

# Go-Moku

## Les règles du Go-Moku

Dans Go-Moku, des règles simples conduisent à un jeu très complexe, joué sur les 225 intersections de 15 lignes horizontales et 15 lignes verticales. En allant de gauche à droite les lignes verticales sont écrites de 'a' à 'o'; de bas en haut les lignes horizontales sont numérotées de 1 à 15.

Deux joueurs, Noir et Blanc, déplace à tour de rôle en plaçant une pierre de leur propre couleur sur une intersection vide, désormais appelé un carré. Les noirs commencent la partie.

Le premier joueur qui fait une ligne de cinq pierres consécutives de sa couleur (horizontalement, verticalement ou en diagonale) remporte le Jeu.

Les pierres une fois placées sur le plateau pendant le jeu ne bouge plus jamais et ne peuvent plus être capturées. Si le plateau est entièrement rempli et que personne n'a cinq pierres de suite, la partie est nulle.

De nombreuses variantes de Go-Moku existent ; ils restreignent tous les joueurs dans un certain sens, réduisant principalement l'avantage du premier coup des noirs. Nous mentionnons cinq variantes.

A. Au début, le jeu se jouait sur une Planche de 19×19, puisque les planches Go ont cette taille. Cette variante est encore jouée occasionnellement. La taille plus grande du plateau augmente l'avantage (Sakata et Ikawa, 1981).

B. Un surlignage est une ligne de six ou plus consécutives de pierres de la même couleur. Dans la variante de Go-Moku joué le plus souvent aujourd'hui, un surlignage ne fait pas gagner (cette restriction s'applique aux deux joueurs). Seule une ligne d'exactly cinq pierres est considérée comme motif gagnant.

C. Les noirs jouent leur premier coup généralement au carré central et son deuxième mouvement en diagonale liée à son premier mouvement. Dans une variante commune jouée, il est interdit aux Noirs de jouer son deuxième coup dans la case de 5×5 formée par le centre dans son premier mouvement. Cette restriction réduit L'avantage des noirs considérablement, mais pas complètement.

D. Une variante professionnelle de Go-Moku est Renju. Blanc n'est pas limité en aucune façon, par exemple, un surlignage fait gagner la partie pour les blancs. Cependant, Noir n'est pas autorisé à faire un surlignage, ni un surlignage appelé trois-trois ou quatre-quatre (cf. Sakata et Ikawa, 1981). Si Noir fait l'un de ces surlignages, il est déclaré perdant. Renju n'est pas un jeu symétrique ; pour bien jouer il faut des stratégies différentes pour les Noirs et pour les Blancs. Même bien que l'avantage des noirs soit sévèrement réduit, il semble toujours avoir le dessus.

E. Dans une tentative de rendre le jeu moins déséquilibré, à [Renju](#), une règle de choix pour les Blancs a été introduite. Noir doit jouer son premier coup dans le centre, Blanc sur l'un des huit carrés connecté à la pierre de noir. Le deuxième coup des noirs est libre. Ensuite, Blanc a le choix entre continuer le jeu avec les pierres blanches, ou échanger de couleurs avec noir. Lorsque joué de manière optimale, les noirs vont, si possible, choisir son deuxième coup de telle sorte que la valeur théorique du jeu de la position résultante est prévisible.

## **3 façons simples de jouer au Gomoku**

### **Méthode 1**

#### **Configurer et démarrer le jeu**

Répartissez les pièces noires et blanches équitablement entre les deux joueurs. Gomoku est joué avec des pièces rondes noires et blanches appelées pierres. Un joueur devrait obtenir toutes les pièces noires tandis que l'autre joueur obtient toutes les pièces blanches.

Les pièces de Gomoku sont les mêmes que les pièces de Go. Bien que les jeux eux-mêmes soient différents, vous pouvez jouer à Gomoku en utilisant un ensemble Go si vous le souhaitez.

Commencez le jeu en jouant une pierre noire. Par convention, le joueur utilisant les pierres noires ouvre le jeu en plaçant une de leurs pièces sur le plateau. Des pierres sont placées sur les intersections créées par la grille de lignes du plateau (plutôt qu'à l'intérieur les carrés).

Dans Gomoku standard, vous pouvez placer votre pierre sur n'importe quelle intersection que vous choisissiez pendant votre tour. Une fois que vous placez une pièce sur l'intersection, elle ne peut pas être déplacée pour le reste du jeu.

Avec ce début de jeu standard, il a été mathématiquement prouvé que les noirs peuvent toujours gagner s'ils jouent de manière optimale. Cependant, dans la vie réelle, des compétences de différents niveaux entre les joueurs conduisent souvent à des résultats différents.

#### **Tours alternés entre les joueurs**

Pendant la partie, les deux joueurs alternent les tours, chaque joueur plaçant une de ses pierres sur le plateau pendant son tour. Après que le premier joueur ait joué une pierre noire, le deuxième joueur jouera une pierre blanche.

Pendant les tournois de Gomoku, la longueur du tour est généralement mesurée à l'aide de pendules d'échecs. La limite de temps pour la plupart des tournois est de 10 minutes au total par joueur pour chaque partie. Visez 5 pièces d'affilée pour gagner la partie. Pour gagner, vous devez être le premier joueur à créer une ligne ininterrompue de 5 de vos pierres. La ligne peut aller dans n'importe quelle direction : horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Alors que les règles varient parfois, la variation standard de Gomoku spécifie que les lignes gagnantes doivent être exactement de 5 pierres et pas plus. Des rangées de 6 pièces ou plus sont appelés "surlignage " et ne comptent pas.

### **Méthode 2**

#### **Jouer stratégiquement**

Utilisez le tour de votre adversaire pour réfléchir. Pendant un match en direct, surtout s'il s'agit d'un tournoi, vous risquez d'être pressé par le temps puisque chaque joueur ne dispose que de 10 minutes pour leurs tours pendant le jeu.

Essayez d'utiliser le tour de votre adversaire pour réfléchir à ce que vous ferez lors de votre prochain mouvement. En utilisant le temps de votre adversaire ainsi que le vôtre, vous pouvez gagner un avantage, d'autant plus que vous approchez de la fin du tour et que vous avez tous les deux peu de temps.

Si votre adversaire a 4 pierres de suite, ne perdez pas votre temps à penser à ce que vous allez faire après. Économisez votre temps de réflexion lorsque vous en avez vraiment besoin et bloquez simplement votre adversaire puisque c'est ce que vous devez faire pour continuer la partie.

Concentrez-vous sur les 10 premiers mouvements. Le début du jeu définit principalement comment il va finir, puisque vous avez de moins en moins d'options au fur et à mesure que le jeu avance.

Si vous vous mettez en mauvaise position lors des 10 premiers coups, il sera très difficile de s'en sortir pour le reste du jeu.

Si vous jouez dans un tournoi ou un autre jeu chronométré, vous pouvez utiliser plus de temps lors de ces premiers mouvements. Vous pouvez vous déplacer plus rapidement à la fin du jeu lorsque vous avez moins d'options. Apprenez le style et les forces de votre adversaire.

Si vous jouez à un jeu en direct, regardez ce que vous pouvez apprendre sur les stratégies Gomoku de vos adversaires. Essayez de déterminer s'ils ont tendance à être plus agressifs ou plus défensifs. Si vous les avez vu jouer avant, voyez si vous pouvez vous rappeler s'ils ont utilisé à plusieurs reprises certaines séquences que vous pourriez déjouer.

Vous pouvez également demander à d'autres joueurs d'obtenir plus d'informations. Si vous jouez contre un adversaire plus professionnel, essayez de consulter son historique de jeu si possible. Empêchez votre adversaire d'atteindre un 4 ouvert. Une ligne de 4 pierres avec des espaces aux deux extrémités de la ligne est connue comme un "4 ouvert".

Quand quelqu'un réussit un 4 ouvert, il gagne la partie à leur prochain tour puisque leur adversaire ne peut que bloquer une extrémité pendant leur tour, laissant l'autre ouverte pour la victoire. Pour empêcher votre adversaire à partir de la réalisation d'un 4 ouvert, vous devez immédiatement bloquer toutes les lignes de 3 pierres avec les deux extrémités ouvert (appelé "3 ouvert"). Cela vous évitera d'être dans une mauvaise situation.

Si votre adversaire a une ligne de 3 pierres avec une extrémité déjà bloquée (un "3 fermé"), vous pouvez choisir de le laisser un tour sans perdre la partie, puisque vous aurez une autre chance de bloquer la victoire s'ils posent une 4e pierre.

Créez 2 lignes d'attaque en même temps pour une stratégie agressive. Lorsque vous créez une situation où vous avez 2 lignes de pierres potentiellement victorieuses à la fois, il est connu sous le nom de "fourchette". Une fourche est plus difficile à défendre car votre adversaire doit faire attention et bloquer plusieurs menaces à chaque mouvement.

Pendant que vous jouez, continuez à regarder pour les opportunités de créer des lignes qui se chevauchent qui sont ouvertes (non bloquées par votre adversaire) à toutes les extrémités. Par exemple, vous pourriez viser à jouer 2 "3 ouvert" (lignes de 3 pierres avec les deux extrémités ouvertes) en même temps en créant une formation en forme de plus ou de X sur le plateau.

Lorsque votre adversaire tente de bloquer l'une des lignes ouvertes à 3 pierres, vous pourrez créer un 4 ouvert.

Étudiez les jeux de meilleurs joueurs. Recherchez en ligne des play-by-plays ou regardez des vidéos YouTube de joueurs plus expérimentés. Mais ne vous contentez pas d'observer : faites une pause après chaque

mouvement qu'ils font et demandez-vous pourquoi ils ont pris cette décision. Essayez de déterminer s'ils ont une stratégie ou un plan global.

Au fur et à mesure que vous vous améliorez, vous pouvez vous arrêter avant chaque mouvement et demandez-vous ce que vous feriez dans cette situation. Certains joueurs utilisent les mêmes séquences d'ouverture ou schémas de mouvements dans plusieurs jeux, similaires aux maîtres d'échecs professionnels. Voyez si vous pouvez identifier certains séquences réussis et essayez de les mettre en œuvre dans vos propres jeux.

### **Méthode 3**

Apprendre différentes variations d'ouverture Méthode. Essayez les règles Pro pour créer un jeu plus homogène. Dans la variante Pro, le joueur (noir) doit placer sa première pierre sur l'intersection du milieu du plateau. Le deuxième joueur (blanc) peut placer sa pièce où il le souhaite.

Ensuite, noir doit placer sa deuxième pierre à au moins 3 intersections de sa première pièce (c'est-à-dire à l'extérieur une case de 5x5 à partir du centre du plateau). Le reste du jeu se déroule normalement, avec les deux joueurs libres de placer leurs pierres sur n'importe quelle intersection ouverte.

Ces restrictions aident à créer un jeu plus équilibré, car elles placent les noirs en premier. Car 2 pierres plus éloignées rend le jeu plus difficile de gagner pour lui.

La variation Long Pro est exactement la même que la variation Pro sauf que le deuxième coup de noir doit être à au moins 4 intersections de sa première pièce (c'est-à-dire à l'extérieur d'un carrés de 7x7 à partir du centre du plateau).

Ouvrez avec la variante Swap pour égaliser davantage le terrain de jeu. Pour commencer un jeu de Gomoku avec une variante Swap, le premier joueur pose 1 pierre blanche et 2 pierres noires n'importe où sur le plateau. Le deuxième joueur peut alors désigner qui jouera les blancs et qui jouera avec les noirs pour le reste de la partie.

Celui qui est assigné à jouer les blancs prend alors son tour et place une deuxième pierre blanche sur le plateau. Le reste du jeu se déroule normalement, les deux joueurs à tour de rôle plaçant leurs pierres sur n'importe quelle intersection ouverte. Comme le premier joueur ne peut pas garantir quelles pierres il jouera, il faut veiller à placer les deux couleurs dans des positions également avantageuses. Bien qu'un peu plus compliquées, les règles d'ouverture de Swap créent un jeu beaucoup plus égal que les variantes Gomoku, Pro ou Long Pro standard.

Apprenez l'ouverture Swap 2 pour un jeu plus professionnel. Pour ouvrir avec une variante Swap 2, le premier joueur placera 1 pierre blanche et 2 pierres noires n'importe où sur le plateau (exactement le même que l'ouverture Swap régulière).

Le deuxième joueur peut alors choisissez de jouer l'une ou l'autre des couleurs ou placez 1 pierre noire et 1 pierre blanche supplémentaires sur la planche. Si le deuxième joueur décide de placer ces pierres supplémentaires, le premier joueur pour choisir qui joue quelle couleur.

Le jeu se déroule alors normalement, avec les blancs qui place leur prochaine pierre, puis les deux joueurs alternent leurs tours jusqu'à ce que quelqu'un réalise 5 de suite. Depuis 2008, la règle Swap 2 est utilisée dans les championnats du monde de Gomoku. Ce qui est considérée comme la règle d'ouverture la plus équilibrée développée à ce jour.