PENTAGO

GENIALNIE ZAKRĘCONA GRA LOGICZNA

Gra logiczna dla 2 osób w wieku 8-108 lat

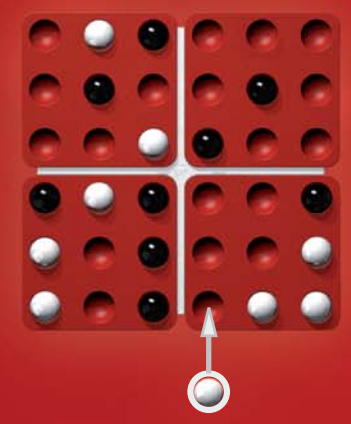
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Plansza składająca się z czterech ruchomych części
18 białych kul
18 czarnych kul

OGÓLNE ZASADY GRY

Gracze na przemian układają na planszy po jednej kuli w swoim kolorze. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży **5** swoich kul w jednym rzędzie (w pionie, poziomie lub na ukos). Wydaje się łatwe? Tylko pozornie – po każdym ułożeniu kuli gracz obraca jedną z czterech części planszy o 90°! Gra wymaga więc od graczy planowania swoich ruchów oraz przewidywania działań przeciwnika.

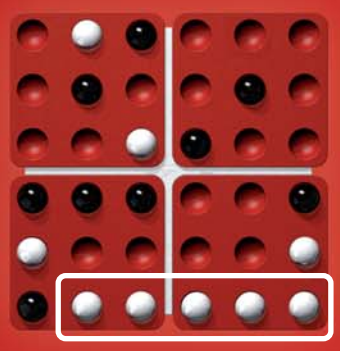
UMIESZCZENIE KULI...



PRZEKRĘCENIE...



ZWYCIĘSTWO!



PRZYGOTOWANIE GRY

Połóżcie planszę na środku stołu. Jeden z graczy otrzymuje kule białe, drugi kule czarne.

PRZEBIEG GRY

Gracze na zmianę umieszczają kule na planszy. Rozpoczyna gracz, który ma białe kule. Umieszcza jedną ze swoich kul na dowolne wolne pole na planszy. Po umieszczeniu kuli gracz przekręca ***dowolną*** część planszy o 90° w ***dowolnym*** kierunku.
Następnie do gry przystępuje drugi gracz. Układa jedną ze swoich kul na dowolne wolne pole na planszy i przekręca dowolną część planszy o 90°. Do gry znów przystępuje gracz posiadający białe kule.

ZASADY PRZEKRĘCANIA PLANSZY

- Gracz może wybrać dowolną część planszy, którą przekręca o 90° w lewo lub w prawo.
- Jeśli gracz po umieszczeniu kuli otrzyma rząd składający się z ***pięciu*** kul w swoim kolorze, wygrywa i nie musi już obracać planszy.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży **5** swoich kul w jednym rzędzie. Rząd pięciu kul może być w poziomie, pionie lub na ukos.
Jeśli po przekręceniu wybranej części planszy powstaną dwa rzędy składające się z pięciu kul, jeden biały, a drugi czarny, gra kończy się remisem.
Jeżeli wszystkie pola na planszy zostaną zajęte i żaden z graczy nie ułoży 5 kul w swoim kolorze w jednym rzędzie, gra kończy się remisem.

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2012 Egmont Polska Sp. z o.o.

Wydawca: Jarosław Basałyga
Tłumaczenie: Alek Pala
DTP: Cezary Szulc

Poznaj nasze wyjątkowe gry!
www.krainaplanszówek.pl

© Mindtwister AB
Värmdö/Schweden
www.mindtwister.se



Gra dla 2-5 graczy w wieku 6-106 lat

COLORIO

Dynamiczna, kolorowa gra rodzinna!

Gracze odkrywają kolorowe pola planszy, przemieszczając białe kapsle. Starają się zapamiętywać kolory zakrywanych pól. Jeżeli gracz, zdejmując kapsel z planszy, odkryje **piąte** pole w tym samym kolorze, odpada z gry!

