

P E N T E

Information om reglerna samt om en del intressanta varianter

Av Tommy Maltell

Det här kompendiet har kommit till av det skälet att jag dels har noterat mina partier under SM 1987 och att jag dels har nedtecknat flertalet öppningar i pente med hänvisningar till tidigare spelade partier och kommentarer till dessa spelöppningar i amerikanska skrifter. Eftersom det tidigare inte har funnits någon skrift på svenska om pente så har jag därför nu helt enkelt velat dela med mig av mina kunskaper så att nya penteentusiaster och också en del gamla entusiaster lättare skall kunna tränga in i pentes hemligheter. Dessutom har jag velat göra en allmän introduktion till pente för fullständiga nybörjare och en sammanställning av roliga varianter för de personer som inte allvarligt **satsar** på pente men som tycker det är en rolig avkoppling och som tycker det är kul **att** testa intressanta varianter.

Jag har alltså inte alls haft ambitionen att göra ett välorganiserat kompendium med massor av kommentarer och tips. Med sådana ambitioner så hade det aldrig blivit något kompendium. Ambitionen har istället varit att något hjälpa dem som vill få lite ordning i sitt pentetänkande. Om man vill läsa vidare så finns det ju dessutom en mängd skrifter på engelska om pente. Om du är intresserad av dessa så skall jag försöka hjälpa dig att skaffa dessa. En del av skrifterna har jag redan. En sammanställning av de skrifter som finns ingår i kompendiet.

I kompendiet ingår också några utvalda partier från den första internationella pentetävlingen i Moskva sommaren 1987.

Lycka till med pentestudierna eller testerna av skojiga varianter. Skriv gärna och berätta om du kommer på ytterligare intressanta varianter.

Jönköping i december 1987



Tommy Maltell
Box 249
551 14 JÖNKÖPING

VILL DU VETA MERA - OM PENTE, LUFFARSCHACK ELLER RENJU?

Bli då medlem i Svenska Luffarschackförbundet. Som medlem får du tre gånger om året förbundets medlemstidning "Fem I Rad" som innehåller intressanta artiklar och information om allt nytt som händer beträffande pente, luffarschack och renju.

Medlemsavgiften för år 1988 är 60 kr.

För studerande på grundskolan eller gymnasieskolan är avgiften endast 35 kr.

Medlem blir man bäst genom att sätta in medlemsavgiften på

Svenska Luffarschackförbundets postgirokonto nummer 92 90 81 - 8.

Kommande planerade tävlingar i Pente

1. Swedish Open i Stockholm den 3 augusti 1988
2. Svenska Mästerskapen i Malmö i november 1988
3. VM i New York sommaren 1989

Korresponderstävling i Pente

En internationell korresponderstävling i pente kommer att anordnas med början i februari mars 1988. Anmälan kan sändas till Tommy Maltell.

PENTE - VAD ÄR DET?

Pente är en variant på Luffarschack som har blivit mycket populär i USA de senaste åren. Spelet började saluföras omkring år 1979 och man har redan sålt c:a 2,5 miljoner spel.

Man spelar med stenar precis som i renju på ett "bräde" i skärningspunkterna. Spelplanen är 19x19 precis som i Go och i Renju före 1966. Man spelar precis som i Luffarschack dvs den som får fem i rad vinner men en extra regel gäller som gör spelet mycket intressant:

Om spelare A lyckas stoppa en av spelare B:s tvåor på båda sidor så skall B:s tvåa tas bort från spelbrädet och A har en fångst.

Inte nog med att man på det här sättet plötsligt kan få sina stenar reducerade, en spelare kan dessutom vinna om han får sammanlagt fem fångster. Vinst kan alltså uppnås i Pente antingen genom fem i rad eller genom fem fångster (dvs. fångst av $5 \times 2 = 10$ stenar).

Här följer några påpekanden i punktform:

1. Endast tvåor som sitter ihop (rakt eller diagonalt) kan fångas. En trea, fyra, femma eller sexa kan ej fångas (En femma eller en sexa är ju dessutom redan vinst för motspelaren). I fig. 1 innebär 4 en fångst men ej i fig.2.

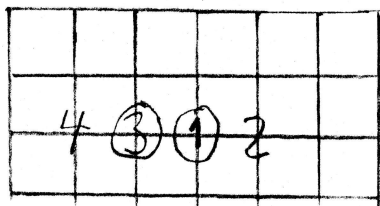


fig.1

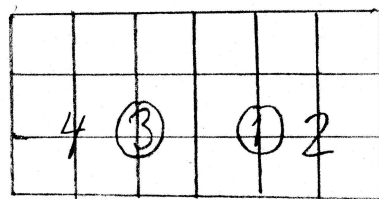


fig.2

2. Man kan göra mer än en fångst i ett drag. I fig.3 innebär 10 två fångster erhållna genom ett drag.
3. Självfångst gäller ej. I fig.4 innebär 4 ingen självfångst.

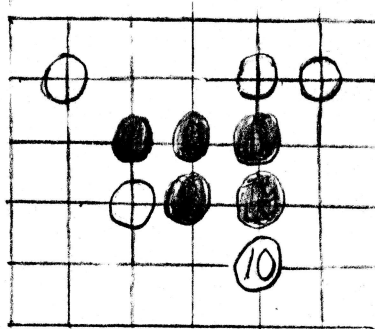


fig.3

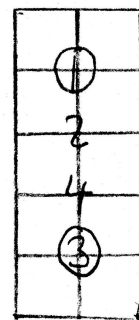


fig.4

4. Man har hittills använt öppningsregeln med den förbjudna zonen (ryska regeln) i turneringsspel, dvs samma öppningsregel som i SM i Luffarschack. Ex. I fig.5 måste den som börjar sätta sitt andra drag (markering 3) utanför den förbjudna zonen markerad med en tjockare linje. A och B är korrekta drag för markering 3 men ej C och D.

Den allra första markeringen (markering 1 i fig 5) måste alltid sättas i mitten av den förbjudna zonen som är placerad i mitten av spelplanen. (Markering 2 kan sättas var som helst)

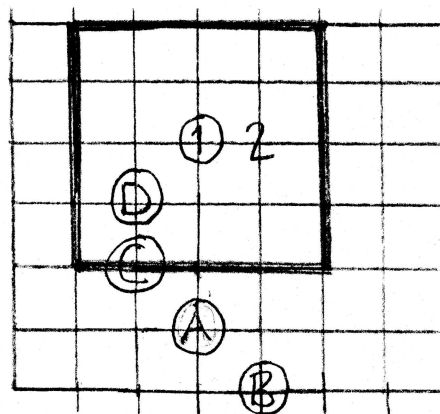
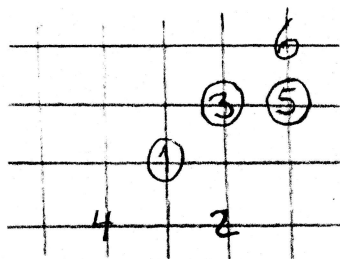


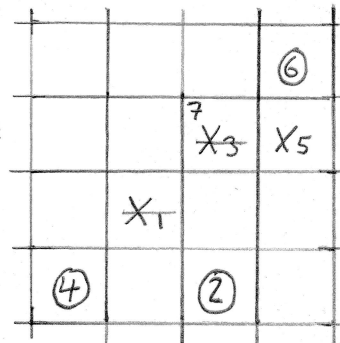
fig.5

5. Som komplicerande tilläggsregler nämnes i informationen som medföljer spelet
 A: Att sex i rad varken är vinst eller förlust (för båda spelarna).
 B: Att dubbeltreor är förbjudna.
 Dessa tilläggsregler har emellertid aldrig använts i turneringar. Sex i rad är alltså vinst och dubbeltreor är tillåtna precis som i Luffarschack (Vad en dubbeltrea är förklarad därför inte här. Om dubbeltreor kan du läsa i Renjureglerna)
6. Fångade stenar måste tas från brädet omedelbart i samband med draget. Om en spelare förbiser att ett drag ger en fångst och upptäcker detta senare så gäller ej fångsten.
7. Spelet kan innehålla glasstenar av olika färger (t.ex gula och röda). I Pentelitteratur gäller dock färgerna vit och svart och vit börjar alltid (I Renju börjar alltid svart).
8. Pentenotation av hela partier innehållande fångster kan ej lämpligen göras på vårt vanliga sätt att notera. (Istället använder man i stort sett samma system som Sven Johansson rekommenderade i Fem i Rad 1/83 på sid 41.) Följande principer gäller för pentenotation:
- Första markeringen skrivs som en nolla (0).
 - Vid beskrivning av alla andra drag utgår man alltid från mittpunkten. Man skriver då hur många steg från mittpunkten som draget befinner sig åt vänster (left=L) eller åt höger (right=R) samt uppåt (up=U) eller nedåt (down=D).
 - T.ex OU (noll uppåt) eller OL (noll åt vänster) skrivs ej ut. D-och L-position skrivs före U- och D-position.
 - Om ett drag innebär en fångst markeras detta med en asterisk(*) snett upp till höger efter draget.
 - Vits första drag (vit börjar alltid) skrivs först på en rad. Sedan sätts ett kommatecken varefter svarts drag skrivs. På nästa rad noteras vits nästa drag därefter ett kommatecken och sedan svarts nästa drag osv. Detta system är detsamma som används i Schack. Om spelpjäserna inte är vita och svarta gäller den ljusa färgen som vit och den mörka färgen som svart (Det är tradition i litteraturen att vit börjar men i turneringar har man inte denna restriktion).
 - Om man vill kommentera ett drag så gäller följande:
 ! = utmärkt drag !? = intressant drag
 ? = misstag ?! = tveksamt drag

Följande (tveksamma) partiinledning noteras enligt följande:
 (Vi bortser här från punkt 4 ovan)



- 0, R1D1
- R1U1, L1D1
- R2U1, R2U2*



- g. Notation kan naturligtvis också göras i rutorna precis som när det gäller luffarschack. X1 är då den första markeringen för vit och därefter följer svarts markering ② osv. Notation i rutorna har den fördelen att man kan stryka över en fångad stens markering och skriva dit en ny stens markering i rutan (lämpligen upp till fyra nya stenars markeringar kan anges med en i varje hörn utöver den första om man markerar i rutorna) och då kan vanligen ett helt parti noteras och partiet kan sedan snabbt begripas av en spelare utan att partiet behöver spelas upp från början såsom man måste göra i schack.

- h. Notation kan också göras som om man hänvisade till ett matematiskt koordinatsystem. Origo benämnes då 00 osv. Sådan notation har används för att beskriva partierna från den internationella turneringen i Moskva.

UPPLEV DET ROLIGA MED PENTE

Över 2½ miljon Pentospel har sålts över hela världen under de senaste 10 åren. Hur kan detta vara möjligt. S k tankespel brukar ju inte få så många anhängare.

Skälet till den stora försäljningskvantiteten är helt enkelt att Pente är ett väldigt kul spel. Nybörjare har roligt med en gång och precis som i luffarschack är reglerna väldigt enkla. Pente har emellertid också några speciella fördelar. En del av dessa fördelar är helt säkert fördelar i jämförelse med andra seriösa spel som Schack, Go och Renju men några kan också upplevas som nackdelar vid en jämförelse. Vid introduktionen av spelet är de här förhållandena emellertid enbart fördelar. Följande 7 fördelar har jag upplevt:

1. Fångsterna tillför spelet en större rörlighet. "Det händer mer."
2. Konsekvenserna av en fångst och särskilt av en serie fångster från ett eller två håll är så svåröverskådliga att även en mycket bra spelare kan göra miss-tag.
3. Ofta finns det flera drag att välja på i en situation och detta är delvis en följd av att man inte helt kan överblicka situationen i enlighet med vad som påpekades i föregående punkt.
4. Det går dåligt om man är passiv och defensiv. Det gäller att satsa hårt på eget initiativ och på motangrepp om man skall lyckas.
5. Spänningen i spelet intensifieras ju längre man spelar och ju fler fångster varje spelare har tagit och ett parti kan helt enkelt inte sluta med remi (oavgjort).
6. Ett parti är ofta snabbt över med vinst för någon.
7. Initiativet och fördelen kan växla snabbt även i till synes hopplösa situationer. Man kan helt enkelt inte vara säker på att vinna i Pente även om man har ett till synes mycket fördelaktigt läge.

Alla dessa fördelar gör spelet mycket attraktivt för nybörjare. Det är lätt att introducera Pente. Jag har själv provat på ungdomsgårdarna i Jönköping och flera ungdomar sade mig då att Pente var det roligaste spel som de någonsin hade provat.

Eftersom Pente skiljer sig från luffarschack genom fångsterna så har i praktiken en luffarschackspelare inte någon fördel jämfört med andra spelare som startar med att lära sig pente. Pente är alltså en skön avkoppling inte bara för vem som helst utan kanske särskilt för inbitna schackspelare eller luffarschackspelare som här kan koppla av från de invanda mönstren och pröva sin tankeförmåga i en helt ny situation. Eftersom spelet inte kräver så lång tid så gör spelet inte heller intrång i den för de flesta så knappa tiden. Seriösa satsningar kan man göra när det gäller andra aktiviteter men man kan naturligtvis också bli så intresserad att man vill tävla och studera när det gäller pente. Det finns då litteratur att köpa både på svenska och engelska och det finns regelbundna tävlingar i Sverige att ställa upp i. Dessutom så planerar Parker Brothers en stor VM-tävling i USA till år 1989.

Inte nog med att Pente är roligt i såg självt. Det finns också möjlighet att pröva några varianter på Pente som är mycket intressanta. Dessa varianter är så finurligt konstruerade att det knappast är möjligt att göra någon öppningsteori. Det gäller bl.a. Keryo-Pente som har uppfunnits av världsmästaren i Pente Rollie Tesh och Anti-Pente som är en mycket intressant variant som har sitt ursprung i Sovjet.

För det första vill jag nämna några seriösa spel som kan spelas på ett pentospel dvs spel som är utbredda och högt ansedda över hela världen och jag menar då i första hand Renju, Go och vanligt luffarschack.

1. Renju. Renju är den form av luffarschack som är mest ansedd i världen emedan renju är den mest utvecklade varianten. Man har finslipat renjureglerna under mängder av år i Japan med start omkring 1899 och med de slutliga reglerna fastställda 1966. Renjureglerna presenteras på ett separat blad liksom de viktigaste spelöppningarna i renju. När man spelar renju på ett pentospel så måste man beakta att spelplanen vid renjuspel är 15x15 istället för 19x19. Det är då lätt att täcka över de yttersta linjerna men detta är knappast nödvändigt om man inte är en mycket bra renjuspelare. Skillnaden märks knappast annars. Dessutom räcker inte stenarna till att fylla hela brädet. Eftersom man hela tiden fångar vid pentospel så behöver man inte så många stenar. Emellertid så kan man då dels göra ett regeltillägg att partiet är oavgjort (remi) om stenarna tar slut innan någon har vunnit och dels kan man om man blir mer renjubiten köpa ett pentospel till för att utöka antalet stenar. Man kan ju också köpa ett separat renjuspel men renjuspelen är ofta mycket dyrare än pentospel.
2. Luffarschack (med det internationella namnet "Five-In-A-Row") är också ett spel som man kan spela på ett pentospel. Vad nu då? Luffarschack känner jag väl till. Det spelar man ju med papper och penna och det spelet har ju bara regeln att den som först får fem i rad vinner. Nej, detta stämmer inte. Luffarschack har faktiskt internationellt fastställda regler och det är internationellt kutym att spela luffarschack på ett bräde i skärningspunkterna precis som i pente. Emellertid är spelplanen precis som i renju 15x15 vilket såsom beskrivits ovan lätt går att anpassa till ett pentospel. Dessutom så gäller samma öppningsregel med den förbjudna zonen när man börjar i luffarschack. I luffarschack gäller också den regeln att man måste vinna med exakt fem i rad. Sex eller fler i rad betraktas som varken vinst eller förlust. Man spelar helt enkelt vidare som om ingenting hade hänt. Denna regeln gäller för båda spelarna. I luffarschack liksom i renju **börjar vanligtvis** spelaren med de mörka stenarna (dvs svart börjar och inte vit som i pente). Annars är luffarschack identiskt med pente förutom att man naturligtvis inte får göra några fångster i luffarschack.
3. Go. Det tredje spelet som är spelat i många länder och som också kan spelas på ett pentospel är Go. Go anses av många seriösa spelare som världens närmsta "brädspel". Det anses alltså överlägset schack och det finns hundratal proffs med höga inkomster i Japan. Spelet är mycket intressant och det finns klubbar som spelar Go i Sverige precis som det finns klubbar som spelar renju, pente och luffarschack. Om du är intresserad av Go-reglerna som är lite för omfattande för att kunna beskrivas på ett bra sätt i detta kompendium så kan du hos mig beställa en billig skrift om Goreglerna.

4. Öppningsvarianter.

En del spelare är inte nöjda med den öppningsregel som används i pente och luffarschack. De anser att den som börjar har för stor fördel. I renju har man däremot länge uppnått ett spel där fördelarna för den som börjar har begränsats så att chanserna att vinna är lika i ett parti oavsett om man börjar ett parti eller ej. Ändå har man på senare år för säkerhets skull i renju infört en öppningsregel som i sig själv skapar jämnt spel. Regeln innebär i korthet att först sätter man ut två stenar i mitten av spelplanen. Detta moment utföres av första spelaren. (Ev kan två spelare vara inblandade så att en sätter en sten i mitten och sedan den andre spelaren en markering bredvid antingen vertikalt eller rakt) Därefter utför nästa spelare det tredje draget men därefter får spelaren som nu är i tur välja om han/hon vill vara svart eller vit. Spelaren som gör den tredje markeringen i partiet måste då akta sig för att göra ett för bra drag för då väljer motspelaren att själv vara den som börjar partiet dvs han/hon väljer att byta sida. Om spelaren som gör den tredje markeringen i partiet gör ett för dåligt drag så väljer förmodligen motspelaren att inte vara den som har börjat partiet.

Jag har en gång föreslagit en variant av denna regel för luffarschack. Jag anser att regeln som jag kallar "blanserat luffarschack" eller "balanserat pente" vore en bra ersättning om man ville ändra på den nuvarande öppningsregeln i pente. Pröva själv mitt förslag. Regeln presenteras på nästa sida.

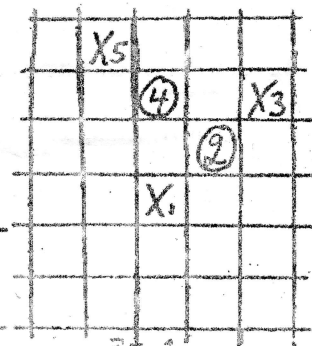
1. (Svarta) kryss börjar alltid ett parti. (I pente börjar ju vit.)
2. Det första krysset skall sättas i spelplanens mittpunkt. Spelare med ringarna skall sedan i sitt första drag sätta sin ring i en till det första krysset intilliggande ruta antingen rakt eller diagonalt. Spelare med kryssen får sedan i sitt andra drag helt fritt bestämma var han ska sätta sitt andra kryss.
3. När spelare med kryss har satt sitt andra kryss och partiet nu hittills alltså innehåller 2 kryss och 1 ring så får spelare med ringar på egen hand bestämma den andra ringen och det tredje krysset (dvs markering 4 och 5).
4. När spelare med ringar har bestämt sig och partiet nu innehåller 3 kryss och 2 ringar så får spelare med kryss bestämma om han vill fortsätta att spela med kryssen eller om han vill byta "sida" och istället spela med ringarna.
5. När spelare med kryssen har bestämt sig så fortsätter spelet precis som vanligt.

I renju använder vi ju en begränsad spelplan på 15x15 rutor. I luffarschack är detta inte nödvändigt på nationell nivå.

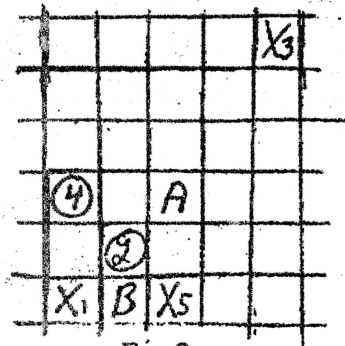
Exempel:

I exempel 1 blir spelet troligen jämnt efter 5 markeringar.

I exempel 2 bör ringarna se upp och inte göra ställningen alltför fördelaktig för ringarna. ④ i A och X5 i B hade varit bättre.



Ex.1



Ex.2

- b. Att öppna närmare kanten. En del spelare har föreslagit att om man börjar någonstans mellan mittpunkten och kanten av brädet så minskar den eventuella fördelen som man har när man börjar. Exakt var är däremot svårare att bestämma. Mig veterligen finns det ännu inga tester utförda var man i så fall skulle börja. Testa gärna själv och meddela mig resultatet.
5. Keryo-Pente. Keryo-Pente föreslås av världsmästaren i pente Rollie Tesh som en allvarlig variant av pente. Han anser t o m att man eventuellt skall ersätta pente med keryo-pente. I Keryo-Pente så gäller det att fånga 15 stenar för att kunna vinna men i gengäld kan man också fånga treor utöver de vanliga tvåorna. Partier i Keryo-Pente finns publicerade i Pente Newsletter Spring 84 och Summer 84.
6. Ninuki-Renju. Ninuki-Renju är det sätt som man spelade på när man spelade "pente" i Japan företrädesvis före andra världskriget. Man spelade som i pente med följande ändringar:
 - a) Man måste vinna med en "perfekt femma" eller som vanligt med fem fångster.
 - b) Om en femma åstadkommes dvs man får fem i rad och om efter detta motspelaren gör en fångst och förstör femman så är femman inte vinst. En sådan femma kallas en "icke perfekt femma". Förstörandet av femman måste emellertid ske omedelbart i draget efter det att femman har gjorts.
 - c) Spelaren som börjar partiet får ej göra en dubbeltrea dvs i ett drag åstadkomma två egna ostoppade treor såvida dubbeltrean inte är nödvändig att göra för att förstöra en "icke perfekt femma".
 - d) Sex eller fler i rad är precis som i luffarschack varken vinst eller förlust.
 - e) När femte fångsten ger motståndaren en femma genom att en sten fångas som tidigare ingick i motspelarens sex i rad räknas partiet som oavgjort (remi).

7. Neutrala Stenen. Varje spelare tilldelas två neutrala stenar av en tredje färg. Varje spelare har rätt att i ett visst läge lägga ut en neutral sten istället för en av sina egna stenar. När är detta då fördelaktigt? Jo, när t.ex. läggandet av en egen skulle medföra att den omedelbart blev fångad. Den neutrala stenen kan nämligen ej fångas av någon spelare.

I samband med Leningrad-turneringen fick jag av spelarna Nick Alexandrov, Alexandr Nosovsky och Sergey Zanchenko information om några roliga varianter som man kan spela efter ett seriöst tavlingsparti eller närhelst man vill koppla av och få lite omväxling. Spelen är alltså inga allvarliga konkurrenter till våra tre spel Renju, Luffarschack och Pente. Därför är de inte heller presenterade så utförligt. Var och en kan alltså lägga till och dra ifrån lite regler om man tycker det är lämpligt t ex byta ut renju mot pente.

8. Anti-Renju eller Ujnar (motsatsen till Renju)

Detta spel uppfanns av Sergey Zanchenko från Moskva. I detta spel gäller renju reglerna med ett undantag. Dubbel-fyror är tillåtna men istället är en öppen fyra (dvs en fyra som inte är stoppad i någon ända) förbjuden.

9. Renju med den gemensamma mittstenen

I det här spelet är mittstenen gemensam. När svart är i tur är mittstenen svart och när vit är i tur är mittstenen vit. Svart börjar i mitten men när vit sedan gör sitt drag så kan han alltså omedelbart få en ostoppad tvåa.

10. Repensi (En kombination av Reversi, Renju och Pente)

Man spelar renju med möjlighet att fånga en tvåa som i Pente men istället för att ta bort de två vita stenarna som svart har fångat så lägger svart dit två egna stenar precis som i Reversi. Man kan bara vinna genom fem i rad och enbart tvåor kan givetvis fångas.

11. Renju med Atombomb

Man spelar renju (eller luffarschack) men en gång per parti har varje spelare rätt att placera en atombomb genom ett drag. När man har placerat en atombomb så ligger själva bomben kvar dvs den egna stenen men alla andra stenar som angränsar rakt eller diagonalt till atombombsstenen måste tas från brädet oavsett om de tillhör atombombsplaceraren eller hans motspelare!

12. Tredimensionellt Renju

Man spelar tredimensionellt vilket betyder att man kan lägga en sten ovanpå en annan. Man vinner på fem i rad men på själva spelbrädet måste man vinna med sex i rad.

13. Klot-Renju

Man spelar renju på 9x9. Just punkterna 9x9 brukar vara markerade på ett renjubräde. Man tänker sig emellertid att man spelar på ett klot varför att markera på ena kanten betyder att man samtidigt markerar på andra kanten (mitt emot). Om man spelar nära kanten så måste man därför oftast lägga två stenar för att man lättare skall kunna upptäcka möjliga kombinationer.

14. Super-Fem-I-Rad

Det här spelet har jag hittat på själv mest på skoj. Vi spelar Keryo-Pente dvs både tvåor och treor kan fångas och vinst får man genom att fånga femton stenar eller genom att få fem i rad. Dubbeltreor, dubbel-fyror och sex i rad är förbjudna drag för båda spelarna. Även åtta i rad, tio i rad osv är förbjudna drag dock ej sju i rad, nio i rad osv. Man kan vinna genom 15 fångade stenar eller 18 eller 21 fångade stenar osv. Dock kan man ej vinna genom 16 eller 17 eller 19 eller 20 fångade stenar osv. Någon öppningsregel behövs knappast.

När det gäller ovannämnda idéer till varianter så tror jag att Anti-Pente dvs Pente men med tilläggsregeln att en öppen ostoppad fyra är förbjuden för båda spelarna är en av de intressantaste varianterna på pente. Man måste då göra en regel för vad som händer om man i och med sin femte fångst själv får en öppen fyra. I så fall bör partiet betraktas som avgjort (remi).

Även Pente med Atombomb är en intressant variant. Kanske kan den kombineras med Anti-Pente eller med regeln om den neutrala zonen. Varianterna är oändliga.

FÖRSTA DELEN

ALLMÄNNA REGLER

- § 1 INLEDNING
Pente spelas mellan två motståndare på ett bräde genom utförande av drag medelst pjäser i olika färger. Om spelpjäserna inte är vita och svarta skall vid tillämpningen av dessa regler och vid notation av partier den ljusa färgen gälla som vit och den mörka som svart. Spelpjäserna är vanligtvis av glas och de kallas "stenar".
- § 2 BRADET
Brädet har 19 vertikala och 19 horisontella linjer med 381 skärningspunkter. Färgen på brädet får ej sammanfalla med färgen på några stenar.
- § 3 FÅNGST
Par (och endast par) av två närliggande stenar fångas när två stenar av den motsatta färgen har placerats på båda sidor om paret. Alla fyra pjäserna som berörs måste vara i en direkt på varann följande linje diagonalt, horisontellt eller vertikalt. När fångst är gjord skall de fångade stenarna tas bort från brädet och placeras synligt vid sidan av brädet så att båda spelarna kan se hur många stenar som har fångats.

En sten får placeras på varje icke upptagen skärningspunkt, även om placeringen skapar ett par mellan två av motståndarens stenar. Ett sådant drag innebär ingen fångst för motståndaren.

Flera fångster kan göras med en sten i ett drag.
- § 4 SPELFÖRING
4.1 Den ene spelaren förfogar över de vita stenarna och den andre över de svarta.
4.2 De båda spelarna skall omväxlande göra ett drag åt gången. Det tillkommer den spelare, som har de vita stenarna, att börja partiet genom att utföra ett drag på brädets mittpunkt.
4.3 Man säger att en spelare är vid draget när det är hans tur att spela.
- § 5 BEGREPPET DRAG
Ett drag består i utplaceringen av en sten på en av brädets skärningspunkter.
- § 6 UTFÖRANDE AV DRAG
Utförandet av ett drag anses avslutat vid utplacering av en sten på en icke upptagen skärningspunkt, då spelaren har släppt stenen.
- § 7 RÖRD STEN
Under förutsättning att spelaren på förhand underrättat sin motståndare kan den spelare, som är vid draget, rätta till en eller flera stenar på sina skärningspunkter.
- § 8 FELAKTIG STÄLLNING
Om under loppet av ett parti en eller flera stenar råkat i oordning och blivit oriktigt återuppsatta, skall ställningen rekonstrueras sådan den var före missödet och partiet fortsätts. Om en spelare är ansvarig för att ställningen rubbas i ett läge så att partiet ej kan rekonstrueras, så förlorar denne spelare partiet. Om ingen kan fastställas som ansvarig för att ställningen har rubbats så att den ej kan rekonstrueras skall partiet förklaras som ogiltigt och ett nytt parti spelas.

§ 9 VINST AV PARTI
Partiet är vunnit för den spelare som först antingen
a har uppnått fem (eller flera) stenar i följd efter varann
diagonalt, horisontellt eller vertikalt eller
b har fångat fem (eller flera) par av motståndarens stenar.

2(3)

§ 10 REMI
Partiet är remi (oavgjort) då brädets alla skärningspunkter är
upptagna samtidigt som ingen av spelarna har uppnått vinst
enligt § 9.

ANDRA DELEN KOMPLETTERANDE REGLER FÖR TÄVLINGAR

§ 11 ÖPPNINGSREGEL SOM TILLAMPAS VID TÄVLINGAR
Spelare som börjar partiet måste utföra sitt andra drag minst
tre skärningspunkter ifrån sitt första drag i minst en led
(vertikalt eller horisontellt). Denna regel som i luffarschack
benämnes "rysk öppningsregel" eller enligt den japanska
terminologin "Ogeima" benämnes i pente "Turneringsregel I".

§ 12 ANNAN ÖPPNINGSREGEL
Svenska Luffarschackförbundets styrelse kan besluta att annan
öppningsregel ska gälla i viss tävling.

§ 13 ANVÄNDNING AV SCHACKUR
13.1 Under en bestämd tid skall vardera spelaren utföra ett visst
antal drag. Dessa båda faktorer skall fastställas i förväg.
13.2 Kontrollen av vardera spelarens tid utföres med hjälp av ett
ur försett med en speciell inrättning för detta ändamål.
13.3 Vid den tidpunkt som fastställs för partiets början igång-
sättes uret för den spelare som har de vita stenarna. I
fortsättningen skall en spelare på eget initiativ efter att
ha utfört sitt drag stanna sitt eget ur och igångsätta mot-
ståndarens.
13.4 Då det gäller att avgöra om fastställt antal drag utförts inom
föreskriven tid, betraktas det sista draget inte såsom fullbordat .
förrän spelaren har stannat sitt ur.
13.5 Den betänketid som registreras av ett ur betraktas såsom av-
görande, såvida icke uppenbara defekter föreligger. En spelare
som vill påpeka en sådan defekt, måste göra det så snart han
konstaterat densamma.
13.6 Om spelet måste avbrytas till följd av någon orsak, som icke
kan tillskrivas någon av spelarna, skall uren stannas, tills
anledningen blivit undanröjd.
Detta måste ske exempelvis då en oriktig ställning skall
korrigeras eller då ett defekt schackur skall utbytas.
13.7 Om det i sådant fall, som angivits i §8, icke är möjligt att
fastställa den tid, som använts av vardera spelaren vid det
tillfälle, då felaktigheten uppstod, skall vardera spelaren intill
detta ögonblick tilldelas en tid proportionell mot den som
angives på hans ur i det ögonblick, då felaktigheten konstateras.

§ 14 BORTTAGANDE AV FÅNGADE STENAR
Om fångade stenar ej tas bort innan ett drag fullbordas dvs innan
spelaren stannar sitt ur så gäller ej fångsten och de ej borttagna
stenarna får i samband med det aktuella draget ej tas bort från
brädet.

§ 15 MATCH
En match består av ett på förhand bestämt antal partier. Spelarna
börjar vartannat parti. Om match skall avgöras medelst avgörande
parti, börjas detta parti av den spelare som i sina vinstpartier
använt det minsta antalet drag.
Match vinnes av spelare som vunnit mer än hälften av
partierna och är oavgjord om båda spelarna vunnit lika många partier.
(Se dock § 15)

9

- § 16 **REGEL SOM KAN TILLÄMPAS VID TAVLING I VILKEN EN MATCH BESTÅR AV 2 PARTIER. (WEAVER-REGELN)**
 Om en match slutar med vinst i båda partierna för en av spelarna tilldelas vinnaren 2 poäng och förloraren 0 poäng.
 Om en match slutar med en vinst för vardera spelaren tilldelas den spelare som i sitt vinstparti använt minst antal drag 1,25 poäng och motståndaren 0,75 poäng.
 Om spelarna har använt lika stort antal drag i sina vinstpartier tilldelas båda spelarna 1 poäng.
- § 17 **FÖRLUST AV PARTI OCH MATCH**
 Ett parti är förlorat för en spelare
 17.1 som icke utfört det föreskrivna antalet drag inom fastställd tid;
 En match är förlorad för en spelare
 17.2 som infinner sig vid pentebrädet mer än 30 minuter för sent;
 17.3 som under spelet vägrar att följande gällande spelregler. Om båda spelarna infinner sig vid pentebrädet mer än 30 minuter för sent eller vägrar följa gällande spelregler, skall matchen förklaras förlorad för båda.
- § 18 **SPELARNAS UPPFÖRANDE**
 18.1 a) Under spelets gång är det förbjudet för spelarna att använda sig av skrivna eller tryckta handlingar eller att analysera partiet på ett annat bräde.
 Det är likaledes förbjudet att utnyttja utomståendes råd eller upplysningar.
 b) Då spel pågår eller då ett eller flera partier avbrutits, är ingen analys tillåten i spellokalen.
 c) Det är förbjudet att distrahera eller störa motståndaren, på vilket sätt det vara må.
 18.2 Överträdelse mot i punkt 18.1 angivna regler kan medföra straffpåföljd intill partiets förlust.
- § 19 **TÄVLINGSDOMARE**
 Föratt leda en tävling bör en domare (tävlingsledare) utses. Dennes uppgift är:
 19.1 att tillse att gällande regler noggrant tillämpas;
 19.2 att övervaka tävlingens gång, att fastställa de fall då den föreskrivna tiden överskridits o.s.v;
 19.3 att träffa avgörande i alla tvister, som kan uppkomma under tävlingen;
 19.4 att vidtaga straffåtgärder mot spelarna i anledning av brott mot eller överträdelse av gällande regler.
- § 20 **ÄNDRINGAR OCH TILLÄGG**
 Svenska Luffarschackförbundets styrelse kan besluta att vissa ändringar eller tillägg till dessa regler skall gälla vid viss tävling.
- § 21 **TOLKNING AV GÄLLANDE SPELREGLER**
 I händelse av tveksamhet beträffande tillämpningen eller tolkningen av dessa spelregler åger Svenska Luffarschackförbundets Tävlingskommitté att pröva motsvarande framställningar och att träffa officiella avgöranden.

ÄNDRING AV SPEL- OCH TÄVLINGSREGLERNA I PENTE

Enligt beslut av förbundsstyrelsen är § 14 i spel- och tävlingsreglerna för Pente (se sid 33 i informationsbroschyren) ändrad till:

" BORTTAGANDE AV FÅNGADE STENAR

Om fångade stenar ej tas bort innan ett drag fullbordas dvs innan spelaren stannar sitt ur så gäller ej fångsten och de ej borttagna stenarna får i samband med det aktuella draget ej tas bort från brädet, om inte den spelare vars stenar skulle ha blivit fångade begär detta innan han har gjort sitt nästa drag. Om sådan begäran görs måste stenarna tas bort från brädet."

Ur protokoll fört vid Ordinarie förbundsstämma den 23 mars 1985:

- § 16 Beslöts om ett tillägg till §12 i Tävlingsreglerna för pente:
"AVANCERAD VARIANT SOM KAN TILLÄMPAS VID TÄVLING (KERYO-PENTE)
Övriga regler kompletteras med följande två:
1. 3-i-rad av närliggande stenar kan också fångas utöver (den normala) möjligheten att fånga 2-i-rad.
 2. Partiet är vunnet för den spelare som har uppnått fem (eller flera) stenar i följd efter varann diagonalt, horisontellt eller vertikalt eller har fångat 15 (eller flera) av motståndarens stenar (istället för 10 enligt de normala reglerna)"

SPELREGLER FÖR RENJU

Renju spelas med svarta och vita stenar på ett bräde bestående av 15x15 linjer. Ett drag görs genom att man lägger en sten i en av 225 skärningspunkterna. Renju kan också spelas med kryss och ringar på en spelplan bestående av 15x15 rutor. Ett drag görs då genom att man sätter ett kryss eller en ring i en av de 225 rutorna. När man spelar med kryss och ringar så motsvaras de svarta stenarna av svarta kryss och de vita stenarna av röda ringar.

1. Den spelare som först får 5 i rad vågrätt, lodrätt eller diagonalt vinner partiet. Svarta kryss börjar alltid partiet i mitten av spelplanen.
2. x får ej sätta en vinstgivande dubbeltrean innan x sätter 5 i rad. I fig.1-2 får x ej sätta i F. Att sätta i R är tillåtet ty dubbeltrean är ej vinstgivande. Att x ej får sätta en dubbeltrea innan x sätter 5 i rad innebär att x får sätta 5 i rad samtidigt med en dubbeltrea (dvs. 5-3-3 är tillåtet). 4-3-3 och 3-3-3 är däremot givetvis förbjudet för x.
3. x får ej sätta en vinstgivande dubbelfyra innan x sätter 5 i rad. I fig.3 får x ej sätta i F. I fig.4 får x sätta i R, ty dubbeltrean är ej vinstgivande emedan x i nästa drag ej får sätta i C (dubbelfyra). (Situationer som i fig.4 är emellertid ovanliga.) I analogi med punkt 2 får x sätta 5-4-4.
4. x måste vinna med exakt 5 i rad. x får ej sätta 6 eller fler i rad innan x sätter 5 i rad. x får sätta 5-6 eller 5-7 i analogi med punkt 2, och 3.
5. Förbuden för x i punkt 2-4 gäller alltid, även i försvarssituationer. Att sätta i förbjuden ruta medför omedelbar förlust av partiet. Inget av förbuden i punkt 2-4 gäller för o.
6. Då antalet rutor är begränsat kan ett parti sluta oavgjort.
7. o har rätt att bestämma spelöppning. o väljer då bland 12 indirekta och 12 direkta inledningar enligt fig. 5. Denna regel kallas "White's Option".
8. När o har valt inledning samt då o har gjort sitt andra drag (dvs partiets fjärde markering) skall x lämna 2 förslag till sitt tredje drag. o väljer nu det för sig fördelaktigaste av dessa 2 förslag och x är tvungen att markera i den rutan som o väljer. Exempel: I fig.6 är A fördelaktigare för o. Observera att x två förslag ej får vara likvärdiga (kongruenta). I fig.7 är A och C likvärdiga. x måste alltså föreslå något annat än A och C. x kan t.ex. föreslå A och B. Regeln enligt punkt 8 kallas "Black's Choice".

Om inte o gör ett grovt misstag så innebär alltså ovanstående regler att x måste tvinga sig till en vinst genom ett drag bestående av en fyra och en trea (4-3). o däremot kan vinna antingen genom att tvinga sig till en vinst genom en dubbeltrea, en dubbelfyra, ett överdrag (dvs. mer än fem i rad), en fyr-trea eller genom att tvinga x till ett förbjudet drag.

		No. 1 Indirect 	No. 2 Indirect 	No. 3 Indirect 	No. 1 Direct 	No. 2 Direct 	No. 3 Direct
fig. 1	fig. 2	CHOSEI	KYOGETSU	KOSEI	KANSEI	KEIGETSU	SOSEI
		No. 4 Indirect 	No. 5 Indirect 	No. 6 Indirect 	No. 4 Direct 	No. 5 Direct 	No. 6 Direct
fig. 3	fig. 4	SUIGETSU	RYUSEI	UNGETSU	KAGETSU	ZANGETSU	UGETSU
		No. 7 Indirect 	No. 8 Indirect 	No. 9 Indirect 	No. 7 Direct 	No. 8 Direct 	No. 9 Direct
fig. 6	fig. 7	HOGETSU	RANGETSU	GINGETSU	KINSEI	SHOGETSU	KYUGETSU
		MIYOJO	SHAGETSU	MEIGETSU	SHINGETSU	ZUISEI	SANGETSU

fig.5 De 24 inledningarna (vid spel med stenar)

NÅGRA MYCKET VIKTIGA SPELÖPPNINGAR I RENJU

Vid användandet av regeln Black's Choice i Renju är det viktigt för svart att känna till vilka som är de bästa alternativen. I nedanstående 20 diagram har de bästa alternativen angivits i några mycket spelade spelöppningar. (A=bästa alternativ osv.)

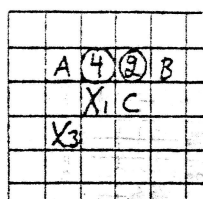


fig. 1

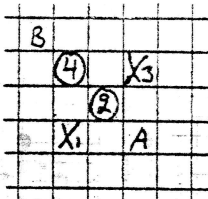


fig. 2

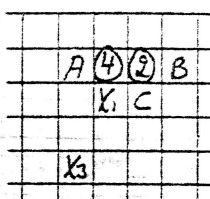


fig. 3

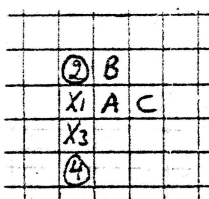


fig. 4

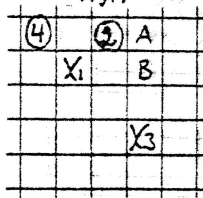


fig. 5

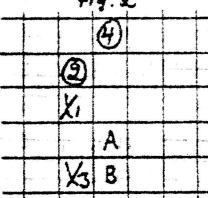


fig. 6

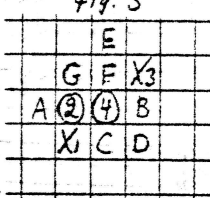


fig. 7

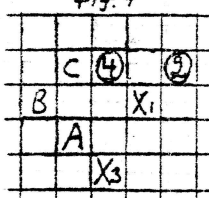


fig. 8

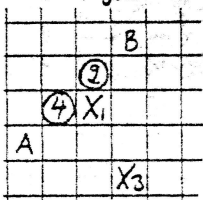


fig. 9

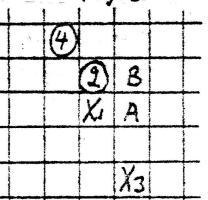


fig. 10

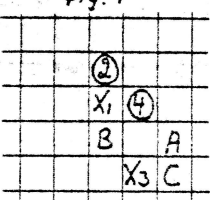


fig. 11

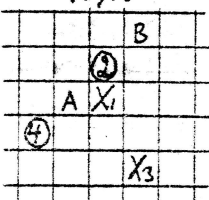


fig. 12

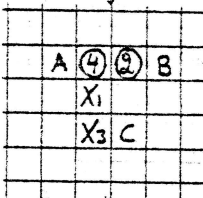


fig. 13

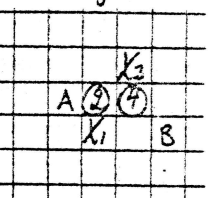


fig. 14

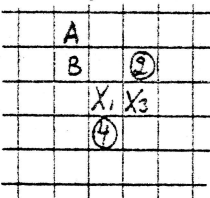


fig. 15

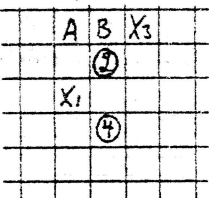


fig. 16

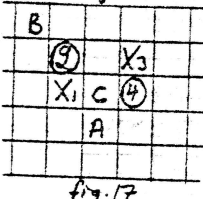


fig. 17

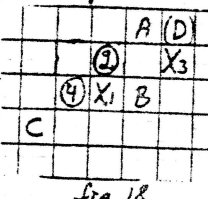


fig. 18

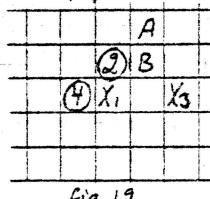


fig. 19

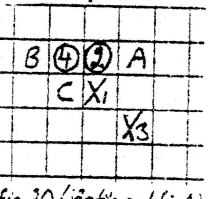


fig. 20 (jämför med fig. 1)

Följande skrifter har utkommit i USA gällande pente. En del av dessa skrifter finns i enstaka exemplar till försäljning. Kontakta mig om du är intresserad.

Pente Strategy Book I och II som numera är sammanslagna i en bok:

1. Pente Strategy av Tom Braunlich. Innehållet i denna bok framgår av följande förteckning:

TABLE OF CONTENTS

Preface	1
Pente® Notation: How to use this book	3
Introduction	5
Basic Strategy	7
Chapter One: Openings	25
The 3-Stone Theory	26
Juxtapositioning	31
The Tesh Opening	33
Chapter Two: Middlegame	43
Threat Magnitude	43
The Dangler and the Counterthrust	59
Extension	61
Chapter Three: Endgames	67
Chapter Four: Perspective	75
A Look at the Past	75
Speaking "Pente-ese"	83
The Thread	88
Chapter Five: Illustrative Games	95
Chapter Six: Pente® Problems	115
Appendix A: Answers to Exercises	123
Appendix B: Solutions to Problems	125
Appendix C: Solution to Quincunx	128
Appendix D: Pente® Rules for Two Players	131

I spelöppningsöversikten så hänvisar jag ofta till skrifterna som här är uppräknade. Jag använder då förkortningar. Pente Strategy Book I förkortas då PS I och Pente Strategy Book II med PS II.

2. The Official Book Of Pente. Den här boken är slut på förlaget enligt Tom Braunlich. Jag har i skrivande stund aldrig sett den. Enligt Braunlich så tillför den inte något nytt till det som redan finns i
3. Championship Pente- The 1983 World Tournament. Den här boken är en sammanställning av den viktiga VM-tävlingen i Boston i mars 1983. Boken innehåller i stort sett samtliga partier från denna VM-tävling och är ett måste för den som vill fördjupa sig i pente. Boken innehåller också ett öppningsindex så att man kan hitta sin favoritöppning och i vilka partier som den har använts snabbt. Det finns också ett spelarindex så att man lätt kan se vilka partier som en viss spelare har spelat. Sammanlagt 131 partier redovisas i denna skrift och ofta med kommentarer av de bästa amerikanska spelarna. Skriften förkortas W83. Skriften innehåller 34 sidor.

4. Pente Newsletter - Winter 81 (förkortning W81). Detta är en liten skrift på 5 sidor. Den innehåller bl.a. en del problem samt ett intressant parti med noggranna kommentarer.
5. Pente Newsletter - September 1982 (S82). Detta newsletter innehåller 4 sidor. I en utförlig artikel berättas det om hur man gör problem. Man diskuterar också hur de framtida pentereglerna kommer att se ut. Regeln om "den neutrala stenen" diskuteras.
6. Pente Newsletter - December 1982 (D82). Denna tidning är 16 sidor lång. Världens största pentespel visas. Pentes historia tas upp liksom ett parti i Ninuki-Renju från 1927 i Japan. Flera problem samt några ställningar i vilka man skall hitta bästa draget visas.
7. Pente Newsletter - Spring 1983 (Sp83). Lösningen till "Quincunx" - ett fruktansvärt svårt penteproblem presenteras. Den som kunde lösa problemet fick en gratis resa till VM 1983. Häftet som är på 20 sidor tar upp alla kvältävlingar och en del partier från dessa inför VM 1983. Månadens parti presenteras liksom några problem. En ny turneringsöppningsregel föreslås: Regeln innebär att A som börjar placerar de tre första stannarna (2 vita och en svart) på spelplanen. (En vit sten måste dock läggas i mittpunkten). Därefter kan spelare B välja om han/hon vill spela som vit eller som svart. Man kan undra varifrån pentespelarna har fått alla sina öppningsförslag. Har de upptäckt dem själva eller fått dem från Japan. Någon kontakt med renjuspelarna eller luffarschackspelarna i Japan, Sovjet eller Sverige lär man inte ha haft vid den här tidpunkten.
8. Pente Newsletter - Summer 1983 (S83). Resultaten från VM-83 presenteras. Försäljningen av Pente från Gary Gabrel och Pente Games, Inc. till Parker Brothers presenteras. Tidningen som är på 26 sidor behandlar flera mycket intressanta partier, en artikel av Rollie Tesh hur man vinner som svart, en del insändarbrev problem och en rankinglista upptagande 50 spelare.
9. Pente Newsletter - Fall 1983 (F83). Häftet är på 26 sidor och innehåller bl.a. en artikel om hur man förlorar ett redan vunnet parti, en återblick till 1978, flera partier, en rankinglista upptagande 99 spelare.
10. Pente Newsletter - Winter 1984 (W84). Häftet är på 30 sidor och innehåller bl.a. partier från "The John A. Brown Tournament", analyser av Rollie Tesh, resultat från en undersökning bland USPA-medlemmar dvs amerikanska penteförbundets medlemmar angående bl.a. ny öppningsregel, Weaver-regeln presenteras, The Hammer (Hammaröppning) diskuteras.
11. Pente Newsletter - Spring 1984 (Sp84). Häftet på 22 sidor innehåller bl.a. en lång intressant intervju med världsmästaren Rollie Tesh, intressanta partier, brev i insändarspalten bl.a. ett brev från mig diskussion gällande ev. nya regler, några partier i Keryo-Pente mellan Tesh och Braunlich. Enligt Tesh är Keryo-Pente (man kan också fånga treor och man måste fånga 15 stenar för vinst) ett allvarligt alternativ för framtida pentespel. Man diskuterar ju livligt hur man skall ändra reglerna eftersom Tesh menar att vit har en fördel med den dåvarande och idag fortfarande använda öppningsregeln (i Sverige kallad rysk öppning eller öppningen med den förbjudna zonen).
12. Pente Newsletter - Summer 1984 (S84). Häftet som är på 14 sidor innehåller partier från "1984 Hideaway Open Pente Tournament" samt partier från den första turneringen i Keryo-Pente.

			(1) TESH	OPENING				
		D						
				C	(2)			
B			X ₁		X ₃	A		
				E				
			(2) KRENZ	ATTACK				
					X ₅			
					(2)			
			X ₁		X ₇	(8) X ₃		
				(6)	(4)			
			(3) PINWHEEL	OPENING				
					(12)			
					(10)			
					X ₇	(2)		
			X ₁	(6)	X ₅	X ₃	X ₁₁	
		X ₉		(4)				
				(8)				
			(4) TESH'S	VARIANT PÅ	PINWHEEL			
					X ₅			
					X ₉	(4)	(6)	
			X ₁	(8)	X ₇	X ₃		
				(2)				
			(5) ARROW	SYSTEM				
					(2)			
		X ₁₁			X ₅	X ₃		
					(4)			

1. Tesh's öppning. Öppningen ⁽¹⁾ slog igenom i VM 1982 och det överraskande draget är att svart väljer att sätta ⁽²⁾ så långt ifrån 1. Om nu vit försöker gå på eget håll så får ändå svart tillräckligt med spel för att klara upp situationen. Om vit spelar i B så sätter svart i C och om då vit fortsätter med D så sätter svart i E. Vanligast är att vit sätter 3 som i figuren för då blir spelet som vanligt dvs precis som om 1 hade varit i 3 och 3 i 1. Emellertid är också 3 i A vanligt. Då kommer man nämligen in i

2. Krenz attack. Öppningen är uppkallad efter 1982 års världsmästare John Krenz.

Om Tesh's öppning kan man läsa i PS II på sid 14,18. Om Krenz attack kan man läsa i Sp83 s.9,11, i PSII sid 56 och i PSII sid 15,56, 59, 80-81,82-84,91-93 samt i F83 sid 13, W83 2 partier

3. Pinwheel öppningen finns beskriven i PSII sid 84-86.

4. Teshs variant finns beskriven i Sp83 s.9.

10) HAMMER OPENING (VARIATION)

16) X5 14
 X7 2 6 4 " X15 10
 X1 X9 X13 3
 8 12

11) VARIATION

X15

I öppning 11 uppkommer en "Hammar"liknande situation trots att öppningen är annorlunda.

20) X3 14 4) X13
 X21 10 X11 6
 16) X9 22 12 9
 X17 18 8 X1 X7 X5

12) COOPER'S OPENING

X19

HUVUDVARIANTEN (MAIN VARIATION)

12. Coopers öppning finns nämnd i W84 sid 27. 5 i huvudvarianten är ett anti-hammarförsök. I W83 finns 5 partier med

X3

4) X5 2

X1

13) ANNAN VARIANT (OTHER VARIATION)

13. Denna variant ger ev. ett bra försvar. Varianten finns beskriven i S83 sid.10.

X1 X7 10

2 4

8 X3 X5 6

X9

14) EXHIBITION OPENING

X9

14. Utställningsöppningen finns beskriven i PSI sid 53-54 och PSII sid 18-20.

2

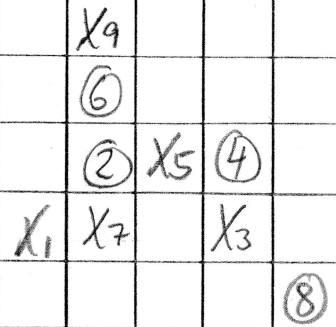
X3 6! X5 X1 X7 8!

Det är alltså en demonstrations- eller utställningsvariant som inte är så vanlig i praktiken om den ens har förekommit. Pröva den!!

4

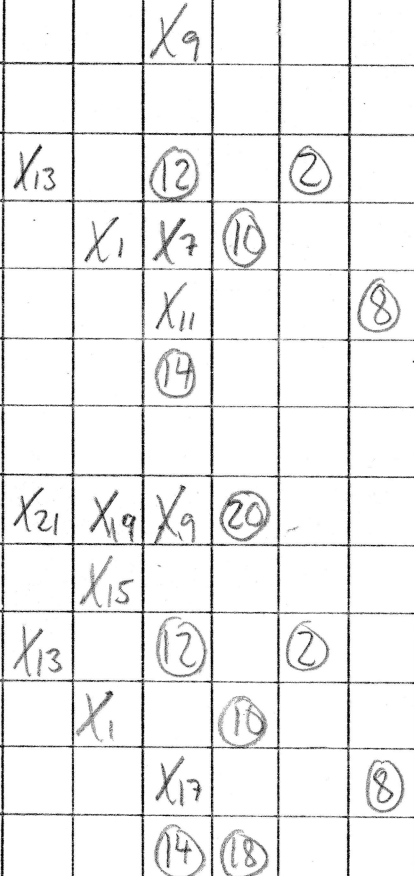
10!

15) WEDGE OPENING



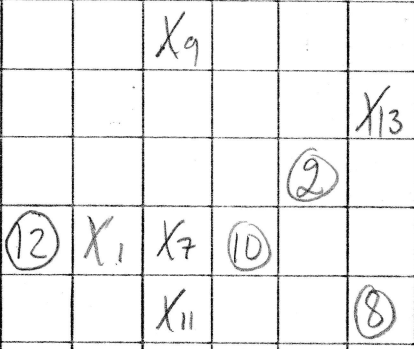
15. Wedge öppningen eller Kilen är en mycket vanlig öppning. Eftersom Hammaröppningen är ofördelaktig för vit så har man mer och mer valt att spela den här öppningen istället som ger ganska jämnt spel med massor av variationsmöjligheter särskilt efter 13 i utbytesvarianten, 14 i Teshs variant (uppkallad efter världsmästaren 1983 Rollie Tesh). Enligt Tesh så har vit en fördel i denna öppning men denna fördel är då inte lätt att hitta.

16) a) COOPER VARIATION



Öppningen finns beskriven på ett flertal ställen t.ex. i PsII sid 16,17
 S83 s.6,7,15,16
 W83 36 partier
 F83 s.6,12,18,19
 W84 s.23,27
 S84 s.6,12

17) b) EXCHANGE VARIATION



18) b1) BOSTON VARIATION

				X_{15}			
		X_9					
				X_{13}			
A							
12	.		14				
		X_{11}		8			

19) b2) TESH VARIATION (MAIN VARIATION)

			X_9	X_{15}			
			14		X_{13}		
A	B			C		16	
12							
		X_{11}		8			

20) b2a) MAIN LINE EXEMPEL

							X_{41} ← PEM PANGSTER		
		X_{35} !!		40			X_{29}		
	X_{23}	34		20		32			
		24	X_9	X_{17}	¹⁵ X_{21}	X_{25}	22		
	X_{37}	³⁶ 38	¹⁴ X_{31}	³⁰	28	¹³	26	X_{39}	
			X_{33}	X_{19}			16		
	12	.					X_{27}		
			X_{11}		8				

(21)	b 2 a 2) MAINLINE - EXEMPEL				
			(16)		
	(26)	X ₂₅	X ₉	X ₁₇	X ₁₉ ¹⁵ (20)
			(14)	X ₂₃ ¹³	
				X ₂₁	(18)
	(12)	X ₂₉	(28)	(22)	(24)
			X ₁₁		X ₂₇
				(8)	(30)
(22)	b 2 b) COMBERRELS CHOICE				
	(26)!!				X ₂₅
		(18)	X ₉	X ₂₃ ¹⁷	(22)
			(14)	(24)	X ₁₃
		X ₁₅	(6)	X ₁₉	
		(12)			
	(20)		X ₁₁		(8)
X ₂₁					

		(23)	WALLACE	OPENING					
			MAIN VARIATION						
			(6)	(4)	X7				
				X5					
			(2)	A					
			X1		X3				
			EXEMPEL						
					(4)	(10)			
		(14)		X5	X7				
		(12)	X13	(2)	(8)	(6)	X9		
				X1	X11	X3			
					X15				
		(24)	a)	WALLACE	WALL				
					(4)				
			(2)						
		X5	X1		X3				
		(25)	DALLAS (JOHNSTON)	OPENING					
					(4)				
					(6)				
			X11?		(2)				
			X1 (8)	X5	X7	X3	X9	(10)	
			A						
		(26)	VARIATION		X9	(6)	(4)	X7	(2)
			X3		X1				
			X5!						
			(8)						

23. Wallace-öppningningen beskrivs i 9 partier i W83.

25. Dallasöppningen beskrivs i i 4 partier i W83

		②⑦	ALLEN	OPENING			
				④			
						②	
							X ₇
			X ₁	⑥	X ₃		
					⑧!		X ₅ !
		②⑧	VARIATION				
				④			
				⑥			
						②	
							X ₇
			X ₁		X ₃		
					X ₅		
		②⑨	VARIATION				
						⑫	②
			X ₁₃	⑩!	⑥	X ₁₁	⑧
				X ₁			④
							X ₉
			X ₅	X ₇			
				X ₃			

27. Allens öppning ⑧
 beskrivs i 7 partier i
 W83

		(30)	CROSS	OPENING					
			X ₇	X ₅	A				
				(2)	E D				
			X ₁		X ₃				
				(4)	C	(6)			
		(31)	TASH	DEFENCE					
				X ₅					
				(2)					
			X ₁		X ₃				
			(6)	(4)					
		(32)	CHISEL	OPENING					
			(8)						
				X ₅					
			(4)	(6)	(2)	X ₇			
			X ₁			X ₃			
		(33)	VARIATION	(4)	(2)				
			X ₇	X ₁	X ₅ !	(6)	X ₃		
		(34)	KLINGON	OPENING					
						(2)			
			X ₁			X ₃			
						(4)			

30. Crossöppningen eller ⁽⁹⁾Kryssöppningen är faktiskt mycket vanlig i Sverige och man skulle kunna kalla varianten där 6 sätts i D för den svenska varianten eller variationen. Vanligen sätts då 7 i E. A och C är alt. till 7 i den variant som beskrivs i figuren som är den vanligaste i USA.

		(35)	BOSTON OPENING							
						(2)				
			(4)	X ₁			X ₃			
		(36)	VARIATION			(6)				
						(2)				
			(4)	X ₁		X ₇ !	X ₃			
				X ₅						
		(37)	VARIATION							
				X ₅						
				(2)	(6)					
			(4)	X ₁		X ₃				
		(38)	BRAUNLICHT-NORMAN'S ANTI-HAMMER OPENING							
				(4)	A					
				X ₅						
				(2)	X ₃					
			X ₁	B						
		(39)	VARIATION							
				(4)						
			X ₉							
				(2)	X ₃					
			(6)	X ₁	X ₅ !?	(8)				
						X ₇				

35. Bostonöppningen
behandlas i W83 i 3 partier.

(10)

38. Detta försök att undvika den farliga hammaren beskrivs i Sp 83 sid.13.

(40)	COOPERS TRIAL								
(4)	(2)	X ₁		X ₃					
				X ₅					
(41)	VARIATION								
	(2)	X ₁		X ₃					
	(4)			X ₅					
(42)	VARIATION								
	X ₅			(4)					
X ₃ ?	(2)	X ₁		(6)					
(43)	WEBBERS TRIAL								
	X ₃	(2)	X ₁						
		(6)	(4)						
		X ₅ X ₇	(8)						
(44)	TOLBERT'S OPENING								
				X ₁₅					
(14)				(6)					
X ₁₃				(10)					
	X ₃	(12)	X ₉ X ₁₁	X ₁	(2)				
	X ₇								
		X ₅	(4)						
			(8)						

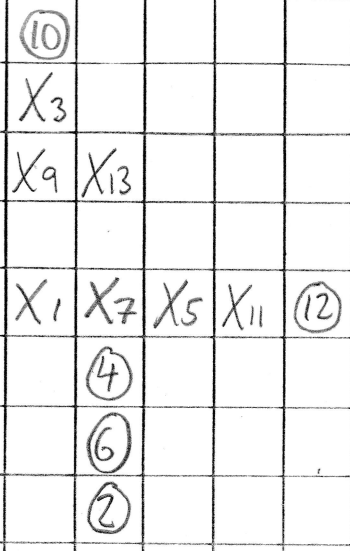
42. Denna variant beskrivs i S83 sid 8

43. Varianten beskrivs i S83 sid 10.

44. Tolberts öppning nämns i F63 sid 5

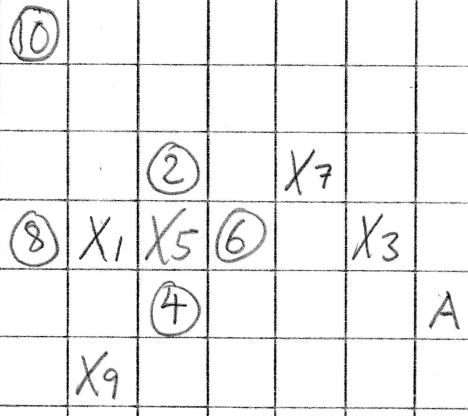
45. DERMERS ÖPPNING

45. Dermers öppning nämns i F83 sid 6

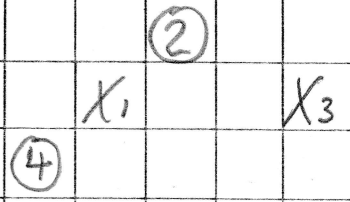


46. OSTRANDER'S ATTACK

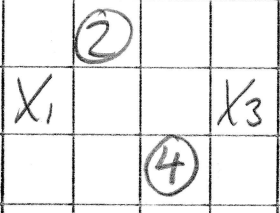
44. Ostrandens attack är en variant av Krenz attack som nämns i PSII.



47. PETER'S DEFENCE

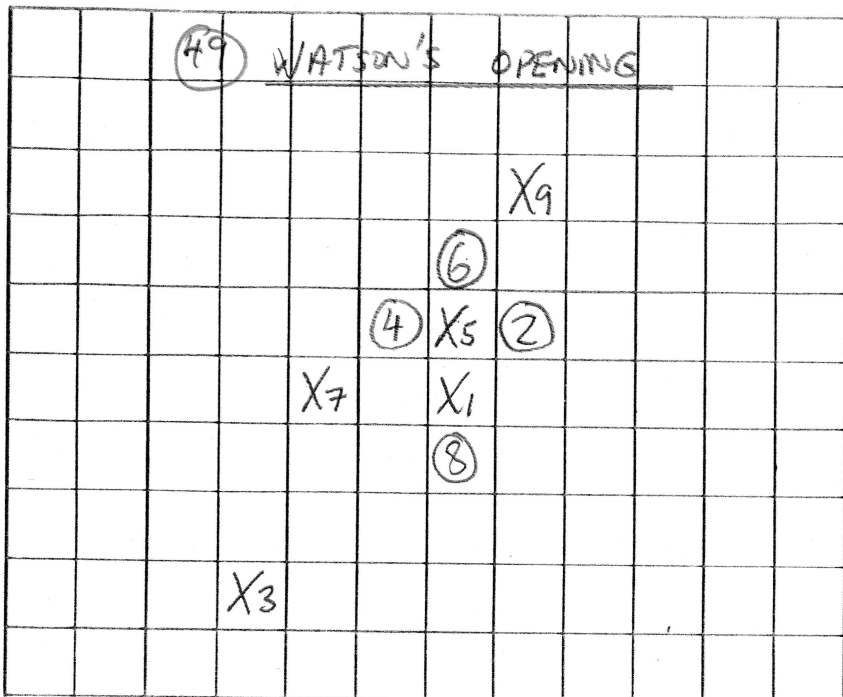


48. JANSSON'S DEFENCE



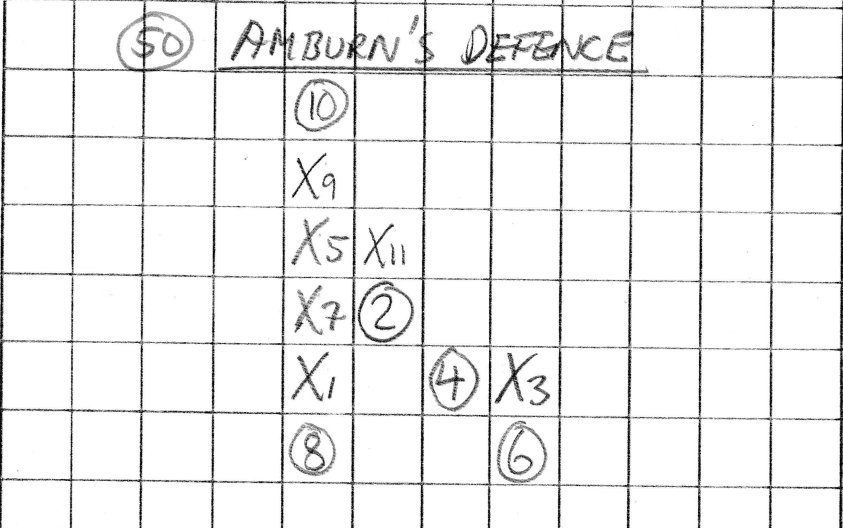
49 WATSON'S OPENING

49. Watsens öppning nämns i W84 på sid 7



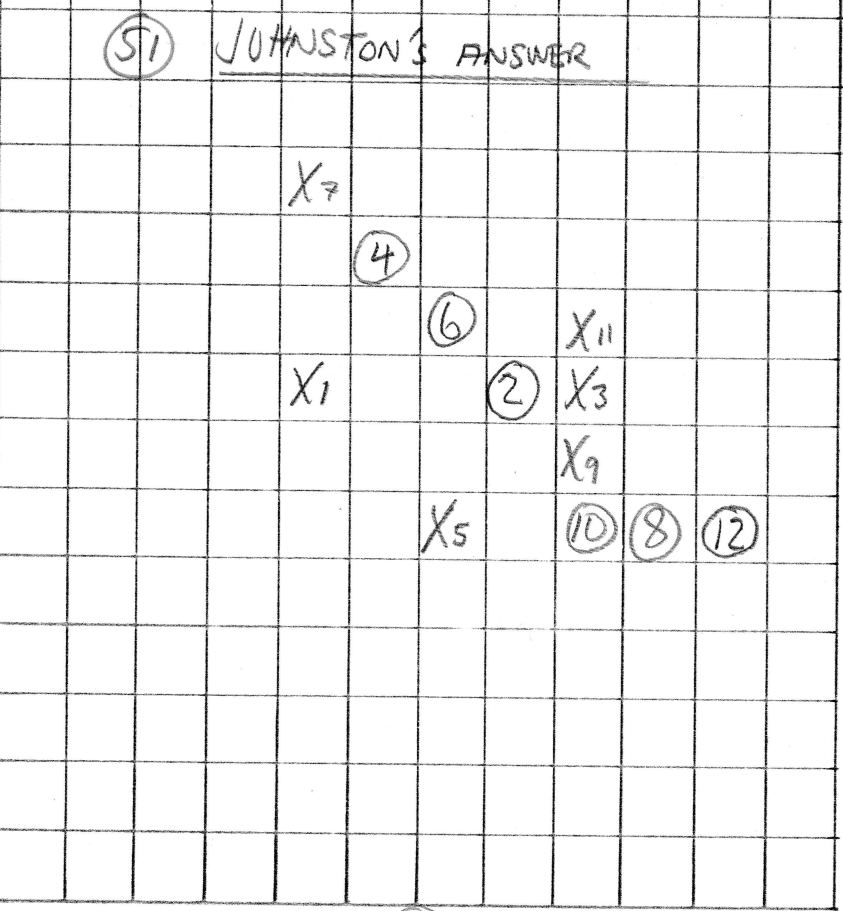
50 AMBURN'S DEFENCE

50. Amburns försvar omanämns i W84 på sid 7



51 JOHNSTON'S ANSWER

51. Johnstons svar beskrivs i W83 (parti 108).



		(52)	MOSS' OPENING				
				X5		X13	
				X7	(4)	(6)	(2)
	(12)	X3	X11	X9	X1	(10)	
				(8)			

52. Moss öppning nämns i W84 på sid 8

		(53)	WALLACE'S TRICKY DEFENCE				
				X5			
				(4)	(6)		
	X3		X7!	X1			
				(2)	(8)	X9!	
			A				

53. Wallace trick nämns i W84 sid 8

		(54)	WALLACE'S TRIAL				
				X15			
			X3	(14)!	(4)	X13	
			(10)		X11	(6)	
			X9	(12)	(2)		A
				(8)	X1	X7	X5

54. Wallace försök nämns i W84 sid 9

		(55)	McAULIFF'S DEFENCE				
				(4)			
				X1	(2)		
						X5!	
				X3			

55. McAuliffs försvar nämns i PSI på sid 57.

56 COOPER'S ANSWER

2 X1 X3!

57 KRENZ DEFENCE
(A VARIATION OF THE WEDGE)

X9
X13 6
4 5 2
3 12 X11 X7 X1 10!?

57. Krenz försvar är en variant av "the Wedge" eller Kilen som omnämns i F83 på sid 15

58 JOHNSTON VARIATION (OF THE WEDGE)

14 6 X13
4 5 2
3 10 X7 X1 X9 X11 12
8

58. Johnstons variation är också en variant av "the Wedge" eller Kilen. Denna variant nämns i F83 på sid 13.

59 BRAUNLICH'S OPENING -79

4 6!
X1 2
X5
X3

59. Braunlichs öppning -79 beskrivs i PSI på sid 30-31 och på sid 45-47.

		(60)	POTENTIAL	OPENING		
				X3		
		X5		(4)		
				(6)!		
			X1	(2)		
		(61)	BRAUNLICH'S	EXPERIMENT		
			(4)			
			(6)	X1		
			(2)	X5!?		
			X7	(8)		
				X3		
		(62)	BRAUNLICH'S	ANSWER		
			X5	X3		
			(6)			
			X1	(4)		
				(2)!		
		(63)	TAYLOR'S	DEFENCE		
			(6)			
			X5	X7		
			(2)			
			X3	A X1		
		(4)				

60. Potential öppningen eller Öppningen ett rakt steg ifrån beskrivs i PSI på sid 36-38 och i W83 5 partier.

61. Braunlichs experiment beskrivs i PSII på sid 64-68.

62. Braunlichs svar beskrivs i PSII på sid 69-73

63. Taylors försvar omnämns i PSII på sid 75-79

64. Lides öppning:
beskrivs i PSII på sid 88-90

		(64)	LIDE'S OPENING						
				(2)		(4)			
				X ₁					
						X ₅			
				X ₃					

		(65)	HAMMER-HOPE						
				(4)					
				X ₅ !					
				(2)					
			X ₁			X ₃			

		(66)	COOPER'S ANTI-HAMMER TEST						
						X ₃			
				(2)		(4)			
			X ₁						
			X ₅						

		(67)	VARIANT			X ₃			
				(2)					
			(4)	X ₁		X ₅ ?			

67. Denna variant spelades
i semifinalen i VM 1983.
Parti 116 i W83.

68 COLBERT'S DEFENCE

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

69 VARIANT

	⑭	X ₁₁ ?	X ₃	⑫		X ₁	
			⑩!	②			
				X ₅ ?	X ₁₃		
		X ₉		⑧	⑥!	④	X ₇

70 JOHNSTON'S ATTEMPT

							②
						④	
		X ₁					
				X ₅ !	X ₃ !		

71 WALLACE'S DEFENCE

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

69. I denna variant gjorde Tesh ett misstag i VM-83. Han förlorade med det tveksamma draget 5 mot just Colbert. W83 parti 6.

70. Johnstons försök visas i S84 på sid 7. Försöket misslyckades eftersom vit hittade de rätta dragen 3 och 5.

71. Wallace försvar visas i S883 sid 23.

(72) JOHANSSON'S TEMPTATION

(8) A
X7 (2) (4) X5
X1 X3
(6)

72. Johanssons frestelse är en öppning påhittad av Sven Johansson i Jönköpingsklubben. Varianten har inte förekommit i partier redovisade i den amerikanska litteraturen. Frestelsen är för vit att sätta 5 eller 7 i A. Då går vit lätt in i varianter som påminner om hammaröppningen.

PARTIER FRÅN DEN DIREKT AVGÖRANDE MATCHEN OM SM-TITELN I PENTE DEN 16/11-86

(Kommentarer av Tommy Maltell)

TOMMY MALTELL-STEFAN MÖLLER

1-0

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

PARTI 1

FÅNGSTER

T	S
9 1	8 1
21 2	14 2
23 3	
35 4	
39 5	

12 är ett dåligt drag.
Tommy får därefter för stort initiativ.

STEFAN MÖLLER-TOMMY MALTELL

0-1

35						
	(28)					
	13	(34)		A		(32)
	19	¹⁶ (12) ²² (14) ²¹ (17) ³⁰	7	1	(10)	31
	3	¹⁵ (2) ²⁰	²⁵ (2)		29	
		B	(6) ²³ ³⁵		(36)	
		11	(7)		(18)	
			(8)		37	
			9			

PARTI 2

FÅNGSTER

T	S
2 1	13 1
18 2	19 2
22 3	23 3
26 4	37 4
38 5	

Efter 28 kan Stefan ej fånga Tommy ty då hotar Tommy i A eftersom han har fyra fångster och Stefan måste då sätta sin sten i B och han förlorar då.

TOMMY MALTELL - STEFAN MÖLLER
0 - 1

			(16)		A	
	(20)	¹⁹ 15	17	9	25	(26)
	13	23	(36)	¹⁴ (8)	35	33
(18)		²¹ (7)	5	(2)		31
	27	²⁴ 3	²² (12)	²³ 7	²⁹ 1	(10)
(32)	(8)			11		
			(30)			

PARTI 3

FÅNGSTER

T	S
9	1
13	2
	8
	12
	18
(34)	36
	4

30 i 32 hade förmodligen varit ett starkare drag, och Tommy hade haft mycket svårt att klara sig. 30 kan ej placeras i 31 ty då vinner Tommy i A. Efter 32 gör Tommy ett misstag. Om han hade placerat 33 i A hade han vunnit genom att därefter placera i 35 och genom att därefter dra ut två fyror som framtvingar två fångster. Efter 32 hade båda spelarna c:a 10 sekunder kvar av betänketiden vilket i viss mån förklarar de onödiga och tokiga dragen 33 och 35 som ledde till direkt förlust för Tommy.

STEFAN MÖLLER - TOMMY MALTELL
1 - 0

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

FÅNGSTER

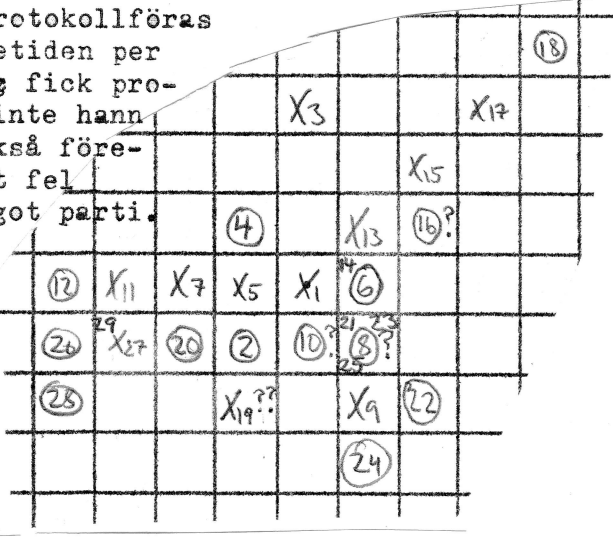
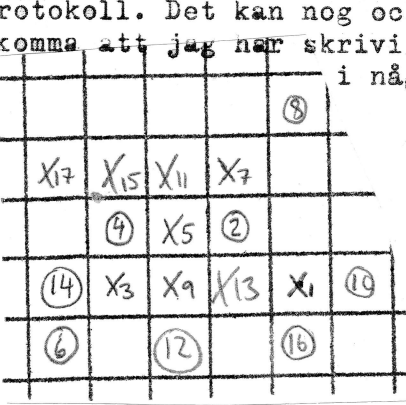
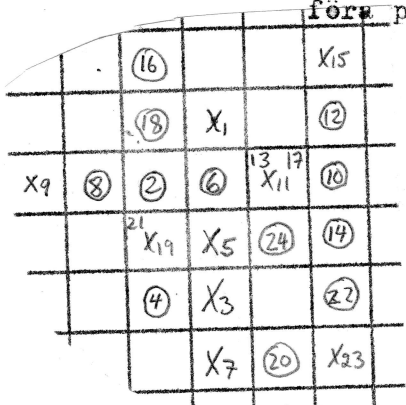
T	S
	21
	1

10 är här ett klart misstag. Tommy spelade här alltför fort och fick sedan tänka länge innan 12, men var Tommy än hade placerat 12 hade han ändå förlorat.

(36)

TOMMY MALTEUS PARTIER 1 1987 ÅRS
 SVENSKA MÄSTERSKAP I PENTE

Alla partier har inte kunnat protokollföras till slutet av partiet. Betänketiden per parti var endast 12 min. Då jag fick problem hände det ibland att jag inte hann föra protokoll. Det kan nog också förekomma att jag har skrivit fel i något parti.



MATCH: 1

NR: 1

X: AHLMARK	0
O: MALTELL	1

MATCH: 1

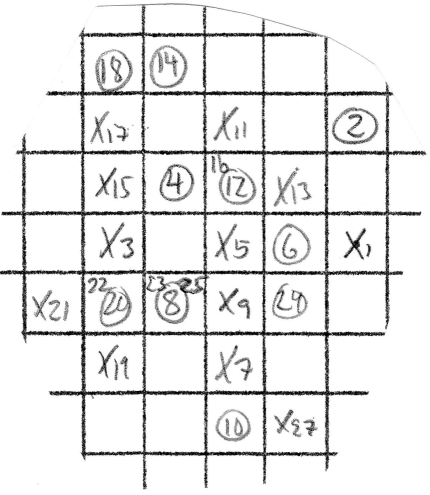
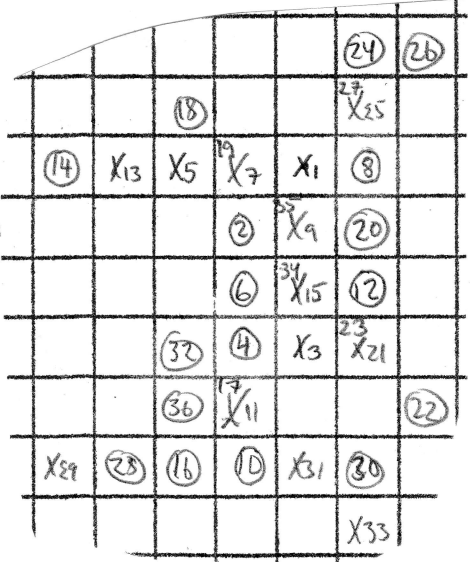
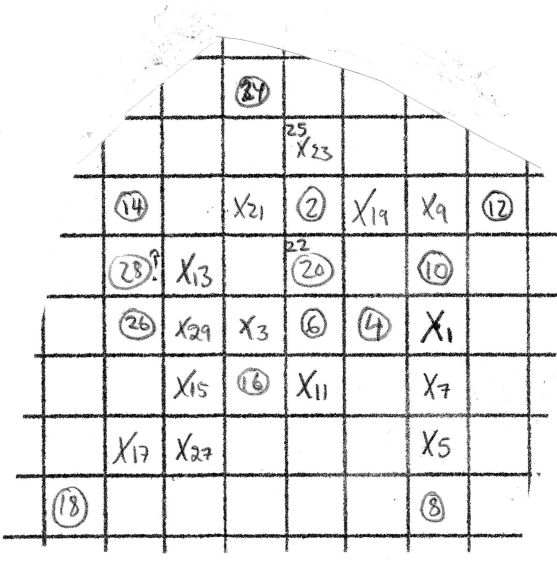
NR: 2

X: MALTELL	1	2
O: AHLMARK	0	0

MATCH: 1

NR: 3

X: AHLMARK	0	0
O: MALTELL	1	3



MATCH: 2

NR: 1

X: MALTELL	1
O: LUNDAHL	0

MATCH: 2

NR: 2

X: LUNDAHL	0	0
O: MALTELL	1	2

MATCH: 2

NR: 3

X: MALTELL	1	3
O: LUNDAHL	0	0

						X3
					16	
	X9	¹⁸ X11	X6	X17		
	¹⁹ X7	2	6	4	¹⁴ X15	
18		10	X5			
		8				
		12				
		X13				

MATCH: 3

NR: 1

X: MARMELL	0
O: MALTELL	1

X13					
X11	¹⁴ 12	X5	X9	X7	10
X15		4			
X3			X1		
6		2		8	

MATCH: 3

NR: 2

X: MALTELL	1	2
O: MARMELL	0	0

						16
		26	X17	²⁸ X21	24	X15
			X1	²⁰ 10	X3	
X9	8	2	6	4	³ X7	
		18		X11	X5	
	22		14	X15		12
X33				X19		
				X27		

MATCH: 3

NR: 3

X: MARMELL	0	0
O: MALTELL	1	3

						12
			X5			X13
			X11	2	¹⁴ 10	
		X3	6	X1		
	X17	16	8	4		
X15		X9		X7		

MATCH: 4

NR: 1

X: MALTELL	1
O: J. PAULANDER	0

X35						
	34	35				X15
		30	X25			14
24						
X17		26	²⁴ 20	X3	12	
	X17	X37	³⁰ X21	³⁶ 6		38
	X11		4	²³ X5	X27	32
		8	18	X1	22	
			16	³² X7		
			²⁹ X19	X9		
		28		10		

MATCH: 4

NR: 2

X: J. PAULANDER	0	0
O: MALTELL	1	2

						20
			X5		8	
		6	X11	2	X7	4
14	X13	X3	X9	18	¹⁵ X19	
				12	10	
			X21			X17

MATCH: 4

NR: 3

X: MALTELL	1	3
O: J. PAULANDER	0	0

						6
			²⁴ X3	X11		
			²⁰ X5	8		
		16	4	X7		
		X9	18	X1		
14	X15	2	10	12	X13	
	X17	X21		X19		

MATCH: 5

NR: 1

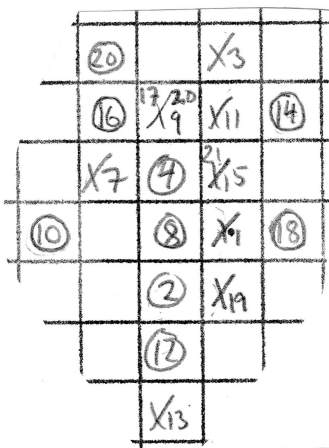
X: S. KARLSSON	0
O: MALTELL	1

MATCH: 5

NR: 2

X: MALTELL	1
O: S. KARLSSON	0

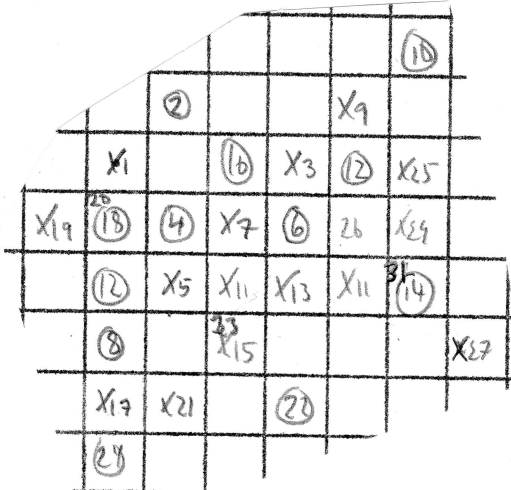
X21						
	20				X25	X23
		6			²⁶ 24	
	X3	10	X1	22		
		4	X5	2	X19	
12	X7	11	X13	X9	X11	X17
						18
	8			X15		X27
				16		



MATCH: 5

NR: 3

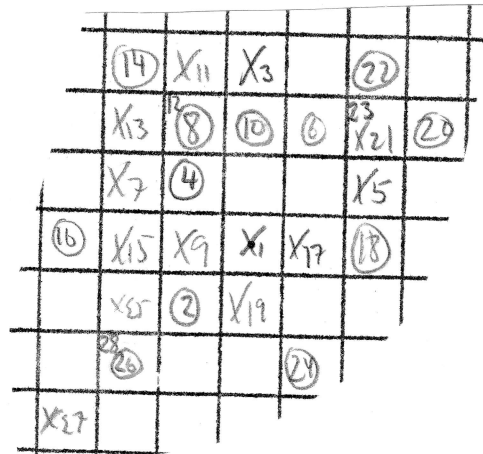
X: S. KARLSSON	0	0
O: MALTELL	1	3



MATCH: 6

NR: 1

X: MALTELL	1	
O: LM PAULANDER	0	

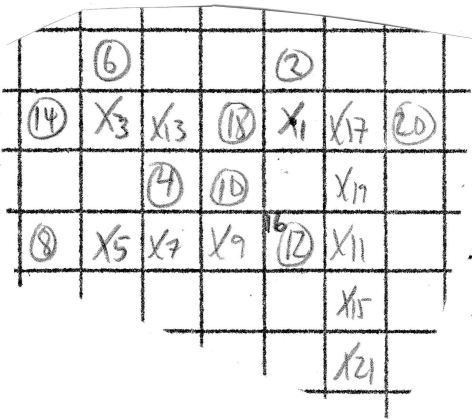


ES FÄRDIGNOTERAT

MATCH: 6

NR: 2

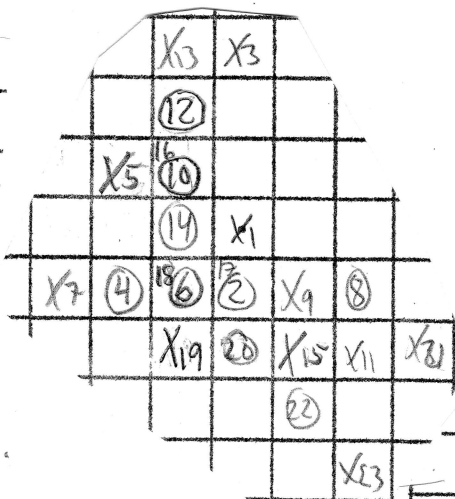
X: LM PAULANDER	1	1
O: MALTELL	0	1



MATCH: 6

NR: 3

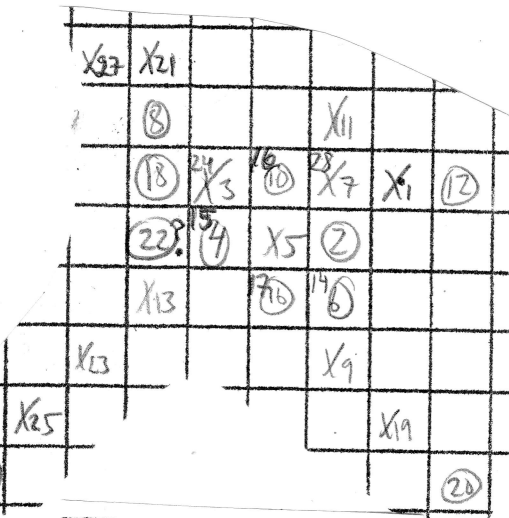
X: MALTELL	1	2
O: L PAULANDER	0	1



MATCH: 6

NR: 4

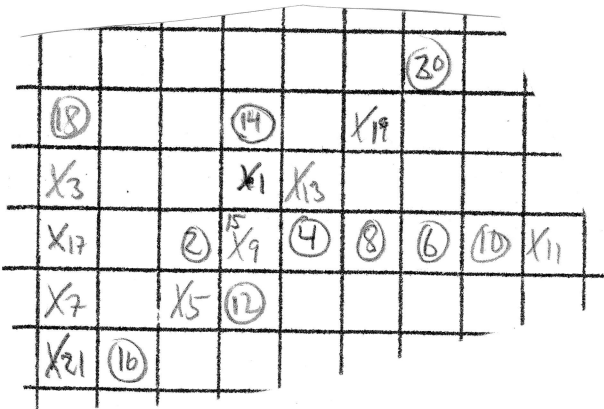
X: L. PAULANDER	0	1
O: MALTELL	1	3



MATCH: 7

NR: 1

X: H. MÖLLER	0	
O: T. MALTELL	1	



MATCH: 7

NR: 2

X: MALTELL	1	2
O: H. MÖLLER	0	0

					X ₁₂
⑧		X ₁₁		⑯	
	²⁸ X ₃	⑩	X ₇	X ₁	⑫
	④	²¹ X ₅	②	⑯	X ₁₅
X ₁₃			¹⁶ X ₂₁		
	⑫	²⁴ X ₁₇	²³ X ₉	²⁰ X ₂₀	
					X ₁₃

MATCH: 7

NR: 3

X: H MÖLLER	0	0
O: MALTELL	1	3

⑧				②	
	X ₃			X ₁	
	⑥	X ₇	④	⑫	X ₁₃
	¹⁸ X ₁₅	X ₅	X ₁₁		⑭
⑫	X ₁₇	²³ X ₉	⑫	X ₉	
		X ₂₁			⑩

MATCH: 8

NR: 1

X: MALTELL	1	
O: WICKELGREN	0	

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

MATCH: 8

NR: 2

X: WICKELGREN	0	0
O: MALTELL	1	2

			X ₁₅			
				⑫		
	⑧	X ₁₅	③	⑭		
		X ₃		X ₁	X ₁₉	⑫
	X ₂₁	⑥	X ₇	④	X ₁₃	
	X ₁₃			X ₅	X ₁₁	
⑫			⑯		X ₉	
			X ₁₇	⑯	⑫	⑩

MATCH: 8

NR: 3

X: MALTELL	1	3
O: WICKELGREN	0	0

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

MATCH: 9

NR: 1

X: PERSSON	0	
O: MALTELL	1	

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

MATCH: 9

NR: 2

X: MALTELL	1	2
O: PERSSON	0	0

			X ₃		
	⑫			⑫	⑫
X ₉	X ₁₅		⑫		
	⑥	¹⁹ X ₅	¹⁸ X ₇	⑯	
X ₂₁	②		⑯	⑯	⑯
	⑩	X ₁₃	X ₇	⑭	⑫
	④	②	²⁴ X ₁₇		⑫
		X ₁₉			
	⑫				

MATCH: 9

NR: 3

X: PERSSON	1	1
O: MALTELL	0	2

				10
X12	X21	X35	X9	
	2	X5		
16	X7	2		
	X3	X5	X1	
X13	8	6	X11	4
		18	12	
	X19			

MATCH: 9

NR: 4

X: MALTELL	1	3
O: PERSSONS	0	1

20					X31		
	X13	28	X11	32			
	2	X11	6	16	18	20	X23
10	X3	X9	X7	X1	8		
	4	X17	4	12	22		
	X5	X15					

MATCH: 10

NR: 1

X: MALTELL	1
O: TORNHILL	0

			X3		
			8		
			18	X5	
24	14	X7			
X21	X9	25	X1	X15	
12	X13	2	10	6	X11
	16				X19
X17	4				20

MATCH: 10

NR: 2

X: TORNHILL	0	0
O: MALTELL	1	2

		X37		X35	28
		38	34	X22	
X23	22	12	14	20	X21
	51	X11	X19	32	X33
	29	X13	X7	18	X9
2	X15	4	X5	2	34
	X3		10	X1	
	16	8		X17	6

				X11		
		X3	10	X7	X1	12
		24	X5	2		
31		X13		6		
20	X24	26	16	X15	X9	18
30				X67	X19	
X33		38		X5		

MATCH: 11

NR: 1

X: ASPLUND	0
O: MALTELL	1

				14	
X29	X22		X13		
X3	16		X1	10	
	X11	2	X7		X17
16	X19		X5	12	
	X9	6	8	4	
	21	X15			
	22				
X23				20	

MATCH: 10

NR: 3

X: MALTELL	1	3
O: TORNHILL	0	0

				X11			
		X3	10	X7	X1	12	X17
18		4	X5	2			20
	X13		6			24	
	20	X15	X17	X9	22	X21	
			13	X77		X33	
			2	28		X15	

MATCH: 11

NR: 3

X: ASPLUND	0	0
O: MALTELL	1	3

MATCH: 11

NR: 2

X: MALTELL	1	2
O: ASPLUND	0	0

		(14)			(8)			
(16)	X ₁₅	X ₁₃	X ₁₁		X ₅	X ₁₇	X ₁₉	(28)
		(6)	X ₇	(4)				
			X ₃	(12)		X ₁		
		X ₉	(18)		(2)			
	(10)							

MATCH: 12

NR: 1

X: MALTELL		0
O: DIÖS		1

	(34)	X ₂₇	X ₃₁		
X ₁₉		(28)		(12)	
	(18)		X ₃₅	X ₁	
(26)	X ₉	(16)	(2)	X ₇	X ₁₁
32		X ₁₅		X ₅	(10)
X ₃₃	X ₂₃	(16)	(28)	X ₃	X ₂₁
		X ₁₃			(8)

MATCH: 12

NR: 2

X: DIÖS		0	1
O: MALTELL		1	1

X ₁₅					(8)	
	(14)			X ₅		
X ₂₁	(20)	(16)	X ₇	(4)		
		X ₃	(12)		X ₁	
X ₂₇	X ₂₃	X ₁₅	X ₁₁	(2)	(10)	X ₁₇
(26)		(18)	X ₁₃	X ₉	(16)	

MATCH: 12

NR: 3

X: MALTELL		1	2
O: DIÖS		0	1

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

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

MATCH: 13

NR: 1

X: MALTELL		1
O: JONSSON		0

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

MATCH: 13

NR: 2

X: JONSSON		1	1
O: MALTELL		0	1

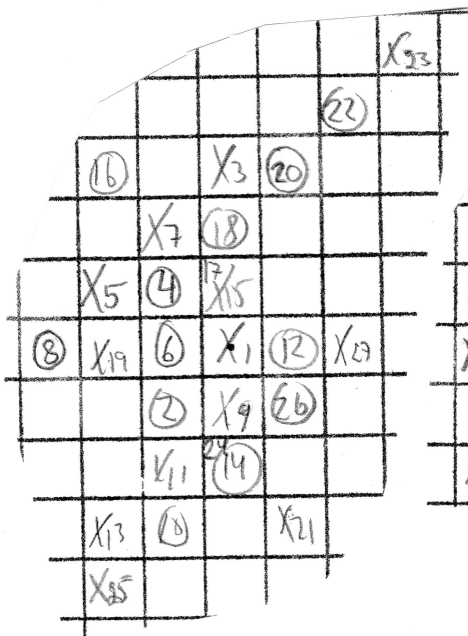
MATCH: 12			
NR: 4			
X: DIÖS		0	1
O: MALTELL		1	3

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

MATCH: 13

NR: 3

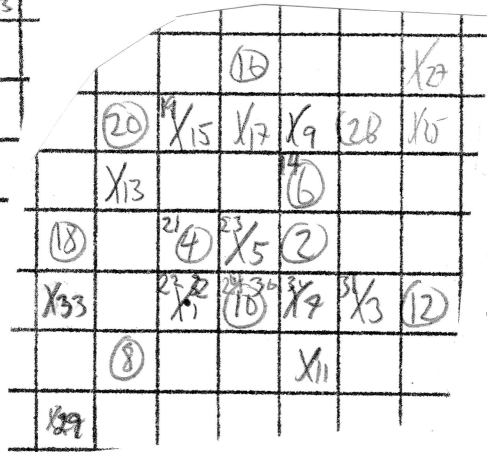
X: MALTELL		1	2
O: JONSSON		0	1



MATCH: 13

NR: 4

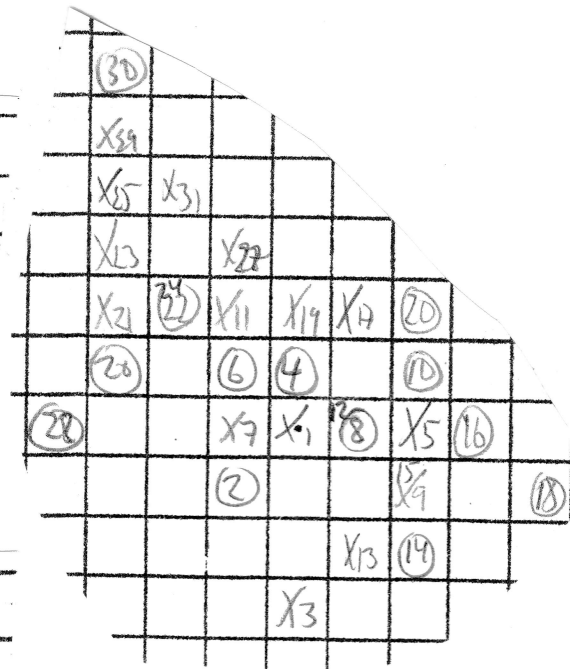
X: JONSSON	0	1
O: MALTELL	1	3



MATCH: 14

NR: 1

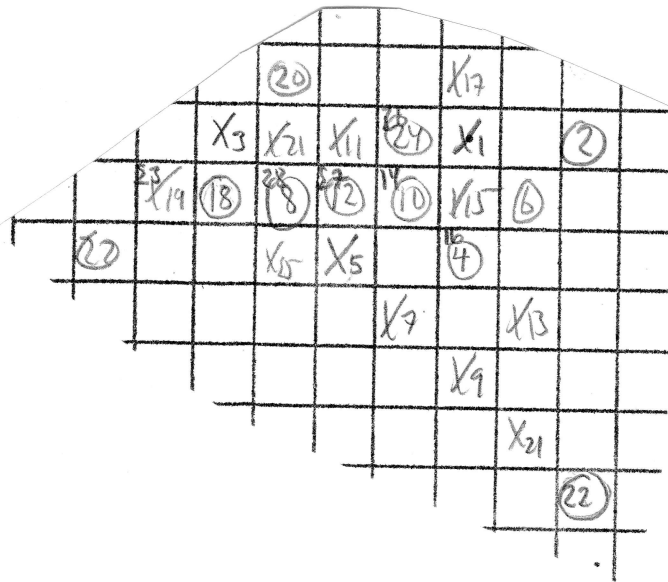
X: MALTELL	1	
O: P. MÖLLER	0	



MATCH: 14

NR: 2

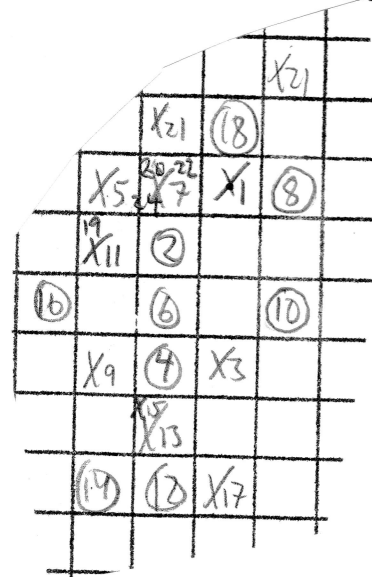
X: P. MÖLLER	1	1
O: MALTELL	0	1



MATCH: 14

NR: 3

X: MALTELL	1	2
O: P. MÖLLER	0	1



MATCH: 14

NR: 4

X: P. MÖLLER	1	2
O: MALTELL	0	2

		(16)			X ₂₇
(2)	X ₁₅	X ₁₇	X ₉	(2)	X ₅
X ₁₃			(6)		
(18)	(4)	X ₅	(2)		
	X ₃	(10)	X ₇	X ₁	(2)
(8)			X ₁₁		

MATCH: 15

NR: 1

X: MALTELL		1
O: S. MÖLLER		0

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

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

MATCH: 15

NR: 2

X: S. MÖLLER	1	1
O: MALTELL	0	1

MATCH: 15

NR: 3

X: MALTELL	0	1
O: S. MÖLLER	1	2

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

X: S. MÖLLER	1	3
O: MALTELL	0	1

THE INTERNATIONAL RULES OF PENTE

1 INTRODUCTION

Pente is played between two opponents on a board by making moves with men in different colours. If the colour of the stones are not white and black, when using these rules, the light colour is valid as the white colour and the dark colour as the black colour.

The men are usually made of glass and the men are called "stones".

2 THE BOARD

The board has 19 vertical and 19 horizontal lines with 361 intersections. The colour of the board must not be the same as the colour of any stones.

3 TERMS AND DEFINITIONS

FIVE IN A ROW Exactly five stones of the same colour arranged in an unbroken straight sequence after each other diagonally, vertically or horizontally.

OVERLINE Six or more stones of the same colour arranged in an unbroken straight sequence after each other diagonally, vertically or horizontally.

CAPTURE

Stones are captured in pairs (and only in pairs) whenever two adjacent stones are bracketed by stones of the opposite colour.

All four pieces involved must be in a straight consecutive line. Captures can be made along diagonal as well as horizontal and vertical lines. As soon as the capturing play is made, the captured stones should be removed from the grid and placed in view along the border so that both players can see how many pieces have been taken.

A stone may legally be played onto any empty intersection, even if it forms a pair between two enemy stones. Such a move is no capture for the opponent.

Multiple captures can be made. Thus theoretically five, or even eight different pairs of stones could be captured and removed in a single play.

If captured stones not are removed from the grid before the move is completed i.e. before the player stops his clock then the capture is not valid as a capture and the captured stones must not be taken away from the board in connection with the actual move.

If, however, the opponent demands the stones to be removed the stones must be removed and then the removed stones are counted as a capture.

4 THE WAY TO PLAY

- 4.1 One of the players has at his disposal the white stones and the other player has the black stones.
- 4.2 Both the players must alternately make one move each time. White (the player with the white stones) begins the game by making a move in the middle of the board.
- 4.3 White to play means that it is white's turn to move. Black to play means that it is black's turn to move.

5 THE CONCEPTION MOVE

A move consists of either the putting of a stone on one of the intersections of the board or of the declaration by the player to play that he gives up his right to put a stone on the board (he passes).

6 MAKING A MOVE

The making of a move is considered to be ended when the player has released the stone. When a player passes the move is ended when he has declared that he passes.

7 MOVED STONE

The player to play has the right to adjust one or several stones on their intersections but before he adjusts the stones he has to inform his opponent.

8 WRONG POSITION

If during a game one or several stones have become disarranged or if the stones are incorrectly removed or replaced the position must be reconstructed as it was before the mishap and after that the game will continue.

If one of the players is responsible for the disarranged position and if the game cannot be reconstructed he will lose the game.

If the position is disarranged and if the game cannot be reconstructed and if none of the players can be regarded as responsible for the disarranged position

the game is unguilty and a new game must be played.

9 WIN OF A GAME

9.1 The winner of the game is the player who will be the first to

- a) attain five in a row or an overline;
- b) capture five (or more) pairs from the opponent.

9.2 The game is won for the player who can prove that the time of the opponent has ended, or who can prove that the opponent has not made the stipulated number of moves within the stipulated time.

9.3 The game is won for one of the players if his opponent gives up the game.

9.4 The player who wants to win always has to claim win and at the same time he has to stop both the clocks. To obtain win according to 9.1-9.3 the winning players clapper has to be up when both the clocks has been stopped.

10 DRAW

- a) The game is a draw
 - 10.1 when all the intersections of the board are occupied;
 - 10.2 by agreement between the both players;
 - 10.3 when both the players (after each other) pass (refrain from making their moves);
 - 10.4 when both the player's time has ended;
- b) An offer of draw according to 10.2 can only be made of a player at the same time as he makes his move. After that he has offered draw he starts the clock of his opponent. The opponent is able to accept or refuse the offer either orally or by making a move showing the refusal. In the meantime the player who has made the offer has no right to cancel the offer.

11 OPENING RULE

White's second move must be at least three spaces from the center point. A square (zone) can be drawn including the central 5x5 intersections. White's second move must be outside the perimeter of this square (zone). No other restrictions are imposed on either player in the opening of the game.

12 MATCH

A match between two players may consist of more than one game. If a match consists of two games both players must once play as black and once as white within the match.

13 RECORD OF THE GAME

The organizer of the competition may decide the following rules for records of the games.

- 13.1 During the game both players are guilty to record the game (both the moves of his own and of the opponent) move by move in a legible way on a record decided by the organizer of the competition.
- 13.2 If a player has only five minutes or less left of his time he does not need to fulfil the duty prescribed in 13.1, but he has to complete his record as soon as the lack of time is over if it is possible

14 USE OF CLOCK

- 14.1 During a certain time both players have to make a certain number of moves.
- 14.2 The control of the time for the players is made with help of a special clock for this purpose.
- 14.3 At the time when the game begins Black's clock will be started. Henceforth after making a move each player has to stop his own clock with the same hand as he used for making the move. At the same time as he stops his own clock he has to start the opponents clock. The stop of his own clock and the start of the opponents clock must regularly be made immediately not to disturb the opponents making of moves. This rule does not prevent a player to forget to stop the clock and his opponent does not have to point out if he notices the the forgotten stop.
- 14.4 When it is time to decide if the stipulated number of moves have been made within the time stipulated, the last move is considered not to be made until the player has stopped his clock.
- 14.5 The time registered by the clock is considered as decisive unless obvious defects exists. A player who wants to points defects of the clocks has to do this immediately.
- 14.6 If the game has to be interrupted by a reason, not caused by any of the players, the clocks must be stopped, till the matter is solved.
- 14.7 The players must not decide theirselves to stop their clocks without immediately to send for the organizer of the competition.
- 14.8 It is not allowed for anyone else then the players in a game including the organizer of a competition to point out that the time is out for a player or that a player has forgotten to stop his clock.
- 14.9 It is allowed for the organizer of a competition to use TIME REFEREES. If TIME REFEREES are used the TIME REFEREES control the time and 14.8 is not valid. If TIME REFEREES are used the organizer has to see to it that all games can get a TIME REFEREE when it is needed.
When 5 minutes are left of a time stipulated in a game the players immediately have to send for a TIME REFEREE.

15 LATE ARRIVAL

When the games have to start all the clocks must be started on the request of the organizer of the competition. If both players are absent one clock will be started. The time of this clock runs for both players.

16 THE BEHAVIOUR OF THE PLAYERS

When the game has started it is prohibited for the players to use written or printed documents or to analyse the game on another renju board.

When games are going on or when one or several games are interrupted, no analyse is allowed in the room or rooms for play.

It is not allowed to distract or disturb the opponent in any way.

The player has to follow the rules stipulated for the competition.

Transgression against above mentioned rules of behaviour can lead to punishment and loss of a game.

17 ORGANIZER OF THE COMPETITION

To lead and organize the competition an organizer has to be appointed.

The tasks of the organizer are:

- 17.1 to control that the valid rule are carefully used;
- 17.2 to judge in all disputs that may occur during the competition;
- 17.3 to control that good circumstances are present during the competition;
- 17.4 to control that the players are not disturbed by each other or by spectators;
- 17.5 to punish players who does not follow the rules;
- 17.6 to decide the order when interrupted games have to start again;

18 CHANGE OF RULES

These rules can only be changed after a decision made by the General Assembly of the Pente and Five In a Row International Federation and after the approval of the Parker Brothers, Massachussetts, USA.