Cokoro

blitz battle

Regole del gioco



★ Introduzione

I Cokoros stanno arrivando... e non vengono in pace! Cokoros arancioni o verdi, chi dominerà l'universo? La guerra sta per scoppiare... sul tuo tavolo da salotto!

★ Scegli da che parte stare

Nascondi un segnalino "dente" in una mano. Se l'avversario indica la mano che contiene il segnalino, diventa Capo Supremo dei Cokoro arancioni, gioca con loro e inizia la partita. Altrimenti, sei tu a giocare con i Cokoro arancioni e lui prenderà i Cokoro verdi.

★ Obiettivo

In qualità di Capo Supremo, il tuo ruolo è quello di condurre la tua fazione alla vittoria.
Per farlo, controlla il terreno grazie a una pianificazione accurata, ottimizza il posizionamento dei tuoi pedoni Cokoro e imponi il tuo dominio formando una colonia, catturando quelli avversari o ottenendo la maggioranza dei tuoi pedoni sul terreno.

★ Materiale per ogni giocatore



pedina forza 3: lato Cokoro a 3 denti, retro colore avversario



pedine forza 1: lato Cokoro senza denti, retro colore avversario



pedina forza 2: lato Cokoro a 2 denti, retro colore avversario



pedina trappola: lato Cokoro senza denti, retro Cokoro a 3 denti



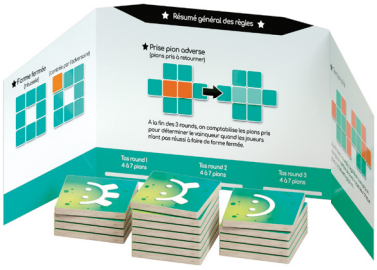
Schermo per formare le pile di pedine in segreto, disponibile gratuitamente in Print'N Play per la versione Pocket e incluso nella scatola per la versione Famiglia.

★ Svolgimento della partita

«Cokoro Blitz Battle» si gioca in 2 fasi: strategica e poi tattica.

★ Fase 1 – Strategia

- ★ Ogni giocatore forma segretamente 3 pile da 4 a 7 pedine Cokoro.
- ★ Posizionate da sinistra a destra, rappresentano i round 1, 2 e 3 della fase tattica.
- ★ Una volta rivelate le pile, la loro composizione diventa definitiva.



★ Fase 2 – Tattica

- ★ On joue uniquement avec le tas du round en cours.
- ★ Les joueurs posent chaque pion Cokoro à tour de rôle.
- ★ Round 1 : Les pions «piège» et «Cokoro 3 dents» sont interdits au 1er tour de chaque joueur.

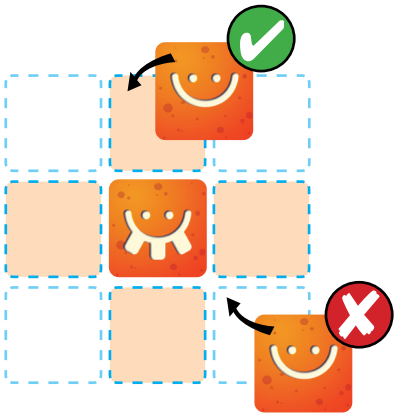


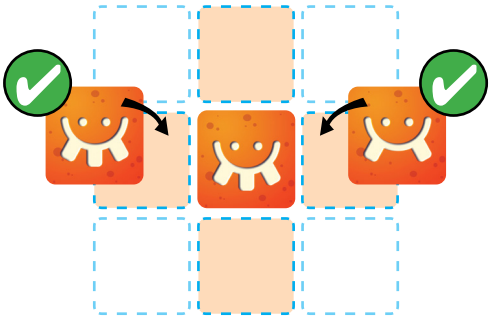


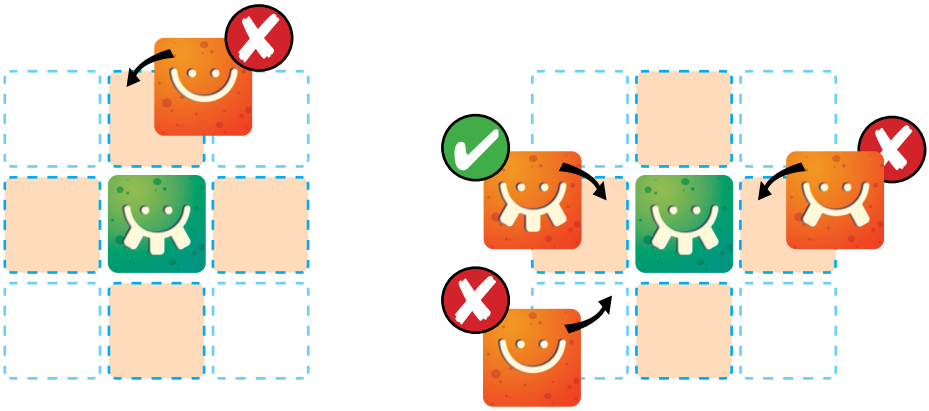
- ★ Un round termina quando un giocatore ha posizionato tutte le pedine Cokoro della sua pila o non può più posizionare le pedine Cokoro rimanenti. L'altro giocatore continua fino all'esaurimento della sua pila.

★ Regole di posizionamento

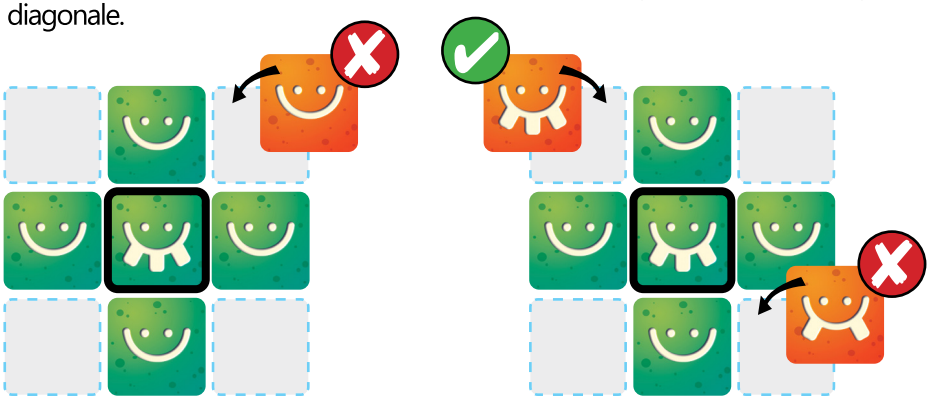
- ★ **1. Posizionamento consentito**
  Una pedina Cokoro può essere posizionata ortogonalmente accanto a qualsiasi pedina Cokoro, purché quest'ultima non sia una pedina avversaria più forte di lei.







Nota: Anche se il posizionamento attorno a una pedina è sempre ortogonale a quest'ultima, l'area di influenza della pedina è attiva anche in diagonale. Nell'esempio sottostante, **la pedina verde 3 impedisce il posizionamento di qualsiasi pedina arancione inferiore a 3** in tutte le caselle circostanti (distanti una casella), anche in diagonale.



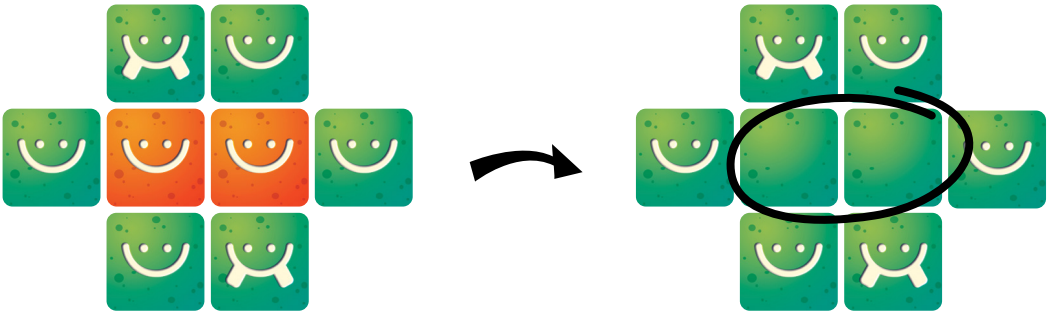
Eccezione : All'inizio del gioco, la prima mossa del giocatore arancione che posiziona una pedina senza essere accanto a un'altra pedina.

★ **2. Coprire una pedina Cokoro avversaria** : Una pedina Cokoro può essere posizionata sopra una pedina Cokoro avversaria se la sua forza è superiore. La pedina coperta viene neutralizzata e non conta più.



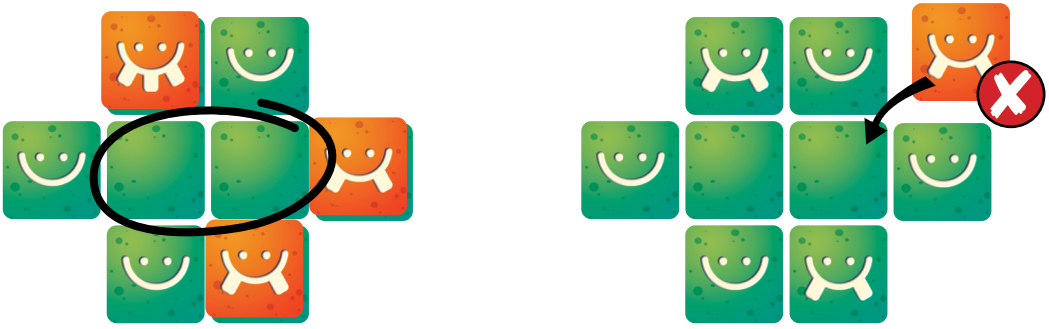


★ **3. Catture** : un pedone Cokoro o una serie adiacente di pedoni Cokoro completamente circondati ortogonalmente dall'avversario viene catturato. Il/i pedone/i Cokoro catturato/i viene/vengono girato/i e diventa/diventano definitivamente del colore avversario...

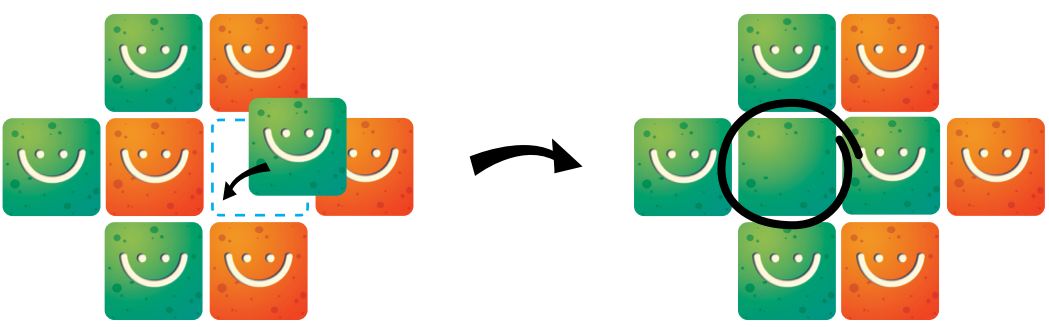


... anche se durante il gioco il giocatore ricopre alcuni pedoni Cokoro avversari che circondano i suoi pedoni Cokoro catturati!

Il giocatore che ha perso il/i pedone/i Cokoro non può posizionare un pedone Cokoro sui propri pedoni catturati.



Caso speciale : se un giocatore posiziona un pedone Cokoro in una posizione già circondata dai pedoni avversari e tale posizionamento consente di catturare uno o più pedoni avversari, il suo pedone non può essere catturato e la cattura del/dei pedone/i avversario/i è valida.



Ovviamente, se un giocatore posiziona un pedone Cokoro in una posizione già circondata dai pedoni avversari, senza che tale posizionamento consenta una cattura, il suo pedone viene catturato dall'avversario.

★ **4. Mazzo esaurito** : se un giocatore non ha più pedoni Cokoro durante il round :

- ★ L'avversario posiziona liberamente il resto del suo mazzo,
- ★ Poi si passa al round successivo;
- ★ Il giocatore arancione inizia sempre il round successivo.

★ **5. mpossibilità di giocare** : Se un giocatore non può più posizionare pedine Cokoro (forze insufficienti), tutte le pedine Cokoro rimanenti dal suo mazzo vengono eliminate. L'avversario continua da solo fino all'esaurimento del suo mazzo.

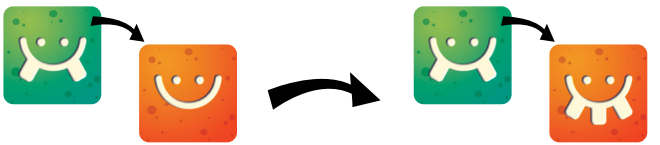
★ **Pedina speciale Cokoro** : il giocatore può scegliere di utilizzare questa pedina in due modi diversi. La scelta è definitiva per tutta la partita.

★ **Può utilizzarla come trappola :**

★ Viene posizionata a faccia in su senza denti (forza 1).

★ La trappola si attiva non appena un avversario posiziona una pedina accanto o sopra di essa.

★ Viene immediatamente girata a faccia in su con 3 denti.

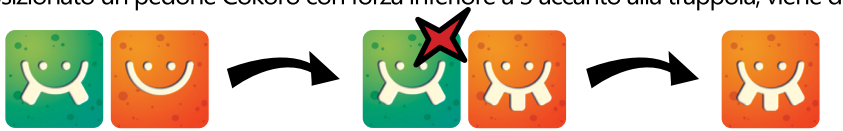


Effetti :

★ Se l'avversario ha posizionato un pedone Cokoro sulla trappola, viene distrutto.



★ Se ha posizionato un pedone Cokoro con forza inferiore a 3 accanto alla trappola, viene distrutto.

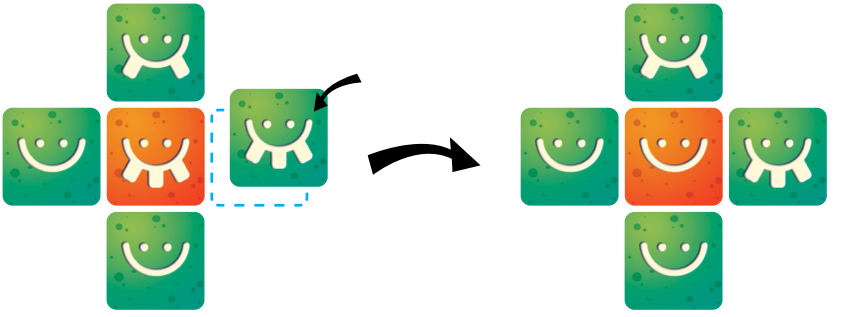


★ Un pedone Cokoro con forza 3, posizionato accanto alla trappola, rimane in gioco.



Importante : se un giocatore dimentica di attivare la trappola quando deve, non può più attivarla per il resto della partita. L'avversario può quindi posizionare un pedone Cokoro sopra di essa senza attivarla. Se invece la trappola dimenticata viene presa dall'avversario, viene girata sul lato con 3 denti e torna ad essere attiva, quindi è soggetta alle regole sopra menzionate.

★ Una trappola circondata non può essere catturata: viene semplicemente girata sul lato "senza denti".

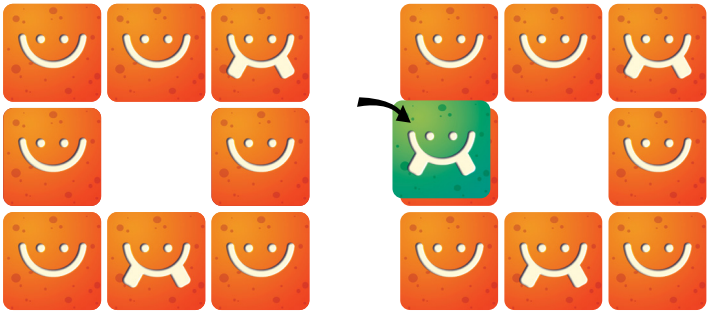


★ **oppure la usa come un normale pedone di forza 3** e la posiziona quindi sul lato con 3 denti visibili (forza 3). Se l'avversario tenta di catturarla durante la partita, viene girata e diventa un pedone di forza 1.

Condizioni di vittoria

★ **1. Crea una colonia :**

Forma una struttura chiusa minima di 3×3 pedine Cokoro dello stesso colore. L'avversario deve rompere immediatamente la forma posizionando una delle sue pedine.
Se non ci riesce, la partita termina: hai vinto.



★ **2. Se non viene creata alcuna forma :**
Vince chi ha il maggior numero di catture. Di seguito, i verdi vincono 2 a 1.



★ **3. In caso di parità :**
In caso di parità, vince chi ha il maggior numero di pedine Cokoro visibili. Di seguito, gli arancioni vincono 10 a 9.



Se la parità persiste, la partita finisce in parità.

Modalità di gioco :

Modalità di gioco normale

★ Si gioca direttamente sul tavolo, senza il tabellone, secondo le regole precedenti.

Modalità di gioco Solo con il tabellone

Preparazione

★ Posizionare il tabellone sul lato solo (sfondo arancione).

★ Mescolate i gettoni Cokoro arancioni e posizionateli alla cieca sulle caselle "arancioni" con una croce bianca non numerata.

★ Prendete 3 gettoni Cokoro verdi: 1 di forza 3, 1 di forza 2 e 1 di forza 1. Pesca uno di questi pedoni a caso: indicherà la casella (1, 2 o 3) dove posizionare il pedone speciale arancione (con il lato 3 denti visibile).

★ Gira i 7 pedoni Cokoros arancioni centrali (cornice blu scuro).

★ Forma i tuoi 3 mucchietti secondo le regole abituali.

★ Gira gli altri pedoni Cokors arancioni sul tabellone.

Disponibile gratuitamente in Print'N Play per la versione Pocket e incluso nella scatola per la versione Famiglia.



Svolgimento dei turni

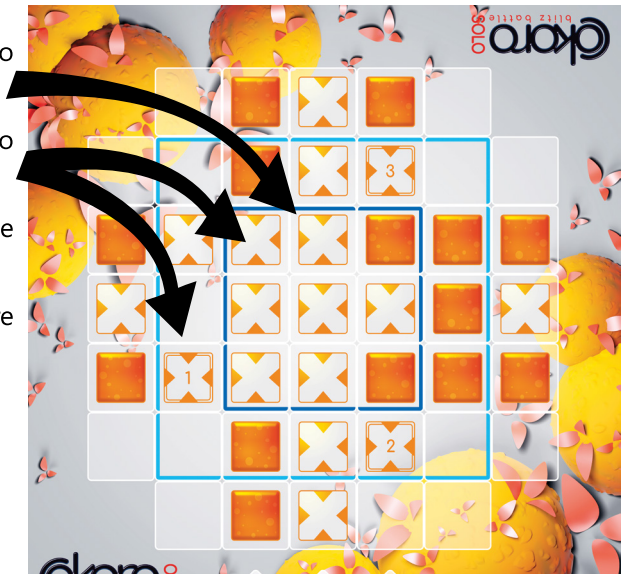
★ Ogni round posizionate l'intero mazzo all'interno delle zone appropriate sul tabellone:

★ **Round 1** : zona attiva solo all'interno della cornice blu scuro.

★ **Round 2** : zona attiva solo all'interno delle cornici blu scuro e azzurro.

★ **Round 3** : zona attiva su tutto il tabellone di gioco.

★ I pedoni che non è possibile posizionare sono definitivamente persi.



Regole speciali



★ **1.** Le caselle arancioni piene sono territori nemici (contano come un pedone arancione di forza 0 e sono quindi recuperabili da un pedone di forza 1).

★ **2.** I pedoni Cokoro agiscono solo nella zona attiva del round. Una forma arancione chiusa, una linea, esiste solo se la zona è sbloccata. Per quanto riguarda le catture, invece, se il giocatore posiziona un pedone Cokoro verde in una configurazione in cui sarà circondato nel round successivo, il suo pedone viene catturato automaticamente subito dopo essere stato posizionato.

★ **3.** Una linea (retta o ortogonalmente spezzata) di almeno 6 pedine Cokoro adiacenti dello stesso colore che collega 2 bordi equivale a una cattura alla fine della partita.

Condizioni di vittoria

★ Il giocatore che crea una forma chiusa non contrastata nel round in corso ha vinto.
★ Altrimenti, alla fine della partita, vince chi ha il maggior numero di catture e di linee costituite da almeno 6 pedine Cokoro adiacenti dello stesso colore.
★ In caso di parità, vince chi ha il maggior numero di caselle del proprio colore (territori inclusi).

Modalità di gioco Duo con il tabellone

Disponibile gratuitamente in Print'N Play per la versione Pocket e incluso nella scatola per la versione Famiglia.

Preparazione

★ Posiziona il tabellone sul lato doppio.

★ I 2 giocatori preparano le rispettive pile dietro il proprio schermo, come in una partita normale.
★ Il giocatore arancione posiziona il proprio pedone Cokoro sulla casella centrale all'inizio della partita.



Regole speciali

- **1.** Le caselle arancioni o verdi piene sono territori nemici (contano come un pedone arancione di forza 0 e possono quindi essere conquistate da un pedone di forza 1).
- **2.** Una linea (retta o ortogonalmente spezzata) di almeno 6 pedine Cokoro adiacenti dello stesso colore che collega 2 bordi equivale a una cattura alla fine della partita.

Condizioni di vittoria

- Il giocatore che crea una forma chiusa non contrastata nel round in corso ha vinto.
- Altrimenti, alla fine della partita, vince chi ha il maggior numero di catture e di linee costituite da almeno 6 pedine Cokoros adiacenti dello stesso colore.
- In caso di parità, vince chi ha il maggior numero di caselle del proprio colore (territori inclusi).

Modalità a squadre

Pensavi che il gioco si limitasse alla strategia e alla tattica? Ti sbagliavi! Qui l'atmosfera è esplosiva: equivoci, sorprese e colpi da maestro cooperativi infiammeranno il tuo campo di gioco!

- Formate 2 squadre di 2 giocatori.
- Sedetevi alternando i colori attorno al tavolo.
- Turno di gioco: giocatore della squadra arancione, giocatore della squadra verde, giocatore della squadra arancione... seguendo le regole per 2 giocatori.
- **Consigli di squadra :**
  Prima di creare i vostri mazzi, concordate una strategia comune. Ma in segreto...

  Quando posizionate il segnalino Cokoro trappola sul campo, adottate un segnale segreto: una parola, uno sguardo, la posizione delle mani... Questo vi permetterà di coordinare la vostra tattica di squadra.
  Nota : posizionare un segnalino Cokoro di un compagno di squadra attorno a un segnalino Cokoro trappola della vostra squadra non fa scattare la trappola. Solo il posizionamento di un segnalino Cokoro della squadra avversaria lo permette.

Con 2 scatole, potete giocare con 2 squadre di 3 o 4 giocatori.

Varianti (duo o squadra) – La caccia ai denti

- La partita si gioca in 3 parti di 3 round.
- Ogni partita vinta fa guadagnare pedine denti a seconda del tipo di vittoria:
  - 3 pedine denti: vittoria con una forma chiusa non contrastata
  - 2 pedine denti: vittoria con il maggior numero di prese
  - 1 pedina dente: vittoria con il maggior numero di pedine Cokoro visibili

  Alla fine delle 3 partite, vince il giocatore con il maggior numero di denti.



Disponibile gratuitamente in Print'N Play per la versione Pocket e incluso nella scatola per la versione Famiglia.

Autrice :
Estelle Emonnot

Illustrazioni :
Estelle Emonnot
Sharlène Emonnot

