



Claude Leroy



Tom Delahaye



cosmoludo™



Dołącz do
Planszowej Rebelii!



HOKiTO™



cosmoludo™

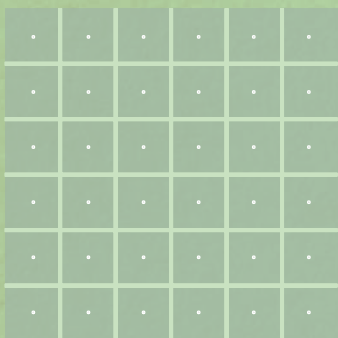
rebel

HOKITO



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 jak najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

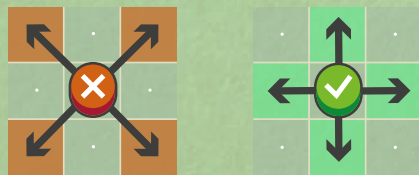
Planszę należy umieścić pomiędzy graczami. Każdy gracz bierze 18 pionków tego samego koloru i układa je losowo w 3 pierwszych rzędach po swojej stronie planszy (po 1 pionku na pole).

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.

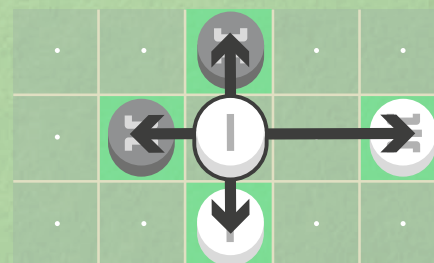


Liczba skoków pionka albo stosu pionków wykonywanych podczas ruchu zależy od oznaczenia (1, 2 albo 3) pionka na wierzchu stosu.

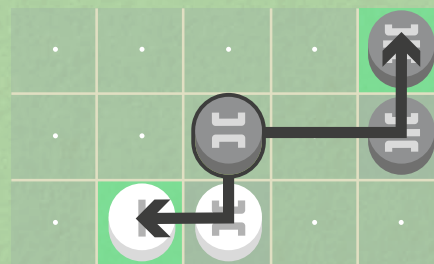
Skok wykonuje się do pierwszego zajętego pola w linii prostej w wybranym kierunku. Następny skok zaczyna się na nowo zajęтым polu.

Przykłady.

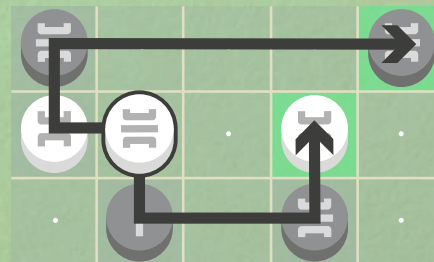
Ruch pionka z oznaczeniem 1 składa się z dokładnie 1 skoku.



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 ($2 \times 1 = 2$) graczowi z białymi pionkami.

WARIANT

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