

D

### Khun Pan

Dieses Kombinationsspiel erfordert vorausschauendes Handeln. Ziel des Spiels ist es, durch Verschieben der unterschiedlich großen Spielsteine, eine vorher festgelegte Endposition zu erreichen. Dabei darf kein Spielstein vom Spielbrett entfernt und an anderer Stelle wieder eingesetzt werden. Neben der vorgegebenen Lösung und den Spielvarianten können auch eigene Ideen für Start- und Zielpositionen gefunden werden.

Khun Paen war ein legendärer Krieger, der zwischen 1491 und 1529 im heutigen Thailand lebte. Es heißt, dass Khun Paen der Sage nach magisches Wissen besaß. Er nutzte seine Magie um von seinen Feinden nicht gesehen zu werden. Dadurch veränderte er auch die Marschrichtung des Feindes. In diesem Spiel stellt das Spielfeld ein Gefängnis dar, in dem Khun Paen (der größte Stein) von neun Wachen (den kleineren Steinen) umzingelt wird.

E

### Khun Paen

This game of combination requires foresight. The aim of the game is to move the pieces (which vary in size) by way of different moves into previously agreed positions. No piece may be taken away from the board and placed down in another position. Beside the given solution and variations your own ideas for start end positions can also be invented.

Khun Paen was a legendary warrior, who lived between 1491 and 1529 in today's Thailand. The legend goes that Khun Paen possessed magic knowledge which he used so as not to be seen by his enemies. Thus he was able to influence the direction of the enemy's route. In this game the playing field is represented by a prison, in which Khun Paen (the great stone) becomes encircled by nine guards (the smaller stones).

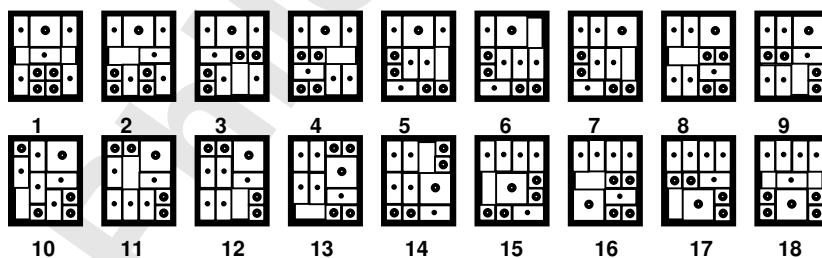
F

### Khun Paen

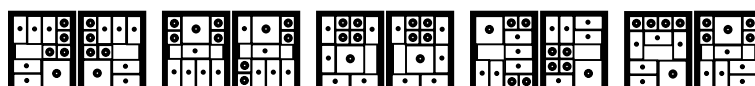
Ce jeu de combinaison demande d'agir avec prévoyance. But du jeu: arriver à une certaine position finale déterminée par avance en déplaçant les pierres de différentes tailles. Il n'est pas autorisé de retirer une pierre du plateau de jeu et de la replacer ailleurs. En plus des solutions données et des variantes du jeu, il vous est possible de trouver vos propres positions de départ et d'arriver.

Kuhn Paen est un guerrier légendaire qui a vécu entre 1491 et 1529 en Thaïlande. Selon la légende, Kuhn Paen possédait des pouvoirs magiques. Il utilisa sa magie pour ne pas être vu de ses ennemis et leur fit ainsi changer la direction de leur marche. Dans ce jeu, la surface de jeu représente une prison, dans laquelle Kuhn Paen (la grosse pierre) est encerclé de neuf gardes (les petites pierres).

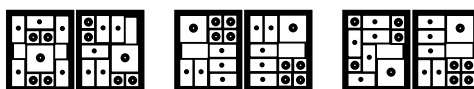
1 Lösung vom 1. bis 18. Schritt / 1 solution from the 1st till the 18th step / Description d'une solution en 18 coups



weitere Start- und Endpositionen / other start- and finish positions / autres positions de départ et d'arrivée



Start Ende start finish Début Arrivée



[www.philosspiele.de](http://www.philosspiele.de)