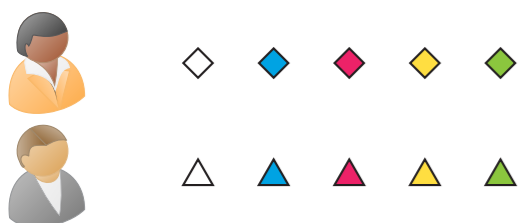
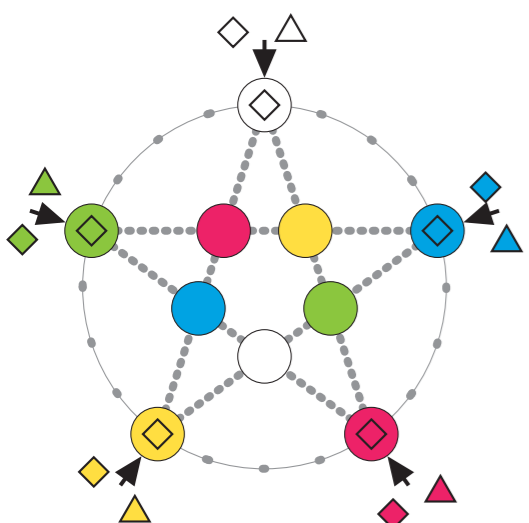


1 Figuren



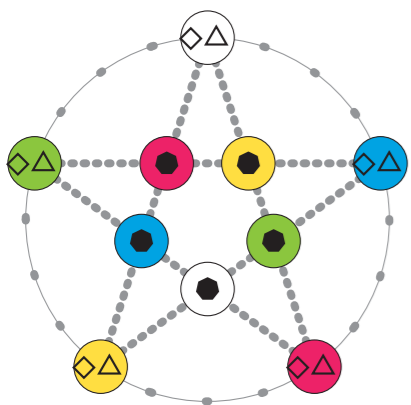
Jeder hat die Figuren von einer **Form**.
Einer Hasen, einer Katzen etc.
Pentagame ist für 2, 3 oder 4 Spieler.

2 Figuren aufbauen



Alle Figuren starten auf den Ecken ihrer Farbe.

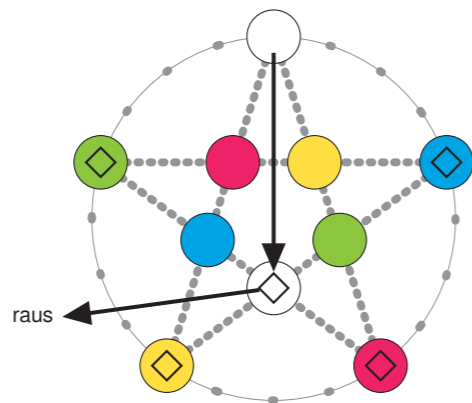
3 Blöcke aufbauen



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

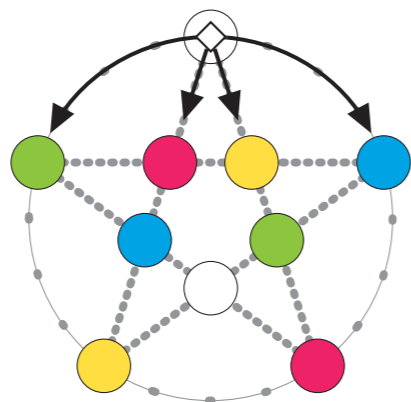
Die **grauen Blöcke** kommen später ins Spiel.

4 Ziel des Spiels



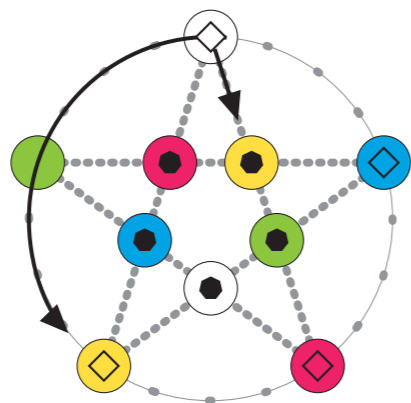
Die **weißen** Figuren wollen nach **weiß**,
die blauen nach blau usw.
Dort ziehen sie heraus.
Drei raus gewinnt.

5 Alle Richtungen OK



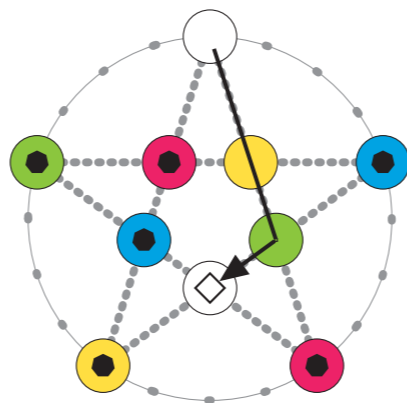
Man kann **in jede Richtung ziehen**;
auf dem Ring wie auf dem Stern.

6 Springen verboten



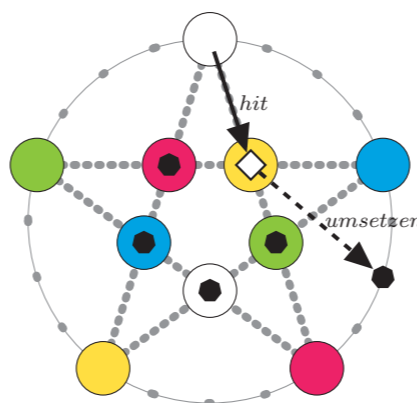
Man kann **ziehen, so weit man möchte**.
Aber: **Man darf nicht springen!**

7 Abbiegen erlaubt



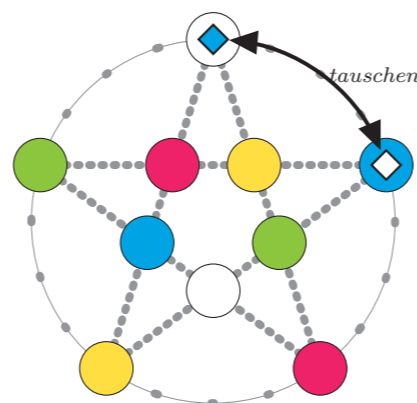
Man darf an freien Feldern **abbiegen**
ohne anzuhalten.
Wege können lang sein!

8 Blöcke versetzen



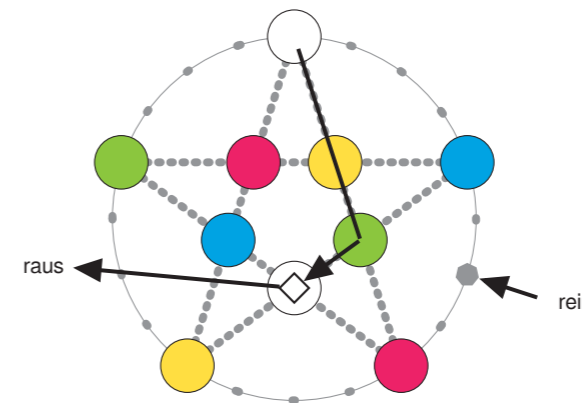
Blöcke kann man **schlagen**.
Dann **setzt man sie** auf ein freies Feld.

9 Nachbarn tauschen



Benachbarte Figuren kann man **tauschen** (insofern mindestens eine davon eine eigene ist).

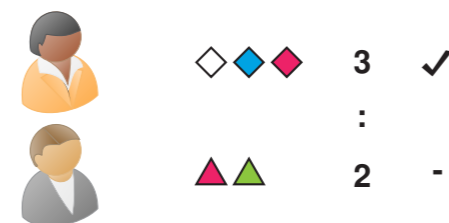
10 Rausziehen



Wenn man **sein Ziel erreicht**, zieht man **raus**.

Dafür **setzt man einen grauen Block**.
Graue Blöcke sind **Einweg-Blöcke**.
Werden sie geschlagen, so verschwinden sie wieder.

11 Punkten



Wer zuerst **drei** Figuren herausbringt, gewinnt.

12 Besondere Fälle

- Ziehst du auf eine Ecke mit **mehreren Figuren**, so tausche mit **einer davon**.
- Wenn du **zugleich einen grauen und einen schwarzen Block setzen darfst**, sprich 'Abrakadabra'.
- Du darfst **nicht denselben Zug zweimal machen**.
- 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.
- Wenn die grauen Blöcke nicht reichen, versetze einen, der schon im Spiel ist.

Tipps

- Parkt die grauen Blöcke und sammelt die herausgezogenen Figuren im Zentrum.
- Vier Spieler können in Zweierteams spielen. Die Partei, die zuerst 5 Figuren insgesamt rauszieht, gewinnt.
- Fünf Spieler können so spielen: Jeder spielt eine *Farbe* statt eine Form, und zwei raus reichen zum Sieg.

Dank an

die FIRST FIVE: Andreas GRÜBEL, Christian JANTZ, John MARTINEAU, Gerhard SUCHANEK, Nathan TOUPS; Michael BUCKNELL, Veit BUSCH, c-böse, Jan FELS, Daniel FRANKE, Manja GÆRTNER, Jonas GOLLARD, Christoph KOLLMANN, Ingo KRALLMANN, NikkyAI, Thomas NIELSEN, Dietrich PANK, Alper PEKER, Anna REDLICH, Elias SCHEIDELER, Lovis SCHULZE, Billy SMITH, Marten SUHR, Daniel SWÆRD; TU BERLIN, die Übersetzer, die Chapter in Berlin, London, München und Stockholm sowie alle Spieler weltweit.

Sonstiges

Laut SOPHOCLES erfand PALAMEDES ein Pentagrammspiel. Das Pentagramm war Zeichen der Pythagoreer (LUCIAN).

Die Anzahl der Positionen übersteigt 10^{27} , und es gibt weit mehr als 10^{52} mögliche Spielverläufe.

Jedes Spiel hat seinen eigenen Charakter: keine zwei Spiele sind gleich, und es gibt immer wieder Neues.

J.S.