

Règles



Pentago XL peut se jouer à 2 ou 4 joueurs.

Le jeu débute sur un plateau vide. Dans Pentago XL, chaque joueur effectue 2 mouvements pendant son tour de jeu : le placement d'une bille et ensuite la rotation d'un des blocs du jeu. Une bille peut être posée dans n'importe quelle cavité du plateau. Ensuite, le joueur peut faire pivoter n'importe quel bloc de jeu, de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens opposé, indépendamment de l'emplacement de la cavité où il a déposé sa bille. Le seul bloc qui ne peut être pivoté est l'élément central qui n'est pas mobile. Chaque joueur doit impérativement faire pivoter un bloc pendant son tour de jeu.

Chacun pour soi

Dans cette formule du jeu, chacun joue pour soi. Chaque joueur choisit une couleur et opère ses mouvements à tour de rôle (soit : le placement d'une bille et la rotation d'un bloc).

Le premier joueur qui aligne 5 billes remporte la partie.

L'alignement peut être vertical, horizontal ou diagonal. Il peut s'étendre sur 2 blocs ou plus, quel que soit l'endroit du plateau. Si un joueur parvient à aligner 5 billes après avoir posé une bille, il ne doit plus faire pivoter de bloc. Lorsqu'un joueur aligne 5 billes, les autres peuvent décider de poursuivre le jeu sans le gagnant, pour désigner une 2e, 3ème et peut-être une 4ème place.

Si un joueur ou plus devait obtenir un alignement de 5 billes après qu'un joueur a effectué ses mouvements, ces joueurs seraient considérés comme *ex-æquo*. Dès que les billes sont épuisées et qu'aucun joueur n'est parvenu à aligner 5 billes, tous les joueurs en course sont sacrés *ex-æquo*.

Deux contre deux

Cette formule de jeu est conçue pour deux équipes de 2 joueurs. Chaque joueur dispose d'une couleur et les joueurs d'une même équipe s'installent face-à-face de sorte que les joueurs d'une même équipe jouent un coup sur deux.

Un joueur ne peut en aucun cas communiquer ses intentions de jeu à son ou sa partenaire ou influencer son jeu.

L'équipe gagnante est celle dont l'un des équipiers aligne ses 5 billes en premier.

L'alignement peut être vertical, horizontal ou diagonal. Il peut s'étendre sur 2 blocs ou plus, quel que soit l'endroit du plateau. Si un joueur parvient à aligner 5 billes après avoir posé une bille, il ne doit plus faire pivoter de bloc.

Si deux joueurs d'équipes opposées obtiennent un alignement de 5 billes après qu'un joueur a effectué un mouvement ou que toutes les billes sont épuisées sans qu'aucun alignement de 5 billes n'ait été marqué, le jeu se termine *ex-æquo*.



Regels

Pentago XL kan met 2 tot 4 spelers gespeeld worden.

Het spel begint met een leeg bord. Een actie in Pentago XL bestaat uit het plaatsen van een knikker en het draaien van een van de spelblokken. De knikker mag op eender welk leeg vak van het bord worden geplaatst, waarna de speler eender welk spelblok, onafhankelijk van waar de knikker werd geplaatst, 90° mag draaien in wijzerszin of tegenwijzerszin. Het enige blok dat niet mag worden gedraaid is het middelste blok, dat vast zit. De speler moet een spelblok draaien tijdens zijn/haar beurt.

Elk voor zich

In deze variant speelt iedereen tegen iedereen. De spelers kiezen een kleur en spelen om de beurt (d.w.z. een knikker plaatsen en een blok draaien).

De eerste speler die 5 knikers op een lijn kan plaatsen, wint het spel.

De lijn mag recht of diagonaal, eender waar op het bord en over twee of meer blokken lopen. Indien een speler vijf knikers op een lijn heeft na het plaatsen van een knikker, dan moet hij/zij geen blok draaien. Wanneer een speler gewonnen is, kunnen de andere spelers ervoor kiezen verder te spelen zonder de winnaar om zo een tweede, derde en vierde plaats te bepalen.

Indien meer dan een speler vijf knikers op een lijn krijgt na het uitvoeren van zijn/haar actie, dan winnen ze gelijktijdig. Indien alle knikers geplaatst zijn en er is nog steeds meer dan een speler die geen vijf knikers op een lijn heeft, dan staan deze eveneens gelijk.

Twee tegen twee

Deze versie wordt in paren gespeeld. Alle spelers hebben elk een kleur en de spelers van hetzelfde team zitten tegenover mekaar zodat om de twee beurten een speler van hetzelfde team speelt. Een speler mag op geen enkel moment aan zijn/haar teamgenoot bekend maken wat zijn/haar plannen zijn of hoe de ander moet spelen.

Het winnende team is dat team waarvan een van de spelers zijn of haar vijf knikers op een rij weet te plaatsen.

De lijn mag recht of diagonaal, eender waar op het bord en over twee of meer blokken lopen. Indien een speler vijf knikers op een lijn heeft na het plaatsen van een knikker, dan moet hij/zij geen blok draaien.

Wanneer een speler uit beide teams gelijktijdig vijf knikers op een lijn heeft, of alle knikers zijn geplaatst zonder dat een speler vijf knikers op een lijn heeft, dan eindigt het spel op gelijkstand.