

# PENTE®

2 Spieler oder 2er-Teams  
ab 8 Jahren  
Spieldauer ca. 20 Min.

## Spielidee

PENTE® ist ein klassisches „5-in-einer-Reihe“-Spiel, in dem es aber zusätzlich zur bekannten Regel erlaubt ist, gegnerische Steine zu schlagen. Dadurch eröffnen sich zahlreiche neue taktische Möglichkeiten, die das Spiel variabler und spannender machen, ohne es zu komplizieren. Eine zusätzliche Gewinnmöglichkeit erweitert nochmals die spielerischen Dimensionen: es gewinnt nicht nur, wer zuerst mindestens 5 eigene Steine in einer Reihe abgelegt hat, sondern auch, wer als erster 5 gegnerische Paare geschlagen hat.

## Spielmaterial

Spielbrett  
2 x 35 PENTE®-Steine in zwei Farben, 4 grüne Powersteine für PENTE® Plus  
2 Säckchen Zum Aufbewahren der Steine  
Spielregel

## Vorbereitungen

Das Spielbrett wird zwischen den Spielern ausgelegt.  
Jeder Spieler erhält alle Steine einer Farbe.  
(Die 4 grünen Steine werden nur für die Variante PENTE® Plus benötigt.)

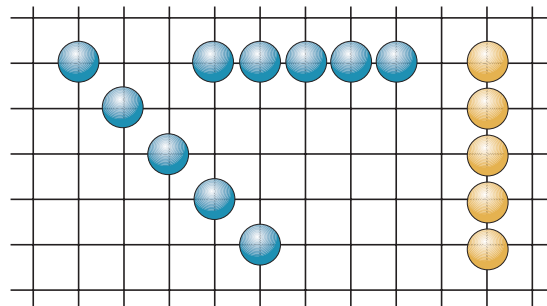
## Spielablauf

Ein Startspieler wird ausgelost. Er setzt seinen ersten Stein auf die mit einem Stern gekennzeichnete Mitte des Spielfeldes.

Danach setzen beide Spieler abwechselnd je einen Stein auf beliebige freie Kreuzungen. Auch die Kreuzungen am Rand des Spielfelds und die von den 4 Halbkreisen verdeckten Kreuzungen können mit einem Stein besetzt werden. Beide Spieler versuchen, als erster eine der beiden Gewinnsituationen zu erreichen, also 5 eigene Steine in einer Reihe abzulegen oder fünfmal ein Paar gegnerischer Steine zu schlagen.

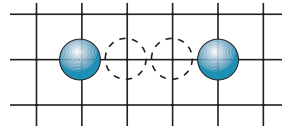
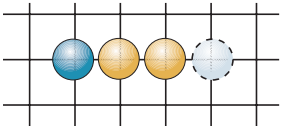
### 1. Möglichkeit: 5 in einer Reihe

Mindestens 5 eigene Steine müssen waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander in einer Reihe liegen. Es können natürlich auch mehr als 5 Steine sein, wenn z. B. zwei kleinere Reihen miteinander verbunden werden.

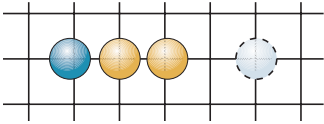


## 2. Möglichkeit: Schlagen von fünf gegnerischen Paaren

Schließt ein Spieler mit seinem Zug genau zwei Steine seines Gegners mit zwei eigenen Steinen in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) ein, so sind diese geschlagen. Er nimmt sie vom Spielplan und legt sie vor sich ab.

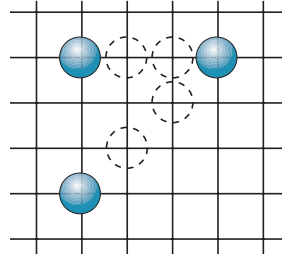
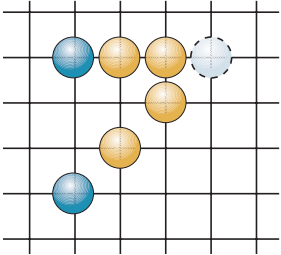


Die beiden gelben Steine sind geschlagen.



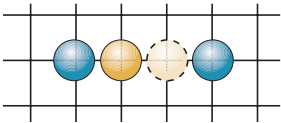
Blau schließt hier die beiden gelben Steine nicht genau ein, deshalb sind diese nicht geschlagen.

Es können auch mehrere Paare mit einem Zug geschlagen werden:



Beide gelben Paare sind geschlagen.

Man darf nachträglich zwischen zwei gegnerische Steine setzen, die gesetzten Steine werden dann nicht geschlagen. Gleiches gilt, wenn beide Spieler nicht bemerken, dass ein Paar geschlagen wurde: die Steine verbleiben auf dem Brett.



Erlaubter Spielzug für Gelb, die Steine bleiben auf dem Brett.

## Spielende und Gewinner

Sobald ein Spieler

- 5 Steine nebeneinander in einer Reihe liegen hat (waagrecht, senkrecht oder diagonal) oder
- 5 Paare des Gegners geschlagen hat,

endet das Spiel und er gewinnt. Natürlich gewinnt man auch mit 6 oder mehr Steinen in einer Reihe. Das Spiel endet in dem Moment, in dem der 5. Stein in einer Reihe gelegt oder das 5. Paar geschlagen wird.

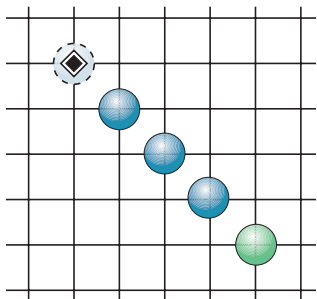
# PENTE® Plus

Es gelten die Regeln des einfachen PENTE® Spiels, jedoch kommen zusätzlich die vier grünen Powersteine ins Spiel. Sie sind Joker: je nach Wunsch des aktuellen Spielers können sie als blaue oder gelbe Steine zählen.

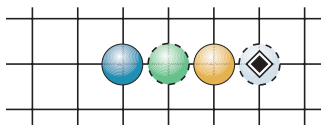
Jeder Spieler erhält 2 Power Steine zu seinem Vorrat.

Einsetzen: Die Powersteine werden wie eigene Steine eingesetzt. In dem Zug, in dem sie ins Spiel kommen, zählen sie stets als Steine des einsetzenden Spielers. Setzt ein Spieler einen Powerstein ein, darf er als Bonus sofort einen zusätzlichen Stein seiner eigenen Farbe auf eines der 12 markierten Diamantfelder auf dem Spielplan setzen.

Im weiteren Spielverlauf können Powersteine beliebig der eigenen oder der gegnerischen Farbe zugeordnet werde, wie es gerade günstiger ist. Sie zählen mit als eigene Steine in einer 5-er Reihe. Sie können auch zusammen mit einem gegnerischen Stein gefangen werden. Dann sind sie wie diese endgültig aus dem Spiel und zählen mit zu den 5 gefangenen Paaren.

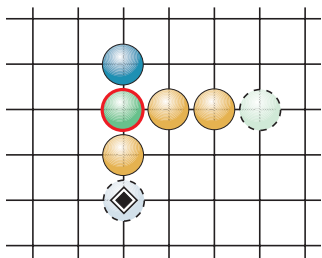


Blau hat den grünen Powerstein eingesetzt.  
Als Bonus setzt er einen eigenen Stein auf einen der mit einem kleinen Diamanten (Karo) markierten Punkte.  
Damit hat er 5 in einer Reihe und gewinnt.



Blau hat den grünen Powerstein eingesetzt.  
Als Bonus setzt er einen eigenen Stein auf einen der mit einem kleinen Diamanten (Karo) markierten Punkte.  
Das Paar aus gelbem und grünem Stein ist jedoch nicht geschlagen, da der Powerstein in dem Zug, in dem er von Blau eingesetzt wird, als blauer Stein zählt.

Bereits auf dem Spielplan liegende Powersteine können auch innerhalb eines Zuges die Farbe wechseln.



Der Powerstein wird von Blau eingesetzt, er zählt als blauer Stein.  
Blau ernennt den bereits liegenden rot umrandeten Powerstein ebenfalls zu Blau und schlägt die beiden gelben Steine.

Dann setzt Blau seinen Bonusstein auf das Karo. Blau kann jetzt sofort (immer noch im gleichen Zug) die Farbe des rot umrandeten Powersteines als Gelb bestimmen und ihn zusammen mit dem anderen gelben Stein schlagen.

# Tipps und Varianten

## Startvorteil

Der Startspieler hat einen leichten Vorteil, daher sollte der schwächere Spieler anfangen. In Turnieren empfiehlt sich folgende Regel, die den Startspielervorteil reduziert: Der zweite Stein des Startspielers muss mindestens drei Felder vom Mittelpunkt (= erster Stein) eingesetzt werden.

## PENTE® für 4 Spieler, Partner-PENTE®

Die Spieler bilden 2 Teams. Die Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber und spielen mit derselben Farbe. Sie wechseln sich mit den Zügen für diese Farbe ab.

## Pente mit 4 Farben, Team-PENTE®

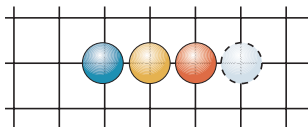
Es werden 2 zusätzliche Steinesets in anderen Farben benötigt.

Jeder Spieler spielt mit den Steinen einer Farbe, allerdings bilden die gegenüberstehenden Spieler ein Team und arbeiten zusammen. Ob taktische Absprachen während des Spiels erlaubt sind, muss vorher festgelegt werden.

Es gewinnt das Team, das zuerst

- 5 seiner Steine von einer Farbe in einer Reihe liegen hat oder
- 10 gegnerische Steine geschlagen hat.

Dabei kann man auch verschiedenfarbige Steine fangen, die schlagenden Steine müssen jedoch dieselbe Farbe haben. Auch die Steine des Teampartners können mitgefangen werden, zählen jedoch nicht zu den 10 gegnerischen Steinen, die das Team für den Sieg benötigt.



Der gelbe und der rote Stein sind gefangen,  
egal, ob sie dem Gegner oder dem Partner gehören.