

PENTA

Dekselse
breinbrekers

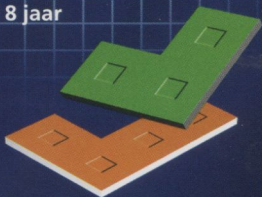
voor een speler
vanaf 8 jaar

Inhoud:

30 speelkaarten met 60 opgaven

14 Penta-delen

1 spelregel



Waar gaat het om?

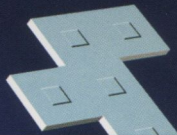
In dit spel zijn er 14 Penta-delen, die verschillen in vorm en kleur. Om een van de opgaven op te lossen, moet de speler de juiste Penta-delen zo op het speelveld leggen, dat ze de bij de kleur passende kleurvelden afdekken en samen het hele speelveld vullen.

Vorbereiding:

Voor het eerste spel worden de 14 Penta-delen voorzichtig uit het stansblad gehaald en klaargelegd. Nu maar nog een van de 60 opgaven kiezen, en de dekselse breinbrekers kunnen beginnen. Maar let op: de 60 opgaven zijn verdeeld op verschillende moeilijkheidsgraden. Op de kant van elke speelkaart is een bepaald aantal sterren te zien. Hoe meer sterren er zijn afgebeeld, des te moeilijker is de opgave.

- ★ = voor beginners / simpel
- ★★ = voor gevorderden / gemiddeld
- ★★★ = voor keien / moeilijk

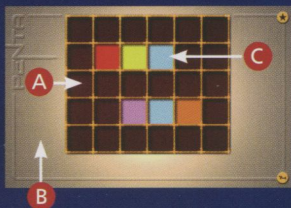
Al naar ervaring kiest men een moeilijkheidsgraad of speelt gewoon alle 60 opgaven achter elkaar door.



Zo wordt gespeeld:

Een opgavenkaart bestaat altijd uit een speelveld (A) en een marge (B). Binnen het speelveld wijzen kleurvelden (C) erop, welke Penta-delen voor de opgave nodig zijn. Maar het is ook mogelijk dat er meer delen nodig zijn waarvan de kleur niet op het speelveld afgebeeld is.

De opgave bestaat nu erin, de Penta-delen zo op het speelveld te rangschikken, dat:



- a) geen van de delen in de marge uitsteekt.
- b) het speelveld volledig met Penta-delen is afgedekt.
- c) alle kleurvelden van een Penta-deel in dezelfde kleur zijn overdekt.

Elke opgave heeft een eenduidige oplossing. Slaagt u erin alle 60 opgaven op te lossen? Als u met een opgave niet verder komt, kunt u in het hoofdstuk "Oplossingen" van deze spelregel nakijken.

PENTA als wedstrijd:

Als u met andere spelers een wedstrijd wilt aangaan, is er één Penta-spel voor elke speler nodig. Voor elke speler wordt dezelfde opgavenkaart gekozen. Op een start-teken beginnen de spelers tegelijk, de gekozen opgave met hun eigen Penta-spel op te lossen. Wie het eerst de oplossing vindt, wint het partijtje.



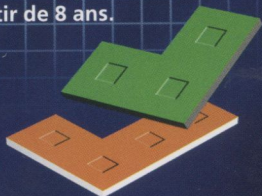
REINER

KNIZIA

PENTA

Un casse-tête
captivant

pour un seul joueur
à partir de 8 ans.



Contenu :

30 cartes avec 60 problèmes

14 pièces « Penta »

1 règle du jeu

L'idée du jeu

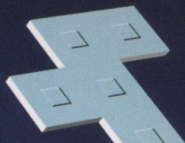
Ce jeu contient 14 pièces « Penta » qui diffèrent par la forme et la couleur. Pour résoudre l'un des problèmes, le joueur doit placer les pièces correctes sur la surface de jeu de manière à ce qu'elles couvrent les cases de couleur correspondantes et remplissent complètement la surface.

Les préparatifs

Avant la première partie, détachez soigneusement les 14 pièces « Penta » et placez-les sur la table. Choisissez l'un des 60 problèmes – et c'est parti ! Mais attention : les 60 problèmes sont divisés en trois niveaux de difficulté différents. Sur la marge de chaque carte, il y a un certain nombre d'étoiles. Plus il y a d'étoiles sur la carte, plus le problème est difficile :

- ★ = Pour les débutants / facile
- ★★ = Pour les joueurs avancés / de difficulté moyenne
- ★★★ = Pour les experts / difficile

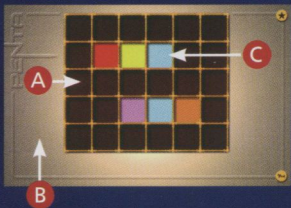
Choisissez un niveau de difficulté selon votre expérience ou résolvez simplement les 60 problèmes l'un après l'autre.



Déroulement de la partie

Une carte de problème est toujours constituée d'une surface de jeu (A) et d'une marge (B). Sur la surface de jeu se trouvent des cases de couleur (C) qui indiquent de quelles pièces « Penta » vous avez besoin pour résoudre ce problème. Mais il est possible que d'autres pièces dont les couleurs ne sont pas indiquées sur la surface de jeu soient également nécessaires.

Votre tâche consiste à disposer les pièces « Penta » sur la surface de jeu de manière à ce que :



- a) aucune pièce ne dépasse sur la marge.
- b) la surface de jeu soit complètement couverte par les pièces « Penta ».
- c) chaque case de couleur soit couverte par la pièce « Penta » de la même couleur.

Il y a une solution pour chaque problème. Êtes-vous capable de résoudre les 60 problèmes ? Si vous êtes bloqué sur un problème, vous pouvez consulter la solution.

Concours de PENTA :

Si vous voulez rivaliser avec d'autres joueurs, il vous faut un jeu de « Penta » pour chacun. Choisissez la même carte de problème pour chaque participant. Au signal, les joueurs commencent simultanément à résoudre le problème choisi, chacun avec ses propres pièces « Penta ». Le premier à trouver la solution gagne le tour.

