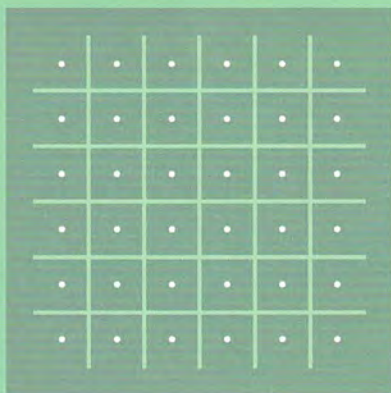


HOKITO

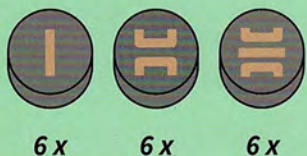


MATÉRIEL

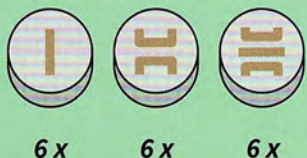
Un plateau de 6 x 6 cases.



18 jetons noirs de valeurs de déplacement
1, 2, 3



18 jetons blancs de valeurs de déplacement
1, 2, 3



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend tous les jetons d'une couleur et les place aléatoirement sur les 18 cases des trois premières rangées du plateau devant lui (1 jeton par case).

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur avec les jetons noirs joue le premier coup.

Chaque joueur devra à son tour, déplacer un jeton de sa couleur ou une pile de jetons (au moins 2 jetons empilés) dominée par sa couleur. S'il choisit un seul jeton (non encore empilé), il devra terminer son déplacement sur un autre jeton seul, peu importe la couleur ou la valeur de celui-ci. S'il choisit une pile de jetons, celle-ci devra obligatoirement terminer son déplacement sur une autre pile de jetons (au moins 2 jetons empilés), peu importe la couleur ou la valeur du jeton dominant la pile qu'elle va recouvrir. Chaque pile ainsi constituée passe sous le contrôle du jeton au sommet.

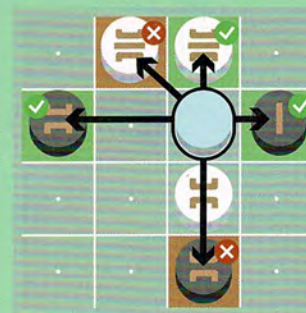
Dans les 2 cas, le déplacement doit être fait de manière orthogonale en ligne droite ou brisée (jamais en diagonale).

Le nombre de déplacements s'effectue selon la valeur du jeton choisi ou du jeton dominant la pile choisie. Le nombre de déplacements devra obligatoirement être égal à celui de la valeur du jeton choisi ou du jeton dominant la pile choisie.

A chaque tour, chaque premier mouvement d'un déplacement (de valeur 1, 2 ou 3) doit s'effectuer sur la première case occupée dans une des rangées qu'occupe la case de départ du jeton ou de la pile du jeton choisi(e).

Exemple :

Déplacements autorisés ✓ et non autorisés ✗ d'un jeton depuis sa case de départ



Jeton de valeur 1 : déplacement sur 1 case occupée.

Jeton de valeur 2 : déplacement sur 2 cases occupées en ligne droite ou brisée

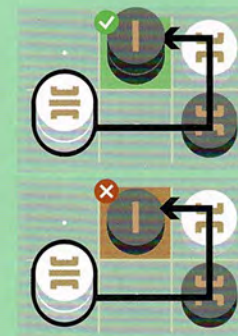
Jeton de valeur 3 : déplacement sur 3 cases occupées en ligne droite et/ou brisée.

Les jetons passent directement par dessus les cases devenues vides sans les comptabiliser dans le nombre de déplacements autorisés ; la portée de déplacement pourra donc augmenter en cours de partie.

Le changement de trajectoire ne peut se faire qu'en passant par une case occupée (on ne peut pas changer de direction sur les cases vides). On ne peut pas passer deux fois par la même case lors d'un même déplacement.

Exemple de déplacement d'une pile dominée par un jeton blanc de valeur 3 :

La pile finira obligatoirement son déplacement sur une autre pile, peu importe la valeur ou la couleur du pion qui domine celle-ci.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès que l'un des deux joueurs ne peut plus effectuer de déplacement. Chaque joueur calcule alors le nombre de points que lui rapportent les jetons de sa couleur et piles de jetons dominées par sa couleur sur le plateau.

Un jeton au sommet d'une pile rapporte un nombre de points correspondant à sa valeur (1, 2 ou 3) multiplié par le nombre total de jetons constituant cette pile.

Un jeton seul rapporte sa valeur de déplacements en points (1, 2 ou 3)

Exemple :

Une pile de 4 dominée par un jeton blanc de valeur 3 rapporte $3 \times 4 = 12$ points pour «Blanc».

Un jeton noir seul de valeur 3 rapporte 3 points pour «Noir».

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.

VARIANTE

En début de partie, les joueurs disposent les 36 jetons des deux couleurs aléatoirement sur toutes les cases du plateau.