

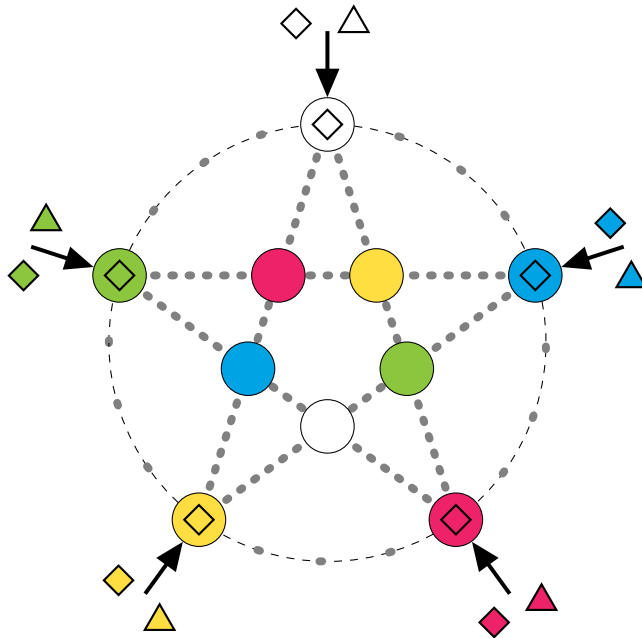
How to play Pentagame

1



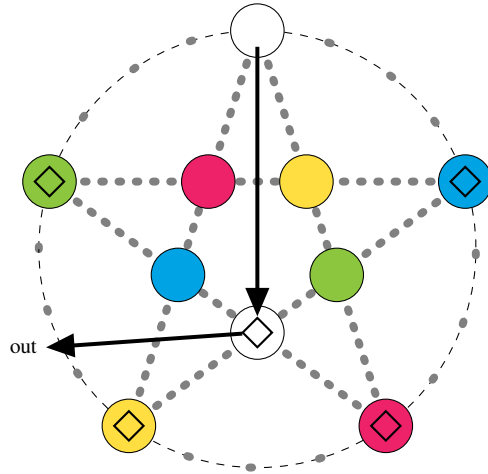
Everyone has pieces of one **shape**.

2



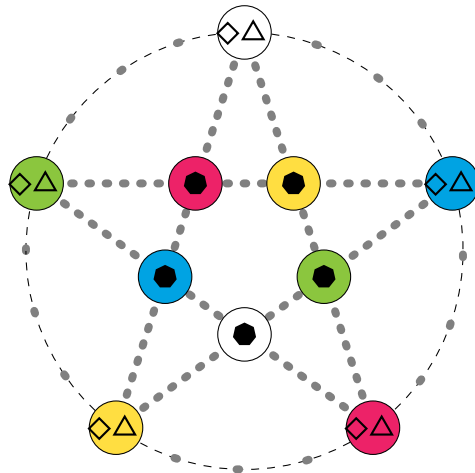
All pieces start at the rim, on the corner of their colour.

3



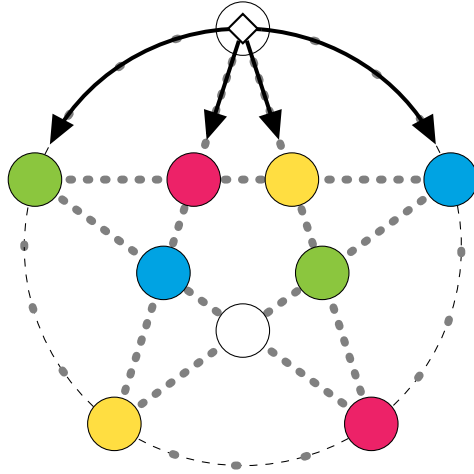
All **white** pieces travel to **white**, blue to blue etc.
At their goals they move out.
Three out wins.

4



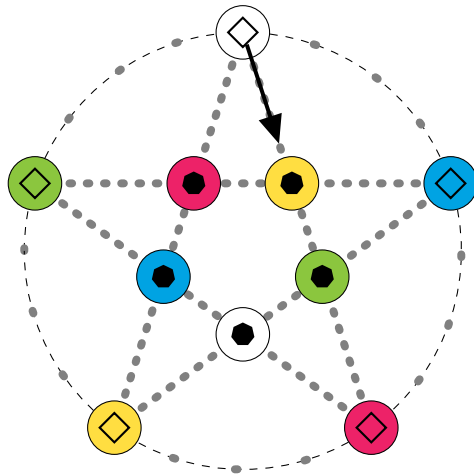
Put **black blocks** on the crossings.
They are neutral.
● ● ● ● ●
Safe **grey blocks** for later.

5



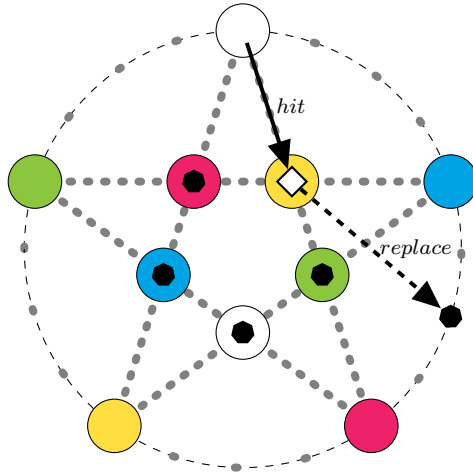
You can move **in any direction**, on the ring and on the star.

6



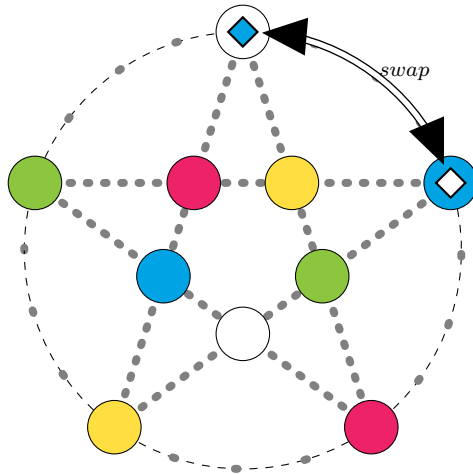
You can move **as far as you want**.
But: **you cannot jump!**

7



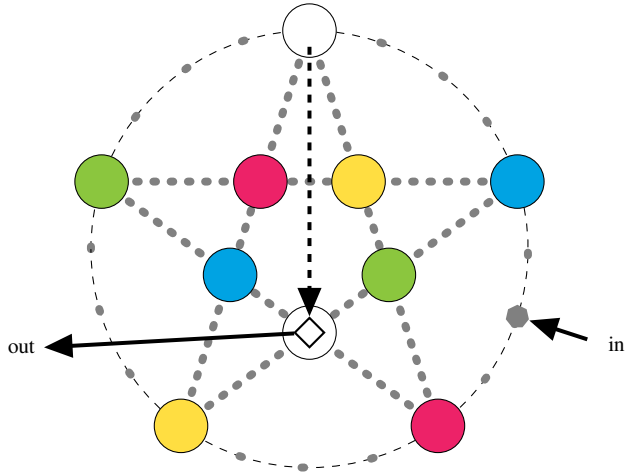
You can **hit** a black block.
You then **replace** it on another empty space.

8



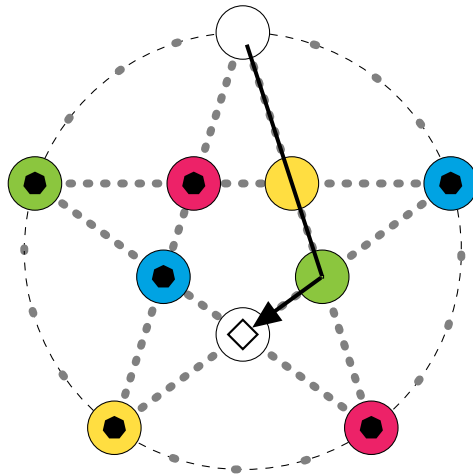
You can **swap** two neighbouring pieces
(at least one of which must be yours).
Of course the way must be free!

9



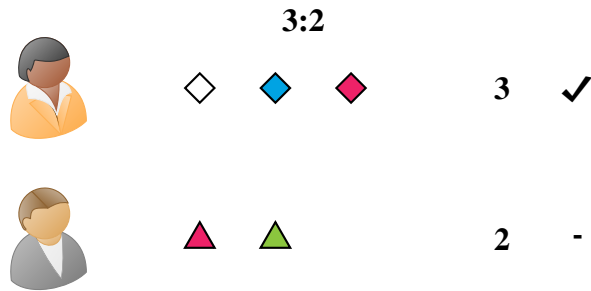
When you **reach a goal**, your piece moves **out**.
(Three out wins!)
For this you **place a grey block** anywhere.
Grey blocks are **one-time blocks**.
When you beat them, you remove them again.

10



Turn at free corners without stopping.
Ways can be long!

11



The winner is who gets **three** pieces to their goals.

12

Edge cases:

1. When moving to a corner with multiple pieces, swap with one of them.
 2. When you get to set both a grey and a black block say 'abracadabra'.
 3. You are not allowed to try the exact same move twice.
 4. When one of your pieces was brought to its goal by someone else, then you must move that piece out when it is your turn and you set a grey block.
You do not gain an extra move.
 5. If you need more grey blocks than there are, re-position one.
-

This is the whole of the law.

Warning: This game is addictive.

If you experience anything unusual, please get in touch:
jan@pentagame.org

Penta-game - English

A game that can be explained in a minute yet remains fascinating for years.

Two players play in just 20 minutes. Three or four players may take up to 90.

There are no dice involved. It is fine for all people from age 5. A game by Jan SUCHANEK.

In the box: 4×5 coloured figures, 5 black and 5 gray blocks, the board.

Choose your figures

Every player has five figures. There is one team of figures per player in the box.

You have a blue, a red, a white, a green and a yellow figure.

They start at the five corners of the board matching their colour.

They want to reach the big stops in the middle.

Setup

Put your figures on the big corners at the ring matching their body colours: your white figure on the white corner at the ring, your blue figure on the blue corner at the ring, etc.

Put the black blocks on the five crossings in the middle of the board.

Park the gray blocks in the middle for later.

Objective

White figures want to go to the white crossing in the centre, blue ones to the blue crossing, etc. The destination is always the

big coloured stop in the middle pentagon opposite the starting point.

Be the first to move *three* pieces to their destinations to win.

The Rules

Move any of your figures on the star or the ring in any direction as far as you please.

You can turn at any free corner or crossing without stopping.

Never jump—neither over blocks, nor over any figures.

But you may move *onto* a stop that is occupied:

If you then beat a black block, place it on a free stop of your choice.

If you then move onto a stop with another figure, swap position with it.

You may swap the positions of two of your own figures.

If you move onto a stop with multiple figures, choose one to swap with.

Do not make the very same move twice in immediate succession.

A figure that has reached its destination is removed. Put it into the centre of the board. Then take one of the gray blocks and put it on a free stop of your choice.

If you beat such a gray block, take it from the board again.

Whoever moves *three* of his figures out first wins.

Excessive talking disqualifies.

Penta-spiel - Deutsch

Ein Spiel, das man in einer Minute begreift, das aber jahrelang fasziniert.

Zu zweit dauert die Partie nur 20 Minuten.

Drei oder vier Spieler spielen 40-90 Minuten.

Es gibt keine Würfel. Geeignet für Spieler ab 5 Jahren. Ein Spiel von Jan SUCHANEK.

In der Schachtel: 4×5 farbige Figuren, 5 schwarze und 5 graue Blöcke und das Spielbrett.

Figuren

Jeder Spieler führt eine Mannschaft von fünf Figuren.

Jeder sucht sich eine Mannschaft aus.

In jeder solchen Mannschaft ist eine blaue, eine rote, eine weiße, eine grüne und eine gelbe Figur.

Diese laufen alle von den fünf Ecken zu den fünf Kreuzungen.

Aufbau

Stellt die Figuren geordnet nach Farben auf die fünf Ecken auf dem Kreis: die weißen auf das weiße Eckfeld, die blauen auf das blaue usw.

Je ein schwarzer Block kommt auf die Kreuzungen in der Mitte.

Die grauen Blöcke bleiben erst mal im Zentrum.

Ziel des Spiels

Weiße Figuren möchten zu der weißen Kreuzung, blaue zur blauen usw. Vom Rand her ist das Ziel immer die Kreuzung gleicher Farbe gegenüber.

Wer zuerst *drei* seiner Figuren auf ihre jeweiligen Ziele zieht, gewinnt.

Spielregeln

Ziehe eine deiner Figuren auf Stern oder Kreis in beliebiger Richtung so weit du kannst.

Du kannst dabei an jeder freien Kreuzung ohne anzuhalten abbiegen.

Du darfst ziehen, aber nicht springen! Weder über Blöcke noch über andere Figuren!

Jedoch kannst du auf ein Feld ziehen das besetzt ist und schlagen:

Schlägst du einen schwarzen Block, so setze ihn auf ein beliebiges freies Feld.

Schlägst du eine andere Spielfigur, so tauschen deine und diese Figur ihre Positionen.

Auf diese Weise kann man zwei seiner eigenen Figuren vertauschen.

Ziehst du auf ein Feld, auf dem noch mehrere Figuren stehen, musst du mit *einer* von ihnen tauschen.

Man darf nicht denselben Zug zweimal machen.

Hat eine Figur ihr Ziel erreicht, so zieht sie raus. Sie kommt ins Zentrum. Dafür darf man von dort einen grauen Block ins Brett auf ein freies Feld setzen.

Schlägt man so einen grauen Block, so kommt er wieder raus.

Wer zuerst *drei* seiner Figuren herauszieht, gewinnt.

Vorsagen ist verboten.

Penta·speel - Plattdüütsch

Kannst in een Minuut spitzkriegen liekers bleevt johrelang smakelk.
Twee Speler broken blots 20 Minuten.
Dree or veer speeln 40-99 Minuten.
Wörpel giff dat nich. Passlich för Speler af 5 Johren. En Speel vun Jan SUCHANEK.
In de Lood: 4×5 farvige Poppen, 5 swatte un 5 griese Blöck un de Speelbrett.

Poppen

Elk Speler föhrt en Koppel vun fief Poppen. Jedereen söökt en so'n Koppel ut.
In jede Koppel is 'ne blage, 'ne roote, 'ne witte, 'ne grööne un 'ne geele Popp.
De trekken all vun de fief Ecken to de fief Krüüzen.

Opbuu

Stellt de Poppen no Forben ordnet op de fief Ecken op de Krink: de witten op de witte Eck, de blage op de blaage, usw.
Op jedereen Krüüz kummt en swatte Block.
De griesen bleven iersmol in de Midd.

Teel vun de Speel

Witte Poppen wulln to dat witte Krüüz, blaage to dat blaage, usw.
Vun de Krink her is de Teel ümmer de Krüüz mit de sülve Farve op de günt siet.
Welkeen toerst *dree* vun sünne Poppen op de rechte Teel trekkt, winnt.

Regelwark

Treck een vun diene Puppen op de Stiern or de Krink as de möögst in elke Richt.
An jedereen Krüüz kannst afbögen ahn stoppen.

Du dörvst trekken, liekers nich jumpen!
Kien över Blöck of över anner Poppen!

Aver du kannst op een Feld trekken, dat besett is, un slaan:

Slaagst du en swatten Block, sett eem up jichens en friet Feld.

Slaagst du en anner Popp, denn tuuschen de beeden Poppen de Steel.

So kann man ook twee vun sünne egenen Poppen tuuschen.

Treckst du op een Feld, op de noch veele Poppen stahn, muttst mit *een* vun jüm tuuschen.

Man dörv nich tweemol de sülven Treck maken.

Kummt en Popp to ehr Teel hen, trekkt se rut. Se kömmt in de Midd. Dorför kreeg man vun dor een griesen Block op en fret Feld to setten.

Slaagt man so en griesen Block, kummt he wedder rut.

Welkeen toerst *dree* vun sien Poppen uttrekkt, winnt.

Holl di stiev un sabbel keen dumm Tüüch!

Penta·ludus - Latine

Tabula pentagrammiforma, quattuor cohortes quinquorum peditum coloratorum, quina impedimenta nigra et cana Pentaludum componunt. Fit Ioh. ARIDUS.

Cohortes

Lusor quisque agit pedites quinos, quibus est eadem forma (aut stella aut luna &c.), sed sunt diversi colores.

Sic tua cohors peditem caeruleum, peditem rubrum &c. continet.

Dispositio

In quinque nodis positus in circulo, qui circumvenit pentagramma, ponite pedites eiusdem coloris: pedites albos in nodo albo, caeruleos in nodo caeruleo &c.

Praeter illa decem loca quae nodos formant, existunt alter octoginta aedacula in viis, ubi pedites in ludo etiam possunt collocari.

Sunt etiam impedimenta nigri et impedimenta cana.

Impedimenta nigra ponite in nodis centri.

In centro retinete impedimenta cana.

Propositum

Destinatio per unum quemque peditem, qui occupat nodum externi circuli, est nodus eiusdem coloris in interno pentagrammatis.

Albo est eundem ad album, rubro ad rubrum &c.

Lusor victor qui primus duxit tres pedites ad nodum aequi coloris.

Regulae

Duc peditum tuorum unum in quamvis directionem sequens aut viam circuli aut vias stellae, quoad per regulas potes occupare aediculum.

In quodlibet aediculo libero, ubi duae lineae conveniunt, tibi licet de via recta declinare sine retentione.

At numquam tibi licet transcendere nec impedimenta nec pedites alios.

Potes vero ingredi in aediculum occupatum:

Se ibi stat impedimentum nigrum, id pone in aediculo libero ad libitum.

Se ibi iam stat pedes alius, pedites positiones suas mutare debent.

Se ibi sunt plures pedites (non potest fieri, nisi initio ludi), elige unum mutandum.

Ita potes etiam mutare positiones duorum peditum tuorum.

Bis eundem ne cana; eundem motum non licet iterum.

Pedes progressus ad finem ludo abit. Pone eum in centrum.

Accipe per illo impedimentum canum et colloca in aediculo, quoad tibi paret.

Quando captas tale impedimentum canum, remove a tabula.

Lusor qui primus tres pedites ad finem duxit ludo victor.

Gesta, non verba!

Penta·jeux - Français

Un jeu de société qui s'explique en une minute mais reste fascinant pendant des années.

À deux, la partie dure environ 20 minutes.

À trois ou quatre, la partie peut durer jusqu'à 90 minutes.

Aucun dé requis. Âge : à partir de 5 ans.

Par Jan SUCHANEK.

Contenu de la boîte : 4 familles de 5 pions en couleurs, 5 pions noirs, 5 pions gris, un plateau.

Choisissez vos pions

Chaque joueur dispose de cinq pions. Une famille est composée de cinq pions et il y en a cinq par joueur dans la boîte.

Chaque équipe est composée de cinq pions : un bleu, un rouge, un blanc, un vert et un jaune.

Installation

Disposez vos pions sur les cercles extérieurs correspondant aux couleurs des pions : votre pion blanc sur le cercle extérieur blanc, votre pion bleu sur le cercle extérieur bleu, etc.

Disposez les pions noirs sur les cercles intérieurs en couleurs.

Posez les pions gris au centre du plateau de jeu.

But du jeu

Les pions blancs doivent se rendre sur le cercle intérieur blanc, les pions bleus sur le cercle intérieur bleu, etc.

Le but est toujours le cercle intérieur coloré à l'opposé du cercle de départ.

Soyez le premier à déplacer trois de vos cinq pions sur leurs cercles intérieurs colorés respectifs pour gagner.

Règles du jeu

Déplacez le pion de votre choix sur le plateau de jeu, où vous voulez et dans n'importe quelle direction.

Vous pouvez utiliser tous les chemins possibles.

Vous ne pouvez pas sauter les cercles occupés par des pions, quelle que soit leur couleur.

Mais vous pouvez poser votre pion sur un cercle déjà occupé :

Si vous posez votre pion sur un cercle occupé par un pion noir, prenez le pion noir et posez-le ensuite où vous voulez sur un cercle libre.

Si vous déplacez votre pion sur un cercle occupé par un autre pion, vous changez de place avec lui.

Vous pouvez changer de place entre deux pions de votre famille.

Si vous déplacez votre pion sur une case occupée par plusieurs autres pions, choisissez-en un et changez de place avec lui.

Vous ne pouvez pas effectuer le même déplacement deux fois de suite.

Un pion qui atteint son but est retiré du jeu. Ensuite, prenez l'un des pions gris du centre du jeu et placez-le sur le cercle de votre choix.

Si votre pion se pose à la place d'un pion gris, le pion gris est retiré du jeu.

Le premier joueur qui retire trois de ses pions du plateau gagne la partie.

Parler excessivement vous disqualifie.

Penta·game - Svenska

Ett spel som kan förklaras på under en minut, men som likväl fortsätter fascinera i årtal.

Ett tvåpersonersparti tar bara 20 minuter. Med tre eller fyra spelare upp till 90 minuter.

Det spelas utan tärning och kan spelas från fem års ålder. Spelet är skapat av Jan SUCHANEK.

Innehåll i kartongen: 4×5 färgade pjäser, 5 svarta och 5 grå blockerarpjäser, 1 spelbräde.

Val av spelpjäser

Varje spelare har fem spelpjäser. Det finns en grupp pjäser för varje spelare i lådan. Du har en blå, en röd, en vit, en grön och en gul pjäs.

Varje pjäs har som startposition fältet med matchande färg längs spelbrädets ytterkant. Varje pjäs vill gå till fältet med matchande färg i spelbrädets mitt.

Spelstart

Ställ pjäserna i de stora färgade cirkelarna runt spelbrädets kant i matchande färger: Din vita pjäs i det vita fältet, den blå i det blå fältet osv.

Ställ en av de svarta blockerarpjäserna i vardera färgat fält i mitten av spelbrädet. Ställ de grå pjäserna i mitten av spelbrädet för senare användning.

Spelets mål

Vita figurer vill röra sig till det vita fältet i minnen, blå till det blå fältet osv. Målet är alltid det färgade fältet i motsatt riktning på pentagonen sett från ursprungspositionen.

För att vinna så ska du vara den första spelare som har fått *tre* pjäser till fälten med deras motsvarande färger på spelbrädet.

Regler

Du kan flytta dina pjäser i godtycklig riktning runt spelbrädet så långt som du önskar. Du kan flytta förbi varje öppet hörn eller fri korsning utan att stanna.

Du kan inte hoppa över en blockerarpjäs eller andra pjäser.

Du kan flytta en pjäs *till* en position som redan är ockuperad.

Om du isåfall flyttar till en position med en svart blockerarpjäs, kan du flytta den till godtycklig ledig plats på brädet.

Om du flyttar till en position där det står en motspelares pjäs, byt plats på pjäserna.

Du kan byta plats på två av dina egna spelpjäser.

Om du flyttar till en position med flera pjäser, välj en av pjäserna att byta plats med.

Utför inte samma drag två gånger efter varandra.

En pjäs som har nått sitt mål plockas bort från brädet. Ställ pjäsen i mitten av spelbrädet, varpå du tar en av de grå blockerarpjäserna och ställer på valfri ledig position.

Om du flyttar till en position där det står en grå blockerarpjäs, flytta då tillbaka den grå pjäsen till mitten av spelbrädet.

Den som först flyttat ut *tre* av sina pjäser vinner.

Överdrivet pratande leder till diskvalificering.

Gra w · Pentagram - Polski

Gra, którą pojmiesz w kilka minut, a będzie Cię fascynować latami. W dwóch graczy jedna partia gry trwa jedynie 20 minut. W trzy lub cztery osoby, gra potrwa około 40-90 minut. Gra nie zawiera kości, jest odpowiednia dla graczy od 5 roku życia. Stworzona przez Jana SUCHANKA. Pudełko zawiera: 4×5 kolorowe pionki, 5 czarnych i 5 szarych pionków oraz plansza do gry.

Pionki

Każdy z graczy ma pod sobą drużynę składającą się z pięciu pionków. Każdy wybiera drużynę. W każdej drużynie jest po jednym pionku koloru niebieskiego, czerwonego, białego, zielonego i żółtego. Pionki zaczynają grę na pięciu rogach planszy o odpowiadających kolorach. Celem gry jest dotarcie do pól na środku planszy o kolorach odpowiadającym pionkom.

Przygotowanie

Pionki są ustawione na polach po zewnętrznej części planszy w taki sposób, by kolory pól odpowiadały kolorom pionków: biały pionek na białym narożniku, niebieski pionek na niebieskim narożniku itd. Czarne pionki są umieszczone na każdym skrzyżowaniu w środku planszy. Na początku szare pionki pozostają umieszczone na środku planszy.

Cel gry

Białe pionki muszą dostać się do białych skrzyżowań na środku planszy, niebieskie pionki muszą dotrzeć do niebieskich skrzyżowań itd. Celem pionków jest

dotarcie do centralnych pól na przeciwko pola, z którego startuje pionek. Kto pierwszy swoje *trzy* pionki ustawi na odpowiednich środkowych polach, wygrywa.

Zasady gry

Przeciagnij jeden z pionków na skrzyżowanie lub koło w dowolnym kierunku, tak daleko, jak to tylko możliwe. Możesz skrócić na dowolnym wolnym skrzyżowaniu bez zatrzymywania się. Możesz przeciagnąć pionek przez kilka pustych pól, ale nie możesz skakać przez pionki!

Można przejść do pola, który jest zajęty i trafiony:

Jeśli trafisz w czarny pionek, umieść go na dowolnym wolnym polu i utwórz blokadę. Jeśli trafisz w pole, na którym stoi pionek, zamień pozycjami oba pionki.

W ten sposób możesz również zamienić dwa własne pionki. Jeśli przeniesiesz się na pole, na którym jest kilka pionków, musisz zamienić się z *jedną* z nich..

Nie możesz wykonać tego samego ruchu dwa razy.

Kiedy pionek dotrze do celu, jest on wyłączony z gry. Pionki wyłączone z gry ustaw w centrum planszy. Jeśli nastąpisz na pole z szarym pionkiem, należy odłożyć szary pionek na bok i wyłączyć go z gry.

Ten, kto pierwszy ustawi *trzy* spośród swoich pionków na odpowiednich polach, wygrywa.

Nadmierna gadatliwość podczas gry eliminuje zawodnika.

Penta·game - Русский

Простая и интересная игра. Автор: Jan Suchanek

Игра в среднем длится от 20 до 90 минут, в зависимости от количества игроков.

В коробке: 4×5 разноцветных фигурок, 5 черных и 5 серых фигурок, игровое поле.

Выбор фигурок

Каждый игрок получает пять разноцветных фигурок одного типа. Фигурки стартуют в вершинах пентаграммы.

Фигурки хотят достигнуть клетки в соответствующего цвета в середине поля.

Подготовка

Расставьте фигурки в вершинах пентаграммы в соответствии с их цветом.

Расставьте черные фигурки на цветные клетки на пересечениях линий.

Поставьте серые фигурки в середину поля — они понадобятся позже.

Цель

Выигрывает первый, кто переместит три фигурки в соответствующие их цвету

клетки на пересечениях линий пентаграммы.

Правила

В свой ход можно переместить любую свою фигурку на любое расстояние вдоль линий пентаграммы или кольца.

На развилках можно поворачивать без остановки.

Нельзя перепрыгивать через другие фигурки.

Если остановиться *на* занятой клетке:

Если в клетке черная фигурка — переместите ее в любую свободную клетку.

Если в клетке фигурка, принадлежащая игроку — поставьте ее в клетку, в которой начинался ход.

Если остановиться на клетке с несколькими фигурками — заместите одну из них.

Нельзя повторять один и тот же ход дважды.

Фигурка, достигнув назначенной клетки, удаляется с поля. Игрок, которому принадлежит фигурка, взамен получает серую фигурку, которую можно поставить на любую свободную клетку.

При замещении, серая фигурка удаляется с поля.

Во время игры нельзя болтать не по делу.

პენტა · გამა - ქართული

თამაში, რომელიც მარტივი და ამავე დროს მიმზიდველია. თამაშის ხანგრძლივობა გრძელდება 20წ.-დან 90წ.-მდე, რაც განისაზღვრება იმის და მიხედვით თუ რამდენი მოთამაშე მონაწილეობს.

ყუთში მოთავსებულია, სათამაშო დაფასთან ერთად 4×5 სხვადასხვა ფერის ფიგურები, 5 შავი და 5 სერი.

ფიგურების არჩევა

ყოველი მოთამაშე იღებს 5 სხვადასხვა ფერის, მსგავსი ფორმის, ფიგურებს. ფიგურები სტარტს იღებენ ღიდ წრებზე განთავსებული 5 ქიმიერიდან. მათი მოვალეობაა, მიაღწიონ ცენტრალურ უბანს.

მომზადება

დაალაგეთ ფიგურები ფერების მიხედვით, წრიულად ქიმებზე. შავი ფიგურები დაალაგეთ ცენტრში წრიულად გადამკვეთ ხაზებთან. სერი ფიგურები კი მოათავსეთ ცენტრში, ისინი გამოგვადგება შემდგომ.

მიზანი

იგებს ის ვინც პირველი გადაადგილებს სამ ფიგურას ფერების შესაბამის უჯრებში ხაზების გადაკვეთის წერტილებში. ამიგომ, იყავი პირველი.

წესები

მოთამაშეს შეუძლია მოთამაშის ნებისმიერი ფიგურა გადაადგილოს ნებისმიერ დისკანციაზე წრიულად ან გადაკვეთის წერტილებში.

სულა შეგიძლია გააგრძელო იმ შემთხვევაში თუ წინ ფიგურა არ გხვდება. გადახტომა არ შეიძლება.

თუ შავი ფიგურა შეგხვდა გადაადგილე ნებისმიერ ცარიელ უჯრაში.

თუ გადაკვეთ უჯრაში მოწინააღმდეგის ფიგურაა შეგხვდა დაბრკოლებად, გაუცვალე ადგილი.

თუ მიაღვით ადგილს სადაც რამოდენიმე მეგოქის ფიგურაა თავმოყრილი, ჩაანაცვლე ერთ-ერთი მათგანით.

არ შეიძლება ერთი და იგივე სვლის ორჯერ გამეორება.

ფიგურა რომელიც მიაღწევს დანიშნულების ადგილს გადის თამაშიდან და მის მაგივრად, მოთამაშე იღებს სერ ფიგურას, რომლის მოთავსებაც შეიძლება ნებისმიერ თავისუფალ ადგილას.

ვინც მოახერხებს პირველი სამი ფიგურის გაყრას თამაშიდან, ის გამოცხადდება გამარჯვებულად.

თამაშის დროს არ შეიძლება უსაქმო საუბარი.

Penta·juego - Español

Un juego que se explica en un minuto pero que sigue fascinándote durante años.

Una partida entre dos jugadores puede llevarte 20 minutos. Tres o cuatro jugadores pueden emplear hasta los 90 minutos.

Requisitos: Se juega sin dados. A partir de cinco años. Realizado por Jan SUCHANEK.

Contenido de la caja: 4 grupos de cinco peones de colores, 5 negros, 5 grises y un tablero.

Elige tus peones

Cada jugador dispone de cinco peones. Un equipo esta compuesta por cinco peones y hay cinco por jugador en la caja.

Cada equipo esta compuesto por cinco peones; un peón azul, uno rojo, uno blanco, uno verde y uno amarillo.

Disponed vuestros peones en los círculos exteriores de los colores correspondientes: Ellos tendrán que llegar a la meta situada en el medio del tablero.

Instalación

Disponed vuestros peones sobre los círculos exteriores en sus colores correspondientes: el peón blanco en el círculo exterior blanco, el azul en círculo exterior azul, etc.

Dispón los peones negros en los cinco círculos interiores, en el medio del tablero. Coloca los peones grises en el centro del tablero.

Objetivo

Los peones blancos deben alcanzar los círculos interiores blancos, los peones azules los círculos interiores azules, etc. El destino es siempre el gran círculo central de

color en el medio del pentagrama opuesto al punto de partida.

Se el primero en colocar tres de tus cinco peones en los círculos de colores correspondientes para ganar.

Reglas del juego

Mueve el peón de tu elección sobre el tablero de juego, donde que quieras, sin importar la dirección, tan lejos como quieras.

Tu puedes utilizar todos los caminos posibles.

No podrás saltar sobre círculos ocupados.

Pero podrás colocarte en un círculo ocupado:

Si caes en un círculo ocupado por un peón negro, tomas este y lo colocas en cualquier círculo libre, de tu elección.

Si caes en un círculo ocupado por otro peón, cambias tu lugar anterior por el.

Tu puedes cambiar de posición entre dos peones de tu equipo.

Si caes en una casilla ocupada por varios peones, puedes elegir uno de ellos y cambiar de lugar con el.

No puedes hacer el mismo movimiento dos veces seguidas.

Cuando un peón llega a la meta, es retirado del juego, se le coloca en el centro del tablero y se toma un peón gris que podrás colocar en cualquier círculo libre de tu elección.

Si caes en un lugar ocupado por un peón gris, este peón gris sera retirado del juego.

El primer jugador que consiga retirar tres peones ganará la partida.

Hablar demasiado descalifica.

Penta·game - Greek

Ενα παιχνιδι που μπορεί να εξηγηθεί σε ενα λεπτο αλλά παραμενει συναρπαστικο για χρονια.

Μια παρτιδα δυο παικτων διαρκει μολις 20 λεπτα. Μια παρτιδα τριων η τεσσαρων παικτων μπορεί να διαρκεσει ως 90 λεπτα.

Το παιχνιδι δεν χρησιμοποιει ζαρια και είναι καταλληλο για όλες τις ηλικίες απο 5 ετων και πανω. Ο σχεδιαστης του παιχνιδιου είναι ο Jan Suchanek.

Στο κουτι θα βρείτε: 4×5 εγχρωμες φιγουρες, 5 μαυρα and 5 γκριζα τουβλακια, καθώς και το ταμπλω παιχνιδιου.

Επιλογή φιγουρων

Καθε παικτης εχει πεντε φιγουρες. Υπαρχει μια ομαδα φιγουρων ανα παικτη στο κουτι.

Ο καθε παικτης εχει μια μπλε, μια κοκκινη, μια λευκη, μια πρασινη και μια κιτρινη φιγουρα.

Αρχίζουν στις πεντε γωνιες του ταμπλω, αναλογα με το χρωμα τους.

Ο στοχος είναι να φτασουν στις μεγαλες στασεις στο κεντρο του ταμπλω.

Στησιμο

Τοποθετεις τις φιγουρες σας στις μεγαλες γωνιες του δακτυλιου, αναλογα με το χρωμα τους: η λευκη φιγουρα στη λευκη γωνια, η μπλε φιγουρα στην μπλε γωνια, κ.ο.κ.

Τοποθετεις τα μαυρα τουβλακια στις πεντε διασταυρωσεις στο μεσο του ταμπλω.

Αφηστε τα γκριζα τουβλακια στη μεση του ταμπλω για μετεπειτα χρηση.

Στοχος παιχνιδιου

Οι λευκες φιγουρες θελουν να πανε στη λευκη διασταυρωση στο κεντρο, οι μπλε φιγουρες στην μπλε, κ.ο.κ. Ο προορισμος είναι παντα η μεγαλη,

εγχρωμη σταση στο μεσαιο πενταγωνο, απεναντι απο το σημειο εκκινησης.

Ο πρωτος παικτης που θα τοποθετησει *τρια* κομματια στον προορισμο τους, κερδιζει.

Κανονες παιχνιδιου

Μετακινειστε οποιαδηποτε απο τις φιγουρες σας στο αστρο η στο δακτυλιο, σε καθε κατευθυνση, όσο θελετε.

Μπορειτε να στριψετε σε καθε ελευθερη γωνια η διασταυρωση χωρις να σταματησετε.

Ποτε δεν μπορειτε να πηδηξετε—ουτε πανω απο τουβλακια, ουτε πανω απο φιγουρες.

Παρολα αυτα, μπορειτε να μετακινηθειτε *σε* μια κατειλλημενη θεση:

Αν καταλαβετε θεση με μαυρο τουβλακι, τοποθετηστε το σε μια ελευθερη θεση της επιλογης σας. Αν μετακινειθειτε σε θεση με μια αλλη φιγουρα, ανταλλαξτε θεσεις.

Μπορειτε να ανταλλαξετε τις θεσεις δυο απο τις φιγουρες σας.

Αν μετακινειθειτε σε θεση με πολλαπλες φιγουρες, διαλεξτε μια για ανταλλαγη θεσης.

Μην κανετε την ιδια κινηση δυο φορες συνεχομενα.

Μια φιγουρα που φτανει στον προορισμο της αφαιρειται. Τοποθετηστε την στο κεντρο του ταμπλω. Αφου γινει αυτο, παιρνετε ενα απο τα γκριζα τουβλακια και το τοποθετεις σε ελευθερη θεση της επιλογης σας.

Αν πατε σε θεση με γκριζο τουβλακι, το αφαιρειτε απο το ταμπλω.

Ο πρωτος παικτης που θα αφαιρεισει *τρεις* φιγουρες απο το ταμπλω κερδιζει.

Παικτες που μιλουν υπερβολικα αποκλειονται.

Penta-permainan - Bahasa Indonesia

Permainan yang bisa dijelaskan dalam hitungan menit tetapi meninggalkan kesan mendalam selama tahunan ke depan.

Dua pemain dapat bermain dalam waktu 20 menit. Tiga atau empat pemain membutuhkan waktu 90 menit.

Permainan ini tidak membutuhkan dadu dan bisa dimainkan oleh semua orang mulai dari usia 5 tahun. Sebuah permainan oleh Jan SUCHANEK.

Di dalam kotak: 4×5 gambar lukisan tangan, 5 hitam dan 5 abu-abu kotak, papan permainan.

Pilih Bidak Anda

Setiap pemain memiliki 5 bidak. Di dalam kotak terdapat satu tim bidak untuk tiap pemain.

Anda memiliki bidak berwarna biru, merah, putih, hijau, dan kuning.

Para pemain memulai dari kelima sudut di papan permainan sesuai dengan warnanya. Mereka harus mencapai titik awal di tengah papan permainan.

Tata Permainan

Taruh bidak anda di sudut besar di sisi luar yang sesuai dengan warna bidak: bidak putih anda di sudut putih, bidak biru anda di sudut biru, dan seterusnya.

Taruh blok hitam di lima persimpangan di tengah papan permainan.

Taruh blok abu-abu di tengah untuk tahap selanjutnya.

Objektif

Bidak putih harus dimainkan menuju persimpangan berwarna putih di tengah,

bidak biru menuju persimpangan berwarna biru dan seterusnya. Tujuan akhirnya selalu titik akhir di tengah, berlawanan dengan titik awal.

Pemain pertama yang berhasil memindahkan *three* bidak ke tujuan akhir adalah pemenang.

Peraturan

Pindahkan bidak anda ke bintang atau tengah dengan tujuan yang diinginkan.

Anda bisa berputar di sudut bebas atau persimpangan tanpa harus berhenti.

Jangan pernah lompat—block ataupun bidak.

Tetapi anda diperkenankan berhenti *di sana* jika penuh:

Jika anda mengalahkan blok hitam, tempatkan blok tersebut ke stop bebas.

Jika anda bergerak ke stop yang terisi bidak lain, gantikan posisinya.

Anda diperkenankan mengganti posisi dengan dua bidak anda.

Jika anda bergerak ke stop dengan bidak yang banyak, pilihlah satu untuk digantikan.

Jangan membuat gerakan yang sama dua kali setelah pergantian dadakan.

Sebuah bidak yang mencapai titik akhir dipindahkan dan ditaruh di tengah papan permainan. Kemudian ambil satu blok abu-abu dan taruh di stop bebas pilihan anda.

Jika anda mengalahkan blok abu-abu, ambillah dari papan permainan kembali.

Siapa pun yang menggerakkan *tiga* bidaknya disematkan sebagai pemenang.

Diskualifikasi jika mengobrol banyak.

Penta·game –繁體中文

一個只需數分鐘解釋規則卻可令人著迷多年的遊戲。

2位玩家遊戲時間為20分鐘。3或4名玩家則為90分鐘。遊戲不需要骰子。

本遊戲適合5歲以上的玩家。Jan SUCHANEK 遊戲設計。

盒中含有：4組5個手繪角色，5塊黑色以及5塊灰色木塊以及底板

選擇你的角色

每位玩家有五個角色。盒中每個玩家都有一個角色團隊。玩家有藍色、紅色、白色、綠色以及黃色的角色。角色從底板五個與自身相同顏色的角落開始遊戲。目標是到達中間的大站點。

設置

把你的角色放在相同顏色的大的角落邊緣：白色角色放在白色角落邊緣，藍色角色則放在藍色角落邊緣，以此類推。把黑色的木塊放在底板中間五個角落的交會點。灰色的木塊稍後置於中間。

目標

白色的角色要走到中間的白色交會點，藍色角色要走到藍色交會點，以此類推。目的地為出發點對面，位於中間的彩色大站點。

第一個讓“三個”角色到達目的地的人即為贏家。

遊戲規則

將起始點或邊緣的任何角色移動到任意方向，方向距離可自行決定。玩家可以轉向任何空的角落或不停留直接穿越。不能跳過—任何木塊或者任何角色。

但玩家可以移動“至”被佔據的站點：

如果玩家戰勝了黑色木塊，可將黑色木塊放置於任何空站點。若玩家移動至已經有角色的站點，則需與該角色交換位置。

玩家可以與自己的兩個角色交換位置。若移動到有多個角色的站點，可與一個角色交換位置。

不要連續兩次進行相同的移動。

請將到達目的地的角色移除，將之移動到底板中央。將一塊灰色木塊隨意擺放至空站點。若你戰勝灰色木塊，將木塊從底板中拿走。

任何人“三個”首先將角色從遊戲中移除者即獲得勝利。

交談過多的玩家會失去資格。

Penta·game - 简体中文

一个只需数分钟解释规则却可令人着迷多年的游戏。

2位玩家游戏时间为20分钟。3或4名玩家则为90分钟。游戏不需要骰子。

本游戏适合5岁以上的玩家。Jan

SUCHANEK 游戏设计。

盒中含有：4组5个手绘角色，5块黑色以及5块灰色木块以及底板

选择你的角色

每位玩家有五个角色。盒中每个玩家都有一个角色团队。玩家有蓝色、红色、白色、绿色以及黄色的角色。角色从底板五个与自身相同颜色的角落开始游戏。目标是到达中间的大站点。

设置

把你的角色放在相同颜色的大的角落边缘：白色角色放在白色角落边缘，蓝色角色则放在蓝色角落边缘，以此类推。把黑色的木块放在底板中间五个角落的交会点。灰色的木块稍后置于中间。

目标

白色的角色要走到中间的白色交会点，蓝色角色要走到蓝色交会点，以此类推。目的地为出发点对面，位于中间的彩色大站点。

第一个让“三个”角色到达目的地的人即为赢家。

游戏规则

将起始点或边缘的任何角色移动到任意方向，方向距离可自行决定。玩家可以转向任何空的角落或不停留直接穿越。不能跳过—任何木块或者任何角色。

但玩家可以移动“至”被占据的站点：

如果玩家战胜了黑色木块，可将黑色木块放置于任何空站点。若玩家移动至已经有角色的站点，则需与该角色交换位置。

玩家可以与自己的两个角色交换位置。若移动到有多个角色的站点，可与一个角色交换位置。

不要连续两次进行相同的移动。

请将到达目的地的角色移除，将之移动到底板中央。将一块灰色木块随意摆放至空站点。若你战胜灰色木块，将木块从底板中拿走。

任何人“三个”首先将角色从游戏中移除者即获得胜利。

交谈过多的玩家会失去资格。