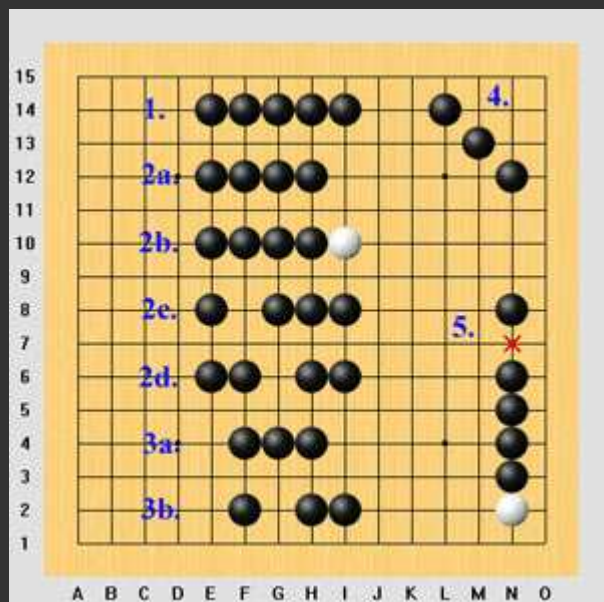


Vyhrává hráč, který první vytvoří nepřerušenou řadu (vodorovnou, svislou či šikmou) 5 svých kamenů (značek). Začíná černý.

Nejlepší hráči brzy zjistili, že klasické piškvorky jsou vyhrané pro toho, kdo začíná (tj. pro černého). Proto bylo postupně zavedeno několik úprav pravidel, které hru vyrovnávají pro obě strany. Jedná se hlavně o tzv. zakázané tahy: černý nesmí vytvořit vidličku 3x3 ani 4x4 a dokonce ani přesah, tj. nepřerušenou řadu více než pěti černých kamenů. Pokud černý zahraje zakázaný tah, prohrává.

Bílý není nijak omezen, může vytvářet dvojité trojky, dvojité čtyřky i přesahy, přičemž přesah se mu počítá jako piškvorka.

Na následujících obrázcích máte možnost vidět několik situací, které vám v renju můžou, ale nemusí, znepříjemnit život.



Varianta 1: 5 kamenů v řadě (piškvorka) - výhra

Varianta 2a: "nebezpečná čtyřka" - těsná řada čtyř kamenů (tj. čtyřka), z níž lze vytvořit piškvorku přidáním jednoho kamene, a to dvěma různými způsoby (tj. na obou jejích koncích je volný průsečík)

Varianta 2b: "čtyřka" - řada čtyř kamenů, z níž lze přidáním jediného kamene vytvořit 5 kamenů v řadě

Varianta 2c: také "čtyřka"

Varianta 2d: jiný způsob "čtyřka"

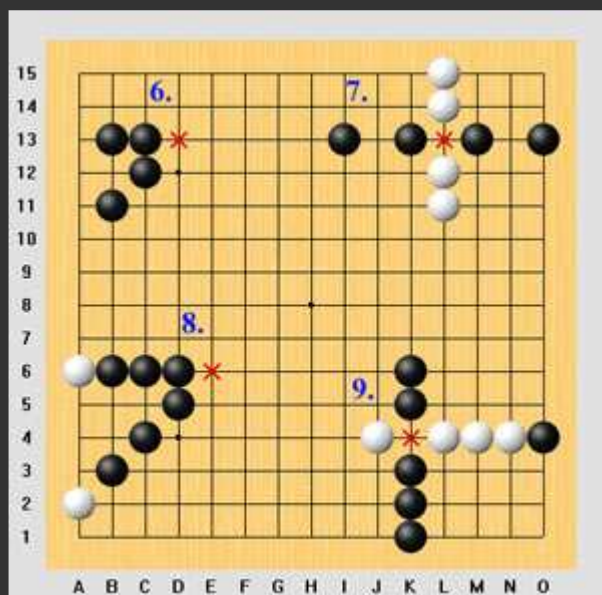
Varianta 3a: "trojka" - řada tří kamenů, z níž lze přidáním jednoho kamene vytvořit

"nebezpečnou čtyřku" aniž by přitom vzniklo 5 kamenů v řadě

Varianta 3b: také "trojka"

Varianta 4: "trojka" tak trochu zvláštní - dalším tahem zde nevzniká "nebezpečná čtyřka", ale pouze "čtyřka" (můžeme ji interně říkat "bezpečná trojka")

Varianta 5: "přesah" - první z faulů pro černého; pokud by černý v táhl na N7, prohrál by

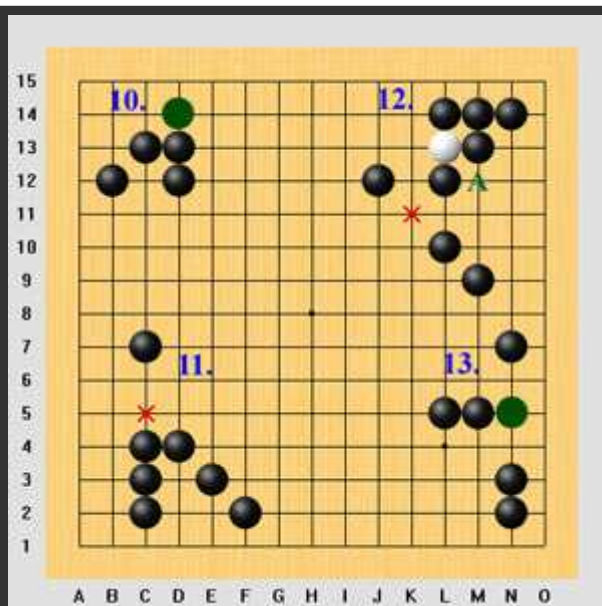


Situace 6: tahem na D13 černý vytvoří "dvojitou trojku" - **FAUL**

Situace 7: L13 znamená pro černého "dvojitou čtyřku" - **FAUL** - bohužel nemá na výběr, protože bílý tam chce hrát taky :-)

Situace 8: E6 - další "dvojitá čtyřka"

Situace 9: K4 - "přesah", ke kterému bílý nutí černého



Situace 10: tah na D14 není zakázáný, protože černý nevytvoří jedním tahem dvě "trojky", z kterých můžou vzniknout "nebezpečně čtyřky"; vzde vzniká pouze "bezpečná trojka" a "trojka"

Situace 11: C5 je opět **FAUL** , i když vznikne "čtyřka" a "přesah" - **POZOR** na situaci 13!!!

Situace 12: K11 znamená "dvojitou čtyřku", ale M12 ("A") už ne!!!

Situace 13: zároveň vytvořený "přesah" a "trojka" není FAUL!!!