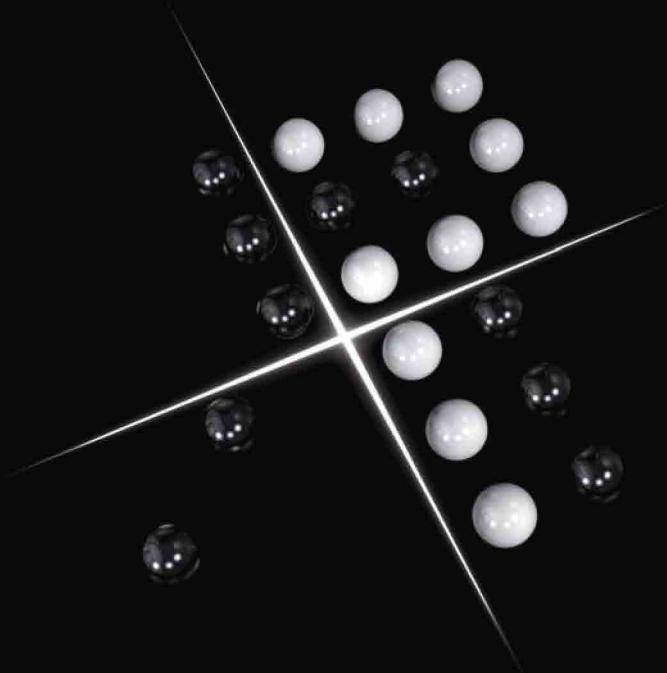


EL CINCO EN RAYA GIRATORIO

# PENTAGO





## REGLAS

El juego empieza con los cuatro cuadrados del tablero vacíos. Las jugadoras tendrán que elegir con cuál de los dos colores quieren jugar (blancas o negras). La jugadora inicial tendrá que colocar una de sus canicas disponibles (sin colocar) en uno de los espacios vacíos. Una vez colocada, tiene que girar cualquiera de los cuatro cuadrados del tablero un cuarto en el sentido que quiera (90 grados). No es obligatorio girar el cuadrado en el que coloques tu canica. Luego es el turno de la segunda jugadora, que seguirá los mismos pasos que la jugadora inicial, es decir, colocar su canica y girar uno de los cuadrados.

Gana la primera jugadora en colocar cinco de sus canicas en fila.

La fila puede ser en horizontal, vertical o diagonal y puede ocupar dos o tres cuadrados del tablero. Si al colocar una de sus canicas, una jugadora consigue crear una fila de cinco canicas, no tendrá que girar uno de los cuadrados del tablero. Si todos los espacios están ocupados y ninguna de las dos jugadoras consigue tener cinco canicas en fila, las jugadoras quedarán empatadas. Si ambas jugadoras consiguen tener cinco canicas en fila después de girar uno de los cuadrados del tablero, también quedarán empatadas.





## REGLES

Per començar a jugar col·loqueu el tauler de joc buit al centre de la taula i escolliu qui serà la jugadora inicial. El tauler està format per 4 seccions separades. Adjudiqueu a cada jugadora les boles blanques i les negres. La jugadora inicial col·locarà una de les seves boles que estan fora del tauler en un dels forats del tauler. Un cop fet això, triarà una de les seccions del tauler i la girarà un quart (90 graus) en el sentit que vulgui. És obligatori girar una de les seccions del tauler cada cop que es col·loqui una bola, tot i que no cal que sigui necessàriament aquella on s'ha col·locat la bola.

Llavors l'altra jugadora farà el mateix... col·locarà una bola i girarà una secció del tauler. I així anirà continuant la partida alternant els torns.

La primera jugadora que aconsegueix alinear 5 boles seves guanyarà la partida!

La línia tant pot ser horitzontal, com vertical o en diagonal, i tant pot ocupar dues com tres seccions del tauler. Si una jugadora aconsegueix alinear 5 boles quan col·loca la del seu torn, llavors guanya immediatament i ja no cal que giri una secció. Si tots els forats del tauler queden ocupats i cap jugadora ha aconseguit alinear 5 boles, les jugadores empaten. Si les jugadores alineen les 5 boles a l'hora després de girar una secció, també hauran empatat.



## JOKOAREN ARAUAK

Jokoa taulako lau karratuak hutsik daudela hasten da. Jokalariek, kolore bietako zeinekin jolastu nahi duten aukeratu beharko dute (kanika zuriekin edo beltzakin). Hasierako jokalariak, oraindik jarri gabe duen kanika bat jarri beharko du hutsuneetako batean. Kanika jarri eta gero, taulako lau karratuetako edozein biratu beharko du behin, beti ere erloju-orratzen noranzkoan egin beharko duelarik (90 gradu). Kanika jartzen den karratua biratzea ez da derrigorrezkoa. Ondoren, bigarren jokalariaren txanda da, eta hasierako jokalariaren pauso berak jarraituko ditu, hau da, bere kanika jarri eta karratuetako bat biratu.

Bost kanika ilaran jartzen dituen lehen jokalariak irabazten du.

Ilara horizontala, bertikala edo diagonala izan daiteke, eta taularen bi edo hiru karratu har ditzake. Jokalariak bere kaniketariko bat jartzean, ilara bat sortzea lortzen badu, ez du taulako karratuetako bat biratu beharko. Espazio guztiak hartuta baldin badaude eta jokalarietako batek berak ere ez badu lortzen bost kanika ilaran izatea, jokalariak berdinduta geldituko dira. Taulako laukietako bat biratu ondoren, bi jokalariek bost kanika errenkadan izatea lortzen baldin badute ere, berdinduta geldituko dira.





## REGRAS

O xogo comeza cos catro cadrados do taboleiro baleiros. As xogadoras terán que escoller a cor coa que queren xogar (brancas ou negras). A xogadora inicial terá que colocar unha das súas bolas dispoñibles (sen colocar) nun dos espazos baleiros. Unha vez colocada, terá que xirar calquera dos catro cadrados do taboleiro unha vez e no sentido horario ou antihorario (90 graos). Non é obrigatorio xirar o cadrado no que coloques a túa bola. Logo comeza a quenda da segunda xogadora, que terá que seguir os mesmos pasos que a xogadora inicial, é dicir, colocar a súa bola nun dos espazos dispoñibles e xirar un dos cadrados.

Gañará a primeira xogadora en colocar cinco das súas bolas en fila.

A fila pode ser en horizontal, vertical ou diagonal e pode ocupar dous ou tres cadrados do taboleiro. Se ao colocar unha das súas bolas, unha xogadora consigue crear unha fila, non terá que xirar un dos cadrados do taboleiro. Se todos os espazos están ocupados e ningunha das dúas xogadoras consigue ter cinco bolas en fila, ambas xogadoras quedarán empatadas. Se ambas xogadoras conseguem ter cinco bolas en fila despois de xirar un dos cadrados do taboleiro, tamén quedarán empatadas.



## RULES

The game starts with an empty game board. The game board consists of the four separate boards. The starting player places a marble in a socket of his or her choice. After placing a marble the player turns any one of the four boards one notch (90 degrees) clock- or counter clockwise. A board, not necessarily the one on which the marble has been placed, must be turned each move.

Then the second player does the same, i.e. places a marble and turns a board. So on and so forth.

The first player to get five marbles in a row wins!

The row can be horizontal, vertical or diagonal and run over two or three boards. If a player gets five in a row when placing a marble he or she does not need to turn a board. If all the sockets have been filled without any player getting five in a row the game is a draw. If both players get five in a row as a player turns a board the game is also a draw.





## RÈGLES DE JEU

Avant de débuter une partie, veillez à vider le grand plateau du jeu. Celui-ci est perforé de 36 cavités. Ce grand plateau se compose de 4 mini-plateaux déboîtables, comprenant, chacun, 9 cavités.

Chaque joueur choisit la couleur avec laquelle il jouera jusqu'à la fin du jeu. Le joueur qui commence la partie place une bille dans une cavité de son choix.

Après avoir déposé sa bille, le joueur fait pivoter l'une des quatres parties du grand plateau d'un quart de tour (90 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens opposé.

A chaque tour de jeu, le joueur doit faire pivoter un des mini-plateaux, même s'il s'agit d'un plateau sur lequel il n'a pas placé de bille.

Le second joueur fait la même chose, c.-à-d. qu'il pose une bille et fait pivoter un des 4 mini-plateaux. Et ainsi de suite ...

Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes de sa couleur, remporte la partie !

Un alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal et peut déborder sur 2 ou 3 mini-plateaux. Lorsqu'un des joueurs parvient à aligner 5 billes sur une rangée en déposant une bille dans une cavité, il ne doit plus tourner un des mini-plateaux.

Un match est déclaré nul lorsque toutes les cavités ont été comblées sans parvenir à un alignement de 5 billes identiques. De même, le match est nul si 2 joueurs alignent 5 billes de leur propre couleur après qu'un joueur a fait pivoté un des mini-plateaux.



## SPIELREGELN

PENTAGO™ wird zu zweit gespielt. Der erste Spieler setzt eine Kugel seiner Farbe auf einen beliebigen Platz auf dem Spielfeld. Nachdem die Kugel gesetzt wurde, dreht der Spieler ein beliebiges Spielbrett um 90°, im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Dann führt der Gegenspieler den gleichen Spielzug aus, d.h. eine Kugel setzen und ein Spielbrett drehen. Eine gesetzte Kugel darf nicht mehr versetzt werden. Es gewinnt der Spieler, dem es als Erster gelingt, eine Fünfer-Reihe mit Kugeln seiner Farbe zu erzielen.

Die Reihe kann senkrecht, waagerecht oder diagonal verlaufen und über zwei oder drei Spielbretter gehen. Erzielt ein Spieler fünf Kugeln in einer Reihe, nachdem er eine Kugel gesetzt hat, so muß kein Spielbrett mehr gedreht werden. Erzielen beide Spieler eine Fünfer-reihe, nachdem ein Spielzug komplett ausgeführt wurde, so wird das Spiel als unentschieden gewertet. Sollten alle Kugel gesetzt worden sein, ohne daß jemand eine Fünfer-Reihe erzielt hat, so ist das Spiel ebenfalls unentschieden.





## RÉGUAS

No PENTAGO™ participam dois jogadores.

O jogador que começar coloca um berlinde no tabuleiro que escolher. Uma vez colocado um berlinde, este já não poderá ser movido. Depois de colocar um berlinde, o jogador escolhe uma das 4 peças que compõem o tabuleiro e fá-la girar 90°, no sentido horário, ou em sentido contrário, conforme seja mais conveniente. Também pode fazer girar uma das peças na qual não tenha colocado nenhum berlinde.

Posteriormente, o outro jogador repete o procedimento, coloca um berlinde no local escolhido e faz uma das peças.

Ganha o jogador que primeiro conseguir colocar 5 berlindes em fila.

A fila pode ser na perpendicular a um dos lados, ou na diagonal, e pode ocupar duas ou três das peças que fazem parte do tabuleiro. Se um jogador conseguir colocar 5 berlindes em fila, após colocar um dos berlindes não é necessário fazer girar nenhuma das peças. Se ambos os jogadores tiverem 5 berlindes em fila após uma jogada, empatam. Se conseguirem colocar todos os berlindes sem que nenhum deles tenha 5 numa fila, também empatam.



## ПРАВИЛА

В игре Пентаго участвуют два игрока. Начинающий игрок кладет шарик на любое место игрового поля. Положенный шарик перекладывать нельзя. Положивший шарик игрок затем поворачивает любую четверть игрового поля на один угол (90 градусов), по или против часовой стрелки. Можно также повернуть ту четверть игрового поля, на которой еще нет шариков. Затем противник поступает таким же образом – кладет шарик и поворачивает четверть поля.

Выигрывает игрок, первым получивший ряд из пяти шариков.

Ряд может быть горизонтальным, вертикальным или диагональным, он может занимать две или три части игрового поля. Если игрок, положивший шарик, получает ряд из пяти шариков, то поворачивать четверть поля не надо. Если оба игрока после законченного хода получают ряд из пяти шариков, присуждается ничья. Если все шарики закончились, но никто не набрал ряд из пяти шариков – также ничья.

Советы и подсказки для Умной игры:

1. Повороты четвертей поля – это ключ к победе в Пентаго, именно повороты превращают ее из “крестиков-ноликов” в динамичное и непредсказуемое сражение! Планируя ходы, балансируйте стратегии обороны и нападения.
2. Игрок, первым собравший ряд из 3 шариков на одной из четвертей, получает преимущество, заставляя противника перейти к оборонительной игре. Это объясняется тем, что в 3 из 4 возможных способов собрать победный ряд из 5 шариков, 3 шарика будут стоять на одной четверти. И лишь в 1 из 4 случаев победный ряд будет из 2+1+2 шариков, собранных на 3 четвертях. Помешать противнику собрать ряд из 3 на одной четверти – хорошая идея, но победить можно только собрав свой ряд из 5!



## REGOLE DEL GIOCO

Il PENTAGO™ si gioca in due. Chi inizia il gioco mette una pallottola sul campo di gioco in un posto a scelta. Una volta messa, la pallottola non può più venir spostata. Dopo aver posato la pallottola, il giocatore fa girare di un quarto (cioè di 90 gradi) uno a scelta dei quadrati che compongono il campo di gioco, in senso orario o antiorario. Si può scegliere di far girare anche un quadrato su cui non si è messa una pallottola. L'altro giocatore fa poi la stessa cosa: pone la pallottola e fa girare uno dei quadrati.

Vince dei due giocatori quello che per primo mette cinque pallottole in fila.

Le file possono essere perpendicolari, diagonali e passare sopra due o tre quadrati.

Il giocatore che è riuscito a mettere cinque pallottole in fila dopo aver posto la sua pallottola può tralasciare di far girare un quadrato. La partita è pari se entrambi i giocatori riescono a mettere cinque pallottole in fila dopo il loro turno. Nessuno vince anche quando tutte le pallottole sono state usate e nessuno è riuscito ad ottenere una fila di cinque.



## 펜타고 - 규칙

펜타고는 두 사람이 할 수 있는 게임이다.

시작하는 사람이 구슬을 구슬판 어느 한 흠에 올려놓는다. 한번 놓은 구슬은 옮길 수 없다.

구슬을 놓은 후에 구슬판 하나를 택해 시계방향 또는 시계 반대 방향으로 90도 돌린다.

이 때 구슬을 놓지 않은 구슬판을 대신 돌릴 수도 있다.

그 후 경쟁자가 같은 식으로 게임을 한다 - 구슬을 놓고, 구슬판을 돌린다

먼저 다섯 개의 구슬을 연속으로 나열해 놓는 사람이 이긴다.

그 줄은 행이나 열, 또는 대각선이 될 수 있고 구슬 판 두 개 또는 세 개에 걸쳐 있을 수 있다.

한 사람이 구슬을 놓은 후 다섯 개가 나란히 되면 이때는 구슬판을 돌릴 필요가 없다.

매 차례 후 만약 두 사람의 구슬 다섯 개가 나란히 나열되면 서로 비긴다.

만약 모든 구슬을 다 놓을 때까지 누구도 구슬 다섯 개가 나란히 되게 하지 못하면 역시 서로 비긴다.





## 遊び方

PENTAGO™ (ペンタゴ) は、ボールを5つ並べることを競う2人用対戦ゲームです。

- ①ボールの色(白か黒)と順番を決めます。
- ②ゲームボードに、交互に1つずつボールを置いていきます。
  - ・一度置いたボールは動かせません。
- ③ボールを置いたら、ボードのいずれかのブロックを好きな方向に90度回してください。
  - ・どのブロックでも動かすことができます。
- ④先に5つのボールを一直線に並べた方が勝ちです。
  - ・ボールは斜めに並べても、2枚以上のゲームブロックに渡って並べても構いません。
  - ・最後のボールを置いて5つ並んだ時は、ブロックを回す必要はありません。
  - ・2人が同じターンにボールを5つ並べられた場合は、引分けです。
  - ・ボールを全部置き終わって、2人共ボールを5つ並べることができなかった場合も引分けです。



## 遊戲規則

遊戲目標：

任何一方把5粒棋子連成一線即勝出遊戲，可以是水平線、垂直線或斜線。

遊戲玩法：

玩家分成兩組，各自選取棋子顏色。選擇黑色棋子的一方可以先開始遊戲。

棋盤共有四個獨立可轉動的小棋盤，開始時先清空棋盤。持有黑色棋子的一方先放置一粒棋子在任何一個空格上，然後選擇任何一個小棋盤把它旋轉90度，順時針或逆時針也可以。

黑色棋子一方完成下棋並轉棋盤後，持白色棋子的一方也同樣把棋子放進任何空位上，再選任何一個棋盤轉90度。

勝出遊戲：

兩位玩家輪流放置棋子和轉動小棋盤，直至其中一方放置棋子後直接把5粒棋子連成一線，或放置棋子再轉動小棋盤後，把5粒棋子連成一線，均可勝出遊戲。

和局：

當所有的空間都被填滿而沒有任何一方可以把五粒棋子連成一線時，便算為和局。如果轉動小棋盤後雙方同時有五粒棋子連成一線，也是和局。

詳情請瀏覽網頁[www.pentago.se](http://www.pentago.se)

## قواعد لعبة بنتاغو

يشارك لاعبان في لعبة بنتاغو. اللاعب الذي يبدأ يضع كرة واحدة في أحد الأركنة على لوحة اللعب. لا يجوز نقل الكرة بعد وضعها. بعد وضع الكرة يقوم اللاعب بقتل إحدى لوحات اللعب الأربع بحركة واحدة (٩٠ درجة) باتجاه عقارب الساعة أو بعكس اتجاه عقارب الساعة. يجوز لللاعب أن يقتل أي لوحة حتى وإن لم تكن هي نفس اللوحة التي وضع الكرة عليها. ثم يقوم اللاعب الآخر بنفس الإجراء - ضع كرة وقتل لوحة.

**اللاعب الذي يحصل أولاً على خمس كرات على صفر واحد هو اللاعب الفائز.**

يمكن أن يكون الصفر مائلاً أو قطرياً وأن يمتد على لوحتين أو ثلاثة لوحات. إذا حصل أحد اللاعبين على خمس كرات على صفر واحد بعد أن يضع الكرة فإنه لا يحتاج إلى قتل أي لوحة. إذا حصل كلا اللاعبين على خمس كرات على صفر واحد بعد أن يقوم أحد اللاعبين بحركته كاملة فإن النتيجة تكون التعادل. إذا تم وضع كل الكرات بدون أن يتمكن أحد من الحصول على خمس كرات على صفر واحد فإن النتيجة هي التعادل أيضاً.





© 2021 Ed. en Español SD Games  
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernardes  
08130 Sta. Perpètua de Mogoda  
Barcelona, España  
[info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com)  
[www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)



**martinex®**

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

© 2020 Martinex,  
Todos los derechos reservados.  
©2020 Mindwister  
Creador el juego:  
Tomas Flodén

