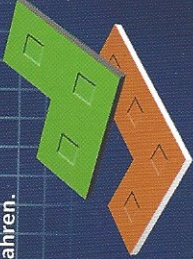


REINER KNIZIA

PENTA

Eine verflixte
Knobelei
für einen Spieler
ab 8 Jahren.



Inhalt:

- 30 Spielkarten mit 60 Aufgaben
- 14 Penta-Teile
- 1 Spielanleitung

Worum geht es?

In diesem Spiel gibt es 14 Penta-Teile, die sich in Form und Farbe unterscheiden. Um eine der Aufgaben zu lösen, muss der Spieler die richtigen Penta-Teile so auf die Spielfläche legen, dass sie die farblich passenden Farbfelder abdecken und insgesamt die gesamte Spielfläche ausfüllen.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel werden die 14 Penta-Teile vorsichtig aus dem Stanzbogen gedrückt und bereit gelegt. Jetzt nur noch eine der 60 Aufgaben aussuchen, und schon kann die verflixte Knobelei beginnen. Aber Achtung: Die 60 Aufgaben sind in unterschiedliche Schwierigkeitsstufen unterteilt. Jede Spielkarte zeigt am Rand eine bestimmte Anzahl von Sternen. Je mehr Sterne abgebildet sind, umso schwerer ist die Aufgabe:

- ★ = Für Anfänger / leicht
- ★★ = Für Fortgeschrittene / mittelschwer
- ★★★ = Für Profis / schwer

Je nach Erfahrung sucht man sich eine Schwierigkeitsstufe aus oder spielt einfach alle 60 Aufgaben der Reihe nach durch.



51



53



55



57



59



52



54



56



58



60



Schmidt Spiele GmbH • Postfach 470437
D-12313 Berlin • www.schmidtspiele.de



So wird gespielt:

Eine Aufgabenkarte besteht immer aus einer Spielfläche **A** und einem Randbereich **B**. Innerhalb der Spielfläche geben Farbfelder **C** Hinweise darauf, welche Penta-Teile für die Aufgabe benötigt werden. Es ist aber durchaus möglich, dass noch weitere Teile benötigt werden, deren Farben nicht auf der Spielfläche abgebildet sind.

Die Aufgabe besteht nun darin, die Penta-Teile so auf der Spielfläche anzuordnen, dass:

- keines der Teile in den Randbereich hineinragt.
- die komplette Spielfläche mit Penta-Teilen abgedeckt ist.
- die jeweiligen Farbfelder mit dem gleichfarbigen Penta-Teil überdeckt werden.



Jede Aufgabe hat eine eindeutige Lösung. Schaffen Sie es, alle 60 Aufgaben zu lösen? Sollten Sie bei einer Aufgabe nicht weiterkommen, können Sie im Lösungsteil dieser Anleitung nachsehen.

PENTA im Wettstreit:

Wenn Sie sich im Wettstreit mit anderen Spielern messen möchten, wird pro Spieler ein weiteres Penta-Spiel benötigt. Für jeden Spieler wird die gleiche Aufgabenkarte herausgesucht. Auf ein Startzeichen hin, beginnen die Spieler gleichzeitig, die ausgewählte Aufgabe mit ihrem eigenen Penta-Spielset zu lösen. Wer als Erster die Lösung findet, gewinnt die Spielrunde.

Danksagung:

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine engagierten Beiträge zur Entwicklung der Knobelaufgaben und für sein Computerprogramm, mit dem alle Aufgaben auf ihre Eindeutigkeit geprüft wurden.

Vielen Dank an Gavin Hamilton für sein unermüdliches Puzzeln.

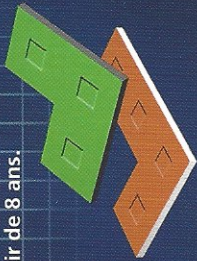
Autor: Reiner Knizia

Grafik: Claus Stephan, Mirko Suzuki

REINER KNIZIA

PENTA

Un casse-tête captivant pour un seul joueur à partir de 8 ans.



Contenu :

- 30 cartes avec 60 problèmes
- 14 pièces « Penta »
- 1 règle du jeu

L'idée du jeu

Ce jeu contient 14 pièces « Penta » qui diffèrent par la forme et la couleur. Pour résoudre l'un des problèmes, le joueur doit placer les pièces correctes sur la surface de jeu de manière à ce qu'elles couvrent les cases de couleur correspondantes et remplissent complètement la surface.

Les préparatifs

Avant la première partie, détachez soigneusement les 14 pièces « Penta » et placez-les sur la table. Choisissez l'un des 60 problèmes – et c'est parti ! Mais attention : les 60 problèmes sont divisés en trois niveaux de difficulté différents. Sur la marge de chaque carte, il y a un certain nombre d'étoiles. Plus il y a d'étoiles sur la carte, plus le problème est difficile :

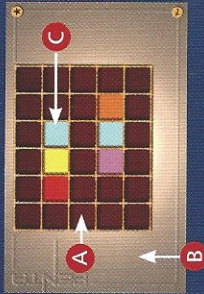
- ★ = Pour les débutants / facile
- ★★ = Pour les joueurs avancés / de difficulté moyenne
- ★★★ = Pour les experts / difficile

Choisissez un niveau de difficulté selon votre expérience ou résolvez simplement les 60 problèmes l'un après l'autre.



Desarrollo del juego

Cada carta se compone de un área de juego (A) y un margen (B). Dentro del área de juego hay casillas de color (C) que indican qué piezas Penta se necesitarán para este problema. No obstante, es posible que hagan falta aún otras piezas cuyas colores no figuraran en el terreno de juego. La tarea consistirá en colocar las piezas Penta en el terreno de juego de manera que:



- ninguna pieza sobresalga al margen.
- el terreno de juego completo esté cubierto de piezas Penta.
- todas las casillas de color estén cubiertas de piezas Penta del mismo color.

Hay una solución clara para cada problema. ¿Logrará Vd. resolver todos los 60 problemas? En el caso de que no avance con un problema podrá consultar la solución al final de estas reglas de juego.

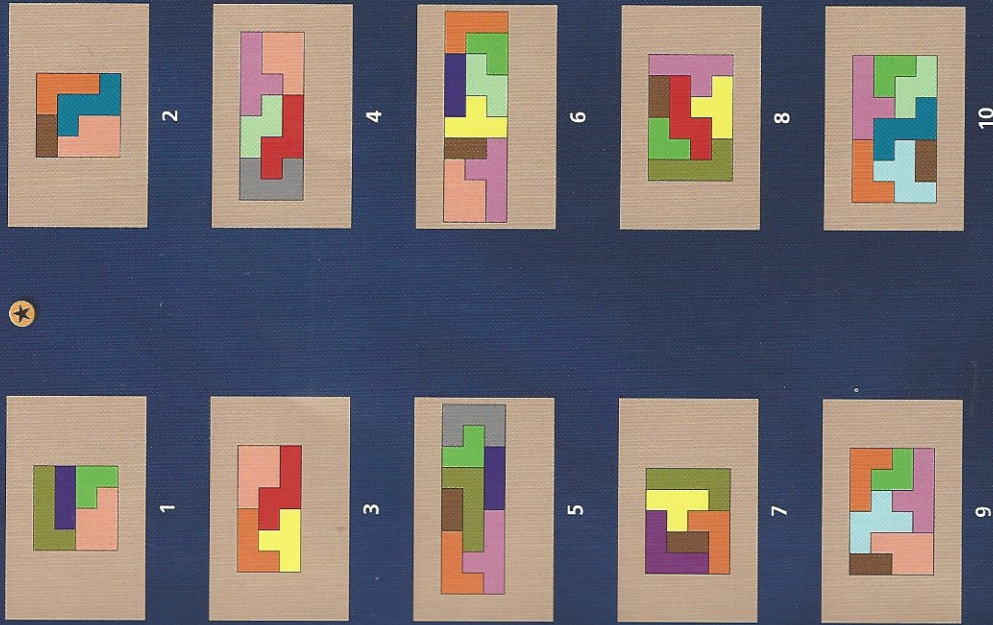
Competición de PENTA:

Si quiere enfrentarse con otros jugadores en competiciones, se necesitará un juego de Penta para cada participante. Se escogerá la misma carta de problema para cada jugador. Después de la señal de comienzo todos los jugadores empezarán a resolver el problema escogido con sus propias piezas Penta. El primero en encontrar la solución ganará el turno.



10

Lösung der Aufgaben Les solutions des problèmes Soluzione dei compiti Oplossing van de opgaven Solución de los problemas



11



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29

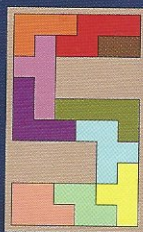


30

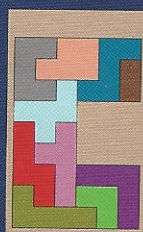




31



33



35



37



39



32



34



36



38



40



41



43



45



47



49



42



44



46



48



50

