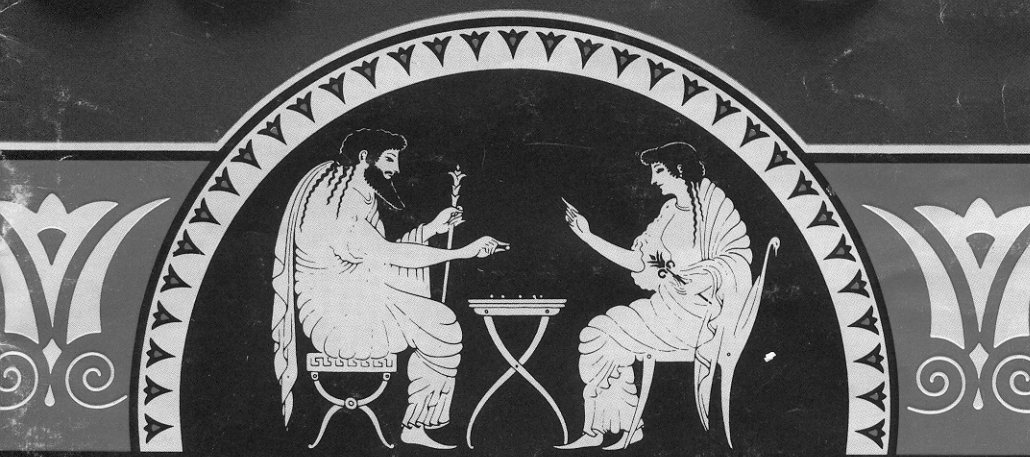
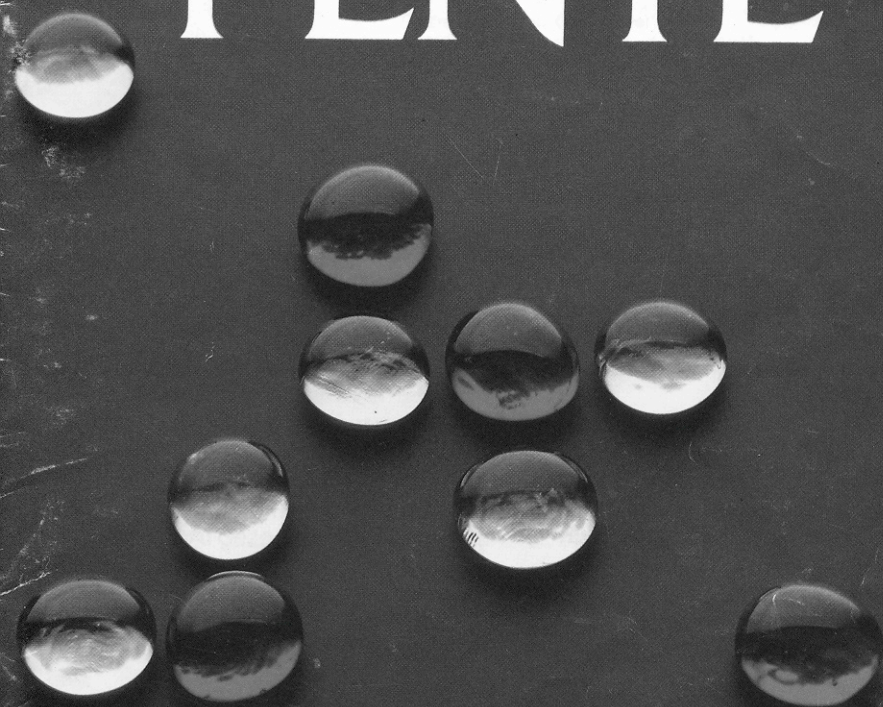


# PENTE®



# PENTE

Het klassieke denkspel

**(Penté)**

Voor 2 spelers of teams

Leeftijd: vanaf 8 jaar

Spelregels © 1982 Gary Gabrel  
Aanpassingen © 1984 Parker Brothers, Beverly, MA 01915.  
Alle rechten voorbehouden.  
Gedrukt in Frankrijk.

PENTE is een snel denkspel voor twee of meer spelers dat vergelijkbaar is met dammen wat betreft het gemak waarmee het geleerd wordt en de eenvoud van het spel; dat gespeeld wordt als Boter, Kaas en Eieren en dat het schaken benadert wat betreft zijn tactische diepgang en variëteiten.

PENTE is in feite een voortreffelijke nieuwlichter, afgeleid van verschillende op elkaar gelijkende bordspellen die al eeuwenlang populair zijn in het Verre Oosten.

Daaronder zijn GO (waarschijnlijk het oudste spel ter wereld), Niniku-Rinju en Go-Moku. PENTE is een hedendaags spel dat de beste elementen uit alle drie combineert; de eenvoud van Go-Moku, de flietsende tactiek van Niniku-Rinju en de diepgaande strategie van GO. Al deze spellen kunnen dan ook op het Pente-bord gespeeld worden.

PENTE kan ook met vier spelers gespeeld worden (zie TEAM PENTE VOOR VIER SPELERS) of met elk aantal spelers van twee tot zes (zie VARIATIES VOOR GEVORDERDEN).

PENTE is veel meer dan een gewoon spel; het is een heel nieuw concept in speelsets.

Uitgevoerd in één standaard versie combineert deze een keuze van verschillende spellen om aan elke smaak te kunnen beantwoorden. Deze esthetische en veelzijdige vertolking benadrukt zowel de eenvoudige schoonheid als het plezier van het spel.

**LET OP: Houd de PENTE stenen uit de buurt van kleine kinderen, zij kunnen ze voor snoepjes aanzien.**

# INHOUD

BASISREGELS VOOR TWEE SPELERS .....	3
ANTWOORDEN OP VEELGESTELDE VRAGEN OVER PENTE ...	6
BASISREGELS VOOR VIER SPELERS .....	7
TEAM PENTE VOOR VIER SPELERS .....	7
VARIATIES VOOR GEVORDERDEN .....	8
PUNTEN (Voor 2 spelers) .....	8
PUNTEN (Voor 3, 4, 5 of 6 spelers) .....	9
COMPLICATIE .....	10
SPELREGELS VOOR KAMPIOENSCHAPPEN .....	10
BASIS STRATEGIE .....	11
ETIQUETTE .....	11
NOTEREN .....	12

## BASISREGELS VOOR TWEE SPELERS

**Uitrusting:** een PENTE speelbord en twee sets PENTE stenen, één kleur per speler.

**Doel van het spel:** Er zijn twee manieren om te winnen bij PENTE:

1. **Je wint door vijf (of meer) stenen in een rij te leggen;**  
horizontaal, verticaal of diagonaal, zonder lege ruimtes ertussen, òf
2. **Je wint door vijf (of meer) paren van je tegenstander's stenen te veroveren.**

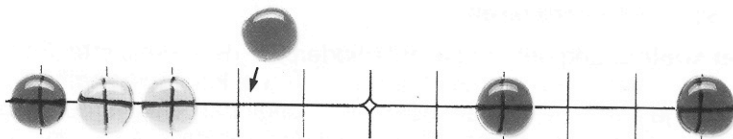
**Het spelen:** Leg het bord in het midden van de speelruimte. Begin het spel met een volkomen leeg bord. Om te loten wie begint, bepaal je eerst welke kleur het spel zal beginnen. Dan verbergt één van de spelers een steen in elke hand, één van elke kleur. Zijn tegenspeler kiest dan een hand en speelt met de kleur die hij gekozen heeft. Als dit de kleur is waarvan jullie bepaald hadden dat die het spel begint, mag deze speler direkt zijn eerste zet doen. Anders begint de andere speler.

De eerste speler begint het spel door één steen op het middelpunt van het veld te leggen. Daarna leggen de spelers om de beurt hun stenen, één per beurt, op het bord. De stenen worden op de snijpunten van de lijnen gelegd (inclusief de rand van het veld), niet in de vakjes. De beurt is afgelopen zodra de steen losgelaten is. Eenmaal geplaatst, kan de steen niet meer verzet worden; alleen als hij wordt weggehaald bij een verovering (zoals wordt uitgelegd op pagina 4). De spelers gaan door met het toevoegen van nieuwe stenen op het bord, hun posities versterkend, totdat één van beide spelers wint.

## VEROVERINGEN

Wanneer je tegenstander twee stenen (alleen twee) naast elkaar heeft, dan kunnen deze stenen veroverd worden. De twee stenen kunnen veroverd worden door ze met je eigen stenen in te sluiten.

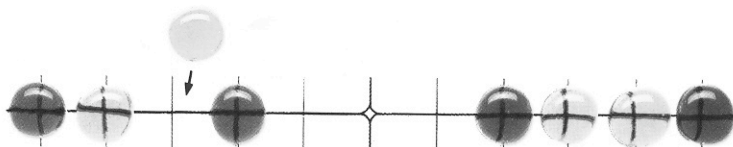
**Bijvoorbeeld:** Groen speelt de steen die door de pijl wordt aangegeven; hiermee sluit hij de twee gele stenen in. Deze zijn hiermee veroverd en worden van het bord afgehaald, zodat deze situatie overblijft.



Veroveringen kunnen volgens diagonale, horizontale en verticale lijnen gemaakt worden. Alle vier stenen die erbij betrokken zijn moeten aansluitend geplaatst zijn en in een rechte lijn. Zodra de insluitende steen is geplaatst, worden de twee veroverde stenen van het speelveld verwijderd en goed in het zicht langs het bord gelegd zodat beide spelers kunnen zien hoeveel stenen er weggehaald zijn.

### Zetten op een eerder veroverde plaats

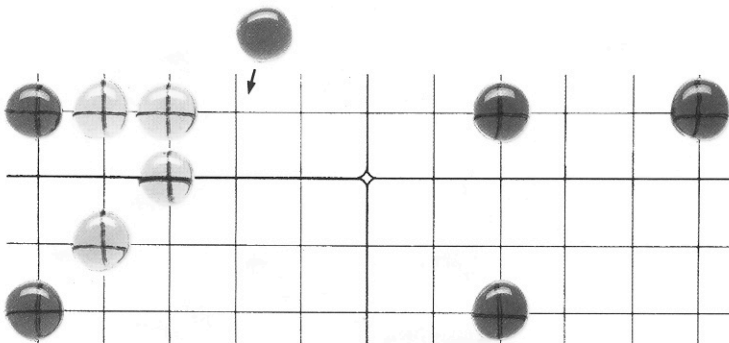
Een steen mag altijd gezet worden op een leeg snijpunt, ook als dat snijpunt eerder bezet was en ook als je daarmee een tweede steen zet tussen twee stenen van je tegenstander. Dus de zet die Geel in de afbeelding hieronder doet is veilig en er worden geen stenen van het bord weggehaald.



### Meervoudige veroveringen

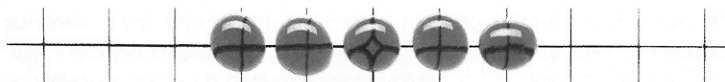
Het is toegestaan twee of meer veroveringen te behalen in één zet.

**Bijvoorbeeld:** Groen sluit bij deze beurt twee paren van gele stenen in en verovert ze daarmee allebei.

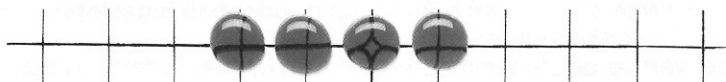


## VIJF OP EEN RIJ

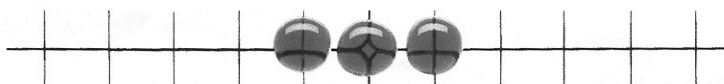
De vijf-op-een-rij moeten aansluitend en in een rechte lijn gelegd worden om te winnen. Dat mag **in elke richting**; horizontaal, verticaal of diagonaal. Het hoeven er niet exact vijf te zijn; met zes of meer heb je ook gewonnen.



**Tip:** Als je de gelegenheid krijgt tot vier-op-een-rij zonder dat er een steen van je tegenspeler op aansluit (dit heet een **tessera**) dan heb je het spel praktisch gewonnen; welke kant je tegenstander ook blokkeert, jij kunt altijd aan de andere kant de winnende vijfde steen neerleggen.



Daarom, als je tegenstander er drie-op-een-rij vrij heeft kunnen plaatsen, zoals hieronder is aangegeven, moet je direct één zijde blokkeren om te voorkomen dat hij de onoverwinnelijke tessera maakt.



Deze situatie, waarbij je gedwongen wordt een vrije drie-op-een-rij te blokkeren, is van toepassing tenzij je een betere zet kan maken; bijvoorbeeld een zet om vier-op-een-rij te maken of een verovering in deze of de volgende beurt waardoor de drie-op-een-rij van je tegenstander verbroken wordt of een zet van jou die een dreiging vormt. Zelfs als de drie stenen niet aansluiten dan moeten ze toch geblokkeerd worden om te voorkomen dat je tegenstander wint. De drie stippelelkeletjes hieronder geven alle drie mogelijkheden aan om te blokkeren.



## **ANTWOORDEN OP VEELGESTELDE VRAGEN OVER PENTE**

### **Kan je met zes op een rij ook winnen?**

Ja, met zes of meer stenen op een rij win je ook.

### **Mag een steen ook op de rand van het bord gespeeld worden?**

Ja, je mag ook stenen op de buitenrand van het veld plaatsen: zelfs op de vier halve cirkels die elk vijf 'onzichtbare snijpunten' bevatten.

### **Kan ik een rij-van-vijf breken door één van de stenen te veroveren?**

Nee, als een speler vijf-op-een-rij behaalt, heeft hij direkt gewonnen. Het doet er niet toe als zijn tegenstander zijn rij dan nog kan breken, zelfs niet als dat zijn vijfde verovering van een paar zou betekenen.

### **Wat gebeurt er als ik twee stenen naast elkaar tussen twee stenen van mijn tegenstander leg? Worden ze dan weggehaald?**

Nee, je kunt jezelf niet 'laten veroveren' door je stenen op een ingesloten plaats te leggen. De twee stenen blijven op het bord staan.

### **Als ik twee stenen van mijn tegenstander heb ingesloten, mag ik ze dan ook laten staan?**

Nee, veroverde stenen moeten van het bord verwijderd worden. Indien echter alle spelers over het hoofd zien dat een bepaalde zet een verovering is en het pas later beseffen, dan blijven die veroverde stenen op het speelbord.

### **Wat gebeurt er als de stenen op het bord door elkaar gegooid worden?**

Wees voorzichtig, want degene die de stenen door elkaar gooit of het speelbord doet bewegen verliest het spel.

### **Wie begint?**

De eerste speler heeft licht voordeel. Daarom moet je loten wie het eerste spel begint. In de volgende spelletjes kan de speler die het vorige spel verloor beginnen.

Het voordeel van de eerste zet kan uitgesloten worden door de **SPELREGELS VOOR KAMPIOENSCHAPPEN** te gebruiken; zie **VARIATIES VOOR GEVORDERDEN**.

### **Kan PENTE met meer dan twee mensen gespeeld worden?**

Ja! Je kan spelen met twee teams van twee spelers en om en om zetten, waarbij je dezelfde regels gebruikt als in het basis-spel PENTE. En je kan **TEAM-PENTE** spelen. Ook daarbij zijn er variaties voor 2 tot 6 spelers. Zie **VARIATIES VOOR GEVORDERDEN**.

## BASISREGELS VOOR VIER SPELERS

Je kunt PENTE spelen met twee teams van twee spelers. Spelers zetten om en om, volgens dezelfde regels als het basis-spel.

## TEAM-PENTE VOOR VIER SPELERS

**Uitrusting:** Een PENTE speelbord en voldoende PENTE stenen, één kleur per speler (vier kleuren in totaal).

Je moet daarvoor waarschijnlijk stenen bijkopen: Zie achterin het boekje.

**Doel van het spel:** Een team wint als:

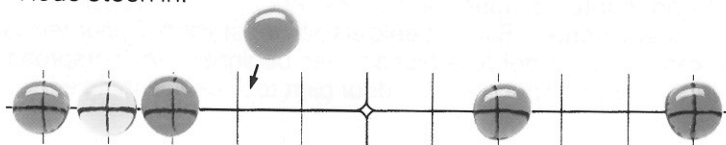
1. **Een speler vijf (of meer) stenen in een rij heeft**, net als bij het gewone spel voor twee spelers, of
2. **het team 10 (of meer) stenen** verovert van zijn tegenstander.

**Het spelen:** De spelers vormen twee teams, de teamgenoten zitten tegenover elkaar. De eerste speler zet op het middelpunt. Daarna legt men om de beurt, volgens de wijzers van de klok, zijn stenen op de snijpunten van de lijnen, net als in het gewone PENTE. Elke speler speelt met een andere kleur en werkt samen met zijn teamgenoot om de overwinning te behalen.

## VEROVERINGEN

Bij TEAM PENTE (en bij andere VARIATIES VOOR GEVORDERDEN) kunnen veroveringen op twee manieren behaald worden:

1. **Normale veroveringen:** Net als in het gewone PENTE voor 2 spelers, kan een paar van twee stenen van dezelfde kleur ingesloten worden.
2. **Gemengde veroveringen:** Het is ook mogelijk dan één speler een paar van twee verschillende kleuren insluit. De twee insluitende stenen moeten dan wel van één kleur zijn. In de afbeelding hieronder sluit Groen een paar van een Gele en een Rode steen in.



Je mag ook stenen van je partner insluiten en weghalen. Maar alleen de stenen die je van je tegenstander verovert tellen mee bij het totaal van 10. Je mag je eigen stenen niet insluiten.

Het is niet toegestaan om tijdens het spel strategieën of tactieken met je partner te bespreken.



## VARIATIES VOOR GEVORDERDEN

Het spel PENTE heeft zoveel variaties dat het 'elck wat wils' te bieden heeft. Als je het basis spel PENTE goed beheerst, kun je één van de moeilijker variaties proberen die hieronder beschreven zijn.

### PUNTEN (Voor 2 spelers)

Deze variatie introduceert een element van risico in het spel en geeft een nieuwe manier om te scoren aan waarmee duidelijker de sterkte van de spelers kan worden aangegeven.

De regels en strategieën van **PUNTEN** zijn hetzelfde als van het basisspel PENTE. (Je kunt daarbij ook de kampioenschapsregel toepassen.)

Hoewel het spel nog steeds gewonnen wordt door vijf-op-een-rij of vijf veroveringen, moeten er daarbij ook zoveel mogelijk punten worden behaald.

De eerste speler die een van tevoren bepaald aantal punten (meestal 21 of 50) haalt in een serie spelletjes wint de wedstrijd.

#### Punten tellen

Als het spel afgelopen is worden de punten als volgt geteld:

- De speler die vijf-op-een-rij heeft krijgt 5 bonuspunten.
- Elke speler krijgt 1 punt voor elke verovering die hij behaald heeft (dus 1 punt per twee gewonnen stenen).
- Elke speler krijgt 1 punt voor elke vier-op-een-rij die hij of zij op het bord heeft.

Spelen met punten introduceert nieuwe strategieën in het spel, doordat de spelers worden uitgedaagd om bepaalde risico's te nemen in hun pogingen meer punten te behalen.

Bijvoorbeeld, als een speler in een winnende positie staat (zoals een tessera) zou hij zijn overwinning kunnen uitstellen omdat hij nog mogelijkheden ziet meer punten te scoren.

#### Handicaps

Als er om punten gespeeld wordt, kan er ook een handicap ingebouwd worden. Bijvoorbeeld als de wedstrijd tot 21 punten gaat dan kan een gevorderde speler aan een beginner een voorsprong geven van 5 of 10 punten; daardoor blijft toch de spanning erin.

## PUNTEN (Voor 3, 4, 5 of 6 spelers)

Met elke speler meer wordt het moeilijker om vijf-op-een-rij te krijgen omdat er meer spelers zijn om dreigende situaties te blokkeren. Daarom hoeven er bij deze variatie maar vier-op-een-rij gehaald te worden om te winnen, zodat elke speler een grotere kans heeft op succes en het tempo in het spel blijft.

**Doel van het spel:** De wedstrijd te winnen door de eerste speler te zijn die een bepaald aantal punten haalt (gewoonlijk 21) in een serie van spelletjes. Een spel is afgelopen als een speler vier-op-een-rij maakt of 4 veroveringen haalt. Zowel normale als gemengde veroveringen zijn toegestaan.

**Het spelen:** De eerste speler zet op het middelpunt. Daarna leggen de spelers om de beurt hun stenen op het bord, net als in het basis spel.

**Punten tellen:** Als het spel is afgelopen worden de punten als volgt geteld:

- De speler die vier-op-een-rij heeft, krijgt 10 bonuspunten.
- Elke speler krijgt 1 punt voor elke verovering die hij behaald heeft (dus 1 punt per twee gewonnen stenen).
- Elke speler krijgt 1 punt voor elke drie-op-een-rij die hij of zij nog op het bord heeft.

De strategie van deze variatie wijkt af van basis PENTE in dit opzicht dat de spelers meerdere bedreigende situaties tegelijk op het bord kunnen aanbrengen.

Hierbij kan, in tegenstelling tot basis PENTE, ook agressief spelen negatief uitkomen en het spel zodanig open gooien dat het op een onverwacht moment of met onverwacht resultaat eindigt.

## COMPLICATIE

Dit is een variatie die het spel ingewikkelder maakt; het wordt niet bij kampioenschappen gebruikt.

De variatie bestaat uit twee delen:

1. De spelers moeten exact vijf-op-een-rij maken om te winnen, zes of meer tellen niet.
2. Een speler mag geen dubbele rij-van-drie maken als hij bij beide rijen de mogelijkheid heeft er vier-op-een-rij van te maken.

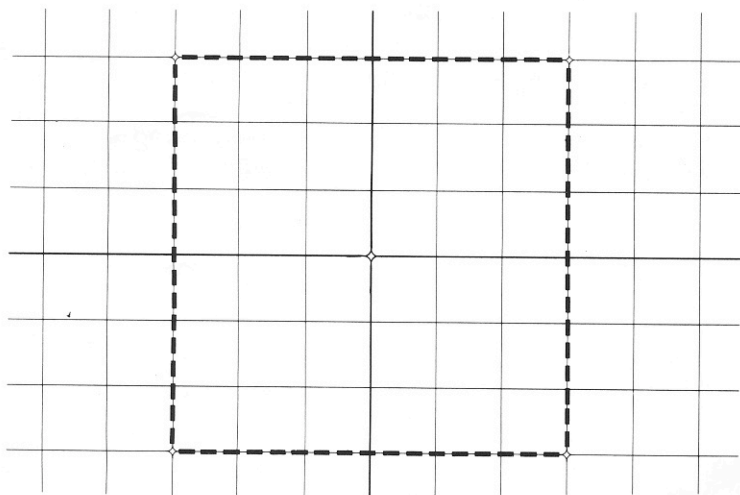
Deze beperking verbiedt je niet een drie- en een vier-op-een-rij tegelijk te maken, of een dubbele rij-van-vier.

Als je tegenstander een rij-van-vijf kan maken dan is het wel toegestaan een dubbele rij-van-drie te maken als dat nodig is om zijn bedreiging te weerstaan.

## SPELREGELS VOOR KAMPIOENSCHAPPEN

Wanneer de spelers meer bedreven worden, gaat het voordeel van de eerste zet een steeds grotere rol spelen. Daarom kun je de volgende regel toepassen bij kampioenschappen en andere meer serieuze gelegenheden. Deze regel doet het voordeel van de eerste speler teniet doordat deze een beperking wordt opgelegd.

**Kampioenschapsregel:** De tweede zet van de eerste speler moet tenminste drie plaatsen verwijderd zijn van het middelpunt. Je kunt een denkbeeldig vierkant tekenen met de vier binnenste 'sterretjes' van het bord als hoekpunten. De tweede zet van de eerste speler moet dan hierbuiten of op de rand van dit vierkant vallen. Verder zijn er geen beperkingen aan het spel van één van beide spelers.



## BASIS STRATEGIE

De beste strategie om PENTE te winnen is proberen in de aanval te gaan. De speler die in de aanval gaat kan meer controle uitoefenen op het verloop van het spel en daardoor op de uiteindelijke uitkomst. Je kunt de aanval beheersen door sterkere zetten te doen dan je tegenstander, wat meestal betekent dat je meer stenen op een rij hebt zodat je tegenstander jouw rijen moet blokkeren en niet andersom. Je zult ontdekken dat **rijen-van-drie** de basis vormen voor ernstige bedreigingen en dat ze in verschillende vormen voorkomen. Gebruik deze en ga tot de aanval over door zoveel mogelijk rijen van drie en vier snel neer te leggen in alle richtingen. Blijf aan alle kanten 'bijbouwen' om jezelf zoveel mogelijkheden te geven als je kunt. Plaats de stenen zo dat de rijen 'elkaar opbouwen' totdat er een situatie ontstaat waarbij je tegenstander je niet meer kan stoppen, doordat je bijvoorbeeld twee rijen van drie hebt weten op te bouwen. Als je aan het kijken bent naar goede plaatsen voor je zet, houd dan in gedachten dat de beste plaatsen voor je zet die plaatsen zijn die door het spelverloop vanzelfsprekend worden. Bijvoorbeeld een zet die de situatie in evenwicht of in symmetrie brengt doet het vaak erg goed, net als zetten die erg opvallen qua plaats of mogelijkheden. Ook de plaats waar je denkt dat je tegenstander gaat zetten is vaak een goede plaats voor jouw zet.

## ETIQUETTE

Het is een gewoonte, maar geen verplichting, om bij het plaatsen van een rij-van-drie dat aan te kondigen met 'drie' of 'tria' en bij een rij-van-vier met 'vier' of 'tessera'.

Dit wordt gedaan om je tegenstander te wijzen op de mogelijkheid dat jij een rij van vier of vijf gaat maken. De bedoeling van het spel is niet te winnen omdat je tegenstander een blunder maakt of iets over het hoofd ziet, maar te winnen ondanks dat hij of zij alles ziet. Je tegenstander wijzen op een onverstandige zet toont ook jouw vertrouwen in het spel en je beheersing van het spel.

## NOTEREN

Om een wedstrijd PENTE te kunnen beschrijven of bepaalde zetten bij te houden voor volgende partijen kun je het volgende notatiesysteem gebruiken.

Elke zet wordt genoteerd door middel van zijn numerieke afstand tot het middelpunt, hierbij gebruik je de letter R voor rechts, L voor links, O voor op en N voor neer.

Bijvoorbeeld in de tekening hieronder wordt de groene steen aangegeven met R3O2. We hebben gewoon de aanduiding 'Rechts 3 Op 2' afgekort. De gele steen staat op punt L2N2 (Links 2 Neer 2).

Wordt een steen gespeeld op één van de assen, zodat één van de coördinaten nul is, dan wordt de nul-coördinaat niet genoemd.

Bijvoorbeeld R3 is het punt dat 3 plaatsen rechts van het middelpunt ligt maar 0 punten omhoog of omlaag.

Een zet op het middelpunt wordt aangeduid met O. Overwonnen zetten worden aangeduid met een asterisk (\*) of tussen haakjes gezet.

