

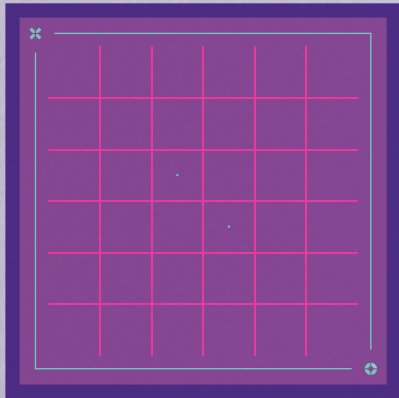
# OXONO

(2 hráči od 8 let)

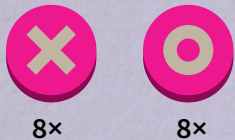


## HERNÍ KOMPONENTY

1 herní plán se 36 polí



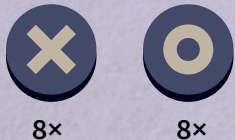
16 růžových kamenů (8/X a 8/O)



8x

8x

16 černých kamenů (8/X a 8/O)



8x

8x

2 totemy (X/O)



1x

1x

## CÍL HRY

Vítězem se stává hráč, který jako první vytvoří vřislu nebo vodorovnou řadu 4 kamenů ve stejné barvě nebo se stejnými symboly.

## PŘÍPRAVA HRY

Herní plán rozložíte mezi hráče. Oba totemy (X a O) náhodně umístíte na dvě prostřední pole označená tečkou. Každý hráč si vybere jednu barvu (růžovou nebo černou) a 16 kamenů v této barvě rozdělí podle symbolů na 2 hromádky po 8 kamenech.

## PRŮBĚH HRY

Začíná hráč s růžovými kameny.

Hráči se postupně střídají v tazích. Ve svém tahu hráč přesune jeden libovolný totém (X nebo O) a poté umístí svůj kámen se stejným symbolem, jaký má přesunutý totém, na volné pole sousedící vodorovně nebo svisle s polem, kde aktuálně stojí totém. Hra tímto způsobem pokračuje, dokud nevznikne vodorovná nebo vřislá řada tvořená 4 kameny stejné barvy nebo se stejnými symboly.

## PŘESUNY TOTEMŮ

Tah hráče vždy začíná přesunem jednoho ze dvou totemů (X nebo O) o libovolný počet polí (minimálně 0 1) vodorovně nebo svisle od jeho stávající pozice.

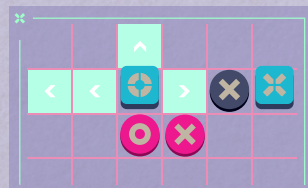
**Pozor:** Totém se nesmí přesunout přes pole obsazené jiným kamenem nebo totémem; lze ho přemístit pouze přes prázdná pole.

Obrázek:

Černý hráč přesune totém O.



Zelené čtverce ukazují povolené přesuny totému O.



## UMISŤOVÁNÍ KAMENŮ

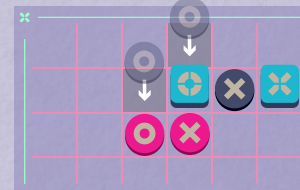
Jakmile hráč přesune totém, musí umístit jeden svůj kámen se stejným symbolem, jako má přesunutý totém (X nebo O), na volné pole sousedící vodorovně nebo svisle s novou pozicí totému (tato pole mohou být maximálně 4).

Obrázek:



Šedé čtverce ukazují pole, kam je možné umístit kámen se symbolem O (má stejný symbol jako přesunutý totém).

Černý hráč hraje kámen se symbolem O



**Poznámka:** Přesunovat totém smíte pouze tehdy, jestliže máte ve své zásobě kameny se stejným symbolem.

## ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD

**A) Totém je obklíčený:** Totém se považuje za obklíčený, pokud jsou všechna pole, jež s ním sousedí vodorovně nebo svisle, obsazena hracími kameny či druhým totémem. V takovém případě mohou hráči obklíčený totém přesunout (dokonce i když druhý totém není obklíčený) a přeskočit kámen, resp. řadu kamenů, jež s ním sousedí vodorovně nebo svisle. Barvy a symboly přeskočených kamenů nehrají roli. Totém musí být umístěn na první volné pole za právě přeskočeným kamenem, resp. řadou kamenů. Hráč musí poté umístit jeden svůj kámen se stejným symbolem, jako má přesunutý totém, na jedno volné pole, které sousedí vodorovně nebo svisle s novou pozicí tohoto totému.

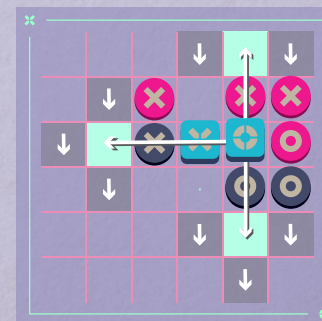
Obrázek:



Příklad povolených přesunů obklíčeného totému O.



Pole, na něž je dovoleno umístit kámen se symbolem O po přesunu obklíčeného totému O.



**B) Totém se přesune z jedné obklíčené pozice na jinou obklíčenou pozici:**

V tomto případě může hráč umístit kámen se stejným symbolem, jako má přesunutý totém, na jakékoli volné pole na desce.

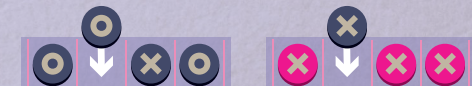
**C) Hráč chce přesunout obklíčený totém, ale všechna pole v řadách, které vodorovně a svisle prochází polem s totémem, jsou obsazena:**

V tomto případě smí hráč přesunout obklíčený totém na jakékoli volné pole na desce a následně umístit svůj kámen se stejným symbolem, jako má přesunutý totém, na jedno volné pole, které sousedí vodorovně nebo svisle s novou pozicí tohoto totému. Pokud se totém dostane popsáním přesunem na obklíčené pole, může hráč umístit kámen se stejným symbolem, jako má přesunutý totém, na jakékoli volné pole na desce.

## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý hráč vytvoří vodorovnou či vřislu řadu ze 4 kamenů stejné barvy nebo se stejnými symboly. Ten, komu se to podaří, se stává okamžitě vítězem.

Obrázek:



Černý hráč vítězí barvou.

Černý hráč vítězí symboly.

**Poznámka:** Hráč, jenž umístí do řady čtvrtý kámen se symbolem, vítězí i tehdy, jestliže se v dané řadě nachází více kamenů v barvě soupeře.

**Pozor:** Symboly na totémech se při vytváření řad nepočítají.

## NEROZHODNÝ KONEC HRY

Pokud oba hráči umístí všech svých 16 kamenů, aniž by vytvořili řadu 4 kamenů jedné barvy nebo stejných symbolů, hra končí nerozhodně.