

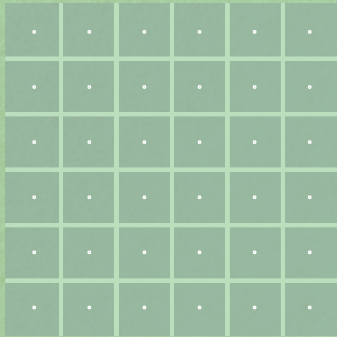
# HOKITO

(2 hráči, od 8 let)



## HERNÍ MATERIÁL

Herní plán s 36 čtvercovými poli.



18 bílých kamenů s 1, 2 nebo 3 symboly.



6x

6x

6x

18 černých kamenů s 1, 2 nebo 3 symboly.



6x

6x

6x

## 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.

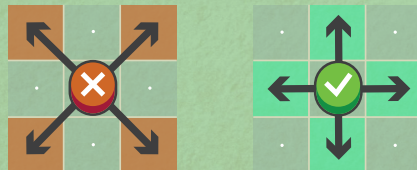
## PRŮBĚH HRY

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**.

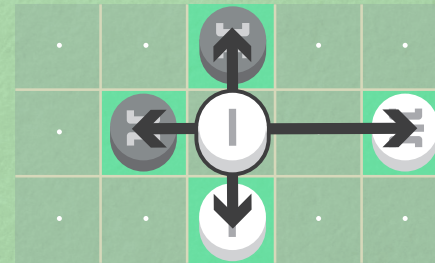


Počet pohybů samotného kamene nebo hromádky kamenů závisí na počtu symbolů (1, 2 nebo 3) na horním kamenu.

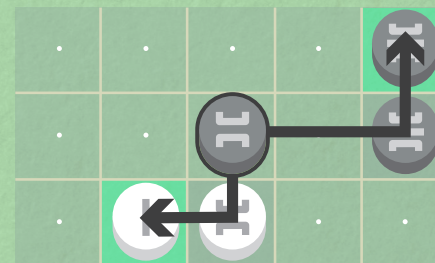
Přesun přes prázdné pole se, jeden pohyb. Jako pohyb se počítá pouze přesun na pole obsazené samotným kamenem nebo hromádkou kamenů.

## Příklady:

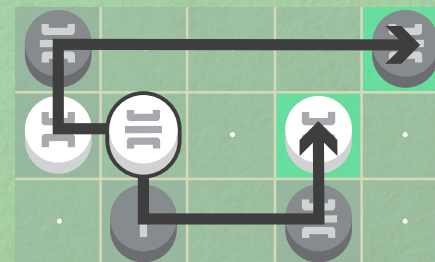
Kámen s 1 symbolem: 1 pohyb na obsazené pole.



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 kameni.

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 kameni (1, 2 nebo 3) krát počet kamenů tvořících hromádku.

## Příklad:

Hromádku 6 kamenů, kterou ovládá bílý kámen se 3 symboly, přináší  $6 \times 3 = 18$  bodů bílému hráči, zatímco hromádku 8 kamenů ovládaná černým kamenem s 1 symbolem přináší  $8 \times 1 = 8$  bodů černému hráči. Osamocené bílé kameny 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).