

# **Pente Spielanleitung / Spielregeln**

Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

# Inhalt

<b>Pente Spielregeln.....</b>	<b>1</b>
<b>Spielidee.....</b>	<b>2</b>
<b>Brett und Spielstart.....</b>	<b>3</b>
<b>Spielziel: 5 oder mehr in einer Reihe.....</b>	<b>4</b>
<b>Das Schlagen von Steinen.....</b>	<b>5</b>
<b>Ein paar strategische Motive.....</b>	<b>6</b>

# Pente Spielregeln

# Spielidee

Pente ist ein Verwandter von Go-Moku. Ferner gibt es auch noch das Spiel **Go-Bang** in der Familie der Go-Spiele, das einen Zwischenschritt von Pente und Go-Moku darstellt.

Im Gegensatz zu Go-Moku können bei Pente (wie bei Go-Bang) gegnerische Steine wieder geschlagen werden.

Eine Partie Pente wird gewonnen, indem man **eine** der beiden Bedingungen erfüllt:

- 5 **oder mehr** eigene Steine in einer Reihe.
- 10 Steine des Gegners **schlagen**.

In dem seltenen Fall, dass kein Spieler eines seiner Spielziele erreicht und das ganze Brett mit Steinen gefüllt ist, endet die Partie **remis**.

Spielverwandschaft: Bei Go-Moku werden keine Steine geschlagen und man gewinnt nur mit exakt 5 Steinen in einer Reihe, bei Go-Bang werden Steine geschlagen, man kann aber nicht dadurch gewinnen, dass man eine bestimmte Anzahl gegnerischer Steine schlägt.

# Brett und Spielstart

Pente wird auf dem großen 19x19 Brett der Go-Familie auf den Schnittpunkten von Linien gespielt. **Schwarz** beginnt die Partie auf der Spielfeldmitte **j10**. Danach spielt Weiß auf einen beliebigen freien Schnittpunkt. Um den Startvorteil abzumindern, muss der zweite schwarze Stein außerhalb des Quadrats **h8-l12** gesetzt werden.

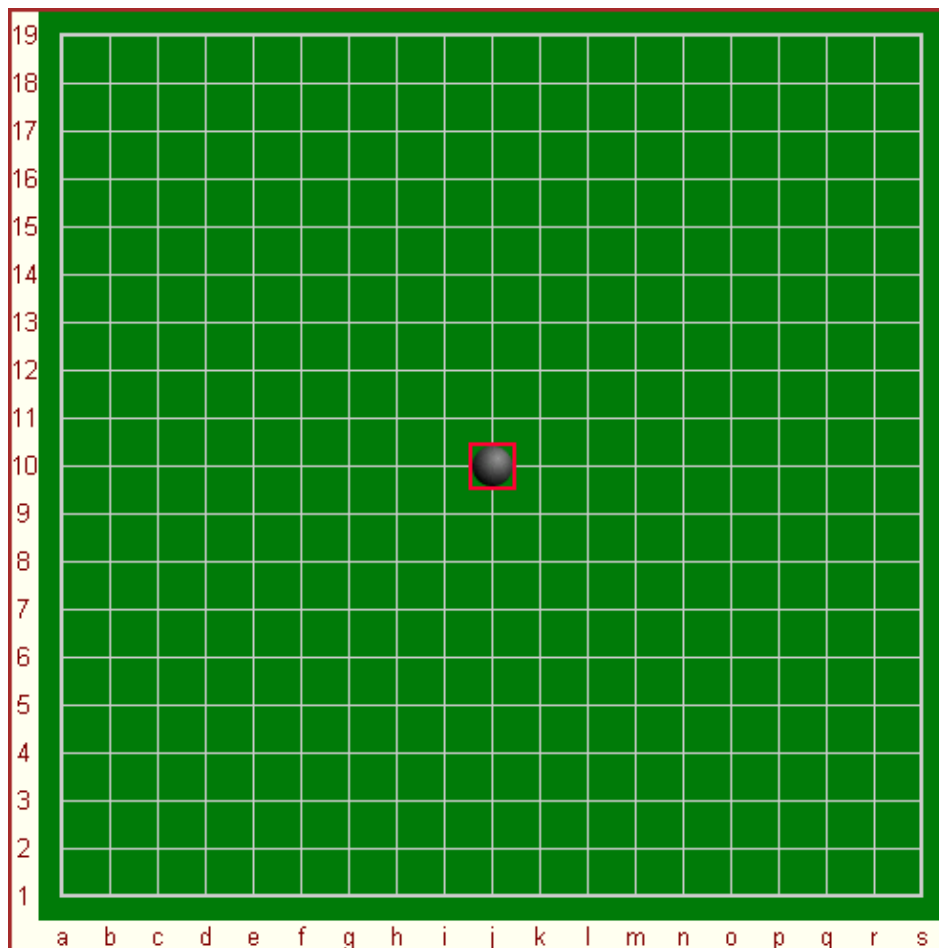


Abbildung 1: Pentebrett mit Startzug **j10** von Schwarz.

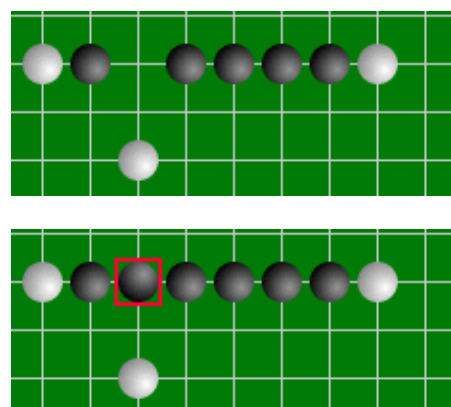


Abbildung 2: Schwarz gewinnt durch 6 Steine in einer Reihe.

# Spielziel: 5 oder mehr in einer Reihe

Man kann gewinnen, indem man 5 oder mehr seiner Steine in einer Reihe setzt. (Dies ist ein Unterschied zu Go-Moku, wo **genau 5** Steine nötig sind.) Dennoch gibt es viele Strategien des Go-Moku, die auch in Pente angewandt werden können.

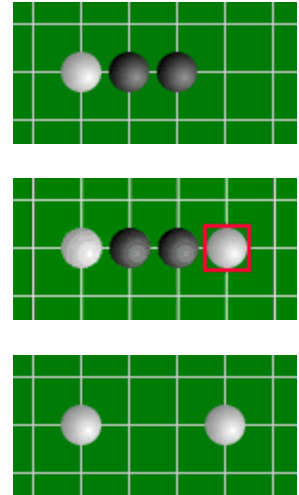
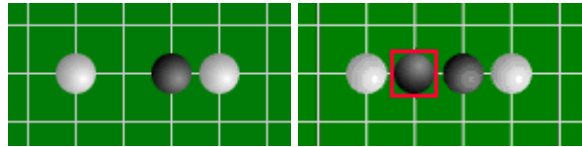


Abbildung 3: Schlagen von Steinen.

# Das Schlagen von Steinen

Wenn man mit einem Zug **genau 2** benachbarte gegnerische Steine einklammert, dann werden diese beiden Steine geschlagen und vom Brett entfernt. Wenn man den 9. und 10. gegnerischen Stein des Gegners vom Brett nimmt, hat man sofort gewonnen.

Das Schlagen muss aktiv durch einen Zug erfolgen. Wenn zwei gegnerische Steine eine Lücke von 2 Steinen zwischen sich haben, kann der Gegner diese Lücke gefahrlos füllen.



*Abbildung 4: Die schwarzen Steine stehen sicher zwischen den weißen.*

# Ein paar strategische Motive

Neben den Taktiken des Go-Moku ergeben sich durch das Schlagen von Steinen neue Möglichkeiten. Deswegen ist es geschickt, beide zu einer Strategie zu kombinieren. Eine Anzahl von Stellungen, die häufiger angewendet werden (um sie zu kennen und zu erkennen...):

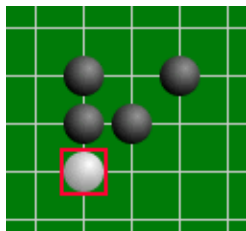


Abbildung 5: Doppelte Schlagdrohung.

Mit einem Stein werden gleich 2 gegnerische Pärchen berührt, eins von beiden kann im nächsten Zug eingeklammert und geschlagen werden.

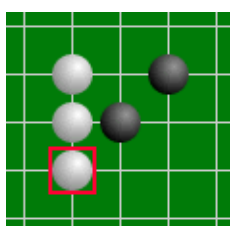


Abbildung 6: Gemischter Doppelangriff.

Mit einem Stein wird eine (offene) 3-er-Reihe gebildet und ein gegnerisches Pärchen attackiert. Der Gegner verteidigt sich gegen den Partieverlust und verliert dadurch Steine.

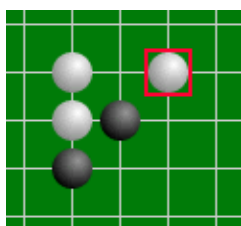


Abbildung 7: Zurückschlagen.

Schwarz droht zwei Steine zu schlagen. Weiß verteidigt nicht, sondern droht seinerseits zu schlagen.