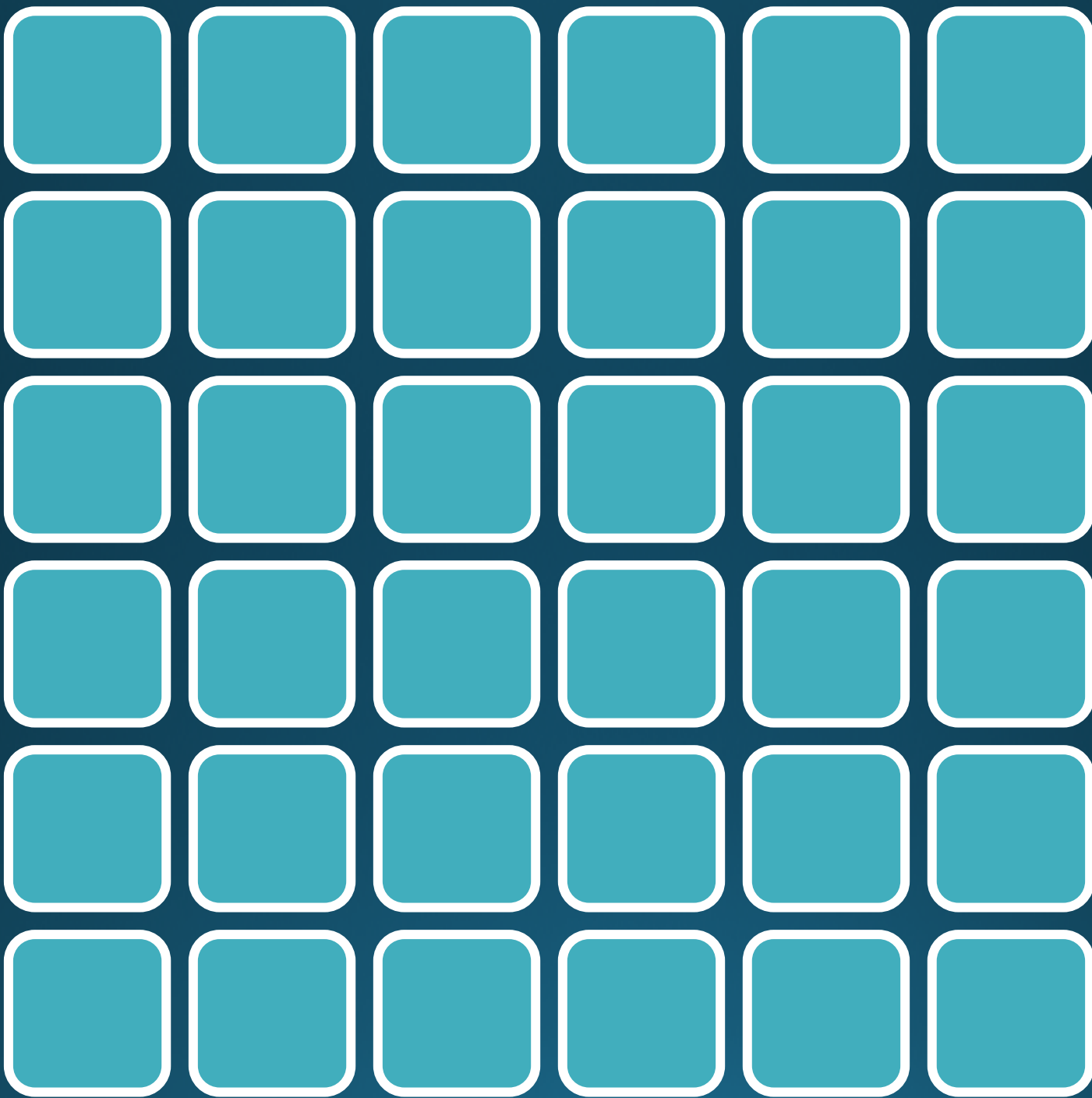


# Paletto

(Designer : Dieter Stein)



獲勝方式 ( 1 ) 收集同顏色六個棋子 ( 2 ) 拿走最後一顆棋子

拿取規則 ( 1 ) 上下左右，有至少兩個空格 ( 外圈視為空格 )  
( 2 ) 每回合可以拿走任意數量的相同顏色棋子  
( 3 ) 拿走時，不會造成連接在一排的棋子中斷

# Rincala

(Designer : Dieter Stein)



得分方式：四種顏色棋子依深淺排列，收集到每一顆，分別得4 3 2 1分

拿取規則：（1）輪流拿起任意一疊的棋子，順或逆時針種植

（2）種植時，由下方棋子往上數，每一格種一顆

（3）最後一個棋子落在相同顏色上時，收集得分（回合結束）

（4）最後一顆棋子落在空格時，立刻加碼一回合（可進行多次）