

Vanaf 8 jaar
2 spelers

PENTA

Met een slimme strategie maakt u vijf-op-een-rij!

INHOUD

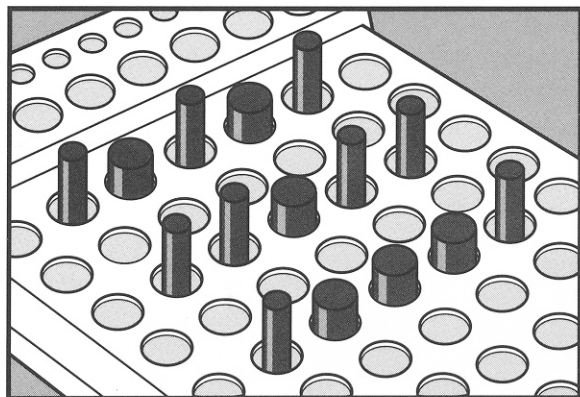
Paarse speelstukken: 10 pinnetjes, 4 massieve en 4 lege tonnetjes
Gele speelstukken: 10 pinnetjes, 4 massieve en 4 lege tonnetjes
1 speelbord.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler een winnende "vijf-op-een-rij" combinatie maken met speelstukken van uw kleur.

Winnende combinaties

Er zijn drie combinaties mogelijk waarmee u kunt winnen. Zo'n combinatie bestaat uit pinnetjes en massieve of lege tonnetjes in een rechte lijn. In een winnende combinatie mogen de massieve en de lege tonnetjes gewoon door elkaar gebruikt worden. De vijf speelstukken moeten in een rechte, ononderbroken lijn staan. Deze lijn kan horizontaal, verticaal of diagonaal verlopen.



VOORBEREIDINGEN

Leg het speelbord tussen u en uw tegenstander in, met de smalle kant van het speelbord naar u toe gericht.
Kies een kleur en zet al uw speelstukken in de gaatjes van het startblok (het dikke gedeelte aan uw kant).

HET SPEL

De jongste speler mag beginnen.

De speelstukken komen op het bord

Als u aan de beurt bent, zet u EEN van uw speelstukken op het bord.

-  U mag nooit een speelstuk van uw tegenstander verplaatsen.
-  U mag wel één van uw pinnetjes in een leeg tonnetje van uw tegenstander zetten.
-  U mag ook één van uw lege tonnetjes op z'n kop op een pinnetje van uw tegenstander zetten.
-  Maar u mag nooit een pinnetje en een leeg tonnetje van uw eigen kleur in elkaar zetten.
-  Als een pinnetje en een leeg tonnetje samen in één gaatje staan, dan telt elk speelstuk voor z'n eigen speler.
Bijvoorbeeld: een geel pinnetje in een paars tonnetje telt als een pinnetje voor de gele speler en als een tonnetje voor de paarse speler.
-  U mag nooit een speelstuk dat al in het spel is van het speelbord halen.
-  U mag geen beurt overslaan, u **moet** een speelstuk op het bord zetten of verplaatsen.

Pinnetjes en tonnetjes verplaatsen

Zodra u alle speelstukken van één soort – alle tonnetjes of alle pinnetjes – in het spel hebt gebracht, mag u beginnen met verplaatsen van de speelstukken van dat type:
Als alle tien uw pinnetjes op het speelbord staan, mag u ze gaan verplaatsen naar andere gaatjes, ook al staan er nog tonnetjes in uw startblok.
Als alle acht uw tonnetjes (massief en leeg) op het speelbord staan, mag u ze gaan verplaatsen naar andere gaatjes, ook al staan er nog pinnetjes in uw startblok.

DE WINNAAR

De eerste speler die met tonnetjes en pinnetjes één van de drie winnende combinaties kan vormen, wint het spel.

Product © 1988 Philip Shoptaugh.

Packaging © 1993 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.