



Jérémy Partinico



cosmoludo™

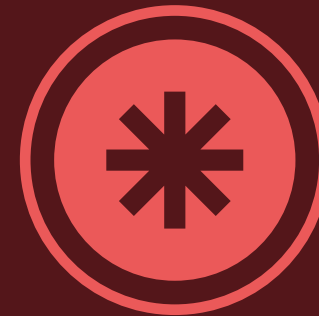
Tom Delahaye



Dołącz do  
Planszowej Rebelii!



Y O X II™



cosmoludo™

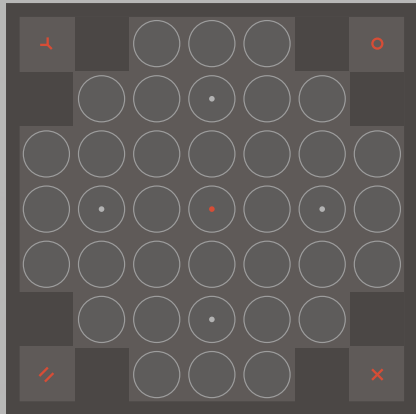
rebel

# YOXII



## 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

totem



## CEL GRY

Otoczyć totem i zdobyć większą liczbę punktów niż przeciwnik.

## 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.

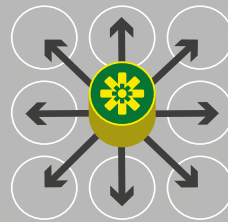
## PRZEBIEG ROZGRYWKI

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

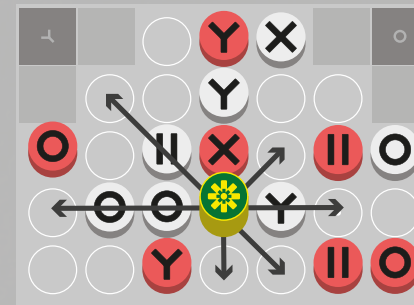
Każdy z graczy w swojej turze przestawia totem na dowolne sąsiadujące puste pole.



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.

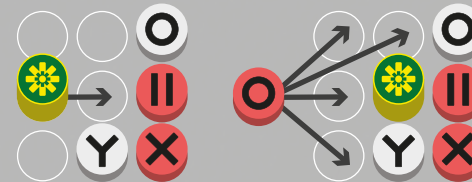


## UMIESZCZANIE PIONKÓW

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.

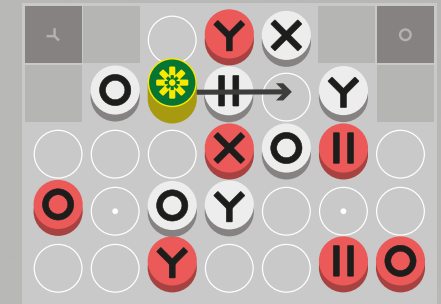


Gracze wybierają wartości umieszczanych na planszy pionków zgodnie z obraną przez siebie strategią.

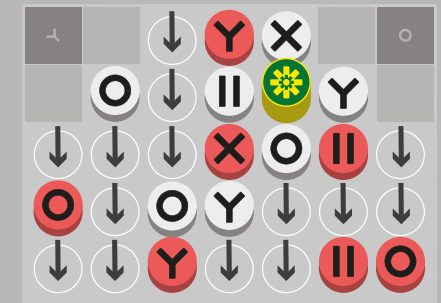
## WYJĄTEK

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 planszy. Jeśli zarówno wynik, jak i liczba pionków na planszy graczy są takie same, gra kończy się remisem.