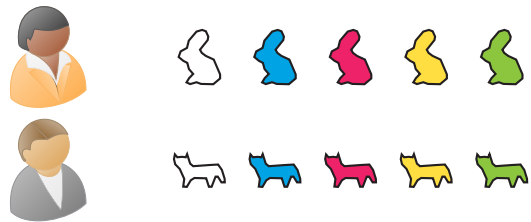
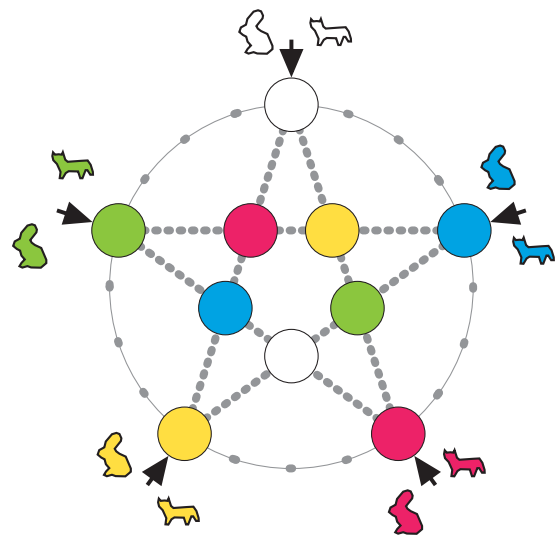


1 Figuren



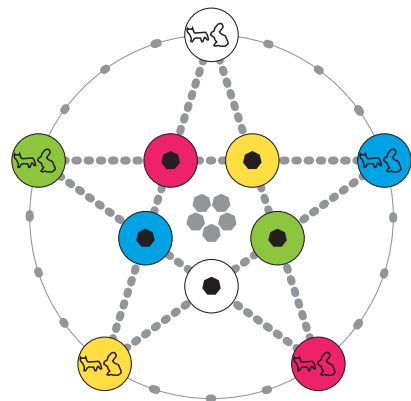
Jeder hat die Figuren von einer **Form**.
Einer alle Hasen, einer alle Katzen etc.
Pentagame ist für 2, 3 oder 4 Spieler.

2 Figuren aufbauen



Alle Figuren starten auf den Ecken ihrer Farbe.

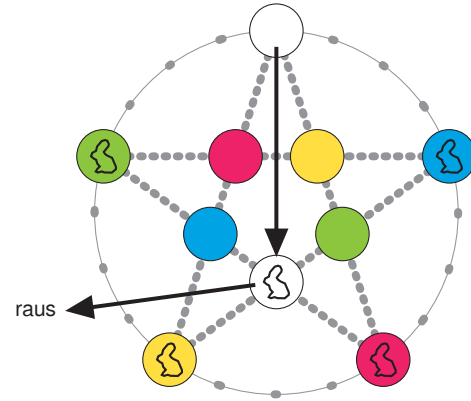
3 Blöcke aufbauen



Setzt die **schwarzen Kegel** auf die **Kreuzungen**. Sie sind neutral.

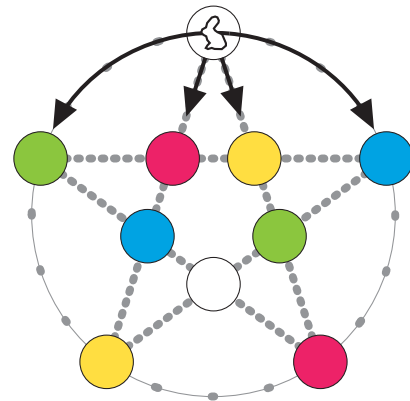
Die **grauen Kegel** kommen später ins Spiel; solange tut man sie ins Zentrum.

4 Ziel des Spiels



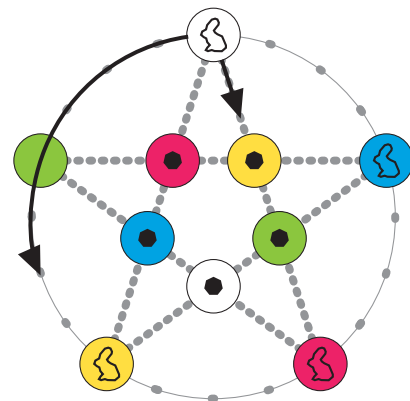
Die **weißen** Figuren wollen nach **weiß**,
die blauen nach blau usw.
Dort ziehen sie heraus.
Drei raus gewinnt.

5 Alle Richtungen OK



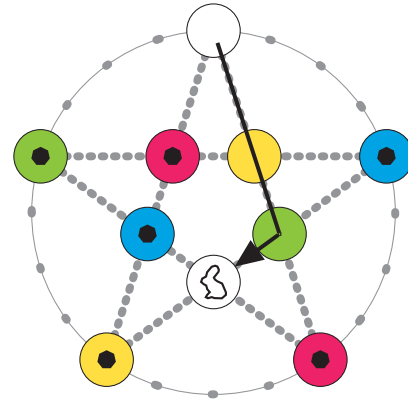
Man kann **in jede Richtung ziehen**;
auf dem Ring wie auf dem Stern.

6 Ziehen, nicht springen



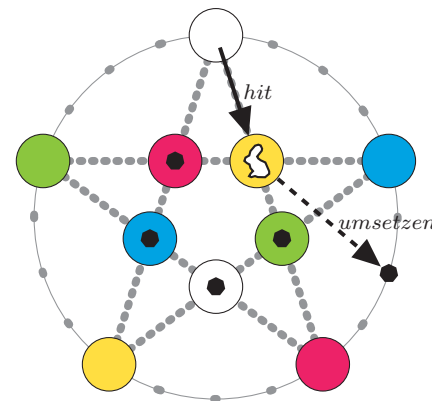
Man kann **ziehen, so weit man möchte**, solange der Weg frei ist.
Aber: **Man darf niemals springen!**

7 Abbiegen erlaubt



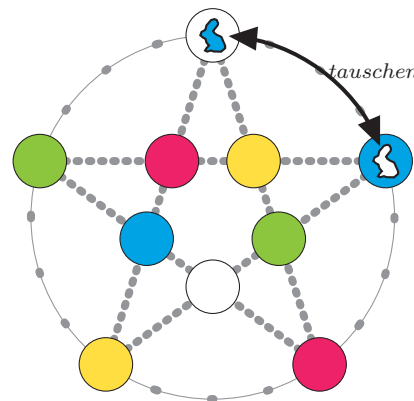
Man darf an freien Feldern **abbiegen**
ohne anzuhalten.
Wege können lang sein!

8 Blöcke versetzen



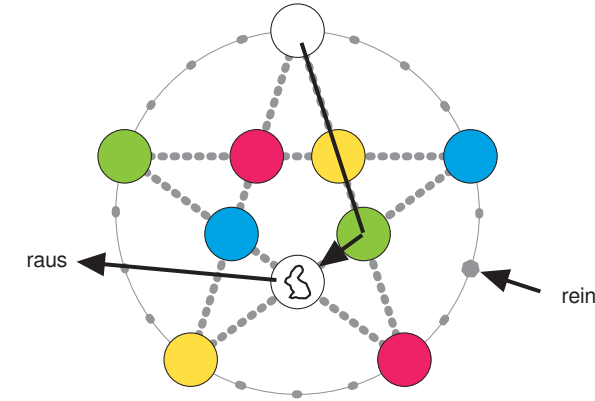
Blöcke kann man schlagen.
Dann **setzt man sie** auf ein freies Feld.

9 Nachbarn tauschen



Auf freien Pfaden benachbarte Figuren
kann man **tauschen** (insofern
mindestens eine davon eine eigene ist).
Auch dabei darf man abbiegen.

10 Rausziehen



Wenn man **sein Ziel erreicht**, zieht
man **raus** (oder ins Zentrum).
Dafür **setzt man einen grauen Block**.
Werden sie geschlagen, so
verschwinden sie wieder.

11 Punkte

				3	✓
				:	
				2	-

Das Spiel endet mit der Runde, in der ein
Spieler **drei** Figuren herausbringt. Diese
Runde wird noch zu Ende gespielt.

12 Besondere Fälle

1. Ziehst du auf eine Ecke mit **mehreren Figuren**, so tausche mit **einer davon**.
2. Wenn du **zugleich einen grauen und einen schwarzen Block setzen darfst**, sprich 'Abrakadabra'.
3. Du darfst **nicht denselben Zug zweimal machen**.
4. Wenn du **passiv auf dein Ziel gebracht wurdest**, **musst du herausziehen, sobald du dran bist** und einen grauen Block setzen. Du hast keinen weiteren Zug.
5. Wenn die grauen Blöcke nicht reichen, versetze einen, der schon im Spiel ist.

Hinweise

- Das weiße Kaninchen beginnt.
- Links und rechts sind nicht dasselbe.
- Fremde Figuren abtauschen ist Zeitverschwendung.
- Man kann auch mal nett sein.
- Schweigen ist eine Tugend.
- Eigene Figuren sind starke Blocker.
- "Nicht denselben Zug zweimal machen" bedeutet: du kannst mit mir tauschen, ich kann das rückgängig machen, dann musst du etwas anderes machen.
- Drei Spieler müssen einmal links- und einmal rechtsherum spielen, damit das Spiel fair bleibt.
- Vier Spieler sollten in Zweierteams spielen; die sich gegenüber sitzenden sind ein Team. Wer zuerst 5 Figuren insgesamt rauszieht, gewinnt.
- Fünf Spieler können so spielen: Jeder spielt eine *Farbe* statt eine Form, und zwei raus reichen zum Sieg.
- Parkt die grauen Blöcke und sammelt die herausgezogenen Figuren im Zentrum; dann habt ihr immer eine gute Übersicht.

Dank an

die FIRST FIVE: Andreas GRÜBEL,
Christian JANTZ, John MARTINEAU,
Gerhard SUCHANEK, Nathan TOUPS;
Henri BERGIUS, Niklas BLOEDORN, Veit
BUSCH, den CCC, die c-b-a-s-e, Jan FELS,
Manja GÆRTNER, Jonas GOLLARD, Ingo
KRALLMANN, Thomas NIELSEN, Alper
PEKER, Anna REDLICH, Billy SMITH,
Marten SUHR, Daniel SWÆRD; die
Übersetzer sowie alle Spieler weltweit.

Jan Suchanek 2020