

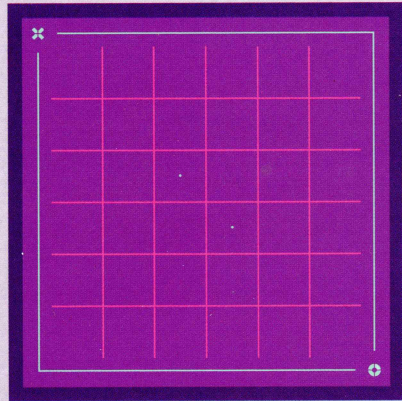
OXONO

(2 spelers, vanaf acht jaar)

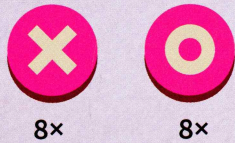


MATERIAAL

Speelbord met 36 vakjes



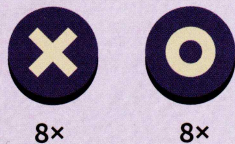
16 roze jetons, met de symbolen X en O.



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

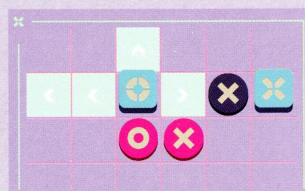
De speler die aan de beurt is, begint altijd met het verplaatsen van een van de twee totems van zijn keuze (X of O), zoveel vakjes als hij wil in een rij (minimaal 1 vakje), verticaal of horizontaal vanaf de beginpositie.

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.

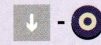
Zwart verplaatst de Totem O



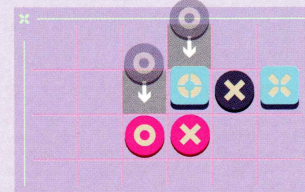
PLAATSIING VAN DE JETONS

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 :

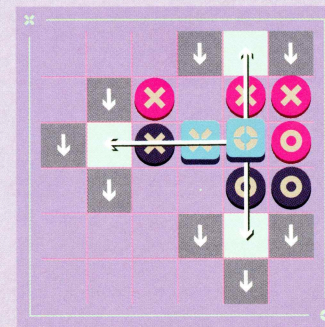
Een totem ingesloten is als alle aangrenzende horizontale en verticale vakjes rondom de totem bezet zijn door andere stukken (of een andere totem). In dat geval kunnen de spelers de ingesloten totem nog steeds verplaatsen (zelfs als de andere totem niet ingesloten is) door over een jeton (of een rij 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.