

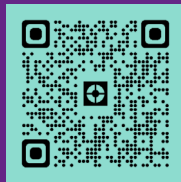


Jérémy Partinico



cosmoludo™

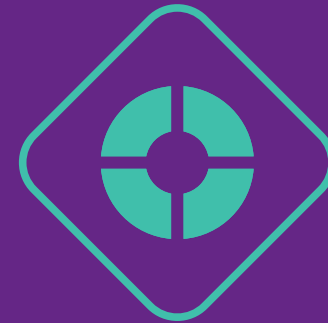
Tom Delahaye



FORUM - BGG



OXONO™



cosmoludo™

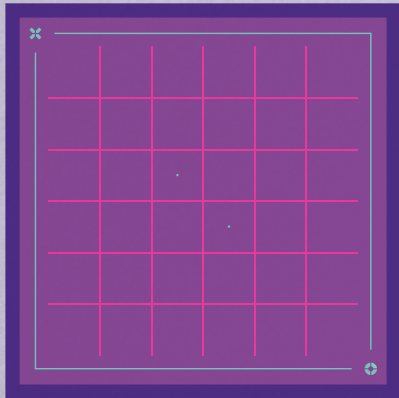
OXONO

(2 joueurs, à partir de 8 ans)

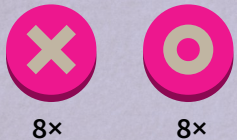


MATÉRIEL

1 plateau de 36 cases



16 pièces roses de symboles X et O



8x 8x

16 pièces noires de symboles X et O



8x 8x

2 Totems (X et O)



1x 1x

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à aligner 4 pièces de la même couleur ou 4 pièces du même symbole, horizontalement ou verticalement.

MISE EN PLACE

On dispose le plateau entre les 2 joueurs. Les deux totems (X et O) sont placés aléatoirement sur les deux cases centrales du plateau marquées par un point. Les joueurs choisissent ensuite 16 pièces d'une couleur (rose ou noir) et les disposent devant eux en 2 tas de 8 pièces (un tas par symbole).

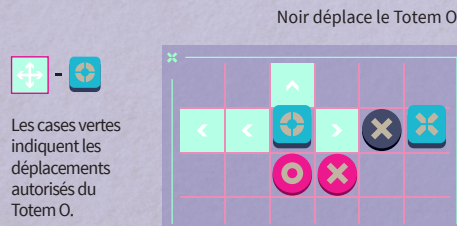
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur avec les pièces roses commence. À tour de rôle, les joueurs déplacent un totem de leur choix (X ou O) et placent ensuite une pièce de leur couleur, de même symbole que le totem joué, sur une des cases libres adjacentes horizontalement ou verticalement à la nouvelle position du totem. La partie continue ainsi jusqu'à ce que 4 pièces de la même couleur ou 4 pièces du même symbole soient alignées horizontalement ou verticalement.

DÉPLACEMENT DES TOTEMS

On commence toujours par déplacer un des deux totems au choix (X ou O), d'autant de cases que l'on veut (minimum 1 case), dans la même rangée (verticale ou horizontale) que sa position initiale.

Attention : Un totem ne peut pas passer par-dessus une case occupée par une autre pièce ou l'autre totem, on ne peut donc déplacer un totem que sur des cases vides.

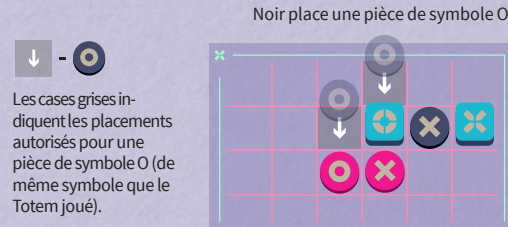


Noir déplace le Totem O

Les cases vertes indiquent les déplacements autorisés du Totem O.

PLACEMENT DES PIÈCES

À chaque fois qu'un joueur déplace un totem, il doit ensuite placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué (X ou O), sur une case libre adjacente à sa nouvelle position, horizontalement ou verticalement (4 cases possibles maximum).



Les cases grises indiquent les placements autorisés pour une pièce de symbole O (de même symbole que le Totem joué).

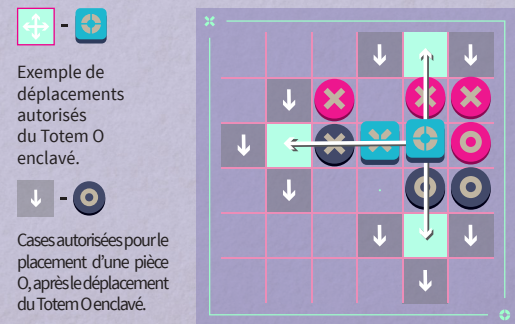
Noir place une pièce de symbole O

Attention : On ne peut déplacer un totem que si l'on possède encore des pièces de même symbole en réserve.

CAS PARTICULIERS

A) Si un totem est enclavé :

On dit qu'un totem est enclavé lorsque toutes les cases adjacentes horizontalement et verticalement autour de celui-ci sont occupées par d'autres pièces (ou l'autre totem). Dans ce cas, on peut déplacer le totem enclavé (même si l'autre totem n'est pas enclavé) par-dessus une pièce (ou une série de pièces) qui l'entoure, peu importe leur couleur ou leur symbole. Le totem doit alors être posé sur la première case libre après la pièce (ou la série de pièces) qui vient d'être sautée. On place ensuite une pièce de sa couleur, de même symbole que le totem joué, sur une des cases libres adjacentes horizontalement ou verticalement à la nouvelle position du totem.



Exemple de déplacements autorisés du Totem O enclavé.

Cases autorisées pour le placement d'une pièce O, après le déplacement du Totem O enclavé.

B) Si on déplace un totem enclavé vers une autre case enclavée :

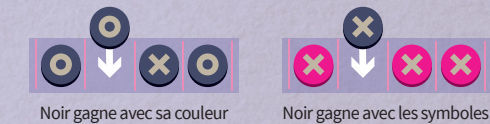
Dans ce cas, il n'y a plus de cases libres autour du totem, on peut donc placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué, sur n'importe quelle case libre du plateau.

C) Si on veut déplacer un totem enclavé mais que toutes les cases des deux rangées (verticales et horizontales) sont occupées :

Dans ce cas on peut placer le totem enclavé sur n'importe quelle case libre du plateau et placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué, sur une des cases libres adjacentes horizontalement ou verticalement à sa nouvelle position. Si à ce moment on joue le totem sur une case libre déjà enclavée, on peut alors placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué, sur n'importe quelle case libre du plateau.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur parvient à aligner 4 pièces de la même couleur (symboles confondus) ou 4 pièces du même symbole (couleurs confondues), horizontalement ou verticalement. Le joueur qui parvient à l'un de ces alignements gagne immédiatement la partie.



Noir gagne avec sa couleur

Noir gagne avec les symboles

À noter : C'est le joueur ayant placé la 4ème pièce du même symbole qui l'emporte, même s'il y a plus de pièces de la couleur adverse.

Attention : Le symbole des totems ne compte pas dans l'alignement des pièces.

CAS D'ÉGALITÉ

Si les deux joueurs ont placé toutes leurs pièces et qu'aucun alignement de 4 pièces de la même couleur ou du même symbole n'est présent sur le plateau, la partie se termine sur un match nul.

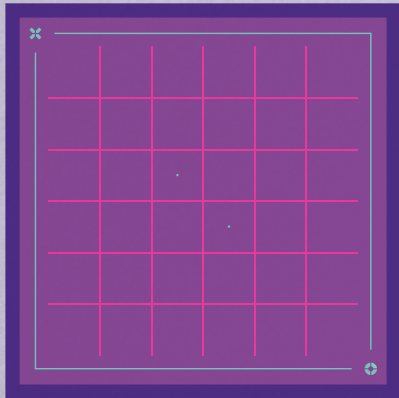
OXONO

(2 players, from 8 years old)



COMPONENTS

1 board with 36 squares



16 pink wooden pawns (8/X et 8/O)



8x 8x

16 black wooden pawns (8/X et 8/O)



8x 8x

2 Totems (X/O)



1x 1x

GOAL OF THE GAME

Be the first player to align 4 pieces of the same colour or 4 pieces of the same symbol, vertically or horizontally.

SET UP

The board is placed between the two players. Both Totems (X and O) are randomly placed on the two central squares of the board marked with a dot. Each player chooses a colour (pink or black), and splits their 16 pieces in 2 stacks of 8 pieces (one stack per symbol).

HOW TO PLAY

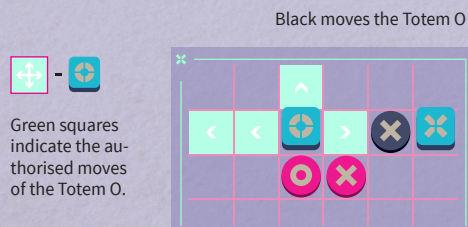
The player with the pink pieces plays first.

Each player in turn moves a Totem of their choice (X or O) and then places one of their pieces with the same symbol as the Totem played, on a free square adjacent (vertically or horizontally) to the new position of the Totem. The game goes on this way until 4 pieces of the same colour or 4 pieces of the same symbol are aligned vertically or horizontally.

MOVES OF THE TOTEMS

At their turn, players always start by moving one of the two Totems of their choice (X or O), as many squares as they want in a row (minimum 1 square), horizontally or vertically from its initial position.

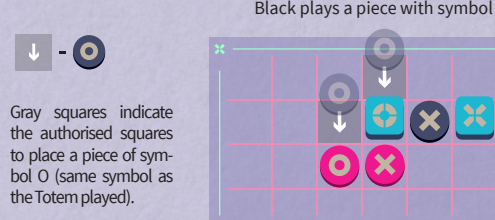
Attention: A Totem can not pass over a square occupied by another piece or Totem, so you can only move a Totem over empty squares.



Green squares indicate the authorised moves of the Totem O.

PLACEMENT OF PIECES

Each time a player has moved a Totem, they must place one of their pieces with the same symbol as the moved Totem (X or O), on a free square adjacent to its new position, horizontally or vertically (max 4 possible squares).



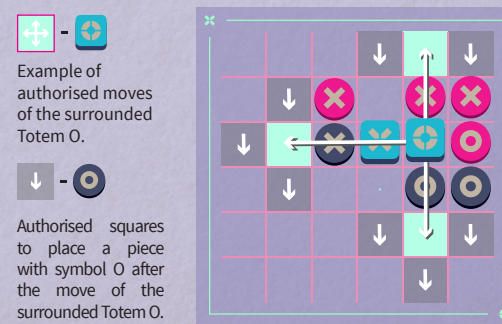
Gray squares indicate the authorised squares to place a piece of symbol O (same symbol as the Totem played).

Note: You can only move a Totem if you still have pieces of the same symbol in reserve.

SPECIAL CASES

A) If a Totem is surrounded:

A Totem is considered to be surrounded when all horizontal and vertical adjacent squares around its position are occupied by other pieces (or the other Totem). In this case, players can still move the surrounded Totem (even if the other Totem is not surrounded), by skipping over a piece (or series of pieces) around its position, regardless of the colour or symbol (always vertically or horizontally). The Totem must be placed on the first free square available after the piece (or series of pieces) just skipped. Players must then place one of their pieces with the same symbol as the Totem played, on a free square adjacent to the Totem's new position.



Example of authorised moves of the surrounded Totem O.

Authorised squares to place a piece with symbol O after the move of the surrounded Totem O.

B) If a Totem moves from a surrounded square to another surrounded square:

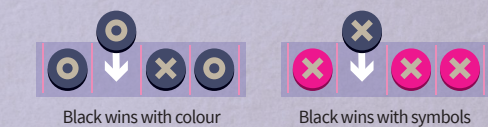
In this case, players can place one of their pieces with the same symbol as the Totem played, on any free square on the board.

C) If you want to move a surrounded Totem, but all squares in both rows (vertically and horizontally) are occupied:

In this case players can move the surrounded Totem to any free square on the board and place one of their pieces with the same symbol as the Totem played, on a free square adjacent (vertically or horizontally) to its new position. If at this moment, the Totem is moved to a surrounded square, players can place one of their pieces with the same symbol as the Totem played, on any free square on the board.

END OF GAME

The game ends as soon as a player aligns 4 pieces of the same colour (any symbol) or 4 pieces of the same symbol (any colour), vertically or horizontally. Whoever achieves one of these alignments immediately wins the game.



Note: The player who places the 4th piece of the same symbol wins, even if there are more pieces of the opponent's colour in the alignment.

Attention: The symbol of the Totems do not count in the alignment of the pieces.

GAME ENDS IN A DRAW

If both players have placed their 16 pieces without aligning 4 pieces of the same colour or the same symbol, the game ends in a draw.

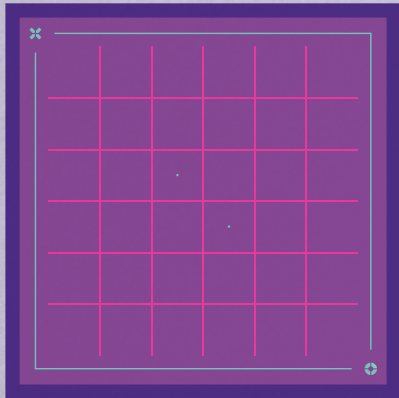
OXONO

(2 Spieler, ab 8 Jahren)



SPIELMATERIAL

Ein Spielbrett mit 36 Feldern.



16 rosa Spielsteine, mit den Symbolen X und O.



8x 8x

16 schwarze Spielsteine, mit den Symbolen X und O.



8x 8x

2 Totems (X und O)



1x 1x

ZIEL DES SPIELS

Ziel ist, den letzten Stein einer 4er Reihe zu legen, bei der alle Symbole oder die Farbe der Steine gleich sind.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielfeld wird zwischen den beiden Spielern platziert. Die beiden Totems werden zunächst zufällig auf die beiden mittleren Felder des Spielfelds gestellt, die mit einem Punkt markiert sind. Die Spieler nehmen dann die 16 Spielsteine in der von ihnen gewählten Farbe und legen sie vor sich in zwei Stapel zu je 8 Spielsteinen aus, jeweils einen Stapel für die beiden Symbole X und O. Dann kann das Spiel beginnen.

SPIELABLAUF

Der Spieler mit den rosafarbenen Steinen beginnt. Der Reihe nach zieht jeder Spieler mit einem Totem seiner Wahl und platziert dann einen seiner Spielsteine mit demselben Symbol wie das gezogene Totem auf einem der freien Felder, die orthogonal an die neue Position des Totems angrenzen (maximal 4 Felder möglich). Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis vier Spielsteine mit demselben Symbol oder derselben Farbe orthogonal in einer Reihe liegen.

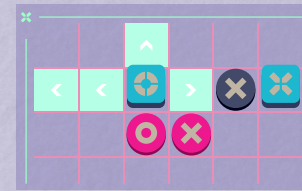
BEWEGEN VON TOTEMS UND ANORDNEN VON SPIELSTEINEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt immer damit, eines der beiden Totems seiner Wahl (X oder O) zu bewegen. Ein Totem kann innerhalb einer Reihe um beliebig viele Felder bewegt werden, aber nur orthogonal (nicht diagonal). Ein Totem kann nicht über ein Feld gezogen werden, das von einem anderen Spielstein oder einem anderen Totem besetzt ist. Nachdem ein Spieler ein Totem gezogen hat, muss er einen seiner Steine mit demselben Symbol auf einem freien, orthogonal an das Totem angrenzenden Feld platzieren. Anschließend ist der Gegner am Zug.

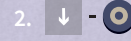
Schwarz wählt das Totem O



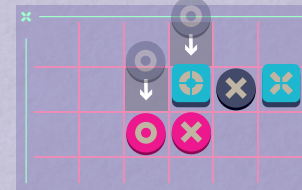
1. Grüne Quadrate zeigen die erlaubten Züge des Totems O an.



Schwarz platziert seinen Spielstein mit dem Symbol O



2. Die grünen Quadrate zeigen die erlaubten Felder an, auf denen Spielsteine mit dem Symbol O (das selbe Symbol wie das gezogene Totem) platziert werden können.

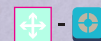


Achtung: Man kann ein Totem nur wählen, wenn man noch Spielsteine mit demselben Symbol in seinem Vorrat hat.

SPEZIALFÄLLE

A) Wenn alle (orthogonal angrenzenden) Felder um ein Totem herum von anderen Spielsteinen besetzt sind:

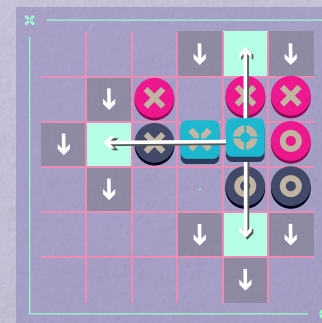
In diesem Fall ist das Totem eingeschlossen. Der Spieler am Zug kann trotzdem mit einem eingeschlossenen Totem ziehen (auch wenn das andere Totem spielbar wäre), indem er es über einen orthogonal angrenzenden Spielstein (oder eine Reihe von Spielsteinen) springt. Das Totem muss direkt auf dem ersten freien Feld nach dem gerade übersprungenen Spielstein (oder Spielsteinen) landen. Der Spieler setzt dann einen seiner Spielsteine mit demselben Symbol wie das gezogene Totem auf eines der freien (orthogonal angrenzenden) Felder um die neue Position des Totems herum.



Bespiele für erlaubte Spielzüge für das eingeschlossene Totem.



Hier können nach dem Ziehen des Totems die Spielsteine gesetzt werden.



Wichtig: Wenn ein Totem von einem anderen Totem eingeschlossen ist, darf man wie bei anderen Spielsteinen auch über das Totem springen.

B) Wenn man ein eingeschlossenes Totem auf ein anderes eingeschlossenes Feld zieht:

Wenn ein Spieler ein Totem von einem eingeschlossenen Feld auf ein anderes eingeschlossenes Feld zieht, darf er einen Spielstein mit demselben Symbol wie das gespielte Totem auf ein beliebiges freies Feld des Spielbretts setzen.

C) Wenn man ein eingeschlossenes Totem auswählt, aber alle Felder orthogonal besetzt sind:

In diesem Fall kann man das Totem auf ein beliebiges freies Feld des Spielfelds setzen und einen seiner Spielsteine mit demselben Symbol wie das gespielte Totem auf eines der freien (orthogonal angrenzenden) Felder stellen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, 4 Spielsteine der gleichen Farbe oder 4 Spielsteine des gleichen Symbols unabhängig der Spielerfarben in eine Reihe zu bringen. Dieser Spieler, der den letzten Stein einer solchen 4er Reihe legt, gewinnt das Spiel sofort. Der Spieler gewinnt auch, wenn die Reihe mehr gegnerische als eigene Steine enthält.



Schwarz gewinnt mit seiner Farbe Schwarz gewinnt mit Symbolen

Achtung: Die Totems zählen nicht für das Erreichen der 4er Reihe.

UNENTSCHEIDEN

Wenn beide Spieler alle ihre Spielsteine platziert haben und kein Spieler eine Reihe von 4 Spielsteinen der gleichen Farbe oder des gleichen Symbols bilden konnte, endet das Spiel unentschieden.

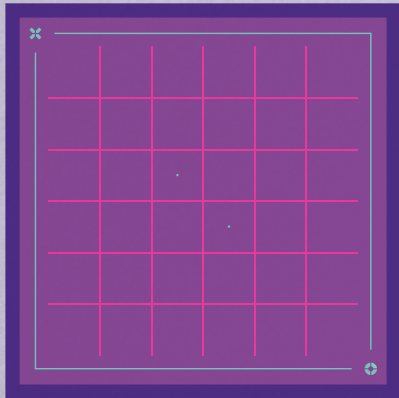
OXONO

(2 spelers, vanaf acht jaar)



MATERIAAL

Speelbord met 36 vakjes



16 roze jetons, met de symbolen X en O.



8x

8x

16 zwarte jetons, met de symbolen X en O.



8x

8x

2 Totems (X en O)



1x

1x

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die 4 jetons van dezelfde kleur of 4 jetons met hetzelfde symbool, verticaal of horizontaal, op een rij heeft, wint het spel.

HET SPEL OPZETTEN

Het speelbord wordt tussen beide spelers geplaatst. De twee totems (X en O) worden willekeurig op de twee middelste vakjes van het speelbord geplaatst, die zijn gemarkeerd met een stip. Vervolgens kiezen de spelers 16 jetons van één kleur (roze of zwart) en schikken deze voor zich in 2 stapels van 8 jetons (één stapel per symbool).

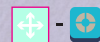
VERLOOP VAN HET SPEL

De speler met de roze jetons begint. Om beurten verplaatst elke speler een totem naar keuze (X of O) en plaatst vervolgens een van zijn jetons met hetzelfde symbool als de gespeelde totem op een van de vrije vakjes grenzend (verticaal of horizontaal) aan de nieuwe positie van de totem. Het spel gaat door tot 4 jetons met hetzelfde symbool of kleur, verticaal of horizontaal, uitgelijnd zijn.

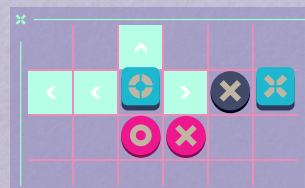
VERPLAATSEN VAN TOTEMS

De speler die aan de beurt is, begint altijd met het verplaatsen van een van de twee totems van zijn keuze (X of O), zoveel vakjes als hij wil in een rij (minimaal 1 vakje), verticaal of horizontaal vanaf de beginpositie.

Let op : Een totem kan niet over een vakje gaan dat bezet is door een ander stuk of een totem. Een totem kan dus alleen over lege vakjes worden verplaatst.



De groene vakjes geven de toegestane verplaatsingen van de Totem O aan.



Zwart verplaatst de Totem O

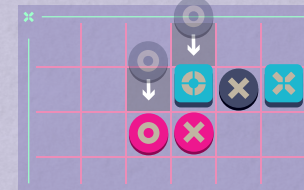
PLAATSIJNG VAN DE JETONS

Als een totem op zijn bestemmingsvakje staat, moet de speler die hem verplaatst heeft onmiddellijk een van zijn jetons met hetzelfde symbool als de verplaatste totem op een leeg vakje plaatsen, dat grenst aan de nieuwe positie van de totem, verticaal of horizontaal (maximaal 4 vakjes mogelijk).

Zwart plaatst zijn jeton met het symbool O



De grijze vakjes geven de toegestane plaatsen aan voor een O-jeton (met hetzelfde symbool als de Totem O die verplaatst is).



Let op : Je kunt een totem alleen verplaatsen als je nog jetons met hetzelfde symbool in je voorraad hebt.

SPECIALE GEVALLEN

A) Als een totem ingesloten is :

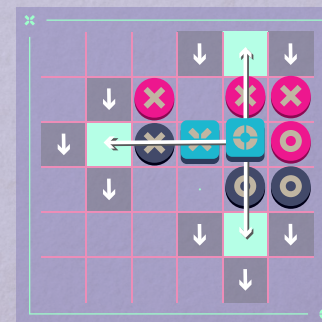
Een totem ingesloten is als alle aangrenzende horizontale en verticale vakjes rondom de totem bezet zijn door andere stukken (of een andere totem). In dat geval kunnen de spelers de ingesloten totem nog steeds verplaatsen (zelfs als de andere totem niet ingesloten is) door over een jeton (of een rij jetons) rond zijn positie te springen, ongeacht de kleur of het symbool (altijd verticaal of horizontaal). De totem moet geplaatst worden op het eerste vrije vakje na de jeton (of de jetons) waar net overheen gesprongen is. De spelers moeten dan één van hun jetons met hetzelfde symbool als de verplaatste totem plaatsen op een vrij vakje dat verticaal of horizontaal grenst aan de nieuwe positie van de totem.



Voorbeeld van toegestane zetten voor de ingesloten O Totem.



Toegestane vakjes voor het plaatsen van een O-jeton na het verplaatsen van de ingesloten Totem O.



B) Als je een ingesloten totem verplaatst naar een ander ingesloten vakje :

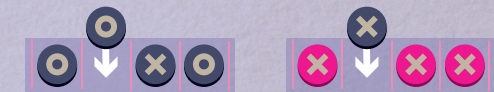
In dit geval kunnen spelers een van hun jetons met hetzelfde symbool als de uitgespeelde totem op een willekeurig vrij vakje van het bord plaatsen.

C) Als je een ingesloten totem speelt, maar alle vakjes in beide rijen (verticaal en horizontaal) zijn bezet :

In dit geval mag je de totem op een willekeurig vrij vakje van het bord plaatsen en een van je jetons met hetzelfde symbool als de uitgespeelde totem op een van de vrije vakjes (verticaal of horizontaal) rond de nieuwe positie van de totem plaatsen. Als de totem wordt uitgespeeld op een vrij vakje dat al ingesloten is, mag je een van je jetons met hetzelfde symbool als de uitgespeelde totem op een willekeurig vrij vakje van het bord plaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler erin slaagt om 4 jetons van dezelfde kleur of 4 jetons van hetzelfde symbool (kleuren gemengd) verticaal of horizontaal op een rij te krijgen. De speler die een van deze uitlijningen bereikt, wint het spel onmiddellijk.



Zwart wint met zijn kleur

Zwart wint met de symbolen

Opmerking : Bij het uitlijnen van de symbolen wint de speler die de vierde jeton in de rij heeft gelegd.

Let op : De symbolen van de totems tellen niet mee voor het uitlijnen van de jetons.

BIJ GELIJK SPEL

Als beide spelers al hun jetons hebben geplaatst en er geen rij van 4 jetons van dezelfde kleur of hetzelfde symbool op het bord ligt, is er geen winnaar.

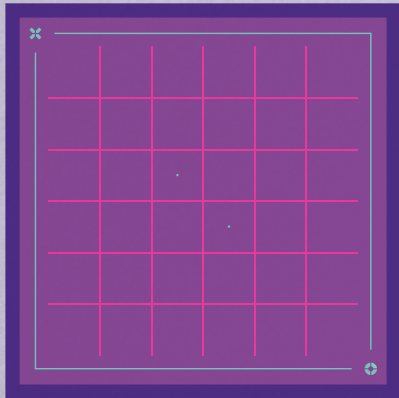
OXONO

(2 giocatori, da 8 anni)

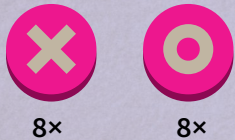


MATERIALE

Un tabellone di 36 caselle



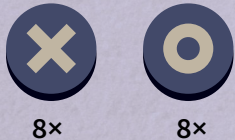
16 pezzi rosa, con i simboli X e O.



8x

8x

16 pezzi neri, con i simboli X e O



8x

8x

2 Totem (X e O)



1x

1x

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore ad allineare 4 pezzi dello stesso colore o 4 pezzi dello stesso simbolo, in orizzontale o in verticale.

POSIZIONAMENTO INIZIALE

Disponi il tabellone tra i due giocatori e metti (a caso) i due Totem sulle due caselle centrali del tabellone contrassegnate da un punto. I giocatori prendono quindi possesso dei 16 pezzi del colore che hanno scelto e li dispongono davanti a loro in 2 pile da 8 pezzi (una pila per simbolo).

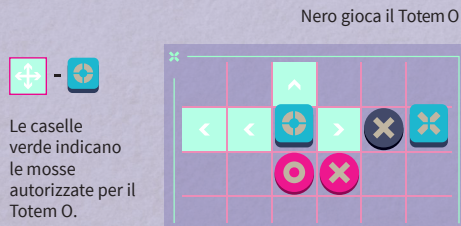
COME SI GIOCA ?

Inizia il giocatore con i pezzi rosa. Ogni giocatore a turno muove un totem (X o O) a sua scelta e poi piazza uno dei suoi pezzi con lo stesso simbolo del totem giocato su una delle caselle libere adiacenti (orizzontale o verticale) alla nuova posizione del totem. Il gioco continua in questo modo finché 4 pezzi dello stesso simbolo o colore non sono allineati in verticale o in orizzontale.

SPOSTAMENTO DEI TOTEM

Iniziare sempre spostando uno dei due Totem a scelta (X o O) di un numero qualsiasi di caselle (minimo 1 casella) dalla sua posizione iniziale (in una direzione in verticale o in orizzontale).

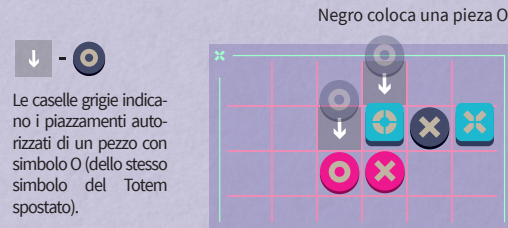
Attenzione: Quando si sposta un totem, non si può passare sopra una casella occupata per un altro pezzo o da l'altro totem. I totem possono essere spostati solo su caselle vuote.



Le caselle verde indicano le mosse autorizzate per il Totem O.

POSIZIONAMENTO DEI PEZZI

Quando un totem viene posizionato sulla casella di destinazione, il giocatore che lo ha spostato deve immediatamente piazzare uno dei suoi pezzi con lo stesso simbolo del totem giocato (X o O), su una casella libera adiacente (in verticale o in orizzontale) alla nuova posizione del totem (4 caselle max).



Negro colloca una pieza O

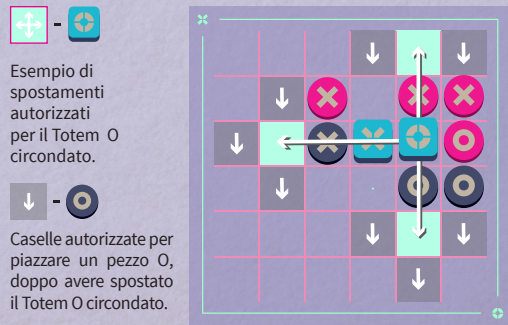
Le caselle grigie indicano i piazzamenti autorizzati di un pezzo con simbolo O (dello stesso simbolo del Totem spostato).

Attenzione: È possibile spostare un totem solo se si hanno ancora pezzi dello stesso simbolo in riserva.

CASI SPECIALI

A) Se un totem è circondato:

Un totem si dice circondato quando tutte le caselle adiacente in verticale o in orizzontale intorno a la sua posizione sono occupate da altri pezzi (o dall'altro totem). Il giocatore di turno può giocare un totem circondato (anche se l'altro totem non è) facendolo saltare sopra un pezzo (o una serie di pezzi) circostante in verticale o in orizzontale (non importa dal colore o dal simbolo). Il totem deve quindi atterrare direttamente sulla prima casella libera dopo il pezzo (o la serie di pezzi) appena saltato. Il giocatore piazza quindi uno dei suoi pezzi con lo stesso simbolo del totem giocato su una delle caselle libere in verticale o in orizzontale intorno alla nuova posizione del totem.



Esempio di spostamenti autorizzati per il Totem O circondato.

Caselle autorizzate per piazzare un pezzo O, dopo avere spostato il Totem O circondato.

B) Spostare un totem circondato in un'altra casella circondata:

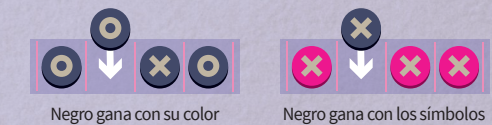
In questo caso, si può piazzare un pezzo con lo stesso simbolo del totem giocato su una qualsiasi casella libera del tabellone.

C) Se si sposta un totem circondato ma tutte le caselle di entrambe righe (in verticale e in orizzontale) sono occupate:

In questo caso, è possibile posizionare il totem su una qualsiasi casella libera del tabellone e piazzare uno dei suoi pezzi con lo stesso simbolo del totem giocato su una delle caselle libere (in verticale o in orizzontale) intorno alla sua nuova posizione. Se, a questo punto, il totem viene giocato su una casella libera già circondata, possiamo piazzare un pezzo con lo stesso simbolo del totem giocato su una qualsiasi casella libera del tabellone.

FINE DEL GIOCO

La partita termina non appena un giocatore riesce ad allineare in verticale o in orizzontale, 4 pezzi dello stesso colore o 4 pezzi dello stesso simbolo (non importa i colori). Il giocatore che ottiene uno di questi allineamenti vince immediatamente la partita.



Negro gana con su color

Negro gana con los símbolos

Nota bene: Quando si tratta di allineare i simboli, vince il giocatore che piazza il 4° pezzo della serie.

Attenzione: I simboli delle totem non contano se allineano con i pezzi

IL GIOCO FINISCE IN PARITÀ

Se entrambi i giocatori hanno piazzato tutti i loro pezzi e non c'è un allineamento di 4 pezzi dello stesso colore o simbolo sul tabellone, la partita termina con un pareggio.

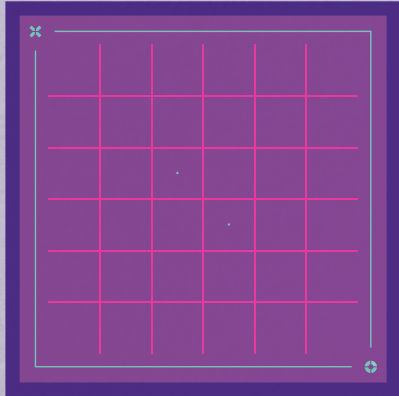
OXONO

(2 jugadores, desde 8 años)

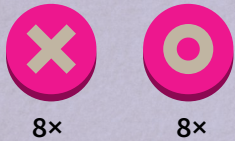


COMPONENTES

1 tablero con 36 casillas

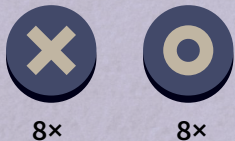


16 piezas rosas con símbolos X y O



8x 8x

16 piezas negras con símbolos X y O



8x 8x

2 Tótems (X y O)



1x 1x

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en alinear 4 piezas del mismo color o 4 piezas del mismo símbolo, horizontal o verticalmente.

INICIO

El tablero se coloca entre los dos jugadores y los dos Tótems se colocan al azar en las dos casillas centrales del tablero marcadas con un punto. Cada jugador elige un color (rosa o negro) y divide sus 16 piezas en 2 pilas de 8 piezas (una pila por símbolo).

CÓMO JUGAR

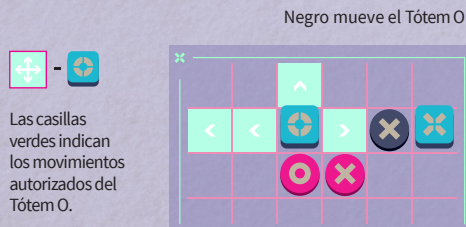
El jugador con las fichas rosas juega primero.

Por turnos, cada jugador mueve un Tótem de su elección (X u O) y después coloca una de sus piezas con el mismo símbolo que el Tótem jugado, en una de las casillas libres adyacentes (vertical u horizontalmente) a la nueva posición del Tótem. El juego continúa así hasta que 4 piezas del mismo color o 4 piezas del mismo símbolo estén alineadas horizontal u verticalmente.

MOVIMIENTOS DE LOS TÓTEMS

En su turno, los jugadores siempre empiezan moviendo uno de los dos Tótems, de su elección (X u O), tantas casillas como quieran en una fila (mínimo 1 casilla), horizontal o verticalmente desde su posición inicial.

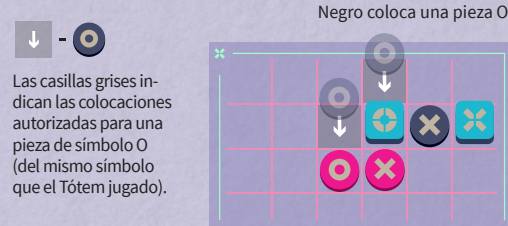
Nota: Un Tótem no puede pasar por encima de una casilla ocupada por otra pieza u otro Tótem. Los Tótems sólo pueden moverse sobre casillas vacías.



Las casillas verdes indican los movimientos autorizados del Tótem O.

COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS

Cada vez que un jugador mueve un Tótem, debe colocar una de sus piezas con el mismo símbolo que el Tótem jugado (X u O), en una de las casillas libres adyacentes a su nueva posición, horizontal o verticalmente (máximo 4 casillas posibles).



Las casillas grises indican las colocaciones autorizadas para una pieza de símbolo O (del mismo símbolo que el Tótem jugado).

Nota: Sólo puedes mover un Tótem si aún tienes piezas del mismo símbolo en reserva.

CASOS ESPECIALES

A) Si un Tótem está encerrado :

Se dice que un Tótem está encerrado cuando todas las casillas adyacentes, tanto horizontales como verticales, a su alrededor están ocupadas por otras piezas (o por el otro tótem). En este caso, los jugadores pueden mover el Tótem encerrado (incluso si el otro tótem no está encerrado) sobre una pieza (o serie de piezas) alrededor de su posición, independientemente del color o símbolo (siempre vertical u horizontalmente). El Tótem debe colocarse en la primera casilla libre disponible después de la pieza (o serie de piezas) que se acaba de saltar. A continuación, los jugadores deben colocar una de sus piezas con el mismo símbolo que el Tótem jugado, en una de las casillas libres adyacentes (vertical u horizontalmente) a la nueva posición del Tótem.



Casillas autorizadas para colocar una pieza O, después de mover el Tótem O encerrado.

B) Si un Tótem se mueve de una casilla encerrada a otra casilla encerrada :

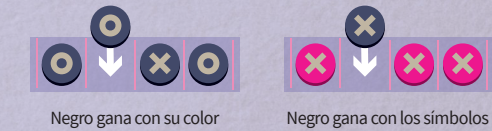
En este caso, los jugadores pueden colocar una de sus piezas con el mismo símbolo que el Tótem jugado, en cualquier casilla libre del tablero.

C) Si quieres mover un Tótem encerrado pero todas las casillas de ambas filas (horizontal u verticalmente) están ocupadas :

En este caso los jugadores pueden mover el Tótem encerrado en cualquier casilla libre del tablero y colocar una de sus piezas, con el mismo símbolo que el Tótem jugado, en una de las casillas libres adyacentes (vertical u horizontalmente) a su nueva posición. Si en este momento, el Tótem se mueve a una casilla encerrada, los jugadores pueden colocar una de sus piezas con el mismo símbolo que el Tótem jugado, en cualquier casilla libre del tablero.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador alinea 4 piezas del mismo color (cualquier símbolo) o 4 piezas del mismo símbolo (cualquier color), horizontal u verticalmente. Quien consiga una de estas alineaciones gana la partida inmediatamente.



Nota: Gana el jugador que coloque la 4ª pieza con el mismo símbolo, aunque haya más piezas del color del adversario.

Atención: El símbolo de los Tótems no cuenta en la alineación de las piezas.

EMPATE

Si ambos jugadores han colocado sus 16 piezas sin alinear 4 piezas del mismo color o del mismo símbolo, la partida termina en empate.

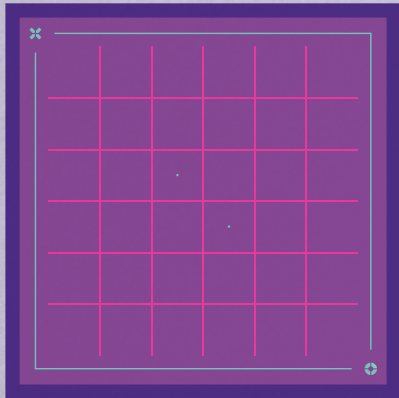
OXONO

(2 jogadores, 8 anos ou mais)

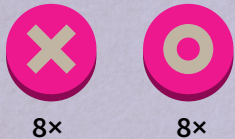


COMPONENTES

Um tabuleiro com 36 casas



18 peças rosa com os símbolos X e O



8x

8x

16 peças pretas com os símbolos X e O



8x

8x

2 Totems (X e O)



1x

1x

OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a alinhar 4 peças da mesma cor ou 4 peças do mesmo símbolo, na vertical ou na horizontal.

INICIAR

O tabuleiro é colocado entre os dois jogadores. Os dois totems (X e O) são colocados aleatoriamente nos dois quadrados centrais do tabuleiro marcados com um ponto. Cada jogador escolhe uma cor (rosa ou preto) e divide as suas 16 peças em 2 pilhas de 8 peças (uma pilha por símbolo).

COMO JOGAR ?

O jogador com as peças rosa começa.

Na sua vez, cada jogador move um totem à sua escolha (X ou O) e, em seguida, coloca uma das suas peças com o mesmo símbolo do totem jogado, numa das casas livres adjacentes (vertical ou horizontalmente) à nova posição do totem. O jogo continua desta forma até que 4 peças da mesma cor ou 4 peças do mesmo símbolo estejam alinhadas vertical ou horizontalmente.

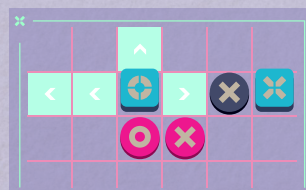
MOVIMENTO DOS TOTEMS

Na sua vez, os jogadores começam sempre por mover um dos dois totems à sua escolha (X ou O), tantas casas quantas quiserem numa linha (mínimo de 1 casa), na horizontal ou na vertical, a partir da sua posição inicial.

Atenção : Um totem não pode passar por cima de uma casa ocupada por outra peça ou totem, pelo que só pode mover um totem sobre casas vazias.



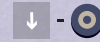
Preto move o Totem O



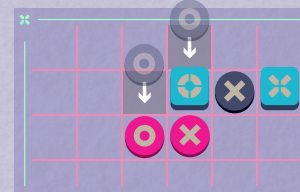
Os quadrados verdes indicam os movimentos autorizados do Totem O.

COLOCAÇÃO DAS PEÇAS

Cada vez que um jogador move um totem, deve colocar uma das suas peças, com o mesmo símbolo do totem jogado (X ou O), numa das casas livres adjacentes à sua nova posição, na horizontal ou na vertical (máximo 4 casas possíveis).



Preto joga uma peça com símbolo O



Os quadrados cinzentos indicam as casas autorizadas para colocar uma peça de símbolo O (o mesmo símbolo do Totem jogado).

Atenção : Só podes mover um totem se ainda tiveres peças com o mesmo símbolo em reserva.

CASOS ESPECIAIS

A) Se um totem estiver cercado :

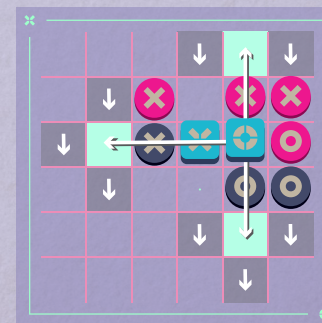
Um totem está cercado quando todos os quadrados adjacentes, tanto vertical como horizontalmente, à sua volta estão ocupados por outras peças (ou pelo outro totem). Neste caso, pode mover o totem cercado (mesmo que o outro totem não esteja cercado) sobre uma peça (ou série de peças) circundante, independentemente da sua cor ou símbolo (sempre na vertical ou horizontal). Em seguida, coloca uma peça da sua cor, com o mesmo símbolo que o totem jogado, numa das casas livres adjacentes (vertical ou horizontalmente) à nova posição do totem.



Exemplo de movimentos autorizados do Totem O cercado.



Casas autorizadas a colocar uma peça com o símbolo O após a jogada do Totem O cercado.



B) Se um totem se move de uma casa cercada para outra casa cercada :

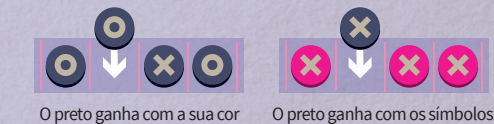
Neste caso, não há mais casas livres à volta do totem, pelo que pode colocar uma das suas peças, com o mesmo símbolo do totem jogado, em qualquer casa livre do tabuleiro.

C) Se quiser mover um totem cercado, mas todas as casas em ambas as linhas (vertical e horizontalmente) estão ocupadas :

Neste caso, pode colocar o totem cercado em qualquer casa livre do tabuleiro e colocar uma das suas peças com o mesmo símbolo do totem jogado, numa das casas livres adjacentes (vertical ou horizontalmente) à sua nova posição. Se, neste momento, o totem for movido para uma casa cercada, pode colocar uma das suas peças com o mesmo símbolo do totem jogado, em qualquer casa livre do tabuleiro.

FIM DO JOGO

O jogo termina assim que um jogador alinhar 4 peças da mesma cor (qualquer símbolo) ou 4 peças do mesmo símbolo (qualquer cor), na vertical ou na horizontal. O jogador que conseguir um destes alinhamentos ganha imediatamente o jogo.



O preto ganha com a sua cor

O preto ganha com os símbolos

Nota : O jogador que colocar a 4ª peça do mesmo símbolo ganha, mesmo que haja mais peças da cor do adversário no alinhamento.

Atenção : Os símbolos dos totems não contam no alinhamento das peças.

JOGO EMPATADO

Se ambos os jogadores tiverem colocado todas as suas peças e não houver um alinhamento de 4 peças da mesma cor ou do mesmo símbolo, o jogo termina num empate.