

PENTE®



PENTE

(prononcez Pèn-té)

Nombre de joueurs: 2 ou 4

Age: à partir de 8 ans

Règles © 1982 Gary Gabrel

Modifications © Parker Brothers, Beverly, MA 01915 USA.

Tous droits réservés.

Imprimé en France.

PENTE est un jeu de stratégie rapide et facile à apprendre, pour deux joueurs ou plus. Il se joue comme un morpion sophistiqué et se rapproche à la fois du jeu de dames par la simplicité de ses règles et du jeu d'échecs par la profondeur de l'approche tactique.

Si on le compare aux quelques jeux similaires très répandus en Orient depuis des siècles, PENTE fait figure d'innovation. Parmi ces jeux on trouve le GO (certainement le jeu le plus ancien du monde), le NINIKU-RINJU et le GO-MOKU. PENTE est un jeu contemporain qui associe les meilleurs éléments des trois: la simplicité du GO-MOKU, la tactique rapide du NINIKU-RINJU et la stratégie approfondie du GO. On peut utiliser le plateau de PENTE pour tous ces jeux.

N.B. Ne laissez pas les pions de PENTE à la portée d'enfants en bas âge, ils pourraient les confondre avec des bonbons.

RÈGLES DE BASE POUR 2 JOUEURS	3
RÉPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FRÉQUENTES SUR PENTE	6
RÈGLES DE BASE POUR 4 JOUEURS	7
VARIANTES ET SUBTILITÉS	8
LA PARTIE AUX POINTS (pour 2 joueurs)	8
LA PARTIE AUX POINTS (pour 3, 4, 5 ou 6 joueurs)	9
COMPLICATION	10
RÈGLE DE TOURNOI	10
STRATÉGIE DE BASE	11
PROTOCOLE	11
NOTATION	12

Accessoires: Attention, seuls deux jeux de pions de couleur différente sont fournis dans cette boîte. Vous pouvez cependant vous procurer chez votre revendeur habituel des recharges de pions supplémentaires. Les couleurs suivantes sont disponibles: bleu, marron, violet et vert.

REGLES DE BASE POUR 2 JOUEURS

Matériel: Le jeu de PENTE se compose du plateau de PENTE et de pions colorés. Chaque joueur dispose d'une couleur de pion différente.

But du jeu: Pour gagner au PENTE, il faut remplir l'une des deux conditions suivantes:

1. Faire un «PENTE», c'est-à-dire aligner 5 pions (ou plus) sans intervalle entre eux, dans le sens horizontal, vertical ou diagonal.
2. Prendre 5 paires de pions (ou plus) à l'adversaire.

Déroulement du jeu: Au début du jeu, il n'y a aucun pion sur le plateau. Le premier joueur (tiré au sort) commence la partie en plaçant l'un de ses pions sur l'intersection centrale du plateau. Chacun joue ensuite à tour de rôle en plaçant ses pions (un à la fois) sur les intersections libres. C'est sur les intersections (y compris celles qui se trouvent au bord du plateau) et non pas à l'intérieur des carrés que l'on place les pions.

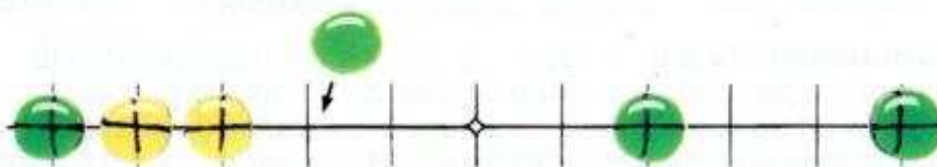
Dès que l'on a placé un pion sur le plateau, le tour est joué et on n'a plus le droit de le déplacer, sauf s'il s'agit d'une prise (voir page suivante).

Les joueurs continuent chacun leur tour en plaçant des pions supplémentaires de façon à renforcer leur position et ceci jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne.

LA PRISE DES PIONS

Lorsque deux pions (et deux seulement) appartenant à l'adversaire sont adjacents, ils sont vulnérables car on peut s'emparer de la paire en l'encadrant de chaque côté avec ses propres pions.

Par exemple: Le «vert» joue à l'endroit indiqué par la flèche en encadrant la paire «jaune». Il peut ainsi s'emparer de la paire «jaune» et l'ôter du plateau. On obtient alors la position finale indiquée sur le dessin.



Les prises peuvent se faire sur les lignes verticales, horizontales ou diagonales, les quatre pions devant impérativement être placés sur une même ligne et sans interruption. Une fois la prise effectuée, on retire les pions du plateau et on les place de façon visible le long du plateau pour que les deux joueurs puissent voir le nombre de pions pris jusqu'à présent.

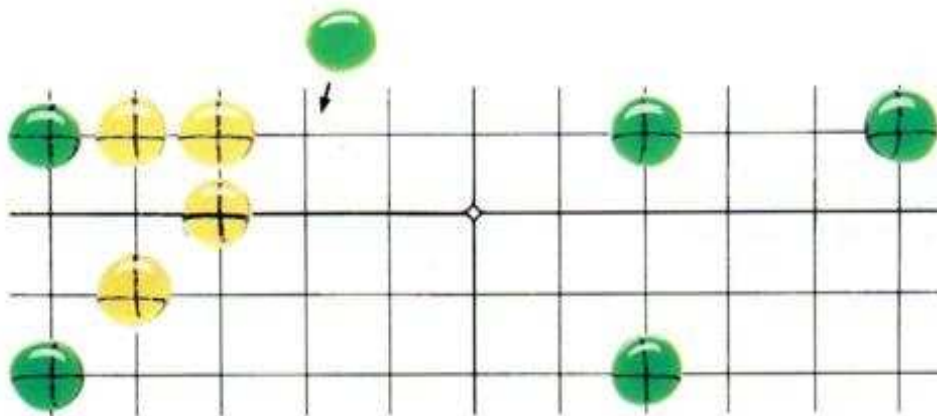
Placement dans une position encadrée par l'adversaire

On a le droit de placer ses pions sur toutes les intersections libres même si cet emplacement était occupé antérieurement, ou si l'on forme une paire entre deux pions ennemis. Dans l'exemple ci-dessous, le «jaune» peut jouer en sécurité et le «vert» ne peut pas prendre les pions jaunes.



Prises multiples

On a le droit de prendre deux ou plusieurs paires en un seul coup comme dans l'exemple suivant: le placement du pion vert permet d'encadrer et de prendre 2 paires de pions jaunes.



LE «PENTE»

Pour gagner, les 5 pions (ou plus) doivent être situés sur une seule ligne droite, sans interruption, et dans n'importe quelle direction (horizontale, verticale ou diagonale).



N.B.: si un joueur arrive à aligner 4 pions, comme dans le dessin ci-dessous, on appelle cette situation de jeu un «quatre ouvert». Il a pratiquement gagné la partie, car même si son adversaire le bloque d'un côté, il peut jouer de l'autre côté et réussir son «PENTE» (5 pions alignés).



Si l'un des joueurs a un «trois ouvert» (comme ci-dessous), il faut immédiatement bloquer l'un des côtés pour empêcher la formation du fatidique «quatre ouvert».



La stratégie habituelle est de bloquer le «trois ouvert», sauf s'il y a une meilleure manoeuvre à effectuer, comme par exemple constituer un «quatre ouvert» avec ses propres pions. Même si les trois pions ne sont pas tous adjacents (voir croquis), on doit tout de même les bloquer pour que l'adversaire ne puisse pas gagner.

Les trois cercles en pointillés suggèrent les coups possibles pour bloquer l'adversaire.



REPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS FREQUENTES SUR PENTE

Est-ce que l'on peut aussi gagner en alignant 6 pions?

La réponse est oui, on peut gagner en alignant 6 pions (ou plus).

Peut-on placer un pion sur le bord du plateau?

Oui, on peut placer un pion sur le bord du plateau, de même qu'à l'intérieur des quatre «hémisphères» qui couvrent chacun cinq intersections «invisibles».

Est-il possible de faire une brèche dans un alignement de 5 pions en prenant l'un des pions?

Non, car dès que l'un des joueurs arrive à faire un «PENTE» (alignement de 5 pions), il gagne immédiatement, même si son adversaire était sur le point de prendre l'un des 5 pions du «PENTE» pour composer sa cinquième paire.

Que se passe-t-il si je forme une paire entre 2 pions adverses? Est-elle prise?

Non, vous ne pouvez vous faire prendre en vous plaçant au milieu de pions adverses. Votre paire reste sur le plateau.

Si je viens de prendre une paire ou plus, ai-je la possibilité de laisser les pions de ma prise sur le plateau?

Non, on doit enlever les pions qui viennent d'être pris. Toutefois, les pions resteront sur le plateau si un joueur oublie de prendre une paire (ou plus) à son adversaire lorsque c'est à son tour de jouer pour ne s'en apercevoir que plus tard.

Qu'arrive-t-il si l'un des joueurs fait bouger le plateau et les pions par maladresse?

Il faut déplacer les pions avec précaution, car celui qui fait tomber les pions ou qui fait bouger le plateau perd automatiquement la partie!

Qui joue le premier?

Le premier joueur a un léger avantage. On tire donc au sort pour décider qui sera le premier à jouer dans la première partie. Pour les parties suivantes, le perdant du jeu précédent jouera le premier. On peut compenser également l'avantage du premier joueur en suivant la règle de tournoi (voir page 10 de la section «VARIANTES ET SUBTILITÉS»).

Peut-on jouer au PENTE à plus de deux joueurs?

Oui, PENTE peut se jouer avec deux équipes de deux joueurs, chaque participant jouant à tour de rôle en observant les mêmes règles de base que pour un jeu à deux joueurs. Mais pour un jeu plus passionnant de 2 à 6 joueurs, lisez les pages suivantes.

REGLES DE BASE POUR 4 JOUEURS

Matériel: Il faut un plateau de PENTE et une quantité suffisante de pions: à chaque joueur est attribuée une couleur (4 couleurs en tout).

But du jeu: Une équipe gagne lorsque:

1. Un joueur arrive à faire un «PENTE» (alignement de 5 pions ou plus) comme dans le jeu à deux.
2. Une équipe prend dix pions (ou plus) à ses adversaires.

Déroulement du jeu: Les joueurs constituent deux équipes, les membres d'une même équipe se mettant face à face. Le premier joueur pose un pion sur le point d'intersection centrale; c'est ensuite au tour des autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. On applique les mêmes règles que pour le jeu de PENTE à deux. Chaque joueur a une couleur différente et coopère avec son/sa partenaire pour faire gagner l'équipe.

PRISE DES PAIRES

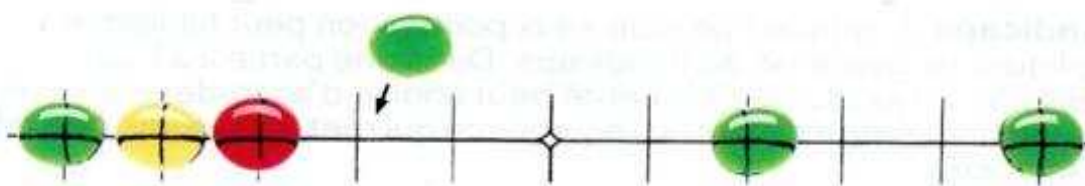
Lorsque que l'on joue par équipes au PENTE, on peut prendre des paires de deux façons:

1. **Prises normales**

Tout comme dans le jeu à deux personnes, on peut prendre une paire de la même couleur.

2. **Prises mixtes**

Un joueur peut également prendre une paire composée de pions de deux couleurs différentes, à condition que les deux pions qui encadrent la paire soient de la même couleur. Dans la situation présentée ci-dessous, les pions verts prennent deux pions de couleur différente.



On a le droit de prendre les pions de son équipier. Toutefois, seuls les pions des adversaires (10 pions ou plus) pourront compter pour la victoire. Bien sûr, vous ne devez pas prendre vos propres pions. Pendant une partie, on n'a pas le droit de débattre d'une stratégie avec son/sa partenaire.

VARIANTES ET SUBTILITES

Le jeu même du PENTE et la façon dont il est présenté vous permettent de l'adapter à des goûts très différents. Après vous être familiarisé(e) avec le jeu de base, nous vous suggérons d'essayer les variantes suivantes.

LA PARTIE AUX POINTS (POUR DEUX JOUEURS)

Le but de cette variante très intéressante est d'introduire une certaine notion du «risque» dans le jeu et de fournir une nouvelle méthode de notation qui apprécie plus précisément le niveau réel de chaque joueur. On observe les mêmes règles que dans le jeu de base (la règle de tournoi est facultative), mais en plus il faut essayer de marquer le plus de points possible. Le gagnant est celui qui atteint un nombre de points convenu d'avance (en général 21 ou 50) au cours d'une série de parties.

Le comptage des points: Lorsque la partie est finie, on compte les points de la manière suivante:

- Le joueur (s'il y en a un) qui fait un «PENTE» a 5 points.
- Chaque joueur a 1 point pour chaque paire prise.
- Chaque joueur a 1 point pour tous les «tessera» qui sont encore sur le plateau (un «tessera» consiste en 4 pions adjacents et sur une même ligne. Ceux qui ont été éliminés pendant la partie ne comptent pas).

Lorsque l'on joue «aux points», cela introduit dans la partie un nouveau sens de la stratégie et du risque en incitant chaque joueur à prendre des risques calculés pour gagner le plus de points possible. Par exemple, si un joueur parvient à s'assurer un avantage décisif, comme un «quatre ouvert», il peut préférer attendre avant de déplacer le pion gagnant pour essayer d'accumuler plus de points.

Handicaps: Lorsque l'on joue «aux points», on peut facilement appliquer un système de handicaps. Dans une partie à 21 par exemple, un joueur expérimenté peut choisir d'accorder à un joueur moyen une marge de 5 ou 10 points – ce qui met les joueurs à égalité de chances.

LA PARTIE AUX POINTS (POUR 3, 4, 5 OU 6 JOUEURS)

Bien sûr, plus il y a de joueurs, plus cela devient difficile de réaliser un «PENTE» car il y a plus de joueurs pour bloquer chaque menace. Le gagnant de cette partie sera donc celui qui aura réussi un «tessera»; ce qui donnera à chaque joueur de meilleures chances de succès et conservera à la partie un rythme rapide.

But du jeu: Le but du jeu est de gagner en étant le premier à atteindre un nombre de points convenu d'avance (en général 21) au cours d'une série de parties. Chaque partie se termine lorsqu'un joueur parvient à former un «Tessera» ou à prendre 4 paires. Aussi bien les prises mixtes que les prises normales sont permises.

Déroulement du jeu: Le premier joueur joue sur le point central du plateau. Les autres joueurs jouent ensuite tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en plaçant leurs pions sur les intersections comme dans le jeu de base.

Comptage des points: A la fin de chaque partie, on compte les points de la façon suivante:

- Le joueur (s'il y en a un) qui a réussi un «tessera» a 10 points.
- Chaque joueur reçoit 1 point pour chaque paire prise.
- Chaque joueur reçoit 1 point pour chaque «trois» (tria) encore sur le plateau de jeu.

La stratégie de cette variante diffère du PENTE classique car les joueurs peuvent réaliser de très nombreuses attaques en même temps sur le plateau. Et ici, à l'inverse du PENTE de base, si l'on joue de façon trop agressive, on peut en essayer les revers et terminer la partie de manière inattendue...

COMPLICATION

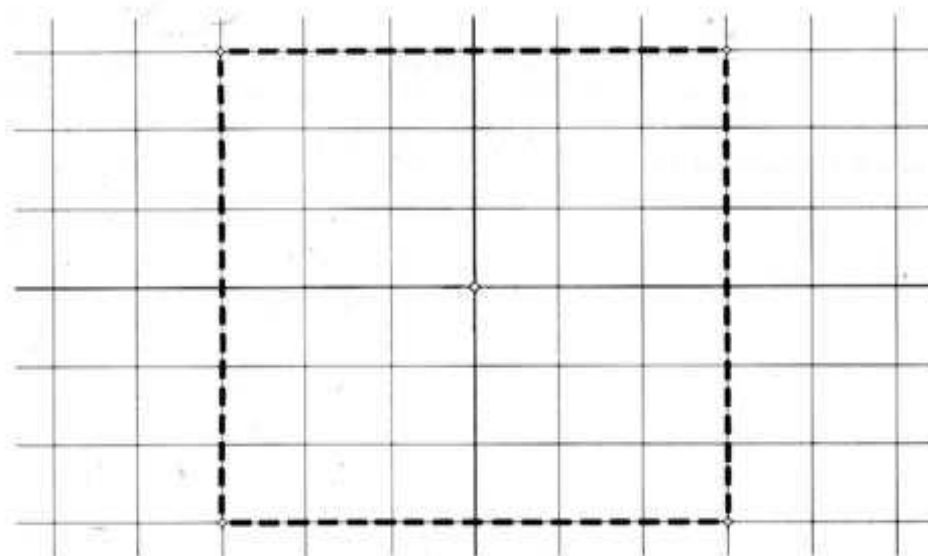
Voici une autre variante pour accroître la complexité du jeu. On ne l'utilise pas dans les tournois.

- (A) Pour gagner il faut aligner exactement 5 pions. S'il y en a 6 ou plus, cela ne compte pas et n'influence pas le résultat final.
- (B) On ne peut pas faire deux «trois» si ces deux «trois» peuvent devenir des «quatre».

N.B. Cette restriction ne vous empêche pas de faire un «trois» et un «quatre», ou deux «quatre». Il est également évident que l'on n'oblige pas un joueur à respecter cette règle du «trois et trois» si son adversaire le menace de faire un «PENTE» qui peut seulement être arrêté en faisant deux «trois ouverts».

REGLE DE TOURNOI

Avec les tournois, il est devenu évident que pour des joueurs d'un certain niveau, le fait de commencer le premier constitue un avantage non négligeable. La modification suivante a donc été introduite pour les tournois et les parties entre joueurs de bon niveau. Elle neutralise l'avantage qu'a le premier joueur en lui infligeant un léger handicap de position: le deuxième déplacement du premier joueur doit être situé à au moins trois cases du point central. On peut dessiner un carré entre les quatre «étoiles» intérieures du plateau. Le deuxième déplacement du premier joueur doit être sur/ou à l'extérieur de ce carré (pas à l'intérieur). Il n'y a aucune autre restriction pour aucun des deux joueurs.



STRATEGIE DE BASE

Pour gagner au PENTE, la meilleure stratégie est de prendre l'offensive. Le joueur qui prend l'initiative contrôle l'orientation du jeu et par conséquent l'issue finale. On prend donc l'offensive en imaginant des mouvements supérieurs à ceux de l'adversaire: en général, cela signifie que l'on réussit à aligner plus de pions que l'adversaire et qu'il doit bloquer les attaques, et non pas le contraire. Vous verrez que les «trois» constituent la menace de base et qu'ils se présentent sous de nombreuses formes. Utilisez-les pour prendre l'initiative du jeu en développant rapidement une série de «trois» et de «quatre» qui s'entrecroisent et s'agrandissent dans toutes les directions. Placez les pions de telle sorte qu'ils s'ajoutent les uns aux autres jusqu'à ce que vous échafaudiez une «double menace» absolument imparable.

Pour une bonne stratégie, tenez compte des coups qui vous viennent spontanément à l'esprit. Les coups qui équilibrent une position réussissent souvent. De même, l'intersection que votre adversaire voudrait occuper au prochain tour est souvent le meilleur endroit pour mettre son pion.

PROTOCOLE

L'usage veut, mais cela n'est pas obligatoire, que l'on puisse rendre le jeu plus subtil en annonçant «trois» ou «tria» lorsque l'on aligne un «trois ouvert», et également d'annoncer «quatre» ou «tessera» lorsque l'on aligne 4 pions. Cela donne à votre adversaire la possibilité de stopper la formation d'un «quatre ouvert» ou d'un «PENTE», car bien sûr une victoire uniquement due à une faute d'inattention de votre adversaire n'est pas une vraie victoire. C'est tout au moins notre opinion. L'idée est de gagner, même si l'adversaire est conscient de toutes les menaces. Faire remarquer à son adversaire qu'il joue un coup «pour rien» prouve également que l'on se sent sûr de son jeu et maître de la partie.

NOTATION

Pour rejouer une partie de PENTE ou pour garder trace de vos propres parties, vous pouvez utiliser le système de notation suivant. On note chaque mouvement en inscrivant la distance par rapport au centre, et en utilisant la lettre D pour la droite, G pour la gauche, H pour le haut et B pour le bas.

Par exemple, sur le dessin ci-dessous, le pion vert est situé sur le «D3 H2» ce qui est une simple abbréviation de «Droite 3, Haut 2»; le pion jaune est sur «G2 B2» (Gauche 2, Bas 2).

Si un pion se trouve sur l'un des axes (c'est-à-dire si l'une des coordonnées est le zéro), on supprime tout simplement le zéro. Par exemple, «D3» correspond à un point situé à 3 intersections vers la droite du point central, au point «zéro» de l'axe des ordonnées.

Un pion placé sur l'intersection centrale est noté par «0». Les coups qui entraînent des prises sont marqués d'un astérisque ou écrits entre parenthèses.

