



Claude Leroy



cosmoludo™

Tom Delahaye



FORUM - BGG



HOKiTO™



cosmoludo™

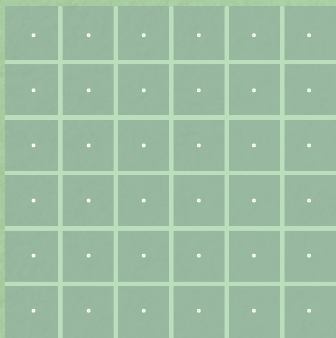
HOKITO

(2 joueurs, à partir de 8 ans)



MATÉRIEL

Un plateau de 36 cases.



18 jetons blancs de valeurs de déplacement

1, 2 et 3.



6 ×

6 ×

6 ×

18 jetons noirs de valeurs de déplacement

1, 2 et 3.



6 ×

6 ×

6 ×

MISE EN PLACE

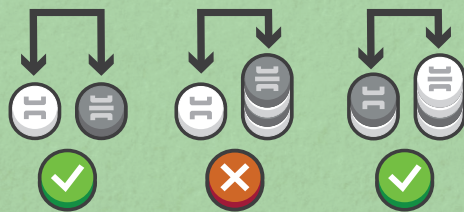
Chaque joueur prend tous les jetons d'une couleur et les place aléatoirement sur les 18 cases des trois premières rangées du plateau devant lui (1 jeton par case).

BUT DU JEU

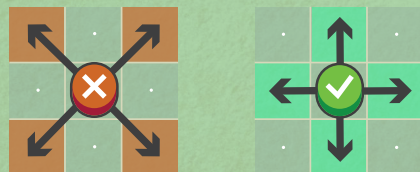
Comptabiliser plus de points que son adversaire.

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 dominée par sa couleur. S'il choisit un jeton seul (non empilé), il devra terminer son déplacement sur un autre jeton seul (non empilé), peu importe la couleur ou la valeur de celui-ci. S'il choisit une pile de jetons (au minimum 2 jetons empilés), celle-ci devra obligatoirement terminer son déplacement sur une autre pile de jetons, 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.



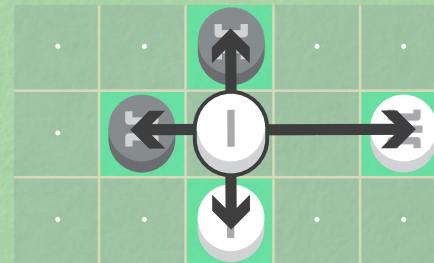
Dans les 2 cas, le déplacement doit être fait de manière orthogonale en ligne droite ou brisée (**jamais en diagonale**).



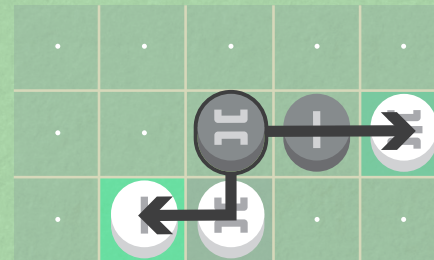
Le nombre de déplacements devra obligatoirement être égal à celui de la valeur du jeton choisi ou du jeton dominant la pile choisie.

Exemple :

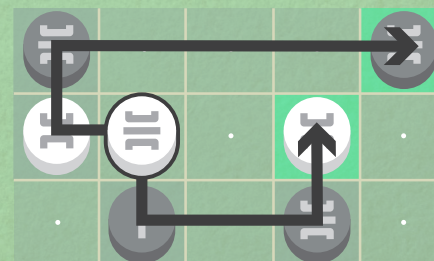
Jeton de valeur 1 : déplacement sur 1 case occupée.



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.

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.

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

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 $4 \times 3 = 12$ points pour «Blanc». Un jeton noir seul de valeur 3 rapporte 3 points pour «Noir».

VARIANTE

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

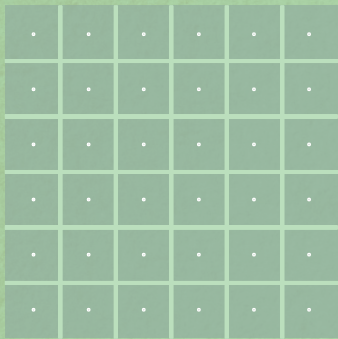
HOKITO

(2 players, from 8 years old)



COMPONENTS

A board with 36 squares.



18 white pawns, with 1, 2 or 3 markings.



6 × 6 × 6 ×

18 black pawns, with 1, 2 or 3 markings.



6 × 6 × 6 ×

SET UP

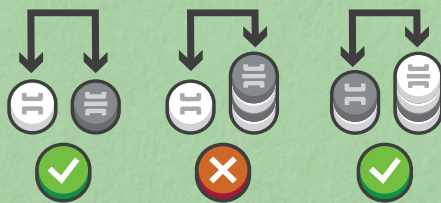
The board is placed between the two players. Each player takes 18 pawns of one colour and places them at random on the 18 squares of the first three rows of the board in front of them (1 pawn per square).

GOAL OF THE GAME

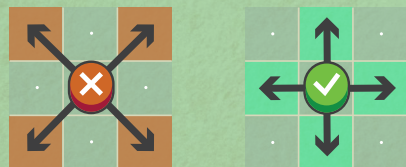
To score more points than your opponent.

HOW TO PLAY

The player with the «Black» pawns starts. Each player in turn will move a pawn of their colour or a stack of pawns controlled by their colour. If a player chooses to move a single (unstacked) pawn, they will have to end their move on another single (unstacked) pawn, regardless of the colour or markings of the pawn. If they choose to move a stack of pawns controlled by their colour, the stack will have to land on another stack of pawns (at least two stacked pawns), regardless of the marking or colour of the pawn on top of the stack.



In both cases the pawn(s) move(s) by jumping on other pawns, or stacks of pawns, in any direction (forwards, backwards, left or right) but **never diagonally**.

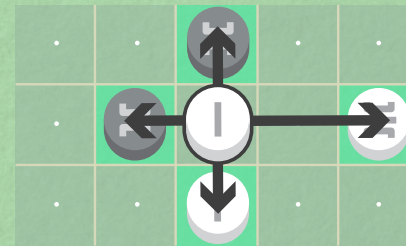


The movement of single pawns or stacks is made according to the marking (1, 2 or 3) of the top pawn.

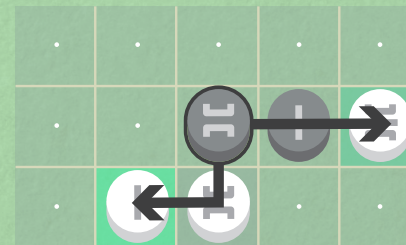
Moving over an empty square does not count as one move. Only moving onto an occupied pawn or stack of pawns counts as a move.

Examples :

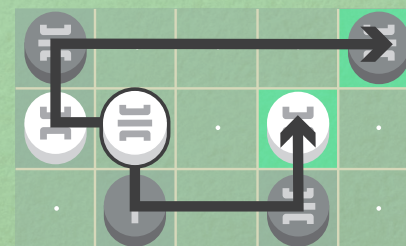
Pawns with 1 mark : Move on one occupied square.



Pawns with a 2 mark : Move on two occupied squares.



Pawns with a 3 mark : Move on three occupied squares.



During the move, pawn(s) will skip empty squares without counting them in the authorized amount of moves according to the marking on the top pawn.

You can change direction only at a right angle by pivoting on an occupied square (you cannot change direction on empty squares).

You cannot go across the same square twice during a player's turn.

END OF THE GAME

The game is over as soon as one of the players cannot make any further moves.

At this moment each player scores the pawns and stacks that are left under their control on the board. The player with the highest score wins the game.

A pawn on top of a pile has a value of its number (1, 2 or 3) multiplied by the total amount of pawns in the pile.

Examples :

A pile of 4 controlled by a 3 mark «White» pawn counts as $4 \times 3 = 12$ points to the «White player», and a pile of 8 controlled by a 1 mark «Black» pawn counts as $8 \times 1 = 8$ points to the «Black player».

A single «White» pawn with a 2 mark counts as $2 \times 1 = 2$ points to the «White player».

VARIANT

At the beginning of the game, advanced players may spread the 36 pawns at random on any square of the board (1 pawn per square).

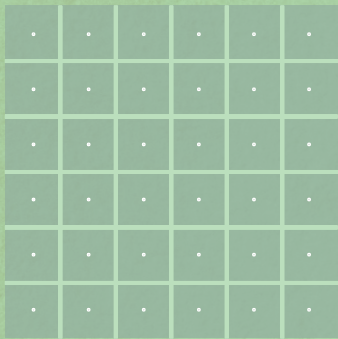
HOKITO

(2 Spieler, ab 8 Jahren)



SPIELMATERIAL

Ein Spielbrett mit 36 Feldern.



18 weiße Spielsteine mit Symbolen für die Werte 1, 2 und 3.



6 × 6 × 6 ×

18 schwarze Spielsteine Symbolen für die Werte 1, 2 und 3.



6 × 6 × 6 ×

SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird zwischen den beiden Spielern aufgestellt.

Die Spieler wählen je eine Farbe und stellen ihre 18 Steine in den ersten drei Reihen ihrer Seite auf, je ein Spielstein pro Feld.

ZIEL DES SPIELS

Die meisten Punkte erzielen durch seine eigenen noch auf dem Spielplan befindenden Spielsteine und oder Stapel.

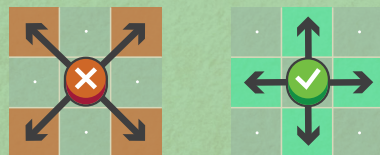
SPIELABLAUF

Der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt. Er darf einen Spielstein seiner Farbe entsprechend seines Wertes=Zugweite (Symbols) auf ein anderes Feld bewegen. Dabei kann er einen Stapel bilden (ab mindestens zwei Spielsteinen), der vom obersten Spielstein kontrolliert wird.

Bewegt der Spieler einen einzelnen Spielstein (welcher noch nicht Teil eines Stapels ist), muss er seinen Spielzug auf einem anderen einzelnen Stein beenden. Der Zug eines Stapels muss auf einem Stapel enden – jeweils unabhängig von Farbe oder Wert des Spielsteins bzw. Stapels, auf dem er landet.



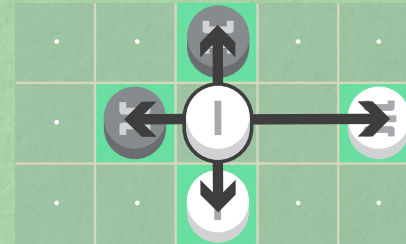
Die Spielsteine und Stapel bewegen sich, indem sie auf oder über andere Steine oder Stapel in beliebiger Richtung springen – vorwärts, rückwärts, links oder rechts, aber **niemals diagonal**.



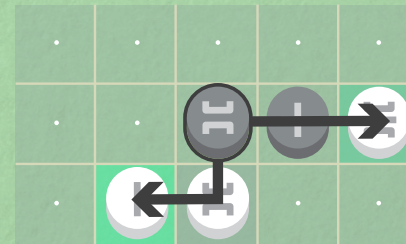
Die Anzahl der Felder, die der Spielstein (oder Stapel) bewegt werden kann, wird bestimmt durch den Wert des gewählten Spielsteines oder des obersten Spielsteines des gewählten Stapels (1, 2 oder 3). Beim Bewegen werden nur die mit Steinen oder Stapeln besetzten Felder gezählt, leere Felder werden übersprungen.

Beispiele für erlaubte und verbotene Spielzüge:

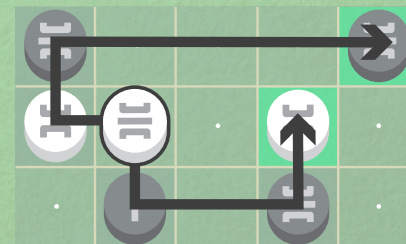
Symbol 1: Der Spielstein (oder Stapel) darf 1 belegtes Feld weit ziehen.



Symbol 2: Der Spielstein (oder Stapel) darf 2 belegte Felder weit ziehen.



Symbol 3: Der Spielstein (oder Stapel) darf 3 belegte Felder weit ziehen.



Die Spielsteine überspringen leere Felder, ohne dass diese zur Anzahl der erlaubten Felder gezählt werden. Der Bewegungsradius der Spielsteine erhöht sich somit im Laufe des Spiels. Eine Richtungsänderung kann nur im rechten Winkel erfolgen, indem der Spielstein über ein belegtes Feld zieht. Die Richtung kann nicht auf einem leeren Feld geändert werden. Während eines Spielzuges darf der Spielstein oder Stapel nicht zweimal auf dasselbe Feld ziehen.

SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, sobald einer der beiden Spieler keinen Spielzug mehr ausführen kann. Die Spieler rechnen zusammen, wie viele Punkte sich aus ihren Spielsteinen und Stapeln ergeben.

Ein Stapel zählt so viel wie der Wert des obersten Steins (1, 2 oder 3), multipliziert mit der Anzahl der Steine im Stapel. Ein einzelner Spielstein zählt so viel wie der Wert seines Symbols (1, 2 oder 3).

Der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl hat das Spiel gewonnen.

Beispiel:

Ein Stapel mit 6 Spielsteinen, der von einem weißen Stein mit Symbol 3 kontrolliert wird, ergibt $6 \times 3 = 18$ Punkte für die Farbe Weiß. Ein Stapel aus 8 Steinen, der von einem schwarzen Spielstein mit einem Symbol für 1 kontrolliert wird, zählt $8 \times 1 = 8$ Punkte für die Farbe Schwarz. Ein einzelner weißer Spielstein mit Symbol 2 zählt 2 Punkte für die Farbe Weiß.

SPIELVARIANTE

Am Anfang des Spiels dürfen die Spieler 36 Spielsteine willkürlich auf das Spielbrett setzen.

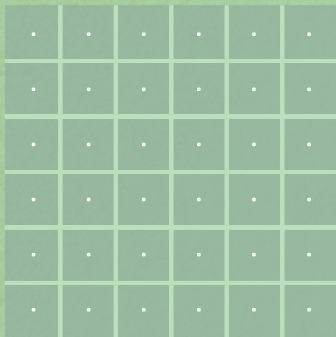
HOKITO

(2 spelers, vanaf 8 jaar oud)



MATERIAAL

Een speelbord met 36 vakken.



18 witte jetons, verplaatsingswaarde 1, 2 en 3.



6 x 6 x 6 x

18 zwarte jetons, verplaatsingswaarde 1, 2 en 3.



6 x 6 x 6 x

VOORBEREIDING

Elke speler neemt jetons van éénzelfde kleur en plaatst ze willekeurig op de 18 vakken van de eerste drie rijen van het speelbord (1 jeton per vak).

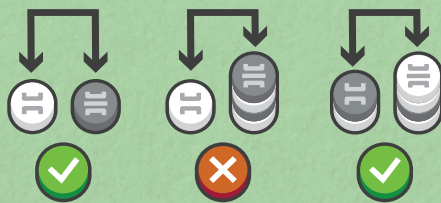
DOEL VAN HET SPEL

Scor meer punten dan je tegenstander.

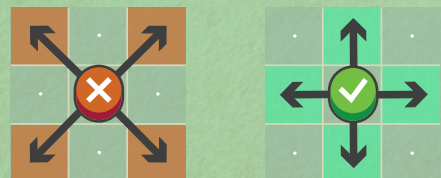
VERLOOP VAN HET SPEL

De speler met de zwarte jetons begint.

Elke speler zal tijdens zijn beurt een jeton van zijn kleur of een stapel jetons (tenminste twee gestapelde jetons) gedekt door een jeton van zijn kleur verplaatsen. Indien hij kiest voor een enkele jeton (nog niet gestapeld) moet hij zijn zet beëindigen op een andere enkele jeton van om het even welke kleur of waarde. Indien hij een stapel jetons kiest zal hij zijn zet moet beëindigen op een andere stapel jetons (tenminste twee gestapelde jetons) om het even welke de kleur of de waarde van de jeton is die de stapel bedekt. Elke zo samengestelde stapel is onder de controle van de bovenste jeton.



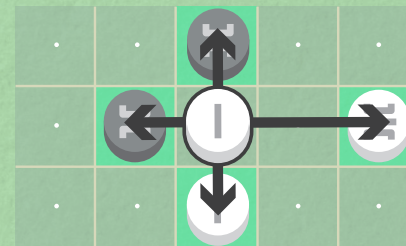
In beide gevallen zal de verplaatsing orthogonaal en in rechte of gebroken lijn gebeuren (**nooit in diagonale lijn**).



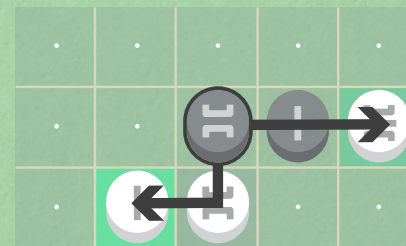
Het aantal verplaatsingen gebeurt volgens de waarde van de gekozen jeton of de dekkende jeton van de stapel. Het aantal verplaatsingen zal verplicht gelijk zijn aan de waarde van de gekozen jeton of van de dekkende jeton van de gekozen stapel.

Voorbeeld :

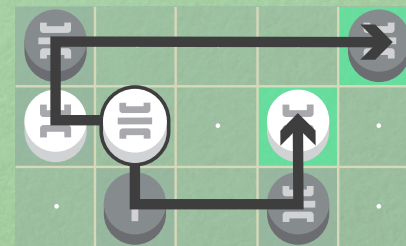
Jeton met waarde 1 : verplaatsing op een bezet vak.



Jeton met waarde 2 : verplaatsing op twee bezette vakken.



Jeton met waarde 3 : verplaatsing op drie bezette vakken.



De jetons springen onmiddellijk over de vrijgekomen vakken zonder dat ze worden meegeteld in het aantal toegestane verplaatsingen ; de reikwijdte van de verplaatsing zal dus vergroten tijdens het verloop van het spel.

De verandering van traject is alleen mogelijk via een bezet vak (men mag niet van richting veranderen op de lege vakken). Men mag niet twee keer op hetzelfde vak komen tijdens dezelfde verplaatsing.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra één van de spelers zich niet meer kan verplaatsen. Elke speler berekent hoeveel punten de jetons en de dekkende jetons van de stapels van zijn kleur opbrengen.

De speler die het hoogste aantal punten bereikt heeft het spel gewonnen.

Een dekkende jeton van een stapel brengt het aantal punten op van zijn waarde (1, 2 of 3) vermenigvuldigd met het aantal jetons van de stapel.

Een enkele jeton brengt zijn verplaatsingswaarde op in punten (1, 2 of 3).

Voorbeeld :

Een stapel van 4 jetons gedekt door een witte jeton van waarde 3 brengt $4 \times 3 = 12$ punten op voor « Wit ». Een zwarte jeton met waarde 3 brengt 3 punten op voor « Zwart ».

VARIANT

In het begin van het spel mogen de spelers de 36 jetons van de 2 kleuren willekeurig op het speelbord plaatsen.

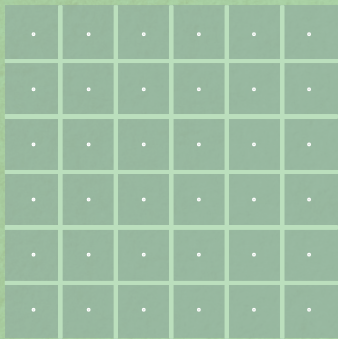
HOKITO

(2 giocatori, da 8 anni)



MATERIALE

Un tabellone di 36 caselle.



18 pedine bianche, con un valore di spostamento di 1, 2 o 3.



6 x

6 x

6 x

18 pedine nere, con un valore di spostamento di 1, 2 o 3.



6 x

6 x

6 x

POSIZIONAMENTO INIZIALE

Il tabellone viene posizionato tra i 2 giocatori. I giocatori scelgono il loro colore e piazzano casualmente le 18 pedine sulle prime tre righe del tabellone di fronte a loro (1 pedina per casella).

SCOPO DEL GIOCO

Totalizzare più punti dell'avversario.

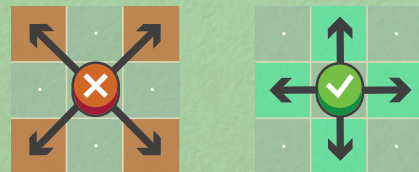
SPOSTAMENTI

Il giocatore con le pedine «nere» inizia.

A turno, ogni giocatore deve muovere una pedina o una pila di pedine (almeno due pedine impilate) dominata dal suo colore (colore della pedina in cima alla pila). Se il giocatore sceglie di spostare una pedina singola (non ancora in una pila) dovrà terminare il suo percorso necessariamente su un'altra pedina singola, indipendentemente dal suo colore o valore. Se sceglie di muovere una pila di pedine, dovrà finire il suo spostamento necessariamente su un'altra pila, indipendentemente dal suo colore o dal valore della pedina in cima alla pila.



In entrambi i casi, le pedine possono muoversi solo su caselle occupate da altre pedine o pile di pedine, in tutte le direzioni (in avanti, indietro, a destra o a sinistra) ma **mai in diagonale**.

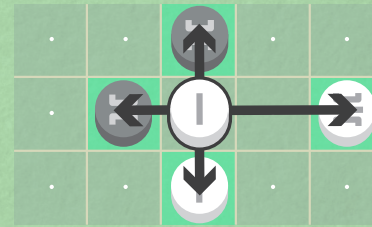


Il numero di mosse effettuate obbligatoriamente in base al valore della pedina scelta (1, 2 o 3) o, in caso di spostamento di una pila, in base al valore della pedina in cima alla pila scelta.

Passare sopra una casella vuota non conta come una mossa. Una mossa conta come una mossa solo quando passa per una casella occupata.

Esempio di mossa :

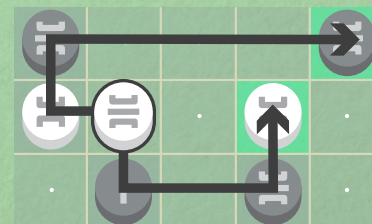
Una pedina con un valore di spostamento 1: spostamento su una casella occupata.



Una pedina con un valore di spostamento 2: spostamento su due caselle occupate.



Una pedina con un valore di spostamento 3: spostamento su tre caselle occupate.



Le pedine scavalcano le caselle vuote senza contarle nel numero di spostamenti autorizzati; la distanza di movimento può quindi aumentare durante la partita.

Il cambio di traiettoria è consentito solo passando su una casella occupata (non è possibile cambiare direzione su caselle vuote). Non si può passare due volte sulla stessa casella durante lo stesso turno.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO DEI PUNTI

Il gioco finisce non appena uno dei giocatori non può più muoversi. Ciascuno calcola il numero di punti delle pedine singole del proprio colore e delle pile con in cima una pedina del proprio colore.

Vince la partita il giocatore che ottiene il maggior numero di punti.

Una pedina che si trova in cima a una pila vale il suo valore di spostamento (1, 2 o 3) moltiplicato dal numero di pedine della pila.

Una pedina singola vale in punti il suo valore di spostamento (1, 2 o 3).

Esempio :

Una pila di 4 pedine con in cima una pedina bianca di valore 3 vale $4 \times 3 = 12$ punti per il giocatore «Bianco». Una pedina singola nera con valore di spostamento 3 vale 3 punti per il giocatore «Nero».

VARIANTE

All'inizio del gioco, i giocatori possono posizionare casualmente sul tabellone le 36 pedine di ambedue i colori.

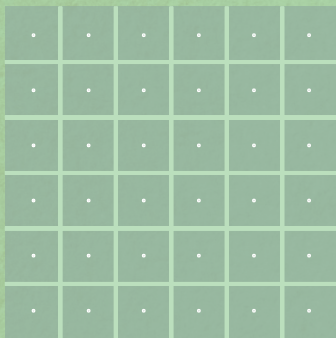
HOKITO

(2 jugadores, 8 años y más)



COMPONENTES

Un tablero con 36 casillas.



18 fichas blancas, con marcas de 1, 2 o 3.



6 x

6 x

6 x

18 fichas negras, con marcas de 1, 2 o 3.



6 x

6 x

6 x

INICIO

El tablero se coloca entre los dos jugadores. Cada jugador/a escoge un color y coloca sus 18 fichas aleatoriamente en las 18 casillas de las tres primeras filas que tiene en frente (1 ficha por casilla).

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar más puntos que el adversario.

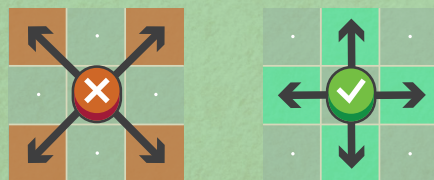
CÓMO JUGAR

El/la jugador/a con las fichas «negras» empieza.

Cada jugador/a mueve por turnos una ficha de su color o una pila de fichas controlada por su color. Si un/a jugador/a escoge mover una ficha individual (no apilada), esta ficha tendrá que terminar su movimiento encima de otra ficha individual (no apilada), independientemente del color o marca de ésta. Si escoge mover una pila de fichas controlada por su color, la pila tendrá que terminar su movimiento encima de otra pila de fichas (como mínimo dos fichas apiladas), independientemente del color o marca de la ficha superior de la pila.



En ambos casos la/s ficha/s se mueve/n saltando por encima de otras fichas, o pilas de fichas, en cualquier dirección (adelante, atrás, izquierda o derecha) pero **nunca diagonalmente**.

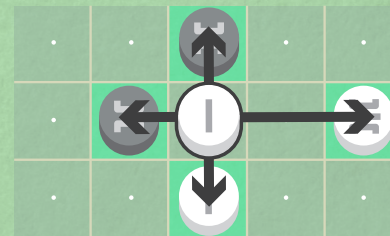


El número de saltos que puede hacer una ficha individual o una pila de fichas viene determinado por la marca de la ficha superior.

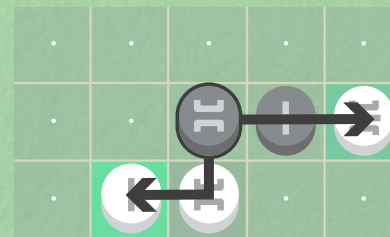
Las casillas vacías no cuentan para el número de saltos. Tan sólo se cuenta un salto cuando se hace sobre una casilla ocupada por una ficha o pila de fichas.

Ejemplos de movimientos permitidos y no permitidos de una ficha desde su casilla de partida:

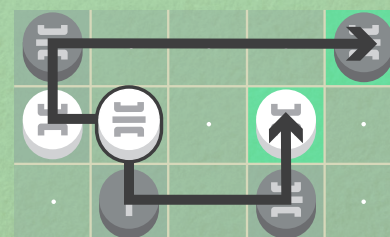
Fichas con marca de 1: Saltan una vez hacia una casilla ocupada.



Fichas con marca de 2: Saltan dos veces hacia una casilla ocupada.



Fichas con marca de 3: Saltan tres veces hacia una casilla ocupada.



Durante el salto, se omitirá cualquier casilla vacía en la dirección del salto para el conteo de saltos permitidos, de acuerdo con la marca de la ficha superior.

Se puede cambiar de dirección solamente en ángulos rectos, pivotando sobre una casilla ocupada (no se puede cambiar de dirección sobre casillas vacías).

No se puede ir a través de una misma casilla dos veces durante el mismo turno del jugador/a.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina tan pronto cómo uno/a de los/las jugadores/as no pueda hacer otro movimiento. En este momento, cada jugador/a gana puntos por cada ficha o pila de fichas que tiene bajo su control en el tablero. El/la jugador/a con mayor puntuación gana el juego. Una ficha encima de una pila de fichas tiene el valor de su marca (1, 2, o 3) multiplicado por el valor total de fichas en la pila.

Ejemplos:

Una pila de 6 fichas controlada por una ficha blanca con marca de 3, cuenta $6 \times 3 = 18$ puntos para el/la jugador/a con fichas «blancas»; y una pila de 8 fichas con una ficha superior negra con marca de 1, cuenta $8 \times 1 = 8$ puntos para el/la jugador/a con fichas «negras».

Una ficha individual blanca con una marca de 2, cuenta $2 \times 1 = 2$ puntos para el/la jugador/a con fichas «blancas».

VARIANTE

Al inicio del juego, jugadores avanzados pueden colocar las 36 fichas aleatoriamente en cualquier casilla del tablero (1 ficha por casilla).

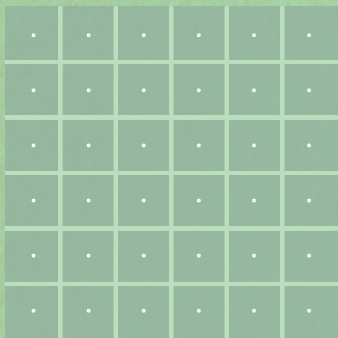
HOKITO

(2 jogadores, 8 anos ou mais)



COMPONENTES

Um tabuleiro com 36 casas.



18 peões brancos, com 1, 2 ou 3 marcações.



6 x 6 x 6 x

18 peões pretos, com 1, 2 ou 3 marcações.



6 x 6 x 6 x

ARRANJO

O tabuleiro é posicionado entre os dois jogadores. Cada jogador recebe 18 peões de uma cor e posiciona-os aleatoriamente nas 18 casas das primeiras três linhas do tabuleiro em frente à eles (1 peão por casa).

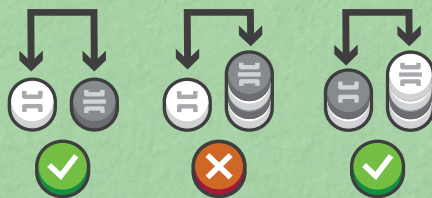
OBJECTIVO DO JOGO

Marcar mais pontos do que o adversário.

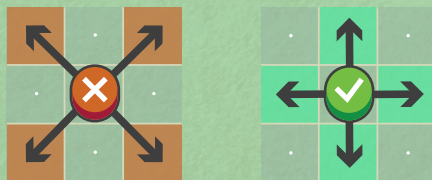
INSTRUÇÕES

O jogador com os peões pretos inicia o jogo.

Cada jogador na rodada move um peão da sua cor ou uma pilha de peões controlados pela sua cor. Se um jogador escolhe mover um único (desempilhado) peão, ele terá que mover em outro único (desempilhado) peão, independente da cor das marcações do peão. Se ele escolher mover uma pilha de peões controlados pela sua cor, a pilha deverá ser colocada sob outra pilha de peões (ao menos dois peões empilhados), independente da marcação ou cor do peão no topo da pilha.



Em ambos os casos o(s) peão/peões move(m) pulando em outros peões, ou pilhas de peões, em quaisquer direção (para frente, para trás, direita ou esquerda) mas **nunca na diagonal**.

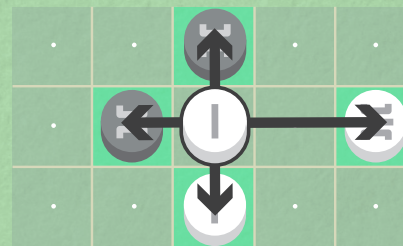


O movimento de um único peão ou de uma pilha de peões é feito de acordo com a marcação (1,2 ou 3) indicada no topo do peão.

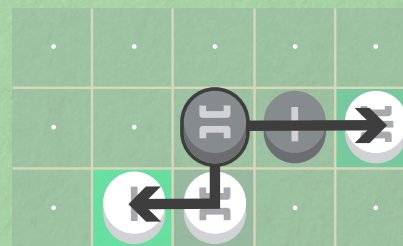
Mover para uma casa vazia não é contabilizado como um movimento. Apenas mover para uma casa ocupada por um peão ou por uma pilha de peões é contabilizado como um movimento.

Exemplos de movimentos autorizados de um peão a partir da casa em que iniciou o jogo:

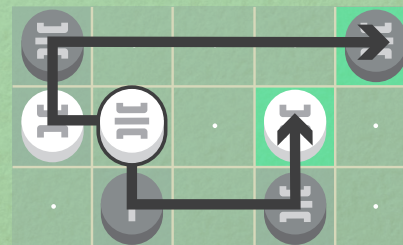
Peões com uma marcação: Anda uma casa ocupada.



Peões com duas marcações: Anda duas casas ocupadas.



Peões com três marcações: Anda três casas ocupadas.



Durante o movimento, os peões pularão casas vazias sem contabiliza-las no número autorizado de movimentações de acordo com a marcação do topo do peão.

Você pode alterar a direção apenas em um ângulo à direita girando em torno do seu eixo em uma casa ocupada (você não pode alterar a direção em casas vazias). Você não pode avançar em uma mesma casa duas vezes durante a mesma rodada.

FINAL DO JOGO

O jogo encerra quando um dos jogadores não pode realizar mais nenhum movimento. Neste momento cada jogador pontua os peões e pilhas de peões que restaram sob seu controle no tabuleiro. O jogador com o maior número de pontos vence o jogo.

Um peão no topo de uma pilha tem o valor do seu número na marcação (1, 2 ou 3) multiplicado pelo total de peões na pilha.

Exemplos:

Uma pilha de 6 controladas por um peão branco com 3 marcações conta como $6 \times 3 = 18$ pontos para o jogador branco, e uma pilha de 4 mostrando um peão preto com 1 marcação conta como $4 \times 1 = 4$ pontos para o jogador preto.

Um único peão preto com 2 marcações conta como $1 \times 2 = 2$ pontos para o jogador preto.

VARIANTE

No começo do jogo, os jogadores avançados podem espalhar os 36 peões em qualquer casa do tabuleiro (1 peão por casa).

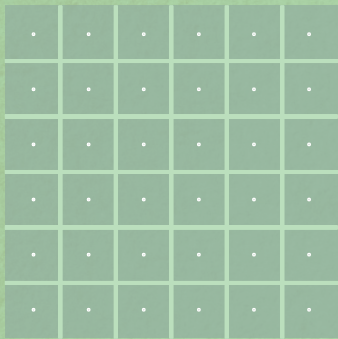
HOKITO

(2 zawodników, od 8 lat)



ZAWARTOŚĆ

Plansza podzielona na 36 kwadratowych pól



18 białych pionków z oznaczeniem 1, 2 albo 3



6 ×

6 ×

6 ×

18 czarnych pionków z oznaczeniem 1, 2 albo 3



6 ×

6 ×

6 ×

CEL GRY

Zdobyć więcej punktów niż przeciwnik.

PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę należy umieścić pomiędzy graczami. Każdy gracz bierze 18 pionków tego samego koloru i układa je losowo w 3 pierwszych rzędach po swojej stronie planszy (po 1 pionku na pole).

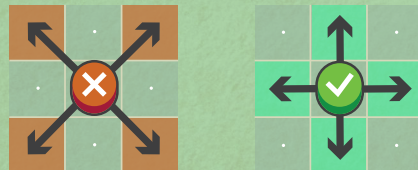
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz z czarnymi pionkami.

Gracze na zmianę rozgrywają tury. W swojej turze gracz wykonuje 1 ruch pionkiem w swoim kolorze albo stosem pionków z pionkiem w swoim kolorze na wierzchu. Jeśli gracz zdecyduje się wykonać ruch pojedynczym (nieznajdującym się w stosie) pionkiem, musi zakończyć ruch na innym pojedynczym (nieznajdującym się w stosie) pionku, niezależnie od koloru i oznaczenia pionka, którym porusza. Jeśli gracz zdecyduje się wykonać ruch stosem pionków, musi zakończyć ruch na innym stosie (stos tworzą co najmniej 2 pionki jeden na drugim), niezależnie od koloru i oznaczenia pionka na wierzchu stosu.



W obu przypadkach na ruch pionkiem albo stosem pionków składa się od 1 do 3 skoków na pola, na których już znajdują się pionki albo stosy pionków. Skok można wykonać w dowolnym kierunku (do przodu, do tyłu, w lewo albo w prawo), ale **nie po skosie**.

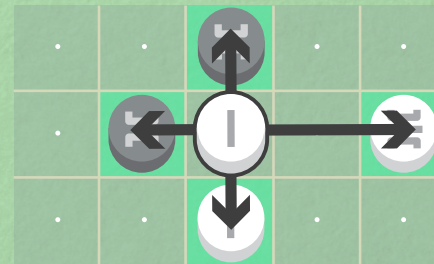


Liczba skoków pionka albo stosu pionków wykonywanych podczas ruchu zależy od oznaczenia (1, 2 albo 3) pionka na wierzchu stosu.

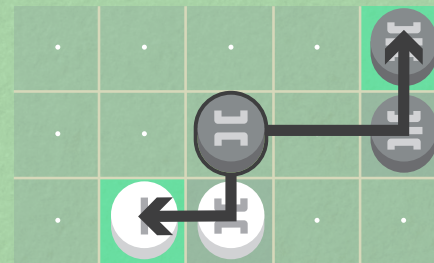
Skok wykonuje się do pierwszego zajętego pola w linii prostej w wybranym kierunku. Następny skok zaczyna się na nowo zajęтым polu.

Przykłady:

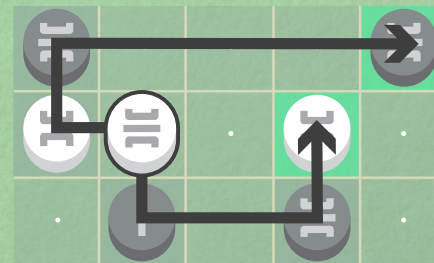
Ruch pionka z oznaczeniem 1 składa się z dokładnie 1 skoku.



Ruch pionka z oznaczeniem 2 składa się z dokładnie 2 skoków.



Ruch pionka z oznaczeniem 3 składa się z dokładnie 3 skoków.



Liczba przeskoczonych pustych pól nie ma znaczenia i nie wpływa na liczbę skoków, które należy wykonać pionkiem albo stosem pionków w zależności od oznaczenia.

Kierunek można zmienić tylko między skokami i tylko pod kątem prostym. Nie można zmienić kierunku podczas przeskakiwania nad pustymi polami.

Ścieżka ruchu pionka w 1 turze nie może się przeciąć.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy 1 z graczy nie może wykonać żadnego ruchu.

W tym momencie gracze liczą punkty zapewnione przez swoje pojedyncze pionki i stosy z pionkami w swoim kolorze na wierzchu. Gracz z większą liczbą punktów wygrywa rozgrywkę.

Pojedyncze pionki zapewniają tyle punktów, ile wskazuje ich oznaczenie. Liczbę punktów zapewnianą przez stos oblicza się, mnożąc oznaczenie pionka na wierzchu (1, 2 albo 3) przez liczbę pionków w stosie.

Przykład:

Stos 6 pionków z białym pionkiem o oznaczeniu 3 na wierzchu zapewnia 18 punktów ($6 \times 3 = 18$) graczowi z białymi pionkami, a stos 8 pionków z czarnym pionkiem o oznaczeniu 1 na wierzchu zapewnia 8 punktów ($8 \times 1 = 8$) graczowi z czarnymi pionkami.

Pojedynczy biały pionek z oznaczeniem 2 zapewnia 2 punkty ($1 \times 2 = 2$) graczowi z białymi pionkami.

WARIANT

Na początku rozgrywki zaawansowani gracze mogą losowo rozłożyć 36 pionków na dowolnych polach planszy (po 1 pionku na pole).

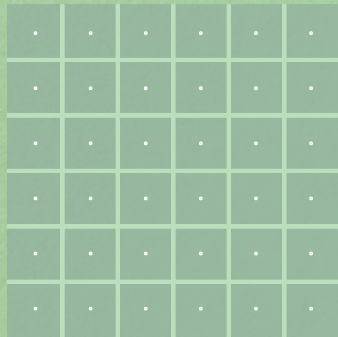
HOKITO

(2 hráči, od 8 let)



HERNÍ MATERIÁL

Herní plán s 36 čtvercovými poli.



18 bílých kamenů s 1, 2 nebo 3 symboly.



6 ×

6 ×

6 ×

18 černých kamenů s 1, 2 nebo 3 symboly.



6 ×

6 ×

6 ×

PŘÍPRAVA HRY

Herní plán se položí mezi oba hráče. Každý si vybere 18 kamenů v jedné barvě a rozmístí je náhodně na 18 polí ve třech řadách, které jsou nejbližší k němu (1 kámen na 1 pole).

CÍL HRY

Získat více bodů než soupeř.

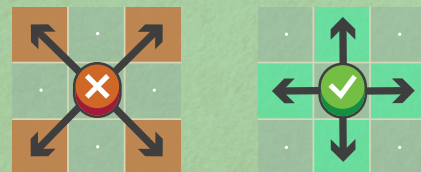
PRŮBĚH HRY

Černý hráč začíná.

Ve svém tahu hráč přesunuje kámen ve své barvě nebo hromádku kamenů, které ovládá jeho barva (tj. horní kámen dané hromádky má jeho barvu). Pokud se hráč rozhodne přesunout jediný kámen, který dosud není na žádné hromádce, musí ho přesunout na jiný samotný kámen bez ohledu na jeho barvu nebo počet symbolů. Jestliže se rozhodne přesunout hromádku kamenů ovládaných jeho barvou, musí tuto hromádku umístit na jinou hromádku kamenů, tj. alespoň na dva kameny na sobě, bez ohledu na barvu kamene nahoře na hromádce.



V obou případech se kámen / hromádky kamenů přesunují na jiné kameny / hromádky kamenů libovolným směrem (dopředu, dozadu, doleva, doprava), ale **nikdy ne úhlopříčně**.

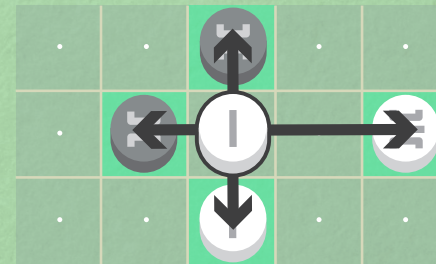


Počet pohybů samotného kamene nebo hromádky kamenů závisí na počtu symbolů (1, 2 nebo 3) na horním kamenu.

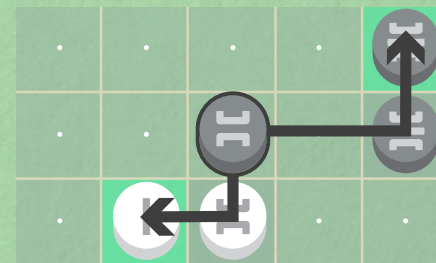
Přesun přes prázdné pole se, jeden pohyb. Jako pohyb se počítá pouze přesun na pole obsazené samotným kamenem nebo hromádkou kamenů.

Příklady:

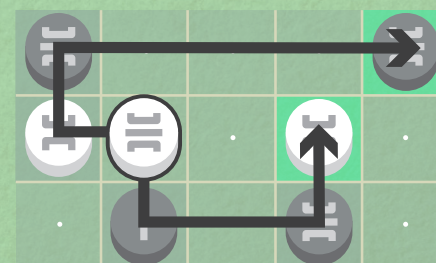
Kámen s 1 symbolem: 1 pohyb na obsazené pole.



Kámen se 2 symboly: 2 pohyby na obsazená pole.



Kámen se 3 symboly: 3 pohyby na obsazená pole.



Kameny během pohybu přeskakují prázdná pole, aniž by se tato pole započítávala do povoleného počtu pohybů daných symboly na horním kamenu.

Směr můžete změnit pouze v pravém úhlu otočkou na obsazeném poli (tj. nemůžete změnit směr na prázdném poli).

V jednom tahu nemůžete přejít dvakrát přes stejné pole.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů nemůže udělat žádný další pohyb.

V tuto chvíli hráči spočítají kameny a hromádky kamenů na herním plánu, které jsou pod jejich kontrolou. Hráč s vyšším skóre vítězí.

Hodnota hromádky se spočítá následovně: počet symbolů na vrchním kamenu (1, 2 nebo 3) krát počet kamenů tvořících hromádku.

Příklad:

Hromádku 6 kamenů, kterou ovládá bílý hráč, přináší $6 \times 3 = 18$ bodů bílému hráči, zatímco hromádku 8 kamenů ovládanou černým kamenem s 1 symbolem přináší $8 \times 1 = 8$ bodů černému hráči. Osamocený bílý kámen se dvěma symboly se počítá jako $2 \times 1 = 2$ body bílému hráči.

VARIANTA PRO POKROČILÉ HRÁČE

Na začátku hry mohou hráči všech 36 kamenů náhodně rozmístit na libovolná pole herního plánu (1 kámen na 1 pole).