

OCTI Instructions

Contents

OCTI game board — 9x9 grid of squares, 6 of which are marked "OCTI"
 16 pods (8 light/8 dark) — octagon shaped pieces
 52 prongs — (50 dark/2 light) — wooden peg pieces

Objective

The winner is the first player to occupy all three enemy OCTI squares at the same time. For a shorter game, play to occupy a single enemy OCTI square.

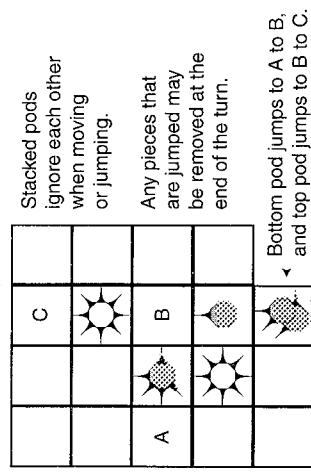
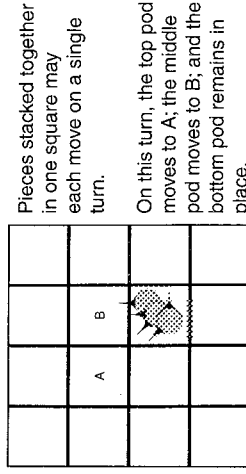
Setup: Two-player game

- ▶ Place game board between players, so that OCTI squares face each player.
- ▶ Each player receives 7 pods of a color and 25 dark colored prongs.
- ▶ At the start, players place one empty pod on each of the friendly OCTI squares.
- ▶ Each player holds four extra pods in reserve for future use.
- ▶ Arrows on pods should be visible and *always* pointed toward the opponent.

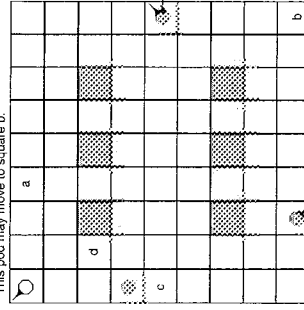
Rules of play

OCTI is a game of options. Players, in turn, must do one and only one of the following:

- I. Insert a prong into a friendly pod.
- II. Reposition a prong in a friendly pod.
- III. Move a friendly pod (or pods if more than one occupy the same square).
- IV. Jump other pods, capturing them if desired.
- V. Bring a reserve or captured pod onto the board.



This pod may move to square b.



When exercising one of these options, keep the following guidelines in mind:

- ▶ Pods may only move or jump in the direction of their prongs.
- ▶ A prong may only be added to your own pod.
- ▶ To conserve your supply of prongs, a prong may be repositioned in the same pod.
- ▶ Some or all of the pods that occupy a square may move or jump in a single turn.
- ▶ Pods stacked together in a single square may move or jump in separate directions.
- ▶ Pods move only to adjacent squares (unless jumping).
- ▶ Pods can never move to a square occupied by an enemy pod, but any number of friendly pods may stack together.
- ▶ Pods may jump other pods, whether friendly or enemy.
- ▶ A jumping pod must land in an empty square immediately behind the jumped pod.
- ▶ Multiple jumps are allowed, but a pod cannot jump the same square twice in a turn.
- ▶ Any pod that is jumped may be captured at the conclusion of the turn.
- ▶ Captured pods are removed from the board and kept separate from reserve pods.
- ▶ Pods are not required to jump, and capturing is optional.
- ▶ If jumped, all pods in a stack may be captured.
- ▶ Pods stacked together may not jump each other.
- ▶ A stack may jump to the same destination.
- ▶ Players seize all prongs from pods that they capture.
- ▶ A reserve pod may be brought onto any friendly OCTI square.
- ▶ A reserve pod may be brought onto any enemy OCTI square you occupy.
- ▶ If you occupy an enemy OCTI square, you may liberate one of your captured pods; this liberated pod is stacked on any OCTI square that you occupy.
- ▶ OCTI squares do not affect movement or capture. They are not "safe" squares.

Setup: Four-player game

- ▶ Players form two teams, and partners sit diagonally across from one another.
- ▶ Each team receives 8 pods of one color (4 for each partner) and 24 prongs (12 for each partner).
- ▶ Each player places one empty pod on a corner OCTI square, which is that player's home base. Each player's three extra pods are held in reserve.
- ▶ No communication between partners is allowed after the start of play.
- ▶ To distinguish between partner's pieces, make arrows visible for one player and hidden for the other player.

Rules of play

Above game rules apply except:

- ▶ Victory is achieved by occupying the opponent's two home bases.
- ▶ If an enemy pod occupies a player's home base at the end of a turn, all of that player's pieces on the board are captured, and that player is out of the game.
- ▶ Partners cannot share pods or prongs, but allied pieces may stack together.
- ▶ A player who occupies the home base of an eliminated teammate may use a turn to liberate an allied pod on that square. The liberated player may then play normally.
- ▶ One may liberate captured pods on any occupied enemy or neutral OCTI square.

Player Options

Edgeless Board. Increase the range of strategic possibilities by allowing pods to exit the edge of the board and return at the opposite end.

Superprongs. Players receive 25 prongs, one of which is a light color. A superprong entitles a player to an extra move. Before the start of the regular turn, you may move or jump your pod in the direction of its superprong. You may now start the regular part of your turn, moving or building.

- ▶ Once placed in a pod, superprongs may not be repositioned.
 - ▶ Superprongs may be captured from friendly or enemy pods.
 - ▶ A player with two superprongs (one friendly, one captured) is entitled to two extra moves.
- The superprong version is best when played on an edgeless board.

Copyright 1999 Great American Trading Company

Developed by Don Green — All rights reserved.

Patent Pending

Visit our website: www.OCTI.net



WARNING:
CHOKING HAZARD - small parts.
 Not for children under 3 years.

OCTI-Instrucciones de juego

Contenido

Tablero cuadrado de 9 cuadros de lado, de los cuales 6 están marcados con "OCTI"
16 vainas octogonales (8 claras/8 oscuras)
52 puntas (50 oscuras/2 claras)

Objetivo

El ganador es el primer jugador que ocupa los tres cuadros OCTI enemigos al mismo tiempo. Para una partida más corta, el objetivo será ocupar un solo cuadro OCTI enemigo.

Preparación: Partida de dos jugadores

- Coloque el tablero de juego entre los jugadores, de manera que los cuadros OCTI queden frente a cada jugador.
- Cada jugador recibe 7 vainas de un color y 25 puntas de color oscuro.
- Al comienzo de la partida, los jugadores colocan una vaina vacía en cada uno de sus respectivos cuadros OCTI.
- Cada jugador se queda con cuatro vainas extras de reserva para usarlas más adelante.
- Las flechas de las vainas deben ser visibles y apuntar siempre hacia el oponente.

Reglas de juego

OCTI es un juego de opciones. Los jugadores pueden hacer una, y solamente una de las siguientes cosas, por turnos:

- I. Introducir una punta en una de sus vainas.
- II. Reponer una punta en una vaina amiga.
- III. Mover una de sus vainas (o más, si más de una ocupa el mismo cuadro).
- IV. Saltar sobre otras vainas, capturándolas si así lo desea.
- V. Poner en juego sobre el tablero una de las vainas de reserva o de las capturadas.

Cuando elija una de estas opciones, recuerde las siguientes normas:

- Las vainas sólo se pueden mover o hacer saltar en la dirección que señalan sus respectivas puntas.
- Usted sólo puede añadir puntas a sus propias vainas, no a las del oponente.
- Para conservar su reserva de puntas, la punta puede ser repuesta en la misma vaina.
- Pueden moverse o hacer saltar algunas o todas las vainas que ocupan un mismo cuadro, en un mismo turno.
- Se pueden mover o hacer saltar en direcciones distintas las vainas amontonadas en un mismo cuadro.
- Las vainas sólo se pueden mover hacia cuadros adyacentes (excepto cuando saltan).
- Nunca se pueden mover las vainas hacia un cuadro ocupado por una vaina enemiga, pero se puede amontonar cualquier cantidad de vainas amigas en el mismo cuadro.
- Las vainas pueden saltar sobre otras vainas, sean amigas o enemigas.
- La vaina que salta tiene que caer en un cuadro vacío, justo detrás de la vaina sobre la que ha saltado.
- Los saltos múltiples están permitidos, pero las vainas no pueden saltar sobre el mismo cuadro dos veces en el mismo turno.
- Cualquier vaina que es saltada puede ser capturada al final de ese turno.
- Las vainas capturadas se sacan del tablero y se las mantiene separadas de las vainas de reserva.
- Las vainas no tienen porqué saltar y su captura es opcional.
- Si se las salta, todas las vainas de un mismo montón pueden ser capturadas.
- Las vainas amontonadas pueden no saltarse entre sí.
- Las vainas de un mismo montón pueden saltar al mismo destino.
- Los jugadores se quedan con todas las puntas de las vainas capturadas.
- Una vaina de reserva puede incorporarse a cualquier cuadro OCTI amigo.
- Una vaina de reserva puede incorporarse a cualquier cuadro OCTI enemigo que usted está ocupando.
- Si usted ocupa un cuadro OCTI enemigo, puede liberar una de sus vainas capturadas; ésta se coloca en cualquier cuadro OCTI que usted ocupe.
- Los cuadros OCTI no afectan ni el movimiento y ni la captura. No son cuadros "seguros".

Preparación: partida de cuatro jugadores

- Los jugadores forman dos equipos, y los compañeros se sientan uno en diagonal al otro.
- Cada equipo recibe 8 vainas de un color (4 para cada compañero) y 24 puntas (12 para cada compañero).
- Cada jugador coloca una vaina vacía en un cuadro OCTI esquinero; éste será su base meta. Las tres vainas restantes de cada jugador se dejan de reserva.
- Una vez comenzada la partida, los compañeros de equipo no pueden hablar entre sí.
- Para distinguir las piezas de los compañeros de un mismo equipo, haga que las flechas sean visibles para un jugador y que queden ocultas para el otro.

Reglas de juego

Aplique las reglas de arriba, excepto:

- La partida se gana cuando se ocupan las dos bases metas de los oponentes.
- Si una vaina enemiga ocupa la base de un jugador al final de un turno, todas las piezas de ese jugador son capturadas, quedando dicho jugador eliminado de la partida.
- Los compañeros de equipo no pueden compartir vainas ni puntas, pero las piezas aliadas pueden agruparse en un mismo cuadro.
- Un jugador que ocupe la base de su compañero eliminado, dispone de un turno extra para liberar una vaina aliada en ese cuadro. El jugador liberado puede entonces continuar su turno.
- Se pueden liberar vainas capturadas en cualquier cuadro OCTI enemigo o neutral ocupado.

Opciones del jugador

El tablero sin bordes. Aumenta el número de posibilidades estratégicas, permitiendo la salida de las vainas del borde del tablero y su entrada por el otro lado.

Superpuntas. Los jugadores reciben 25 puntas, una de las cuales es de color claro. Una superpunta le da derecho a un jugador a hacer un movimiento adicional. Antes del comienzo del turno normal, usted puede mover o hacer saltar su vaina en la dirección de su superpunta. Ahora puede comenzar la parte normal de su turno, moviendo o amontonando.

- No se puede volver a mover las superpuntas una vez que están colocadas en una vaina.
- Las superpuntas pueden ser capturadas por vainas amigas o enemigas.
- Un jugador con dos superpuntas (una amiga y otra enemiga) tiene derecho a dos movimientos adicionales. La versión de la superpunta es mejor cuando se juega con un tablero sin bordes.

Derecho de propiedad intelectual 1999 de Great American Trading Company
Desarrollado por Don Green-Todos los derechos reservados.
Visite nuestro sitio Web en: www.OCTI.net

Règles du jeu OCTI

Contenu

Tableau de jeu OCTI — grille 9 x 9 carrés, 6 d'entre eux marqués "OCTI"

16 cosses (8 pâles/8 foncées) - morceaux en forme d'octogone

52 pointes - (50 foncées/2 pâles) — morceaux de bois

But du jeu

Le gagnant est le premier joueur qui occupe simultanément les trois carrés ennemis OCTI. Si vous préférez la version abrégée, le vainqueur est celui qui occupe un carré ennemi OCTI.

Préparation : 2 joueurs

- ▶ Placer le tableau entre les joueurs de façon à ce que les carrés OCTI soient face à chaque joueur.
- ▶ Chaque joueur reçoit 7 cosses d'une couleur donnée et 25 pointes de couleur foncée.
- ▶ Avant de commencer, les joueurs déposent une cosse vide sur chacun des carrés conviviaux OCTI.
- ▶ Chaque joueur garde quatre cosses supplémentaires en réserve.
- ▶ Les flèches se trouvant sur les cosses doivent être visibles et toujours pointées vers l'adversaire.

Règles du jeu

OCTI est un jeu d'options. Chacun leur tour, les joueurs doivent faire l'une, et seulement une, des actions suivantes :

- I. Insérer une pointe dans une cosse conviviale.
- II. Remplacer une pointe dans une cosse conviviale.
- III. Déplacer une cosse conviviale (ou des cosses s'il y en a plus qu'une dans le même carré).
- IV. Sauter les autres cosses en les capturant si nécessaire.
- V. Placer une cosse capturée ou de réserve sur le tableau.

Lorsque le joueur exerce l'une de ces options, il doit garder en mémoire les procédures suivantes :

- ▶ Les cosses ne peuvent être déplacées qu'en direction de leurs pointes.
- ▶ Un joueur ne peut ajouter une pointe qu'à sa propre cosse.
- ▶ Pour conserver ses pointes, le joueur doit remplacer une pointe dans la même cosse.
- ▶ Une partie ou la totalité des pointes qui occupent un carré peuvent se déplacer ou sauter en un seul tour.
- ▶ Les cosses empilées les unes par-dessus les autres dans un carré peuvent se déplacer ou sauter dans des directions différentes.
- ▶ Les cosses ne se déplacent que vers des carrés adjacents (à moins de sauter).
- ▶ Les cosses ne peuvent jamais se déplacer sur un carré occupé par une cosse ennemie, mais un nombre illimité de cosses conviviales peuvent être empilées les unes sur les autres.
- ▶ Les cosses peuvent sauter par-dessus d'autres cosses, conviviales ou ennemies.
- ▶ Une cosse qui saute doit atterrir sur un carré vide tout juste derrière la cosse par-dessus laquelle elle a sauté.
- ▶ Il est permis d'effectuer plusieurs sauts, mais les cosses ne peuvent sauter le même carré deux fois lors du même tour.
- ▶ Toute cosse par-dessus laquelle on saute peut être capturée à la fin du tour.
- ▶ Les cosses capturées sont retirées du tableau et conservées séparément des cosses de réserve.
- ▶ Il n'est pas obligatoire de faire sauter les cosses et leur capture est optionnelle.
- ▶ Toutes les cosses regroupées par-dessus lesquelles on saute peuvent être capturées.
- ▶ Les cosses regroupées ne peuvent sauter les unes par-dessus les autres.
- ▶ Un groupe de cosses peut sauter vers la même destination.
- ▶ Les joueurs doivent s'approprier toutes les pointes des cosses capturées.
- ▶ Une cosse de réserve peut être placée dans un carré convivial.
- ▶ Une cosse de réserve peut être placée dans tout carré ennemi occupé.
- ▶ Si un joueur occupe un carré ennemi OCTI, il peut libérer une de ses cosses capturées ; cette cosse capturée est empilée sur tout carré qu'il occupe.
- ▶ Les carrés OCTI n'affectent pas le déplacement ou la capture. Ce ne sont pas des carrés "sécuritaires".

Préparation : quatre joueurs

- ▶ Les joueurs se regroupent en équipes de deux et les coéquipiers s'assoient en diagonale l'un de l'autre.
- ▶ Chaque équipe reçoit 8 cosses d'une couleur (4 par joueur) et 24 pointes (12 par joueur).
- ▶ Chaque joueur place une cosse vide sur un carré OCTI situé dans un coin, qui constitue le carré réservé à ce joueur. Les trois autres cosses de chaque joueur sont gardées en réserve.
- ▶ Après le début de la partie, il est interdit aux joueurs de communiquer entre eux.
- ▶ Pour distinguer les pièces de chaque joueur, il faut dessiner une flèche visible pour un joueur et cachée pour l'autre joueur.

Règles du jeu

Les mêmes règles du jeu s'appliquent sauf celles-ci :

- ▶ Le vainqueur est celui qui occupe les deux cases réservées de son adversaire.
- ▶ Si une cosse ennemie occupe la case réservée d'un joueur à la fin d'un tour, toutes les pièces de ce joueur sont capturées et le joueur est éliminé.
- ▶ Il est interdit aux coéquipiers de partager les cosses et les pointes, mais les pièces alliées peuvent être empilées les unes sur les autres.
- ▶ Un joueur qui occupe la case réservée d'un coéquipier éliminée peut prendre un tour pour libérer une cosse alliée sur cette case. Le joueur libéré peut ainsi recommencer à jouer normalement.
- ▶ Un joueur peut libérer les cosses capturées sur toute case OCTI neutre ou ennemie.

Options du joueur

Tableau sans rebords. Augmenter le nombre de possibilités stratégiques en permettant aux cosses de dépasser les rebords du tableau et retourner à l'extrémité opposée.

Superpointes. Les joueurs reçoivent 25 pointes, l'une d'entre elles étant de couleur pâle. Une superpointe permet au joueur de procéder à un déplacement supplémentaire. Avant de commencer un tour régulier, il est possible de se déplacer ou de sauter une cosse en direction de la superpointe. Ensuite, le joueur peut se déplacer ou bâtir à son tour régulier.

- ▶ Une fois placées dans une cosse, les superpointes ne peuvent être déplacées.
- ▶ Les superpointes peuvent être capturées dans les cosses conviviales ou ennemis.
- ▶ Un joueur qui possède deux superpointes (une conviviale et une capturée) a droit à deux déplacements supplémentaires.

Il est préférable d'utiliser un tableau sans rebords pour jouer à la version "superpointes".

Copyright 1999 Great American Trading Company

Développé par Don Green - Tous droits réservés.

Visitez notre site Web : www.OCTI.net

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - small parts.
Not for children under 3 years.

OCTI Spielanleitung

Inhalt

OCTI-Spielbrett - 9 x 9 rechteckige Felder, von denen 6 mit „OCTI“ gekennzeichnet sind
16 Türmchen (8 helle / 8 dunkle) - achteckig geformte Steine
52 Spiesschen (50 dunkle / 2 helle) - hölzerne Stifteile

Ziel

Es gewinnt der Spieler, dem es gelingt, alle drei gegnerischen OCTI-Rechtecke gleichzeitig zu besetzen. Als Kurzspielvariante kann man sich darauf beschränken, ein einziges gegnerisches OCTI-Rechteck zu besetzen.

Aufbau: Für zwei Spieler

- ▶ Setzen Sie das Spielbrett zwischen die Spieler, so daß jedem Spieler OCTI-Rechtecke gegenüberliegen.
- ▶ Jeder Spieler erhält 7 Türmchen einer Farbe und 25 dunkle Spiesschen.
- ▶ Zu Beginn platzieren die Spieler ein leeres Türmchen auf jedem der eigenen OCTI-Rechtecke.
- ▶ Jeder Spieler behält vier zusätzliche Türmchen für später in Reserve.
- ▶ Die Pfeile auf den Türmchen sollten sichtbar sein und immer auf den Gegner gerichtet sein.

Spielregeln:

OCTI ist ein Spiel der Möglichkeiten. Die Spieler, im Gegenzug, müssen eine und nur eine der folgenden Handlungen ausführen:

- I. Ein Spiesschen in ein eigenes Türmchen stecken.
- II. Ein Spiesschen in einem eigenen Türmchen umsetzen.
- III. Ein eigenes Türmchen (oder mehrere Türmchen, falls mehr als eins dasselbe Rechteck besetzen) bewegen.
- IV. Andere Türmchen überspringen und, sofern gewünscht, in „Gefangenschaft“ nehmen.
- V. Ein Reserve- oder gefangengenommenes Türmchen auf das Brett bringen.

Wenn Sie von einer dieser Möglichkeiten Gebrauch machen, bedenken Sie bitte die folgenden Richtlinien:

- ▶ Türmchen dürfen sich nur in die Richtung deren Spiesschen bewegen, oder dürfen nur in diese Richtung springen.
- ▶ Ein Spiesschen darf nur dem eigenen Türmchen hinzugefügt werden.
- ▶ Um mit Ihren Spiesschen sparsam umzugehen, kann ein Spiesschen in dasselbe Türmchen zurückgesetzt werden.
- ▶ Einige oder alle Türmchen, die ein Rechteck besetzen, können sich bei einem Zug bewegen oder können springen.
- ▶ Türmchen, die in einem einzigen Rechteck zusammengestapelt sind, können (sich) in unterschiedliche Richtungen bewegen oder springen.
- ▶ Türmchen können nur zu angrenzenden Feldern bewegt werden (außer dem Springen).
- ▶ Türmchen können niemals auf Felder vorrücken, die durch ein gegnerisches Türmchen besetzt sind, doch können eigene Türmchen in unbegrenzter Zahl zusammengestapelt werden.
- ▶ Türmchen können andere Türmchen „überspringen“, gleichgültig, ob die eigenen oder gegnerische.
- ▶ Ein überspringendes Türmchen muß auf einem leeren Rechteck unmittelbar hinter dem übersprungenen Türmchen landen.
- ▶ Mehrfachsprünge sind erlaubt, doch können Türmchen in einem Zug nicht dasselbe Rechteck zweimal überspringen.
- ▶ Jedes Türmchen, das übersprungen wird, kann am Ende des Zuges gefangengenommen werden.
- ▶ Gefangengenommene Türmchen werden vom Brett entfernt und getrennt von den Reserve-Türmchen aufbewahrt.
- ▶ Türmchen müssen nicht springen, und das Gefangennehmen steht Ihnen zur Wahl.
- ▶ Wenn übersprungen, können alle Türmchen in einem Stapel gefangengenommen werden.
- ▶ Türmchen, die zusammengestapelt sind, können sich nicht überspringen.
- ▶ Ein Stapel kann zum selben Zielort springen.
- ▶ Die Spieler behalten alle Spiesschen aus gefangengenommenen Türmchen zurück.
- ▶ Ein Reserve-Türmchen kann auf jedes eigene OCTI-Rechteck gesetzt werden.
- ▶ Ein Reserve-Türmchen kann auf jedes gegnerische OCTI-Rechteck gesetzt werden, das Sie besetzt halten.
- ▶ Besetzen Sie ein gegnerisches OCTI-Rechteck, können Sie eines Ihrer gefangengenommenen Türmchen befreien. Dieses befreite Türmchen kann auf jedes OCTI-Rechteck gesetzt werden, das Sie besetzt halten.
- ▶ OCTI-Rechtecke beeinflussen die Bewegung und Gefangenahme nicht. Sie sind keine „sicheren“ Rechtecke.

Aufbau: Für vier Spieler

- ▶ Die Spieler formen zwei Teams, und die Partner sitzen sich diagonal gegenüber.
- ▶ Jedes Team erhält 8 Türmchen einer Farbe (4 für jeden Partner) sowie 24 Spiesschen (12 für jeden Partner).
- ▶ Jeder Spieler setzt ein leeres Türmchen auf ein OCTI-Rechteck in den Ecken, wodurch die „Homebase“ des Spielers entsteht. Die drei zusätzlichen Türmchen für jeden Spieler werden in Reserve gehalten.
- ▶ Nach Beginn des Spiels ist zwischen den Partnern keine weitere Kommunikation erlaubt.
- ▶ Um zwischen den Steinen der Partner zu unterscheiden, sollten die Pfeile für einen Spieler sichtbar gemacht werden, für den anderen jedoch nicht.

Spielregeln

Die obigen Spielregeln, außer:

- ▶ Man gewinnt, indem man die beiden „Homebases“ besetzt.
- ▶ Falls ein gegnerisches Türmchen am Ende eines Zuges die Homebase eines Spielers besetzt hält, gelten alle Steine des Spielers als gefangengenommen, und der Spieler ist aus dem Spiel ausgeschlossen.
- ▶ Partner können Türmchen oder Spiesschen nicht untereinander teilen, doch können sich verbündete Steine zusammenstapeln.
- ▶ Ein Spieler, der die Homebase eines ausgeschiedenen Teamgefährten besetzt, kann einen Zug dafür verwenden, ein verbündetes Türmchen auf diesem Rechteck zu befreien. Der befreite Spieler kann dann normal spielen.
- ▶ Man kann gefangengenommene Türmchen auf jedem besetzten gegnerischen oder neutralen OCTI-Rechteck befreien.

Weitere Möglichkeiten für Spieler

Kantenloses Brett - Verbessern Sie Ihren strategischen Spielraum, indem Sie es Türmchen ermöglichen, die Brettkaante zu verlassen und am gegenüberliegenden Ende wieder zurückzukehren.

„Super-Spiesschen“ - Die Spieler erhalten 25 Spiesschen, von denen eins eine helle Farbe hat. Ein „Super-Spiesschen“ berechtigt den Spieler zu einem zusätzlichen Zug. Vor dem Beginn des normalen Zuges können Sie Ihr Türmchen in Richtung seines Super-Spiesschens bewegen oder „springen“. Nun können Sie den normalen Teil Ihres Zuges ausführen, durch Bewegen oder Aufbauen.

- ▶ Einmal in ein Türmchen eingesetzt, können Super-Spiesschen nicht mehr umgesetzt werden.
- ▶ Super-Spiesschen können von eigenen oder gegnerischen Türmchen gefangengenommen werden.
- ▶ Ein Spieler mit zwei Super-Spiesschen (ein eigenes, ein gegnerisches) ist zu zwei zusätzlichen Zügen berechtigt. Die Super-Spiesschen-Version ist am besten für das Spiel mit dem kantenlosen Brett geeignet.

Copyright 1999 Great American Trading Company

Entwickelt von Don Green - Alle Rechte vorbehalten.

Besuchen Sie unsere Webseite: www.OCTI.net



The Great American Trading Co.

90 Willow Springs Circle

York, PA 17402