

In dit spel worden in elke ronde 5 dobbelstenen gegooid. Uit deze combinatie proberen jullie nu op je bord vormen van 5 te vinden. Maar dat is niet zo eenvoudig – de plaats is beperkt en elke vorm mag slechts eenmaal omcirkeld worden. Jullie kunnen ook niet eeuwig blijven piekeren, want op elk moment kan een speler het einde van de ronde inluiden door de zandloper om te draaien! Wie houdt zijn zenuwen onder controle en wordt meester van de vormen?

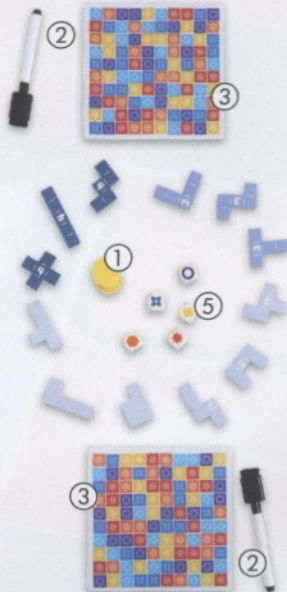
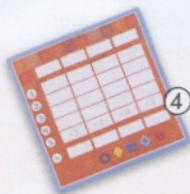
INHOUD VAN HET SPEL EN OPBOUW

4 dubbelzijdige borden, 1 dubbelzijdig puntenplan/
puzzelplan, 12 vormenkaartjes, 5 dobbelstenen, 4 stiften
met sponsje, 1 zandloper

- 1 Zet de zandloper in het midden op tafel en leg de vormenkaartjes er in een cirkel omheen.

Tip: sorteer de kaartjes volgens hun puntenwaarde van 1 - 4.

- 2 Elke speler krijgt een bord en een stift.
- 3 Leg het bord met de witte rand naar boven voor je neer.
- 4 Neem het puntenplan, schrijf je initialen op de eerste regel en leg het daarna aan de kant.
- 5 Houd de dobbelstenen bij de hand.



spelopbouw 2 spelers

Eventueel overgebleven spelmateriala gaat terug in de doos.

Als jullie het spel al goed kennen, kunnen jullie ook afspreken welke kant van het bord jullie gebruiken:

- ◆ De kant met de witte rand verschilt bij alle borden. Ideaal voor een zorgeloze ronde met een klein beetje geluk.
- ◆ De kant met de blauwe rand is bij alle borden identiek. Perfect om op gelijke voet de uitdaging aan te gaan.

VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel verloopt in 5 rondes. Iedereen speelt gelijktijdig.

Verloop van een ronde

Een ronde bestaat uit drie fases:

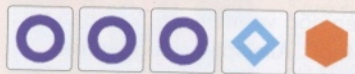
1. Dobbelstenen gooien
2. Vorm van 5 vinden
3. Punten tellen

1. Dobbelstenen gooien

Een willekeurige speler gooit de vijf dobbelstenen voor iedereen goed zichtbaar in het midden van de tafel. De symbolen vormen de basis voor deze ronde.

Uitzondering: Als er op de dobbelstenen 3 of meer identieke symbolen staan, gooiën jullie alle dobbelstenen opnieuw tot er maximaal 2 identieke symbolen liggen.

Voorbeelden:



Nog eens gooien!



Goed!

2. Vind vijf!

Alle spelers zoeken gelijktijdig vormen van 5 op hun bord en omcirkelen die met hun stift.

Wat is een vorm van 5?

Een vorm van 5 bestaat uit 5 velden die exact overeenkomen met de gegooide symbolen. De velden moeten daarbij horizontaal of verticaal verbonden zijn. De 12 vormenkaartjes in het midden van de tafel tonen alle mogelijke vormen van 5. Op de vormenkaartjes zien jullie ook het aantal punten dat de vorm aan het einde van de ronde waard is.

Voor alle spelers gelden de volgende vormregels:

- I. Je mag **elke vorm van 5 maar eenmaal** omcirkelen.
- II. Je mag **maximaal vijf vormen van 5** omcirkelen.
- III. Je vormen van 5 mogen elkaar **niet overlappen**.
- IV. Alleen **volledig omcirkelde** vormen van 5 kunnen beoordeeld worden.
- V. Je mag met het sponsje correcties aanbrengen.
- VI. Bij het zoeken mag je de vormenkaartjes die in het midden van de tafel liggen, niet vastpakken.

Belangrijk! De 'normale' en gespiegelde vorm van een vorm van 5 gelden als identiek. Je mag ze dus niet alle twee omcirkelen!

Einde van de ronde inluiden

Je kunt op elk moment het einde van de ronde inluiden door de zandloper uit het midden van de tafel te nemen, om te draaien en voor je bord te zetten. Vanaf nu mag je op je bord niets meer veranderen. Alle andere spelers mogen nog vormen van 5 vinden en omcirkelen. Als de zandloper doorgelopen is, roep je 'Stop!'. Alle spelers leggen meteen hun stift neer en de punten worden geteld.

3. Punten tellen

Noteer de punten van de huidige ronde op het puntenplan, met de volgende ronderegels:

- ◆ Voor elke **geldige vorm van 5** (maximaal 5) krijg je het **vermelde aantal punten** van het overeenkomstige vormenkaartje.
- ◆ Als je meer dan vijf vormen van 5 hebt omcirkeld, worden alleen de 5 geldige vormen met het minst aantal punten beoordeeld.
- ◆ Wie de **zandloper** omdraait, krijgt een **bonuspunt**.

Tip: Tel de punten voor elke speler door de vormenkaartjes ter controle uit het midden te nemen en op het bord te leggen. Controleer daarbij ook of alle vormregels zijn nageleefd!

Als alle punten genoteerd zijn, vegen jullie de borden schoon en begint een nieuwe ronde.

Voorbeeld van een puntentelling:

Het resultaat op de dobbelstenen is:



De borden van Sara, Peter en Anna zien er aan het einde van de ronde als volgt uit:

Sara heeft een vorm van 5 te veel omcirkeld. Haar waardevolste vorm van 5 wordt geschrapt. Zo krijgt ze $1 + 4 + 2 + 1 + 2 = 10$ punten.



1

Peter heeft twee overlappende vormen van 5 omcirkeld. Helaas zijn die nu beide ongeldig. Een vorm van 5 heeft hij tweemaal omcirkeld, daarvan kan maar één beoordeeld worden. Een andere vorm van 5 is geldig. Peter heeft de zandloper omgedraaid en krijgt daarvoor een bonuspunt. Hij krijgt dus $1 + 2 + 1 = 4$ punten.



Een vorm van 5 van Anna is ongeldig, omdat een veld niet overeenkomt met de symbolen op de dobbelstenen. Helaas was ze niet klaar met het omcirkelen van een andere vorm van 5 voor Sara 'Stop!' riep. De twee overige vormen van 5 zijn geldig en Anna krijgt dus $3 + 1 = 4$ punten.

De 5e ronde

In de 5e ronde krijgen alle **geldige vormen van 5** het **dubbele aantal punten**. Het om-draaien van de **zandloper** levert maar **één bonuspunt** op.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de 5e ronde.

Wie de meeste punten heeft, wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met het hoogste afzonderlijke resultaat uit de 1e tot 4e ronde. Als het nog steeds gelijkspel is, delen deze spelers de overwinning.

PUZZELVARIANT

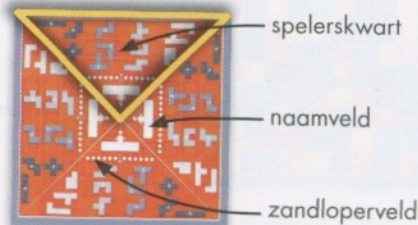
Als jullie het basisspel goed kennen, kunnen jullie ook deze spannende variant proberen. Het bijzondere hierbij is dat jullie in **elke ronde maar één vorm van 5** omcirkelen, jullie bord op het **einde van de ronde niet afvegen** en jullie elke **vorm van 5 tijdens het hele spel maar eenmaal** mogen omcirkelen.

De volgende regels veranderen:

OPBOUW

- ◆ Leg het puzzelplan in het midden van de tafel.
- ◆ Elke speler krijgt een kwart van het plan. Schrijf je initialen in het naamveld van jouw kwart.
- ◆ Omdat jullie de mogelijke vormen van 5 nu ook op jullie puzzelplan zien, kunnen jullie de **vormenkaartjes** weer in de doos opbergen.

puzzelplan



VERLOOP VAN DE RONDE

- ◆ Er worden **maximaal 12 ronden** gespeeld.
- ◆ In elke ronde mag je maar **één beschikbare vorm van 5** omcirkelen.
- ◆ Een **beschikbare vorm van 5** is een vorm van 5 op je puzzelplan, die nog niet geschrapt of omcirkeld is.
- ◆ Je mag alleen **vormen van 5** uit de huidige ronde wissen.

Einde van de ronde

Heb je na het doorlopen van de zandloper **precies één geldige vorm van 5** gevonden, omcirkel je de overeenkomstige vorm van 5 op jouw kwart van het puzzelplan. Schrijf het overeenkomstige aantal punten in de vorm van 5 op je bord.

Bijvoorbeeld:



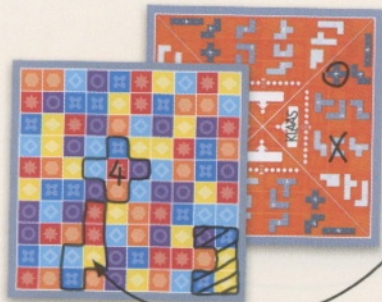
Heb je na het doorlopen van de zandloper **geen vorm van 5** gevonden, moet je een willekeurige **beschikbare vorm van 5** in je kwart van het puzzelplan schrappen. Bovendien moet je deze vorm van 5 ook op je bord omcirkelen en arceren. Negeer daarbij de symbolen op de dobbelstenen.

Bijvoorbeeld:

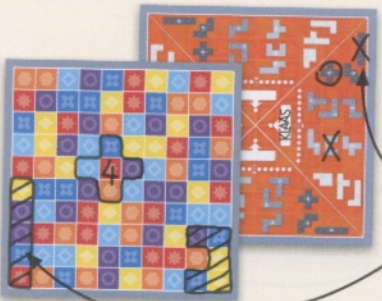


Als je na het doorlopen van de zandloper een **ongeldige vorm van 5** hebt gevonden, veeg je die weer weg. Vervolgens moet je een willekeurige beschikbare vorm van 5 in jouw kwart van het puzzelplan schrappen. Bovendien moet je deze vorm van 5 ook op je bord omcirkelen en arceren. Negeer daarbij de symbolen op de dobbelstenen.

Bijvoorbeeld:



In de **derde ronde** omcirkelt Klaas een vorm van 5, maar helaas is die niet geldig, omdat de velden niet overeenkomen met de symbolen.



Hij veegt de ongeldige vorm van 5 weer weg en schrapt een willekeurige nog beschikbare vorm van 5 op zijn kwart van het puzzelplan. Daarna omcirkelt hij dat gearceerd, ongeacht de symbolen op de dobbelstenen, op zijn bord.

Wie de zandloper omdraait, mag bovendien een zandloperveld in zijn kwart van het puzzelplan kleuren.



Belangrijk! Aan het einde van een ronde worden de borden niet afgeveegd!

Tijdens het spel heb je dus altijd minder plaats op je bord en een steeds kleinere keuze uit vormen van 5.

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Het spel eindigt na maximaal 12 ronden of zodra in een ronde geen speler een geldige vorm van 5 heeft gevonden.

Nu tellen jullie de punten:

- ◆ Iedere omcirkelde vorm van 5 in je kwart is goed voor punten volgens de vermelde puntenwaarde.
- ◆ Elk gekleurd zandloperveld in je kwart is goed voor één punt.



Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

Bij gelijkspel wint de speler met de meeste omcirkelde vormen van 5. Als het nog steeds gelijkspel is, delen deze spelers de overwinning.

Voorbeeld van een puntentelling op het einde van het spel na de 11e ronde:

Klaus heeft in totaal $1 + 1 + 2 + 2 + 3 + 4 + 4 + 7 = 24$ punten.

Monika heeft in totaal $1 + 1 + 2 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 5 = 27$ punten.

SOLOVARIANT

In de solovariant speel je volgens de regels van de puzzelvariant, maar zonder zandloper. Ook als je geen vorm van 5 vindt, speel je een nieuwe ronde, zodat je in elk geval 12 ronden speelt.

Probeer je hoogste score telkens te verbeteren of vergelijk die met je vrienden!

Auteurs: Jürgen P. K. Grunau
Illustraties: Oliver Freudenreich
Redactie: Markus Singer



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305284

Dans PENTA-RUSH, on lance les 5 dés à chaque manche. Les joueurs tentent de trouver des formes PENTA (c'est-à-dire à 5 cases) sur leur carton à partir de cette combinaison de dés et très rapidement. Mais ce n'est pas si simple : l'espace est délimité et chaque forme ne peut être dessinée qu'une fois. Le temps de réflexion n'est pas non plus infini, car à tout moment, un autre joueur peut mettre fin à une manche en retournant le sablier ! Qui gardera son calme et maîtrisera les formes ?

CONTENU DU JEU ET PRÉPARATION DE LA PARTIE

4 cartons double face, 1 plateau des points/plateau « puzzle » double face, 12 tuiles PENTA-RUSH, 5 dés, 4 feutres à éponge, 1 sablier

- 1 Posez le sablier au milieu de la table et disposez autour les tuiles PENTA-RUSH en cercle.

Astuce : trie les tuiles en fonction du nombre de points qu'elles rapportent de 1 à 4.

- 2 Chaque joueur reçoit un carton et un feutre.

- 3 Chacun pose son carton devant lui face à bord blanc visible.

- 4 Prenez le plateau des points et écrivez vos initiales sur la première ligne, puis mettez-le de côté dans un premier temps.

- 5 Préparez les dés.

Le matériel éventuel en trop est remis dans la boîte.



Préparation de la partie pour 2 joueurs

Quand vous aurez joué plusieurs fois à ce jeu, vous pouvez choisir ensemble la face des cartons utilisée :

- ◆ Les faces à bord blanc sont toutes différentes. Ce choix est idéal pour une partie conviviale laissant une petite place à la chance.
- ◆ Les faces à bord gris de tous les cartons sont identiques. C'est parfait pour un défi équitable.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque partie comporte 5 manches. Tout le monde joue en même temps.

Déroulement d'une manche

Chaque manche comprend 3 étapes :

1. Lancer les dés
2. Trouver les formes PENTA-RUSH
3. Compter les points

1. Lancer des dés

Un des joueurs lance les 5 dés de manière à ce que tout le monde puisse bien les voir. Les symboles des dés fixent la consigne de cette manche.

Exception : si les dés lancés indiquent trois symboles identiques ou plus, relancez tous les dés jusqu'à avoir un maximum de deux symboles identiques.

Exemples :



Relancer les dés !



C'est bon !

2. Trouver les formes PENTA-RUSH

Tous les joueurs cherchent simultanément les formes *PENTA-RUSH* sur leur carton et les entourent avec leur feutre.

Qu'est-ce qu'un PENTA-RUSH ?

Un *PENTA-RUSH* comporte cinq cases qui doivent parfaitement correspondre aux symboles des dés. Elles doivent être juxtaposées à la verticale ou à l'horizontale. Les 12 tuiles *PENTA-RUSH* au milieu de la table représentent toutes les formes *PENTA* autorisées. Le nombre de points que rapporte chaque tuile *PENTA-RUSH* à la fin de la manche est également inscrit dessus.

Les règles PENTA-RUSH suivantes s'appliquent à tous les joueurs :

- I. Tu ne peux entourer **une forme PENTA-RUSH donnée qu'une seule fois.**
- II. Tu peux entourer **cinq PENTA-RUSH maximum.**
- III. Tes *PENTA-RUSH* ne peuvent **pas se chevaucher.**
- IV. Seuls les *PENTA-RUSH* **entièrement entourés** comptent.
- V. Tu peux effectuer des corrections à l'aide de l'éponge.
- VI. Pendant que tu cherches, tu n'as pas le droit de prendre dans tes mains les tuiles *PENTA-RUSH* qui sont au milieu de la table.

Attention : la forme d'une tuile *PENTA-RUSH* et sa forme symétrique sont considérées comme une seule forme. Tu ne peux entourer que l'une ou l'autre !

Mettre fin à une manche

À tout moment, tu peux mettre fin à une manche en retournant le sablier au milieu de la table avant de le placer devant ton carton. Dès cet instant, tu ne peux plus faire de modification sur ton carton. Tous les autres joueurs peuvent continuer à chercher des formes *PENTA-RUSH* et à les entourer. Dès que le temps du sablier est écoulé, tu dis : « stop ! ». Tous les joueurs déposent aussitôt leur feutre. On compte alors les points de la manche.

3. Compter les points

Inscrivez les points dans la rangée de cette manche sur le plateau des points.

- ♦ Chaque **PENTA-RUSH correct** (cinq maximum) te rapporte **le nombre de points inscrit** sur la tuile concernée.
- ♦ Si un joueur a entouré plus de cinq *PENTA-RUSH*, seules les cinq formes correctes offrant le moins de points comptent.
- ♦ Si c'est toi qui as **retourné le sablier**, tu as droit à un **point supplémentaire.**

Astuce : comptez les points de chaque joueur en vous servant comme modèle des tuiles *PENTA-RUSH* posées au milieu de la table, en les plaçant sur chaque carton. Vérifiez aussi que toutes les règles *PENTA-RUSH* ont bien été respectées !

Une fois que vous avez inscrit les points des différents joueurs, effacez les formes sur vos cartons et commencez une nouvelle manche.

Exemple de décompte des points :

Le résultat du lancer de dés est le suivant :



À la fin de la manche, voici à quoi ressemblent les cartons de Sarah, Pierre et Anna :

Sarah a entouré un *PENTA-RUSH* en trop. Elle efface donc le *PENTA-RUSH* qui lui rapporte le plus de points. Elle obtient alors $1 + 4 + 2 + 1 + 2 = 10$ points.



1

Pierre a entouré deux PENTA-RUSH qui se chevauchent. Malheureusement, ils s'annulent l'un l'autre. Il a entouré deux PENTA-RUSH de la même forme, donc un ne compte pas ! Un autre PENTA-RUSH est correct. Pierre a retourné le sablier et reçoit donc un point supplémentaire. Il obtient donc $1 + 2 + 1 = 4$ points.



Un PENTA-RUSH d'Anna est incorrect, car une case ne correspond pas aux dés lancés. Malheureusement, elle n'a pas eu le temps de terminer le tracé d'un autre PENTA-RUSH avant que Pierre ne crie : « Stop ! ». Les deux autres PENTA-RUSH sont corrects et rapportent donc $3 + 1 = 4$ points à Anna.

La 5^{ème} manche

Au cours de la 5^{ème} manche, tous les **PENTA-RUSH** corrects rapportent le double de points. En retournant le **sablier**, on obtient toujours un seul point supplémentaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin de la 5^{ème} manche.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui des deux dont les scores des différentes manches de 1 à 4 sont les meilleurs. S'il y a toujours égalité, ils sont gagnants ex æquo.

VARIANTE « PUZZLE »

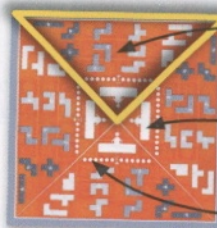
Si vous avez l'habitude de jouer avec la variante standard, vous pouvez aussi essayer cette variante palpitante. Par rapport à la variante standard, les différences sont les suivantes : **à chaque manche**, vous n'entourez qu'un **PENTA-RUSH**, vous **n'effacez pas votre carton à la fin des manches** et vous **ne pouvez dessiner qu'une fois chaque PENTA-RUSH pendant toute la durée de la partie**.

Les modifications apportées aux règles sont les suivantes :

PRÉPARATIFS

- ◆ Posez le plateau « puzzle » au milieu de la table.
- ◆ Chaque joueur possède un quart du plateau. Inscrivez vos initiales dans le champ « nom » de votre partie de plateau.
- ◆ Comme vous voyez maintenant les **PENTA-RUSH** autorisés sur votre plateau « puzzle », vous pouvez ranger les tuiles **PENTA-RUSH** dans la boîte.

plateau « puzzle »



Quart d'un joueur

Prénom

Emplacement du sablier

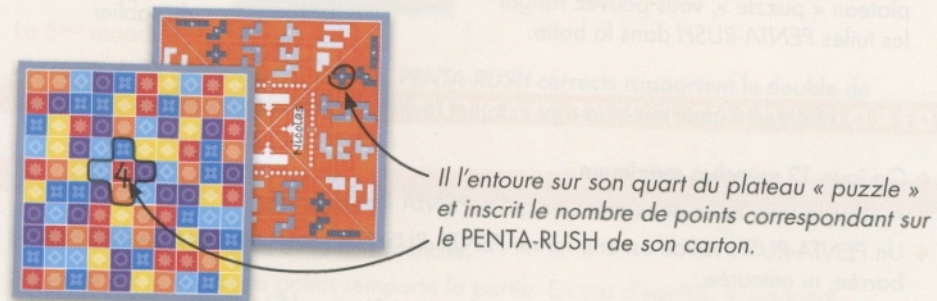
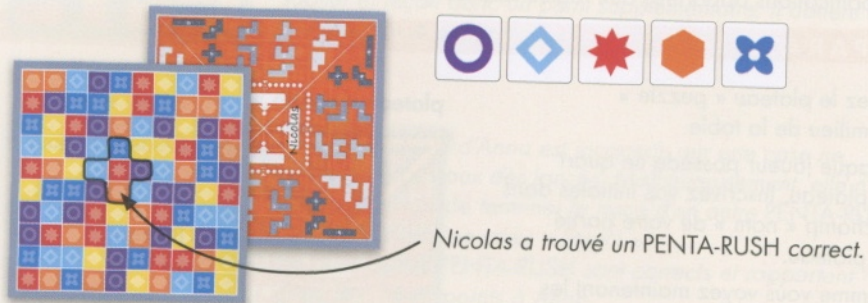
DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- ◆ On joue **12 manches maximum**
- ◆ A chaque tour, tu ne peux entourer qu'un **PENTA-RUSH** valide.
- ◆ Un **PENTA-RUSH** valide est une forme **PENTA-RUSH** du plateau « puzzle » qui n'est ni barrée, ni entourée.
- ◆ Seul le **PENTA-RUSH** de la manche en cours peut être modifié.

Fin de la manche

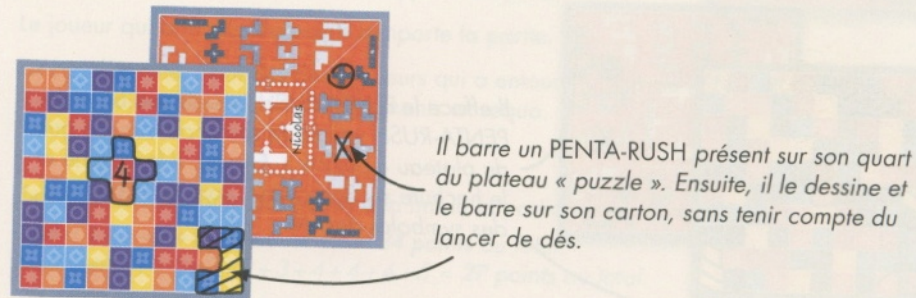
Si tu as trouvé **exactement un PENTA-RUSH** valide avant que le temps du sablier ne soit écoulé, entoure le PENTA-RUSH correspondant sur ton quart du plateau « puzzle ». Inscris le nombre de points correspondant sur le PENTA-RUSH de ton carton.

Exemple :



Si tu n'as trouvé **aucun PENTA-RUSH** correct avant que le temps du sablier ne s'écoule, tu dois barrer un PENTA-RUSH présent au choix sur ton quart du plateau « puzzle ». Tu dois aussi entourer cette forme PENTA-RUSH sur ton carton et la barrer. Pour ce faire, ne tiens pas compte des symboles des dés.

Exemple :

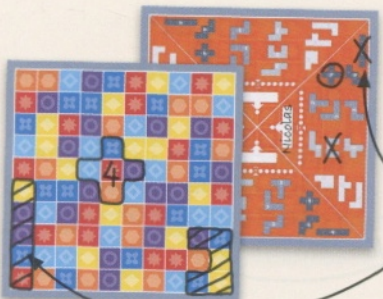


Une fois le temps du sablier écoulé, si le **PENTA-RUSH** que tu as trouvé est incorrect, tu l'effaces. Tu dois ensuite barrer le **PENTA-RUSH** valide de ton choix sur ton quart du plateau « puzzle ». Ensuite, tu dois aussi entourer ce **PENTA-RUSH** sur ton carton et le barrer, le tout sans tenir compte des symboles des dés.

Exemple :



A la troisième manche, Nicolas entoure un **PENTA-RUSH** qui est malheureusement incorrect, car les cases ne correspondent pas aux symboles des dés.



Il efface le **PENTA-RUSH** incorrect et barre le **PENTA-RUSH** valide de son choix sur son quart du plateau « puzzle ». Ensuite, il le dessine et le hachure sur son carton, sans tenir compte des symboles des dés.

Si tu as retourné le sablier, tu dessines aussi un rond à côté du sablier dans ton quart du plateau « puzzle ».



Attention : à la fin des manches, n'efface pas les cartons !

Au cours de la partie, vous avez de moins en moins de place sur votre carton et un choix de **PENTA-RUSH** toujours plus restreint.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

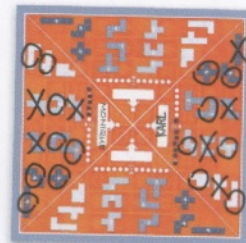
La partie s'achève au bout de 12 manches maximum ou dès qu'aucun joueur ne trouve de **PENTA-RUSH** correct au cours d'une manche.

Maintenant, comptez chacun vos points :

- ♦ chaque forme **PENTA-RUSH** entourée dans ta partie de plateau rapporte les points indiqués dessus.
- ♦ Chaque rond de sablier dessiné rapporte un point.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, celui des deux joueurs qui a entouré le plus de **PENTA-RUSH** a gagné. S'il y a toujours égalité, ils sont gagnants ex æquo.



Exemple de décompte des points à la fin de la partie après 11 manches :

Karl a $1 + 1 + 2 + 2 + 3 + 4 + 4 + 7 = 24$ points au total.

Monique a $1 + 1 + 2 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 5 = 27$ points au total.

VARIANTE SOLITAIRE

Dans la variante solitaire, tu joues selon les règles de la variante « puzzle », mais sans le sablier. Même s'il t'arrive de ne pas trouver de *PENTA-RUSH*, tu re joues forcément jusqu'à jouer tes 12 manches.

Tu peux tenter d'améliorer ton record personnel ou te mesurer à tes amis !

Auteur : Jürgen P. K. Grunau
Illustration : Oliver Freudenreich
Rédaction : Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305284