

GOMOKU et GOMOKU NINUKI

A l'origine, le Gomoku Ninuki utilise: deux lots de pierres de couleurs différentes et le goban, le tablier doté d'un quadrillage de 19 lignes sur 19. En réalité, le Gomoku Ninuki ne nécessite qu'une vingtaine de pierres par joueur et, comme on joue toujours en position centrale, on peut considérer que le terrain est illimité. Le tout est de disposer d'un quadrillage, les pierres se jouant sur les intersections.

La règle du Gomoku Ninuki peut s'apprendre graduellement : d'abord la règle du **Gomoku simple**, puis viendront ensuite deux règles optionnelles indépendantes l'une de l'autre que les joueurs peuvent intégrer à tout moment. Sachez seulement que vous ne jouerez au « vrai » **Gomoku Ninuki** que lorsque vous utiliserez ces deux règles.

Chaque joueur a à sa disposition un nombre illimité de pierres de sa couleur. Les joueurs jouent à tour de rôle en posant une de leurs pierres sur une intersection libre du plateau quadrillé. Pour gagner, il faut remplir **un** des deux objectifs suivants :

--- réaliser un alignement continu de cinq pierres,

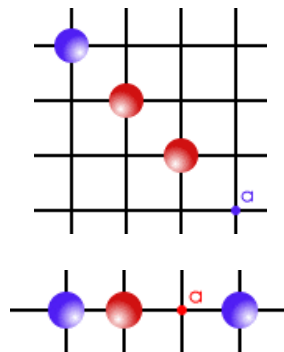
--- prendre dix pierres à l'adversaire.

Les alignements se font aussi bien verticalement, horizontalement qu'en diagonale. Il est tout à fait possible de gagner en faisant un alignement de plus de cinq pierres (par exemple, lorsqu'on bouche un trou entre deux alignements de trois pierres chacun).

En posant ses pierres, un joueur cherche donc à la fois à faire des alignements et à bloquer ceux de l'adversaire. Mais il peut aussi chercher à réaliser des prises.

Les prises se font toujours par encadrement d'une paire de pierres adverses, comme le montre le schéma suivant :

En jouant en "a", Bleu capture la paire rouge. Le joueur garde les pions capturés par devers soi. Les intersections libérées peuvent être réoccupées par la suite. La prise d'une paire ne peut se faire que consécutivement à une pose. Autrement dit, un joueur peut occuper deux intersections libres entre deux pierres adverses sans risque d'être pris, comme le montre le schéma suivant :



Rouge peut poser en a sans risque. Mais attention !, si, par la suite, il prend une des pierres bleues, sa paire devient alors vulnérable. La pose d'une même pierre peut permettre de prendre plusieurs paires d'un seul coup. Une fois sa pierre posée, un joueur ne peut pas refuser de prendre une paire. L'oubli n'est pas sanctionné.

Voici pour les principes du **Gomoku simple**, pour le **Gomoku Ninuki**, s'ajoutent ensuite les deux règles qui suivent.

Première règle optionnelle : la prise de fin de partie

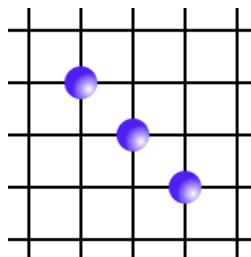
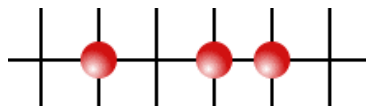
Un joueur qui a réalisé un alignement de cinq pierres ou plus n'a pas gagné tant que son adversaire a l'opportunité de casser cet alignement en prenant une paire.

Dans le jeu, cette règle ne pose pas de problème si vous n'avez perdu qu'une ou deux paires car il vous suffit de combler le trou à votre tour de jeu ; l'adversaire n'a probablement plus d'opportunité de casser votre alignement.

En revanche, si votre adversaire vous a déjà pris quatre paires, la situation est tout autre. Il faudra vous méfier des « erreurs d'inattention » de sa part qui ont toutes les chances d'être là uniquement pour vous pousser à la faute.

Seconde règle optionnelle : l'interdiction des doubles-trois

On appelle trois libres, les alignements de trois pierres qui, s'ils ne sont pas bloqués immédiatement, permettent de réaliser un alignement de quatre pierres imparable (c'est à dire dont les deux extrémités sont libres). Ce sont les deux dispositions suivantes :



Les trois libres jouent un très grand rôle dans le jeu puisqu'ils contraignent l'adversaire à jouer un coup défensif et donc permettent de prendre ou de garder l'initiative.

Un double-trois, c'est à dire deux trois libres qui ont une pierre en commun est imparable. La présente règle les interdit, comme le montre le schéma suivant :

Il est interdit à Rouge de jouer en a.

Il y serait autorisé si, par exemple, une pierre bleue se trouvait en b. En effet, l'alignement de trois pierres horizontal ne serait alors pas libre puisque bloqué par b.

Cette règle est importante car elle interdit une combinaison souvent recherchée et oblige donc à faire appel à des tactiques plus subtiles. Notons pour finir qu'un joueur peut faire apparaître un double-trois grâce à la prise d'une paire adverse. Si cela arrive, l'adversaire ne peut s'en prendre qu'à lui-même.

