

THE MIND TWISTING GAME

PENTAGO

MULTIPLAYER



15 2-4 8+



Pentago Multiplayer

Number of players: 2-4

Age: 8 and up

Place a gem, turn a block, five pieces in a row wins the game. Simple as that! Naturally, there might be some details that need to be explored further, so here are the rules in more detail.

The game begins on an empty game board. A move in Pentago Multiplayer entails a player placing a gem (a playing piece) on the board and rotating one of the nine game blocks. The gem may be placed on any empty space on the game board, and the player may rotate any game block, regardless of where the gem was placed. The blocks are rotated one notch (90 degrees) clockwise or counter-clockwise. The player must rotate a game block during his/her turn.

The first to get five gems of his or her own colour in a row wins! The row may go straight or diagonal, over two or more game blocks, anywhere on the board. If a player gets five gems in a row after having placed a gem, he/she does not need to rotate a game block.

All against all

In this variety, two, three or four players all compete against each other. Players each choose a colour of gems. Decide who goes first, turns go clockwise. The first player makes their move, i.e. places a gem and rotates a game block. Then the next player continues by making their move and so on until one player gets five of their gems in a row and wins the game.

When a player has won the game, the remaining players may choose to continue playing without the winner, in order to determine second, third and fourth place. The winning player's gems are left on the board.

If more than one player should get five in a row after a player has executed their move, these players share the placement. If all the gems have been placed and there is still more than one player who hasn't gotten five in a row, all the remaining players share the placement.

Team play

This variety is for two teams of two. Each team chooses a colour of gems. Players of the same team sit across from each other so that one player from each team plays every other move. The game is played as explained above, but the players may not communicate their game plans or wishes to their teammate. The first team to get five of their gems in a row, wins the game.

If both teams get five in a row after a player has executed a move, the game is a tie. If all the gems are placed without anyone getting five in a row, the game is unresolved.

TIP! Team play is great for families or players of different age groups, where the two teams can each consist of one adult and one child, or one older and one younger player, to even out the teams.

TIP! Please agree before the game whether it is allowed to change the place of a gem or the rotated block after a move. You may also decide whether it is allowed to talk at all during a team play.

Pentago Patterns Puzzle

Numbers of players: 2 and up

Age: 4 and up

This is a mixture of a memory game and a puzzle combined with the famous Pentago twist. It is a great way of getting into the Pentago way of thinking before playing the actual game.

Use the gems to make a pattern of your choice on the board, or use one of our examples in this rulebook. Player one turns away or covers their eyes so they won't see the board. The next player clockwise removes one gem and turns one block 90 degrees. Player one then tries to mend the pattern by replacing the gem and turning one tray 90 degrees, in that order. The turns go clockwise so that all players get to break and mend the pattern. Any player that does not manage to mend the pattern is out of the game.

After a full round is played the level of difficulty rises. Now do the same as before but remove two gems and make two 90 degree turns of game blocks. The same game block can be turned more than one time. When mending the pattern, first place one gem and then turn one game block before placing the next gem. A placed gem cannot be removed.

Every following round, remove one more gem and turn one more block. The last remaining player wins! If all remaining players fail a round, the same difficulty level is replayed until someone succeeds.

TIP! Playing this game with simple patterns is great for kids, and really difficult patterns can be a great challenge for anyone. Generally, the difficulty of a pattern depends on how symmetrical in form and colour it is, how abstract it is and over how many game blocks it is laid out. When making your own patterns, it is good to have some logic to them so that it does not get too difficult to remember.

TIP! Use a clock or a timer if players tend to take too long to solve the puzzles. You can also use a timer to challenge each other in who solves a memory puzzle the fastest.

TIP! When a pattern is played too many rounds there might not be much left of the pattern after removing the gems. Generally, a puzzle can be played three to four full rounds without any problems, but it depends on the puzzle. If a puzzle is played too many rounds, just move on to a new, more difficult pattern and start from the beginning again.



Pentago Multiplayer

Pelaajien lukumäärä: 2-4

Ikä: 8+

Aseta nappula, k ierrä laattaa, viisi nappulaa rivissä voittaa. Yksinkertaisuudessaan siinä kaikki! Pelin aikana toki herää kysymyksiä, joihin tämä lyhyt ohje ei tarjoa vastausta, joten alla myös tarkemmat säännöt.

Pelin alussa pelilauta on tyhjä. Pelissä siirto tarkoittaa, että pelaaja asettaa pelilaudalle yhden nappulan ja kiertää sitten yhtä pelilaudan yhdeksästä laatasta. Nappulan saa asettaa mihiin tahansa tyhjään kohtaan pelilaudalla ja kiertää saa mitä tahansa pelilaudan laatoista riippumatta siitä, mihiin nappula on asetettu. Laattaa kierretään neljänneskierros (90 astetta) jompaaankumpaan suuntaan ja pelaajan on aina kierrettävä yhtä laattaa siirtansa aikana.

Se pelaaja voittaa, joka ensin saa viisi nappulaansa riviin. Rivi voi kulkea suoraan tai vinottain, kahden tai useamman laatan yli, missä tahansa kohdassa pelilautaa. Jos pelaaja saa viisi nappulaansa riviin asettaessaan nappulan laudalle, hänen ei enää tarvitse kiertää laattaa.

Kaikki kaikkia vastaan

Tässä pelimuodossa 2-4 pelaajaa pelaavat kaikki toisiaan vastaan. Jokainen pelaaja valitsee itselleen värin. Päätetään pelin aloittaja, pelivuorot kulkevat myötpäivään. Ensimmäinen pelaaja tekee siirtonsa, eli asettaa nappulan ja kiertää laattaa. Seuraava pelaaja jatkaa tekemällä oman siirtonsa ja niin edelleen jatketaan, kunnes joku pelaajista saa viisi omaa nappulaansa riviin ja voittaa pelin.

Kun yksi pelaaja on voittanut pelin, voivat muut halutessaan jatkaa peliä saadakseen selville toisen, kolmannen ja neljännen sijan. Voittajan pelinappulat jätetään pelilaudalle.

Jos useammalle pelaajalle syntyy viiden nappulan rivi yhden pelaajan tehtyä siirtonsa, nämä pelaajat jakavat sijan. Jos nappulat loppuvat ja jäljellä on vielä useampia pelaajia, nämä jakavat viimeisen sijan.

Joukkuepeli

Tässä pelimuodossa on kaksi kahden hengen joukkueutta. Joukkueet valitsevat värisä ja samassa joukkueessa olevat pelaajat asettuvat toisiaan vastapäätä pelilaudan molemmille puolin, jolloin siirrot tulevat vuorotellen kummankin joukkueen jäsenille. Peliä pelataan kuten edellä, mutta pelaajat eivät saa kertoa tai muutoin kommunikoida toisilleen, mitä he aikovat tehdä tai mitä toivoisivat pelikumppaninsa tekevän. Se joukkue voittaa, joka ensin saa viisi nappulaansa riviin.

Jos molemmat joukkueet saavat viiden rivin, kun joku pelaajista on tehnyt siirtonsa, on kyseessä tasapeli. Jos nappulat loppuvat, eikä kumpikaan joukkueesta ole saanut viiden riviä, peli jää ratkaisemattomaksi.

VINKKI! Joukkuepeli on hyvä valinta perheen kesken tai jos pelaajat muuten ovat kovin eri ikäisiä. Jos joukkueessa on aikuinen ja lapsi tai nuorempi ja vanhempi pelaaja, pelistä tulee tasaväkinen ikäeroista huolimatta.

VINKKI! On hyvä sopia ennen pelin alkua, saako nappulan paikkaa tai laatan kertoa muuttaa jälkikäteen vai ei, ja saako joukkuepelissä lainkaan keskustella.

Pentago kuviomemo

Pelaajien lukumäärä: 2 tai useampia

Ikä: 4 +

Tässä pelissä yhdistyvät muistipeli ja palapeli, mutta tietenkin siitä löytyy myös kuuluisa Pentago-kierre. Peli on hauska ja hyvä tapa tutustua "Pentago-ajatteluun" ennen varsinaisen pelin pelaamista.

Pelin alussa laudalle rakennetaan pelinappuloista sopiva kuvio. Voit käyttää mallina sääntöjen lopussa esitettyjä kuvioita tai keksiä omia. Ensimmäinen pelaaja käännyt pois tai peittää silmänsä niin, ettei hän näe pelilautaa. Järjestyskessä seuraava pelaaja ottaa kuviosta pois yhden nappulan ja kiertää yhtä pelilaudan laattaa neljänneskierroksen (90 astetta).

Ensimmäisen pelaajan on nyt yritettävä saada kuviot ennalleen asettamalla laudalle nappula ja kiertämällä laattaa neljänneskierros. Pelaaja saa asettaa nappulan mihin tahansa ja kiertää mitä tahansa laattaa. Jos pelaaja ei onnistu korjaamaan kuviota, hän on ulkona pelistä. Pelivuorot siirtyvät myötäpäivään siten, että jokainen saa rikkoo ja korjata kuviot yhden kerran. Kun kierros on käyty, pelijat jatkavat ne pelaajat, jotka eivät joutuneet ulos ensimmäisellä kierroksella.

Nyt peli muuttuu vaikeammaksi: toisella kierroksella otetaan pois kaksi nappulaa ja kierretään kahta laattaa. Samaa laattaa saa käännytä useammin kuin yhden kerran. Kun kuviota korjataan, on ensin asetettava paikalleen yksi nappula ja kierrettävä yhtä laattaa, vasta sitten laitetaan toinen nappula ja kierretään toista laattaa. Jo asetettua nappulaa ei saa enää siirtää.

Jokaisella uudella kierroksella peli vaikeutuu, kun nappuloita poistetaan yksi lisää ja laattoja kierretään yksi enemmän. Voittaja on se, joka pysyy pisimpään pelissä mukana. Jos kaikki pelaajat putoavat samalla kierroksella, uusitaan kierros, kunnes joku onnistuu.

VINKKI! Kuviomemo yksinkertaisin kuvioin on hauska peli nuorimille pelaajille. Todella vaikea kuviot antaa haastetta kenelle tahansa. Kuviot vaikeusaste riippuu yleensä siitä, kuinka selkeitä tai symmetrisiä sen värit ja muodot ovat, ja kuinka monen laatan yli se ulottuu. Kun teet omia kuviointa, yritä saada niihin jonkin verran johdonmukaisuutta, ettei muistaminen olisi aivan mahdotonta.

VINKKI! Käytä kelloa tai ajastinta, jos haluat rajoittaa miettimisaikaa. Voitte myös ottaa aikaa ja kilpailla siitä, kuka ratkaisee kuviot nopeimmin.

VINKKI! Kun samaa kuviota on pelattu liian monta kierrostaa, siitä saattaa olla hyvin vähän jäljellä, kun nappuloita on otettu pois (usein kolme tai neljä kierrostaa, kuviosta riippuen). Jos näin tapahtuu, voidaan kuviot vaihtaa hieman vaikeampaan ja aloittaa sen kanssa alusta.



Pentago Multiplayer

Antal spelare: 2-4

Ålder: 8+

Lägg en pjäs, vrid en bricka, vinn med fem i rad. Svårare än så är det egentligen inte. Men det är klart, det kan ju uppstå lite detaljfrågor så här kommer de mer detaljerade reglerna...

Spelet börjar med en tom spelplan. Ett drag i Pentago Multiplayer innebär att en spelare lägger en spelpjäs samt vrider en av spelplanens nio spelbrickor. Pjäsen kan läggas på valfri tom plats på spelplanen och spelaren kan vrida valfri spelbricka ett hack (90 grader) åt valfritt håll, oavsett var spelpjäsen lagts. Spelaren måste vrida en spelbricka under sitt drag.

Den spelare som först får fem pjäser av sin färg i rad vinner! Raden kan gå rakt eller diagonalt över två eller flera brickor var som helst på planen. Får spelaren fem i rad efter att ha lagt en pjäs, behöver denne inte vrida någon bricka.

Alla mot alla

I denna variant spelar 2-4 spelare, alla mot alla. Varje spelare väljer en färg och spelturen går medurs. Den första spelaren gör sitt drag, dvs. lägger en pjäs och vrider en bricka. Därefter gör följande spelare sitt drag och så fortsätter spelet i turordning.

Efter att en spelare fått fem i rad och vunnit, kan kvarvarande spelare välja att fortsätta spelet utan vinnaren för att i tur och ordning kora tvåan, trean och fyran. Vinnarens pjäser lämnas kvar på spelplanen.

Om flera spelare skulle få fem i rad efter att en spelare utfört sitt drag, kommer dessa spelare på delad plats. Om alla pjäser lagts ut när det fortfarande finns fler än en spelare som inte fått fem i rad, så kommer dessa kvarvarande spelare på delad plats.

I lag

Denna version spelas i två lag med två spelare i varje lag. Lagen väljer varsin färg och spelarna i varje lag placerar sig mitt emot varandra vid spelplanen, så att en spelare från varandra laget spelar varannat drag. En spelare får inte prata med sin medspelare om hur hen tänker spela eller vill att medspelaren ska spela. Det lag vinner som först får fem i rad av sin färg.

Om båda lagen skulle få fem i rad efter att en spelare utfört sitt drag blir det oavgjort. Om alla pjäser lagts ut utan att något lag fått fem i rad blir det oavgjort.

TIPS! Lag spel är ett bra val för familjer eller spelare i olika åldersgrupper, då lagen kan bestå av en vuxen och ett barn, eller en äldre och en yngre spelare. Spelet blir jämnt trots åldersskillnaderna.

TIPS! Klargör gärna innan spelet börjar om ni tillåter att man får flytta en lagd pjäs eller ångra en vridning av en bricka. Ni kan också komma överens om man alls får kommunicera i lagspelet.

Pentago Mönstermemo

Antal spelare: 2 eller fler

Ålder: 4+

Detta är en mix av "Memory" och pussel, men självklart med den berömda Pentagotisten. Det är ett mycket kul spel, ett utmärkt sätt att komma in i Pentagotänkandet och ett sätt att leka med spelet.

Spelet börjar med att man med spelpjäserna lägger ut ett valfritt mönster på planen (använd gärna ett av våra exempel mot slutet av dessa regler eller uppfinn egnal!). Spelare 1 vänder sig sedan om så att denne inte ser spelplanen. Näste spelare i turordningen tar då bort en valfri pjäs och vrider en valfri bricka ett hack (90 grader). Den förste spelaren ska nu försöka laga mönstret genom att lägga tillbaka spelpjäsen och vrida en bricka ett hack. Spelaren får lägga pjäsen var som helst och vrida vilken bricka som helst.

Om en spelare misslyckas med att återskapa pusslet är denne utslagen ur spelet. Turen går vidare med sols så att alla får både "ta sönder" och laga pusslet en gång var. När en full runda är klar fortsätter de spelare som inte slagits ut. Detta varv blir lite svårare, då man ska ta bort två pjäser och vrida två brickor! När mönstret lagas måste man lägga en pjäs och vrida en bricka innan nästa pjäs läggs och bricka vrids. Pjäser får inte flyttas. Efter varje full runda ökar svårighetsgraden och ytterligare en pjäs tas bort och ytterligare en bricka ska vridas.

Den som är sist kvar vinner!

Om alla spelare i en runda misslyckas spelas samma runda om tills någon lyckas.

TIPS! Pentago Mönstermemo med enklare mönster är mycket roligt för yngre spelare men ett riktigt svårt mönster är en utmaning för vem som helst. Svårighetsgraden på ett mönster beror generellt på hur abstrakt mönstret är i form och färg och över hur många pjäser det är utlagt. När du gör egna mönster är det bra att ha någon sorts logik i det så att det inte blir allt för svårt att komma ihåg.

TIPS! Använd en klocka, äggklocka eller liknande om ni vill begränsa betänketiden. Ni kan även använda en tidtagare för att utmana varandra på dueller om vem som kan lösa ett mönster snabbast.

TIPS! När ett mönster spelats för många runder kan det bli väldigt lite kvar av mönstret efter att pjäser tagits bort (ofta tre till fyra runder, men beroende på mönstret). Om detta sker kan man istället gå vidare till ett nytt, lite svårare, mönster och börja från början med det istället.



Pentago Multiplayer

Antal spillere: 2-4

Alder: 8 +

Læg en brik, vend en bakke, vind med fem på række. Sværere er det egentlig ikke. Men selvfølgelig kan der opstå spørgsmål, så her kommer de mere detaljerede regler:

Spillet begynder med en tom spilleplade. Et træk i Multiplayer Pentago indebærer, at en spiller lægger en spillebrik og drejer en bakke. Brikken kan lægges på en tom plads på spillepladen efter eget valg, og spillerne kan dreje en bakke efter eget valg, dvs. uanset hvor spillebrikken bliver lagt, et træk (90 grader) i valgfri retning. Spilleren skal dreje en bakke i samme træk.

Alle mod alle

I denne variant spiller alle mod alle. Spillerne vælger hver sin farve og foretager sine træk (dvs. lægger en brik og drejer en bakke) efter tur.

Den spiller, der først får fem brikker i sin farve på række, vinder!

Rækken kan være lige eller diagonal over to eller flere bakker hvor som helst på spillepladen. Hvis en spiller får fem på række efter at have lagt en brik, behøver denne ikke dreje en bakke. Når en spiller har vundet, kan de andre spillere vælge at fortsætte spillet uden vinderen for at kåre nummer to, tre og fire.

Hvis flere spillere får fem på række, efter at en spiller har foretaget sit træk, skal disse spillere deles om pladsen. Hvis alle farver er lagt ud, mens der stadig er mere end én spiller, der ikke har fået fem på række, kommer de resterende spillere ind på en delt plads.

Hold

Denne version spilles i to hold med to spillere på hvert hold. Holdet vælger en farve, og spillerne på hvert hold placerer sig over for hinanden ved spillepladen, så en spiller fra hvert hold foretager hvert andet træk. Spilleren må ikke tale med sin medspiller om, eller skal i det mindste gøre sit bedste for ikke at tale om, hvordan han eller hun planlægger at spille eller ønsker, at medspilleren skal spille!

Det hold, der først får fem på række i sin farve, vinder.

Rækken kan være lige eller diagonal over to eller flere bakker hvor som helst på pladen. Hvis en spiller får fem på række efter at have lagt en brik, behøver denne ikke dreje en bakke.

Hvis begge hold får fem på række, efter at en spiller har foretaget sit træk, er spillet uafgjort. Hvis alle brikker er lagt, uden at et hold har fået fem på række, er spillet også uafgjort.

TIP! Holdspil egnar sig især for familier eller spillere i forskellige aldersgrupper, da holdet kan bestå af en voksen og et barn eller en ældre og en yngre spiller, så spillet bliver jævnbyrdigt trods aldersforskellene.

TIP! Aftal gerne, inden spillet begynder, om det skal være tilladt at flytte en lagt brik eller fortryde vendingen af en bakke, og om man må tale sammen under holdspil.

Pentago Mönster-memo

Antal spillere: Mindst 2

Alder: 4 +

Dette er en blanding af "Memory" og puslespil men selvfølgelig med den berømte Pentago-tvist. Det er et meget sjovt spil og en udmarket måde at komme ind i Pentago-tankegangen på og at lege med spillet.

Spillet begynder med, at man med spillebrikkerne lægger et valgfrit mønster på pladen (brug eventuelt et af nedenstående eksempler, eller find på dit eget!). Spiller 1 vender sig derefter om, så denne ikke kan se spillepladen. Næste spiller i rækkefølgen fjerner derefter en brik efter eget valg og drejer en bakke efter eget valg (90 grader). Den første spiller skal nu forsøge at lægge mønsteret ved at lægge spillebrikken tilbage og dreje en bakke. Spillerne må lægge brikken hvor som helst og dreje en hvilken som helst bakke.

Hvis det ikke lykkes spilleren at genskabe puslespillet, er denne slået ud af spillet. Turen går videre i urets retning, så alle får mulighed for både at "ødelægge" og lægge puslespillet en gang til.

Når en hel runde er afsluttet, fortsætter de spillere, der ikke er slået ud, men i denne runde bliver det lidt sværere, da man skal fjerne to brikker og dreje to bakkere! Når mønsteret lægges, skal man lægge en brik og dreje en bakke, inden den næste brik lægges, og en bakke drejes. Brikker må ikke flyttes. Efter hver fuld runde øges sværhedsgraden, og der skal fjernes en brik mere og drejes en bakke mere.

Den, der er tilbage, vinder!

Hvis det ikke lykkes for nogen af spillerne i en runde, spilles den samme runde om, indtil det lykkes for en spiller.

Om mønster

Pentago Mönster-memo med enklere mønstre er meget sjovt for yngre spillere! Men et rigtig svært mønster er en udfordring for hvem som helst.

Sværhedsgraden for et mønster afhænger normalt af, hvor abstrakt mønsteret er i form og farve, samt af hvor mange spillebakker det er lagt ud over. Når du laver dine egne mønstre, er det en god ide at have en form for logik i dem, så de ikke bliver alt for svære at huske.

TIP! Anvend et ur, æggeur eller lignende, hvis I vil begrænse betænkningstiden.
I kan også anvende en tidtager for at udfordre hinanden i dueller om hvem, der kan løse et mønster hurtigst.

Når et mønster er spillet i mange runder, kan der være meget lidt tilbage, efter at brikker er fjernet (ofte tre til fire runder afhængigt af mønsteret). Hvis dette sker, kan man i stedet fortsætte med et nyt, lidt sværere mønster og starte forfra med det i stedet for.



Pentago Multiplayer

Antall spillere: 2–4

Aldersgruppe: 8 +

Legg ut en brikke, vri et brett og vinn når du har fem på rad. Vanskeligere er det egentlig ikke. Men det er klart, det kan jo oppstå detaljspørsmål, så her kommer de litt mer detaljerte reglene:

Spillet begynner med et tomt spillebrett. Et trekk i Multiplayer Pentago består av at spilleren legger ut en spillebrikke og vrir ett av spillebrettene. Spillebrikken kan legges på hvilken som helst av de tomme plassene på spillebrettet og han kan vri hvilket som helst spillebrett. Brettet vris ett hakk – 90 grader – den veien man vil. Man må vri et brett hver gang man spiller.

Alle mot alle

I denne varianten spiller alle mot alle. Spillerne velger hver sin farge og gjør sine trekk (legger ut en brikke og vrir et brett) etter tur.

Den spilleren som først får fem av brikkene sine på rad vinner!

Raden kan være horisontal, vertikal eller diagonal over to eller flere brett hvor som helst på spillebrettet. Hvis en spiller får fem på rad etter å ha lagt ut en brikke, trenger han ikke vri et brett. Etter at en spiller har vunnet, kan resten av spillerne fortsette uten vinneren for å finne ut hvem som blir nr. to, tre og fire. Hvis flere spillere får fem på rad etter at en spiller har gjort trekket sitt, kommer de på delt plass. Hvis alle brikkene blir lagt ut når det fremdeles er mer enn en spiller som ikke har fått fem på rad, kommer disse på delt plass.

Lag

Denne versjonen spilles med to lag som har to spillere hver. Lagene velger farge og lagenes spillere setter seg tvers overfor hverandre, slik at hvert av lagene spiller annenhver gang. Spillerne skal ikke fortelle hverandre, eller i alle fall gjøre det de kan for ikke å fortelle hverandre hvordan de selv har tenkt å spille, eller hvordan de ønsker at medspilleren skal spille!

Det laget som først får fem på rad vinner.

Raden kan være horisontal, vertikal eller diagonal over to eller flere brett hvor som helst på spillebrettet. Hvis en spiller får fem på rad etter å ha lagt ut en brikke, trenger han ikke vri et brett. Hvis begge lagene skulle få fem på rad etter at en spiller har utført trekket sitt blir det uavgjort. Hvis alle brikkene blir lagt ut uten at noen har fått fem på rad blir det uavgjort.

TIPS! *Lagspill er også veldig fint for familier eller spillere i ulike aldersgrupper, for lagene kan bestå av en voksen og et barn eller en eldre og en yngre spiller. Da blir spillet jevnt på tross av aldersforskjellen.*

TIPS! *Før spillet begynner er det fint om man blir enige om det er lov å flytte en brikke etter at den er lagt, om man har lov til å ombestemme seg om hvilket brett man skal vri og om man får lov til å snakke sammen når det er lagspill.*

Pentago Mönstermemo

Antall spillere: 2 eller flere

Alder: 4 +

Dette er en blanding av memory og puslespill, men selvfølgelig med den berømte Pentagoverien. Det er et veldig morsomt spill og en utmerket måte å få kjennskap til Pentagotenkningen og å leke med spillet.

Spillet starter med at man lager et valgfritt mønster på brettet (bruk gjerne ett av våre eksempler, eller finn på ditt eget). Spiller 1 snur seg bort så han ikke ser spillebrettet.

Den neste som står for tur tar så bort en valgfri brikke og vrir hvilket brett han vil, ett hakk (90 grader). Den første spilleren skal nå forsøke å ordne mønsteret ved å legge tilbake spillebrikken og vri et brett et hakk. Spilleren kan legge brikken hvor som helst og vri hvilket brett han vil.

Mislykkes en spiller med å gjenskape mønsteret er han slått ut av spillet. Turen går da videre (med klokken) slik at alle både får "ødelegge" og reparere mønsteret hver sin gang.

Når man er ferdig med en full runde fortsetter de spillerne som ikke er slått ut, men denne runden blir det litt vanskeligere, for nå skal man ta bort to brikker og vri to brett!

Når mønsteret skal repareres må man først legge en brikke og så vri ett brett før man kan legge neste brikke og vri brett nr. 2. Brikker kan ikke flyttes til et annet sted. Etter hver runde øker vanskelighetsgraden ved at man øker antallet brikker og brett.

Den som sitter igjen til slutt er vinneren!

Dersom alle spillerne i en runde mislykkes, spilles runden om igjen til det er en som får det til.

Om mønster

Pentago Mönster-memo med enkle mønstre er svært morsomt for unge spillere. Men et vanskelig mønster er en utfordring for hvem som helst. Vanskelighetsgraden på et mønster er avhengig av hvor abstrakt det er i form og farge og hvor mange spillebrikker som er lagt ut. Når man lager sine egne mønstre, er det lurt å ha en slags logikk i det, slik at det ikke blir for vanskelig å huske.

TIPS! Bruk en klokke, timer eller lignende dersom det er nødvendig å begrense den tiden man har til å tenke. Man kan også ta tiden på hver enkelt, slik at det blir en utfordring å løse mønsterne forttere enn de andre.

Når man har brukt et mønster for mange runder (ofte tre eller fire runder), kan det bli veldig lite igjen etter at mange brikker er tatt bort. Da kan man i stedet gå videre til et nytt, litt vanskeligere mønster og begynne med det.



Pentago Multiplayer

Aantal spelers: 2 - 4

Leeftijd: Vanaf 8 jaar

Het spel begint op een leeg speelbord. Tijdens elke spelbeurt in Multiplayer Pentago plaatst een speler een knikker en draait hij één van de negen speelblokken. De knikker mag geplaatst worden op een lege plek op het speelbord en de speler mag eender welk speelblok 90° laten draaien, onafhankelijk van waar hij de knikker gelegd heeft. De speelblokken mogen in eender welke richting gedraaid worden. Spelers moeten een speelblok draaien tijdens hun beurt.

De speler die als eerste vijf knikkers van zijn kleur op een rij heeft, wint het spel!

Een rij mag zowel horizontaal, verticaal als diagonaal zijn, over twee of meerdere speelblokken lopen en kan eender waar op het speelbord zijn. Als een speler vijf knikkers op een rij heeft nadat hij een knikker geplaatst heeft, moet hij geen speelblok meer draaien.

Iedereen tegen iedereen

In deze variant spelen alle spelers tegen elkaar en deze variant kan gespeeld worden met twee, drie of vier spelers. Spelers kiezen elk een kleur en doen om de beurt hun zetten (een knikker leggen en een speelblok draaien). Als een speler het spel gewonnen heeft, kunnen de overige spelers verder spelen zonder de winnaar om zo de tweede, derde en vierde plaats te bepalen. De knikkers van de winnende spelers blijven op het speelbord liggen.

Als meer dan één speler vijf knikkers op een rij heeft aan het einde van de beurt van een speler, delen die spelers de (eerste, tweede of derde) plaats. Als alle knikkers gelegd zijn en er nog steeds meer dan één speler is die geen vijf knikkers op een rij heeft, delen al deze spelers dezelfde plaats.

Team play

Deze variant wordt gespeeld door twee teams van twee spelers. Ieder team kiest een kleur. De spelers van een team zitten tegenover elkaar zodat er om de beurt een speler van het andere team aan de beurt is. Spelers mogen tijdens hun beurt niet communiceren met hun partner.

Het eerste team met vijf knikkers op een rij wint.

Een rij mag zowel horizontaal, verticaal als diagonaal zijn, over twee of meerdere speelblokken lopen en kan eender waar op het speelbord zijn. Als een speler vijf knikkers op een rij heeft nadat hij een knikker heeft geplaatst, moet hij geen speelblok meer draaien.

Als beide teams vijf knikkers op een rij hebben aan het einde van een beurt, of als alle knikkers gelegd zijn en er nog geen team vijf knikkers op een rij heeft, is het een gelijkspel.

Team play is ook heel leuk voor families of spelers van verschillende leeftijden waarbij de twee teams bestaan uit een volwassene en een kind of een oudere en een jongere speler.

Pentago Patroonpuzzel

Aantal spelers: 2 of meer

Leeftijd: vanaf 4 jaar

Dit is een combinatie van "Memory" en een puzzel met de beroemde Pentago-draai. Het is een goede manier om de Pentago-denkwijze onder de knie te krijgen.

Gebruik de knikkers om een patroon naar keuze te maken op het speelbord of gebruik één van onderstaande voorbeelden. De eerste speler draait zich om zodat hij het speelbord niet ziet. De volgende speler neemt een knikker weg en draait een van de speelblokken 90 graden. De eerste speler moet dan het patroon weer vervolledigen door de knikkers terug te leggen en daarna ook één van de speelblokken 90 graden te draaien, in die volgorde. Er moet een speelblok (eender welk) gedraaid worden. De beurt verschuift dan met de wijzers van de klok mee zodat elke speler het patroon kan afbreken en herstellen. Een speler die er niet in slaagt het patroon te herstellen, ligt uit het spel.

Na een volledige ronde (als elke speler het patroon een keer heeft afgebroken en een keer hersteld heeft) wordt het moeilijker. Doe nu hetzelfde maar neem twee knikkers weg en draai telkens twee speelblokken (je kan hetzelfde speelblok meerdere keren draaien). De speler die het patroon herstelt, legt een knikker terug, draait dan een speelblok en legt daarna pas de tweede knikker terug. Gelegde knikkers mogen niet teruggenomen worden. Iedere ronde wordt er een knikker meer weggenomen en een blok meer gedraaid.

De speler die als laatste overblijft, wint het spel!

Als alle overgebleven spelers er in eenzelfde ronde uit liggen, wordt dezelfde moeilijkheidsgraad opnieuw gespeeld totdat er iemand in slaagt het patroon te herstellen. Gebruik een klok als spelers er te lang over doen om de puzzel op te lossen. Je kunt ook een klok gebruiken om een geheugenpuzzel om ter snelst op te lossen!

Over patronen

Het is leuk voor kinderen om dit spel te spelen met eenvoudige patronen! Ze vinden het ook fijn om hun eigen patronen te maken. Maar de moeilijke patronen kunnen voor iedereen een uitdaging vormen. De moeilijkheid van een patroon is gewoonlijk afhankelijk van de symmetrie in vorm en kleur, de abstractheid van het patroon en het aantal speelblokken waarover het patroon verspreid is. Als je zelf patronen maakt, is het handig om er logica in te leggen zodat het patroon niet te moeilijk wordt om te onthouden.

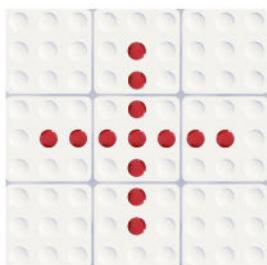
Als een patroon te veel rondes gespeeld wordt, blijft er wellicht niet veel van het patroon meer over na het verwijderen van de knikkers. Een puzzel kan doorgaans probleemloos drie tot vier volledige rondes gespeeld worden maar dat is afhankelijk van de puzzel. Als een puzzel te veel rondes gespeeld wordt, begin je best opnieuw met een ander, moeilijker patroon.

Pentago Mönster-memo. Några mönster att börja med...

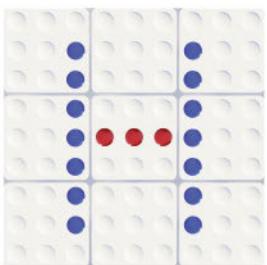
Joiakin kuvioita, joilla pääset alkuun....

Pentago Pattern Puzzle. A few patterns to start with...

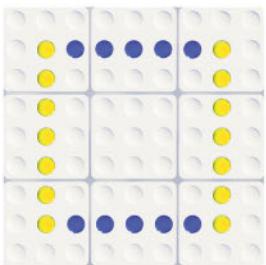
Pentago Patroonpuzzel. Een aantal patronen om mee te starten...



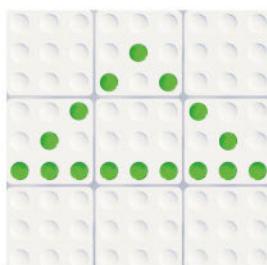
Red Cross



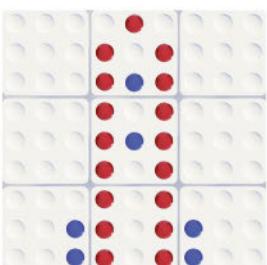
"H"



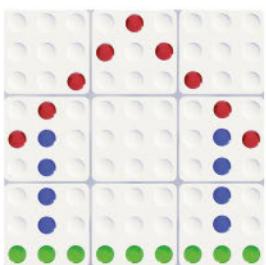
Square



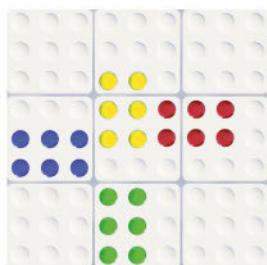
Triangle



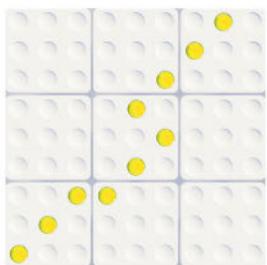
Space Rocket



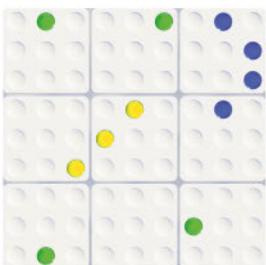
Cottage



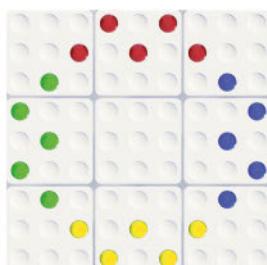
Traffic Jam



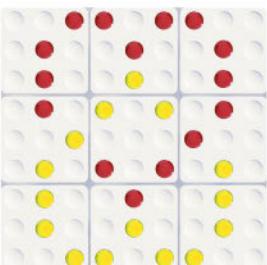
Lightning



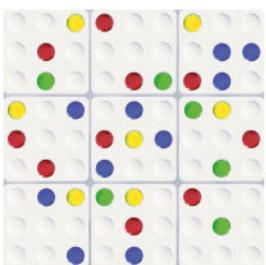
Orion



Four Double U



Love



Jackson Pollock



martinex®

Kuninkaankatua 37
20320 TURKU, FINLAND
www.martinex.fi
www.martinex.se



© 2020 Martinex,
All Rights Reserved
©2020 Mindtwister
Game inventor:
Tomas Flodén
Pál Keller Carlquist