

3

**GOMOKU NINUKI**
**ASIE**
**A partir de**

10 ans

**Effectif +/- :**

2 joueurs

**Durée :**

20 min

**Epoque / Pays / Type :**

XX° / Corée / Stratégie

**Historique :**

On appelle également ce jeu le « *morpion coréen* ». Il fait partie des nombreuses variantes de jeu utilisant le même matériel que le jeu de *Go*. Une version de ce jeu est commercialisée sous le nom de « *pente* » (prononcer : *Pène-té*).

**But du Jeu**

Il existe deux possibilités pour gagner la partie : être le premier à aligner cinq de ses pions (dans le sens horizontal, verticale ou diagonale) **OU** prendre 5 paires de pions à son adversaire.

**Matériel :**

85 pions noirs, 84 pions blancs, appelé « *Pierres* » (une cinquantaine de pions de chaque suffit largement pour débiter), un plateau quadrillé de 13 X 13 lignes formant 169 intersections.

**Déroulement / Règles :**

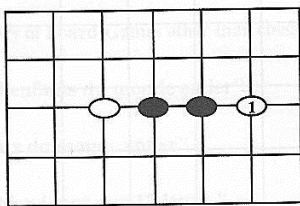
**A son tour de jeu**, le joueur pose 1 de ses pierres sur 1 intersection libre du quadrillage. Les noirs commencent et doivent respecter une règle particulière : le joueur doit poser sa deuxième pierre à au moins à 3 intersections de sa première. Ensuite tous les placements sont possibles.

**Les prises :** Si un joueur parvient à encadrer 2 pions de l'adversaire, il les retire du jeu ([fig.1](#)). Il est possible de capturer plusieurs paires à la fois ([Fig.2](#)). Par contre un joueur peut placer 2 de ses pierres entre 2 pierres de l'adversaire sans se faire prendre, la prise étant un acte offensif ([fig.3](#)).

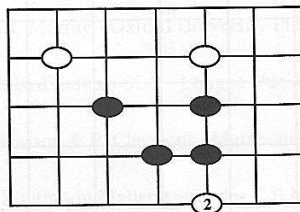
**Fin du jeu :** la partie se termine lorsqu'un joueur réalise un alignement de 5 pions ([fig.4](#)) **OU** lorsqu'il a réussi 5 captures (10 pierres retirées du jeu).

**Variante :** -

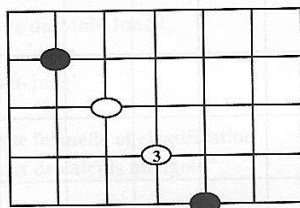
**fig. 1 :** en posant la pierre n°1, Blanc capture les 2 pierres noires qu'il retire du jeu.



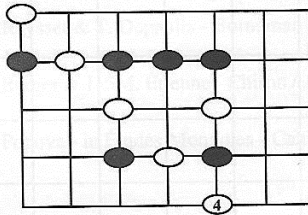
**fig. 2 :** en posant la pierre n°2, Blanc capture 4 pierres noires qu'il retire du jeu.



**fig. 3 :** en posant la pierre n°3, Blanc ne se fait pas capturer ses pions.



**fig. 4 :** en posant la pierre n°4, Blanc gagne la partie car il réalise un alignement de 5 pions.



GOMOKU


NINUKI