

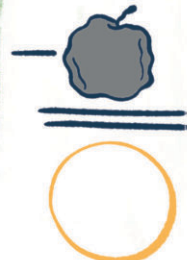
Tokyo

SSSNAKE

7 × ? 1 2 3



A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16





Tokyo



Im Herzen der pulsierenden Stadt, zwischen Hektik und Geschäftigkeit, liegt verborgen ein Garten, der Frieden verspricht. Ein Teich ruht dort still, sein Wasser kühl und trügerisch, mit Blüten geschmückt in vielfältiger Farbenpracht, soweit das Auge reicht.

Lotusfalle: Am Ende jedes Zuges, rufen die Spieler, deren Schlange die Bewegung auf einer Lotusblume beendet haben, die Farbe der Blume aus (z.B. „Rot“). Stellen die Spieler fest, dass mehrere Schlangen auf der gleichen Blume ihre Bewegung beendet haben, scheidet der Spieler der längsten dieser Schlangen aus. Bei gleicher Schlangenlänge, scheidet der Spieler aus, der im Uhrzeigersinn am weitesten vom Startspieler entfernt sitzt



In the heart of the vibrant city, amidst the hustle and fuss, a garden lies hidden, promising peace. A pond rests there quietly, its water cool and deceptive, adorned with blossoms in a multitude of colors as far as the eye can see.

Lotus Trap: At the end of each turn, the players whose snake has ended its movement on a lotus flower call out the color of the flower (e.g., „Red“). If the players discover that several snakes have ended their movement on the same flower, the player with the longest of these snakes is eliminated. If the snakes are of equal length, the player sitting furthest from the starting player in a clockwise direction is eliminated.



Au cœur de la ville animée, entre agitation et empressement, un jardin se cache, promettant la paix. Un étang repose là, silencieux, son eau froide et trompeuse, orné de fleurs dans une multitude de couleurs à perte de vue.

Piège de Lotus: À la fin de chaque tour, les joueurs dont le serpent a terminé son mouvement sur une fleur de lotus annoncent la couleur de la fleur (par exemple, „Rouge“). Si les joueurs découvrent que plusieurs serpents ont terminé leur mouvement sur la même fleur, le joueur avec le plus long de ces serpents est éliminé. Si les serpents sont de la même longueur, le joueur assis le plus loin du joueur de départ dans le sens horaire d'une montre est éliminé.