

# PENTAFLIP

A STRATEGY  
GAME FOR TWO



PELIKO®



# PENTAFIP

## Contents

Game board (6 x 6)

22 white rings

22 black rings

## Objective

The object of the game is to get five-in-a-row with your rings.

## Set Up

Set the game board into a position where the four spots in the middle of the board are in a checkerboard design, as shown in figure A at the end of this booklet. Each player takes all the rings of a single colour (no rings should be on the game board at the start of the game). The four spots in the middle of the game board are part of the game, i.e., each spot also marks a ring of a player in that colour. Decide who goes first.

## How to Play

On their turn, each player either places a new ring on the game board or flips one or two of the four panels.

### *Placing a New Ring*

The player must place a new ring horizontally or vertically (not diagonally) adjacent to a previous ring of their own (figures B and C). The player may only place the ring on whatever side of the board is currently facing up, not on the underside of the board. The player is allowed to place a ring on top of the board but not adjacent to other rings if and only if the player already has a ring on the underside of that space.

### *Flipping the Panels*

On their turn, a player may turn a single panel or two neighbouring panels at the same time. When flipping a single panel, it rotates on its own axis while the pieces at the centre do not flip (figure D). When flipping two panels, they rotate together so that the centre pieces flip as well (figure E). A player cannot 'undo' another player's move when flipping panels. That is, if an opponent flips a panel, a player may not flip it back to its original position on the turn immediately following theirs.

## Winning the Game

The winner is the player who first gets five of their own rings in a row on the top side of the board (figure F). A row can be vertical, horizontal or diagonal. The two spots in the player's colour can be included in the row. The row can be created on one's own or on the other player's turn.

A game ends in a tie if all rings are placed on the board and no player has five of their rings in a row. It is also considered a tie if a player, while getting a five-in-a-row of their own, simultaneously creates a row of five for the other player. .

# PENTAFLIP



## **Sisältö:**

Pelilauta (6 x 6)

22 valkoista rengasta

22 mustaa rengasta

## **Pelin tavoite**

Tavoitteena on saada ensimmäisenä viisi oman väristä rengasta riviin.

## **Valmistelut**

Pelilaudan keskellä olevien neljän ympyrän tulee pelin alussa olla viimeisen sivun kuvan A mukaisessa asennossa. Pelaajat valitsevat väriinsä ja ottavat itselleen kaikki sen väriset renkaat (pelin alussa pelilaudalla ei ole yhtään rengasta). Neljä väriillistä ympyrää pelilaudan keskellä ovat osa peliä, jokainen näistä ympyröistä vastaa yhden pelaajan rengasta. Valitaan pelin aloittaja.

## **Pelaaminen**

Jokaisella vuorollaan pelaajan on joko asetettava rengas pelilaudalle tai käännettävä jotain pelilaudan levyä.

### *Renkaan asettaminen*

Pelaajan tulee aina asettaa uusi rengas pysty- tai vaakasuorassa suunnassa (ei siis viistoon) jonkin oman renkaansa viereen (kuvat B ja C). Renkaan voi asettaa vain näkyvissä olevalle puolelle, ei pelilaudan alapuolelle. Renkaan saa asettaa laudan päälle, irti muista renkaista ainoastaan silloin, jos laudan alapuolella on jo pelaajan oma rengas kyseisessä kohdassa.

### *Levyjen kääntäminen*

Pelaaja voi vuorollaan kääntää yhtä levyä tai kahta vierekkäistä levyä yhdessä. Yksi levy kääntyy akselinsa ympäri, jolloin keskikalpat pysyvät paikoillaan (kuva D). Kahta levyä käännettäessä myös keskikalpat kääntyvät ympäri (kuva E). Pelaaja ei voi "perua" toisen pelaajan kääntöä. Vuorollaan ei voi siis kääntää takaisin juuri edellisellä vuorolla käännettyjä levyjä.

## **Pelin voittaminen**

Pelin voittaja on se, joka ensimmäisenä saa viisi omaa rengastaan riviin pelilaudan päällimmäisenä olevalla puolella (kuva F). Rivin voi muodostaa joko pystysuoraan, vaakasuoraan tai viistoon. Riviin mukaan kuuluvaksi voidaan haluttaessa katsoa myös pelaajan värissä oleva pelilaudan ympyrä. Rivi voi muodostua omalla tai toisen pelaajan vuorolla.

Jos pelaaja muodostaa vuorollaan viiden renkaan rivin niin, että samalla myös vastustajalle muodostuu viiden suora, peli päättyy tuloksettomana. Samoin peli päättyy tuloksettomana, jos molemmat pelaajat ovat asettaneet kaikki renkaansa pelilaudalle ilman, että yhtään viiden suoraa on muodostunut.



# PENTAFLIP

## Innehåll

Spelplan (6 x 6)

22 vita ringar

22 svarta ringar

## Spelets mål

Målet är att vara den första som får fem i rad i den egna färgen.

## Förberedelser

De fyra cirkelarna i mitten av spelplanen placeras i början av spelet diagonalt, i den position som bild A i slutet av reglerna visar. Cirkelarna representerar spelarnas ringar. Spelarna väljer färg och tar alla ringar i den egna färgen (inga ringar finns på spelplanen i början av spelet). Välj vem som börjar.

## Så spelar man

Under sin spelturn placerar spelaren antingen en ring på spelplanen, eller vrider en eller två av de fyra panelerna.

### *Placera en ring*

En ring placeras alltid på den övre, synliga sidan av spelplanen, inte på spelplanens undersida. Ringen placeras i vågrät eller lodrät (inte diagonal) riktning bredvid någon av de egna ringarna eller cirkelarna på spelplanen (bild B och bild C). Undantagsvis får man placera sin ring fristående från de egna ringarna om det i det tilltänkta hålet, men på spelplanens undersida, redan finns en ring i spelarens färg.

### *Vrid paneler*

Under sin spelturn kan spelaren antingen vrida en panel, eller två intelligigande paneler samtidigt. Om spelaren väljer att vrida en panel, vrids panelen runt sin egen axel, medan mittenpanelerna hålls på plats (bild D). Om två paneler vrids, vrids de tillsammans så att även halva mittenpanelen vrids (bild E). En spelare får inte återta motspelarens senaste vridning. Man får alltså inte, under sin spelturn, återställa panelernas position genom att vrida tillbaka den panel eller de paneler som nyss vreds.

## Att vinna

Spelets vinnare är den som först får fem i rad i den egna färgen på den synliga sidan av spelplanen (bild F). Raden kan vara vågrät, lodrät eller diagonal. De två cirkelarna i spelarens färg kan ingå i raden. Raden kan uppstå under den egna eller motspelarens spelturn.

Spelet slutar oavgjort om alla ringar placerats på spelplanen utan att det uppstått fem i rad. Oavgjort anses det också vara om en spelare, medan hen lyckas få fem i rad i den egna färgen, samtidigt skapar fem i rad för motspelaren.

# PENTAFLIP



## Innhold

Spillebrett (6 x 6)

22 hvite ringer

22 svarte ringer

## Målet med spillet

Du vinner ved å få fem på rad.

## Forberedelser

Vri til brettet slik at de fire prikkene i midten har sjakkbrettfordeling på prikkene, som vist på bilde A (siste side i reglene). Spillerne forsyner seg med hvert sitt sett av ringer, i starten av spillet skal det ikke være noen ringer på brettet. De fire prikkene i sentrum av brettet er del av spillet, det vil si at de gjelder som to svarte ringer og to hvite ringer.

Bestem hvem som er startspiller.

## Slik spiller dere

Når det er din tur, skal du enten plassere ut en ny ring eller vri rundt ett eller to av de fire panelene.

### Å plassere ut en ny ring

Nye ringer må du sette ut ved siden av ringer du allerede har på brettet, enten vannrett eller loddrett (se bilde B og C på siste side). Ringer teller altså ikke som «ved siden av» hverandre hvis de bare står diagonalt inntil.

Du kan bare sette ut ringer på den siden av brettet som vender opp i øyeblikket, ikke på undersiden. Du kan bruke alle felter der du har en ring på undersiden, uavhengig av om disse feltene er inntil andre ringer du har ute.

### Å vri rundt paneler

Du kan velge å vri rundt ett panel, eller to paneler sammen. Når du vrir rundt ett panel, vil dette rotere rundt sin egen akse uten at sentrumsdelen følger med (bilde D). Når du vrir rundt to paneler, vil også sentrumsdelen vende.

En spiller har ikke lov «å reversere» det motspilleren nettopp gjorde. Sagt på en annen måte: Om motspilleren vrir om ett eller to paneler, så kan ikke du i din tur rett etterpå vri det tilbake slik det var rett før motspillerens tur.

## Slik vinner du

Du vinner spillet ved å få fem på rad på fremsiden av brettet, enten vannrett, loddrett eller på skrå (se bilde F). Du har lov å regne med de to prikkene i sentrum av brettet som har din farge. Det spiller ingen rolle om dette skjer i din egen eller motspillerens tur.

Spillet ender uavgjort dersom alle ringene er ute på brettet uten at noen har fått fem på rad. Uavgjort blir det også dersom spillerne får fem på rad samtidig.



# PENTAFLIP

## Indhold

Spillebræt (6 x 6)

22 hvide ringe

22 sorte ringe

## Spillet's mål

Dit mål i spillet er at få fem af dine ringe på striben.

## Forberedelse

Placer spillebrættet, så de fire felter midt på brættet minder om et skakbræt som vist på billede A på den sidste side. Hver spiller tager alle ringene i en af de to farver (der skal ikke være nogen ringe på spillebrættet i starten af spillet). De fire felter i midten af brættet er en del af spillet, dvs. hvert felt gælder også som en ring i en af spillernes farve. Vælg, hvem der begynder.

## Sådan spiller I

Når det er en spillers tur, skal vedkommende enten placere en ny ring på spillebrættet eller flippe en eller to af de fire paneler.

### *Placer en ny ring*

Spilleren skal placere en ny ring lodret eller vandret (men ikke diagonalt) ved siden af en af sine eksisterende ringe (billede B og C). Spilleren må kun placere en ring på den side af spillebrættet, der vender opad, ikke på undersiden af brættet. Spilleren må placere en ring oven på brættet, uden den støder op til andre ringe, hvis (og kun hvis) spilleren allerede har en ring på undersiden af det pågældende felt.

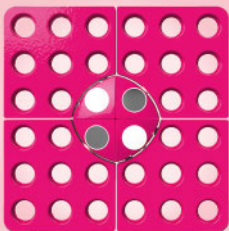
### *Flip panelet*

Når det er en spillers tur, må vedkommende flippe et eller to paneler (der grænser op til hinanden) på samme tid. Hvis et enkelt panel bliver flippet, roteres det om sin egen akse mens felterne i midten ikke flipper (billede D). Hvis to paneler bliver flippet, roterer de samme, så de midterste felter også bliver flippet (billede E). En spiller kan ikke ophæve en anden spillers træk, når paneler flippes. Dvs. hvis en modstander flipper et panel, må den næste spiller ikke flippe det tilbage til den oprindelige position i den efterfølgende tur.

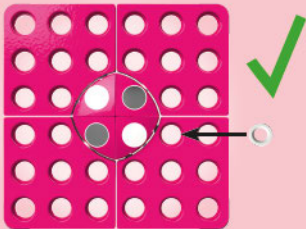
## Spillet's vinder

Vinderen er den spiller, der først får fem af sine egne ringe på striben på oversiden af brættet (billede F). Det kan være vandret, lodret eller diagonalt. De to felter i spillerens farve kan inkluderes i striben. Striben kan opstå i ens egen tur eller i modstanderens tur.

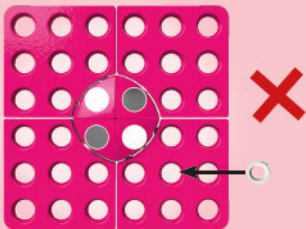
Spillet ender uafgjort, hvis alle ringe bliver placeret på spillebrættet, uden nogen af spillerne får fem af sine ringe på striben. Spillet ender også uafgjort, hvis en spiller får fem på striben, men samtidig skaber fem på striben med den anden spillers ringe.



A. Start



B. Place a ring



C. Not diagonally



D. Flip one



E. Flip two



F. Win





**martinex**®

Kuninkaankäytävä 37  
20320 TURKU, FINLAND  
[www.martinex.fi](http://www.martinex.fi)  
[www.martinex.se](http://www.martinex.se)



© 2022 Martinex,  
All Rights Reserved  
©2022 Mindtwister  
Game inventor:  
Scott Brown  
Made in China

**PENTAFILIP**  
A STRATEGY  
GAME FOR TWO