

PENTAROLL

THE TWO PLAYER
MARBLE GAME





PENTAROLL

Contents

Game board (6x6)

18 white marbles

18 black marbles

Object

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

How to play

The game starts with an empty game board. Each player takes 18 marbles of their own colour. Choose who goes first.

The first player starts by placing one of their marbles on one of the slots on the edges of the board. Once a marble has been placed, the player may no longer move it. The turn goes to the other player who places one of their marbles, and so on.

If there already is a marble on the desired spot on the edge of the board, the player in turn pushes the marble, or the line of marbles, one notch forward while placing the new marble in. It is not allowed to push the line of marbles so that a marble falls off the other edge of the game board.

The winner is the player who first gets five of their own marbles in a row. The row can be vertical, horizontal or diagonal.

A game ends in a tie if all 36 marbles are placed on the board and neither player has five of their marbles 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.

See the end of the rule book for an example of a game start.



PENTAROLL

Sisältö:

Pelilauta (6x6)

18 valkoista kuulaa

18 mustaa kuulaa

Pelin tavoite

Tavoitteena on ensimmäisenä saada viisi oman väristä kuulaa riviin.

Pelaaminen

Pelin alussa pelilauta on tyhjä ja kummallakin pelaajalla on 18 oman väristä kuulaa. Valitaan pelin aloittaja.

Aloittaja asettaa yhden oman kuulansa haluamaansa kohtaan jollekin pelilaudan reunimmaisista paikoista. Sijoitettua kuulaa ei saa enää siirtää. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka vuorostaan asettaa yhden kuulan, ja niin edelleen.

Mikäli pelaaja on asettamassa kuulaa kohtaan, jossa on jo kuula, hän saa työntää laudalla jo olevaa kuulaa tai kuulajonoa yhden pykälän eteenpäin oman kuulaansa sijoittaessaan. Kuulia ei saa kuitenkaan työntää niin, että toisella reunalla oleva kuula työntyy ulos pelilaudalta.

Pelin voittaja on se, joka saa ensimmäisenä viisi omaa kuulaansa riviin. Rivin voi muodostaa joko pystysuoraan, vaakasuoraan tai viistoon.

Tasapeli syntyy, jos kaikki 36 kuulaa on asetettu pelilaudalle, eikä kumpikaan pelaajista ole onnistunut muodostamaan viiden kuulan riviä. Tasapeliin päädytään myös, jos pelaaja muodostaa vuorollaan viiden kuulan rivin niin, että samalla myös vastustajalle muodostuu viiden kuulan rivi.

Katso esimerkki pelin aloituksesta sääntövihkon lopusta.



PENTAROLL

Innehåll:

Spelplan (6x6)

18 vita kulor

18 svarta kulor

Spelets mål

Spelets mål är att vara den som först får fem kulor i rad.

Så spelar man

Pentaroll börjar med en tom spelplan, där spelplanen är spellådans lock. Den ena spelaren spelar med de 18 vita kulorna och den andra med de 18 svarta kulorna. Kom överens om vem som börjar.

Under sin speltur lägger spelaren en av sina kulor i en valfri fördjupning längs utkanten av spelplanen. När spelaren lagt sin kula, får hen inte längre flytta på den. Turen går vidare till den andra spelaren som i sin tur lägger en av sina kulor i ytterkanten, och så vidare.

Om det redan ligger en kula i den fördjupning som spelaren skulle vilja använda, får spelaren knuffa kulan eller kulraden ett hack framåt när hen rullar in sin egen kula i fördjupningen. Spelaren får dock inte knuffa en rad av kulor så att en kula på spelplanens motsatta kant rullar ut från spelplanen.

Spelets vinnare är den som först får fem av sina kulor i rad. Raden kan vara horisontal, vertikal eller diagonal.

Spelet slutar oavgjort om alla de 36 kulorna rullats in på spelplanen utan att någonsida spelaren lyckats få fem i rad. Spelet slutar också oavgjort om spelaren, medan hen själv får fem i rad, samtidigt skapar fem i rad för motspelaren.

Se slutet av reglerna för ett exempel på spelets början.

PENTAROLL



Innhold

Spillebrett (6x6)

18 hvite klinkekuler

18 svarte klinkekuler

Målet

Du vinner ved å være førstemann til å få fem på rad.

Før dere begynner

Velg hvem som skal ha svarte og hvem som skal ha hvite klinkekuler. Legg kulene dine foran deg på bordet, og med brettet midt mellom dere. Velg hvem som skal begynne.

Slik spiller dere

Første spiller legger en kule i en av fordypningene langs kanten av brettet. Deretter gjør den andre spilleren det samme.

Resten av spillet vil foregå på samme måte. Annenhver gang legger dere på kuler på en fordypning langs kanten av brettet. Det er tillatt å legge kule i en fordypning langs kanten som allerede er tatt. Da skyver du i så fall kula i fordypningen innover med din nye kule, slik at det blir plass. Dette vil kanskje skape en kjedereaksjon, der flere kuler skyver hverandre bortover. Dette er tillatt, med én begrensning. Du kan ikke skyve inn en kule dersom det medfører at en annen kule ramler av brettet på den andre siden.

Vinneren er den som først får fem på rad. Alle retninger er tillatt: Du kan altså få fem på rad både vannrett, loddrett eller på skrå.

Spillet kan ende uavgjort på to måter. Enten i det øyeblikket alle de 36 klinkekulene er på brettet uten at noen har fem på rad, eller ved at en spiller får til fem på rad både for seg selv og motspilleren samtidig.

Bakerst i reglene finner du et eksempel på hvordan spillet kan begynne.



PENTAROLL

Indhold

Spillebræt (6x6)

18 hvide kugler

18 sorte kugler

Spillets mål

Dit mål i spillet er at få fem af dine kugler på række.

Sådan spiller I

Spillet starter med et tomt spillebræt. Hver spiller tager de 18 kugler i sin egen farve. Vælg, hvem der begynder.

Den første spiller begynder ved at placere en af sine kugler i et af hullerne på spillebrættets kant. Når en kugle er blevet placeret, må den ikke flyttes igen. Nu er det den anden spiller, der placerer en af sine kugler, osv.

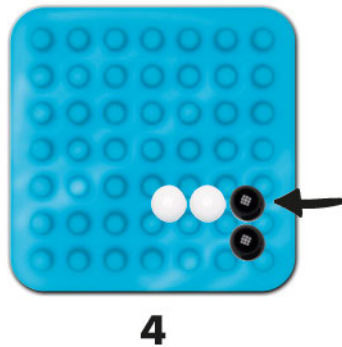
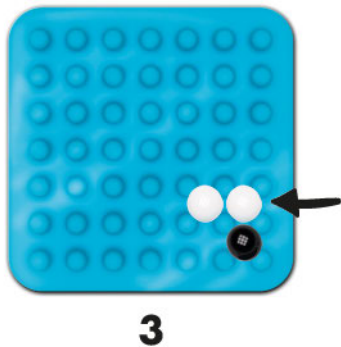
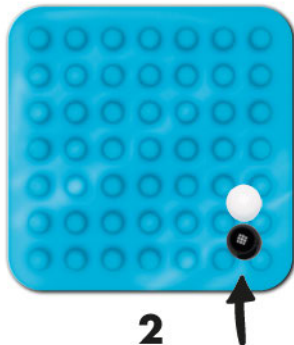
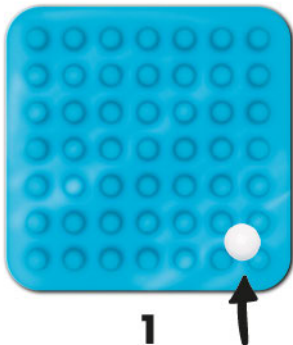
Hvis der allerede er en kugle i det hul, spilleren vil placere sin kugle i, skubber spilleren kuglen, eller rækken med kugler, ét hak fremad, mens den nye kugle bliver placeret. Men den nye kugle kan ikke skubbe til rækken med andre kugler, hvis nogen af dem ville blive skubbet ud over kanten af spillebrættet.

Vinderen er den spiller, der først får fem af sine egne kugler på stribe. Det kan være vandret, lodret eller diagonalt.

Spillet ender uafgjort, hvis alle 36 kugler bliver placeret på spillebrættet, uden nogen af spillerne får fem af sine kugler på stribe. Spillet ender også uafgjort, hvis en spiller får fem på stribe, men samtidig skaber fem på stibe med den anden spillers kugler.

Se slutningen af regelbogen for et eksempel på spillets start.

Example of a game start • Esimerkki pelin aloituksesta
Exempel på spelstart • Eksempel på hvordan spillet kan
begynne • Eksempel på spillets start





martinex

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



MINDWISTER

© 2021 Martinex, All Rights Reserved

©2021 Mindwister

Game inventor: © Antti Peura

PENTAROLL
THE TWO PLAYER
MARBLE GAME