

PENTE®

Règles co-éditées par Gary Gabrel et Tom Braunlich

« La version classique de notre jeu a été superbement modernisée et mise à jour avec de nouveaux graphismes et des règles améliorées » ! - Tom Braunlich, champion du monde de Pente en 1979 et Vice-président de la fédération mondiale de joueurs de Pente.

ATTENTION : ne laissez pas les pierres Pente à la portée des jeunes enfants qui pourraient les prendre pour des bonbons.

REGLES DE BASE POUR 2 JOUEURS

Matériel: Un plateau de Pente et une quantité largement suffisante de pierres Pente (une couleur par joueur) ; deux sacs de rangement. Les quatre pierres vertes « pouvoir » ne sont utilisées que dans la version du Pente plus (règles à l'intérieur de la boîte).

COMMENT JOUER

Commencez avec un plateau vierge. Le joueur qui commence (choisi au hasard) pose une pierre au centre du plateau. Ensuite, les joueurs posent leurs pierres, une par une, sur une intersection vide. On place les pierres sur les intersections des lignes (y compris les extrémités du plateau), plutôt que sur les carrés.

Une fois la pierre placée, le tour est terminé. Une fois bougée, une pierre ne peut pas être déplacée une deuxième fois (sauf si elle est capturée, comme cela est expliqué plus loin sur la page 1).

Les joueurs se contentent de positionner de nouvelles pierres à chaque tour sur le plateau, construisant ainsi leur position, jusqu'à ce qu'une personne gagne de la façon suivante :

BUT DU JEU

Il y a deux façons de gagner au PENTE.®

I. 1. Gagner en ayant (au minimum) cinq pierres alignées, que ce soit horizontalement, verticalement ou en diagonale, sans espace vide entre les pierres.

II. 2. Gagner en capturant cinq paires (au minimum) des pierres de son adversaire. Le premier joueur qui parvient à réaliser l'un ou l'autre de ces objectifs est le vainqueur.

I. COMMENT CAPTURER LES PIERRES ?

A chaque fois que votre adversaire a deux pierres côte à côte (et deux seulement), elles peuvent être capturées. La paire peut être capturée si l'attaquant positionne une pierre de telle sorte que la paire de l'adversaire soit « ceinturée ». Par exemple :

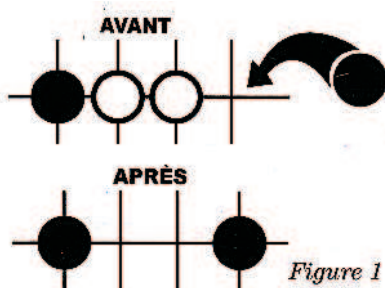


Figure 1

Le joueur qui a les noirs se positionne là où est indiquée la flèche ; la paire de pierres blanches se retrouve donc « ceinturée ». Elle est capturée et retirée du plateau ; on se retrouve dans la situation indiquée comme position finale.

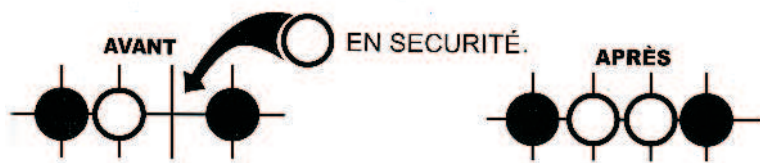


Figure 2

Se placer là où des pierres ont été capturées.
 Une pierre peut tout à fait être positionnée sur une intersection vide, même si cet endroit a été précédemment occupé, et même si cela aboutit à avoir une paire entre deux pierres adverses. Ainsi, celui qui a les blancs se place comme sur le schéma nommé « en sécurité » et aucune pierre n'est retirée du plateau (voir figure 2).

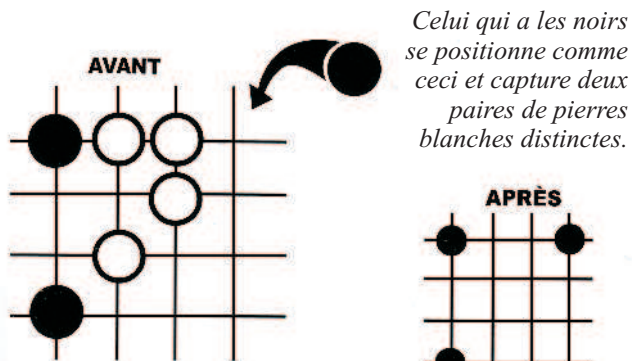


Figure 3

Celui qui a les noirs se positionne comme ceci et capture deux paires de pierres blanches distinctes.

Captures successives. Il est possible de capturer plusieurs paires de pierres en un seul tour ; en voici un exemple :

Celui qui a les noirs se positionne comme ceci et capture deux paires de pierres blanches distinctes.

II. COMMENT RÉALISER UN ALIGNEMENT DE CINQ PIERRES ?

Pour être gagnant, l'alignement de cinq pierres doit obligatoirement être sur une ligne droite. Il peut se faire dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il n'est pas nécessaire qu'il soit exactement de cinq pierres. Six pierres alignées voire plus constituent aussi une rangée gagnante. (voir figure 4)

NOTE: Si un joueur a l'avantage d'avoir quatre pierres alignées non bloquées (comme sur le diagramme ci-dessous) appelé « tessera », il a pratiquement remporté la partie - car quel que soit l'endroit où le blanc se positionne, le noir jouera de l'autre côté et réalisera un alignement de cinq pierres (voir figure 5).

C'est pourquoi, si un joueur a une ligne de trois non bloquée (voir figure 6), l'un des deux côtés de la rangée doit être immédiatement bloqué pour éviter la formation d'un « tessera ».

Cette règle générale, selon laquelle on doit obligatoirement bloquer une rangée ouverte de trois, s'applique à moins que le joueur ait quelque chose de mieux à faire de son côté - comme réaliser une rangée de quatre, ou une capture astucieuse à son tour ou au tour suivant qui retire des éléments de la rangée ou constitue une menace plus importante. Même si les trois pierres ne sont pas adjacentes, comme ci-dessous, elles doivent quand même être bloquées pour arrêter l'adversaire. Tous les cercles marqués en pointillés sur le diagramme suggèrent des possibilités pour bloquer.



Figure 4



Figure 5



Figure 6



Figure 7

III. RÉPONSES AUX QUESTIONS COURANTES SUR LE PENTE®

- Est-ce que je gagne si je réalise un alignement de six ?

- Oui, celui qui réalise un alignement de six pierres ou plus remporte la partie.

- Peut-on placer une pierre aux extrémités du plateau ?

- Oui, on peut jouer sur les extrémités de la grille ; et aussi à l'intérieur des quatre hémisphères, chacun d'entre eux couvrant trois intersections invisibles qui peuvent être utilisées.

- **Est-ce que je peux casser un alignement de cinq pierres en capturant l'une d'entre elle ?**

- Non, quand un joueur réalise un Pente, en ayant 5 pierres alignées, il gagne immédiatement. Même si, au coup suivant, l'adversaire peut à la fois briser le Pente et confisquer une cinquième paire, c'est trop tard.

- **Que se passe-t-il si je forme une paire entre deux pierres ennemies ? Sont-elles confisquées ?**

- Non, vous ne pouvez pas vous confisquer vous-même en vous mettant dans une position « confisquée ». Au contraire, votre paire resterait sur le plateau.

- **Que se passe-t-il si quelqu'un heurte le plateau ?**

- Si les pièces ne peuvent pas être remises à leur place, celui qui a déplacé le plateau perd la partie.

- **Qui joue en premier ?**

- Le premier à jouer a un léger avantage. C'est pourquoi on peut utiliser certaines méthodes de tirage au sort pour décider qui commence. Quand on fait plusieurs parties, le perdant de la partie précédente commence. Plus les joueurs sont expérimentés, plus le fait de jouer en premier a d'importance. Pour éliminer l'avantage de jouer en premier, la modification suivante a été introduite en 1980 pour être utilisée lors des tournois ou de parties importantes.

Tournoi Règle 1 : Le deuxième tour du premier joueur doit être au moins distant du centre du plateau de trois espaces. Ceci neutralise l'avantage du joueur qui a commencé en lui imposant une petite contrainte de position. On peut tracer un carré entre les quatre « diamants » figurant à l'intérieur du plateau. Le deuxième tour du premier joueur doit obligatoirement être sur ou à l'extérieur du périmètre de ce carré. Aucune autre restriction n'est imposée à l'un ou l'autre des joueurs.

LE PENTE® EN EQUIPES

REGLES DE BASES POUR 4 JOUEURS

Matériel : Un plateau de Pente et une quantité largement suffisante de pierres, une couleur par joueur (quatre au total). **NOTE :** les pierres complémentaires dans les deux couleurs supplémentaires peuvent être achetées en contactant Winning Moves.

COMMENT JOUER

Une équipe gagne lorsque :

- I. Un joueur réalise un alignement de cinq pierres (ou plus), comme dans le jeu à 2.
- II. L'équipe capture 10 pierres (ou plus) à ses adversaires.

COMMENT CAPTURER LES PIERRES ?

Dans le Pente en équipe, la capture peut s'effectuer de deux manières :

(A) Captures normales - Comme lorsque l'on joue à deux, une paire de pierres de la même couleur peut être capturée.

(B) Captures mixtes - Il est également possible pour un joueur de capturer une paire de pierres de couleurs différentes. Les pierres qui encerclent doivent être de la même couleur.



Figure 8

celui qui a les noirs capture deux couleurs.

Il est possible de capturer les pierres de votre co-équipier. Cependant, seules celles que vous avez capturées à votre adversaire comptent pour atteindre le gain de 10 pierres. Bien évidemment, vous ne pouvez pas capturer vos propres pierres.

Pendant la partie, vous n'êtes pas autorisé à discuter de stratégie avec votre partenaire.

STRATEGIE DE BASE

La meilleure stratégie pour gagner au Pente est d'être offensif. La personne qui mène l'offensive contrôle mieux la direction du jeu, et donc l'issue finale. On prend l'offensive en effectuant des déplacements meilleurs que ceux de l'adversaire, ce qui en général signifie avoir plus de pierres alignées, de telle sorte que ce soit à votre adversaire de bloquer vos alignements et non l'inverse.

Vous vous apercevrez que la construction de « trois », sous toutes ses formes, constitue la menace de base au Pente. Utilisez-les pour prendre l'initiative en développant rapidement une série d'intersections de trois et de quatre et étendez-les dans toutes les directions. Continuez à vous déplacer pour vous donner le plus d'ouvertures, en plaçant les pierres les unes à côté des autres, jusqu'à ce que vous réalisiez une « double menace » qui ne pourra pas être contrée.

Si vous cherchez des déplacements judicieux, prenez en compte ceux qui semblent arriver naturellement. Les déplacements qui aboutissent à une position équilibrée ou à une symétrie fonctionnent souvent très bien, de même que les figures géométriques. Souvent, l'endroit où votre adversaire aurait aimé se placer au tour suivant est aussi la meilleure place pour votre pierre.

CONVENANCES

L'usage est d'annoncer « trois » ou « tria » lorsqu'en vous déplaçant, vous réalisez un alignement de trois ; de même on annonce « quatre » ou « tessera » lorsqu'on réalise un alignement de quatre. Le but est que l'adversaire n'oublie pas de stopper la formation d'une rangée de quatre ou de cinq, parce qu'il n'est pas amusant de remporter une partie en comptant sur une bourde de l'adversaire ; tout du moins, il ne devrait pas y en avoir. L'idée est de gagner tout en ce que l'adversaire voie chacune des menaces. En faisant remarquer à un joueur un déplacement inapproprié, on démontre que l'on maîtrise le déroulement du jeu.

**Pour rejoindre la Fédération Mondiale des Joueurs de Pente
et pour toute information sur le jeu,
visiter le site : www.playpente.com**

PENTE PLUS

*Le jeu des pierres « Joker »
Après vous être amusés au Pente, essayez cette nouvelle version...*

LE PENTE®PLUS

L'objectif du Pente Plus est le même que celui du Pente : former une ligne continue de 5 pierres ou plus ou capturer 5 paires des pierres de votre adversaire. Toutefois, dans le Pente plus, quatre pierres « Pouvoir » sont ajoutées. Elles sont « Joker » et comptent soit pour vous soit pour la couleur de votre adversaire. Quand les Pierres Pouvoir rentrent en jeu, il y a encore plus de suspense!

COMMENT JOUER

Au début du jeu, chaque joueur prend deux pierres vertes (les pierres Pouvoir) et les ajoute à ses pierres ambres ou bleues.

Suivez les règles du Pente de base et ajoutez la règle suivante.

Vous pouvez jouer l'une de vos pierres Pouvoir à n'importe quel tour, et, comme bonus, placez immédiatement l'une des pierres de votre couleur sur un point « diamant » du plateau (ce sont les 12 points du plateau qui comportent un diamant comme symbole). Comme toute autre pierre, les Pierres Pouvoir peuvent être capturées ou utilisées pour former une rangée de 5 pierres.

Au moment où vous jouez une pierre Pouvoir sur le plateau, elle représente obligatoirement votre couleur (vous ne pouvez pas la considérer comme une pierre de votre adversaire pour ce tour-ci).

Chaque pierre Pouvoir précédemment placée peut être considérée comme faisant partie de votre couleur ou de la couleur de votre adversaire.

Conseil : choisissez qu'elle soit de votre couleur pour réaliser un alignement de cinq ou pour vous aider à confisquer deux pierres de votre adversaire. Choisissez qu'elle soit de la couleur de votre adversaire si la pierre Pouvoir fait partie d'une paire que vous pouvez confisquer.

CAPTURE DES PIERRES POUVOIR

Une fois qu'une pierre Pouvoir est capturée, elle est hors du jeu pour le reste de la partie, comme une pierre ordinaire. Gardez les pierres capturées sur le côté du plateau avec toutes les autres pierres capturées à votre adversaire (les pierres Pouvoir capturées sont prises en compte dans les 10 qu'il vous faut pour gagner le jeu par captures).

Le joueur qui a les pierres bleues positionne une pierre Pouvoir à côté d'une autre pierre bleue ; le joueur qui a les pierres de couleur ambre verrouille l'autre côté de la rangée avec sa pierre ambre et capture à la fois la pierre bleue et la pierre Pouvoir verte.

Le joueur qui a les pierres bleues place une pierre Pouvoir à côté de trois autres pierres bleues, et joue aussi son bonus en ajoutant une pierre sur le diamant qui est à côté. Cela lui donne une rangée gagnante de cinq pierres alignées.

