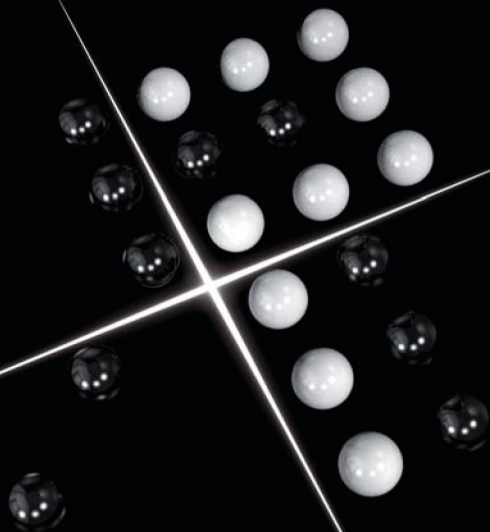


THE MIND TWISTING GAME

# PENTAGO





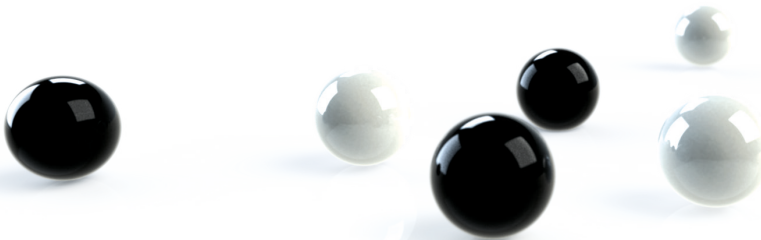
## RULES

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.



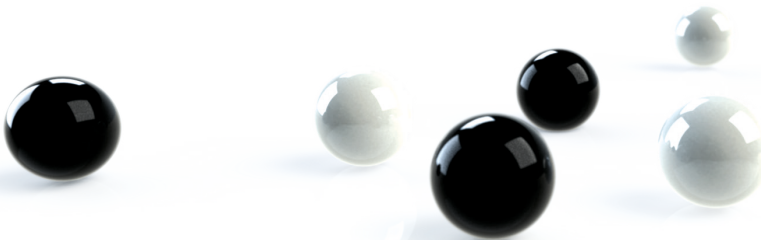


## SPIELREGELN

PENTAGO™ wird zu zweit gespielt. Der erste Spieler setzt eine Kugel seiner Farbe auf einen beliebigen Platz auf dem Spielfeld. Nachdem die Kugel gesetzt wurde, dreht der Spieler ein beliebiges Spielbrett um 90°, im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Dann führt der Gegenspieler den gleichen Spielzug aus, d.h. eine Kugel setzen und ein Spielbrett drehen. Eine gesetzte Kugel darf nicht mehr versetzt werden. Es gewinnt der Spieler, dem es als Erster gelingt, eine Fünfer-Reihe mit Kugeln seiner Farbe zu erzielen.

Die Reihe kann senkrecht, waagrecht oder diagonal verlaufen und über zwei oder drei Spielbretter gehen. Erzielt ein Spieler fünf Kugeln in einer Reihe, nachdem er eine Kugel gesetzt hat, so muß kein Spielbrett mehr gedreht werden. Erzielen beide Spieler eine Fünfer-reihe, nachdem ein Spielzug komplett ausgeführt wurde, so wird das Spiel als unentschieden gewertet. Sollten alle Kugeln gesetzt worden sein, ohne daß jemand eine Fünfer-Reihe erzielt hat, so ist das Spiel ebenfalls unentschieden.





## RÈGLES DE JEU

Avant de débiter une partie, veuillez à vider le grand plateau de jeu. Celui-ci est perforé de 36 cavités. Ce grand plateau se compose de 4 mini-plateaux déboîtables, comprenant, chacun, 9 cavités.

Chaque joueur choisit la couleur avec laquelle il jouera jusqu'à la fin du jeu. Le joueur qui commence la partie place une bille dans une cavité de son choix.

Après avoir déposé sa bille, le joueur fait pivoter l'une des quatre parties du grand plateau d'un quart de tour (90 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens opposé.

À chaque tour de jeu, le joueur doit faire pivoter un des mini-plateaux, même s'il s'agit d'un plateau sur lequel il n'a pas placé de bille.

Le second joueur fait la même chose, c.-à-d. qu'il pose une bille et fait pivoter un des 4 mini-plateaux. Et ainsi de suite ...

Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes de sa couleur, remporte la partie !

Un alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal et peut déborder sur 2 ou 3 mini-plateaux. Lorsqu'un des joueurs parvient à aligner 5 billes sur une rangée en déposant une bille dans une cavité, il ne doit plus tourner un des mini-plateaux.

Un match est déclaré nul lorsque toutes les cavités ont été comblées sans parvenir à un alignement de 5 billes identiques. De même, le match est nul si 2 joueurs alignent 5 billes de leur propre couleur après qu'un joueur a fait pivoter un des mini-plateaux.



## SPELREGELS

Het spel start met een leeg speelveld, dat bestaat uit vier afzonderlijke borden. Elke speler kiest een kleur, waarna je willekeurig een startspeler kiest. Deze speler neemt een knikker van zijn kleur en plaatst die op een van de vakken op het bord. Daarna draait hij een van de vier borden 90 graden in eender welke richting. Elke beurt moet een bord gedraaid worden, maar dit moet niet noodzakelijk het bord zijn waar de knikker werd gelegd.

De andere speler neemt nu een knikker van zijn eigen kleur en plaatst die op het speelveld, waarna hij een van de borden draait.

De speler die als eerste vijf knikkers van zijn kleur op één lijn weet te leggen, wint het spel!

Deze rij kan horizontaal, vertikaal of diagonaal zijn en zelfs over twee of drie borden lopen. Wanneer een speler vijf knikkers op een rij weet te leggen door het plaatsen van een knikker, dan moet hij geen bord meer draaien. Indien alle openingen gevuld zijn vóór een speler vijf knikkers op een rij weet te leggen, dan eindigt het spel met gelijkstand. Indien beide spelers gelijktijdig een rij van 5 knikkers behalen door het draaien van een bord, dan eindigt het spel eveneens op gelijkspel.



## REGOLE DEL GIOCO

Il PENTAGO™ si gioca in due. Chi inizia il gioco mette una pallottola sul campo di gioco in un posto a scelta. Una volta messa, la pallottola non può più venir spostata. Dopo aver posato la pallottola, il giocatore fa girare di un quarto (cioè di 90 gradi) uno a scelta dei quadrati che compongono il campo di gioco, in senso orario o antiorario. Si può scegliere di far girare anche un quadrato su cui non si è messa una pallottola. L'altro giocatore fa poi la stessa cosa: pone la pallottola e fa girare uno dei quadrati.

Vince dei due giocatori quello che per primo mette cinque pallottole in fila.

Le file possono essere perpendicolari, diagonali e passare sopra due o tre quadrati.

Il giocatore che è riuscito a mettere cinque pallottole in fila dopo aver posto la sua pallottola può tralasciare di far girare un quadrato. La partita è pari se entrambi i giocatori riescono a mettere cinque pallottole in fila dopo il loro turno. Nessuno vince anche quando tutte le pallottole sono state usate e nessuno è riuscito ad ottenere una fila di cinque.

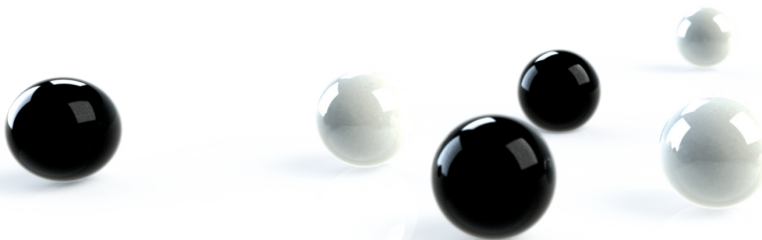


## REGLAS

En PENTAGO™ participan dos jugadores. El jugador que empieza, coloca una canica en el tablero, en un lugar de su elección. Una canica que ha sido colocada no puede ser movida. Después de colocar la canica el jugador elige una de las piezas que forman el tablero y la hace girar (90 grados) en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario. Incluso se puede hacer girar una de las piezas en la que uno no haya colocado una canica. Después, el otro jugador repite el procedimiento, coloca una canica y hace girar una pieza.

Gana el jugador que logre colocar primero cinco canicas en fila.

La fila puede ser perpendicular a uno de los lados o diagonal y puede ocupar dos o tres de las piezas que forman el tablero. Si un jugador consigue poner cinco canicas en fila luego de colocar una canica, no necesita hacer girar una pieza. Si ambos jugadores tienen cinco canicas en fila después de hacer una jugada, hay empate. Si se colocan todas las canicas sin que ninguno tenga cinco en fila, también hay empate.





# RÉGUAS

No PENTAGO™ participam dois jogadores.

O jogador que começar coloca um berlinde no tabuleiro que escolher. Uma vez colocado um berlinde, este já não poderá ser movido. Depois de colocar um berlinde, o jogador escolhe uma das 4 peças que compõem o tabuleiro e fá-la girar 90°, no sentido horário, ou em sentido contrário, conforme seja mais conveniente. Também pode fazer girar uma das peças na qual não tenha colocado nenhum berlinde.

Posteriormente, o outro jogador repete o procedimento, coloca um berlinde no local escolhido e faz uma das peças.

Ganha o jogador que primeiro conseguir colocar 5 berlindes em fila.

A fila pode ser na perpendicular a um dos lados, ou na diagonal, e pode ocupar duas ou três das peças que fazem parte do tabuleiro. Se um jogador conseguir colocar 5 berlindes em fila, após colocar um dos berlindes não é necessário fazer girar nenhuma das peças. Se ambos os jogadores tiverem 5 berlindes em fila após uma jogada, empatam. Se conseguirem colocar todos os berlindes sem que nenhum deles tenha 5 numa fila, também empatam.





## REGLER

PENTAGO™ spelas av två deltagare. Spelaren som börjar lägger en kula i valfri tom plats på spelplanen. En lagd kula får inte flyttas.

Efter att en kula lagts vrider spelaren på valfri spelbricka ett "hack" (90 grader), medurs eller moturs. En spelbricka måste vridas innan det är motspelarens tur att göra sitt drag, dvs lägga en kula och vrida en bricka.

Den spelare vinner som först får fem kulor i rad.

Raden kan vara rak eller diagonal över spelplanen och gå över två eller tre spelbrickor. Får en spelare fem i rad efter att ha lagt en kula behöver man inte vrida. Får båda fem i rad efter ett fullgjort drag blir det oavgjort.

För tips och nyheter, titta in på [www. pentago.se!](http://www.pentago.se!)



## REGLER

Partiet begynder med en tom spilleblade. Selve spillebladen består af 4 spilledele. Første spilledeltager begynder med at ligge en kugle på en valgfri tom plads på spillebladen. Når kuglen først er lagt må den ikke flyttes. Efter at have placeret kuglen skal spilleren dreje en af de 4 spilledele et "hak" (90°) enten med eller mod uret.

Dette skal gøres inden det bliver modstanderens tur til at placere sin kugle og igen dreje en af de fire spilledele.

Den som først får fem på stribe har vundet spillet.

Rækken kan eneten være vinkelret eller diagonal og må gerne gå over 2 eller 3 spilledele. Sker der at en spiller får fem på stribe efeter at have placeret en kugle skal denne ikke dreje på en spilledele. Hvis begge spillere får fem på stribe efetr endt tur bliver resultatet uafgjort. Hvis alle 36 kugler anvendes uden at nogle af spillerne har fået fem på stribe er spillet ligeledes uafgjort.

For flere tips og nyheder gå ind på: [www.pentago.se](http://www.pentago.se)



## REGLER

PENTAGO spilles af 2 deltagere. Spillet begynder med en tom spilleplade. Selve spillepladen består af 4 spilledele. Første deltager begynder med at ligge en kugle på en valgfri tom plads på spillepladen. Når kuglen først er lagt må den ikke flyttes. Efter at have placeret kuglen skal spilleren dreje en af de 4 spilledele et "hak" (90°) enten med eller mod uret.

Dette skal gøres inden det bliver modstanderens tur til at placere sin kugle og igen dreje en af de fire spilledele.

Den som først får fem på stribe har vundet spillet.

Rækken kan enten være vinkelret eller diagonal og må gerne gå over 2 eller 3 spilledele. Sker det at en spiller får fem på stribe efter at have placeret en kugle skal denne ikke dreje på en spilledele. Hvis begge spillere får fem på stribe efter endt tur bliver resultatet uafgjort. Hvis alle 36 kugler anvendes uden at nogle af spillerne har fået fem på stribe er spillet ligeledes uafgjort.

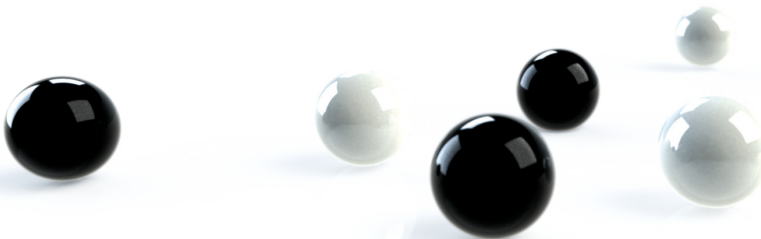
For flere tips og nyheder gå ind på: [www.pentago.se](http://www.pentago.se)



## KURALLAR

Oyun alanı 4 parçadan oluşmaktadır. Siyah ve beyaz renkten oluşan misketler vardır. İlk oyuncu bu boş 4 parçadan istediği yere seçtiği renkteki misketleri koyar. Misketini koyduktan sonra bir kere de 4 parçadan birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. Muhakkak bu 4 parçadan içinde misket olanları çevirmesi gerekir boş olanları çeviremezsiniz.

İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncu oyununa başlar. Misketini alır 4 parçadan birine koyar ve dolu olan parçalardan birini çevirir. Kendi misketleri yatay ,dikey yada çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5 li olarak kim yaparsa oyunu o kazanır. Eğer tüm parçalar misketler ile doldurulduğu halde kimse bir sıra halinde 5 misket oluşturamadıysa oyun berabere biter.





## ZASADY GRY

Gra rozpoczyna się na pustej planszy, a każdy z dwojga graczy ma do dyspozycji osiemnaście białych lub czarnych elementów. Plansza do gry składa się z czterech oddzielnych platform.

Pierwszy z graczy rozpoczyna umieszczając kulkę w dowolnym wgłębieniu na jednej z czterech platform. Każdorazowo po umieszczeniu kulki na planszy należy obrócić jedną z czterech platform (niekoniecznie tę, na której umieszczono kulkę) o 90 stopni zgodnie (lub niezgodnie) z ruchem wskazówek zegara.

Wygrywa ten, kto pierwszy ułoży rząd pięciu kulek jednego koloru.

Rząd może być ułożony poziomo, pionowo lub po przekątnej. Jeśli gracz ułoży ostatnią z pięciu kulek w jednym rzędzie, nie musi już obracać żadnej z platform, po prostu wygrywa. Natomiast, jeśli grający wykorzystają wszystkie kulki a żaden z graczy nie ułoży rzędu z pięciu kulek to mamy remis. Czasem zdarza się, iż obracając platformę ułożyliśmy rząd pięciu czarnych kulek i rząd pięciu białych kulek. To także remis. Zagrajmy raz jeszcze.



# PENTAGO™ JÁTÉKSZABÁLY

A játékot két játékos játszhatja. A soron lévő játékos elhelyez egy golyót a játéklétre, majd elfordítja a játéklélet egyik részét 90°-al, az óramutató járásával megegyező, vagy ellentétes irányba.

A másik játékos is ugyanígy tesz, azaz elhelyez egy golyót és elfordítja a játéklélet egyik részét.

Egy már elhelyezett golyót nem lehet áthelyezni. A játékot az a játékos nyeri, akinek elsőként sikerül a saját színében 5 golyót egy sorba elhelyeznie.

Az 5 golyóból álló sor lehet a játéklélet kettő, vagy három részén is, iránya pedig lehet vízszintes, függőleges, vagy átlós. Amikor a játékos elhelyezésével kialakul egy 5-ös sor, a játékosnak már nem kell a játékléleten fordítania. Abban az esetben, ha mindkét játékosnak 5-ös sora alakul ki egy lépés befejezésekor, a játéklélet végi eredmény döntetlen lesz. Szintén döntetlen az eredmény abban az esetben, ha a játékosok az összes golyót a játékléletre és egyik játékosnak sem alakult ki 5-ös sora.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel:388-4122

email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

Származási hely:EU.



## PRŮBĚH HRY

PENTAGO™ je hra určená pro 2 hráče. První hráč položí kuličku své barvy do libovolného důlku na herním poli. Poté otočí jednu ze čtyř herních desek o 90 stupňů – ve směru hodinových ručiček nebo i proti němu.

Pak úplně stejně pokračuje jeho protihráč, tzn. položí kuličku do důlku a otočí jednou z desek. Jednou položená kulička se už nesmí přemístit. Vyhrává ten hráč, kterému se jako prvnímu podaří vytvořit řadu pěti kuliček vlastní barvy.

Řada pěti kuliček může být vodorovná, svislá nebo úhlopříčná a může vést i přes dvě nebo tři herní desky. Když hráč položením kuličky do důlku docílí vítězné řady pěti stejných kuliček, herní deskou už neotáčí. Pokud hráč vytvoří řadu až otočením desky, jeho protihráč smí ještě položit kuličku. V tom případě může nastat situace, že oba hráči docílí vítězné řady – hra pak končí nerozhodně. Stejně jako v případě, kdy hráči položí všechny své kuličky, aniž by se některému z nich podařilo vytvořit vítěznou řadu.

Máte-li dotazy a připomínky ke hře „PENTAGO“, obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA a.r.o.  
e-mail: [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)  
[www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz)



## PRIEBEH HRY

PENTAGO™ je hra určená pre dvoch hráčov. Prvý hráč položí guličku svojej farby do ľubovolnej jamky na hracom poli. Potom otočí jednu zo štyroch hracích dosiek o 90 stupňov – v smere hodinových ručičiek alebo aj v proti smere.

Potom úplne rovnako pokračuje jeho protihráč, tzn. položí guličku do jamky a otočí s jednou z dosiek. Už položená gulička sa nesmie premiestniť. Vyhráva ten hráč, ktorému sa ako prvému podarí vytvoriť skupinu piatich guličiek rovnakej farby.

Skupina piatich guličiek môže byť vodorovná, zvislá alebo uhlopriečna a môže viesť i cez dve alebo tri hracie dosky. Keď hráč položením guličky do jamky docieli víťaznej skupiny piatich rovnakých guličiek, hracou doskou už neatáča. Pokiaľ hráč vytvorí skupinu až otočením dosky, jeho protihráč môže ešte položiť guličku. V tom prípade môže nastať situácia, že obaja hráči dosiahnu víťaznú skupinu – hra vtedy končí nerozhodne. Rovnako ako v prípade, keď hráči položia všetky svoje guličky, bez toho aby sa niektorému z nich podarilo vytvoriť víťaznú skupinu.

Ak máte otázky a pripomienky k hre „PENTAGO“, obráťte sa, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o  
e-mail: [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)  
[www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz)





## ПРАВИЛА

В игре Пентаго участвуют два игрока. Начинаящий 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!



## "פנטגו" – חוקי המשחק

"פנטגו" הוא משחק אסטרטגיה לשני שחקנים.

### כלי המשחק

- לוח משחק המורכב מארבעה ריבועים זהים, כשכל ריבוע יכולת תנועה בנפרד.
- 36 כדורים: 18 שחורים ו-18 לבנים.

### מטרת המשחק

- יצירת רצף של 5 כדורים מאותו הצבע. הרצף יכול להיות במאונך, במאונך או באלכסון והוא יכול לכלול כדורים משניים או שלושה ריבועים.

### תחילת המשחק

- לוח המשחק ריק מכדורים.
- לבן מתחיל במשחק.

### מהלך המשחק

- כל שחקן מבצע בתורו מהלך אחד המורכב משתי פעולות:
  - א. הנחת כדור באחת הגומות.
  - ב. סיבוב של אחד הריבועים פאה אחת בלבד (90 מעלות). אפשר לסובב את הריבוע לימין או לשמאל.

### הערות

- ניתן לסובב כל אחד מהריבועים (כלומר, לא בהכרח הריבוע שעליו הונח כדור בתור זה).
- ניתן לסובב ריבוע ריק.
- לא ניתן לשנות מיקומו של כדור לאחר שהונח על לוח המשחק.

### סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים מצליח ליצור ראשון רצף של 5 כדורים מהצבע שלו.  
**שחקן זה הוא המנצח!**

- בשני מקרים ניתן להגיע למצב של **תיקו**:
  - א. כשהלוח מלא בכדורים ואף שחקן לא הצליח ליצור רצף של 5 כדורים מהצבע שלו.
  - ב. כשבמהלך האחרון של אחד השחקנים נוצר בו-זמנית רצף של 5 כדורים משני הצבעים.



## 펜타고 - 규칙

펜타고는 두 사람이 할 수 있는 게임이다.

시작하는 사람이 구슬을 구슬판 어느 한 홈에 올려놓는다. 한번 놓은 구슬은 옮길 수 없다.

구슬을 놓은 후에 구슬판 하나를 택해 시계방향 또는 시계 반대 방향으로 90도 돌린다.

이 때 구슬을 놓지 않은 구슬판을 대신 돌릴 수도 있다.

그 후 경쟁자가 같은 식으로 게임을 한다 - 구슬을 놓고, 구슬판을 돌린다

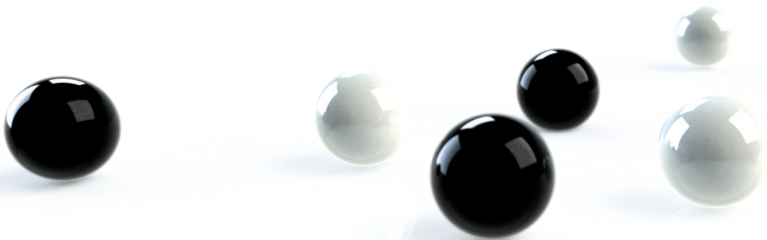
먼저 다섯 개의 구슬을 연속으로 나열해 놓는 사람이 이긴다.

그 줄은 행이나 열, 또는 대각선이 될 수 있고 구슬 판 두 개 또는 세 개에 걸쳐 있을 수 있다.

한 사람이 구슬을 놓은 후 다섯 개가 나란히 되면 이때는 구슬판을 돌릴 필요가 없다.

매 차례 후 만약 두 사람의 구슬 다섯 개가 나란히 나열되면 서로 비긴다.

만약 모든 구슬을 다 놓을 때까지 누구도 구슬 다섯 개가 나란히 되게 하지 못하면 역시 서로 비긴다.





## あそび方

PENTAGO™ (ペンタゴ) は、ボールを5つ並べることを競う2人用対戦ゲームです。

- ①ボールの色(白か黒)と順番を決めます。
- ②ゲームボードに、交互に1つずつボールを置いていきます。
  - ・一度置いたボールは動かさせません。
- ③ボールを置いたら、ボードのいずれかのブロックを好きな方向に90度回してください。
  - ・どのブロックでも動かすことができます。
- ④先に5つのボールを一直線に並べた方が勝ちです。
  - ・ボールは斜めに並べても、2枚以上のゲームブロックに渡って並べても構いません。
  - ・最後のボールを置いて5つ並んだ時は、ブロックを回す必要はありません。
  - ・2人が同じターンにボールを5つ並べられた場合は、引分けです。
  - ・ボールを全部置き終わって、2人共ボールを5つ並べることができなかった場合も引分けです。



## 遊戲規則

### 遊戲目標：

任何一方把5粒棋子連成一線即勝出遊戲，可以是水平線、垂直線或斜線。

### 遊戲玩法：

玩家分成兩組，各自選取棋子顏色。選擇黑色棋子的一方可以先開始遊戲。

棋盤共有四個獨立可轉動的小棋盤，開始時先清空棋盤。持有黑色棋子的一方先放置一粒棋子在任何一個空格上，然後選擇任何一個小棋盤把它旋轉90度，順時針或逆時針也可以。

黑色棋子一方完成下棋並轉棋盤後，持白色棋子的一方也同樣把棋子放進任何空位上，再選任何一個棋盤轉90度。

### 勝出遊戲：

兩位玩家輪流放置棋子和轉動小棋盤，直至其中一方放置棋子後直接把5粒棋子連成一線，或放置棋子再轉動小棋盤後，把5粒棋子連成一線，均可勝出遊戲。

### 和局：

當所有的空間都被填滿而沒有任何一方可以把五粒棋子連成一線時，便算為和局。如果轉動小棋盤後雙方同時有五粒棋子連成一線，也是和局。

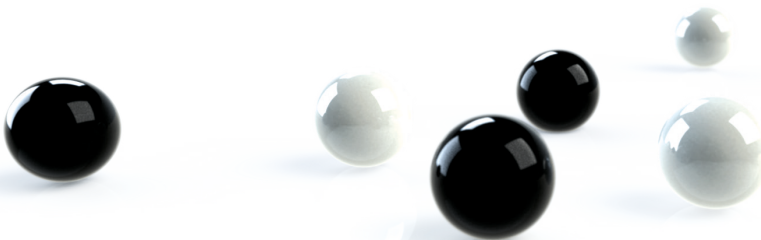
詳情請瀏覽網頁[www.pentago.se](http://www.pentago.se)

## قواعد لعبة بنتاغو

يشارك لاعبان في لعبة بنتاغو. اللاعب الذي يبدأ يضع كرة واحدة في أحد الأمكنة على لوحة اللعب. لا يجوز نقل الكرة بعد وضعها. بعد وضع الكرة يقوم اللاعب بقتل إحدى لوحات اللعب الأربعة بحركة واحدة (90 درجة) باتجاه عقارب الساعة أو بعكس اتجاه عقارب الساعة. يجوز للاعب أن يقتل أي لوحة حتى وإن لم تكن هي نفس اللوحة التي وضع الكرة عليها. ثم يقوم اللاعب الآخر بنفس الإجراء - وضع كرة واقتل لوحة.

*اللاعب الذي يحصل أولاً على خمس كرات على صف واحد هو اللاعب الفائز.*

يمكن أن يكون الصف مائلاً أو قطرياً وأن يمتد على لوحتين أو ثلاث لوحات. إذا حصل أحد اللاعبين على خمس كرات على صف واحد بعد أن يضع الكرة فإنه لا يحتاج إلى قتل أي لوحة. إذا حصل كلا اللاعبين على خمس كرات على صف واحد بعد أن يقوم أحد اللاعبين بحركته كاملة فإن النتيجة تكون التعادل. إذا تم وضع كل الكرات بدون أن يتمكن أحد من الحصول على خمس كرات على صف واحد فإن النتيجة هي التعادل أيضاً.





**martinex®**

Kuninkaanväylä 37  
20320 TURKU, FINLAND  
[www.martinex.fi](http://www.martinex.fi)  
[www.martinex.se](http://www.martinex.se)

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

