P E N T A R I

Doel van het spel

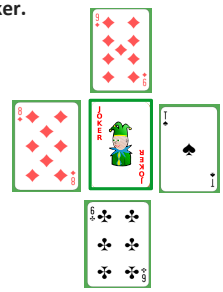
PENTARI is een tactisch aanlegspel voor twee spelers. Spelers leggen om beurten kaarten aan in een steeds uitbreidend speelveld en proberen zo punten te scoren door sets te vormen.
De eerste speler die 55 punten of meer haalt, wint het spel.

Materiaal

Het spel gebruikt een standaard kaartspel van 52 kaarten plus 1 joker.

- 40 cijferkaarten (aas t/m 10 in vier kleuren: ♣, ♦, ♥, of ♠) — de *cijferkaarten*.
- 12 actiekaarten (4 boeren, 4 vrouwen, 4 koningen).
- 1 joker — de centrale kaart op tafel (deze joker is geen vervanger van een cijferkaart).

Begin van het spel na het plaatsen van de vier kaarten rond de joker.



Voorbereiding

Haal de boeren, vrouwen en koningen uit het kaartspel.
Schud de 40 cijferkaarten en de 12 actiekaarten afzonderlijk en leg beide stapels gedekt op tafel.
Leg de joker tussen de spelers op tafel.
Elke speler neemt vervolgens 5 cijferkaarten en 2 actiekaarten op hand. Bepaal door loting wie er begint.
Leg nu ieder twee van deze cijferkaarten – om de beurt één – naast, boven of onder de joker zodat aan alle vier zijden van de joker een kaart ligt. Daarna kan het spel beginnen.

Verloop van een beurt

👉 **Je hebt de keuze uit twee opties:**

Optie 1 — Een cijferkaart aansluiten

Neem één kaart van de voorraad. Probeer daarna één kaart uit je hand aan te sluiten in het speelveld.

Aansluitregels

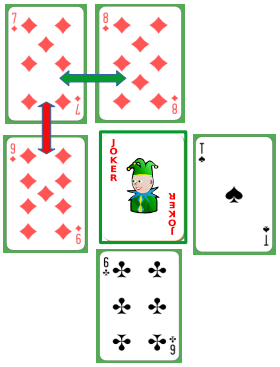
👉 **Belangrijk:**
Een kaart hoeft maar met **één aangrenzende kaart** geldig aan te sluiten.
De andere aangrenzende kaarten zijn niet van belang *(zie ook de voorbeelden hieronder)*.

Een kaart sluit geldig aan als deze voldoet aan één van de volgende voorwaarden:

- De nieuwe kaart heeft dezelfde kleur én is in waarde precies één hoger of lager (**kleur = ♣, ♦, ♥, óf ♠**).
  Voorbeeld 1: ♦7 naast ♦8.
- De kaart heeft dezelfde waarde (ongeacht kleur).
  Voorbeeld 2: ♦ **aas** naast ♠ **aas**

👉 De **10** en de **aas** mogen ook naast elkaar worden gelegd: ♠**10** naast ♠ **aas** en andersom.

Voorbeeld 1: ♦***7*** *naast* ♦***8***



Voorbeeld 2: ♦***aas*** *naast* ♠***aas***



Hier liggen nu drie ruiten kaarten naast elkaar.
Deze set levert drie punten op.
Het is niet nodig dat de kaarten van een set in waarde op elkaar volgen; alleen de kleur is van belang: ♣, ♦, ♥, of ♠

Gelijke waarde:
♦6 aansluiten naast ♣6.
Score: 3 punten voor ♦6 ♦9 ♦7

Grenzen van het speelveld – 5 x 5

Het speelveld bestaat uit maximaal 5 horizontale rijen van elk maximaal 5 kaarten, met de joker in de middelste rij. Open plekken binnen een rij en de joker tellen niet mee voor de lengte.



Geen passende kaart

Kun je geen kaart aansluiten, leg dan één van je cijferkaarten gedekt op de aflegstapel.
Je score gaat met **3 punten omlaag**.

Optie 2 — Een actiekaart inzetten

Neem eerst één kaart van de stapel actiekaarten. Kies daarna één van je drie actiekaarten en leg deze open naast de stapel actiekaarten. Leg de volgende kaarten zo neer dat de onderliggende kaarten deels zichtbaar blijven. Zo kun je zien welke actiekaarten al zijn gebruikt. **Voer de bijbehorende actie uit**.

👉 **Belangrijk**: een actiekaart werkt alleen op kaarten die dezelfde kleur hebben als de actiekaart.

👉 **Verbinding met de joker**

Alle kaarten op tafel moeten via aangrenzende kaarten in verbinding staan met de joker.
Kaarten die na het inzetten van een actiekaart niet meer verbonden zijn, gaan naar de aflegstapel.

De Boer — kaart verwijderen

Haal één kaart van tafel die dezelfde kleur heeft als de boer. Leg die kaart gedekt op de aflegstapel.

De Vrouw — kaart verplaatsen

Verplaats één kaart op tafel die dezelfde kleur heeft als de vrouw, naar een andere positie waar deze geldig aansluit en in verbinding blijft met de joker.
Hierbij kan de verplaatste kaart punten scoren als deze op de nieuwe plek een set maakt of uitbreidt.

De Koning — set van drie verwijderen

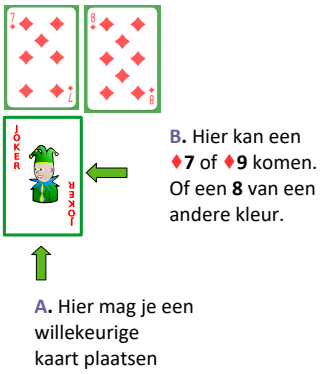
Haal een horizontaal of verticaal rijtje van drie aangrenzende kaarten van dezelfde kleur als de koning van tafel. Dit mogen ook drie aangrenzende kaarten zijn uit een rijtje van 4 of 5 kaarten van dezelfde kleur. Leg ze gedekt op de aflegstapel. Je scoort 3 punten.

👉 **Score Koningactie: 3 punten**, plus **1 punt per kaart** die na het weghalen niet meer in verbinding staat met de joker (‘zwevende’ kaarten), tot **maximaal 8 punten in totaal.**

👉 **Alle zwevende kaarten gaan naar de aflegstapel.**

👉 **Open plek naast de joker**

- Door een actiekaart kan er een open plek naast de joker ontstaan.
- In een volgende beurt mag een speler hier een handkaart plaatsen.
- Grenst deze kaart niet aan een andere cijferkaart, dan mag dit een willekeurige kaart zijn. Grenst hij wel aan een cijferkaart, dan gelden de gewone aansluitregels en scoor je ook eventuele punten.

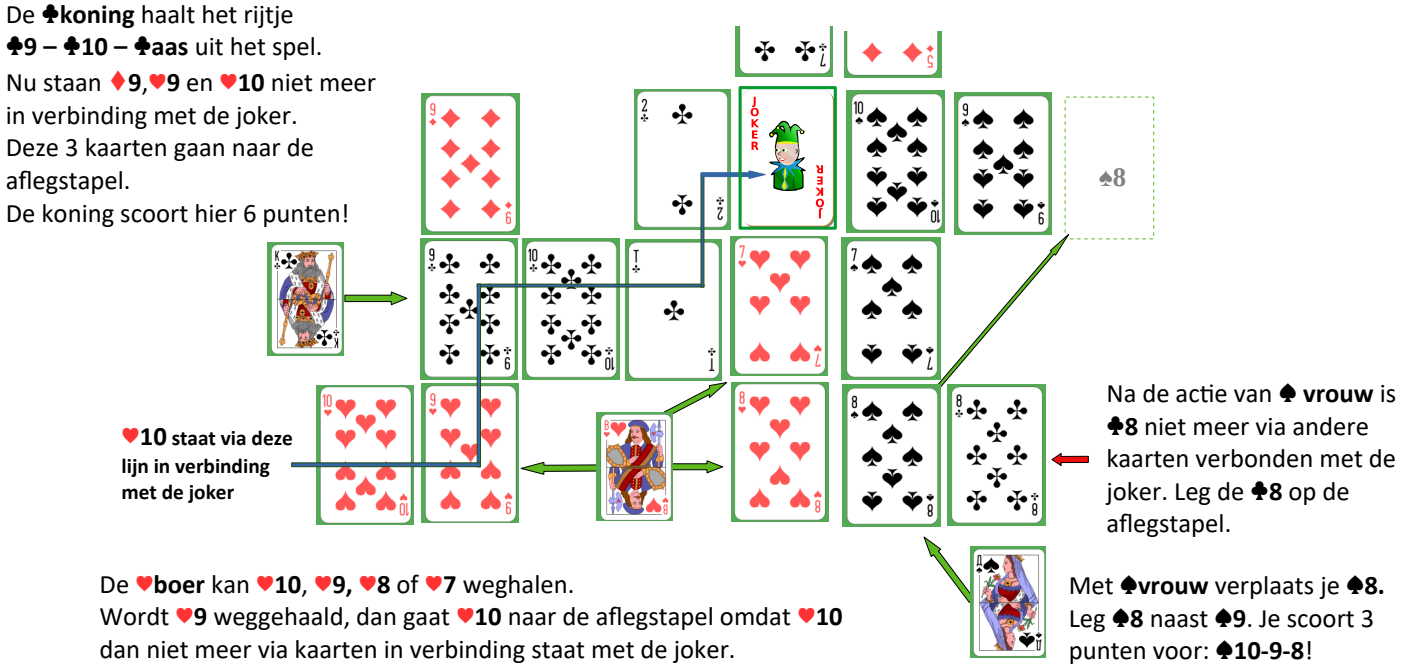


Geen bruikbare actiekaart

Kun je geen van de drie actiekaarten inzetten, leg er dan één naar keuze open op de aflegstapel voor actiekaarten. Je score gaat met **3 punten omlaag**.

Actiekaartenstapel leeg

Als iemand een actiekaart wil trekken en de stapel is leeg: schud alle acht gespeelde actiekaarten samen met de actiekaarten die de spelers op hand hebben. Beide spelers krijgen twee nieuwe actiekaarten. De speler die deze beurt een actiekaart zou trekken, neemt nu als eerste een kaart van de nieuwe stapel actiekaarten.



Sets maken en punten scoren

- Een set bestaat uit 3 of meer kaarten van dezelfde kleur die horizontaal of verticaal aaneengesloten liggen (kleur = ♣ ♦ ♥ of ♠).

👉 **Belangrijk:**

De kaarten hoeven **niet oplopend in waarde** te zijn; alleen de kleur is bepalend.

Scoren

- Set van 3 kaarten → je scoort **3** punten
- Set uitbreiden naar 4 kaarten → je scoort **5** punten
- Set uitbreiden naar 5 kaarten – **Penta** → je scoort **8** punten

👉 Een kaart kan tegelijk een horizontale én verticale set vormen. Je scoort dan beide sets.

Koningactie → **3 punten** en daarnaast nog **1 punt per kaart** die na het weghalen van de drie kaarten niet meer in verbinding staat met de joker (‘zwevende kaarten’) tot **maximaal 8 punten** in totaal.
Voorbeeld: haal je drie kaarten weg en ontstaan er negen zwevende kaarten, dan scoor je 3 punten voor de set plus 5 punten voor de negen zwevende kaarten (die alle negen naar de aflegstapel gaan).

Geen passende cijferkaart –3

Geen bruikbare actiekaart –3

De 25-kaartenregel

Zodra er door het aansluiten van een cijferkaart 25 cijferkaarten op tafel liggen:

1. Alle 25 kaarten worden geschud, samen met de afleg- en voorraadstapel.
2. De kaarten die de spelers op hand hebben worden niet meegeschud.
3. Van de nieuwe voorraadstapel worden vier kaarten rond de joker gelegd.
4. Daarna is de beurt voorbij en is de andere speler aan de beurt.

Voorraadstapel leeg

Is de voorraadstapel leeg, schud dan de aflegstapel voor cijferkaarten.

Einde van het spel

De eerste speler die 55 punten of meer bereikt, wint het spel.