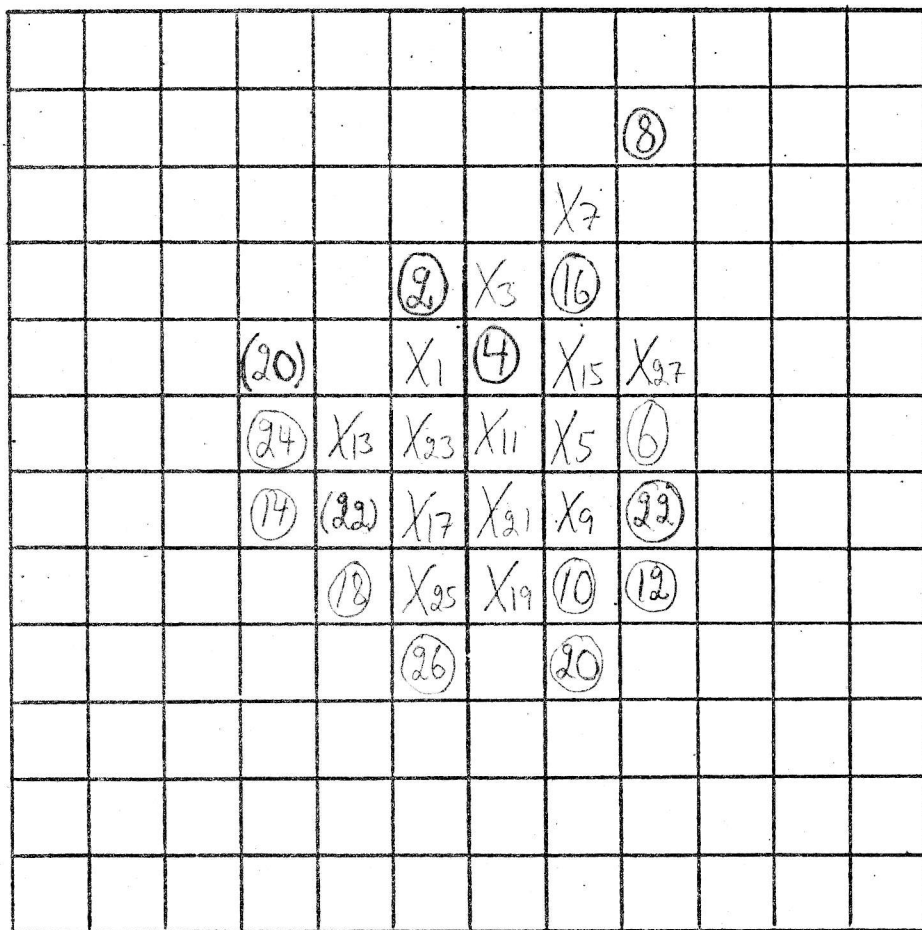


fig.307 - Övning 24

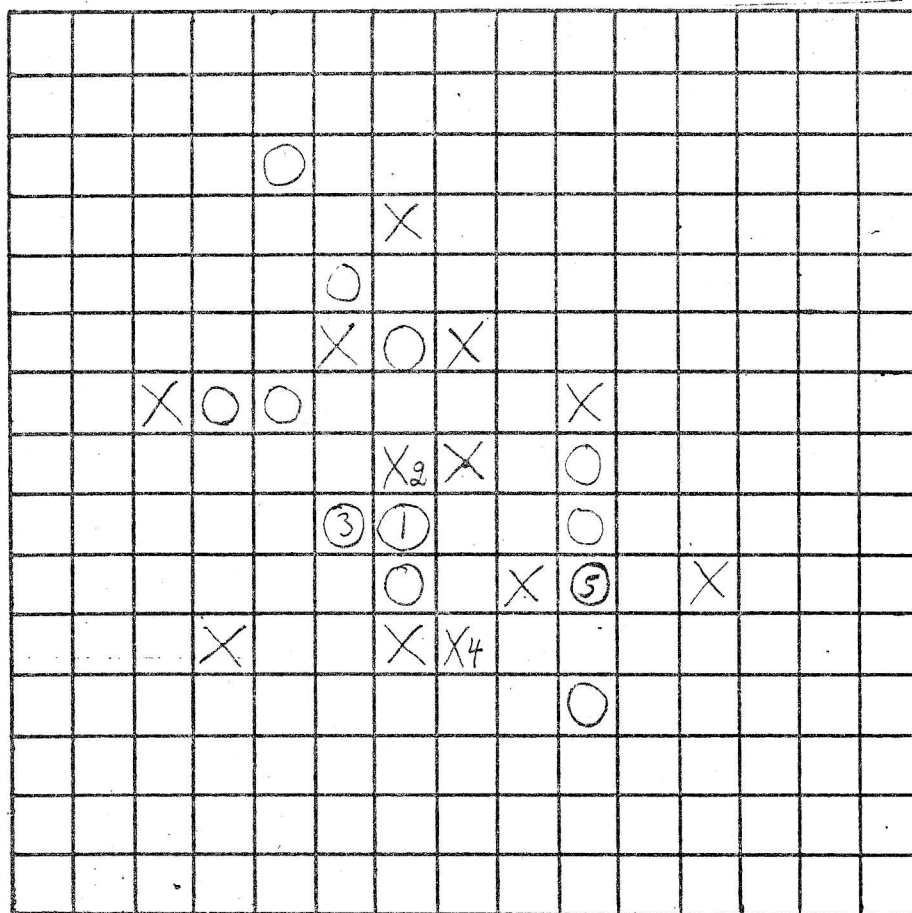
				(26)							
		(30)			X ₈₃						
			X ₂₇	(28)	X ₂₁	X ₂₅		(18)			
			X ₃₇	X ₂₉	(24)	(8)	X ₁₇				
		X ₃₃	X ₃₁	(34)	X ₉	X ₅	(14)	X ₁₃			
		(39)	X ₃₅	(6)	X ₁	X ₇	(16)	(20)	(22)		
				X ₃	(2)	(12)	(10)	X ₁₅			
			(4)		(36)	X ₁₁	X ₁₉				

fig.308 - Övning 25

					X ₅	(4)	(2)				
			(10)	(8)	X ₁	X ₇	(36)		X ₄₃	(42)	
		(18)		X ₃		(6)	X ₃₅		X ₄₁		
		X ₁₅	X ₁₁	(12)	X ₉	(38)	X ₃₃	X ₃₇	X ₂₇		
		X ₁₃	(16)		(20)	(24)	X ₂₅		X ₃₉		
	(14)	X ₁₇		(22)	X ₁₉	X ₂₁	X ₂₃	(28)		(40)	
					(26)	(32)	(34)				
						X ₃₁	X ₂₉				
							(30)				

fig.309 - Övning 26

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠



SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

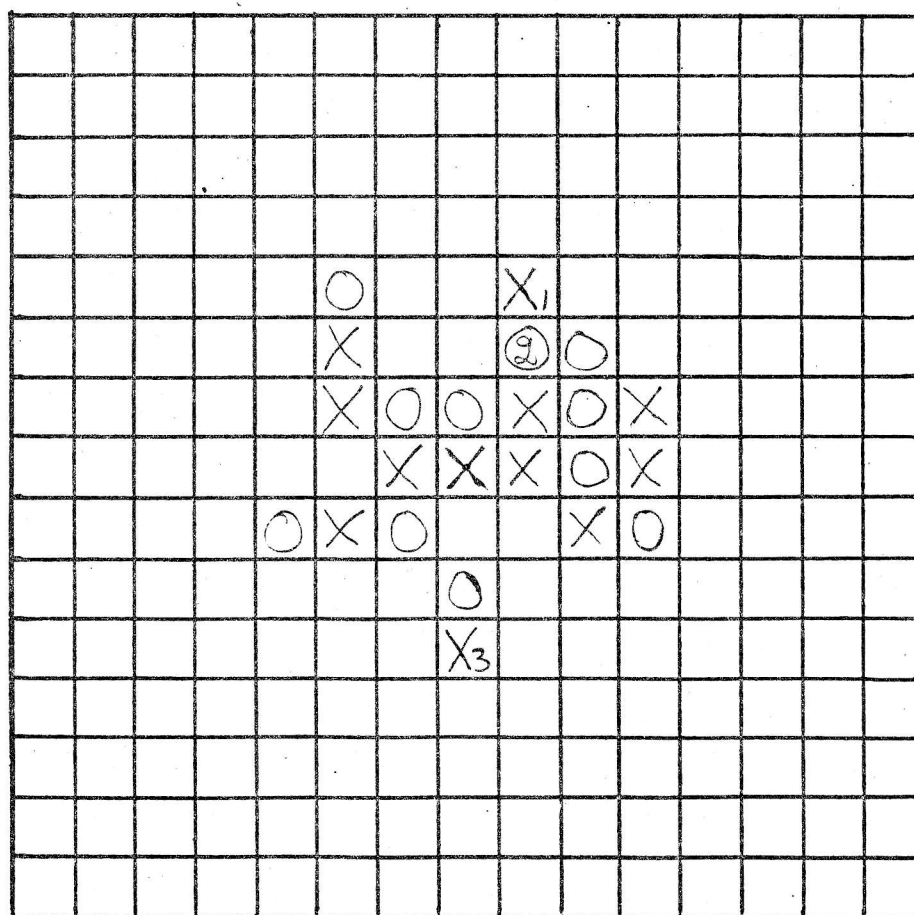
MATCH:

NR:

X:

O:

fig.310 - Problem 1



MATCH:

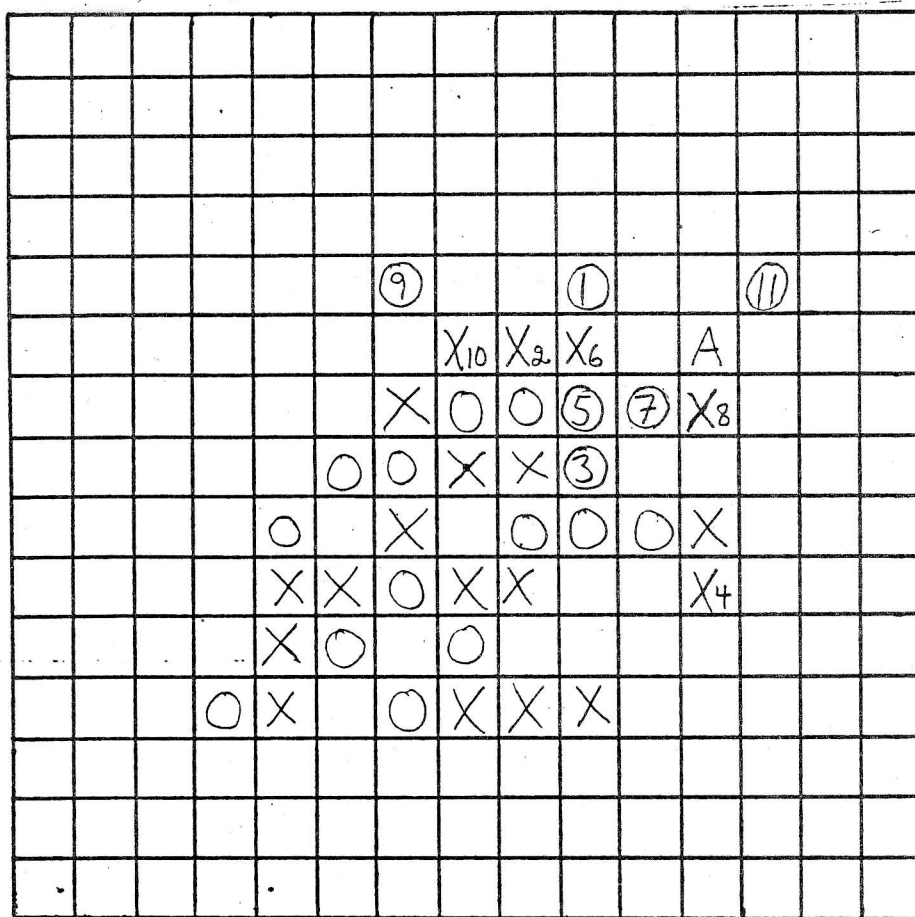
NR:

X:

O:

fig.311 - Problem 2

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連珠



SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

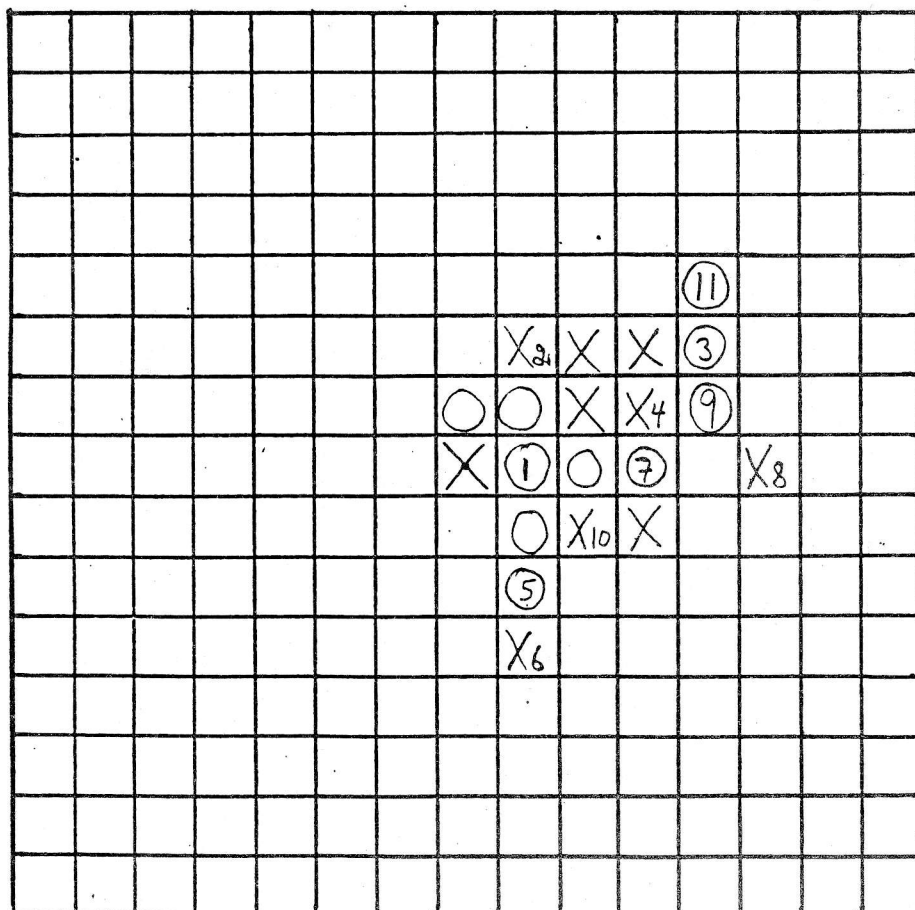
NR:

X:

O:

fig.312 - Problem 3

Efter ⑪ kan x ej sätta i ruta A.



MATCH:

NR:

X:

O:

fig.313 - Problem 4

[illegible]

0:



- 98 -

0:

[illegible]

- 99 -

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠

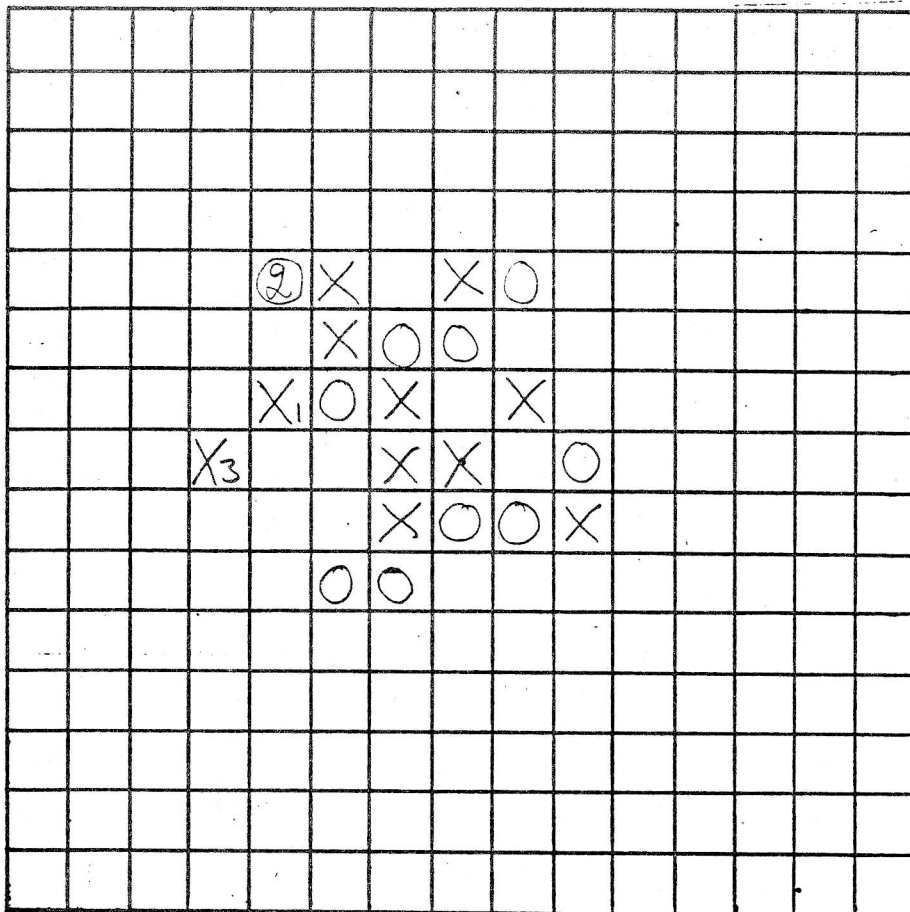


fig.318 - Problem 9

SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

NR:

X:

O:

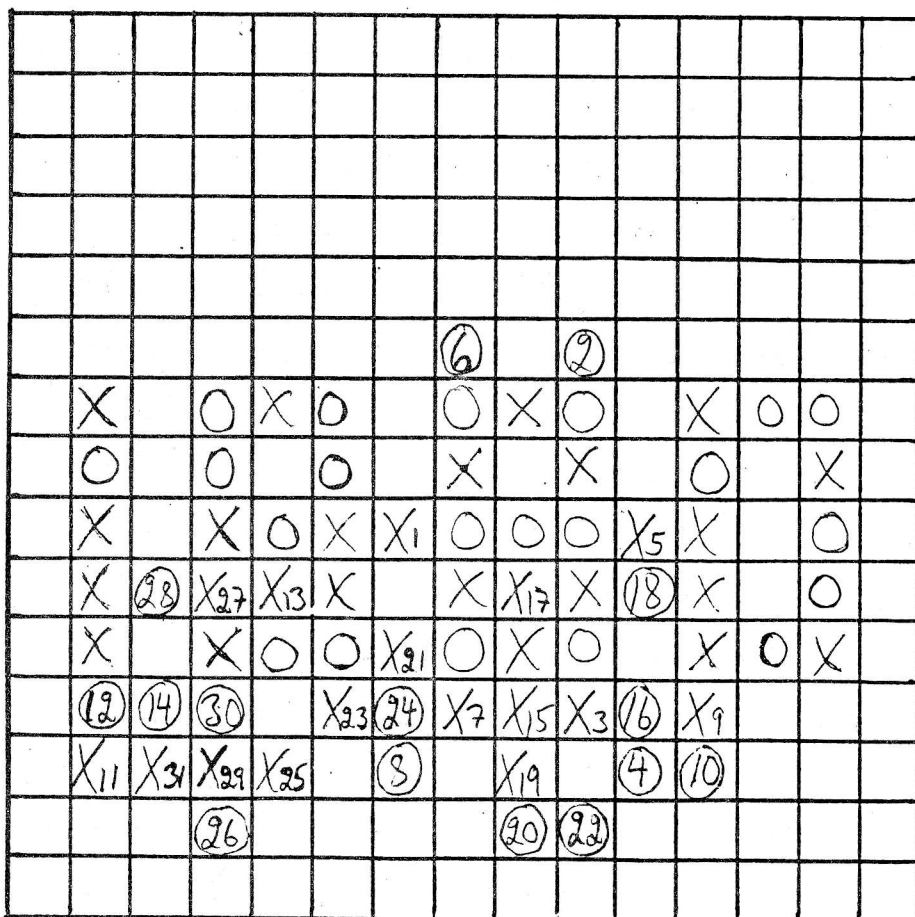


fig.319 - Problem 10



MATCH:

NR:

X:

O:

SPEL PLAN FÖR RENJU - 連 珠

		O					X ₄		O				
O			X ₁₇		O		O	X ₁₃			O		
	X ₂₅		O	X ₁₆	O	X ₇	X ₁₅	X	O	X ₁₄			
O	O	O	X ₁₉	O	X ₆	O	X	X ₃	X ₅	O	X		
O	X ₂₃	X	X ₁₈	X ₈	O	X ₁₂		X ₉		O		O	
X ₂₂	X ₂₀	O	X ₉	X ₂₁	O		O	O	X				O
O	X ₂₄	O	X ₄₉	X ₁₁	X ₂₆	O		X ₁		O		X ₃₇	
O	O	X ₅₀	O	O	O	O	X	O	O		X	O	
	X		O	X ₂₈	O	X ₁₀	X ₂₇	X ₂₉	O	X ₃₀	O	X ₃₉	O
O					O	O	X ₃₄	O	X ₃₁	X ₃₅	X ₃₃	X ₃₆	O
				O	X ₅₆	X ₄₅	O	O	O	O	X	X ₃₈	O
			X	O	X ₄₆	X ₄₇	X	X ₄₈	O		X ₃₂	O	X ₄₁
				O		X ₅₁	X ₅₅	O		O	O	X ₄₀	O
				O	X ₅₂	X ₅₃	X ₅₄	X ₄₄		X ₄₂	O		
					O		X		X ₄₃				

SVENSKA
LS
FÖRBUNDET

MATCH:

NR:

X:

O:

fig.320 - Problem 11

	X	X ₆₆	O	X ₆₅	X ₆₃	O	X	X ₄₃	O	X	X ₄₉	O	X ₄₁	X
X	O	O	O	O	X	O	O	O	X ₆₄	O	X ₄₈	O	X ₄₀	O
X	O	X	X ₆₉	X ₆₈	O	O	X ₆₂	O	X ₄₉	O	O	O	X	X
X ₃₂	O	X	O	X ₇₁	X ₆₇	O	X ₆₁	X ₄₅	O	O	X	X	O	O
X ₇₃	X ₇₀	O	O	X ₅₉	X ₅₈	X ₆₀	X ₄₇	O	X	X ₃₉	X ₃₈	O	X	O
	X	O	O	X ₅₇	O	O	O	O	X ₄₄	O	O	X ₃₄	O	O
O	X	O	X	O	X ₅₀	X ₅₅	X	O	X ₄₆	O	X ₃₇	O	O	X
O	O	X ₅₆	X ₅₃	X ₅₄	X ₅₁	O	X	O	X	X ₃₆	X ₃₅	X ₃₃	O	O
X ₂	O	O	O	X ₅₂	O	O	O	X ₂₉	O	O	O	X	O	O
X	O	O	O	O	X ₅	O	O	X ₂₃	O	X ₂₅	X ₃₁	X ₃₀	X ₃₂	O
X ₁	O	X ₃	X	X ₄	X ₁₅	O	O	X ₂₇	X ₁₁	O	X ₂₆	O	O	X
X	X ₉	X ₈	X	O	O	X ₁₆	O	X ₁₈	X	X ₂₀	O	X ₂₁	O	O
O	X ₇	X ₆	O	X	X	O	X	O	X	X ₂₃	X ₂₂	O	X ₂₄	O
X	O	O	O	O	X ₁₃	O	O	O	O	X ₁₉	O	O	X	O
O	X	X ₁₄	O	X ₁₂	X ₇	O	O	O	X ₁₀	X	X	X	O	O



MATCH:

NR:

X:

O:

fig.321 - Problem 12