



## **Jijbent.nl: spelregels pente**

Jacob Jan Paulus (Paulus)  
Copyright 2020 Jijbent.nl

# Inhoud

<b>Spelregels pente.....</b>	<b>1</b>
Doel van het spel.....	1
Bord.....	1
5 of meer op een rij.....	2
Stenen slaan.....	2
Strategie.....	3
Slot opmerkingen.....	3

# Spelregels pente

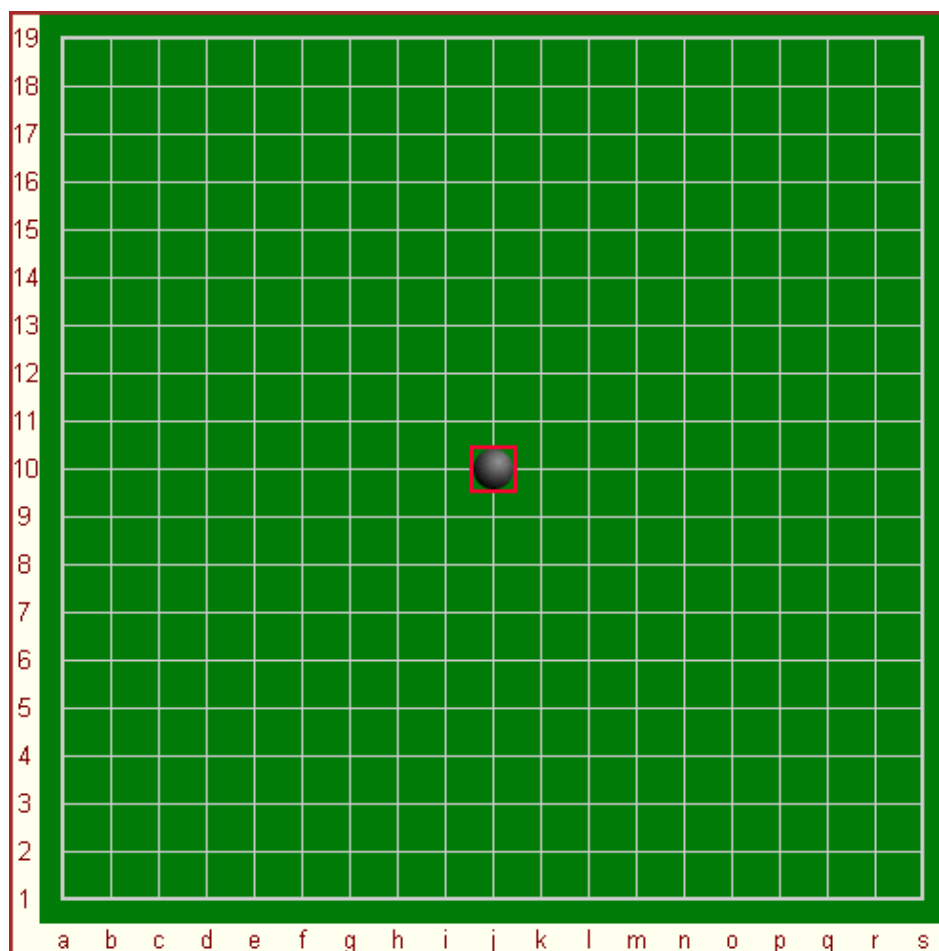
Pente is een spel dat veel opzichten lijkt op Go-Moku. Er zijn echter twee verschillen. Er kunnen ook stenen geslagen worden en je wint bij het maken van een rij van 5 of meer stenen of het slaan van 10 stenen van de tegenstander. Omdat Pente lijkt op Go-Moku is het handig om de regels en tips van Go-Moku ook even door te lezen.

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste een aaneengesloten rij van 5 of meer stenen van jou kleur te maken of als eerste 10 stenen van de tegenstander te slaan. De rij van 5 of meer stenen kan verticaal, horizontaal of diagonaal worden gemaakt. Mocht het gehele bord vol komen omdat geen van de spelers 10 stenen heeft geslagen of geen winnende rij heeft gemaakt, dan is het remise.

## Bord

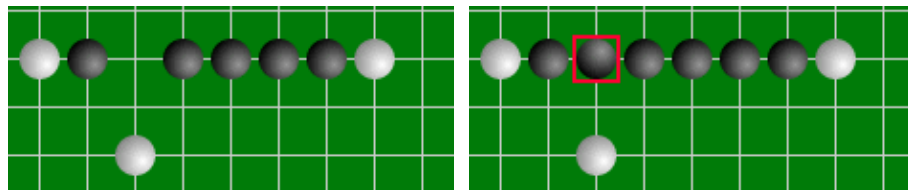
Bij Pente wordt op een Go-bord van 19x19 gespeeld. De stenen worden afwisselend op de kruispunten van de lijnen op het bord geplaatst. Zwart mag als eerste een steen plaatsen. Op [jijbent.nl](http://jijbent.nl) wordt gespeeld met de zogenaamde toernooi-regel. Dit houdt in dat de eerste zet van zwart in het midden van het bord gespeeld moet worden en dat de tweede zet van zwart minstens 3 rijen of kolommen verwijderd moet zijn van de eerste zet van zwart. Dit is gedaan om de winstkansen van zwart en wit meer in evenwicht te brengen.



Figuur 1: Pentebord waarop zwart is begonnen op j10.

## 5 of meer op een rij

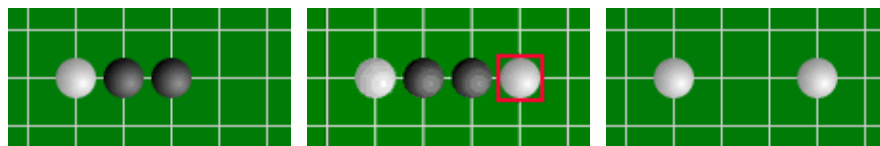
Een van de manieren om het spel te winnen is door 5 of meer van jou stenen op een rij te plaatsen. Hierin zit een essentieel verschil met Go-Moku, daar is vereist dat je exact 5 op een rij hebt. Toch kunnen een aantal van de strategieën bekend van Go-Moku ook bij Pente goed worden toegepast.



*Figuur 2: Zwart wint door 6 op een rij te maken.*

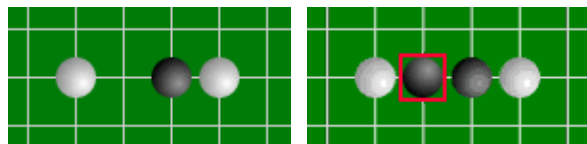
## Stenen slaan

Een tweede manier om te winnen is het slaan van 10 stenen van de tegenstander. Je kunt de stenen van de tegenstander per 2-tal slaan door ze aan weerszijden te flankeren met jij eigen stenen, dus geen 3-tallen of meer. Slaan kan zowel horizontaal, verticaal als diagonaal. In figuur 3 kun je zien hoe dit gaat. Wit is aan zet en ze heeft een 2-tal van zwart al aan een kant geflankeerd. Door de steen in rechts van het zwarte 2-tal te plaatsen zullen de zwarte stenen verdwijnen.



*Figuur 3: Hoe wit 2 stenen van zwart slaat.*

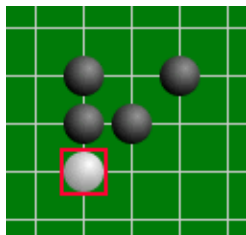
Als je tegenstander een gat tussen twee van jou stenen vult worden ze niet geslagen. Je kunt alleen slaan als jij de flankerende steen plaatst nadat het 2-tal van je tegenstander is geplaatst. In figuur 4 kun je zien hoe een 2-tal niet geslagen wordt.



*Figuur 4: Door tussen plaatsen wordt zwart niet geslagen.*

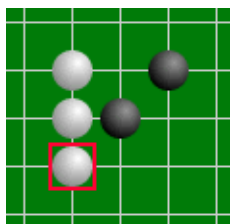
## Strategie

Omdat er twee manieren zijn om te winnen is het van belang dat je ze weet te combineren in een strategie. Een aantal situaties die van belang zijn om te (her)kennen zijn de volgende:



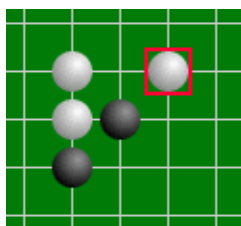
*Figuur 5: Dubbele aanval.*

Door de witte zo te plaatsen dat er gelijktijdig twee 2-tallen van wit geflankeerd worden, kan wit een 2-tal slaan in de volgende beurt. Zwart is immers maar in staat om een van de 2-tallen te verdedigen door er een 3-tal van te maken.



*Figuur 6: Dubbele aanval (2).*

Ook het plaatsen van deze witte steen geeft een dubbele aanval. Zwart is wel in staat zijn 2-tal te verdedigen, maar dan maakt wit een rij van 4 die aan beide kanten open is, wat winnend is. Zwart moet dus het 3-tal flankeren en zal zijn 2-tal van het bord zien verdwijnen nu wit de kans heeft het ook aan de andere kant te flankeren.



*Figuur 7: Terug dreigen.*

Zwart dreigt het 2-tal er af te slaan. Wit heeft nu de keuze het 2-tal al dan niet uit te breiden naar een 3-tal. Wit kan namelijk ook terug gaan dreigen op een 2-tal van zwart. Slaat zwart, dan kan wit terug slaan. Het terug dreigen is aan te bevelen als je meer stenen geslagen hebt dan je tegenstander. Je moet het niet doen als je tegenstander meer heeft geslagen.

## Slot opmerkingen

Zwart heeft een groot voordeel dat ze mag beginnen. Maar laat je hierdoor niet uit het veld slaan. Veel spelers besteden niet genoeg aandacht aan de opening. De opening is van groot belang. Ook als er in het begin een aantal stenen geslagen worden neemt het voordeel van beginnen af. Probeer dus onnodige 2-tallen te voorkomen en beperk het slaan van jou stenen, als er acht stenen van jou geslagen zijn is het zo goed als verloren. Denk niet dat je een dreiging van een 4-tal kunt weg werken door stenen ervan weg te slaan. De steen wordt in de volgende beurt gewoon terug geplaatst in het viertal.

Auteur: Jacob Jan Paulus (Paulus)