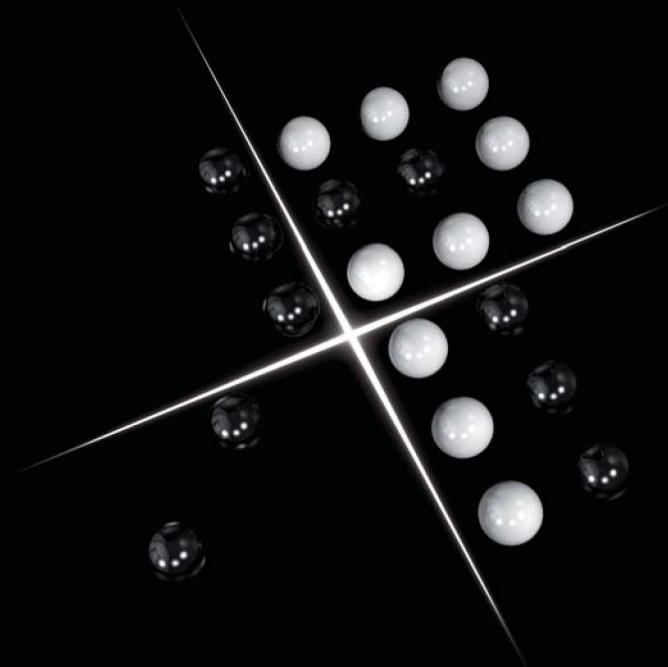


THE MIND TWISTING GAME

PENTAGO





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!



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.





martinex®

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

© 2020 Martinex,
All Rights Reserved
©2020 Mindtwister
Game inventor:
Tomas Flodén

