

148 mm

THE MIND TWISTING GAME

PENTAGO

MULTIPLAYER



210 mm



Pentago Multiplayer

Количество игроков: 2-4

Возраст: 8 лет и старше

Поместите фишку, поверните блок. Получилось 5 фишек в ряд? Тогда это победа! Вот так, проще простого.

Однако, рассмотрим правила подробнее.

Игра начинается на пустом игровом поле. Ход в Пентаго Multiplayer предполагает, что игрок кладет игровую фишку своего цвета на поле и вращает один из девяти игровых блоков. Фишка может быть помещена на любое свободное место на игровом поле. Повернуть игровой блок так же можно любой, независимо от того, куда игрок поставил свою фишку. Блоки поворачиваются на 90° по или против часовой стрелки. Игрок обязательно должен повернуть игровой блок и только во время своего хода.

Побеждает тот, кто первым получит ряд из 5 фишек своего цвета! Ряд может быть по горизонтали, по вертикали или по диагонали, он может состоять из двух или более игровых блоков в любом месте игрового поля. Если после размещения своей фишки игрок получает ряд из 5 фишек, ему не нужно вращать игровой блок – он уже победил, игра окончена!

Все против всех

В этом варианте 2, 3 или 4 человека играют друг против друга. Каждый игрок выбирает цвет своих фишек. Решите, кто пойдет первым, а дальше очередь идет по часовой стрелке. Первый игрок делает свой ход: ставит фишку и вращает игровой блок. Затем, следующий игрок делает свой ход и так далее, пока кто-то не получит непрерывный ряд из 5 фишек своего цвета.

Если кто-то собрал свой ряд и выиграл, он заканчивает играть, а оставшиеся игроки могут продолжить игру без победителя, чтобы определить второе, третье и четвертое места. Фишки победившего игрока остаются на игровом поле.

Если после чьего-то хода, ряд из 5 фишек получился более, чем у одного игрока, то эти игроки делят занятое место. Если все фишки были размещены, но остались игроки, у которых не получилось собрать свой ряд, то все оставшиеся игроки делят последнее место.

Командная игра 2x2

Этот формат рассчитан на две команды - по два игрока в каждой. Каждая команда выбирает цвет фишек. Игроки одной команды сидят друг напротив друга так, чтобы ходы команд чередовались: игра идет по часовой стрелке и после хода игрока одной команды, ход переходит к игроку другой команды. Игроки не могут обсуждать свой план, задумки или пожелания с товарищем по команде. Побеждает команда, первой собравшая ряд из 5 фишек своего цвета.

Если после чьего-то хода, у обеих команд возникает ряд из 5 фишек, то объявляется ничья. Если все фишки размещены, но никому не удалось собрать непрерывный ряд из 5 фишек, то также объявляется ничья.

Совет! Командная игра отлично подходит для семей или игроков разных возрастных групп, где каждая из двух команд может состоять из одного взрослого и одного ребенка или одного старшего и одного младшего игрока, чтобы уравнивать силы команды.

Совет! Перед игрой договоритесь, разрешено ли после хода изменить место уже поставленной фишки или отменить поворот блока, чтобы повернуть другой. Вы также можете решить, разрешено ли вообще разговаривать во время командной игры.

Игра-головоломка «Узоры Пентаго»

Количество игроков: 2 и больше

Возраст: 4 года и старше

Это комбинация «мемори» - игры на память, и логической игры-головоломки на основе знаменитой механики Пентаго!

Отличный способ понять логику и погрузиться в мир Пентаго, прежде чем начать играть по основным правилам. Создайте фишками на игровом поле любой узор, который придумаете, или воспользуйтесь одним из наших примеров ниже. Ход игры:

- Игроки совместно создают на игровом поле узор из фишек.
- Первый игрок отворачивается или закрывает глаза, чтобы не видеть игровое поле.
- Следующий по часовой стрелке игрок убирает одну фишку и поворачивает один блок на 90°.
- Первый игрок пытается восстановить узор, вернув фишку нужного цвета и повернув один блок на 90°.

Важно делать ходы в указанном порядке: сначала фишка, затем поворот блока. Очередность игроков сменяется по часовой стрелке. Таким образом, все игроки смогут как разрушить, так и воссоздать узор. Игрок, которому в свой ход не удастся воссоздать узор, выбывает из игры.

После того, как сыгран 1 раунд, уровень сложности повышается. Повторите тот же узор, но теперь уберите две фишки и сделайте два поворота игровых блоков на 90°. Один и тот же блок можно повернуть несколько раз. При воссоздании узора сначала поставьте одну фишку, а перед тем, как положить следующую фишку, поверните один игровой блок. Размещенную фишку нельзя перемещать.

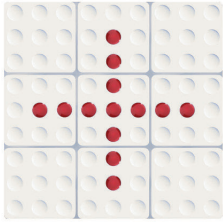
В каждом следующем раунде убирайте еще одну фишку и поворачивайте еще один блок. Побеждает последний оставшийся игрок! Если все оставшиеся игроки не прошли раунд, нужно повторно сыграть тот же уровень сложности, пока кто-то не выиграет раунд.

Совет! Простые узоры отлично подходят для детей, а сложные узоры могут стать настоящим испытанием для опытных игроков. Как правило, сложность узора зависит от того, насколько он симметричен по форме и цвету, насколько он абстрактен и также от того, сколько поворачивающихся блоков он пересекает. Создавая свои собственные узоры, лучше следовать определенной логике, чтобы их было не слишком сложно запомнить.

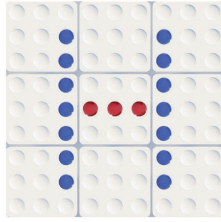
Совет! Используйте часы или таймер, если игроки склонны думать слишком долго. Вы также можете использовать таймер, чтобы соревноваться друг с другом в том, кто быстрее всех решит задачу.

Совет! Когда узор разыгрывается слишком много раундов, после удаления фишек с поля, от узора может почти ничего не остаться. Как правило, можно без проблем сыграть 3-4 полных раунда, но это зависит от сложности узора. Если разыгрывается слишком много раундов, просто перейдите к новому, более сложному узору и начните сначала.

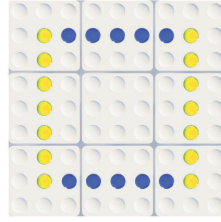
Pentago Mönster-memo. Några mönster att börja med...
 Joitakin kuvioita, joilla pääset alkuun....
 Pentago Pattern Puzzle. A few patterns to start with...
 Pentago Patroonpuzzel. Een aantal patronen om mee te starten...



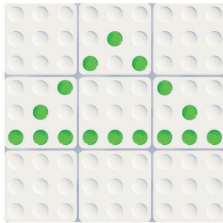
Red Cross
Красный крест



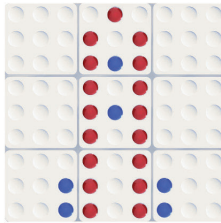
«H»



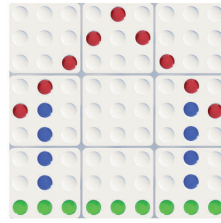
Square
Квадрат



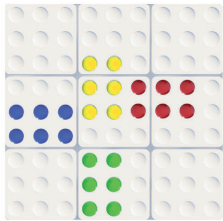
Triangle
Треугольник



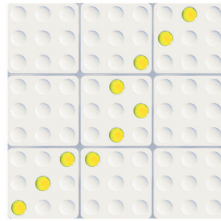
Space Rocket
Ракета



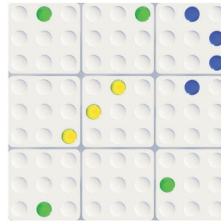
Cottage
Дом



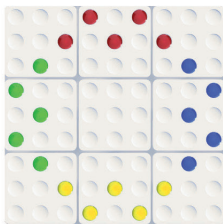
Traffic Jam
Перекрёсток



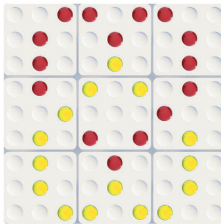
Lightning
Молния



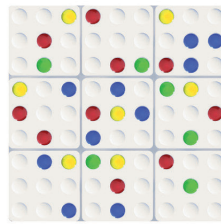
Orion
Созвездие Орион



Four Double U
Четыре «М»



Love
Любовь



Jackson Pollock
Джексон Поллок



martinex®

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



© 2021 Martinex,
All Rights Reserved
©2021 Mindwister
Game inventor:
Tomas Flodén
Pål Keller Carlquist



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.