

Pentris

REGOLAMENTO



Pentris

MATERIALI DI GIOCO:

- 4 pezzi base di ciascuna forma (48 pezzi in tutto)
- 3 pezzi speciali beige di ciascuna forma (36 pezzi in tutto)
- 3 pezzi speciali blu di ciascuna forma (36 pezzi in tutto)
- 4 scivoli
- 4 schede Caramella a due facce
- 1 tabellone centrale
- 1 sacchetto
- 16 segnalini (4 per ciascun giocatore)
- 4 pedine di legno (1 per ciascun giocatore)

Preparazione della prima partita

Estraete tutti i pezzi dal cartone pre-forato e ordinarli per forma. Inserite tutti i pezzi base (sfondo **bianco**) nel sacchetto. I pezzi rimanenti (sfondo **blu** e **beige**) vanno riposti negli appositi spazi all'interno della scatola.

Come riporre i materiali nella scatola?

Vi suggeriamo di non gettare le fustelle vuote dopo aver tolto le tessere. Mettetele sotto il vassoio di plastica, così che sia lievemente rialzato. Mettete le plance caramella sopra le tessere speciali, e il sacchetto sull'altra metà del vassoio. Poi, la plancia principale e il regolamento. Infine, disponete i 4 scivoli sopra tutto il resto, insieme ai segnalini e gli indicatori. In questo modo i pezzi non si muoveranno quando porterete in giro la scatola!



Le immagini sono puramente indicative. Il contenuto potrebbe differire dalle immagini.

Gioco per principianti

PANORAMICA DELLA PARTITA

Una partita di *Pentris* si svolge in 3 round, ciascuno suddiviso in 3 fasi. Alla fine di ogni fase, i giocatori guadagnano punti vittoria grazie alle combinazioni create con i propri pezzi. Alla fine di ogni round, i giocatori possono guadagnare ulteriori punti vittoria grazie agli altri bonus. Il gioco si conclude alla fine del terzo round. Il giocatore che ha accumulato più punti vittoria viene dichiarato vincitore.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Materiali in comune:

Posizionate il tabellone centrale in mezzo al tavolo, dove tutti i giocatori possono raggiungerlo.

Preparate il sacchetto contenente tutti i pezzi base.

Posizionate le 4 schede Caramella vicino al tabellone centrale, con il lato senza numeri scoperto. Lasciate i pezzi beige e blu nella scatola; in questa modalità di gioco, non verranno usati.

Materiali dei giocatori:

Ogni giocatore prende uno scivolo e lo posiziona davanti a sé, quindi mette un segnalino del colore corrispondente nella casella "0 punti" dell'indicatore punti vittoria.

Consegnate il sacchetto al giocatore che ha mangiato un lecca-lecca più di recente.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni round si divide in 3 fasi. Durante ogni fase, i giocatori dovranno selezionare e posizionare dei pezzi sul proprio scivolo, ripetendo la seguente procedura 3 volte per ogni fase:

- Il giocatore con il sacchetto estrae a caso un numero di pezzi pari al numero dei giocatori più 1 (ad esempio, 4 pezzi per una partita con 3 giocatori) e li posiziona nella parte inferiore del tabellone centrale nell'area Turno Attuale in basso (sfondo arancione).
- Partendo dal giocatore alla destra di quello con il sacchetto e procedendo *in senso antiorario*, ogni giocatore seleziona 1 pezzo dalle aree Turno Attuale o Turni Precedenti del tabellone centrale e lo posiziona sul proprio scivolo (vedere *Regole di posizionamento*

di seguito). Se un giocatore non può selezionare nessun pezzo che possa essere posizionato sul suo scivolo, deve invece scegliere un pezzo da scartare dal tabellone centrale, mettendolo da parte.

- Dopo che il giocatore con il sacchetto ha posizionato il pezzo che ha selezionato, spostate nell'area Turni Precedenti i pezzi restanti che si trovano ancora nell'area Turno Attuale.

La fase termina non appena ci sono 3 pezzi nell'area Turni Precedenti.

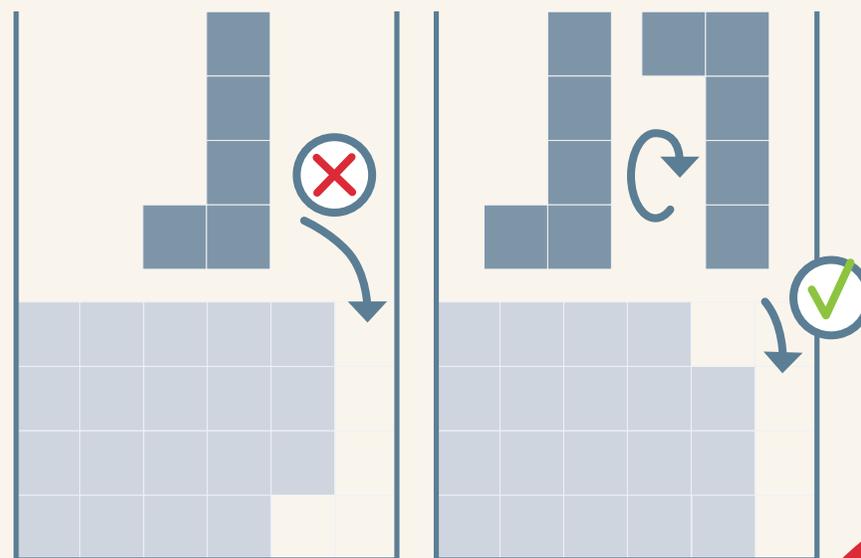


Il numero di pezzi nell'area Turni Precedenti permette di tenere traccia di quante volte è stata svolta la procedura di posizionamento dei pezzi.

REGOLE DI POSIZIONAMENTO

Per posizionare un pezzo sul proprio scivolo, bisogna farlo scivolare fisicamente dall'alto al basso, come se stesse "cadendo" per gravità. Potete ruotare il pezzo durante il posizionamento, prima che raggiunga la posizione finale.

Durante il posizionamento, **non è possibile** ruotare o far scivolare una qualunque parte del pezzo al di fuori o sopra i bordi dello scivolo.



Se non esiste un modo legittimo per posizionare il pezzo scelto, il giocatore ha commesso un errore e non può fare altro che scartarlo.

IMPORTANTE: se non potete posizionare nessuno dei pezzi da selezionare sul tabellone centrale, sceglierne semplicemente uno e mettetelo da parte. Se è possibile selezionare almeno un pezzo giocabile, è obbligatorio farlo.

I giocatori non possono provare a posizionare sul proprio scivolo i pezzi del tabellone prima di averli selezionati: una volta selezionato, un pezzo non può essere rimesso sul tabellone.

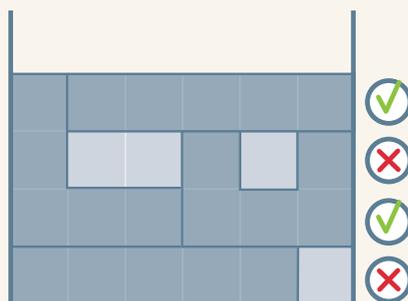
Nota dell'autore: per un'esperienza di gioco più rilassata, potete consentire ai giocatori di provare a posizionare alcuni pezzi prima di selezionarli. Tenete presente che in questo modo si rischia di allungare partita e di abusare della pazienza degli altri giocatori!

CALCOLO DEI PUNTI

Alla fine di ogni fase, partendo dal giocatore alla destra di quello con il sacchetto e procedendo *in senso antiorario*, ciascun giocatore deve dichiarare la dimensione e il colore di un gruppo di caramelle sul proprio scivolo per poter ottenere punti vittoria (vedete *Caramelle e stelle* di seguito). Quindi posiziona un segnalino sulla scheda Caramella corrispondente e ottiene 1 punto vittoria per ogni caramella di quel colore nel gruppo scelto (nelle partite per principianti, la stella viene considerata come una normale caramella dello stesso colore). Un giocatore non può avere 2 o più segnalini sulla stessa scheda Caramella.

Quando tutti i giocatori hanno calcolato i propri punti vittoria, controllate se la fase attuale è la terza del round in corso. Se non lo è, il round continua con una nuova fase: lasciate tutti i pezzi sul vostro scivolo, scartate quelli sul tabellone centrale e fate passare il sacchetto al giocatore successivo *in senso antiorario*.

Se invece si tratta della terza fase, il round finisce e tutti i giocatori ricevono 2 punti vittoria per ogni riga sul proprio scivolo completata, con tutti i 6 spazi occupati.



Se non è la fine della partita, preparate un nuovo round rimettendo nel sacchetto tutti i pezzi dagli scivoli e dal tabellone centrale. Quindi passate il sacchetto al giocatore successivo in senso antiorario. I giocatori devono riprendere anche tutti i propri segnalini dalle schede Caramella.

Caramelle e stelle
Un "gruppo" consiste di tutti gli elementi dello **stesso colore** (caramelle e stelle) che sono adiacenti l'uno all'altro **perpendicolarmente** (non in diagonale). La **dimensione** di un gruppo corrisponde al numero di **caramelle** presenti in quel gruppo. Nelle partite per principianti, le stelle vengono considerate come delle caramelle di quel colore. Alla fine di ciascuna fase, scegliete 1 gruppo di cui calcolare i punti, ottenendo 1 punto vittoria per ogni caramella (e stella) all'interno di quel gruppo.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del terzo round, il gioco si conclude. Il giocatore che ha accumulato più punti vittoria viene dichiarato vincitore. In caso di pareggio, la vittoria viene condivisa.



Gioco intermedio

Nel gioco intermedio vengono introdotte le stelle e i pezzi bonus. Le regole generali restano identiche a quelle del gioco per principianti, a eccezione di alcuni elementi aggiuntivi evidenziati in **blu** di seguito.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Materiali in comune:

Selezionate 1 set di pezzi bonus (blu o beige) e 4 forme diverse. Estraeendoli dal sacchetto, sostituite casualmente 3 pezzi base di ciascuna delle forme scelte con i pezzi bonus appena selezionati.

Posizionate il tabellone centrale in mezzo al tavolo, dove tutti i giocatori possono raggiungerlo. Preparate il sacchetto contenente tutti i pezzi base e i pezzi bonus sostitutivi.

Posizionate le 4 schede Caramella vicino al tabellone centrale, con il lato senza numeri scoperto.

Lasciate **il resto dei** pezzi blu e beige nella scatola; in questa modalità di gioco, non verranno usati.

Materiali dei giocatori:

Ogni giocatore prende uno scivolo e lo posiziona davanti a sé, quindi mette un segnalino del colore corrispondente nella casella "0 punti" dell'indicatore punti vittoria.

Consegnate il sacchetto al giocatore che ha mangiato un lecca-lecca più di recente.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni round si divide in 3 fasi. Durante ogni fase, i giocatori dovranno selezionare e posizionare dei pezzi sul proprio scivolo, ripetendo la seguente procedura 3 volte per ogni fase:

- Il giocatore con il sacchetto estrae a caso un numero di pezzi pari al numero dei giocatori più 1 (ad esempio, 4 pezzi per una partita con 3 giocatori) e li posiziona nella parte inferiore del tabellone centrale nell'area Turno Attuale in basso (sfondo arancione).
- Partendo dal giocatore alla destra di quello con il sacchetto e procedendo in *sensu antiorario*, ogni giocatore seleziona 1 pezzo dalle aree Turno Attuale o Turni Precedenti del tabellone centrale e lo posiziona sul proprio scivolo (vedere *Regole di posizionamento* di seguito). Se un giocatore non può selezionare nessun pezzo che possa essere posizionato sul suo scivolo, deve invece scegliere un pezzo da scartare dal tabellone centrale, mettendolo da parte.
- Dopo che il giocatore con il sacchetto ha posizionato il pezzo che ha selezionato, spostate nell'area Turni Precedenti i pezzi restanti che si trovano ancora nell'area Turno Attuale.

La fase termina non appena ci sono 3 pezzi nell'area Turni Precedenti.

CALCOLO DEI PUNTI

Alla fine di ogni fase, partendo dal giocatore alla destra di quello con il sacchetto e procedendo *in sensu antiorario*, ciascun giocatore deve dichiarare la dimensione e il colore di un gruppo di caramelle sul proprio scivolo per poter ottenere punti vittoria (vedere *Caramelle e stelle* di seguito). Quindi posiziona un segnalino sulla scheda Caramella corrispondente e ottiene 1 punto vittoria per ogni caramella di quel colore nel gruppo scelto (nelle partite per principianti, la stella viene considerata come una normale caramella dello stesso colore). Un giocatore non può avere 2 o più segnalini sulla stessa scheda Caramella.



Quando tutti i giocatori hanno calcolato i propri punti vittoria, controllate se la fase attuale è la terza del round in corso. Se non lo è, il round continua con una nuova fase: lasciate tutti i pezzi sul vostro scivolo, scartate quelli sul tabellone centrale e fate passare il sacchetto al giocatore successivo *in senso antiorario*.

Se invece si tratta della terza fase, il round finisce e tutti i giocatori ricevono 2 punti vittoria per ogni riga sul proprio scivolo completata, con tutti i 6 spazi occupati. I giocatori ottengono dei punti vittoria anche per le proprie stelle colorate: ciascuna stella colorata permette di ricevere 1 punto vittoria per ogni **caramella** dello stesso colore nel gruppo di cui fa parte la stella (vedete *Caramelle e stelle* di seguito).

Se non è la fine della partita, preparate un nuovo round rimettendo nel sacchetto tutti i pezzi dagli scivoli e dal tabellone centrale. Quindi fate passare il sacchetto al giocatore successivo *in senso antiorario*. I giocatori devono riprendere anche tutti i propri segnalini dalle schede Caramella.



GRUPPO DI 2

Caramelle e stelle
Un “gruppo” consiste di tutti gli elementi dello stesso colore (caramelle e stelle) che sono adiacenti l’uno all’altro perpendicolarmente (non diagonalmente). La **dimensione** di un gruppo corrisponde al numero di **caramelle** presenti in quel gruppo. **Nel gioco intermedio, le stelle NON sono considerate come caramelle e non vengono contate alla fine di ciascuna fase, ma solo alla fine del round. Esistono però diversi bonus che possono alterare il valore di un gruppo, come indicato di seguito.**

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del terzo round, il gioco si conclude. Il giocatore che ha accumulato più punti vittoria viene dichiarato vincitore. In caso di pareggio, la vittoria viene condivisa.

LISTA DEI BONUS



Pioggia di caramelle: su alcuni pezzi, sono presenti dei quadrati con più di 1 caramella. Quando si calcola la dimensione di un gruppo, questi quadrati contano come 2 caramelle anziché 1 sola.



Selezione di gusti: su alcuni pezzi sono presenti caramelle di solo 2 colori, che formano un trio e una coppia, il che rende più facile creare gruppi più grandi.



Ghiacciolo: i ghiaccioli vengono considerati come caramelle jolly, ossia come caramelle di tutti i colori, perciò vengono contati per ogni colore quando si calcolano i punti vittoria alla fine di una fase o di un round.



Tris di stelle di platino: su questo pezzo sono presenti 3 stelle di platino che valgono 2 punti vittoria ciascuna. Sono stelle senza colore e, durante il calcolo del punteggio alla fine del round, forniscono un numero di punti vittoria pari al loro valore solo se fanno parte di una riga completa.



Coppia di stelle di platino: su questo pezzo sono presenti 2 stelle di platino che valgono 3 punti vittoria ciascuna. I punti vittoria corrispondenti vengono calcolati come descritto per il Tris di stelle di platino.



Stella bicolore: su questo pezzo è presente una stella con 2 colori. Durante il calcolo del punteggio alla fine del round, viene calcolata per entrambi i colori.



Gioco avanzato

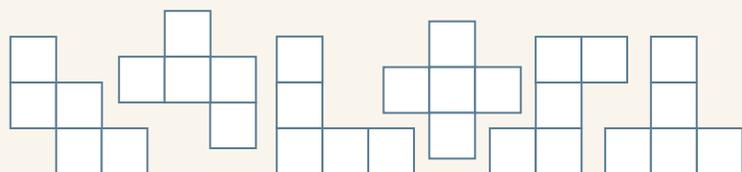
Nel gioco avanzato vengono introdotti i **pezzi personali**. È una modalità di gioco leggermente più strategica rispetto alle altre. Le regole generali restano identiche a quelle del gioco intermedio, a eccezione di alcuni elementi aggiuntivi evidenziati in **blu** di seguito.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

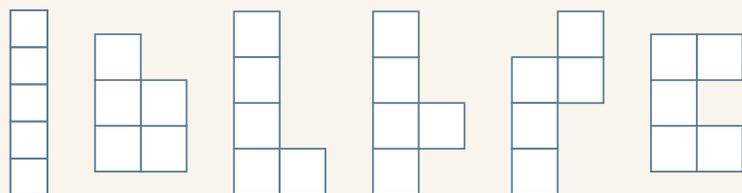
Materiali in comune:

- Posizionate il tabellone centrale in mezzo al tavolo, dove tutti i giocatori possono raggiungerlo.
- Posizionate le 4 schede Caramella vicino al tabellone centrale, con il lato con i numeri scoperto.
- Per ciascuna scheda Caramella, svolgete la seguente procedura:

- Selezionate 1 delle 6 forme seguenti a caso:



- Posizionate tutti i pezzi speciali **blu** di quella forma nello spazio contrassegnato con “3” e tutti i pezzi speciali **beige** di quella forma nello spazio contrassegnato con “5”.
- Selezionate 1 delle 6 forme seguenti a caso:



- Posizionate tutti i pezzi speciali **blu** di quella forma nello spazio contrassegnato con “4” e tutti i pezzi speciali **beige** di quella forma nello spazio contrassegnato con “6”. Questi pezzi devono essere posizionati casualmente in pile di 3, lasciando visibile solo il pezzo più in alto.

Materiali dei giocatori:

Ogni giocatore prende uno scivolo e lo posiziona davanti a sé, quindi mette un segnalino del colore corrispondente nella casella “0 punti” dell’indicatore punti vittoria.

Consegnate il sacchetto al giocatore che ha mangiato un lecca-lecca più di recente.

Il giocatore con il sacchetto estrae pezzi pari al numero dei giocatori, ne seleziona 1 e lo posiziona accanto al proprio scivolo come pezzo personale (vedere di seguito). A turno, tutti gli altri giocatori fanno lo stesso procedendo in senso orario, ossia al contrario rispetto al normale ordine dei turni.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni round si divide in 3 fasi. Durante ogni fase, i giocatori dovranno selezionare e posizionare dei pezzi sul proprio scivolo, ripetendo la seguente procedura 3 volte per ogni fase:

Il giocatore con il sacchetto estrae a caso un numero di pezzi pari al numero dei giocatori più 1 (ad esempio, 4 pezzi per una partita con 3 giocatori) e li posiziona nella parte inferiore del tabellone centrale nell’area Turno Attuale in basso (sfondo arancione).

Partendo dal giocatore alla destra di quello con il sacchetto e procedendo *in senso antiorario*, ogni giocatore seleziona 1 pezzo dalle aree Turno Attuale o Turni Precedenti del tabellone centrale e lo posiziona sul proprio scivolo **OPPURE** posiziona 1 dei propri pezzi personali e rimuove 1 dei pezzi disponibili (vedere *Pezzi personali e rimozione dei pezzi* a pagina 8). Se un giocatore non può selezionare dal tabellone nessun pezzo che possa essere posizionato sul suo scivolo, deve posizionare un pezzo personale o scegliere un pezzo da scartare dal tabellone centrale, mettendolo da parte.

Dopo che il giocatore con il sacchetto ha posizionato il pezzo che ha selezionato, spostate nell’area Turni Precedenti i pezzi restanti che si trovano ancora nell’area Turno Attuale. La fase termina non appena ci sono 3 pezzi nell’area Turni Precedenti.





CALCOLO DEI PUNTI

Alla fine di ogni fase, partendo dal giocatore alla destra di quello con il sacchetto e procedendo *in senso antiorario*, ciascun giocatore deve dichiarare la dimensione e il colore di un gruppo di caramelle sul proprio scivolo posizionando un segnalino nella scheda Caramella corrispondente. Quindi prende il pezzo speciale più in alto dalla pila nello spazio con il numero corrispondente alla dimensione e al colore di quel gruppo (ad esempio, lo spazio “4” se il gruppo contiene 4 caramelle). Deve posizionare questo pezzo accanto al proprio scivolo come pezzo personale. Se nel gruppo sono presenti più di 6 caramelle, prende un pezzo dalla pila “6”.

Se non rimane nessun pezzo del tipo corrispondente, riceve un pezzo speciale dalla pila di valore immediatamente inferiore, e così via. I giocatori ricevono un pezzo da una pila corrispondente a un valore inferiore solo se la pila del valore corretto è vuota.

Per una versione più strategica, è possibile consentire ai giocatori di selezionare i propri pezzi bonus tra tutti i pezzi della pila, anziché limitarli a quello più in alto.

I giocatori **possono** posizionare il proprio segnalino in una scheda Caramella sulla quale è già presente un altro segnalino del loro colore.

Quando tutti i giocatori hanno **ottenuto il proprio pezzo speciale**, controllate se la fase attuale è la terza del round in corso. Se non lo è, il round continua con una nuova fase: lasciate tutti i pezzi sul proprio scivolo, scartate quelli sul tabellone centrale e fate passare il sacchetto al giocatore successivo *in senso antiorario*.

Se invece si tratta della terza fase, il round finisce e tutti i giocatori ricevono 2 punti vittoria per ogni riga sul proprio scivolo completata, con tutti i 6 spazi occupati. I giocatori ottengono dei punti vittoria anche per le proprie stelle colorate: ciascuna stella colorata permette di ricevere 1 punto vittoria per ogni caramella dello stesso colore che si trova nel gruppo di cui fa parte la stella e per altri bonus (vedere *Caramelle e stelle* a pagina 6 e la lista dei bonus sempre a pagina 6).

Ciascun giocatore sposta i pezzi dal proprio scivolo (compresi gli eventuali pezzi personali usati) accanto al tabellone centrale insieme ai pezzi che si trovano ancora sul tabellone centrale. Tutti i pezzi accanto al tabellone centrale vengono inseriti nuovamente nel sacchetto, che viene passato al giocatore con più **punti vittoria** (in caso di pareggio, quello che ha giocato per primo nella fase attuale). Ogni giocatore recupera **esattamente 1 segnalino** da **ciascuna** scheda Caramella.

PEZZI PERSONALI E RIMOZIONE DEI PEZZI

Quando un giocatore vuole posizionare uno dei propri pezzi personali, lo fa seguendo le normali regole di posizionamento, quindi sceglie un pezzo da rimuovere tra quelli disponibili e lo ripone nella scatola. Non è possibile rimuovere i pezzi speciali se sono presenti dei pezzi base. Alla fine del round, i pezzi personali usati vengono di nuovo mescolati nel sacchetto e, di conseguenza, possono essere pescati e utilizzati da tutti i giocatori.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del terzo round, la partita termina e ciascun giocatore ottiene dei punti vittoria per i pezzi bonus non usati, ricevendo 2 punti per ogni pezzo blu e 3 punti per ogni pezzo beige. Il giocatore che ha accumulato più punti vittoria viene dichiarato vincitore. In caso di pareggio, la vittoria viene condivisa.

PG116 - 062024

Pentris è un gioco pubblicato da
Pendragon Game Studio srl
Via Pattari, 6 - 20122 Milano (Italia)
sotto il marchio **Happy Blue**.
© 2024 Pendragon Game Studio srl.

Fabbricato in Cina
Tutti i diritti riservati.
Conservare queste istruzioni per
riferimento futuro.
www.pendragongamestudio.com/it



ATTENZIONE:
non adatto ai bambini
di età inferiore a 36 mesi.
Contiene piccole parti che,
se ingoiate, possono
provocare il soffocamento.

Designer: Davide Calza e Andrea Crespi
Grafica e layout: Rita Ottolini
Traduzione: Elia Riciputi
Editing e revisioni: Alex Grisafi
Produzione: Silvio Negri-Clementi e Michal Zwierzynski
Collaboratori: Flavio Mortarino
Vendite: Kelly Stocco