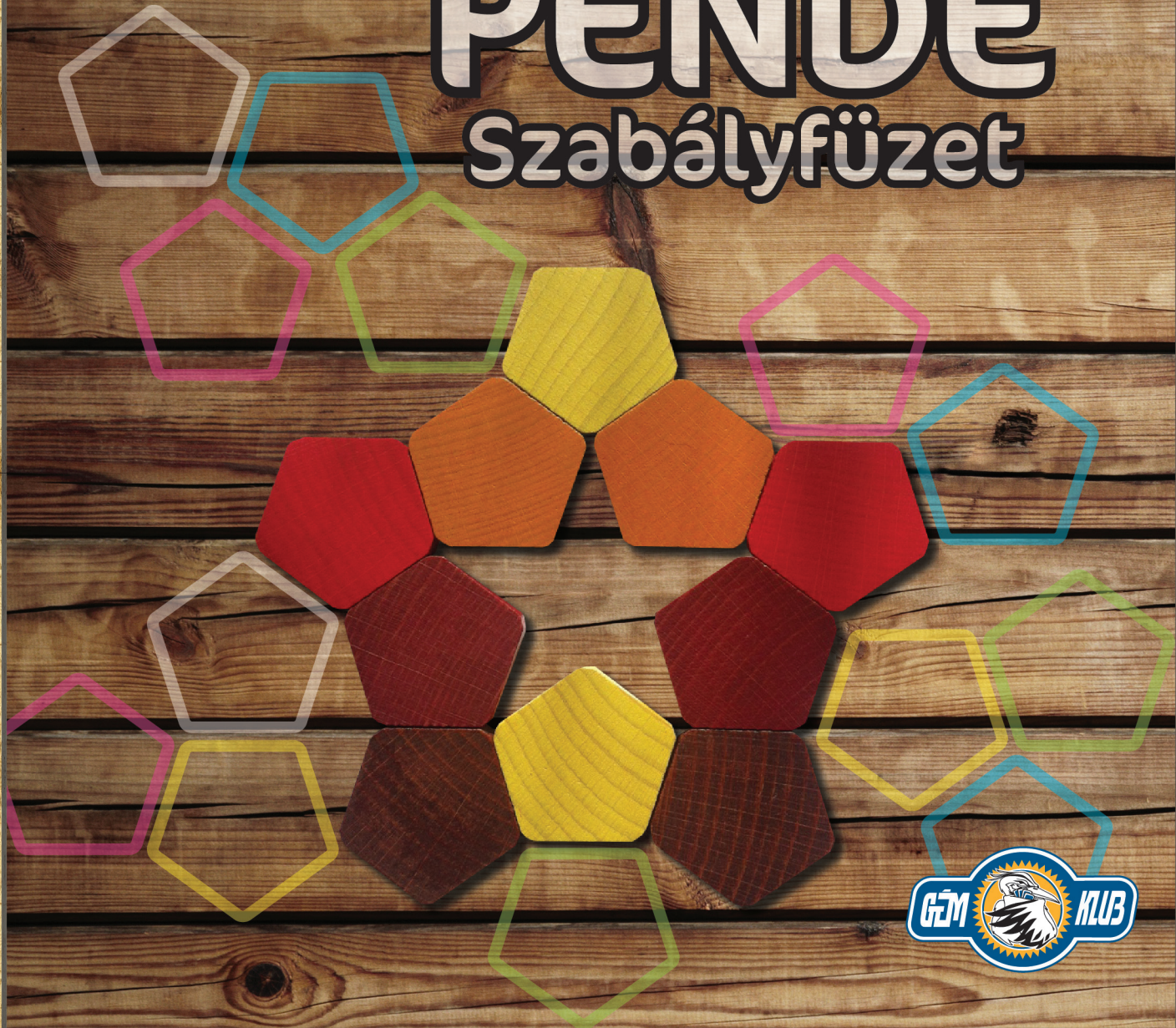


PENDE

Szabályfüzet



A Pende egy szabályos ötszög alakú játékelem, de az ebben rejlő játék neve is egyben.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok a Pendék illesztésével közös képet hoznak létre, amelyben üres szigetek alakulnak ki. A cél az, hogy a saját Pendéket minél értékesebb szigetek mellé tegyék le.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az összes Pendét tegyék a játéktér mellé, közös készletet képezve. Hagyjatok helyet középen egy közös kép kialakításához. Minden játékos válasszon egy színt, vegyen el egy ilyen Pendét, és állítsa fel maga elé. Ezzel jelezzük a játék során, hogy ki milyen színnel játszik.

A játékosok sorsolják ki tetszőlegesen a kezdőjátékost.

A JÁTÉK MENETE 2–4 JÁTÉKOSNAK

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást. A soron következő játékos vegyen el **3 tetszőleges színű Pendét** a készletből, fektesse le azokat maga elé, majd egymás után **tegye őket középre**, az illesztési szabályoknak megfelelően. Az aktív játékosnak így mindig 3 Pendét kell felhasználnia: a saját színből tetszőlegesen 0–3 darabot, és bármilyen más színű Pendéből színenként egy körben mindig csak egyet-egyét.

Amint egy játékosnak **elfogytak a saját színű Pendéi** a közös készletből, akkor **a színjelző Pendét is leteheti**: akár a készlet utolsó 1 vagy 2 saját Pendéjével együtt, vagy amikor úgy kerül sorra, hogy egyáltalán nincs már a színjelző Pendéjén kívül sajátja. Az utóbbi esetben csak kettő, más színű Pendét kell húznia, és az utolsó saját Pendével együtt letennie. Ha a játékos már a saját színjelző Pendéjét is felhasználta, de még vannak más színű Pendék a közös készletben, akkor ezek közül kell választania és leraknia hármat.

Ha az aktív játékos **nem tud már szabályosan 3 Pendét felvenni vagy lehelyezni**, a játéknak azonnal vége, és értékelés következik.

Taktikai tanács: A győzelem a saját Pendék ideális helyezésén múlik. Lehetséges főleg mások Pendéit rakosgatni előnytelen helyekre, de célszerűbb inkább a sajátokkal jól gazdálkodni. Ha ez nem sikerül, akkor az is előfordulhat, hogy előbb lesz vége a játéknak, mint hogy valaki az összes Pendéjét le tudná tenni, mert a maradék Pendékből nem tud már hármat szabályosan letenni.

AZ ILLESZTÉS SZABÁLYAI

- A lehelyezett Pendének mindig **legalább egy oldalával érintkeznie kell** egy vagy több már lent lévő Pendével. A Pendéket pontosan kell az oldalukkal egymáshoz illeszteni.
- **Azonos színű Pendéket nem szabad egymáshoz illeszteni.**
- A Pendék közti üres területeket **csak szabályos szigetként** szabad körbevenni.

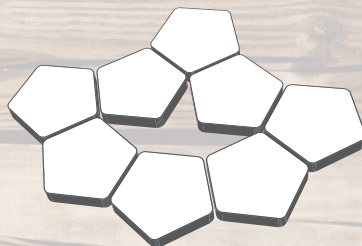
Szabályos szigetek:

Sugár



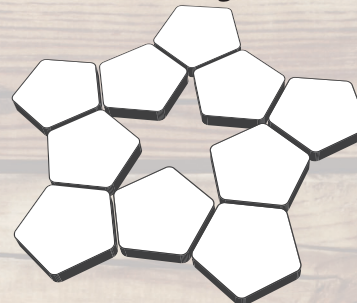
1 pont

Hajó



3 pont

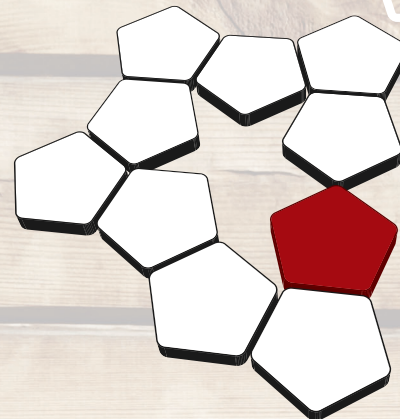
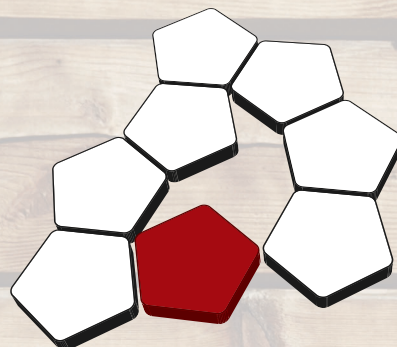
Csillag



5 pont

- A szabályos szigetek csak akkor értékelhetők a játék végén, ha – a képeken látható módon – **teljesen** körülveszik őket olyan Pendék, amelyek egy-egy oldalukkal szomszédosak egymással. Vagyis a szigetek csúcsainál található, velük csak csúcsosan érintkező Pendék is szükségesek ahhoz, hogy szabályos szigetként szerepelhessenek a játék végi értékelésben.
- **Nem szabad** olyan helyre Pendét tenni, ami üres területet **szabálytalan** sziget formában zár le.

Példa: a piros helyre nem szabad Pendét tenni, mert megakadályozza, hogy a szabályos szigetek bármelyikét ki lehessen alakítani.



- Csak úgy szabad egy Pende illesztésével megakadályozni egy, a játék végén értékelhető szabályos sziget kialakítását, ha ezzel egy másik szabályos sziget jön létre.

Példa: a narancs szabálytalan helyre tett, mert a Hajót így nem lehet befejezni (ahhoz ugyanis szükség lenne még egy Pendére a hajó orránál, azt viszont már nem tudjuk lerakni). A sárga ugyanebben a helyzetben szabályosan tett, mert bezárt vele egy Sugarat.



ÉRTÉKELÉS

Először a kezdőjátékos Pendéit értékeljük, majd sorban, egy-egy játékosnak mindig az összes Pendéjét. Amely Pendét egy játékos értékel, arra rátesz egy pontjelző kockát, és megállapítja az értékét.

Ha egy ötszög többféle pontot is ér, akkor ezek összeadódnak:

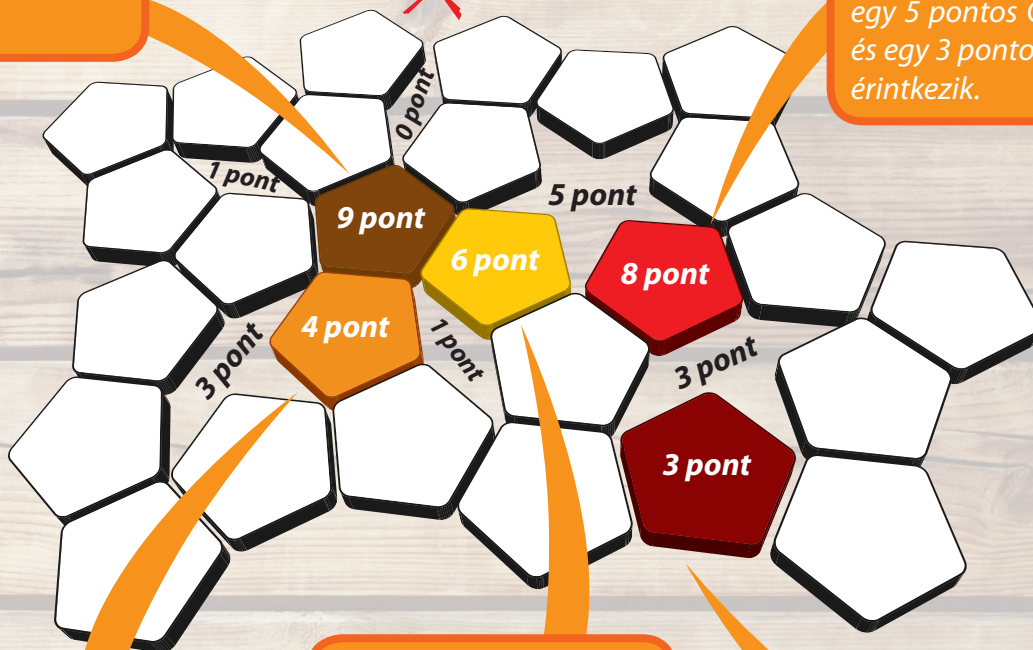
- A csak a Pendéd sarkaival érintett befejezett szigetek 1-1 pontot érnek.
- A Pendéd oldalával érintkező, befejezett Sugar sziget 1 pont.
- A Pendéd oldalával érintkező, befejezett Hajó sziget 3 pont.
- A Pendéd oldalával érintkező, befejezett Csillag sziget 5 pont.
- Ha a Pendéd mind az 5 oldalával másik Pendéhez kapcsolódik: 5 pont.

Emlékeztető: egy sziget csak akkor számít befejezettnak, ha a 3. oldalon jelzett ábrán látható összes Pende körülveszi, vagyis a csúcaival is érintkezik egy-egy Pende csúcsa.

A barna Pende 9 pontot ér, mert mind az öt oldalához kapcsolódik Pende (5 pont), és négy sarkával kapcsolódik szabályos szigethez (4 pont).

Ha a piros x helyén is lenne Pende, akkor teljes lenne még egy Sugár sziget is, amellyel a barna Pende a sarkával érintkezne, tehát ezzel együtt 10 pontot érne.

A piros Pende 8 pontot ér, mert az oldalával egy 5 pontos Csillaggal és egy 3 pontos Hajóval érintkezik.



A narancs Pende 4 pontot ér, mert az oldalával egy 3 pontos Hajóval és egy 1 pontos Sugárral érintkezik.

A sárga Pende 6 pontot ér, mert az oldalával egy 5 pontos Csillaggal és egy 1 pontos Sugárral érintkezik.

A bordó Pende 3 pontot ér, mert az oldalával egy 3 pontos Hajóval érintkezik.

A saját Pendék összértéke egy játékos győzeli pontja. (Megkönnyíthető a számolás, ha az értékelt Pendékkal szerzett győzeli pontokat egyenként felírjuk, majd összeadjuk.) Az nyer, akinek a legtöbb győzeli pontja van. Egyenlőség esetén az győz, akinek előbb fogyott el az összes saját Pendéje.

PENDE CSAPATJÁTÉK, 4 JÁTÉKOSNAK

A játék szabályai megegyeznek az alapjáték szabályaival, a következő különbségekkel:

Minden játékosnak saját színe van, de minden második játékos egy csapatot alkot. Az egyes játékosokra önállóan érvényesek az illesztés szabályai. A csapat tagjainak Pendéi tehát kerülhetnek egymás mellé, csak az egyszínű Pendék nem.

A csapat tagjai a pontokat együtt szerzik. Akik tehát egy csapatban játszanak, azoknak célja a saját és a csapattársaik Pendéit is minél értékesebb helyzetbe hozni. A játékot az a csapat nyeri, amelynek tagjai összesen több pontot gyűjtöttek.

PENDE EGYÜTTMŰKÖDŐS JÁTÉK 2–4 JÁTÉKOSNAK

A játék szabályai megegyeznek az alapjáték szabályaival, a következő különbségekkel:

A játék elején a Pendéket megkeverjük a dobozban, és véletlenszerűen kell azokat egyenlő számban kiosztani a játékosok közt.

A cél közös: együtt kell minél több pontot elérni. A játékosok önállóan döntenek: nem beszélhetik meg játék közben, hogy ki mit tegyen. Az egyes játékosokra érvényesek az illesztésnek az alapjáték szerinti szabályai, azzal a nehezítéssel, hogy minden Pende **csak különböző színű ötszögekhez** kapcsolódhat, vagyis egyetlen Pendéhez sem kapcsolódhat két egyforma színű ötszög.

Az így kialakított közös képben nem a Pendéket, hanem a szigeteket pontozzuk: minden sugár 1 pontot, minden hajó 3, és minden csillag 5 pontot ér.

Az első játék során a cél minél értékesebb képet kirakni. A következőkben próbáljátok felülmúlni az előző eredményt.

Jó eredmény:	legalább 30 pont
Nagyon jó eredmény:	legalább 35 pont
Zseniális eredmény:	legalább 40 pont

RÁADÁS JÁTÉK (amíg egyedül vagy)

PENDE EGYFŐS JÁTÉK

A játék szabályai megegyeznek az együttműködős játék szabályaival, a következő különbséggel:

A dobozból egyenként kell véletlenszerűen kihúzni egy-egy Pendét, és a középben kialakuló képhez illeszteni. Ha a játékos ugyanolyan színű Pendét húz, mint az előző, és semmiképp nem tudja szabályosan a képhez illeszteni (emlékeztető: ebben a játékváltozatban minden Pende csak különböző színű ötszögekhez kapcsolódhat), akkor ezt félre kell tennie a doboz mellé, és újat húzni. Amint olyan helyzet alakul ki, hogy a félretett Pendét a képhez lehet illeszteni, akkor ezt kell tennie, és nem a dobozból húzni. Ha van több választási lehetőség a félrerakott Pendék között, akkor a játékos eldöntheti, hogy melyiket választja, de a dobozból csak akkor húzhat, amikor nincs olyan Pende félretéve, amit abban a helyzetben szabályosan illeszteni tud.



KIADÓ: GÉMKLUB KFT.
FORGALMAZÓ: GÉMKER-GÉMKLUB KFT.
1092 BUDAPEST, RÁDAY UTCA 30.

SZERZŐ: ACZÉL ZOLTÁN
GRAFIKUS: BENCE DOMONKOS
KORREKTOR: MOLNÁR LÁSZLÓ