

PENTAS

PENTAS speel je met twee spelers. Je gebruikt een kaartspel van 52 kaarten waar de boeren, koningen en vrouwen worden gescheiden van de 40 cijferkaarten. PENTAS is een tactisch aanlegspel waarbij spelers in een steeds verder uitbreidend 'speelveld' proberen punten te scoren door setjes kaarten te vormen.

Een set bestaat uit meerdere kaarten van dezelfde kleur (♣, ♦, ♥, of ♠).

De startopstelling bestaat uit een aas met daaromheen 4 kaarten. Hierbij sluiten de spelers om de beurt een kaart aan.

Een kaart sluit aan als deze van dezelfde kleur is, maar in waarde één hoger of lager.

In *voorbeeld 1* kan je een ♦7 aansluiten naast de ♦8. Een kaart die naast *meerdere kaarten* komt te liggen hoeft maar bij één kaart aan te sluiten. Zo ligt in *voorbeeld 2* de ♦7 ook naast ♦9, maar dit mag omdat ♦7 wél aansluit bij ♦8.

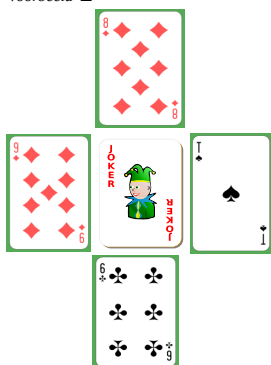
of:

Een kaart sluit aan als deze van gelijke waarde is.

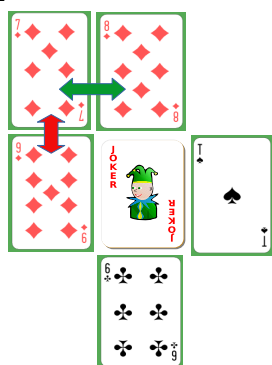
Zo kan de volgende speler ♠aas aansluiten naast ♣aas (*voorbeeld 3*).

Deze set van drie ruiten kaarten levert 3 punten op.

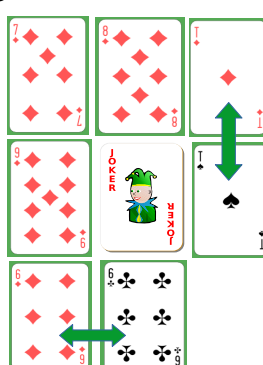
voorbeeld 1



voorbeeld 2



voorbeeld 3



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 ♠

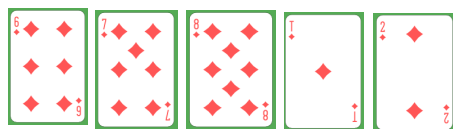
Gelijke waarde: ♦6 naast ♣6 levert ook 3 punten: ♦6 ♦9 ♦7

Sluit je in *voorbeeld 1* de ♦7, dan loop je het risico dat de andere speler met bijvoorbeeld ♦aas drie punten scoort.

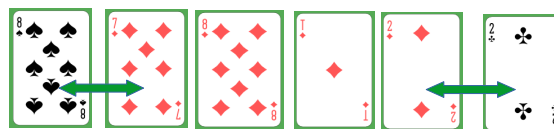
Maar heb je ♦2 op hand, dan leg je ♦2 naast die ♦aas en scoor je 5 punten voor een set van vier kaarten.

En kan je ook nog ♦6 aansluiten, dan scoor je 10 punten voor de set van 5 ruiten kaarten: PENTA! (♦6-♦7-♦8-♦aas-♦2).

voorbeeld 4
Penta



voorbeeld 5
Blokkeren
Penta

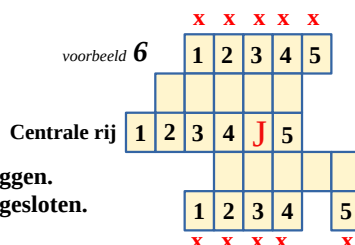


Je kan deze PENTA voorkomen door naast de ♦7 bijvoorbeeld een ♠8 of naast ♦2 een ♣2 of aan te sluiten. (vb. 5). Bij het aansluiten moet niet alleen rekening houden met je eigen handkaarten, maar ook met de kaarten die al op tafel liggen. Maar ook onthouden welke kaarten er door actiekaarten al uit het spel zijn.

Liggen er vijf kaarten naast elkaar, dan is een rijtje vol en kan je daar geen 6^e kaart meer aansluiten (*voorbeeld 6*).

In totaal kunnen er vijf horizontale rijtjes van vijf kaarten op tafel komen te liggen. De joker tel je niet mee voor de lengte.

Tussen een speler en de centrale rij van de joker mogen twee horizontale rijen komen te liggen. Waar een 'x' staat kan geen kaart worden aangesloten.



Nadat de 25^e kaart is aangesloten schud je alle 25 kaarten en leg je er weer vier rond de joker. Het spel gaat verder totdat een speler 55 punten of meer heeft.

Ook in deze rij liggen er vijf kaarten. De open plek telt niet mee.

De Actiekaarten

De boeren, vrouwen en koningen zijn actiekaarten. Deze hebben een behoorlijke invloed op het spelverloop.

De actiekaarten en cijferkaarten liggen in twee aparte stapels. Aan het begin van je speelbeurt kies je tussen het spelen van een actiekaart of cijferkaart. De actie van de boer kan je meestal wel spelen. Hiermee mag je een kaart die de kleur van de boer heeft weghalen. Met een vrouw kan je een kaart verplaatsen. Dat kan zeker niet altijd, want die kaart moet de kleur van de vrouw hebben en ook nog eens aansluiten bij een andere kaart op tafel.

Met de koning haal je een set van drie kaarten van tafel die de kleur van de koning hebben en scoor je punten.

Spelregels PENTAS®

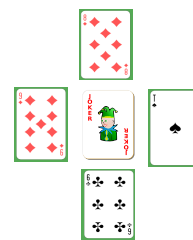
PENTAS® speel je met een kaartspel van 52 kaarten + 1 joker.

De koningen, vrouwen en boeren haal je uit het spel. Dit zijn de twaalf actiekaarten.

Schud de cijferkaarten en de actiekaarten apart en leg de twee stapels gesloten op tafel.

Beide spelers nemen 3 cijferkaarten en 2 actiekaarten op hand.

Leg naast de vier zijdes van de joker (ongezien) een kaart van de voorraadstapel. →



Het begin van een speelbeurt: een cijferkaart óf een actiekaart

Neem een kaart van de voorraad cijferkaarten als je een kaart wilt gaan aansluiten.

Neem een kaart van de voorraad actiekaarten als je een actiekaart wilt inzetten.

Optie 1: een cijferkaart aansluiten – één per speelbeurt

Aansluiten kan naast elke vrije zijde van een kaart. Dus zowel links, rechts, onder als boven een kaart.

Deze kaart moet bij één kaart aansluiten die in waarde één hoger of lager is, of dezelfde waarde heeft.

Voorbeeld: ♠6 bij ♠7 (één lager in waarde) of ♦6 bij ♠6 (gelijke waarde).

De 10 en de aas mogen bij elkaar worden aangesloten: ♥10 bij ♥aas of ♥aas bij ♥10.

Onder en boven de centrale rij van de joker mogen niet meer dan twee horizontale rijtjes ontstaan.

Waar in het voorbeeld hieronder een 'x' staat kan dus geen kaart worden aangesloten.

Punten scoren

Een 3^e kaart aansluiten bij een rijtje van twee kaarten van dezelfde kleur levert een **set** op. Je scoort **3 punten**.

Een set kan zowel horizontaal als verticaal op tafel liggen. Met 'kleur' worden de vier soorten van het kaartspel bedoeld: ♣, ♦, ♥, of ♠. Voor de uitbreiding van een set met een 4^e kaart noteer je **5 punten**. De 5^e aansluiten levert een **Penta** op en scoort **10 punten**. Ontstaan er door een aansluitkaart twee sets dan krijg je voor beide sets punten.

Speler A

Rij 1: 8♥, 9♥, 10♥, 10♥, 9♥, 8♥ (X's above)

Rij 2: 9♠, 10♠, 10♠, 9♠, 8♠

Je mag ♠10 aansluiten naast ♠9. Dat ♠10 nu óók naast ♦9 en ♥8 ligt speelt geen rol. Voorwaarde is dat de aansluitkaart bij minstens één kaart aansluit.

Rij 3: 8♦, 9♦, 10♦, 10♦, 9♦, 8♦

Centrale rij 3: Joker, 2♠

Rij 4: 9♣, 10♣, 10♣, 9♣, 8♣

Rij 5: 8♣, 9♣, 10♣, 10♣, 9♣, 8♣ (X's below)

Tussen speler A en de centrale rij 3 van de joker mogen er maximaal twee rijen gemaakt worden: rij 1 en rij 2. Het zelfde geldt voor rij 4 en rij 5 voor speler B. Waar een 'X' staat bij de kaarten van rij 1 en rij 5 mogen dus geen kaarten worden aangesloten.

In een rijtje mogen niet meer dan vijf kaarten liggen. Naast de ♠9 en ♠7 van rij 4 kan geen kaart meer worden aangesloten. Ook in rij 5 liggen vijf kaarten. De open plekken in dit rijtje spelen hierbij geen rol. Je mag dus geen kaart aansluiten naast de ♦5, ♠6, ♥6 of ♠8.

Maximaal 5 kaarten

5 kaarten

Speler B

De 5 kaartenregel

In een rijtje mogen horizontaal én verticaal **maximaal 5 kaarten** liggen (rij 4).

De vijfkaartenregel geldt ook voor een rijtje dat onderbroken wordt door open plekken (rij 5).

De joker telt NIET mee voor de lengte van een horizontaal rijtje. In rij 3 liggen er dus drie kaarten.

De 25 kaartenregel

Liggen er vijf horizontale rijtjes van vijf kaarten, dan schud de speler die de 25^e kaart heeft aangesloten alle 25 kaarten plus de kaarten van de afspeel- en voorraadstapel. Daarna worden er weer vier kaarten rond de joker gelegd.

Geen passende kaart

Heb je geen kaart die je aan kan sluiten, dan leg je een willekeurige cijferkaart gesloten op de afspiegelstapel.

Verminder je score met 2 punten.

De voorraadstapel

Is de laatste kaart van de voorraadstapel gespeeld, dan worden de kaarten van de afspeelstapel geschud.

Dit wordt de nieuwe voorraadstapel met cijferkaarten.

Optie 2: een actiekaart inzetten – één per speelbeurt

Neem een kaart van de voorraadstapel actiekaarten.

Leg één van de drie actiekaarten open op de afspiegelstapel voor actiekaarten (naast de gesloten stapel actiekaarten).

Een actiekaart kan een kaart op tafel verwijderen of verplaatsen die de kleur heeft van de actiekaart.

- Met een **boer** neem je één kaart op tafel uit het spel. Leg deze gesloten op de afspiegelstapel.
- Met een **vrouw** mag je een kaart op tafel verplaatsen als je deze ergens anders op tafel bij een kaart kan aansluiten. Liggen er in de middelste rij met de joker vijf kaarten, dan mag je de twee kaarten die naast de joker liggen NIET verplaatsen (**daarna zou er op de open plek een 6^e kaart komen te liggen**).
Je scoort punten als er door de actie van de vrouw een set ontstaat of wordt uitgebreid.
Deze set moet natuurlijk nog wel in verbinding staan met de joker (zie voorbeeld hier onder).
- Met de **koning** neem je een rijtje van drie kaarten van dezelfde kleur uit het spel (**horizontaal of verticaal**).
Leg ook deze drie kaarten gesloten op de afspiegelstapel.

Voor elke kaart die door de koning uit het spel gaat verdien je één punt.

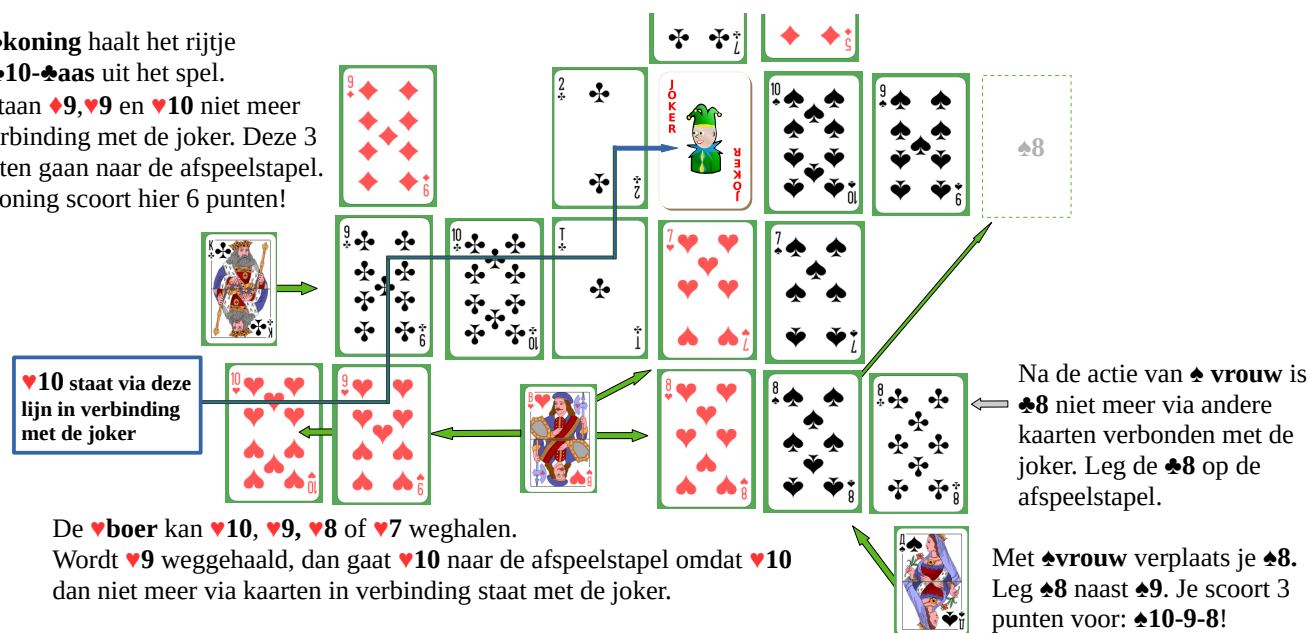
In het voorbeeld hier onder scoort de **♣koning** zes punten: 3 voor de drie klaverkaarten plus 3 punten

voor **♦9**, **♥9** en **♥10**. Deze drie kaarten staan niet meer in verbinding met de joker en worden uit het spel gehaald.

Kaarten die NA het spelen van een actie niet meer in verbinding staan met de joker gaan naar de afspelstapel.

Ontstaat er tijdens het spel een open plek naast de joker, dan leg je hier een kaart van de voorraadstapel.

Levert dit een set op, dan krijg de speler die de open plek veroorzaakte daar de punten voor (zie: *punten scoren*).



Geen bruikbare actiekaart

Kan je geen van de drie actiekaarten inzetten, dan leg je er één naar keuze open op de afspiegelstapel voor actiekaarten. **Verminder je score met 3 punten.**

Geen actiekaarten meer

Wil iemand een nieuwe actiekaart nemen terwijl de stapel actiekaarten leeg is, dan worden de 8 afgespeelde actiekaarten **plus de twee actiekaarten** die de spelers op hand hebben geschud.

Beide spelers krijgen daarna twee nieuwe actiekaarten.

De speler die een actiekaart wilde inzetten neemt nu van de nieuwe stapel actiekaarten een kaart op hand.

Puntentelling

Set van drie: 3 punten. Set van vier: 5 punten. Penta: 10 punten. Actie koning: minimaal 3 punten.

Wie als eerste 55 of meer punten heeft wint het spel.