

# PENTAGAME

Jan Suchanek



Latine	2	Nederlands	8	ქართული	14
English	3	Dansk	9	Ελληνικά	15
Français	4	Polski	10	繁體中文	16
Español	5	Русский	11	简体中文	17
Deutsch	6	Svenska	12	Bahasa Indonesia	18
Հայերեն	7	Suomi	13	19	العربية

**L**UDUS mirabilis atque explicabilis velox. Duo lusores ludent tertia pars horae, tres aut quattuor ludent hora. Aela non opus est. Aptus ab quinque anni lusoris. Tabula pentagrammiforma, quattuor cohortes quinquorū peditum coloratorum, quina impedimenta nigra et cana Pentalludum componunt. Fit Ioh. ARIDUS.

## Cohortes

Lusor quisque agit pedites quinos, quibus est eadem forma, sed sunt diversi colores. Sic tua cohors peditem caeruleum, peditem rubrum et sequentes continet.

## Dispositio

In quinque nodis positis in circulo, qui circumvenit pentagramma, ponite pedites eiusdem coloris: pedites albos in nodo albo, caeruleos in nodo caeruleo, et sequentes. Praeter illa decem aedacula quae nodos formant, existunt alter octoginta aedacula in viis, ubi pedites in ludo etiam possunt collocari. Sunt etiam impedimenta nigri et impedimenta cana. Impedimenta nigra ponite in nodis centri. In centro retinete impedimenta cana.

## Propositum

Destinatio per unum quemque peditem, qui occupat nodum externi circuli, est nodus eiusdem coloris in interno pentagrammatis. Albo est eundem ad album, rubro ad rubrum, et sequentes.

Lusor victor qui duxit tres pedites ad nodum aequi coloris.

## Regulae

Duc peditum tuorum unum in quamvis directionem sequens aut viam circuli aut vias stellae, quoad per regulas potes occupare aediculum.

In quodlibet aediculo libero, ubi duae lineae conveniunt, tibi licet de via recta declinare sine retentione.

At numquam tibi licet transcendere nec impedimenta nec pedites alios.

Potes vero ingredi in aediculum occupatum: Se ibi stat impedimentum nigrum, id pone in aediculo libero ad libitum.

Se ibi iam stat pedes alius, pedites positiones suas mutare debent.

Se ibi sunt plures pedites (non potest fieri, nisi initio ludi), elige unum mutandum.

Ita potes etiam mutare positiones duorum peditum tuorum.

Bis eundem ne cana; eundem motum non licet iterum.

Pedes progressus ad finem ludo abit. Colloca in centrum.

Accipe per illo impedimentum canum et colloca in aediculo libero, quoad tibi paret.

Si captas tale impedimentum canum, recolloca in centrum.

Si non satis impedimenta cana, in ludo recolloca talim.

Si aliter lusor ad finem posivit peditem tuum, tibi iacet abitare illum deinde.

Orbis ultimus perficiatur.

A game that can be explained in a minute yet remains fascinating for years. Two players play in just 20 minutes. Three or four players may take up to 90. There are no dice involved. Suitable for all from age 5. In the box: 4×5 coloured figures, 5 black and 5 grey blocks, the board.

## Choose your figures

Every player has five figures. There is one team of figures per player in the box. You have a blue, a red, a white, a green and a yellow figure. They start at the five corners of the board matching their colour.

They want to reach the big stops in the middle, where they move out.

## Setup

Put your figures on the big corners at the ring matching their body colours: your white figure on the white corner at the ring, your blue figure on the blue corner at the ring, etc.

Put the black blocks on the five crossings in the middle of the board.

Park the grey blocks in the middle for later.

## Objective

White figures want to go to the white crossing in the centre, blue ones to the blue crossing, etc. The destination is always the big coloured stop in the middle pentagon opposite the starting point.

Move *three* pieces to their destinations to win.

## The Rules

Move any of your figures on the star or the ring in any direction as far as you please.

You can turn at any free corner or crossing without stopping.

Never jump—neither over blocks, nor over any figures.

But you may move *onto* an occupied stop:

If you thereby beat a black block, place it on a free stop of your choice.

If you thereby move onto a stop with another figure, swap position with it.

You may swap the positions of two of your own figures.

If you move onto a stop with multiple figures, choose one to swap with.

Do not make the very same move twice in immediate succession.

A figure that has reached its destination is removed. Put it into the centre of the board. Then take one of the grey blocks and put it on a free stop of your choice.

If you beat such a grey block, take it from the board again.

If you run out of grey blocks, re-position one that is already in the game.

If another player has moved you to your goal, you *must* move out once it is your turn.

The last round gets played out.

**U**N jeu de société qui s'explique en une minute mais reste fascinant pendant des années. À deux, la partie dure environ 20 minutes. À trois ou quatre, la partie peut durer jusqu'à 90 minutes. Aucun dé requis. Âge : à partir de 5 ans. Contenu de la boîte : 4 familles de 5 pions en couleurs, 5 pions noirs, 5 pions gris, le plateau.

## Choisissez vos pions

Chaque joueur dispose de cinq pions. Une famille est composée de cinq pions et il y en a cinq par joueur dans la boîte.

Chaque équipe est composée de cinq pions : un bleu, un rouge, un blanc, un vert et un jaune.

## Installation

Disposez vos pions sur les cercles extérieurs correspondant aux couleurs des pions : votre pion blanc sur le cercle extérieur blanc, votre pion bleu sur le cercle extérieur bleu, etc.

Disposez les pions noirs sur les cercles intérieurs en couleurs.

Posez les pions gris au centre du plateau de jeu.

## But du jeu

Les pions blancs doivent se rendre sur le cercle intérieur blanc, les pions bleus sur le cercle intérieur bleu, etc.

Le but est toujours le cercle intérieur coloré à l'opposé du cercle de départ.

Déplacez trois de vos cinq pions sur leur cercles intérieurs colorés respectifs pour gagner.

## Règles du jeu

Déplacez le pion de votre choix sur le plateau de jeu, où vous voulez et dans n'importe quelle direction.

Vous pouvez utiliser tous les chemins possibles.

Vous ne pouvez pas sauter les cercles occupés par des pions, quelle que soit leur couleur.

Mais vous pouvez poser votre pion sur un cercle déjà occupé :

Si vous posez votre pion sur un cercle occupé par un pion noir, prenez le pion noir et posez-le ensuite où vous voulez sur un cercle libre.

Si vous déplacez votre pion sur un cercle occupé par un autre pion, vous changez de place avec lui.

Vous pouvez changer de place entre deux pions de votre famille.

Si vous déplacez votre pion sur une case occupée par plusieurs autres pions, choisissez-en un et changez de place avec lui.

Vous ne pouvez pas effectuer le même déplacement deux fois de suite.

Un pion qui atteint son but est retiré du jeu.

Ensuite, prenez l'un des pions gris du centre du jeu et placez-le sur le cercle de votre choix.

Si votre pion se pose à la place d'un pion gris, le pion gris est retiré du jeu.

Si vous manquez de blocs gris, repositionnez un qui est déjà dans le jeu.

Si un autre joueur vous a déplacé vers votre but, vous devez partir une fois que c'est votre tour.

Le dernier tour se joue jusqu'à la fin.

**U**N juego que se explica en un minuto, pero que sigue fascinándote durante años. Una partida entre dos jugadores puede llevarte 20 minutos. Tres o cuatro jugadores pueden tardar hasta 90 minutos. Se juega sin dados. Apto para todos, a partir de los cinco años. En la caja: 4 x 5 figuras de colores, 5 bloques negros, 5 grises y un tablero.

## Elige tus figuras

En la caja hay un grupo de figuras por jugador. Cada equipo esta compuesto por cinco figuras; una azul, una roja, una blanca, una verde y una amarilla. Las figuras se colocan en los círculos exteriores de los colores correspondientes: Ellas tendrán que llegar a la meta situada en el medio del tablero.

## Instalación

Disponed vuestras figuras sobre los círculos exteriores en sus colores correspondientes: la figura blanca en el círculo exterior blanco, la azul en círculo exterior azul, etc.

Dispón los bloques negros en los cinco círculos interiores en el medio del tablero. Coloca los bloques grises en el centro del tablero.

## Objetivo

Las figuras blancas deben alcanzar los círculos interiores blancos, las figuras azules los círculos interiores azules, etc. El destino es siempre el gran círculo central, del color correspondiente a la figura, en el medio del pentagono opuesto al punto de partida.

Coloca *tres* de tus cinco peones en los círculos de colores correspondientes para ganar.

## Reglas del juego

Mueve la figura de tu elección sobre el tablero de juego sin importar la dirección, tan lejos como quieras.

Puedes girar en cualquier esquina o intersección libres, sin detenerte.

No podrás saltar sobre ningún bloque o figura, pero podrás colocarte en un círculo ocupado:

Si caes en un círculo ocupado por un bloque negro, tomalo y colocalo en cualquier espacio libre de tu elección.

Si caes en un círculo ocupado por otra figura, intercambia tu lugar anterior con ella.

Puedes cambiar de posición entre dos peones de tu propio equipo.

Si caes en una casilla ocupada por varias figuras, puedes elegir una de ellas e intercambiar de lugar.

No puedes hacer el mismo movimiento dos veces seguidas.

Cuando una figura llega a su meta, es retirada del juego. Se le coloca en el centro del tablero y se toma un peón gris que podrás colocar en cualquier círculo libre de tu elección.

Si caes en un lugar ocupado por un bloque gris, este será retirado del juego nuevamente.

Si otro jugador te ha movido hacia tu meta, debes avanzar a ella una vez que sea tu turno.

La última ronda se juega hasta el final.

**E**in Spiel, das man in einer Minute be-  
greift, das aber immerzu fasziniert.  
Zu zweit dauert die Partie nur 20 Mi-  
nuten. Drei oder vier Spieler spielen 40-90  
Minuten. Es gibt keine Würfel. Geeignet für  
Spieler ab 5 Jahren. In der Schachtel: 4×5 far-  
bige Figuren, 5 schwarze und 5 graue Blöcke  
und das Spielbrett.

## Figuren

Jeder Spieler führt eine Mannschaft von fünf  
Figuren einer Form. Jeder sucht sich eine  
Mannschaft aus.

In jeder solchen Mannschaft ist eine blaue, ei-  
ne rote, eine weiße, eine grüne und eine gelbe  
Figur.

Diese laufen alle von den fünf Ecken zu den  
fünf Kreuzungen, wo sie herausziehen.

## Aufbau

Stellt die Figuren geordnet nach Farben auf  
die fünf Ecken auf dem Kreis: die weißen auf  
das weiße Eckfeld, die blauen auf das blaue  
usw.

Je ein schwarzer Block kommt auf die Kreu-  
zungen in der Mitte.

Die grauen Blöcke bleiben erst mal im Zen-  
trum.

## Ziel des Spiels

Weiße Figuren möchten zu der weißen Kreu-  
zung, blaue zur blauen usw. Vom Rand her ist  
das Ziel immer die Kreuzung gleicher Farbe  
gegenüber.

Wer *drei* seiner Figuren auf ihre jeweiligen  
Ziele zieht, gewinnt.

## Spielregeln

Ziehe eine deiner Figuren auf Stern oder  
Kreis in beliebiger Richtung beliebig weit.

Du kannst dabei an jeder freien Kreuzung oh-  
ne anzuhalten abbiegen.

Du darfst ziehen, aber nicht springen! Weder  
über Blöcke noch über andere Figuren!

Jedoch kannst du auf ein Feld ziehen, das be-  
setzt ist, und schlagen:

Schlägst du einen schwarzen Block, so setze  
ihn auf ein beliebiges freies Feld.

Schlägst du eine andere Spielfigur, so tau-  
schen deine und diese Figur ihre Positionen.

Auf diese Weise kann man zwei seiner eige-  
nen Figuren vertauschen.

Ziehst du auf ein Feld, auf dem noch mehrere  
Figuren stehen, musst du mit *einer* von ihnen  
tauschen.

Man darf nicht denselben Zug zweimal ma-  
chen.

Hat eine Figur ihr Ziel erreicht, so zieht sie  
raus. Sie kommt ins Zentrum. Dafür darf man  
von dort einen grauen Block ins Brett auf ein  
freies Feld setzen.

Schlägt man so einen grauen Block, so  
kommt er wieder raus.

Wenn keine grauen Blöcke mehr da sind, ver-  
setze einen, der bereits im Spiel ist.

Wirst du von einem anderen Spieler auf dein  
Ziel gebracht, so *musst* du raus ziehen, sobald  
du dran bist.

Die letzte Runde wird zu Ende gespielt.

**K**annst in een Minuut spiskriegen liefers bleevt immerto upregend as dat figelinsch is. Twee Speler broken blots 20 Minuten. Dree or veer speeln 40-99 Minuten. Wörpel bruukt wi nich. Goot för Speler af 5 Johren. Utdocht vun de hamborger Lüdelfopp Jan Suchanek ut Poppenbüttel.

In de Lood: 4×5 farvige Poppen, 5 swatte un 5 griesche Bloß un de Speelbrett.

## Poppen

Elk Speler föhrt en Mannskupp vun fief sülvden Poppen. Jedereen söökt sük en ut.

In jede Mannskupp is 'ne blage, 'ne roote, 'ne witte, 'ne grööne un 'ne geele Popp.

De trecken all vun de fief Ecken to de fief Krüüzjen, wo se uttrecken.

## Opbuu

Stellt de Poppen no Forben ordnet op de fief Ecken op de Kring: de witten op de witte Eck, de blage op de blage, usw.

Op jedereen Krüüz kummt en swatte Bloß.

De grieschen bleven iersmol in de Midd.

## Teel vun de Speel

Witte Poppen mulln to dat witte Krüüz, blage to dat blage, usw.

Vun de Kring her is de Teel ümmer de Krüüz mit de sülvde Farve op de günt stiet.

Welkeen toersst d r e e vun sünne Poppen op de rechte Teel trefft, winnt.

## Regelwerk

Treck een vun diene Poppen op de Stiern or de Kring as de möögst in elke Richt.

An jedereen Krüüz kannst afbögen ahn anhol-len.

Du dörvst trecken, liefers nich jumpen! Kien över Bloß of över anner Poppen!

Aver du kannst op een Feld trecken, dat besett is, un so slaan:

Sleift du en swatten Bloß, sett eem up jichens en friet Feld.

Sleift du en anner Popp, denn tuuschen de beiden Poppen de Steel.

So kann man oof twee vun sünne egenen Poppen tuuschen.

Treckst du op een Feld, op de noch veele Poppen stahn, muttst mit een vun jüm tuuschen.

Man dörv nich tweemol de sülvden Treck maken.

Kummt en Popp to ehr Teel hen, treckt se rut. Se kömmt in de Midd. Dorför kreeg man vun dor een grieschen Bloß op en freet Feld to setten.

Slaagt man so en grieschen Bloß, kummt he wedder rut.

Hebbt ji keen grieschen Bloß noch, nimm een, de sachs in de Speel is.

Hett di een andere Speeler up din Teel brocht, so m u t t du uttrecken, wann du dran büßt.

De leste Runn wort to Enn speelt.

Un sabbel kien dumm Lüüd.

**E**en spel dat men in een minuut snapt, maar dat jarenlang blijft fascineren. Met twee spelers duurt een spel 20 minuten. Met drie of vier spelers duurt het 40 tot 90 minuten. Er zijn geen dobbelstenen. Geschikt voor iedereen vanaf 5 Jaar. In de doos: 4×5 gekleurde figuren, 5 zwarte en 5 grijze blokkades en het spelbord.

## Figuren

Elke speler heeft een team van vijf figuren van een vorm naar keuze.

In elk team zit een rode, een blauwe, een witte, een groene en een gele figuur.

Ze beginnen in de hoeken van de eigen kleur, en eindigen in de kruizingen van de eigen kleur, waar ze uit gaan.

## Opbouw

Zet je figuren op de hoeken van dezelfde kleur, het witte figuur op de witte hoek, de gele figuur op de gele hoek, enz.

Zet de zwarte blokkades op de gekleurde kruizingen in het midden.

Zet de grijze blokkades voor nu in het midden.

## Doel van het spel

Witte figuren moeten naar de witte kruizing, gele figuren naar de gele kruizing, enz. Het doel is altijd de kruizing van dezelfde kleur tegenover het beginpunt.

Wie het eerst *drie* figuren naar hen doel krijgt, wint.

## Spelregels

Zet een van je figuren op de ster of ring in een richting, zo ver als je wilt.

Je kan bij elke hoek of kruizing van richting veranderen zonder de zet te beëindigen.

Je kan nooit overspringen, niet over blokkades, en niet over andere figuren.

Maar je mag de figuur wel *tot op* een bezet veld zetten en slaan:

Als je een zwarte blokkade slaat, mag je de blokkade op een ander vrij veld zetten.

Als je een ander figuur slaat, ruil je van positie met dat figuur.

Je kan de posities van twee van je eigen figuren zo omruilen.

Wanneer je naar een veld met meerdere figuren zet, moet je *één* van de figuren slaan.

Je mag niet twee keer achter elkaar dezelfde zet maken.

Een figuur dat zijn doel heeft bereikt is uit het spel. Deze wordt in het midden van het bord gezet. Je kan nu een van de grijze blokkades op een vrij veld van het bord zetten.

Wanneer een van deze grijze blokkades wordt geslagen, wordt deze weer uit het spel gezet.

Wanneer een andere speler je figuur op zijn doel heeft gezet, *moet* je deze uit zetten met je volgende beurt.

De laatste ronde wordt tot het einde gespeeld.



**E**t spil, som man forstår på et minut, men som stadig fascinerer efter flere år. Er man to, varer et spil kun 20 minutter. For tre-fire spillere varer et spil 40-90 minutter. Spilles uden terninger. Egnet til spillere fra 5 år. Indhold: 4×5 farvede figurer, 5 sorte og 5 grå kuber og en spilleplade.

### Figurer

Hver spiller vælger én af de fire figurer og tager alle fem farvede udgaver af figuren: Blå, rød, hvid, grøn og gul. Figurerne begynder på den yderste ring på det felt, der har samme farve som figuren. Figurerne skal ende på den inderste ring på det felt, der har samme farve som figuren.

### Opsætning

Stil figurerne på de fem farvede felter på den yderste ring, sorteret efter farve: De blå figurer skal stå på det blå felt, de røde figurer på det røde felt osv.

Stil en sort kube på hvert af de fem farvede felter på den inderste ring.

De grå kuber stilles på den tomme plads midt på spillepladen.

### Spillets mål

Hver figur skal forsøges flyttet til det felt på den inderste ring, der har den samme farve som figuren: Hvide figurer skal flyttes til det hvide felt på den inderste ring, grønne figurer til det grønne felt osv. Målet ligger altid på den inderste ring, længst væk fra startfeltet.

Vinderen er den, der først får *tre* af sine figurer i mål.

### Regler

Når det er din tur, må du flytte én af dine figurer langs linjerne. Man må flytte figuren så langt, man kan, i alle retninger.

Man må dreje i et kryds og fortsætte, hvis krydset er ledigt.

Man må *aldrig* springe over andre brikker, hverken kuber eller andre figurer!

Man må *gerne* flytte hen på et felt, der allerede er optaget af en anden brik. Denne anden brik bliver derved slået væk og skal placeres et nyt sted:

Slås en sort kube væk, skal den placeres på et frit felt efter eget valg.

Slås en anden spillerbrik væk, skal den placeres på det felt, hvor den først flyttede brik kom fra. De to spillerbrikker bytter altså plads. På denne måde kan man bytte rundt på to af sine egne figurer.

Flyttes til et felt, hvor der står flere figurer, skal man bytte plads med *én* af disse figurer. Slås en grå kube væk, stilles den tilbage i det tomme felt på midten af spillepladen.

Man må ikke foretage det samme træk to gange lige efter hinanden.

Når en figur når sit mål, flyttes den til midten af spillepladen. Spilleren får en grå kube, som må placeres på et ledigt felt på spillepladen. Hvis der ikke er flere ledige grå kuber på midten af spillepladen, må spilleren flytte en vilkårlig grå kube.

De grå kuber sættes tilbage på midten af spillepladen, når de slås væk.

Hvis én af dine figurer bliver sendt i mål af en anden spiller, så *skal* du bruge din næste tur på at flytte denne figur ind på midten af spillepladen.

Hvis en anden spiller flytter én af dine figurer til dens mål, *emphskal* du bruge din næste tur på at flytte figuren ind på midten af spillepladen.

Den sidste runde spilles færdig, så alle spillere får det samme antal træk.

**G**RA, którą pojmiesz w kilka minut, a będzie Cię fascynować latami. W dwóch graczy jedna partia gry trwa jedynie 20 minut. W trzy lub cztery osoby, gra potrwa około 40-90 minut. Gra nie zawiera kości, jest odpowiednia dla graczy od 5 roku życia. Pudełko zawiera: 4×5 kolorowe pionki, 5 czarnych i 5 szarych pionków oraz planszę do gry.

## Pionki

Każdy z graczy ma pod sobą drużynę składającą się z pięciu pionków. Każdy wybiera drużynę.

W każdej drużynie jest po jednym pionku koloru niebieskiego, czerwonego, białego, zielonego i żółtego.

Pionki zaczynają grę na pięciu rogach planszy o odpowiadających kolorach. Celem gry jest dotarcie do pól na środku planszy o kolorach odpowiadającym pionkom.

## Przygotowanie

Pionki są ustawione na polach po zewnętrznej części planszy w taki sposób, by kolory pól odpowiadały kolorom pionków: biały pionek na białym narożniku, niebieski pionek na niebieskim narożniku itd.

Czarne pionki są umieszczone na każdym skrzyżowaniu w środku planszy.

Na początku szare pionki pozostają umieszczone na środku planszy.

## Cel gry

Białe pionki muszą dostać się do białych skrzyżowań na środku planszy, niebieskie pionki muszą dotrzeć do niebieskich skrzyżowań itd. Celem pionków jest dotarcie do cen-

tralnych pól na przeciwko pola, z którego startuje pionek. Kto pierwszy swoje *trzy* pionki ustawi na odpowiednich środkowych polach, wygrywa.

## Zasady gry

Przeciągnij jeden z pionków na skrzyżowanie lub koło w dowolnym kierunku, tak daleko, jak to tylko możliwe. Możesz skrócić na dowolnym wolnym skrzyżowaniu bez zatrzymywania się. Możesz przeciągnąć pionek przez kilka pustych pól, ale nie możesz skakać przez pionki!

Można przejść do pola, które jest zajęte i trafione:

Jeśli trafisz w czarny pionek, umieść go na dowolnym wolnym polu i utwórz blokadę. Jeśli trafisz w pole, na którym stoi pionek, zamień pozycjami oba pionki.

W ten sposób możesz również zamienić dwa własne pionki. Jeśli przeniesiesz się na pole, na którym jest kilka pionków, musisz zamienić się z *jedną* z nich.

Nie możesz wykonać tego samego ruchu dwa razy.

Kiedy pionek dotrze do celu, jest on wyłączony z gry. Pionki wyłączone z gry ustaw w centrum planszy. Jeśli nastąpisz na pole z szarym pionkiem, należy odłożyć szary pionek na bok i wyłączyć go z gry.

Jeśli nie ma już szarych bloków, przesun ten, który już jest w grze.

Jeżeli inny gracz przeniósł Cię do celu, to podczas Twojej rundy musisz się wycofać.

Ostatnia runda rozgrywana jest do końca.

**П**ростая и интересная игра. Игра в среднем длится от 20 до 90 минут, в зависимости от количества игроков. В коробке: 4×5 разноцветных фигурок, 5 черных и 5 серых фигурок, игровое поле.

## Выбор фигурок

Каждый игрок получает пять разноцветных фигурок одного типа. Фигурки стартуют в вершинах пентаграммы.

Фигурки хотят достигнуть клетки соответствующего цвета в середине поля.

## Подготовка

Расставьте фигурки в вершинах пентаграммы в соответствии с их цветом. Расставьте черные фигурки на цветные клетки на пересечениях линий. Поставьте серые фигурки в середину поля — они понадобятся позже.

## Цель

Выигрывает первый, кто переместит три фигурки в соответствующие их цвету клетки на пересечениях линий пентаграммы.

## Правила

В свой ход можно переместить любую свою фигурку на любое расстояние вдоль линий пентаграммы или кольца. На развилках можно поворачивать без остановки. Нельзя перепрыгивать через другие фигурки.

Если остановиться *на* занятой клетке:

Если в клетке черная фигурка — переместите ее в любую свободную клетку.

Если в клетке фигурка, принадлежащая игроку — поставьте ее в клетку, в которой начинался ход.

Если остановиться на клетке с несколькими фигурками — заместите одну из них.

Нельзя повторять один и тот же ход дважды.

Фигурка, достигнув назначенной клетки, удаляется с поля.

Если фигурка достигла цели в результате хода другого игрока, она должна покинуть поле при своем следующем ходе.

Игрок, которому принадлежит фигурка, взамен получает серую фигурку, которую можно поставить на любую свободную клетку.

При замещении, серая фигурка удаляется с поля.

Если не осталось серых блоков, переместите тот, который уже находится в игре.

Если другой игрок переместил вас к вашей цели, вы должны выйти, как только наступит ваш ход.

Последний раунд разыгрывается до конца.

**E**tt spel som kan förklaras på under en minut, men som likväl fortsätter fascinera i årtal. Ett tvåpersonersparti tar bara 20 minuter. Med tre eller fyra spelare upp till 90 minuter. Det spelas utan tärning och kan spelas från fem års ålder. Innehåll i kartongen: 4×5 färgade pjäser, 5 svarta och 5 grå blockerarpjäser, 1 spelbräde.

## Val av spelpjäser

Varje spelare har fem spelpjäser. Det finns en grupp pjäser för varje spelare i lådan.

Du har en blå, en röd, en vit, en grön och en gul pjäs.

Varje pjäs har som startposition fältet med matchande färg längs spelbrädets ytterkant.

Varje pjäs vill gå till fältet med matchande färg i spelbrädets mitt.

## Spelstart

Ställ pjäserna i de stora färgade cirkelarna runt spelbrädets kant i matchande färger: Din vita pjäs i det vita fältet, den blå i det blå fältet osv. Ställ en av de svarta blockerarpjäserna i vardera färgat fält i mitten av spelbrädet.

Ställ de grå pjäserna i mitten av spelbrädet för senare användning.

## Spelets mål

Vita figurer vill röra sig till det vita fältet i minnen, blå till det blå fältet osv. Målet är alltid det färgade fältet i motsatt riktning på pentagonen sett från ursprungspositionen.

För att vinna så ska du vara den första spelare som har fått *tre* pjäser till fälten med deras motsvarande färger på spelbrädet.

## Regler

Du kan flytta dina pjäser i godtycklig riktning runt spelbrädet så långt som du önskar.

Du kan flytta förbi varje öppet hörn eller fri korsning utan att stanna.

Du kan inte hoppa över en blockerarpjäs eller andra pjäser.

Du kan flytta en pjäs *till* en position som redan är ockuperad.

Om du isåfall flyttar till en position med en svart blockerarpjäs, kan du flytta den till godtycklig ledig plats på brädet.

Om du flyttar till en position där det står en motspelares pjäs, byt plats på pjäserna.

Du kan byta plats på två av dina egna spelpjäser.

Om du flyttar till en position med flera pjäser, välj en av pjäserna att byta plats med.

Utför inte samma drag två gånger efter varandra.

En pjäs som har nått sitt mål plockas bort från brädet. Ställ pjäsen i mitten av spelbrädet, varpå du tar en av de grå blockerarpjäserna och ställer på valfri ledig position.

Om du flyttar till en position där det står en grå blockerarpjäs, flytta då tillbaka den grå pjäsen till mitten av spelbrädet.

Om en annan spelare flyttar dig till målet måste den raderas när det är din tur.

Den sista omgången spelas till slutet.

**P**ELI, jonka voi selittää minuutissa, mutta joka säilyy mielenkiintoisena vuosia. Kaksinpelin pelaa noin 20 minuutissa. Kolmen tai neljän pelaajan peli saattaa kestää jopa 90 minuuttia. Pelissä ei käytetä noppaa. Peli sopii kaikille 5 vuotiaasta ylöspäin. Sisältö: 5 mustaa nappulaa 5 harmaata nappulaa 20 värillistä nappulaa, viittä eri väriä pelilautaa

## Pelinappulan valinta

Jokaisella pelaajalla on viisi saman muotoista mutta eriväristä nappulaa: sininen, punainen, valkoinen, vihreä, ja keltainen.

Nappulat asetetaan pelilaudan viiteen erivärisen kulmaan nappulan värin mukaan.

Pelaajien tavoitteena on saada nappulansa niiden väriä vastaaviin ympyröihin laudan sisäkehällä.

## Pelin valmistelu

Aseta nappulasi laudan ulkokehällä oleviin isoihin värillisiin ympyröihin siten, että ympyrän ja nappulan väri ovat samoja: Sininen nappula siniseen ympyrään, valkoinen nappula valkoiseen ympyrään jne.

Aseta mustat nappulat laudan keskellä oleviin värillisiin ympyröihin.

Aseta harmaat nappulat pelilaudan keskelle myöhempää käyttöä varten.

## Tavoite

Pelin tavoitteena on siirtää nappulat ulkokehän värillisestä ympyrästä sisäkehän saman värisen ympyrään. Siniset nappulat ulkokehän sinisestä ympyrästä sisäkehän siniseen ympyrään, valkoiset valkoiseen jne.

Ensimmäinen pelaaja, joka saa siirrettyä *kolme* nappulaansa sisäkehän nappulan väriä vastaavaan ympyrään, voittaa.

## Säännöt

Nappuloita voi liikuttaa tähden sakaroita tai ulkokehän ympyrää pitkin mihin suuntaan tahansa, kuinka pitkälle tahansa.

Nappula voi kääntyä missä tahansa kulmassa pysähtymättä.

Nappuloita ei voi koskaan liikuttaa harmaan tai mustan esteen, tai minkä tahansa värillisen nappulan yli.

Nappula voi pysähtyä ruutuun joka on jo varattu.

Jos ruudussa johon nappula pysähtyi on musta pelinappula, pelaaja voi siirtää mustan nappulan vapaasti valitsemaansa ruutuun.

Jos ruudussa johon nappula pysähtyi on toinen värillinen pelinappula, tulee nappuloiden paikkaa vaihtaa päittäin.

Pelaaja voi vaihtaa kahden oman pelinappulansa paikkaa päittäin.

Jos ruudussa johon nappula pysähtyi on useampi pelinappula, pelaaja valitsee minkä niistä kanssa nappula vaihtaa paikkaa.

Samaa siirtoa ei voi tehdä kahdesti peräkkäin (esim. vaihtaa nappuloiden paikkoja päittäin).

Nappulan päästessä maaliin, se siirretään pelilaudan keskelle. Tällöin nappulansa maaliin saanut pelaaja ottaa yhden harmaan nappulan (jos niitä on vielä jäljellä) ja siirtää sen vapaasti valitsemaalleen tyhjään ruutuun.

Jos nappula pysähtyi ruutuun jossa on harmaa pelinappula, otetaan se pelilaudalta ja siirretään se odottamaan pelilaudan keskelle.

Pelaaja joka saa ensimmäisenä nappuloistaan *kolme* pelilaudan keskelle voittaa.

Peli loppuu kun kaikki kierroksen vuorot on pelattu.

**თ**ამაში, რომელიც მარგივი და ამავე ღროს მიმზიდველია. თამაშის ხანგრძლივობა გრძელდება 20წ.-დან 90წ.-მდე, რაც განისაზღვრება იმის და მიხედვით თუ რამდენი მოთამაშე მონაწილეობს. ყუთში მოთავსებულია, სათამაშო ღაფასთან ერთად  $4 \times 5$  სხვადასხვა ფერის ფიგურები, 5 შავი და 5 სერი.

## ფიგურების არჩევა

ყოველი მოთამაშე იღებს 5 სხვადასხვა ფერის, მსგავსი ფორმის, ფიგურებს. ფიგურები სტარტს იღებენ ღიდ წრეზე განთავსებული 5 ქიმერიდან. მათი მოვალეობაა, მიაღწიონ ცენტრალურ უბანს.

## მომზადება

დაალაგეთ ფიგურები ფერების მიხედვით, წრიულად ქიმებზე.

შავი ფიგურები დაალაგეთ ცენტრში წრიულად გადამკვეთ ხაზებთან.

სერი ფიგურები კი მოათავსეთ ცენტრში, ისინი გამოგვადგება შემდგომ.

## მიზანი

იგებს ის ვინც პირველი გადაადგილებს სამ ფიგურას ფერების შესაბამის უჯრებში ხაზების გადაკვეთის წერტილებში.

ამიგომ, იყავი პირველი.

## ნესები

მოთამაშეს შეუძლია მოთამაშის ნებისმიერი ფიგურა გადაადგილოს ნებისმიერ დისტანციაზე წრიულად ან გადაკვეთის წერტილებში.

სვლა შეგიძლია გააგრძელო იმ შემთხვევაში თუ წინ ფიგურა არ გხვდება. გადახტომა არ შეიძლება.

თუ შავი ფიგურა შეგხვდა გადაადგილე ნებისმიერ ცარიელ უჯრაში.

თუ გადამკვეთ უჯრაში მოწინააღმდეგის ფიგურა შეგხვდა დაბრკოლებად, გაუცვალე ადგილი.

თუ მიაღწეოთ ადგილს სადაც რამოდენიმე მეტოქის ფიგურაა თავმოყრილი, ჩაანაცვლე ერთ-ერთი მათგანით. არ შეიძლება ერთი და იგივე სვლის ორჯერ გამეორება.

ფიგურა რომელიც მიაღწევს დანიშნულების ადგილს გადის თამაშიდან და მის მაგივრად, მოთამაშე იღებს სერ ფიგურას, რომლის მოთავსებაც შეიძლება ნებისმიერ თავისუფალ ადგილას.

თუ მეორე მოთამაშემ შენი მიზნისკენ გადაგაადგილა, შენც უნდა გადახვიდე. სანამ შენი სვლაა!

ბოლო გური ბოლომდე ითამაშა.

**Ε**να παιχνίδι που μπορεί να εξηγηθεί σε ένα λεπτό αλλά παραμένει συναρπαστικό για χρόνια.

Μια παρτίδα δύο παικτών διαρκεί μόλις 20 λεπτά. Μια παρτίδα τριών ή τεσσάρων παικτών μπορεί να διαρκέσει ως 90 λεπτά.

Το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί ζάρια και είναι καταλλήλο για όλες τις ηλικίες από 5 ετών και πάνω.

Στο κουτί θα βρείτε: 4×5 εγχρωμές φιγούρες, 5 μαύρα and 5 γκριζα τουβλακία, καθώς και το ταμπλό παιχνιδιού.

### Επιλογή φιγούρων

Κάθε παίκτης έχει πέντε φιγούρες. Υπάρχει μια ομάδα φιγούρων ανα παίκτη στο κουτί.

Ο κάθε παίκτης έχει μια μπλε, μια κοκκίνη, μια λευκή, μια πρασινή και μια κιτρινή φιγούρα.

Αρχίζουν στις πέντε γωνίες του ταμπλό, αναλόγα με το χρώμα τους.

Ο στόχος είναι να φτάσουν στις μεγάλες στασεις στο κέντρο του ταμπλό.

### Στησιμο

Τοποθετείστε τις φιγούρες σας στις μεγάλες γωνίες του δακτυλίου, αναλόγα με το χρώμα τους: η λευκή φιγούρα στη λευκή γωνία, η μπλε φιγούρα στην μπλε γωνία, κ.ο.κ.

Τοποθετείστε τα μαύρα τουβλακία στις πέντε διασταυρώσεις στο μέσο του ταμπλό.

Αφήστε τα γκριζα τουβλακία στη μέση του ταμπλό για μετεπειτα χρήση.

### Στόχος παιχνιδιού

Οι λευκές φιγούρες θέλουν να πάνε στη λευκή διασταύρωση στο κέντρο, οι μπλε φιγούρες στην μπλε, κ.ο.κ. Ο προορισμός είναι πάντα η μεγάλη, εγχρωμή σταση στο μεσαίο πεντάγωνο, απεναντί από το σημείο εκκίνησης.

Ο πρώτος παίκτης που θα τοποθετήσει *τρία* κομμάτια στον προορισμό τους, κερδίζει.

### Κανόνες παιχνιδιού

Μετακινείτε οποιαδήποτε από τις φιγούρες σας στο αστρο ή στο δακτύλιο, σε κάθε κατεύθυνση, όσο θέλετε.

Μπορείτε να στρίψετε σε κάθε ελεύθερη γωνία ή διασταύρωση χωρίς να σταματήσετε.

Ποτέ δεν μπορείτε να πηδήξετε—ούτε πάνω από τουβλακία, ούτε πάνω από φιγούρες.

Παρόλα αυτά, μπορείτε να μετακινηθείτε σε μια κατειλημμένη θέση:

Αν καταλάβετε θέση με μαύρο τουβλακί, τοποθετήστε το σε μια ελεύθερη θέση της επιλογής σας.

Αν μετακινείστε σε θέση με μια άλλη φιγούρα, ανταλλάξτε θέσεις.

Μπορείτε να ανταλλάξετε τις θέσεις δύο από τις φιγούρες σας.

Αν μετακινείστε σε θέση με πολλαπλές φιγούρες, διαλέξτε μια για ανταλλαγή θέσης.

Μην κάνετε την ίδια κίνηση δύο φορές συνεχόμενα.

Μια φιγούρα που φτάνει στον προορισμό της αφαιρείται. Τοποθετήστε την στο κέντρο του ταμπλό. Αφού γίνει αυτό, παίρνετε ένα από τα γκριζα τουβλακία και το τοποθετείτε σε ελεύθερη θέση της επιλογής σας.

Αν πάτε σε θέση με γκριζό τουβλακί, το αφαιρείτε από το ταμπλό.

Εάν μεταφερθείτε στον προορισμό σας από άλλο παίκτη, πρέπει να βγείτε από τη στροφή σας.

Ο τελευταίος γύρος παίζεται μέχρι το τέλος.

## 繁體中文

一個只需數分鐘解釋規則卻可令人著迷多年的遊戲。

2 位玩家遊戲時間為 20 分鐘。3 或 4 名玩家則為 90 分鐘。遊戲不需要骰子。本遊戲適合 5 歲以上的玩家。

盒中含有：4 組 5 個手繪角色，5 塊黑色以及 5 塊灰色木塊以及底板

### 選擇你的角色

每位玩家有五個角色。盒中每個玩家都有一個角色團隊。玩家有藍色、紅色、白色、綠色以及黃色的角色。角色從底板五個與自身相同顏色的角落開始遊戲。目標是到達中間的大站點。

### 設置

把你的角色放在相同顏色的大的角落邊緣：白色角色放在白色角落邊緣，藍色角色則放在藍色角落邊緣，以此類推。把黑色的木塊放在底板中間五個角落的交會點。灰色的木塊稍後置於中間。

### 目標

白色的角色要走到中間的白色交會點，藍色角色要走到藍色交會點，以此類推。目的地為出發點對面，位於中間的彩色大站點。

第一個讓“三個”角色到達目的地的人即為贏家。

### 遊戲規則

將起始點或邊緣的任何角色移動到任意方向，方向距離可自行決定。玩家可以轉向任何空的角落或不停留直接穿越。不能跳過——任何木塊或者任何角色。

但玩家可以移動“至”被佔據的站點：

如果玩家戰勝了黑色木塊，可將黑色木塊放置於任何空站點。若玩家移動至已經有角色的站點，則需與該角色交換位置。

玩家可以與自己的兩個角色交換位置。若移動到有多個角色的站點，可與一個角色交換位置。

不要連續兩次進行相同的移動。

請將到達目的地的角色移除，將之移動到底板中央。將一塊灰色木塊隨意擺放至空站點。若你戰勝灰色木塊，將木塊從底板中拿走。

如果其他玩家將您移至目標，則該輪到您時必須將其刪除。

最後一輪進行到最後。



## 简体中文

一个只需数分钟解释规则却可令人着迷多年的游戏。

2 位玩家游戏时间为 20 分钟。3 或 4 名玩家则为 90 分钟。游戏不需要骰子。本游戏适合 5 岁以上的玩家。

盒中含有：4 组 5 个手绘角色，5 块黑色以及 5 块灰色木块以及底板

### 选择你的角色

每位玩家有五个角色。盒中每个玩家都有一个角色团队。玩家有蓝色、红色、白色、绿色以及黄色的角色。角色从底板五个与自身相同颜色的角落开始游戏。目标是到达中间的大站点。

### 设置

把你的角色放在相同颜色的大的角落边缘：白色角色放在白色角落边缘，蓝色角色则放在蓝色角落边缘，以此类推。把黑色的木块放在底板中间五个角落的交会点。灰色的木块稍后置于中间。

### 目标

白色的角色要走到中间的白色交会点，蓝色角色要走到蓝色交会点，以此类推。目的地为出发点对面，位于中间的彩色大站点。

第一个让“三个”角色到达目的地的人即为赢家。

### 游戏规则

将起始点或边缘的任何角色移动到任意方向，方向距离可自行决定。玩家可以转向任何空的角落或不停留直接穿越。不能跳过——任何木块或者任何角色。

但玩家可以移动“至”被占据的站点：

如果玩家战胜了黑色木块，可将黑色木块放置于任何空站点。若玩家移动至已经有角色的站点，则需与该角色交换位置。

玩家可以与自己的两个角色交换位置。若移动到有多个角色的站点，可与一个角色交换位置。

不要连续两次进行相同的移动。

请将到达目的地的角色移除，将之移动到底板中央。将一块灰色木块随意摆放至空站点。若你战胜灰色木块，将木块从底板中拿走。

如果其他玩家将您移至目标，则该轮到您时必须将其删除。

最后一轮进行到最后。

**S**EBUAH permainan yang dapat dijelaskan dalam satu menit tetapi tetap menarik selama bertahun-tahun.

Dua pemain dapat bermain hanya dalam waktu 20 menit. Tiga atau empat pemain mungkin membutuhkan waktu hingga 90 menit.

Permainan ini tidak membutuhkan dadu dan dapat dimainkan oleh semua orang mulai dari usia 5 tahun.

Di dalam kotak:  $4 \times 5$  bidak berwarna, 5 kotak hitam dan 5 kotak abu-abu, papan permainan.

### Pilih Bidak Anda

Setiap pemain memiliki 5 bidak. Di dalam kotak terdapat satu tim bidak untuk setiap pemain.

Anda memiliki bidak berwarna biru, merah, putih, hijau, dan kuning.

Para pemain memulai dari kelima sudut di papan permainan sesuai dengan warnanya.

Mereka harus mencapai tempat pemberhentian di tengah papan permainan, dimana mereka keluar.

### Tata Permainan

Taruh bidak anda di sudut besar di sisi luar lingkaran, sesuai dengan warna bidak: bidak putih anda di sudut putih, bidak biru anda di sudut biru, dan seterusnya.

Taruh blok hitam di lima persimpangan di tengah papan permainan.

Taruh blok abu-abu di tengah untuk tahap selanjutnya.

### Objektif

Bidak putih harus dimainkan menuju persimpangan berwarna putih di tengah, bidak biru menuju persimpangan berwarna biru dan se-

terusnya. Tujuan akhirnya selalu titik akhir di tengah, berlawanan dengan titik awal.

Pemain pertama yang berhasil memindahkan *three* bidak ke tujuan akhir adalah pemenangnya.

### Peraturan

Pindahkan bidak anda ke bintang atau lingkaran ke berbagai arah dan jarak yang diinginkan.

Anda bisa berbelok di sudut bebas atau persimpangan tanpa harus berhenti.

Jangan pernah lompat—melewati block ataupun bidak.

Tetapi anda diperkenankan berhenti *di sana* jika tempat itu sudah terisi:

Jika anda mengalahkan blok hitam, tempatkan blok tersebut ke tempat bebas sesuai pilihan anda.

Jika anda bergerak ke tempat yang terisi bidak lain, anda dapat bertukar posisi dengan bidak itu.

Anda diperkenankan menukar posisi dua bidak anda.

Jika anda bergerak ke tempat dengan bidak lebih dari satu, pilih satu untuk ditukar.

Jangan membuat gerakan yang sama dua kali setelah pergantian dadakan.

Sebuah bidak yang mencapai titik akhir dipindahkan dan ditaruh di tengah papan permainan. Kemudian ambil satu blok abu-abu dan taruh di tempat bebas pilihan anda.

Jika anda mengalahkan blok abu-abu, ambil kembali dari papan permainan.

Jika pemain lain telah memindahkan anda ke tujuan anda, anda *harus* berpindah ketika giliran anda.

Babak terakhir dimainkan sampai akhir.

المقابلة لنقطة الانطلاق. كن أول من ينقل ثلاث قطع إلى وجهاتهم للفوز.

## قواعد اللعبة

حرك أياً من شخصياتك على النجمة أو الحلقة في أي اتجاه بقدر ما تريد. يمكنك الانعطاف في أي زاوية حرة أو عبور دون توقف.

لا تقفز أبداً — لا فوق القطع ولا على أي من الشخصيات.

لكن يمكنك الانتقال إلى نقطة توقف:

إذا تغلبت على قطعة سوداء ، فضعها في نقطة توقف حر من اختيارك. إذا انتقلت بعد ذلك إلى نقطة توقف بشخصية أخرى ، فقم بمبادلة الموقع بها.

يمكنك مبادلة مواقف اثنين من الشخصيات الخاصة بك. إذا انتقلت إلى نقطة توقف بشخصيات متعددة ، فاختر واحدة للتبديل معها.

لا تتم بنفس الخطوة مرتين على التوالي.

تم إزالة الشخصية التي وصلت إلى وجهتها. ضعها في وسط اللوحة. ثم خذ واحدة من القطع الرمادية وضعها في نقطة توقف حر من اختيارك. إذا تغلبت على مثل هذه القطع الرمادية ، خذها من اللوحة مرة أخرى. إذا نفذت القطع الرمادية ، فقم بإعادة تعيين واحدة موجودة بالفعل في اللعبة.

إذا نقلك لاعب آخر إلى هدفك ، فيجب عليك الخروج في دورك التالي.

تلعب الجولة الأخيرة حتى النهاية.

لعبة يمكن شرحها خلال دقيقة واحدة تظل مثيرة للاهتمام لسنوات. لاعبان يلعبان لمدة 20 دقيقة فقط. ثلاثة أو أربعة لاعبين قد تستغرق مدة لعبهم 90 دقيقة. لا توجد مكعبات في اللعبة. لعبة مناسبة للجميع من سن 5 سنوات

في المربع: 4×5 أشكال الملونة ، 5 قطع سوداء و 5 قطع رمادية ، لوحة

## اختيار الشخصيات الخاصة بك

كل لاعب لديه خمسة شخصيات . هناك فريق واحد من الشخصيات لكل لاعب في المربع. لديك شخصية باللون الأزرق والأحمر والأبيض والأخضر والأصفر. يبدوون في الزوايا الخمس للوحة بالتطابق مع ألوانهم . إنهم يريدون الوصول إلى المحطات الكبيرة في الوسط للفروج.

## التحضير والترتيب

ضع الشخصيات على الزوايا الكبيرة في الحلقة التي تطابق ألوان أجسامهم : الشكل الأبيض الخاص بك على الزاوية البيضاء في الحلقة ، والرقم الأزرق على الزاوية الزرقاء في الحلقة ، إلخ. ضع القطع السوداء على المعابر الخمسة في منتصف اللوحة. أوقف القطع الرمادية في الوسط لوقت لاحق.

## الهدف

ترغب الشخصيات البيض في الذهاب إلى التقاطع الأبيض في المنتصف ، الشخصيات ذات اللون الأزرق إلى التقاطع الأزرق ، وما إلى ذلك. الوجهة هي دائماً نقطة التوقف الملونة الكبيرة في البنتاغون الأوسط

A  
new  
game  
that is  
explained  
quickly yet  
that remains  
fascinating for  
years. Two play-  
ers play in 20 min.  
Three or four play-  
ers may take up to 90.  
No dice involved. Suit-  
able for all from age 5.  
A game by Jan SUCHANEK.  
4×5 coloured figures, 5 black  
and 5 grey blocks, the board.

**Choose your figures:** Every player has five figures. There is one team of figures per player in the box. You have a blue, a red, a white, a green and a yellow figure. They start at the five corners of the board matching their colour. They want to reach the big stops in the middle, where they move out. **Setup:** Put your figures on the big corners at the ring matching their body colours: your white figure on the white corner at the ring, your blue figure on the blue corner at the ring, etc. Put the black blocks on the five crossings in the middle of the board. Park the grey blocks in the middle for later. **Objective:**

White figures want to go to the white crossing in the centre, blue ones to the blue crossing, etc.

The destination is always the big coloured stop in the middle pentagon opposite the starting

point. Be the first to move *three* pieces to their destinations to win. **The Rules:**

Move any of your figures on the star or the ring in any direction as far as you please. You can turn at any free corner or crossing without

stopping. Never jump—neither over blocks, nor over any

figures. But you may move *onto* an occupied stop: If

you thereby beat a black block, place it on a free stop of

your choice. If you thereby move onto a stop with another

figure, swap position with it. You may swap the positions of

two of your own figures. If you move onto a stop with multiple

figures, choose one to swap with. Do not make the very same

move twice in immediate succession. A figure that has reached

its destination is removed. Put it into the centre of the board.

Then take one of the grey blocks and put it on a free

stop of your choice. If you beat such a grey

block, take it from the board again. If

another player has moved you to your

goal, you *must* move out once

it is your turn. The

last round gets

played out.

★

★

Thanks to:

The FIRST FIVE:

Andreas GRÜBEL

Christian JANTZ

John MARTINEAU

Gerhard SUCHANEK

Nathan TOUPS.

Also thanks to Veit BUSCH  
and so many others.



Jan Suchanek