

PENTE

EIN KLASSISCHES STRATEGIESPIEL



PENTE

EIN KLASSISCHES STRATEGIESPIEL

Leicht zu lernen,
schwer zu meistern

Für 2 Spieler oder Partner
Ab 8 Jahren

Regeln © 1982 Gary Gabrel
Adaptionen © 1984 Parker Brothers, Beverly MA 01915.
Alle Rechte vorbehalten.
Printed in France.

VORBEMERKUNG

PENTE steht in der Tradition des japanischen GO-BANG, dem Einstiegsspiel zum GO, einem der ältesten Brettspiele überhaupt, das schon 1700 v. Chr. in der chinesischen Literatur erwähnt wurde. Die Aufgabenstellung, fünf Steine in eine Reihe zu bringen, ist mit der strategischen Dimension der Gefangennahme gegnerischer Steine kombiniert. Bei PENTE dürfen fremde Steine jedoch nur paarweise gefangenommen werden. Außerdem wird als Gewinnstellung nicht nur eine waag- oder senkrechte, sondern auch eine diagonale Verbindung von fünf Schnittpunkten des Spielfeldgitters anerkannt.

Leicht zu lernen und doch dank seiner sich ständig verändernden Siegbedingungen von enormem Spielreiz, bringt PENTE die zeitgemäße Erneuerung einer klassischen Spielidee.

AUSSTATTUNG

Spielplan mit 19 x 19 sich kreuzenden Linien,
je 1 Set weiße und schwarze Spielsteine.

Achtung: Spielsteine bitte von Kleinkindern fernhalten

INHALTSVERZEICHNIS

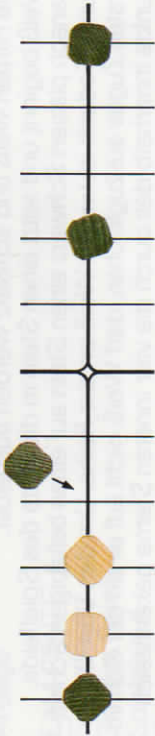
VORBEMERKUNG	1
AUSSTATTUNG	1
REGELN FÜR 2 SPIELER	3
-Ziel des Spiels	
-Spielablauf	
-Siegbedingungen	
-Ansprache	
TEAM PENTE	7
-Sitzordnung	
-Ziel des Spiels	
-Spielablauf	
-Siegbedingungen	
REGELVARIANTEN	8
-Längenbegrenzung	
-Doppeldrei	
-Punktwertung	
-Nachzug	
-Verbrauch aller Steine	
WEITERE SPIELMÖGLICHKEIT	10
HINWEISE FÜR STRATEGIE UND TECHNIK	11
NOTIERUNG DES SPIELABLAUFS	12

REGELN FÜR 2 SPIELER

- Ziel des Spiels:** Aufgabe beider Spieler ist es,
- **entweder eine Reihe aus fünf Steinen** der eigenen Farbe zu bilden
 - **oder fünf Paare gegnerischer Steine gefangenzunehmen.**
- Spielablauf:** Gespielt wird auf den Schnittpunkten der Linien, also auch auf den Rand- und Eckpunkten und sogar auf den (unsichtbaren) Punkten innerhalb der das Spielfeld überlappenden Grafiken. Die Farben weiß und schwarz werden ausgelost. Weiß beginnt und setzt einen Stein in die Mitte des Spielfelds. Danach platziert Schwarz einen Stein auf einen beliebigen Schnittpunkt. Sodann ist wieder Weiß an der Reihe. Um den Vorteil des ersten Zuges auszugleichen, darf Weiß nicht auf einen der Schnittpunkte innerhalb des durch die vier inneren Sterne gekennzeichneten Bereichs setzen. Im weiteren setzen beide Spieler abwechselnd nach Belieben auf jeden freien Punkt. Die Steine dürfen nur gesetzt, dagegen nie auf dem Spielplan gezogen werden. Sobald ein Spieler eines der beiden Spielziele erreicht hat, endet das Spiel. Der Gegner hat keinen Nachzug, darf also nicht etwa eine vollendete Fünferreihe durch Gefangennahme eines Steins daraus zerstören, selbst wenn es sich dabei um seine fünfte Gefangennahme handelt. Sind alle Steine verbraucht, ohne daß eine der Siegbedingungen erfüllt worden ist, so endet die Partie unentschieden.

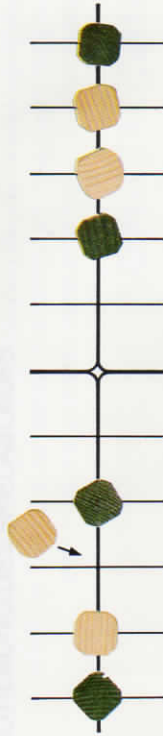
GEFANGENNAHME

Gegnerische Steine können nur paarweise gefangenommen werden. Dies geschieht durch Umzingeln, indem zwei nebeneinander stehende fremde Steine von zwei eigenen derart eingeschlossen werden, daß alle vier zusammen eine Reihe bilden. Auch hierbei kommt es auf die Richtung nicht an.

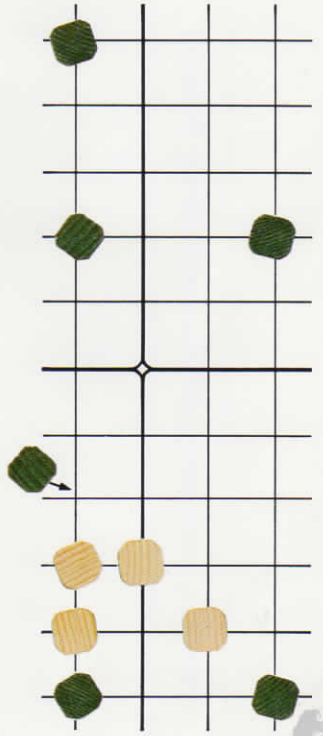


Gefangene Steine werden vom Spielfeld entfernt und offen am Spielbrettrand ausgelegt.

Wird zwischen zwei bereits platzierten fremden Steinen **nachträglich** ein eigenes Paar gebildet, so gilt dieses Paar **nicht** als gefangen. Wer zuerst (mindestens) fünf Paare gefangenommen hat, gewinnt die Partie.



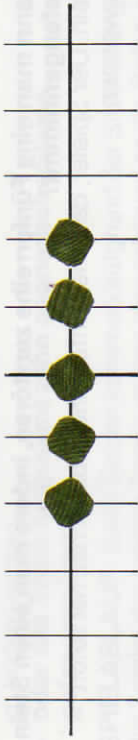
Es dürfen **mehrere Paare zugleich** umzingelt und sämtliche, dadurch gefangenen Steine entfernt werden.



SIEGBEDINGUNGEN FÜNF IN DER REIHE

Um diese Siegbedingung zu erfüllen, müssen fünf Steine der eigenen Farbe in einer ununterbrochenen geraden Verbindung zueinander stehen.

Die Reihe darf in jeder beliebigen Richtung gebildet werden, also **horizontal, vertikal** oder **diagonal**. Es ist unschädlich, wenn durch Setzen des letzten Steins eine Reihe aus mehr als fünf Steinen entsteht.



Ansage: Es ist den Spielern freigestellt, auf eine Gewinnstellung hinzuweisen.

Vier Steine in einer Reihe werden mit **«TESSERA»** angesagt.

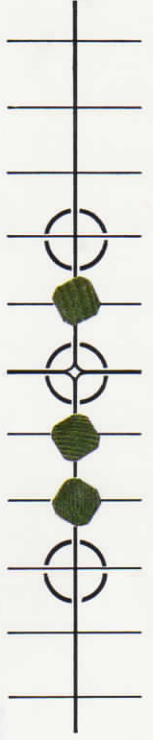


Drei Steine mit zwei freien Enden,



oder einem freien Zwischenfeld,

werden mit **«TESSERA»** angesagt.



ALLGEMEINE FRAGEN UND ANTWORTEN ZU PENTE

Kann man mit einer Sechserreihe auch gewinnen?
Ja.

Kann ein Stein auch an den Rand des Spielbretts gelegt werden?

Ja, gespielt wird auf den Rand- und Eckpunkten und sogar auf den «unsichtbaren» Punkten innerhalb der das Spielfeld überlappenden Grafiken.

Kann man eine Fünferreihe zerstören, indem man einen Stein gefangenimmt?
Nein. Der Spieler, der eine Fünferreihe gebildet hat, hat sofort gewonnen.

Was passiert, wenn man ein eigenes Paar Steine zwischen zwei gegnerische Steine legt? Können sie dann gefangengenommen werden?

Nein. Man kann sich nicht «selber gefangennehmen», indem man sich in eine solche Position begibt. Die Spielsteine verbleiben auf dem Spielbrett.

Wenn man die Möglichkeit hat, Steine gefangenzunehmen, besteht die Möglichkeit, sie auch liegenzulassen?

Nein, sie müssen vom Brett genommen werden. Sie können nur dann liegenbleiben, wenn sie übersehen wurden.

Was passiert, wenn die Steine aus Versehen verschoben werden?

Es sollte vorsichtig gespielt werden, da derjenige, der die Steine durcheinanderbringt, verliert!

Wer macht den ersten Spielzug?

Da der erste Spieler einen leichten Vorteil hat, sollte das Los entscheiden, wer zuerst spielt. Nach dem ersten Spiel fängt der Verlierer des vorherigen Spiels an.

Können mehr als zwei Personen PENTE spielen?

Ja. Es gibt auch Team-PENTE.

TEAM PENTE

Für 4 Spieler gelten grundsätzlich dieselben Regeln wie für das Spiel zu zweit. Jeder Spieler spielt mit Spielsteinen einer Farbe. Hierzu bitte zwei andersfarbige Spielstein-Sätze bestellen.

SITZORDNUNG

Je 2 Spieler bilden ein Team und nehmen an einander gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes Platz.

ZIEL DES SPIELS: Ein Team gewinnt, wenn

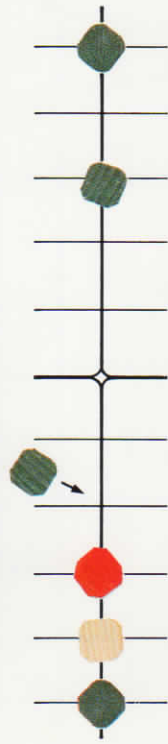
- entweder ein Partner eine Reihe aus fünf Steinen seiner Farbe zu bilden vermag
- oder das Team insgesamt zehn gegnerische Steine gefangenimmt.

SPIELABLAUF: Beim Setzen kommen aufgrund der Sitzordnung die Spieler der beiden Teams immer abwechselnd an die Reihe. Es ist nicht erlaubt, die Züge untereinander abzusprechen.

SIEGEBEDINGUNGEN

Fünf in der Reihe – Eine Fünferreihe muß aus den Steinen einer Farbe bestehen. Es genügt nicht, daß die Steine beider Partner zusammen eine Fünferreihe bilden.

Gefangennahme – Die beiden Steine, mit denen die Gefangennahme vorgenommen wird, müssen dieselbe Farbe haben. Dagegen darf das gefangene gegnerische Paar gemischt zusammengesetzt sein.



Auch Steine des eigenen Partners dürfen gefangengenommen werden, zählen allerdings selbstverständlich nicht mit. Um zu gewinnen, müssen beide Partner eines Teams zusammen mindestens zehn gegnerische Steine besitzen. Es kommt nicht darauf an, daß beide gegnerische Farben in gleicher Zahl vertreten sind.

REGEL VARIANTEN

Je nach Geschmack können die Spieler Ergänzungen oder Änderungen der Grundregeln vereinbaren, die das taktische Vorgehen beeinflussen. Hier einige Anregungen:

LÄNGENBEGRENZUNGEN – Eine Reihe darf nicht länger als fünf Steine sein, um als Gewinnstellung zu gelten.

DOPPELDREI – Es ist verboten, eine sog. Doppeldrei zu formen. Als Doppeldrei wird eine Konfiguration bezeichnet, die aufgrund ihrer vier freien Enden dem Gegner keinen erfolgversprechenden Abwehrzug gestattet.

Eine Ausnahme gilt nur, soweit allein dadurch eine Vierer- oder Fünferreihe des Gegners verhindert werden kann.

PUNKTWERTUNG – Die Siegbedingungen für die Beendigung einer Partie bleiben als solche unverändert. Es geht aber zugleich darum, möglichst viele Punkte zu sammeln. Gewinner ist erst, wer in mehreren Spielen zusammen mindestens 21 Punkte erzielt hat.

Die am Ende der Partie vorzunehmende Wertung gestaltet sich folgendermaßen:

- Fünferreihe 5 Punkte
- je Viererreihe 1 Punkt
- je Gefangennahme 1 Punkt

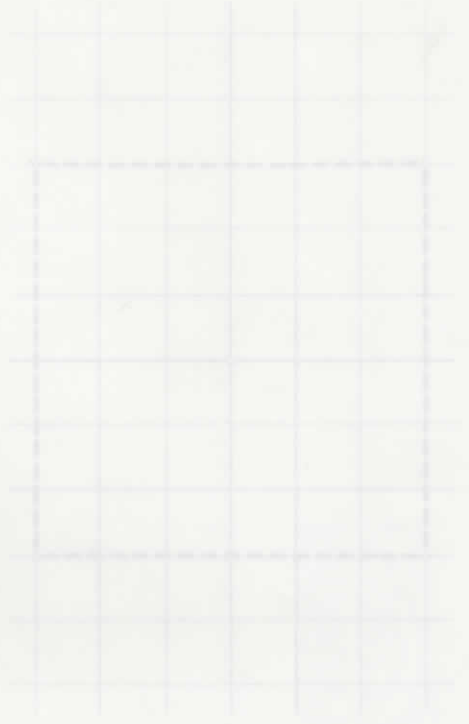
Erfahrene Spieler können ihrem Gegner eine angemessene Zahl von Punkten als Vorgabe einräumen.

Nachzug

Erreicht ein Spieler bzw. ein Team eine Gewinnstellung, so ist dem anderen noch ein Nachzug erlaubt. Führt dieser Nachzug zur Zerstörung der fremden oder zum Aufbau einer eigenen Fünferreihe oder zum Gleichstand bei den gefangenen Steinen, so wird die Partie fortgesetzt. Wird sogar ein Übergewicht erzielt, was insbesondere bei der gerade beschriebenen Punktwertung leicht möglich ist, erhält der erste Spieler bzw. dessen Teampartner nun seinerseits noch einen Nachzug. Dieses Verfahren kann solange fortgeführt werden, bis durch einen Nachzug weder ein Gleichstand noch ein Übergewicht erreicht wird.

Verbrauch aller Steine: Hat kein Spieler oder Team eine der Siegbedingungen zu erfüllen vermocht, obwohl sämtliche Steine ausgelegt sind, so gewinnt, wer die meisten gegnerischen Steine gefangen hat.

Stattdessen kann auch vereinbart werden, das Spiel mit der Maßgabe fortzusetzen, daß nunmehr die Steine durch Ziehen auf angrenzende freie Schnittpunkte bewegt werden dürfen. Nicht gestattet bleibt aber das Überspringen eigener oder fremder Spielsteine.



WEITERE SPIELMÖGLICHKEIT

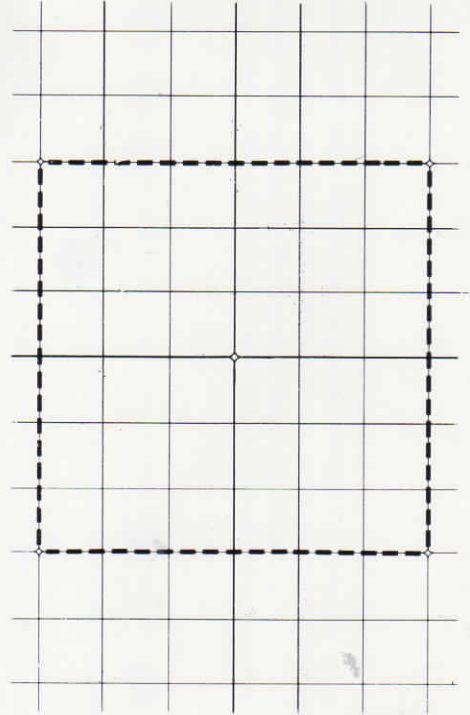
Diese Spielvariante macht das Spiel noch spannender: es ist etwas schwieriger

Zwei wichtige Punkte sind zu beachten:

1. Es muß eine Fünferreihe gebildet werden. Sechs Steine oder mehr zählen nicht als Gewinn.
 2. Es darf keine Doppeldrei gebildet werden, wenn dadurch beide Dreier in Vierer umgewandelt werden können.
- Dies bedeutet jedoch nicht, daß kein Dreier, Vierer oder zwei Vierer gebildet werden können. Es dürfen lediglich in dem Fall zwei offene Dreier gebildet werden, wo der Gegner kurz vor der Fünferreihe steht und diese nicht anders zu blockieren ist.

TURNIER-REGELN

Mit der Erfahrung dieses Spiels wird es immer deutlicher, wie wichtig der erste Zug ist. Um den Vorteil dieses Spielzugs etwas einzuschränken gibt es folgende Regelung: der zweite Spielzug des ersten Spielers muß mindestens 3 Felder vom Mittelpunkt entfernt liegen. Die Abbildung zeigt das imaginäre Feld, die der erste Spieler beim zweiten Zug zu vermeiden hat.



HINWEISE FÜR STRATEGIE UND TECHNIK

Es empfiehlt sich, möglichst offensiv zu spielen, weil sich dadurch größerer Einfluß auf den Gang des Spiels ausüben läßt. Dazu muß der Gegenspieler laufend damit beschäftigt werden, den Aufbau längerer Reihen zu verhindern.

Beim **Aufbau einer Dreierreihe** sollte man nicht von zwei nebeneinanderliegenden Steinen ausgehen, weil dies die Gefahr einer Gefangennahme birgt. Sicherer ist es, zunächst zwei Steine getrennt zu setzen und dann erst den dritten dazwischen zu platzieren.

Erfahrungsgemäß ist es leichter, mit einer Fünferreihe als durch fünf Gefangennahmen zu gewinnen. In der vorab beschriebenen Variante, wonach bei Verbrauch sämtlicher Spielsteine die größere Zahl an Gefangennahmen entscheidet, bietet es sich allerdings an, sofort auf Steinejagd zu gehen und sich sodann darauf zu beschränken, den Gegenspieler daran zu hindern, eine der eigentlichen Siegbedingungen zu erfüllen.

Beim Spiel um Punkte sollte eine günstige Stellung zunächst voll ausgeschöpft werden, anstatt die Partie schnell zu beenden.



NOTIERUNG DES SPIELBLAUFES

Es gibt ein einfaches System, nach dem jedes Spiel aufgezeichnet werden kann. Angegeben wird jeweils die Richtung und die Anzahl der «Schnittpunkte», ausgehend vom Mittelpunkt des Spielbretts. Als Beispiel: auf dem Bild unten liegt der rechte Stein auf Position R302, d.h. vom Mittelpunkt aus drei Punkte nach rechts und zwei nach oben.

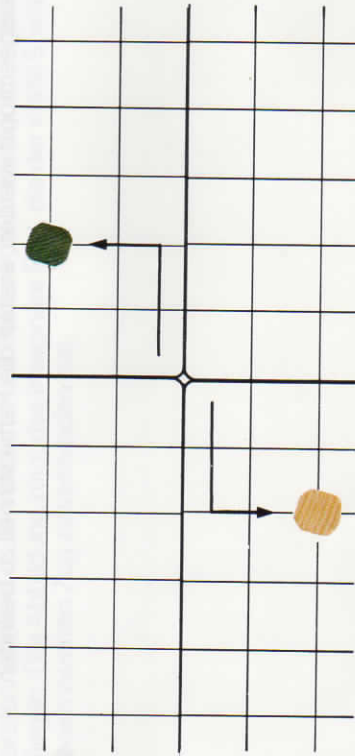
Der andere Stein liegt auf Position L2U2, d.h. vom Mittelpunkt aus zwei Punkte nach links und zwei nach unten.

Die Position R3 bedeutet, daß der Spielstein vom Mittelpunkt aus drei Punkte nach rechts auf der Achse liegt.

Wird der Stein auf den Mittelpunkt gelegt, wird dies mit 0 bezeichnet.

Die Gefangennahme von Steinen wird mit einem * oder () bezeichnet.

Mit diesem System lassen sich die Spielzüge leicht aufzeichnen.



MP. KAPP & LAHURE, 92600 ASNIÈRES

Zusätzliche, verschiedenfarbige PENTE Spielsteine sind verfügbar im Handel oder zu bestellen bei:



Kenner Parker Toys International, Inc.
Deutsche Niederlassung
Klöcknerstr. 1
6054 RODGAU 3
Preise auf Anfrage.