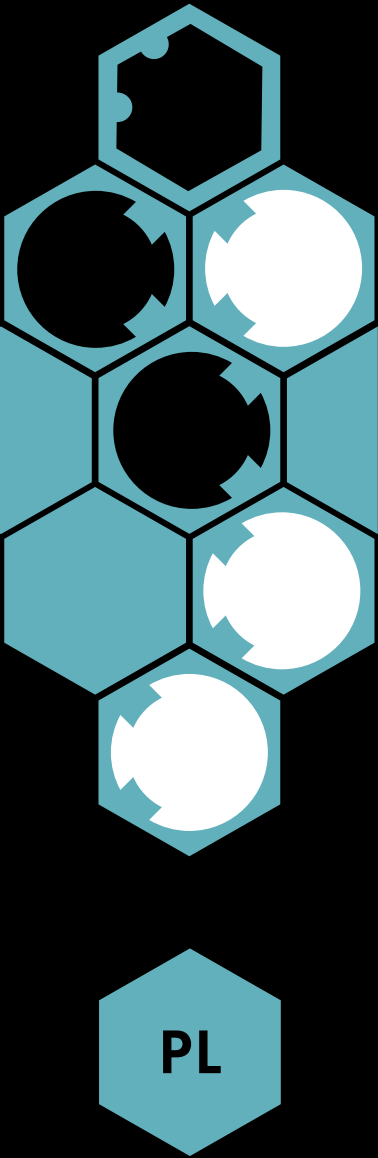


# XOK

## UWAGA NA REKINY!



# XOK

## UWAGA NA REKINY!

**Autorzy:** Joël i Rafael Escalante  
**Projekt:** Ewelina Proczko

**Liczba graczy:** 2  
**Czas gry:** około 15 min.  
**Wiek:** 8+

Chociaż Xok jest grą łatwą, to skrywa w sobie niezwykłą głębię. Aby wygrać, należy połączyć ze sobą 10 pól. Tylko uwaga na rekiny przeciwnej strony! Drapieżniki mogą bowiem pożreć Twoje ryby oraz bezustannie mieszać Ci szyki. No i wprowadzić niezły zamęt na całej planszy. Czyja taktyka okaże się najskuteczniejsza? Wskakujcie do mętnej wody, żeby się przekonać!

Notabene: xok, wymawiane jak polskie słowo „szok”, w języku Majów oznacza rekina.

### Elementy gry:

- 1 bawelniana plansza do gry
- 12 rekinów (6 białych i 6 czarnych, po 3 z 2 paszczami i po 3 z 1 paszczą)
- 28 ryb (14 czarnych i 14 białych)

### Przygotowanie do gry:

Rozłóż planszę i umieść ją na środku stołu. Wybierz swój kolor oraz odpowiadające mu zapasy: 6 rekinów i 14 ryb. Zbierz wszystkie elementy i ułóż je przed sobą.

### Przebieg gry:

Grę rozpoczyna osoba, która wybrała kolor biały, a następnie ruchy wykonuje się na przemian. Podczas każdej kolejki można wykonać jedno z poniższych działań:

- ruszyć się dwoma rybami

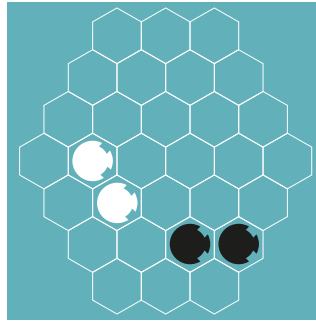


- ruszyć się jednym rekinem



### RUCH DWOMA RYBAMI

Wybierz ze swoich zapasów dwie ryby i połóż je na dwóch sąsiadujących ze sobą pustych polach. Ryb nie można kłaść na zajętych polach. Kierunek ustawienia ryb nie ma znaczenia.



Ola wybrała kolor biały, więc zaczyna. Postanowiła ruszyć się dwoma rybami. Umieszcza je więc na dwóch sąsiadujących ze sobą pustych polach. Teraz wypada kolej Pawła. On też postanawia ruszyć się dwoma rybami, w jego wypadku czarnymi.

### RUCH REKINEM

Na początku gry każda z osób ma taką samą liczbę rekinów: 3 mniejsze rekiny z 1 paszczą i 3 większe rekiny z 2 paszczami. Wybierz ze swoich zapasów rekina i umieść go na planszy. Tylko pamiętaj, że:

- rekina należy położyć na **pustym polu** lub na **rybie przeciwnika** bądź przeciwniczki, z paszczą skierowaną ku wybranemu sąsiadnemu polu,
- rekina musi pożreć co najmniej jedną rybę drugiego gracza,
- rekina nie można kłaść na **swoich własnych rybach**,
- umieszczone na planszy rekiny pozostają na wybranym polu do końca gry.

Rekiny nie jedzą innych rekinów ani ryb tego samego koloru. Pożerają jedynie ryby strony przeciwnej.

## POŻERANIE RYB

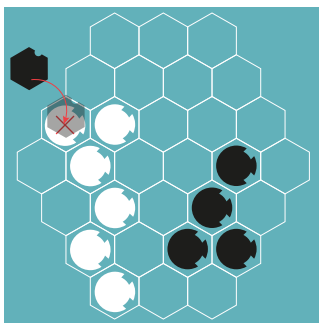
Jeśli zdecydujesz się na ruch rekinem, musi on zjeść co najmniej jedną rybę przeciwnika.

**Mniejsze rekiny** mają tylko 1 paszczę, w której mieści się zaledwie 1 ryba. Ponieważ **większe rekiny** mają 2 paszczę, podczas jednego ruchu trafić do niej mogą nawet 2 ryby. Liczba paszcz to jedyna różnica między rekinami. Ryba, na której umieszysz rekina, trafia prosto do jego żołądka. Mniejszy rekin może łącznie pożreć 2 ryby, a większy – 3. Zjedzona ryba wraca do zapasów gracza lub graczy dysponujących jej kolorem.

*Uwaga:* jeśli Twoja ryba została zjedzona i wróciła do Twoich zapasów, podczas kolejnego ruchu możesz użyć jej ponownie.

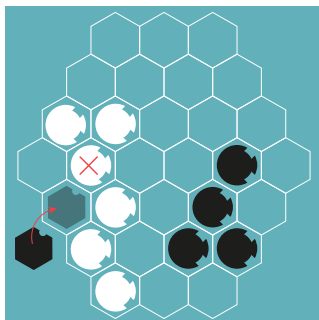
## REKIN MOŻE ŻEROWAĆ W NASTĘPUJĄCE SPOSOBY

**1. Kładąc go na polu z rybą:** jeżeli większego lub mniejszego rekina umieszysz na rybie przeciwnika, ta zostaje automatycznie zjedzona.

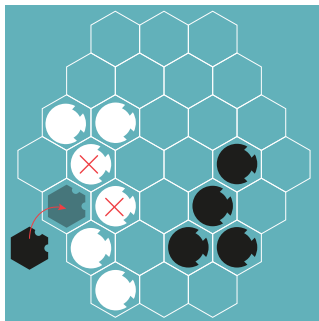


Paweł rusza się mniejszym czarnym rekinem. Umieszca go na polu z białą rybą Oli. Ryba zostaje zjedzona i trafia z powrotem do zapasów Oli.

**2. Do pożarcia ryb używając paszczy rekina:** jeśli paszcza rekina zwrócona jest w kierunku pola z rybą przeciwnika, ta zostaje zjedzona. Większy rekin może w ten sposób posilić się 1 lub 2 rybami. Każda należąca do przeciwnej strony ryba, która znajduje się w polu rażenia paszczy rekina, zostaje wtedy pożarta.



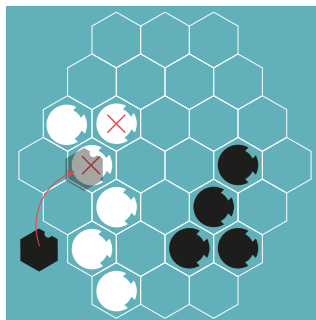
Paweł kładzie mniejszego czarnego rekina na pustym polu. Biała ryba Oli zostaje więc pożarta.



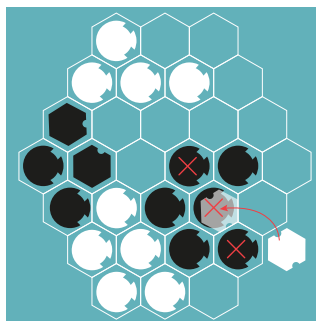
Paweł umieszca większego czarnego rekina z paszczami zwróconymi w kierunku dwóch białych ryb. Obie zostają pożarte.

**3. Łącząc obie możliwości:** co dwie (albo i trzy) ryby to nie jedna! Rekin można też położyć na rybie przeciwnika, jednocześnie kierując jedną lub dwie jego paszczę w kierunku ryby lub ryb przeciwnika. Rekin pożre je wszystkie! **Mniejszy rekin może w ten sposób łącznie zjeść 2 ryby, a większy – 3.**

*Pamiętaj:* podczas ruchu rekin musi pożreć co najmniej 1 rybę, bez względu na to, którą z powyższych metod karmienia wykorzystasz.



Paweł kładzie swojego mniejszego rekina na białej rybce Oli, kierując jego paszczę ku innej białej rybce. W ten sposób mniejszy rekin Pawła podczas jednego ruchu pożera 2 białe ryby.

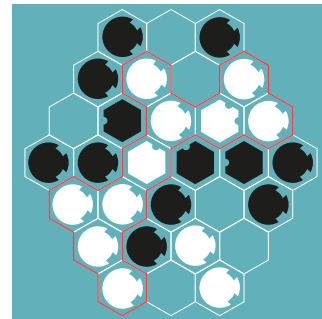


Ola rusza się większym rekinem o dwóch paszczach. W ten sposób jej rekin zjada czarną rybę, na której został umieszczony, a 2 dodatkowe ryby przeciwnika trafiają prosto do paszczy rekina.

*Sugestia strategiczna:* czasami lepiej, żeby rekin obył się smakiem i nie pożarł od razu wszystkich dostępnych ryb. Tym sposobem nie dajesz stronie przeciwnej szansy na zwolnienie pól, które mogłyby zagrozić Twoim rybom.

## KONIEC GRY:

Gra kończy się, kiedy jednej z grających osób uda się utworzyć łańcuch złożony z co najmniej 10 ryb i rekinów w swoim kolorze. Gracz ten zwycięża.



Ola jako pierwsza połączyła ze sobą 10 swoich ryb i rekinów.

*Wyjątek od reguły:* jeśli jeden z graczy nie może wykonać żadnego ruchu rybami ani rekinami, gra dobiega końca. Osoba z najdłuższym łańcuchem wygrywa. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten, kto ma najwięcej rekinów w najdłuższym łańcuchu. Jeśli nadal jest remis, oboje wygrywacie.

## Wodna ciekawostka!

Czarno-biała ryba przynawek rełman, pospolicie nazywana pilotem, wcale nie boi się rekinów. Wręcz przeciwnie: pływa dookoła tych morskich drapieżników i zjada żyjące na rekinach pasożyty.

