

PENTAS



Doel van het spel

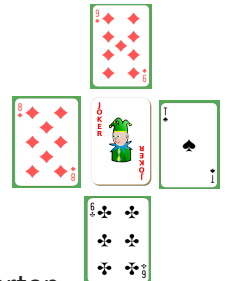
PENTAS is een tactisch aanlegspel voor twee spelers. Spelers leggen om beurten kaarten aan in een steeds uitbreidend speelveld en proberen zo punten te scoren door sets te vormen. De eerste speler die 55 punten of meer haalt, wint het spel.

Materiaal

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

- 40 cijferkaarten (aas t/m 10 in vier kleuren: ♣, ♦, ♥, of ♠) — de speelkaarten.
- 12 actiekaarten (4 boeren, 4 vrouwen, 4 koningen) — aparte stapel.
- 1 joker — de centrale kaart op tafel (komt nooit op hand).

beginopstelling



Vorbereiding

Haal de boeren, vrouwen en koningen uit het spel. Schud de cijferkaarten en de actiekaarten apart en leg de twee gesloten stapels 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. De spelers leggen eerst om de beurt één cijferkaart aan elke zijde van de joker. Dit is de beginopstelling van het speelveld. 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.

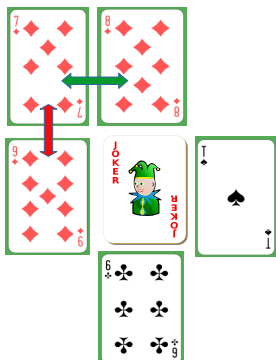
De andere aangrenzende kaarten zijn niet van belang (zie ook de voorbeelden hieronder).

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

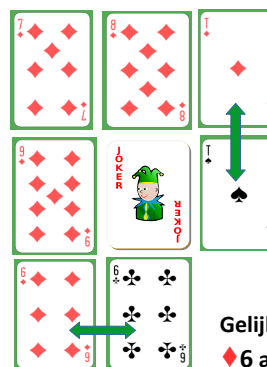
- De nieuwe kaart heeft dezelfde kleur én is in waarde precies één hoger of lager (kleur = ♣, ♦, ♥, of ♠).
Voorbeeld 1: ♦7 naast ♦8.
- De kaart heeft dezelfde waarde (ongeacht kleur).
Voorbeeld 2: ♦ aas naast ♠ aas

👉 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.

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.

Vanaf de centrale rij met de joker mogen er maximaal 2 kaarten verticaal worden aangesloten (boven → rij 1 en 2, onder → rij 4 en 5). 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.

Centrale rij 3
Rijtje met 3 kaarten.

Rij 1: 8♥, 9♥

Rij 2: 10♠, 9♠

Rij 3: 8♦, 9♦, Joker, 2♠

Rij 4: 9♣, 6♣, 7♣, 7♥, 7♠

Rij 5: 8♣, 6♥, 6♠, 6♦, 5♦

♣9 werd aangesloten. De set ♣9-6-7 levert 3 punten op.

Je ziet dat een set niet altijd uit opeenvolgende kaarten hoeft te bestaan (♣9 ligt nu naast ♣6, maar sluit aan bij ♣8, én ♦9).

Maximaal 5 kaarten

5 kaarten



Geen passende kaart

Kun je geen kaart aansluiten, leg dan één van je cijferkaarten gesloten op de afspeelstapel. Je score gaat met **2 punten omlaag**.



Optie 2 — Een actiekaart inzetten

Neem eerst één kaart van de stapel actiekaarten. Kies daarna één actiekaart uit je hand en leg deze open op de afspeelplek voor actiekaarten. Leg de kaarten zo neer dat de onderliggende kaarten deels zichtbaar blijven. Zo kun je zien welke actiekaarten al zijn gebruikt.

Voer de bijbehorende actie uit. Je houdt de overige actiekaarten op hand.

👉 **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 een actie niet meer verbonden zijn, gaan direct naar de afspeelstapel.



De Boer — kaart verwijderen

Haal één kaart van tafel die dezelfde kleur heeft als de boer. Leg die kaart gesloten op de afspeelstapel.



De Vrouw — kaart verplaatsen

Verplaats één kaart op tafel die dezelfde kleur heeft als de vrouw, naar een andere positie waar deze aansluit bij een aangrenzende kaart. Scoort de verplaatsing een set, dan krijg je die punten.



De Koning — set van drie verwijderen

Haal een horizontaal of verticaal rijtje van drie aangrenzende kaarten* van dezelfde kleur als de koning van tafel. Leg ze gesloten op de afspeelstapel. Je scoort 3 punten.

Extra punten:

👉 Kaarten die niet meer in verbinding staan met de joker leveren per kaart één punt op.

Ook deze kaarten worden op de afspeelstapel gelegd.

👉 Open plek naast de joker

- Door een actiekaart kan er een open plek naast de joker ontstaan.
- Leg hier een kaart van de voorraadstapel.
- Je scoort geen punten als hierdoor een set ontstaat of wordt uitgebreid.



Geen bruikbare actiekaart

Kun je geen van de drie actiekaarten inzetten, leg er dan één naar keuze open op de afspeelstapel voor actiekaarten. Je score gaat met 5 punten omlaag.



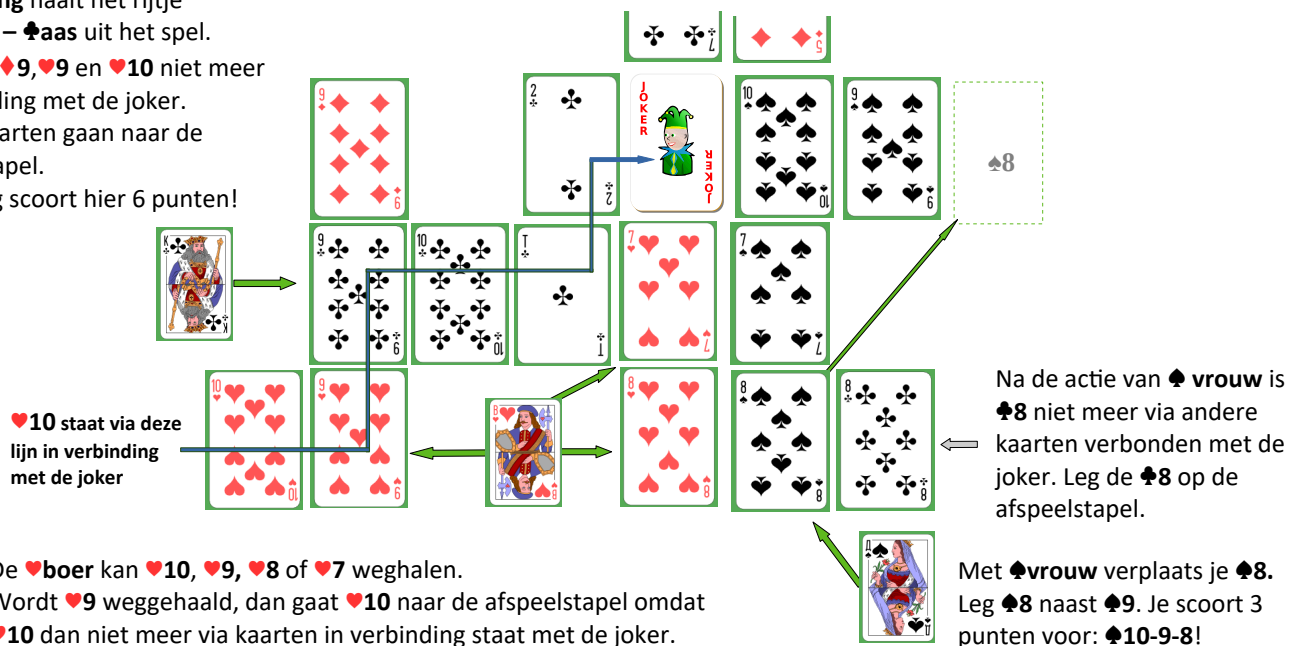
Actiekaartenstapel leeg

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.

De ♠koning haalt het rijtje
♣9 – ♣10 – ♣aas uit het spel.

Nu staan ♦9, ♥9 en ♥10 niet meer
in verbinding met de joker.
Deze 3 kaarten gaan naar de
afspeelstapel.

De koning scoort hier 6 punten!



*Dit mogen ook drie kaarten zijn uit een rijtje van 4 of 5 kaarten.



Punten scoren

Sets maken en 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

- 3 kaarten → **3** punten
- 4 kaarten → **5** punten
- 5 kaarten – **Penta** → 8 punten

👉 Een kaart kan tegelijk een horizontale én verticale set vormen.

Je scoort dan beide sets.

Koning actie → 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.

Geen passende cijferkaart -2

Geen bruikbare actiekaart -5



De 25-kaartenregel

Wanneer de 25e kaart wordt aangesloten:

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 4 kaarten rond de joker gelegd
4. De speler die aan de beurt is, gaat verder met het spel



Voorraadstapel leeg

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



Einde van het spel

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