

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Renju

Le renju (japonais : 連珠) est la variante professionnelle du gomoku, un jeu de plateau originaire du Japon à l'époque de Heian. Le jeu a été nommé renju par le journaliste japonais Ruikô Kuroiwa (黒岩涙香) le 6 décembre 1899 dans un journal japonais Yorozu chôhō (萬朝報). Il se joue avec des pierres noires et blanches sur un goban sur lequel est tracée une grille de 15 lignes horizontales par 15 lignes verticales qui déterminent 225 intersections. Le renju élimine la situation du "jeu parfait" du gomoku en ajoutant des conditions spéciales pour le premier joueur (noir).

Matériel

Un tablier de 15×15 intersections

Des pierres blanches et noires

Séquence initiale

Contrairement au gomoku, le renju a une séquence unique de mouvements d'ouverture :

- 1) Le premier joueur place deux pierres noires et une pierre blanche sur le plateau.
- 2) Le second joueur choisit alors de savoir s'il veut jouer en noir ou blanc.
- 3) Blanc place ensuite une pierre de plus sur le plateau.
- 4) Noir place 2 pierres noires sur le plateau.
- 5) Blanc supprime l'une des deux pierres noires du mouvement précédent.
- 6) Blanc place une pierre blanche.

Après que cette séquence est terminée, noir et blanc continuent à tour de rôle de placer leurs pierres.

À noter que l'Assemblée générale extraordinaire de la Fédération internationale de Renju de 2008 a créé trois nouveaux ensembles de règles d'ouvertures qui remplacent l'ancienne séquence ci-dessus en compétition : Soosörv, Taraguchi, et Yamaguchi. Au cours de cette assemblée, un système de rejet de leur utilisation a également été approuvé.

Interdictions pour Noir (le premier joueur)

Il y a certains mouvements que Noir n'est pas autorisé à faire :

- il n'a pas le droit de réaliser de double série de 3 pions alignés et libres aux deux extrémités ;
- il n'a pas le droit de réaliser de double série de 4 pions alignés ou séparés par une seule intersection ;
- il n'a pas le droit d'aligner plus de 5 pions, par exemple en réunissant 2 et 3 ou 4 pions déjà à la file pour obtenir un alignement de six ou sept pierres.

Fin de la partie et victoire

Noir ne peut gagner le match qu'en alignant cinq pierres noires verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Blanc peut gagner en alignant cinq (ou plus) pierres blanches dans une rangée, ou en forçant Noir à faire un des mouvements interdits ci-dessus.