

# 4MATION

Ein kniffliges Legespiel  
von Melanie Haumer

für 2 Spieler ab 6 Jahren

## SPIELINHALT:

- 24 blaue Würfel
- 24 pinkfarbene Würfel
- 1 integrierter Würfeinsatz
- 1 Spielanleitung



## SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, die Würfel der eigenen Farbe geschickt so im Einsatz zu platzieren, dass 4 Würfel waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe liegen.

## SPIELVORBEREITUNG:

4mation wird im Würfeinsatz in der Schachtel gespielt. Die Würfel werden herausgenommen und jeder Spieler bekommt jeweils alle Würfel einer Farbe. Die Schachtel mit dem Einsatz wird in die Tischmitte gelegt.

## SPIELABLAUF:

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser setzt einen seiner Würfel auf ein beliebiges Feld des Einsatzes. Danach setzen die Spieler abwechselnd jeweils einen eigenen Würfel. Dabei gilt:

**Ein Würfel muss immer so gesetzt werden, dass er an eine Kante oder an eine Ecke des zuletzt gesetzten Würfels angrenzt.**

Beispiel A - siehe letzte Seite der Spielanleitung

D

## VORSICHT - SACKGASSE!

Wird ein Würfel gesetzt, an den der Gegner keinen seiner Würfel anlegen kann, weil es waagrecht, senkrecht oder diagonal kein freies Feld mehr gibt, darf er seinen Würfel auf ein beliebiges Feld, das **direkt an einen anderen Würfel der Gegenfarbe** angrenzt, setzen. Ausgehend von diesem Würfel wird wie zuvor beschrieben weitergespielt.

Beispiel B - siehe letzte Seite der Spielanleitung

## SPIELENDE:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mindestens 4 eigene Würfel entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe platzieren konnte. Dieser Spieler gewinnt. Kann kein Spieler mehr seine Würfel so setzen, dass eine gültige 4er Reihe gebildet werden kann, endet das Spiel unentschieden.

*Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.*

Wenn du zu „4mation“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:

[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  
[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://instagram.com/piatnik_spiele)



# 4MATION

Ein kniffliges Legespiel  
von Melanie Haumer

für 2 Spieler ab 6 Jahren

## SPIELINHALT:

- 24 blaue Würfel
- 24 pinkfarbene Würfel
- 1 integrierter Würfeinsatz
- 1 Spielanleitung



## SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, die Würfel der eigenen Farbe geschickt so im Einsatz zu platzieren, dass 4 Würfel waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe liegen.

## SPIELVORBEREITUNG:

4mation wird im Würfeinsatz in der Schachtel gespielt. Die Würfel werden herausgenommen und jeder Spieler bekommt jeweils alle Würfel einer Farbe. Die Schachtel mit dem Einsatz wird in die Tischmitte gelegt.

## SPIELABLAUF:

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser setzt einen seiner Würfel auf ein beliebiges Feld des Einsatzes. Danach setzen die Spieler abwechselnd jeweils einen eigenen Würfel. Dabei gilt:

**Ein Würfel muss immer so gesetzt werden, dass er an eine Kante oder an eine Ecke des zuletzt gesetzten Würfels angrenzt.**

Beispiel A - siehe letzte Seite der Spielanleitung

F

## VORSICHT - SACKGASSE!

Wird ein Würfel gesetzt, an den der Gegner keinen seiner Würfel anlegen kann, weil es waagrecht, senkrecht oder diagonal kein freies Feld mehr gibt, darf er seinen Würfel auf ein beliebiges Feld, das **direkt an einen anderen Würfel der Gegenfarbe** angrenzt, setzen. Ausgehend von diesem Würfel wird wie zuvor beschrieben weitergespielt.

Beispiel B - siehe letzte Seite der Spielanleitung

## SPIELENDE:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mindestens 4 eigene Würfel entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe platzieren konnte. Dieser Spieler gewinnt. Kann kein Spieler mehr seine Würfel so setzen, dass eine gültige 4er Reihe gebildet werden kann, endet das Spiel unentschieden.

*Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.*

Wenn du zu „4mation“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:

[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  
[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://instagram.com/piatnik_spiele)



[piatnik.com](http://piatnik.com)

# 4MATION

Ein kniffliges Legespiel  
von Melanie Haumer

für 2 Spieler ab 6 Jahren

## SPIELINHALT:

- 24 blaue Würfel
- 24 pinkfarbene Würfel
- 1 integrierter Würfeinsatz
- 1 Spielanleitung



## SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, die Würfel der eigenen Farbe geschickt so im Einsatz zu platzieren, dass 4 Würfel waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe liegen.

## SPIELVORBEREITUNG:

4mation wird im Würfeinsatz in der Schachtel gespielt. Die Würfel werden herausgenommen und jeder Spieler bekommt jeweils alle Würfel einer Farbe. Die Schachtel mit dem Einsatz wird in die Tischmitte gelegt.

## SPIELABLAUF:

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser setzt einen seiner Würfel auf ein beliebiges Feld des Einsatzes. Danach setzen die Spieler abwechselnd jeweils einen eigenen Würfel. Dabei gilt:

**Ein Würfel muss immer so gesetzt werden, dass er an eine Kante oder an eine Ecke des zuletzt gesetzten Würfels angrenzt.**

Beispiel A - siehe letzte Seite der Spielanleitung

E

## VORSICHT - SACKGASSE!

Wird ein Würfel gesetzt, an den der Gegner keinen seiner Würfel anlegen kann, weil es waagrecht, senkrecht oder diagonal kein freies Feld mehr gibt, darf er seinen Würfel auf ein beliebiges Feld, das **direkt an einen anderen Würfel der Gegenfarbe** angrenzt, setzen. Ausgehend von diesem Würfel wird wie zuvor beschrieben weitergespielt.

Beispiel B - siehe letzte Seite der Spielanleitung

## SPIELENDE:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mindestens 4 eigene Würfel entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe platzieren konnte. Dieser Spieler gewinnt. Kann kein Spieler mehr seine Würfel so setzen, dass eine gültige 4er Reihe gebildet werden kann, endet das Spiel unentschieden.

*Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.*

Wenn du zu „4mation“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:

[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  
[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://instagram.com/piatnik_spiele)



[piatnik.com](http://piatnik.com)

# 4MATION

Melanie Haumer  
trükkös logikai játéka

2 játékos részére, 6 éves kortól

## A JÁTÉK TARTALMA:

- 24 kék kocka
- 24 rózsaszín kocka
- 1 dobozbetét a kockáknak
- 1 játékszabály



## A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy a saját színű kockáitok taktikus lehelyezésével vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan elsőként álljon 4 darab kockátok egymás mellett.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

A 4mation játékot a dobozban található dobozbetéten játsszátok. Ezért először is vegyétek ki az összes kockát a dobozból, majd vegyétek magatokhoz az összes kockát a kiválasztott színben. Végül fektessétek magatok közé a dobozt a dobozbetéttel.

## A JÁTÉK MENETE:

Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot. Miután a kezdőjátékos lehelyezte az egyik kockáját a dobozbetét egyik üres helyére, a másik játékos is elhelyezi az egyik kockáját. Ettől kezdve felváltva teszitek a kockáitokat a dobozbetétre. A kockátok lehelyezésekor a következő szabályt kell betartanotok:

**A kockát mindig úgy kell elhelyeznetek, hogy szomszédos legyen az utoljára elhelyezett kocka élével vagy sarkával.**

Piatnik termékkód: 719493

© Piatnik, 2021

Az „A” példát lásd a játékszabály utolsó oldalán!

## VIGYÁZAT - ZSÁKUTCA!

Amikor az egyik játékos egy olyan mezőre helyezte el a kockáját, amelyik mellett sem vízszintesen, sem függőlegesen vagy átlósan nincsen szabad hely, akkor az ellenfele bármelyik olyan helyre helyezheti a kockáját, amelyik közvetlenül szomszédos egy másik ellenkező színű kockával. Ettől a kockától kiindulva a játék a fent leírtak szerint folytatódik.

A „B” példát lásd a játékszabály utolsó oldalán!

## A JÁTÉK VÉGE:

A játék azonnal véget ér, amint az egyik játékosnak sikerül legalább 4 kockáját vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egymás mellé elhelyeznie. Ez a játékos lett a játék győztese. Abban az esetben, ha egyik játékosnak sem sikerült a kockáit úgy elhelyeznie, hogy érvényes 4-es sor alakuljon ki, akkor a játék döntetlennel zárul.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Órizz meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a

[facebook.com/PiatnikBudapest](https://facebook.com/PiatnikBudapest)



[piatnik.hu](https://piatnik.hu)

# 4MATION

hra s kostkami vyžadující  
trpělivost, bystrost, šikovnost  
a inteligenci od Melanie Haumer  
pro 2 hráče od 6 let

## OBSAH HRY:

- 24 modrých kostek
- 24 růžových kostek
- 1 podložka na kostky
- 1 pravidla hry



## CÍL HRY:

Cílem každého hráče je umístit své 4 kostky do řady za sebou vodorovně, svisle nebo diagonálně.

## PŘÍPRAVA HRY:

Hra 4mation se hraje na podložce umístěné v krabici. Kostky se vyjmou a každý hráč dostane všechny kostky od jedné barvy. Krabice s podložkou se umístí doprostřed stolu.

## PRŮBĚH HRY:

Začíná mladší hráč tím, že položí jednu ze svých kostek na libovolné pole na podložce. Poté hráči střídavě přikládají po jedné ze svých kostek. Přitom platí:

**Hráč musí kostku vždy přiložit tak, aby s právě položenou kostkou sousedila buď jednou stranou, nebo jejím rohem.**

**Příklad A - najdete na poslední straně pravidel.**

Piatnik hra č. 719493

© Piatnik, 2021

## POZOR - SLEPÁ ULIČKA!

Je-li kostka umístěná tak, že protihráč nemůže svou kostku přiložit, protože vodorovně, svisle nebo diagonálně se nenachází volné pole, může umístit svoji kostku na jakékoli libovolné pole sousedící s jinou kostkou opačné barvy. Počínaje touto kostkou se hraje dále tak, jak bylo dříve popsáno.

**Příklad B - najdete na poslední straně pravidel.**

## KONEC HRY:

Hra končí v okamžiku, když hráč umístí alespoň 4 kostky do řady za sebou buď vodorovně, svisle nebo diagonálně. Tento hráč vyhrává. Pokud žádný z hráčů nemůže umístit kostky tak, aby tvořily platnou řadu ze čtyř kostek, hra končí nerozhodně.

*Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.*

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „4mation“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,  
[info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz), [www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz)



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na:

[facebook.com/PiatnikCZ](https://facebook.com/PiatnikCZ)  
[instagram.com/piatnikcz](https://instagram.com/piatnikcz)



[piatnik.com](https://piatnik.com)

# 4MATION

SK

hra s kockami vyžadujúca trpezlivosť, bystrosť, šikovnosť a inteligenciu od  
Melanie Haumer

pre 2 hráčov od 6 rokov

## OBSAH HRY:

- 24 modrých kociek
- 24 ružových kociek
- 1 podložka na kocky
- 1 pravidlá hry



## CIEĽ HRY:

Cieľom každého hráča je umiestniť svoje 4 kocky do radu za sebou vodorovne, zvislo alebo diagonálne.

## PRÍPRAVA HRY:

Hra 4mation sa hrá na podložke umiestnenej v krabici. Kocky sa vyberú a každý hráč dostane všetky kocky od jednej farby. Krabica s podložkou sa umiestni doprostred stola.

## PRIEBEH HRY:

Začína mladší hráč tým, že položí jednu zo svojich kociek na ľubovoľné pole na podložke. Potom hráči striedavo prikladajú po jednej zo svojich kociek. Pritom platí:

**Hráč musia kocku vždy priložiť tak, aby s práve položenou kockou susedila buď jednou stranou, alebo v jej rohu.**

Beispiel A - siehe letzte Seite der Spielanleitung

## POZOR - SLEPÁ ULÍČKA!

Ak je kocka umiestnená tak, že protihráč nemôže svoju kocku priložiť, pretože vodorovne, zvislo alebo diagonálne sa nenachádza voľné pole, môže umiestniť svoju kocku na akékoľvek ľubovoľné pole susediace s inou kockou opačnej farby. Počnúc touto kockou sa hrá ďalej tak, ako bolo predtým popísané.

Beispiel B - siehe letzte Seite der Spielanleitung

## KONIEC HRY:

Hra končí v okamihu, keď hráč umiestni aspoň 4 kocky do radu za sebou buď vodorovne, zvislo alebo diagonálne. Tento hráč vyhráva. Ak žiadny z hráčov nemôže umiestniť kocky tak, aby tvorili platnú sériu zo štyroch kociek, hra končí nerozhodne.

*Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obe pohlavia.*

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „4mation“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, SK-252 19 Rudná, info@piatnik.cz



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía! Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradené.

Nájdete nas na:

facebook.com/PiatnikCZ  
instagram.com/piatnikcz



piatnik.cz

# 4MATION

PL

Intrygująca gra logiczna  
dla 2 graczy od 6 lat

Autorka: Melanie Haumer

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 24 niebieskie kostki
- 24 różowe kostki
- 1 wkładka do pudełka stanowiąca planszę
- 1 instrukcja



## CEL GRY:

Celem gry jest ustawienie 4 kostek swojego koloru w jednej linii poziomej, pionowej lub ukośnej.

## PRZYGOTOWANIE GRY:

Pudełko z wkładką, stanowiącą planszę, należy położyć pomiędzy graczami. Jeden z graczy bierze wszystkie niebieskie, a drugi wszystkie różowe kostki.

## PRZEBIEG GRY:

W dowolny sposób wybiera się gracza rozpoczynającego. Kładzie on kostkę swojego koloru na dowolnym polu planszy. Od tej chwili gracze wykonują ruchy na zmianę, przy czym:

**Dokładana kostka musi sąsiadować brzegiem lub narożnikiem z ostatnią kostką, położoną na planszy przez przeciwnika.**

Beispiel A - siehe letzte Seite der Spielanleitung

## ŚLEPY ZAULĘKI!

Jeżeli kostka zostanie położona tak, że nie da się położyć kostki na żadnym z sąsiadujących z nią pól, bo wszystkie są zajęte, gracz może położyć kostkę na dowolnym polu, sąsiadującym z inną kostką przeciwnika. Dalej gra przebiega według zwykłych zasad.

Beispiel B - siehe letzte Seite der Spielanleitung

## ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy ustawi swoje kostki na czterech kolejnych polach poziomo, pionowo lub na ukos. Zostaje on zwycięzcą. Gdy żaden z graczy nie jest w stanie ułożyć czterech kostek w rzędzie, gra kończy się remisem.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt: Kluiwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno



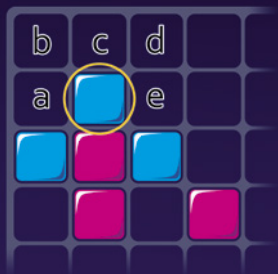
Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo uduszenia z powodu małych elementów, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte. Prosimy zachować adres.

Polub nas:

facebook.com/PiatnikPolska



piatnik.pl

**A**

**D** Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt entweder auf Feld a, b, c, d oder e gesetzt werden.

**H** A képen megjelölt kék kockát tette le az egyik játékos. Ellenfele az egyik rózsaszín kockáját az a, b, c, d vagy e mezőkre valamelyikére helyezheti el.

**PL** Zaznaczona na rysunku niebieska kostka była ostatnią, jaka została położona na planszy. Następna różowa kostka musi być położona na jednym z 5 pól: a, b, c, d lub e.

**F**

Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt entweder auf Feld a, b, c, d oder e gesetzt werden.

**CZ**

Na obrázku je vyznačená modrá kostka, která byla položena jako poslední. Růžová kostka může být nyní umístěna buď na pole a, b, c, d nebo e.

**GB**

Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt entweder auf Feld a, b, c, d oder e gesetzt werden.

**SK**

na obrázku je vyznačená modrá kocka, ktorá bola položená ako posledná. Ružová kocka môže byť teraz umiestnená buď na polia a, b, c, d alebo e.

**B**

**D** Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt nur auf das freie Feld rechts daneben gesetzt werden. Sackgasse! Es kann kein blauer Würfel mehr an den pinkfarbenen angelegt werden. Somit darf ein blauer Würfel nur auf ein Feld a bis i gesetzt werden, nicht jedoch auf Feld j. Der blaue Würfel würde hier nur an einen gleichfarbigen Würfel, aber nicht an einen Würfel der Gegenfarbe angrenzen.

**CZ** Modrá kostka, vyznačená na obrázku, byla položena naposledy. Ružová kostka může být nyní umístěna pouze na volné pole vpravo. Slepá ulička! K ružové kostce již není možné přiložit žádnou modrou kostku. Modrou kostku lze tedy umístit pouze na jedno pole a) až i), nikoli však na pole j). Modrá kostka by zde sousedila se stejně barevnou kostkou, ale ne s kostkou odlišné barvy.

**F**

Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt nur auf das freie Feld rechts daneben gesetzt werden. Sackgasse! Es kann kein blauer Würfel mehr an den pinkfarbenen angelegt werden. Somit darf ein blauer Würfel nur auf ein Feld a bis i gesetzt werden, nicht jedoch auf Feld j. Der blaue Würfel würde hier nur an einen gleichfarbigen Würfel, aber nicht an einen Würfel der Gegenfarbe angrenzen.

**SK**

Modrá kocka, vyznačená na obrázku, bola položená naposledy. Ružová kocka môže byť teraz umiestnená len na voľné vedľajšie pole vpravo. Slepá ulička! K ružovej kocke už nie je možné priložiť žiadnu modrú kocku. Modrú kocku možno teda umiestniť iba na jedno pole a) až i), nie však na pole j). Modrá kocka by tu susedila s rovnako farebnou kockou, ale nie s kockou odlišnej farby.

**GB**

Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt nur auf das freie Feld rechts daneben gesetzt werden. Sackgasse! Es kann kein blauer Würfel mehr an den pinkfarbenen angelegt werden. Somit darf ein blauer Würfel nur auf ein Feld a bis i gesetzt werden, nicht jedoch auf Feld j. Der blaue Würfel würde hier nur an einen gleichfarbigen Würfel, aber nicht an einen Würfel der Gegenfarbe angrenzen.

**PL**

Zaznaczona niebieska kostka była ostatnią dołożoną. Gdy grający różowymi umieści swoją kostkę na jednym wolnym polu, sąsiadującym z zaznaczoną kostką, powstanie ślepy zaułek. Grający niebieskimi nie może położyć swojej kostki tak, by sąsiadowała z ostatnio położoną różową. W takiej sytuacji może położyć swoją kostkę na jednym z pól od a) do i) ale nie na polu j), gdyż sąsiadowałaby tam tylko z jego kostką, a nie z żadną kostką przeciwnika.

**H**

A képen megjelölt kék kockát tette le a játékos. Ellenfele egy rózsaszín kockát csak a tőle jobbra található szabad helyre tehet. Zsákutca! Mivel már nem lehet kék kockát elhelyezni az utoljára elhelyezett rózsaszín kocka mellé, így a játékos az a–i mezők közül bármelyikre elhelyezheti a kék kockáját. A j mezőre azonban nem, mert ott a kék kocka csak egy azonos színű másik kék kockával lenne szomszédos, az ellenfél rózsaszín kockájával azonban nem.