



Jérémy Partinico



cosmoludo®

Tom Delahaye



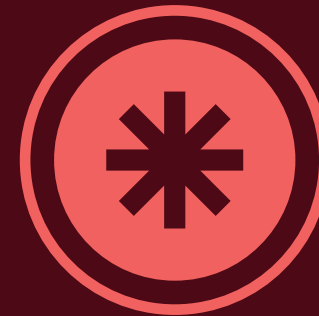
PLAY KAMON WITH THE WORLD FROM ANY DEVICES,
FOR FREE.



www.cosmoludo.com



Y O X ||™



cosmoludo®

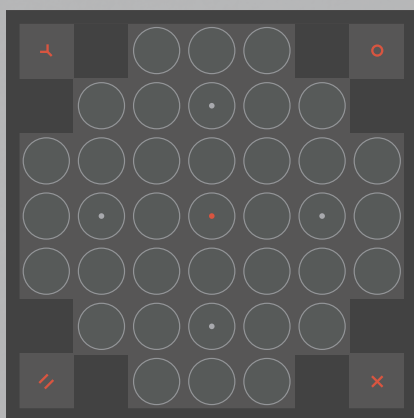
YOXII

(2 joueurs, à partir de 8 ans)



MATÉRIEL

1 plateau de 37 cases



18 pièces «blanches» de valeurs 1, 2, 3 et 4



5x1 5x2 5x3 3x4

18 pièces «rouges» de valeurs 1, 2, 3 et 4



5x1 5x2 5x3 3x4

1 pièce «Totem»



BUT DU JEU

Obtenir plus de points que votre adversaire autour du Totem lorsque celui-ci est complètement encerclé et immobilisé.

MISE EN PLACE

Disposer le plateau entre les deux joueurs et placer le Totem sur la case centrale. Les joueurs choisissent 18 pièces d'une couleur et les disposent devant eux.

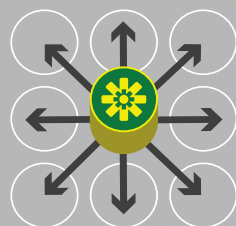
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur avec les pièces blanches joue en premier.

À tour de rôle, les joueurs déplacent le Totem sur le plateau et placent ensuite une de leurs pièces autour de celui-ci jusqu'à ce qu'il soit complètement encerclé et immobilisé.

DÉPLACEMENT DU TOTEM

Chaque joueur à tour de rôle déplace le Totem d'une case directement proche autour de celui-ci, dans n'importe quelle direction, à condition que la case de destination soit libre.

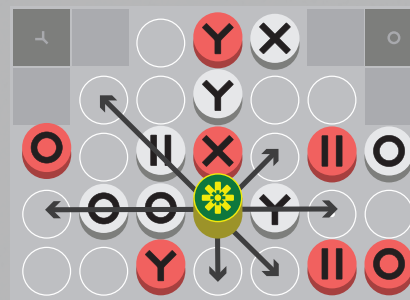


Il place ensuite une de ses pièces sur une autre case libre autour de la nouvelle position du Totem avant de passer la main à l'adversaire.

Il est possible de déplacer le Totem de plusieurs cases en sautant ses propres pièces, seulement si celles-ci forment une ligne continue (diagonale ou orthogonale) menant à une case libre (on peut donc aussi ne sauter qu'une seule de ses pièces si celle-ci mène à une case libre).

Il est interdit de sauter par dessus les pièces de la couleur adverse.

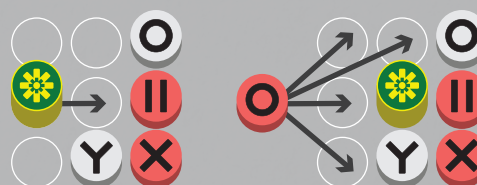
(les blancs jouent le totem)



POSITIONNEMENT DES PIÈCES

À chaque fois qu'un joueur a déplacé le Totem il doit placer une de ses pièces (de n'importe quelle valeur) sur une des cases libres directement proche autour de celui-ci (8 cases max).

(les rouges jouent le totem) (les rouges jouent leur pièce)

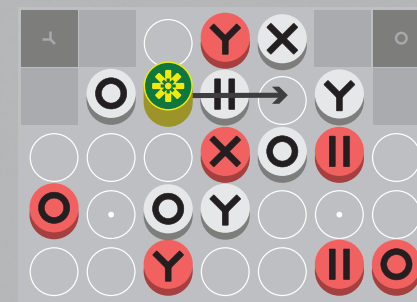


La valeur des pièces jouées est choisie par les joueurs en fonction de la stratégie qu'ils choisissent d'adopter.

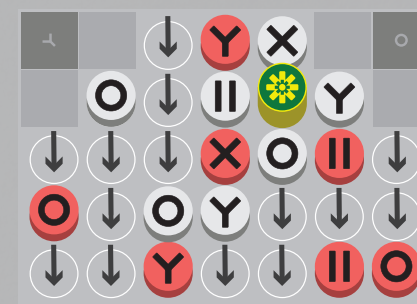
CAS PARTICULIER

Quand un joueur vient de déplacer le Totem et que toutes les cases autour de celui-ci sont occupées, il doit jouer une de ses pièces sur n'importe quelle autre case disponible du plateau.

(les blancs jouent le totem)



(les blancs jouent leur pièce)



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer le Totem (à ce moment, le Totem est forcément encerclé). Chaque joueur calcule alors la valeur totale de ses pièces qui entourent le Totem (8 pièces max). Le joueur ayant marqué le plus de points lors du décompte des pièces gagne la partie.

CAS D'ÉGALITÉ

Si le score des deux joueurs est égal au décompte des points, c'est le joueur avec le plus de pièces de sa couleur autour du Totem qui gagne la partie. Si les points et les couleurs des deux joueurs sont également répartis, la partie se termine sur un score nul.

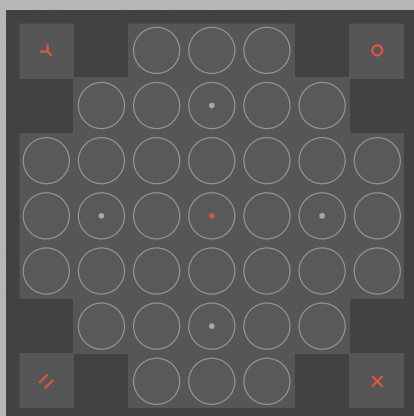
YOXII

(2 players, from 8 years old)



COMPONENTS

1 board with 37 squares



18 «White» pieces with values 1, 2, 3 and 4



18 «Red» pieces with values 1, 2, 3 and 4



1 «Totem» piece



GOAL OF THE GAME

Get more points than your opponent around the Totem when it is completely surrounded and immobilized.

SET UP

Place the board between the two players and place the Totem on the center square. Players choose 18 pieces of one color and place them in front of them.

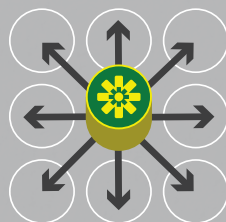
HOW TO PLAY

The player with the white pieces plays first.

Players take turns moving the Totem on the board and then placing one of their pieces around it until it is completely surrounded and immobilized.

MOVING WITH THE TOTEM

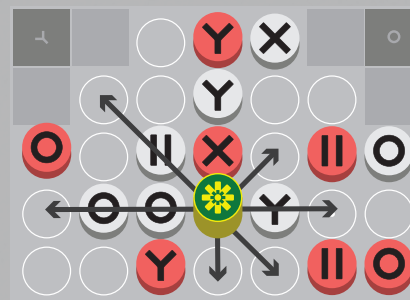
Each player in turn moves the Totem one square directly around it in any direction as long as the destination square is free.



Then they place one of their pieces on another free square around the new position of the Totem before handing over to the opponent. Players can move the Totem several squares by jumping over their own pieces, only if they form a continuous line (diagonal or orthogonal) leading to a free square (it is therefore also possible to jump over only one piece further if it leads to a free square).

It is forbidden to jump over the pieces of the opponent's color.

(White moves the totem)



POSITIONING OF PIECES

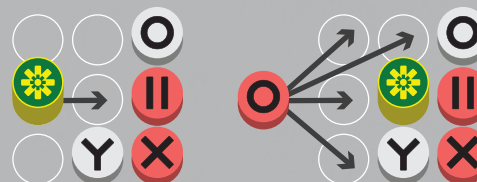
Each time a player has moved the Totem, they must place one of their pieces (of any value) on one of the free squares directly around it (8 squares maximum).



(Red moves the totem)



(Red moves his piece)

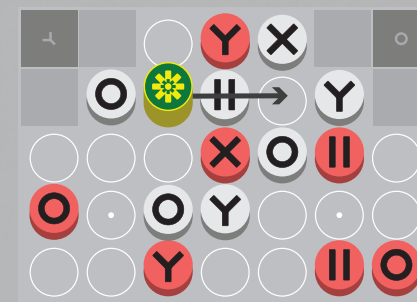


The value of the pieces played is chosen by the players according to their strategy.

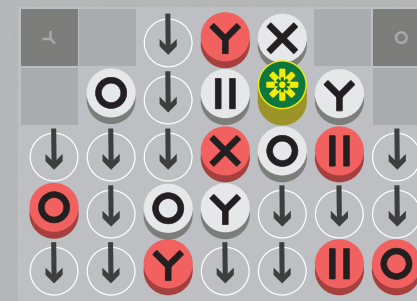
SPECIAL CASE

When a player has just moved the Totem and all the squares around it are occupied, they must play one of their pieces on any other available square of the board.

(White moves the totem)



(White moves his piece)



END OF THE GAME

The game ends when a player can no longer move the Totem (at this point, the Totem must be encircled). Each player then calculates the total value of their pieces surrounding the Totem (8 pieces max). The player with the most points wins the game.

GAME ENDS IN A DRAW

If both players have the same score when the Totem is encircled, the player with the most pawns of his color around the Totem wins the game. If both score and color are equal, the game ends in a draw.

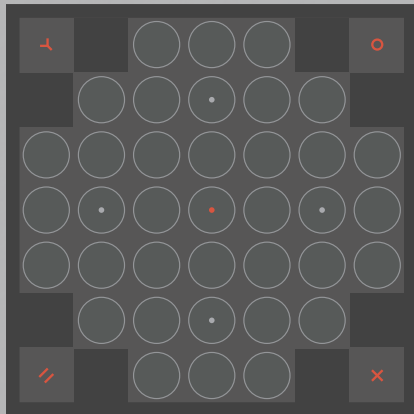
YOXII

(2 Spieler, ab 8 Jahren)



SPIELMATERIAL

Ein Spielbrett mit 37 Feldern.



18 weiße Spielsteine, mit den Werten 1, 2, 3 und 4



18 rote Spielsteine, mit den Werten 1, 2, 3 und 4



1 Totem-Spielstein



ZIEL DES SPIELS

Das Totem umzingeln und am Ende des Spiels mehr Punkte als der Gegner erzielen.

SPIELVORBEREITUNG

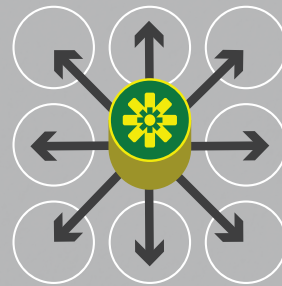
Legt den Spielplan zwischen die beiden Spieler und stellt das Totem auf das Feld in der Mitte. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die 18 Spielsteine dieser Farbe vor sich ab.

SPIELABLAUF

Der Spieler mit den weißen Spielsteinen beginnt. Beide Spieler bewegen abwechselnd das Totem auf ein anderes Feld und platzieren dann einen ihrer Spielsteine darum herum, bis das Totem umzingelt ist und nicht mehr bewegt werden kann.

DAS TOTEM BEWEGEN

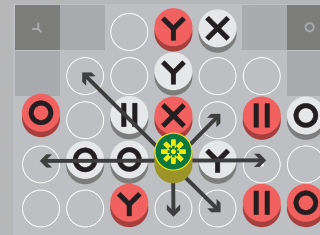
Das Totem darf auf ein unmittelbar an das ursprüngliche Feld angrenzendes Feld verschoben werden, vorausgesetzt, das Feld ist unbesetzt. Es spielt keine Rolle, in welche Richtung das Totem bewegt wird.



Nach dem Verschieben des Totems setzt der Spieler, der am Zug ist, einen seiner Spielsteine auf ein unbesetztes Feld neben dem neuen Feld, auf dem das Totem steht. Dann ist der andere Spieler an der Reihe.

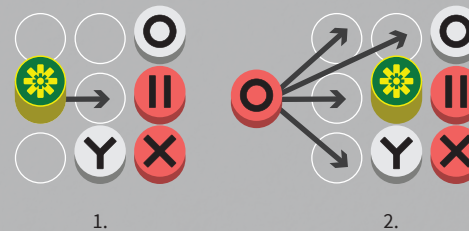
Das Totem darf auf ein weiter entferntes Feld verschoben werden, wenn der Spieler, der am Zug ist, das Totem über seine eigenen Spielsteine springen lässt und diese Spielsteine eine durchgehende Linie (diagonal oder orthogonal) bilden und wenn sich hinter dieser Linie ein unbesetztes Feld befindet (man kann auch über einen einzelnen Spielstein springen, wenn dieser die eigene Farbe hat und das Feld dahinter unbesetzt ist).

Weiss bewegt das Totem



Ein Spieler darf das Totem nicht über die Spielsteine des Gegners springen lassen.

Rot bewegt das Totem (1.)
Rot zieht seine Spielstein (2.)



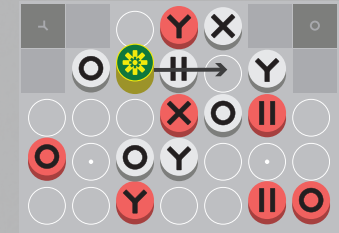
PLATZIERUNG DER SPIELSTEINE

Jedes Mal, wenn ein Spieler das Totem bewegt, muss er einen Spielstein seiner Farbe (unabhängig vom Wert) auf ein unbesetztes Feld unmittelbar neben dem Totem setzen (maximal acht unbesetzte Felder).

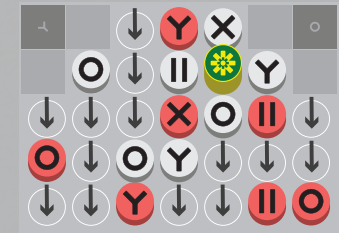
SPEZIALFALL

Wenn alle Felder um das Totem nach dem Bewegen besetzt sind, muss der Spieler, der am Zug ist, seinen Spielstein auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett platzieren.

Weiss bewegt das Totem



Weiss platziert seinen Spielstein



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Totem nicht mehr bewegen kann. Dann addiert jeder Spieler die Punkte der Spielsteine seiner Farbe, sich auf den Feldern befinden, die direkt an das Totem angrenzen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

UNENTSCHIEDEN

Wenn beide Spieler gleich viele Punkte haben, gewinnt der Spieler, der mehr Spielsteine seiner Farbe auf den an das Totem angrenzenden Feldern hat. Besteht auch da Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

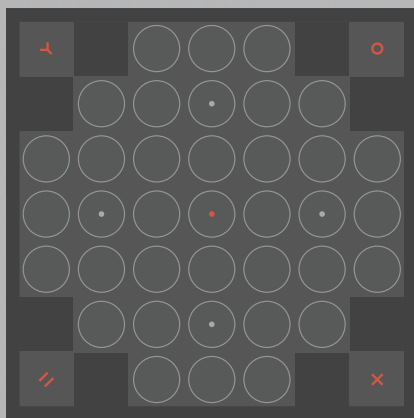
YOXII

(2 spelers, vanaf acht jaar)



MATERIAAL

Speelbord met 37 vakjes



18 "witte" speelstukken, punten: 1, 2, 3, 4



18 "rode" speelstukken, punten: 1, 2, 3, 4



1 speelstuk "Totem"



DOEL VAN HET SPEL

De Totem omsingelen en aan het eind van het spel meer punten halen dan je tegenspeler.

HET SPEL OPZETTEN

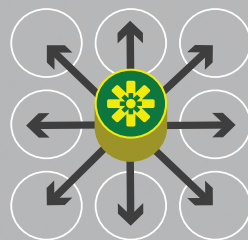
Het speelbord tussen beide spelers plaatsen en de Totem op het middelste vakje zetten. Elke speler kiest een kleur en plaatst de 18 speelstukken van die kleur voor zich.

VERLOOP VAN HET SPEL

De speler met de witte speelstukken begint. Om de beurt verschuift iedere speler de Totem naar een ander vakje en zet er vervolgens een van zijn of haar speelstukken omheen totdat de Totem omsingeld is en geen kant meer op kan.

VERPLAATSING VAN DE TOTEM

De Totem mag worden verschoven naar een vakje gelijk naast het oorspronkelijke vakje op voorwaarde dat het vakje onbezet is. Het doet er niet toe in welke richting de Totem wordt verschoven.

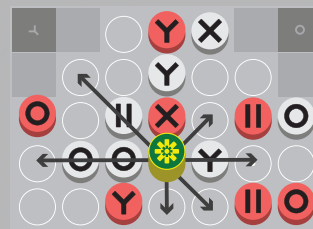


Na de Totem te hebben verschoven, plaatst de speler die aan de beurt is een van zijn of haar speelstukken op een onbezet vakje naast het nieuwe vakje waarop de Totem staat. Daarna is de andere speler weer aan de beurt.

De Totem mag op een vakje dat verder weg ligt worden gezet als de speler die daarvoor kiest, de Totem over zijn of haar eigen speelstukken laat springen en die speelstukken een niet doorbroken

lijn vormen (schuine lijn of rechte hoek) en als er achter die lijn een onbezet vakje is (je kunt dus ook over één enkel speelstuk springen als dat speelstuk jouw kleur heeft en het vakje erachter onbezet is).

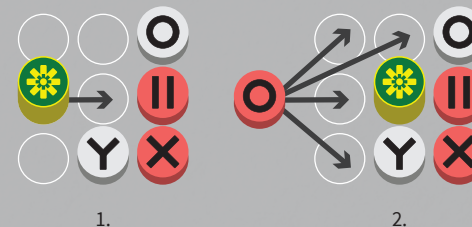
■ (de "witten" spelen de Totem)



Een speler mag zijn of haar speelstukken dus niet verplaatsen over de speelstukken van de tegenspeler heen.

■ De «roden» spelen de Totem (1.)

■ Die «Roten» bewegen ihre Figuren (2.)



PLAATSING VAN DE SPEELSTUKKEN

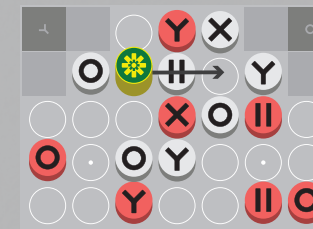
Telkens als een speler de Totem heeft verzet, moet hij of zij een speelstuk van de eigen kleur (ongeacht het aantal punten) op een onbezet vakje zetten dat gelijk naast de Totem ligt (maximaal acht onbezette vakjes).

De spelers kiezen het aantal punten van een speelstuk naar gelang de door hen gevolgde strategie.

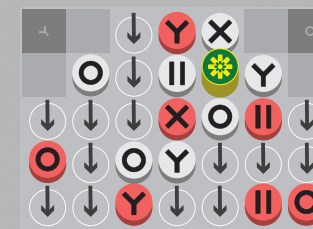
SPECIAAL GEVAL

Soms zijn alle vakjes rond het nieuwe vakje waarop de Totem is geplaatst, bezet. Dan moet de speler die de Totem op dat vakje heeft gezet, een speelstuk op een willekeurig vakje van het speelbord zetten.

■ (de "witten" spelen de Totem)



■ (de "witten" verzetten hun speelstukken)



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler de Totem niet meer kan verplaatsen (anders gezegd: als de Totem omsingeld is). Daarop telt iedere speler de punten op van de speelstukken van zijn of haar eigen kleur die rond de Totem staan. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

BIJ GELIJK SPEL

Als beide spelers evenveel punten hebben, wint de speler met de meeste speelstukken van zijn of haar kleur. Als beide spelers evenveel punten én evenveel speelstukken van de eigen kleur rond de Totem hebben, is er geen winnaar.

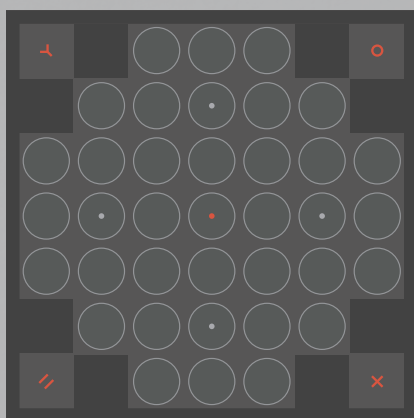
YOXII

(2 giocatori, da 8 anni)



MATERIALE

Un tabellone di 37 caselle



18 pezzi bianche, con un valore di 1, 2, 3, 4



18 pezzi rossi, con un valore di 1, 2, 3, 4



1 pezzo «Totem»



SCOPO DEL GIOCO

Cerchiate il Totem e ottenete più punti del vostro avversario nel conteggio finale.

POSIZIONAMENTO INIZIALE

Disponi il tabellone tra i due giocatori e metti il Totem sulla casella centrale. I giocatori scelgono 18 pezzi di un colore e li mettono davanti a loro.

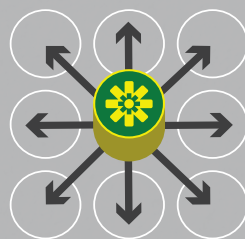
COME SI GIOCA ?

Il giocatore con gli esagoni « bianchi » inizia.

I giocatori muovono a turno il Totem intorno al tabellone e poi piazzano uno dei loro pezzi intorno ad esso finché non è completamente circondato e immobilizzato.

SPOSTARE IL TOTEM

Ogni giocatore a turno muove il Totem di una casella direttamente intorno ad esso in qualsiasi direzione, purché la casella di destinazione sia libera.



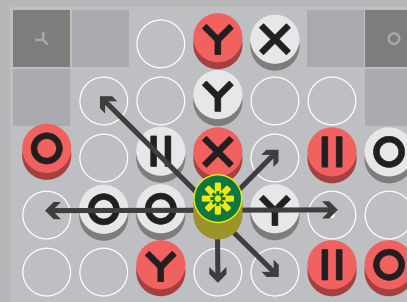
Poi piazza uno dei suoi pezzi su un'altra casella libera intorno alla nuova posizione del Totem prima di passare la mano all'avversario.

È possibile spostare il Totem di diverse caselle saltando sopra i propri pezzi, solo se questi formano una linea continua (diagonale o ortogonale) che porta a una casella libera (è quindi anche possibile saltare sopra uno solo dei propri pezzi se questo porta a una casella libera).

È vietato saltare sui pezzi del colore dell'avversario.

Esempio di mossa :

(i bianchi giocano al totem)

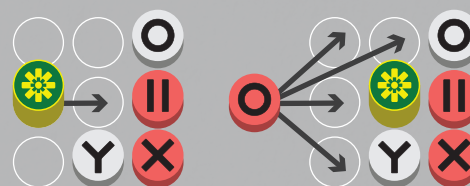


POSIZIONAMENTO DEI PEZZI

Ogni volta che un giocatore ha mosso il Totem deve piazzare uno dei suoi pezzi (di qualsiasi valore) su una delle caselle libere direttamente intorno ad esso (8 caselle al massimo).

Esempio di mossa :

(i rossi suonano il totem) (i rossi suonano il loro pezzo)

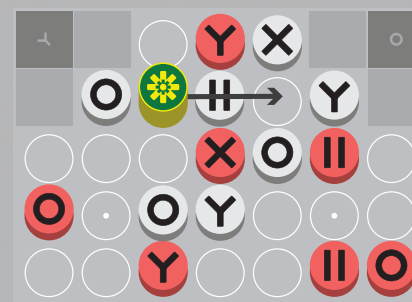


Il valore dei pezzi giocati viene scelto dai giocatori in base alla strategia che scelgono di adottare.

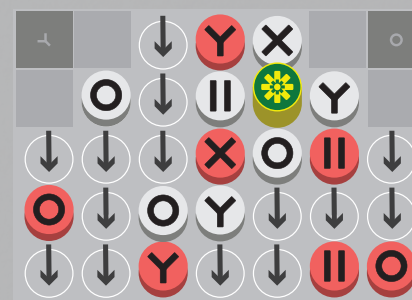
CASO SPECIALE

Quando un giocatore ha appena mosso il Totem e tutte le caselle intorno ad esso sono occupate, deve giocare uno dei suoi pezzi su qualsiasi altra casella disponibile sulla tavola.

(Il bianco gioca il totem)



(i bianchi suonano il loro pezzo)



FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando un giocatore non può più muovere il Totem (a questo punto, il Totem è necessariamente cerchiato). Ogni giocatore calcola poi il valore totale dei pezzi che circondano il Totem. Il giocatore con il maggior numero di punti nel conteggio della moneta vince la partita.

IL GIOCO FINISCE IN PARITÀ

Se i punteggi di entrambi i giocatori sono uguali nel conteggio delle pezzi, il giocatore con più pezzi del suo colore vince la partita. Se i punti e i colori di entrambi i giocatori sono equamente divisi, la partita finisce con un pareggio.

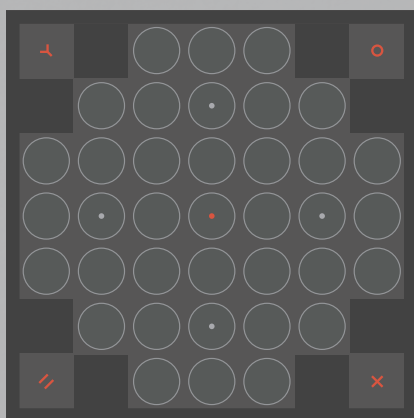
YOXII

(2 jugadores, desde 8 años)



COMPONENTES

1 tablero con 37 casillas



18 piezas «blancas» con valores de 1, 2, 3, 4



5×1 5×2 5×3 3×4

18 piezas «rojas» con valores 1, 2, 3, 4



5×1 5×2 5×3 3×4

1 pieza «Tótem»



OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue más puntos que tu oponente alrededor del Tótem cuando esté completamente rodeado e inmovilizado.

INICIO

Poner el tablero entre los dos jugadores y colocar el Tótem en la casilla central. Los jugadores eligen 18 piezas de un color y las colocan frente a ellos.

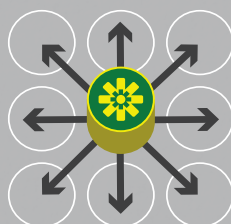
CÓMO JUGAR

El jugador con las piezas blancas empieza.

Cada jugador mueve por turnos el Tótem en el tablero y luego colocan una de sus piezas alrededor de él hasta que esté completamente rodeado e inmovilizado.

MOVIMIENTO DEL TÓTEM

Cada jugador, por turnos, mueve el Tótem de una casilla directamente a su alrededor en cualquier dirección, con la condición de que la casilla de destino esté libre.

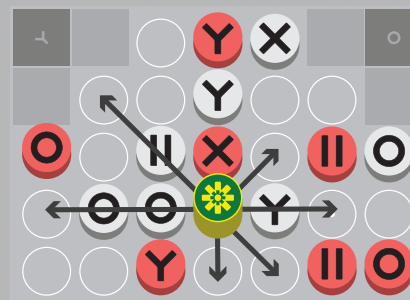


A continuación, coloca una de sus piezas en otra casilla libre alrededor de la nueva posición del Tótem antes de entregarlo al adversario.

Es posible mover el Tótem de varias casillas saltando sus propias piezas, sólo si forman una línea continua (diagonal u ortogonal) que conduce a una casilla libre (por lo tanto, también es posible saltar sólo una de sus piezas si conduce a una casilla libre).

Está prohibido saltar sobre las piezas del color del adversario.

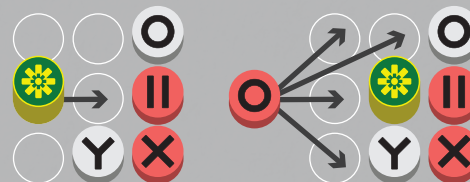
(los blancos juegan el Tótem)



COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS

Cada vez que un jugador ha movido el Tótem debe colocar una de sus piezas (de cualquier valor) en una de las casillas libres directamente alrededor de él (8 casillas como máximo).

(los rojos juegan el Tótem) (los rojos juegan su pieza)

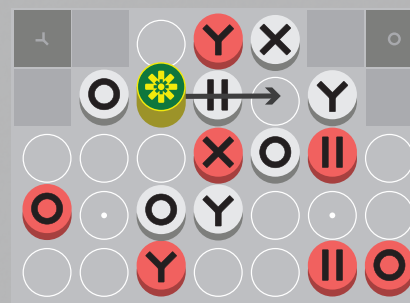


El valor de las piezas jugadas es elegido por los jugadores en función de la estrategia que decida adoptar.

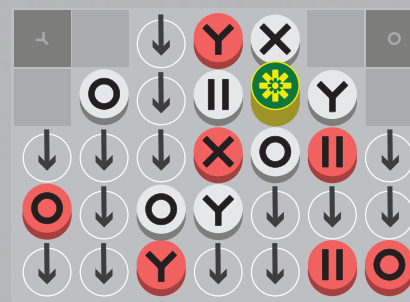
CASO ESPECIAL

Cuando un jugador acaba de mover el Tótem y todas las casillas a su alrededor están ocupadas, debe jugar una de sus piezas en cualquier otra casilla disponible del tablero.

(los blancos juegan el Tótem)



(los blancos juegan su pieza)



FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador ya no puede mover el Tótem (en este momento, el Tótem está necesariamente rodeado). Cada jugador calcula entonces el valor total de sus piezas alrededor del Tótem. El jugador con más puntos en el recuento gana el juego

EMPATE

Si la puntuación de ambos jugadores es igual durante en el recuento, el jugador con más piezas de su color alrededor del Tótem gana el juego. Si los puntos y los colores de ambos jugadores se dividen por igual, el juego termina en empate.

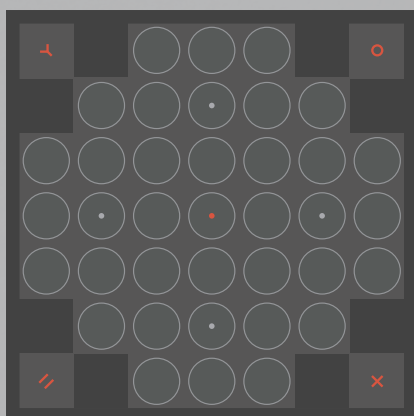
YOXII

(2 jogadores, 8 anos ou mais)

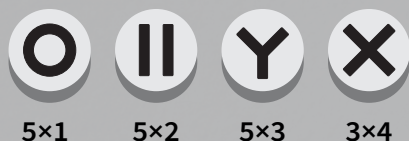


COMPONENTES

Um tabuleiro com 37 casas



18 peças «brancas» com valores de 1, 2, 3, 4



18 peças «vermelhas» com valores 1, 2, 3, 4



1 peça «Totem»



OBJECTIVO DO JOGO

Marque mais pontos do que o seu adversário à volta do Totem quando ele estiver completamente cercado e imobilizado.

INICIAR

Colocar o tabuleiro entre os dois jogadores e colocar o Totem na praça central. Os jogadores escolhem 18 peças de uma cor e colocam-nas à sua frente.

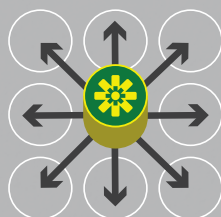
COMO JOGAR ?

O jogador com as peças brancas começa.

Cada jogador por sua vez move o Totem sobre o tabuleiro e depois coloca uma das suas peças à sua volta até estar completamente rodeado e imobilizado.

MOVIMENTO DO TOTEM

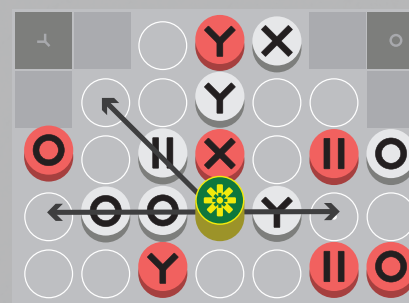
Cada jogador por sua vez move o Totem a partir de uma praça directamente à sua volta em qualquer direcção, desde que a praça de destino seja livre.



Coloca então uma das suas peças numa outra praça livre em torno da nova posição do Totem antes de a entregar ao seu adversário. É possível mover o totem de vários quadrados saltando as suas próprias peças, apenas se estas formarem uma linha contínua (diagonal ou ortogonal) que conduza a um quadrado livre (portanto também é possível saltar apenas uma das suas peças se conduzir a um quadrado livre).

É proibido saltar por cima das peças coloridas do adversário.

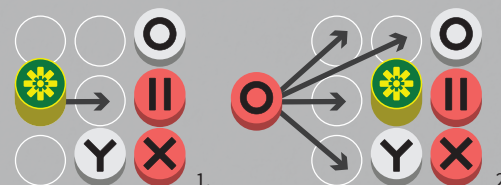
(os brancos tocam o Totem)



COLOCAÇÃO DAS PEÇAS

Cada vez que um jogador tenha movido o poste totem, deve colocar uma das suas peças (de qualquer valor) num dos quadrados livres directamente à sua volta (máximo 8 quadrados).

os vermelhos tocam o Totem (1.)
os vermelhos tocam a sua peça (2.)

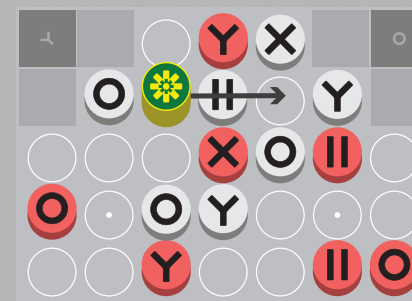


O valor das peças jogadas é escolhido pelos jogadores de acordo com a estratégia que decidem adoptar.

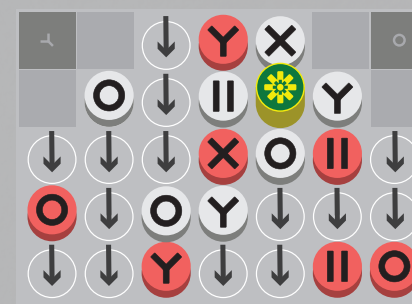
CASO ESPECIAL

Quando um jogador acaba de mover o Totem e todos os quadrados à sua volta estão ocupados, ele deve jogar uma das suas peças em qualquer outro quadrado disponível no tabuleiro.

(os brancos tocam o Totem)



(os brancos tocam a sua peça)



FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador já não pode mover o Totem (neste momento, o Totem está necessariamente rodeado). Cada jogador calcula então o valor total das suas peças em torno do Totem. O jogador com o maior número de pontos na contagem ganha o jogo.

JOGO EMPATADO

Se a pontuação de ambos os jogadores for igual durante a contagem, o jogador com a maioria das peças da sua cor em torno do Totem ganha o jogo. Se os pontos e as cores de ambos os jogadores estiverem igualmente divididos, o jogo termina num empate.

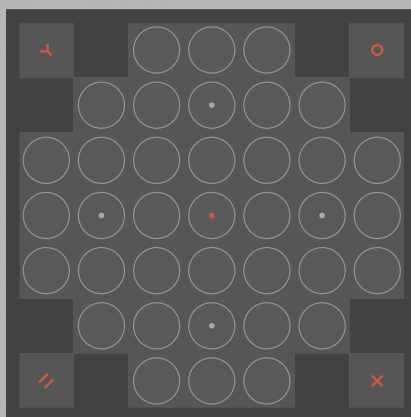
YOXII

(2 zawodników, od 8 lat)



ZAWARTOŚĆ

Plansza podzielona na 37 pól

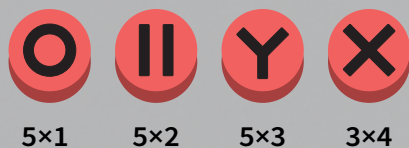


18 białych pionków o wartościach 1, 2, 3 albo 4



5×1 5×2 5×3 3×4

18 czerwonych pionków o wartościach 1, 2, 3 albo 4



5×1 5×2 5×3 3×4

1 totem



CEL GRY

Zdobyć więcej punktów niż przeciwnik z pionków sąsiadujących z totemem, gdy totem będzie całkowicie otoczony i unieruchomiony.

PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę należy umieścić pomiędzy graczami. Totem należy postawić na środkowym polu planszy. Każdy gracz bierze 18 pionków tego samego koloru i kładzie je przed sobą.

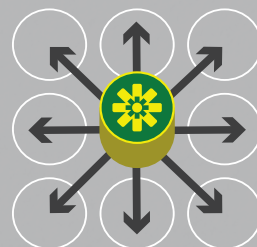
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz z białymi pionkami.

Gracze na zmianę rozgrywają tury. W swojej turze gracz przestawia totem i umieszcza 1 ze swoich pionków na 1 z pól dookoła totemu. Gra trwa do momentu, aż totem zostanie całkowicie otoczony i nie będzie można go przestawić.

PRZESTAWIANIE TOTEMU

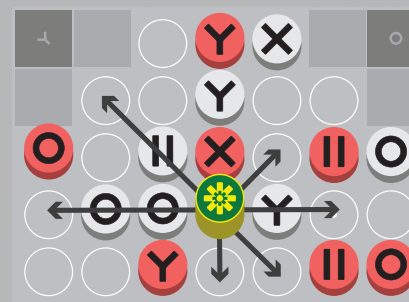
Każdy z graczy w swojej turze przestawia totem na dowolne sąsiadujące puste pole.



Następnie umieszcza 1 ze swoich pionków na dowolnym pustym polu sąsiadującym z tym, na którym znajduje się teraz totem. Gdy to zrobi, zaczyna się tura drugiego gracza. Gracze mogą przestawiać totem o kilka pól, przenosząc go nad własnymi pionkami. Mogą to zrobić tylko wtedy, gdy ich pionki tworzą nieprzerwaną linię (poziomo, pionowo albo po skosie), za którą znajduje się puste pole. Totem można przestawić nad swoim pojedynczym pionkiem, o ile znajduje się za nim puste pole.

Przestawianie totemu nad pionkami przeciwnika jest zabronione.

■ Białe: przestawienie totemu.

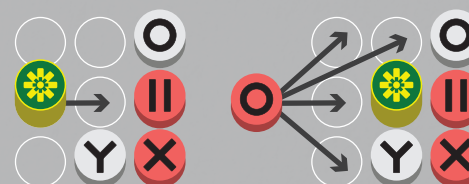


UMIESZCZANIE PIONKÓW

Za każdym razem gdy gracz przestawi totem, musi umieścić 1 ze swoich pionków (o dowolnej wartości) na 1 z pustych pól sąsiadujących z totemem.

■ Czerwone: przestawienie totemu.

■ Czerwone: umieszczenie pionka.

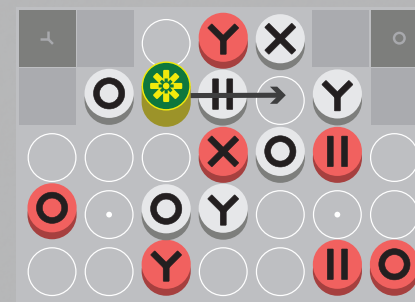


Gracze wybierają wartości umieszczanych na planszy pionków zgodnie z obraną przez siebie strategią.

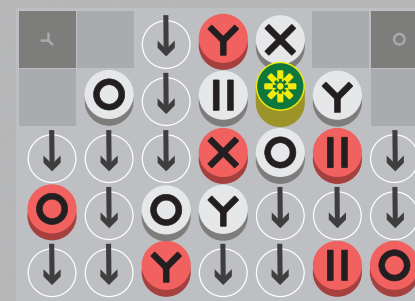
WYJĄTEK

Jeśli gracz przestawił totem, ale wszystkie pola dookoła niego są zajęte, umieszcza swój pionek na dowolnym pustym polu na planszy.

■ Białe: przestawienie totemu.



■ Białe: umieszczenie pionka.



KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy gracz nie może przestawić totemu na żadne pole (totem jest całkowicie otoczony). Każdy z graczy podlicza łączną wartość pionków w swoim kolorze, które sąsiadują z totemem (można zapunktować maksymalnie 8 pionków). Gracz z największą liczbą punktów wygrywa rozgrywkę.

REMIS

Jeśli oboje gracze zdobyli tyle samo punktów, wygrywa ten, który ma więcej pionków na polach dookoła totemu. Jeśli wynik i liczba pionków na polach dookoła totemu są równe, gra kończy się remisem.

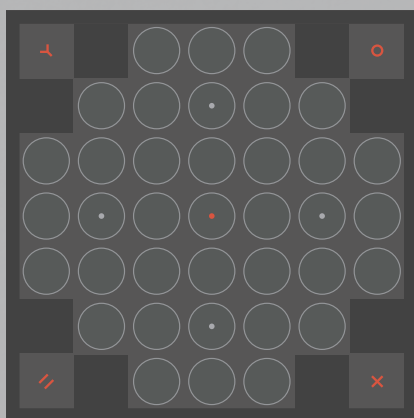
YOXII

(2 hráči, od 8 let)



HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán s 37 polí



18 bílých kamenů s hodnotou 1, 2, 3 nebo 4



18 červených kamenů s hodnotou 1, 2, 3 nebo 4



1 totem



CÍL HRY

Mít více bodů než soupeř ve chvíli, kdy je totem obklíčený a nikdo z hráčů jím nemůže pohnout.

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte herní plán mezi oba hráče a postavte totem na prostřední pole. Každý hráč si vybere jednu barvu a všech 18 kamenů v této barvě si položí před sebe.

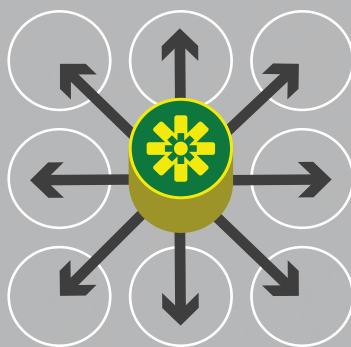
PRŮBĚH HRY

Bílý hráč začíná.

Hráči ve svém tahu přesouvají na herním plánu totem a poté umisťují svůj kámen tak, aby se jim podařilo totem obklíčit a znehybnit.

POHYB TOTEMU

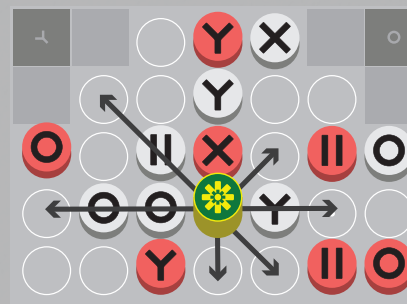
Každý hráč ve svém tahu pohne totemem na jedno z 8 sousedních polí, pokud je toto pole volné.



Následně umístí jeden svůj kámen na jedno volné pole kolem nové pozice totemu. Poté je na řadě soupeř. Hráči mohou přesunout totem i o více polí obsazených vlastními kameny za předpokladu, že jsou tato pole v nepřerušené řadě (rovně, kolmo i úhlopříčně), za níž se nachází volné pole. Je tedy možné přeskočit i jediný vlastní kámen, jestliže je za ním volné pole.

Je zakázáno přeskakovat pole se soupeřovými kameny.

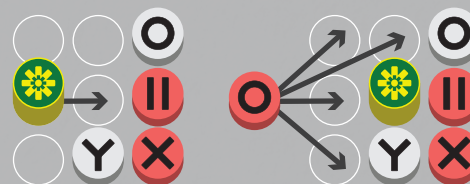
Bílý hráč pohybuje totemem



UMISŤOVÁNÍ KAMENŮ

Kdykoli hráč pohne totemem, musí umístit jeden svůj kámen (s libovolnou hodnotou) na jedno z volných polí kolem totemu (může jich být maximálně 8).

Červený hráč pohybuje totemem



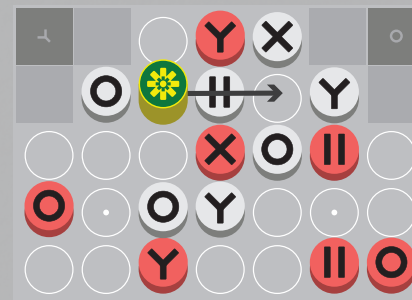
Červený hráč umisťuje svůj kámen

Hodnotu použitého kamene si vybírají hráči na základě zvolené strategie.

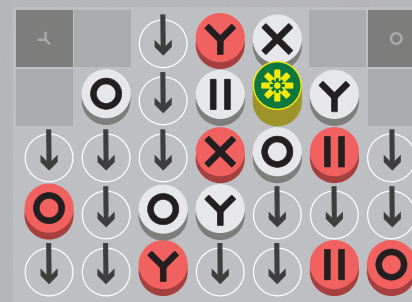
ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD

Jestliže hráč pohne totemem a všechna s ním sousedící pole jsou obsazená, musí umístit jeden svůj dostupný kámen na jakékoli volné pole herního plánu.

Bílý hráč pohybuje totemem



Bílý hráč umisťuje svůj kámen



KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů už nemůže pohnout totemem (totem musí být obklíčen). Každý pak sečte hodnoty všech svých kamenů kolem totemu (maximálně 8 kamenů). Hráč, který takto dosáhne více bodů, se stává vítězem.

REMÍZA NA KONCI HRY

Pokud mají oba hráči při obklíčení totemu stejné skóre, vítězí hráč s více kameny své barvy okolo totemu. Jestliže nastane shoda i zde, hra končí remízou.