



Bruno Cathala



cosmoludo™

Tom Delahaye



FORUM - BGG



# KAMON™



cosmoludo

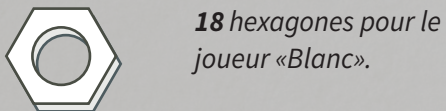
# KAMON

(2 joueurs, à partir de 8 ans)

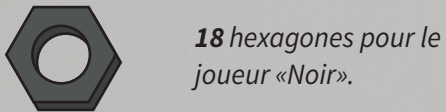


## MATÉRIEL

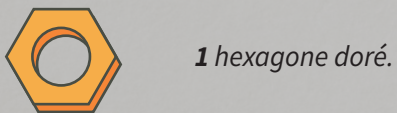
- Un plateau de 37 cases avec 36 «Kamon» (6 symboles différents dans chacune des 6 couleurs) et 1 case neutre.
- 37 hexagones.



18 hexagones pour le joueur «Blanc».



18 hexagones pour le joueur «Noir».



1 hexagone doré.

## MISE EN PLACE

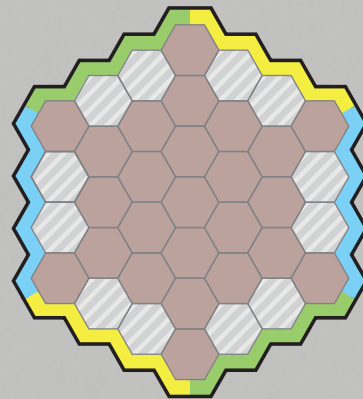
Placez le plateau entre les deux joueurs.

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent devant eux leurs 18 hexagones.

Insérez aléatoirement les Kamons et la case neutre dans les trous au centre de chaque case.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur avec les hexagones noirs prend le contrôle d'une des cases du bord du plateau (en blanc sur l'image), à l'exception des 6 coins bicolores, en y plaçant un de ses hexagones.



Une fois son hexagone placé, il lui superpose l'hexagone doré.

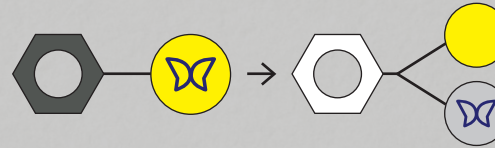
L'hexagone doré sert à indiquer au joueur adverse les contraintes qu'il doit respecter pour son coup suivant.

Le joueur blanc devra ensuite, avec un de ses hexagones, prendre le contrôle d'une case comportant un kamon de même couleur **OU** de même symbole que la case indiquée par l'hexagone doré.

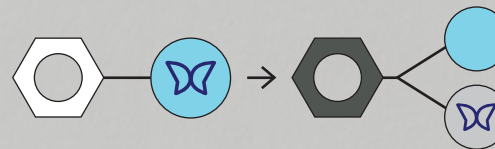
Au cours d'une partie, aucun joueur ne pourra donc placer d'hexagone sur la case neutre.

## Exemples :

Si le joueur avec les hexagones noirs joue sur la case où se trouve le Kamon «papillon»/«jaune». Le joueur avec les hexagones blancs devra jouer sur n'importe quelle case non contrôlée comportant un Kamon «jaune» ou un Kamon «papillon».



Si le joueur avec les hexagones blancs décide de jouer sur la case avec le Kamon «papillon»/«bleu», le joueur avec les hexagones noirs devra jouer sur n'importe quelle case non contrôlée comportant un Kamon «bleu» ou un Kamon «papillon».



Après chaque coup, le joueur replace l'hexagone doré au-dessus de l'hexagone joué afin de rappeler au joueur adverse les contraintes qu'il devra respecter pour son coup suivant.

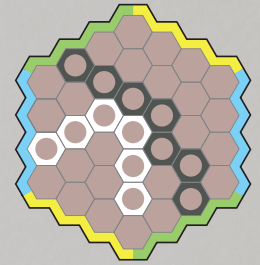
Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une des conditions de victoire soit rencontrée.

## FIN DE PARTIE

Il existe 3 façons différentes de remporter la partie :

a) Soit en rejoignant deux bords opposés de même couleur : (vert - vert, bleu - bleu et jaune - jaune).

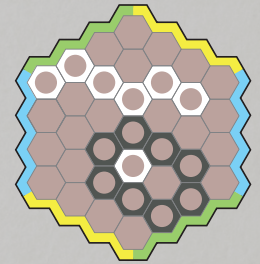
Le joueur avec les hexagones noirs gagne en reliant les deux bords verts.



b) Soit en créant une boucle :

Un joueur gagne en créant une boucle (une boucle est une chaîne continue d'hexagones de sa couleur enfermant au moins une case non contrôlée et/ou un hexagone adverse).

Le joueur avec les hexagones noirs gagne en créant une boucle.



c) Soit en bloquant l'adversaire :

Un joueur gagne quand le joueur adverse ne peut plus placer aucun de ses hexagones sur les cases non contrôlées, parce que celles-ci ne sont ni de la même couleur, ni du même symbole que la dernière case jouée.

## CAS D'ÉGALITÉ

Si les deux joueurs réussissent à placer leurs 18 hexagones sans qu'aucune condition de victoire n'ait été obtenue, la partie se termine sur un match nul.

# KAMON

(2 players, from 8 years old)

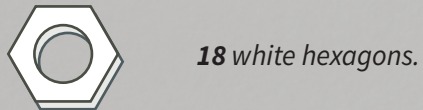


## COMPONENTS

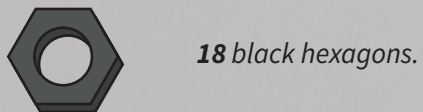
- A board with 37 spaces including 36 «Kamon» tokens (6 different symbols and 6 different colours), and 1 blank token.
- 37 hexagons.



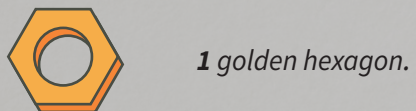
Blank token



18 white hexagons.



18 black hexagons.



1 golden hexagon.

## SET UP

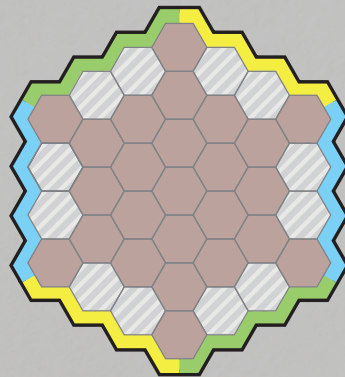
Place the board between the two players.

Each player chooses a colour (black or white) and takes the 18 hexagons of their colour. Then insert the 36 Kamon tokens and the blank token at random on the spaces of the board.

The blank token position is frozen for the whole duration of the game.

## HOW TO PLAY

The player with the «Black» hexagons begins to play by placing one of their hexagons on one of the edge spaces (spaces with diagonal lines on the picture) except the six (bicolour) corners of the board. After placing their hexagon, they then place the golden hexagon on top of the black one they have just played.



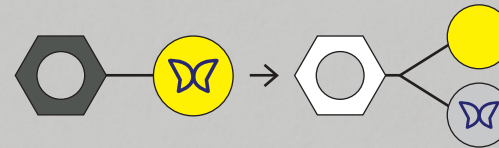
The golden hexagon shows the other player how they will have to play the next move.

Then the player holding the «White» hexagons must place one of their hexagons on any space containing a «Kamon» with either the same symbol **OR** the same colour as the one that has just been played by the «Black» player.

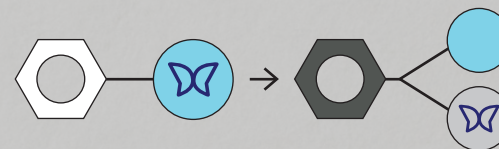
The position of the blank token remains unchanged for the whole duration of the game. This blank token cannot be used during the game.

## Examples:

If the player with the «Black» hexagons places their hexagon on the space housing the «yellow»/«butterfly» Kamon, «White» will move to any available space with a «yellow» Kamon or to any available space with a «butterfly» Kamon.



If the player with the «White» hexagons chooses to play on the space with the «blue»/«butterfly» Kamon, then «Black» will move to any available space with a «blue» Kamon or to any available space with a «butterfly».



After each move the player replaces the golden hexagon on top of the hexagon they have just played as a guide for the other player on what they will have to follow to play their next move.

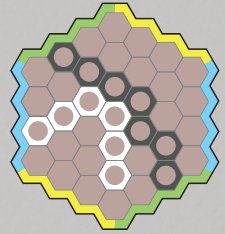
The game goes on until one of the three following victory conditions is met.

## END OF THE GAME

The game can be won in 3 different ways:

a) By connecting 2 opposite edges of the same colour: (Green to Green, Blue to Blue or Yellow to Yellow).

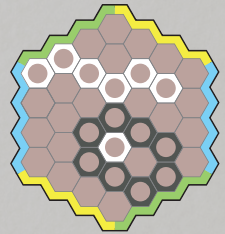
The player with the black hexagons wins by connecting the two green edges.



b) By creating a loop:

A player wins by making a loop out of a continuous chain of their colour which contains at least one free space and/or hexagon of the other colour.

The player with the «Black» hexagons wins by creating a loop.



c) By preventing the opponent from playing:

A player wins when the other player cannot make any further moves because there are no more tokens available with the right symbol or the right colour on the board for them to play.

## GAME ENDS IN A DRAW

If both players succeed in placing their 18 hexagons on the board without achieving any of the above 3 victory ways, the game ends with a draw.

# KAMON

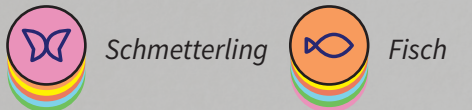
(2 Spieler, ab 8 Jahren)



## SPIELMATERIAL

Ein Spielbrett mit 37 Feldern.

36 „Kamon“-Chips (6 verschiedene Symbole in 6 Farben) ein Blanko-Chip, 37 Sechsecksteine.



Schmetterling Fisch



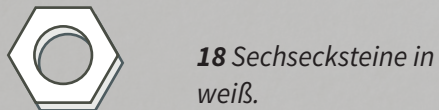
Vogel Fächer



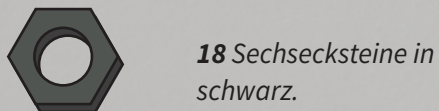
Berg Pforte



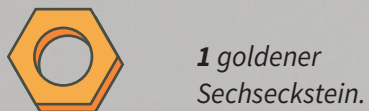
Blanko-Chip



18 Sechsecksteine in weiß.



18 Sechsecksteine in schwarz.



1 goldener Sechseckstein.

## SPIELVORBEREITUNG

Stellen Sie das Spielbrett zwischen den beiden Spielern auf.

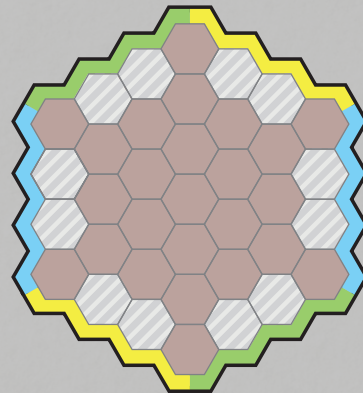
Die Spieler wählen je eine Farbe der Sechsecksteine und legen ihre 18 Spielsteine vor sich ab.

Alle 37 „Kamon“-Chips werden beliebig auf die Felder des Spielbrettes verteilt.

## SPIELANLEITUNG

Der Spieler mit den schwarzen Sechsecksteinen beginnt.

Er wählt für seinen ersten Zug eines der äußeren Felder des Spielbrettes (schraffiert im Bild), jedoch keines der Eckfelder.



Nachdem er den schwarzen Spielstein abgelegt hat, setzt der Spieler den goldenen Sechseckstein darauf.

Der goldene Stein gibt die Art des Feldes vor, auf das nun gespielt werden muss.

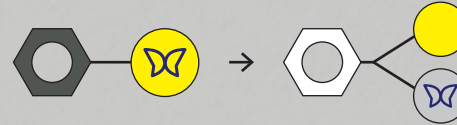
Der Spieler mit den weißen Sechsecksteinen kann seinen Spielstein entweder auf ein Feld der gleichen Farbe **oder** des gleichen Symbols setzen. Der Blanko Feld darf nicht gewählt werden.

## Beispiel:

Wenn der Spieler mit den schwarzen seinen Spielstein auf das gelbe Schmetterlingsfeld setzt und es mit dem goldenen Sechseckstein markiert, hat der Spieler mit den weißen Sechsecksteinen folgende Spielmöglichkeiten:

– seinen Spielstein auf ein beliebiges gelbes Feld setzen,

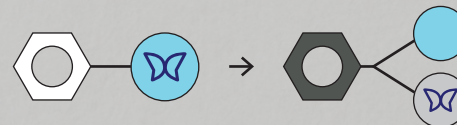
– oder seinen Spielstein auf ein beliebig farbiges Feld mit dem Schmetterling-Symbol setzen.



Wenn sich der Spieler mit den weißen Steinen für ein blaues Feld mit dem Schmetterling-Symbol entscheidet, dann hat der Spieler mit den schwarzen Sechsecksteinen danach in seinem Zug diese Spielmöglichkeiten:

– seinen Spielstein auf ein beliebiges blaues Feld setzen,

– oder seinen Spielstein auf ein beliebig farbiges Feld mit dem Schmetterling-Symbol setzen.



Nach jedem Zug, legt der Spieler das goldene Sechseck auf den Spielstein, den er gerade gesetzt hat. So sieht sein Gegner sofort das Symbol oder die Farbe der Felder, auf die er spielen darf.

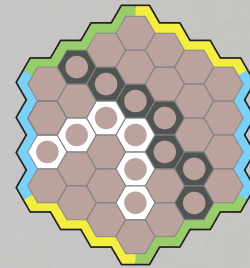
Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis eine der Siegbedingungen erfüllt ist.

## ENDE DES SPIELS

Es gibt 3 Möglichkeiten zu gewinnen:

A) Die gleichfarbigen, gegenüberliegenden Seiten des Spielbrettes mit einer Linie aus seinen Spielsteinen zu verbinden. (Grün–Grün, Blau–Blau, Gelb–Gelb)

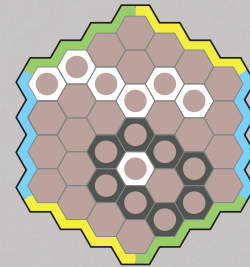
Ein Spieler (hier: Schwarz) gewinnt, indem er es schafft, zwei gleichfarbige Seiten des Spielbrettes miteinander zu verbinden.



B) Durch das Bilden einer Schleife:

Ein Spieler gewinnt, wenn er es schafft, eine Schleife zu bilden (hier: schwarze Sechsecksteine). Eine Schleife ist eine ununterbrochene Kette von Sechsecksteinen einer Farbe, die mindestens ein freies Feld und/oder einen Sechseckstein seines Gegners einschließt.

Der Spieler mit den schwarzen Sechsecksteinen gewinnt, da er es geschafft hat, eine Schleife zu bilden.



C) Den Gegner blockieren:

Ein Spieler gewinnt, wenn der Gegner keine weiteren Züge mehr ausführen kann, weil alle freien Felder entweder nicht die gleiche Farbe oder das gleiche Symbol wie das zuletzt gespielte Feld haben.

## UNENTSCHIEDEN

Das Spiel endet unentschieden, wenn es beiden Spielern gelingt, alle ihre Spielsteine auf dem Brett zu platzieren, ohne eine der genannten Siegbedingungen zu erfüllen.

# KAMON

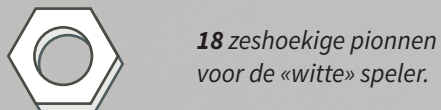
(2 spelers, vanaf 8 jaar oud)



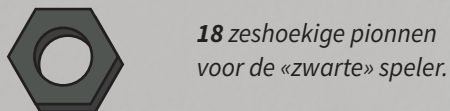
## MATERIAAL

Een speelbord met 37 vakken.

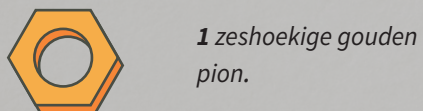
36 «Kamon» jetons (6 verschillende symbolen in elk van de 6 kleuren) en 1 neutrale jeton. 37 zeshoekige pionnen.



18 zeshoekige pionnen voor de «witte» speler.



18 zeshoekige pionnen voor de «zwarte» speler.



1 zeshoekige gouden pion.

## VOORBEREIDING

Plaats het speelbord tussen de 2 spelers.

De spelers kiezen hun kleur en leggen de 18 pionnen voor hun.

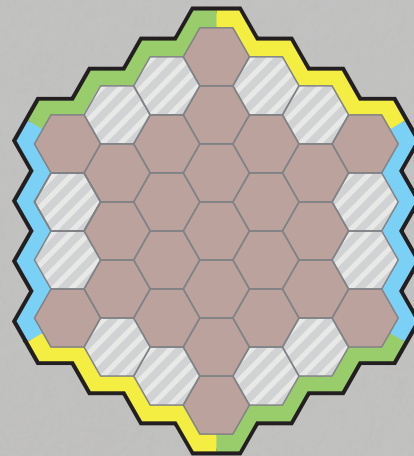
Plaats willekeurig de Kamon jetons in de gaten van het bord.

Het vak met de neutrale jeton mag niet gespeeld worden gedurende het hele spel.

## VERLOOP VAN HET SPEL

De speler met de zwarte pionnen begint.

Hij moet één van zijn pionnen op een randvak naar keuze plaatsen (witte vakken), met uitzondering van de 6 hoekvakken.



Enmaals zijn pion geplaatst is zet hij de gouden pion erop.

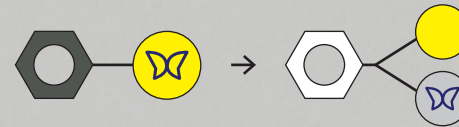
De zeshoekige gouden pion dient om de tegenspeler te tonen met welke beperkingen hij zal moeten rekening houden tijdens de volgende zet.

De speler met de witte pionnen zal vervolgens één van zijn pionnen ofwel op een vak van dezelfde kleur **OF** hetzelfde symbool als dat van de gouden pion plaatsen.

## Voorbeeld :

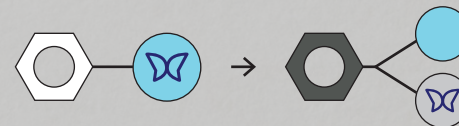
Indien de speler met de zwarte pionnen op een «geel» met het «vlinder» symbool speelt, kan de speler met de witte pionnen het volgende spelen:

- Ofwel op gelijk welk «geel» vrij vak naar keuze
- Ofwel op gelijk welk vrij vak naar eigen keuze met het «vlinder» symbool



Indien de speler met de witte pionnen beslist om op een «blauw» vak met het «vlinder» symbool te spelen, dan zal de speler met de zwarte pionnen als volgt spelen:

- Ofwel eender welk vrij «blauw» vak kiezen.
- Ofwel eender welk vrij vak met «vlinder» symbool kiezen.



Bij elke zet plaatst de speler opnieuw de gouden pion op de pion van zijn kleur om de tegenspeler eraan te herinneren met welke beperkingen hij rekening moet houden bij de volgende zet.

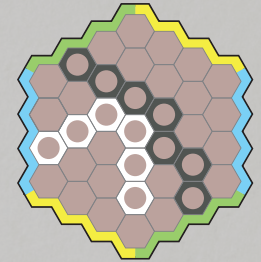
Het spel gaat zo verder tot één van overwiningsvoorwaarden bereikt zijn.

## EINDE VAN HET SPEL

3 voorwaarden zijn mogelijk om te winnen :

a) Twee tegenoverliggende randen van dezelfde kleur verbinden : (groen - groen, blauw - blauw, geel - geel).

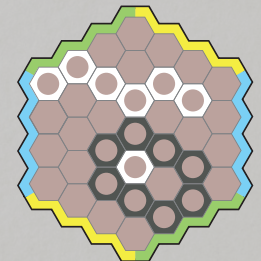
De speler met de zwarte pionnen wint door de twee groene randen te verbinden.



b) Door een lus te vormen :

De speler wint door een lus te vormen (een lus is een ononderbroken ketting van pionnen van zijn eigen kleur die tenminste 1 vrij vak en/of een pion van de tegenspeler omsluit).

De speler met de zwarte pionnen wint door een lus te vormen



c) Door de tegenstander te blokkeren :

Een speler wint wanneer de tegenspeler geen enkele pion meer kan plaatsen op de vrij vakken omdat deze niet dezelfde kleur of hetzelfde symbool hebben als het laatst gespeelde vak.

## BIJ GELIJK SPEL

Indien de 2 spelers erin slagen hun 18 pionnen te plaatsen zonder er aan één van de voorwaarden werd voldaan eindigt het spel op «gelijk spel».

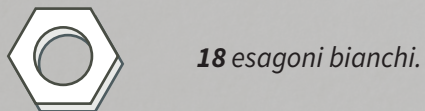
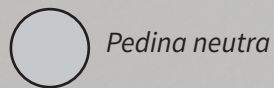
# KAMON

(2 giocatori, da 8 anni)

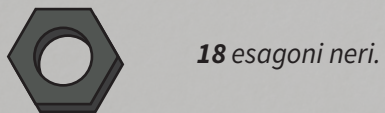


## MATERIALE

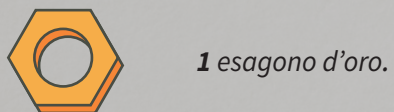
Un tabellone di 37 caselle con 36 Kamon :  
6 simboli (ogni simbolo in 6 colori diversi)  
più 1 pedina neutra. 37 esagoni.



18 esagoni bianchi.



18 esagoni neri.



1 esagono d'oro.

## POSIZIONAMENTO INIZIALE

Posizionare il tabellone tra i due giocatori.

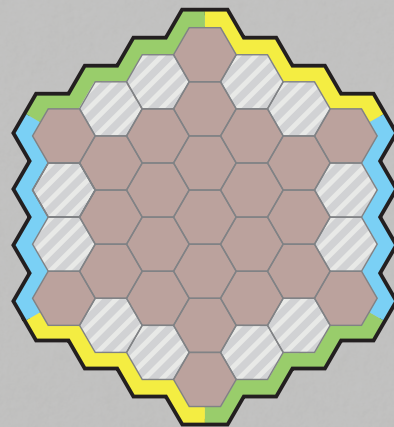
I giocatori scelgono il loro colore (bianco o nero) e mettono i 18 esagoni del loro colore di fronte a loro.

I due giocatori inseriscono a caso i 36 Kamon più la pedina neutra nei fori al centro di ogni casella del tabellone.

## SPOSTAMENTI

Il giocatore con gli esagoni «neri» inizia.

Posiziona uno dei suoi esagoni sul contorno del tabellone (caselle tratteggiate) di sua scelta, ad eccezione dei sei angoli.

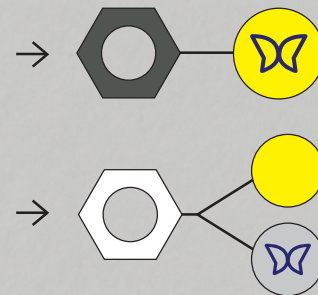


Posizionato il suo esagono, ci sovrappone l'esagono d'oro. Questo indica al giocatore avversario i vincoli che deve rispettare per la mossa successiva.

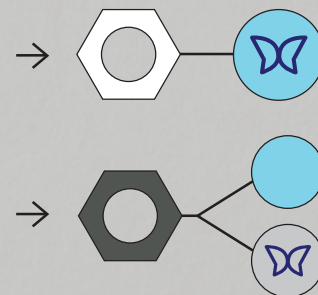
Il giocatore con gli esagoni «bianchi» posizionerà a sua volta uno dei suoi esagoni su una casella dello stesso colore con lo stesso simbolo di quello indicato dal esagono d'oro. La casella con la pedina neutra deve rimanere libera durante tutto il gioco.

## Esempio di mossa :

Se Il giocatore con gli esagoni «neri» pone un suo esagono su una casella il cui Kamon è la «farfalla» di colore «giallo», allora, il giocatore con gli esagoni «bianchi» dovrà occupare una casella libera che presenta o un Kamon di colore giallo o un Kamon con una «farfalla».



Se il giocatore con gli esagoni «bianchi» decide di giocare il suo esagono sulla casella dove si trova un Kamon con la «farfalla» di colore «blu», il giocatore con gli esagoni «neri» dovrà spostarsi su qualsiasi casella libera con un Kamon «blu» o con un Kamon che presenta una «farfalla».



Ad ogni mossa giocata, il giocatore piazza l'esagono d'oro sopra l'esagono che ha giocato per ricordare al giocatore avversario i vincoli che dovrà rispettare per la mossa successiva.

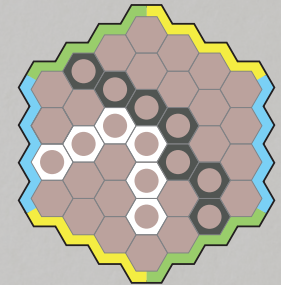
Il gioco continua così fino a quando non viene soddisfatta una delle condizioni di vittoria.

## FINE DELLA PARTITA

È possibile vincere in 3 modi.

a) Unire due bordi opposti dello stesso colore : (verde - verde o blu - blu o giallo - giallo).

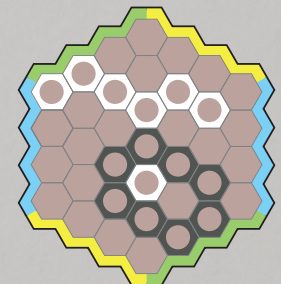
Il giocatore con gli esagoni «neri» vince collegando i due lati verdi.



b) Creando un «loop» :

Un giocatore vince creando un «loop» cioè un anello di esagoni del suo colore che racchiude almeno una casella e/o un esagono dell'avversario.

Il giocatore con gli esagoni «neri» vince creando un «loop».



c) Bloccando l'avversario :

Un giocatore vince quando il giocatore avversario non può più collocare i suoi esagoni sul tabellone, perché nessuna delle caselle libere presenta o il colore o il simbolo adatto rendendo la mossa possibile.

## IL GIOCO FINISCE IN PARITÀ

Se entrambi i giocatori riescono a collocare i loro 18 esagoni senza condizioni di vittoria, il gioco finisce in parità.

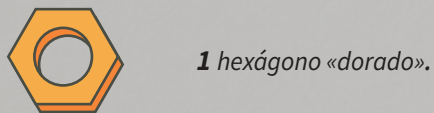
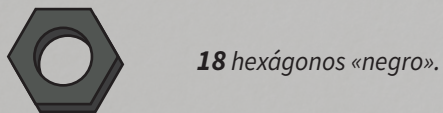
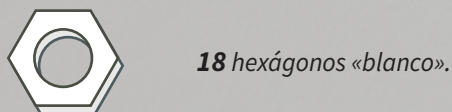
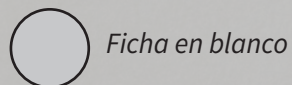
# KAMON

(2 jugadores, 8 años y más)



## COMPONENTES

Un tablero con 37 casillas con 36 fichas Kamon (6 símbolos y 6 colores distintos) y una ficha en blanco. 37 hexágonos.



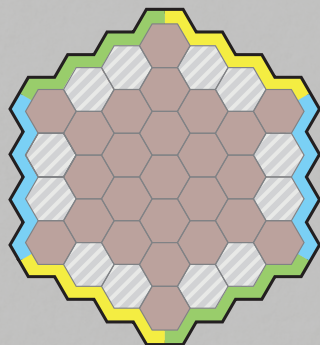
## INICIO

Colocar el tablero entre los/as dos jugadores/as. Cada jugador/a escoge un color («negro» o «blanco») y se guarda los 18 hexágonos de su color. Luego se insertan las 37 fichas Kamon al azahar en las casillas del tablero. La ficha en blanco se queda estática durante toda la partida.

## CÓMO JUGAR

El/La jugador/a «negro» empieza a jugar colocando uno de sus hexágonos en una de las casillas rayadas del borde del tablero. No puede empezar colocando su hexágono en uno de los seis córneres del tablero.

Después de colocar su hexágono, coloquen el hexágono dorado encima del hexágono negro que se acaba jugar.



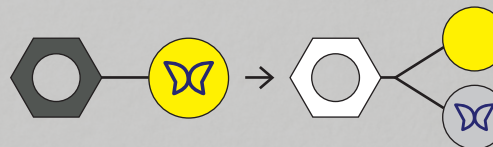
El hexágono dorado muestra al otro jugador/a cómo va a tener que jugar su próximo movimiento.

Seguidamente, el/la jugador/a «blanco» debe colocar uno de sus hexágonos en cualquier espacio que contenga un Kamon con el mismo símbolo **O** del mismo color que el que acaba de ser jugado por el/la jugador/a «negro».

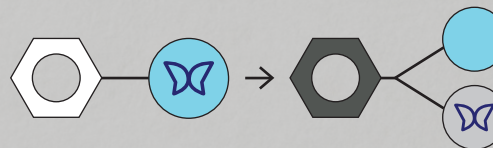
La posición de la ficha en blanco permanece sin cambios durante toda la partida. Esta ficha en blanco no se puede utilizar durante la partida.

## Ejemplos :

Si el/la jugador/a «negro» coloca su hexágono en un espacio que contenga el Kamon amarillo/mariposa, el/la jugador/a «blanco» podrá colocar su hexágono en cualquier espacio disponible que contenga o bien un Kamon amarillo, o bien un Kamon mariposa.



Si el/la jugador/a «blanco» escoge colocar su hexágono en un espacio con el Kamon azul/mariposa, entonces el jugador «negro» podrá colocar su hexágono en cualquier espacio disponible que contenga o bien un Kamon azul, o bien un Kamon mariposa.



Después de cada movimiento, el/la jugador/a recoloca el hexágono dorado encima del hexágono que acaba de jugar a modo de guía para que el/la otro/a jugador/a sepa qué tiene que jugar en su próximo movimiento.

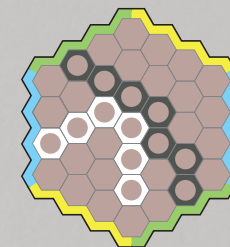
El juego continúa hasta que se cumple una de las tres condiciones de victoria siguientes.

## FINAL DEL JUEGO

El juego se puede ganar de 3 maneras distintas:

a) **Conectando dos bordes opuestos :** (verde con verde, azul con azul o amarillo con amarillo).

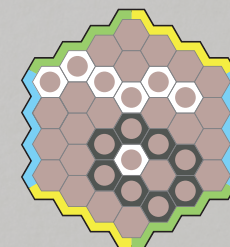
El/la jugador/a «negro» gana la partida conectando los dos bordes verdes.



b) **Creando un círculo :**

Un/a jugador/a gana creando un círculo a modo de cadena contigua de hexágonos de su color que contenga al menos un espacio libre y/o un hexágono del otro color.

El/la jugador/a «negro» gana la partida creando un círculo.



c) **Haciendo que el/la otro/a jugador/a no pueda jugar :**

Un/a jugador/a gana cuando el/la otro/a jugador/a no puede hacer otro movimiento porque no hay más fichas disponibles con el símbolo o color apropiados en el tablero.

## EMPATE

Si los/las dos jugadores/as consiguen colocar sus 18 hexágonos en el tablero sin que suceda ninguno de los 3 escenarios descritos anteriormente, el juego termina en empate.

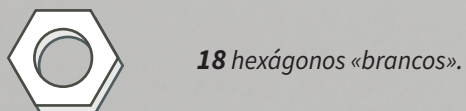
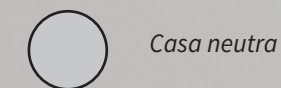
# KAMON

(2 jogadores, 8 anos ou mais)

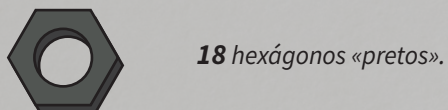


## COMPONENTES

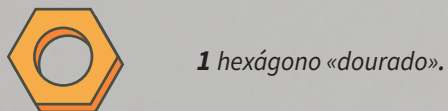
Um tabuleiro com 37 casas com 36 casas «Kamon» (6 símbolos diferentes para cada uma das 6 cores) e uma casa neutra. 37 hexágonos.



18 hexágonos «brancos».



18 hexágonos «pretos».



1 hexágono «dourado».

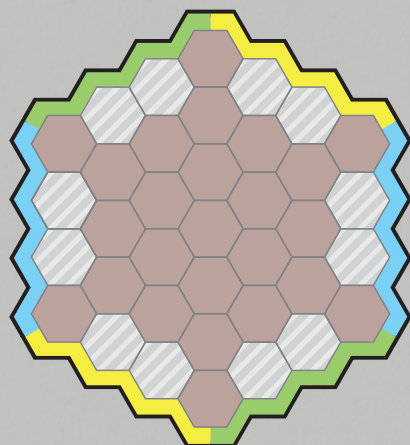
## DISPOSIÇÃO

Posicione o tabuleiro entre os dois jogadores. Os jogadores escolhem a sua cor e colocam os 18 hexágonos à sua frente. Insira aleatoriamente os Kamons e o símbolo neutro nos orifícios no centro de cada casa.

## REGRAS DO JOGO

O jogador com os hexágonos pretos assume o controle de uma das casas na borda do tabuleiro (em listrado na imagem), exceto os 6 cantos.

Após colocar seu hexágono, ele sobrepõe o hexágono dourado a ele.



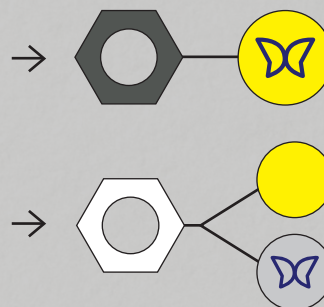
O hexágono dourado é usado para indicar ao jogador adversário as restrições que ele deve respeitar em seu próximo movimento.

O jogador branco deverá, com um de seus hexágonos, assumir o controle de uma casa com um Kamon da mesma cor **OU** do mesmo símbolo da casa indicado pelo hexágono dourado.

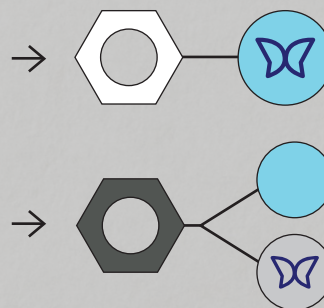
Durante a partida, nenhum jogador poderá colocar um hexágono na casa que contém o símbolo neutro.

## Exemplos :

Se o jogador com os hexágonos pretos jogar na casa onde o Kamon «borboleta amarelo» está localizado, o jogador com hexágonos brancos terá que jogar em qualquer casa livre com um Kamon «amarelo» ou um Kamon «borboleta».



Se o jogador com os hexágonos brancos decidir jogar na casa com o Kamon «borboleta azul», o jogador com os hexágonos pretos deve jogar em qualquer casa não controlada com um Kamon «azul» ou um Kamon «borboleta».



Após cada movimento, o jogador recoloca o hexágono dourado no topo do hexágono jogado para lembrar o jogador adversário das restrições que ele terá que respeitar em seu próximo movimento.

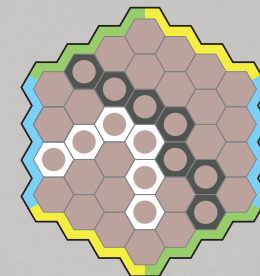
A partida continua assim até que uma das condições de vitória seja atingida.

## FIM DA PARTIDA

Existem 3 maneiras diferentes de ganhar a partida :

a) Ao juntar duas bordas opostas da mesma cor : (verde - verde, azul - azul e amarelo - amarelo).

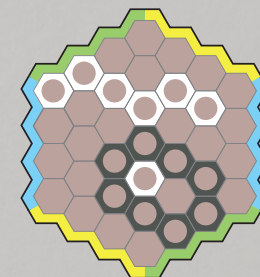
O jogador com os hexágonos pretos ganha ao conectar as duas bordas verdes.



b) Criando um loop :

Um jogador ganha criando um loop (um loop é uma cadeia contínua de hexágonos da mesma cor que envolve pelo menos uma casa não controlada ou hexágono do jogador adversário).

O jogador com os hexágonos pretos ganha criando um loop.



c) Bloqueando o adversário :

Um jogador ganha quando o adversário não pode mais colocar nenhum de seus hexágonos nas casas não controladas, pois estas não são da mesma cor nem do mesmo símbolo da última casa jogada.

## JOGO EMPATADO

Se ambos os jogadores conseguirem colocar seus 18 hexágonos sem nenhuma condição de vitória ter sido obtida, o jogo termina empatado.



# KAMON

(2 zawodników, od 8 lat)



## ZAWARTOŚĆ

Plansza podzielona na 37 pól.

36 okrągłych żetonów kamion (z 6 różnymi symbolami i w 6 różnych kolorach) i pusty żeton. 37 sześciokątów.



motyl



ryba



ptak



wachlarz



góra



brama



pusty żeton



18 białych sześciokątów



18 czarnych sześciokątów



złoty sześciokąt

## PRZYGOTOWANIE GRY

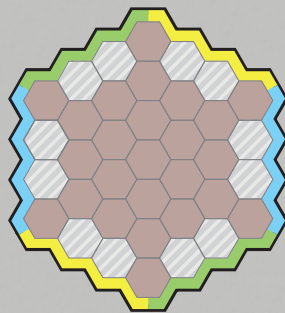
Planszę należy umieścić pomiędzy graczami.

Każdy gracz bierze 18 sześciokątów tego samego koloru (czarnego albo białego). Na losowych polach na planszy należy rozłożyć 36 żetonów kamion i pusty żeton.

Położenie pustego żetonu nie zmienia się przez całą rozgrywkę.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz z czarnymi sześciokątami. Umieszcza 1 ze swoich sześciokątów na 1 z pól brzegowych z wyjątkiem 6 pól na dwukolorowych wierzchołkach planszy. Po umieszczeniu swojego czarnego sześciokąta na planszy gracz umieszcza na nim złoty sześciokąt.



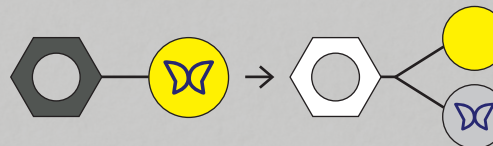
Złoty sześciokąt wskazuje drugiemu graczowi, jak musi rozegrać następną turę.

Gracz z białymi sześciokątami musi umieścić 1 ze swoich sześciokątów na dowolnym polu z żetonem kamion z tym samym symbolem **LUB** w tym samym kolorze co żeton, na którym przeciwnik umieścił swój sześciokąt w poprzedniej turze.

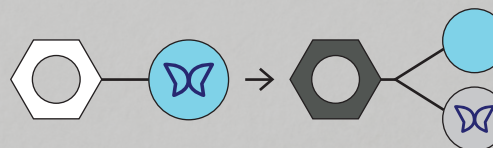
Położenie pustego żetonu nie zmienia się przez całą rozgrywkę. Gracz nie może położyć swojego sześciokąta na pustym żetonie.

## Przykłady.

Jeśli gracz z czarnymi sześciokątami umieści swój sześciokąt na polu z żółtym żetonem kamion z symbolem motyla, gracz z białymi sześciokątami musi umieścić sześciokąt na dowolnym dostępnym polu z żółtym żetonem kamion albo z żetonem kamion z symbolem motyla.



Jeśli gracz z białymi sześciokątami umieści swój sześciokąt na polu z niebieskim żetonem kamion z symbolem motyla, gracz z czarnymi sześciokątami musi umieścić sześciokąt na dowolnym dostępnym polu z niebieskim żetonem kamion albo z żetonem kamion z symbolem motyla.



Po każdym ruchu gracz umieszcza złoty sześciokąt na wierzchu zagranego przez siebie sześciokąta, aby wskazać przeciwnikowi, jak musi rozegrać następną turę.

Rozgrywka trwa do momentu spełnienia 1 z 3 warunków zwycięstwa.

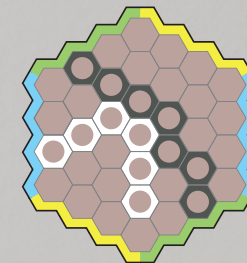
## KONIEC GRY

Rozgrywkę można wygrać na 3 różne sposoby.

a) Przez połączenie 2 przeciwległych brzegów tego samego koloru (zielonego z zielonym, niebieskiego z niebieskim albo żółtego z żółtym).

## Przykład.

Gracz z czarnymi sześciokątami wygrywa przez połączenie dwóch zielonych brzegów.

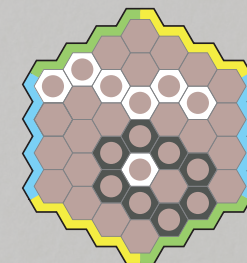


## b) Przez stworzenie pętli.

Gracz wygrywa, gdy stworzy pętlę z sześciokątów w swoim kolorze, wewnątrz której znajdzie się co najmniej 1 puste pole lub sześciokąt w kolorze przeciwnika.

## Przykład.

Gracz z czarnymi sześciokątami wygrywa przez stworzenie pętli.



## c) Przez zablokowanie przeciwnika.

Gracz wygrywa, gdy jego przeciwnik nie może wykonać ruchu, ponieważ na planszy nie ma dostępnego żetonu z wymaganym symbolem albo w wymaganym kolorze, na którym mógłby położyć swój sześciokąt.

## REMIS

Jeśli każdy z graczy umieścił swoje 18 sześciokątów na planszy, nie spełniając żadnego z 3 warunków zwycięstwa, rozgrywka kończy się remisem.

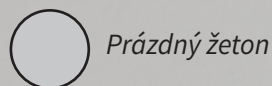
# KAMON

(2 hráči, od 8 let)

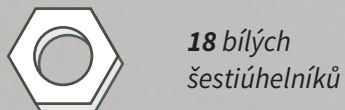


## HERNÍ MATERIÁL

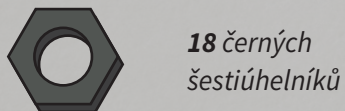
1 herní plán s 37 prázdnými poli.  
36 kulatých žetonů – „kamonů“ (6 různých symbolů v 6 různých barvách) a 1 prázdný žeton. 37 šestiúhelníků.



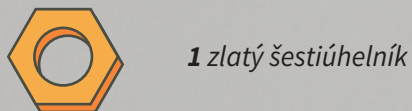
Prázdný žeton



18 bílých šestiúhelníků



18 černých šestiúhelníků



1 zlatý šestiúhelník

## PŘÍPRAVA HRY

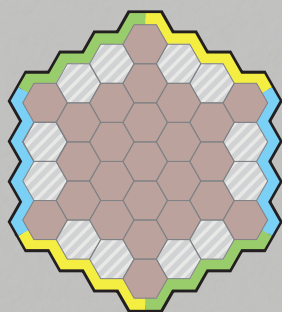
Umístěte herní plán mezi oba hráče.

Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si všech 18 šestiúhelníků. Poté náhodně rozmístěte „kamony“ a prázdný žeton na jednotlivá pole herního plánu.

Pozice prázdného žetonu zůstává neměnná po celou partii.

## PRŮBĚH HRY

Černý hráč začíná a umístí jeden svůj černý šestiúhelník na jedno z krajních polí (na obrázku se jedná o šedě šrafovaná pole) s výjimkou šesti dvoubarevných polí v rozích. Po umístění svého šestiúhelníku položí zlatý šestiúhelník na černý, který umístil naposledy. Zlatý šestiúhelník ukazuje hráči, který má přijít právě na tah, jakým způsobem má hrát.

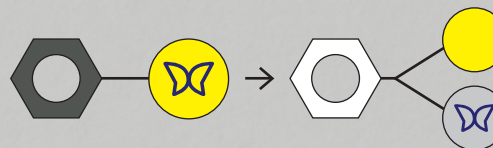


Poté musí bílý hráč umístit jeden svůj bílý šestiúhelník na libovolné pole, kde se nachází „kamon“ se stejným symbolem **NEBO** stejné barvy, jako měl poslední zahraniční žeton černého hráče.

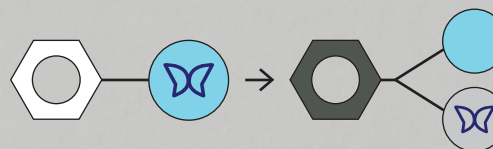
Pozice prázdného žetonu zůstává po celou hru neměnná. Tento žeton nelze během hry používat.

## Příklady

Pokud černý hráč umístí svůj šestiúhelník na pole se žlutým „kamonem“ s motýlem, musí bílý hráč umístit svůj šestiúhelník na jakýkoli žlutý „kamon“ nebo „kamon“ motýla jakékoli barvy.



Pokud bílý hráč umístí svůj šestiúhelník na pole s modrým „kamonem“ s motýlem, černý hráč musí umístit svůj šestiúhelník na jakýkoli modrý „kamon“ nebo „kamon“ jakékoli barvy se symbolem motýla.



Po každém umístění svého šestiúhelníku na něj hráč přesune zlatý šestiúhelník jako připomínku pro soupeře, čím se ve svém dalším tahu musí řídit.

Hra pokračuje do doby, dokud není splněna jedna z následujících podmínek.

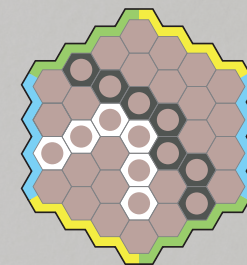
## KONEC HRY

Hru lze vyhrát 3 různými způsoby:

a) Spojením dvou protilehlých hran stejné barvy (zelené se zelenou, modré s modrou nebo žluté se žlutou).

## Příklad

Černý hráč vítězí, protože se mu podařilo spojit obě zelené hrany.

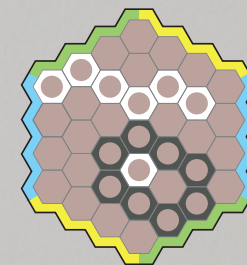


## b) Vytvořením smyčky.

Hráč vítězí, pokud se mu podaří vytvořit smyčku z nepřerušovaného řetězu svých šestiúhelníků, uvnitř které se nachází alespoň jedno volné pole a/nebo soupeřův šestiúhelník.

## Příklad

Černý hráč vítězí, protože se mu podařilo vytvořit smyčku.



## c) Zabráněním soupeři ve hře.

Hráč vítězí, pokud jeho soupeř nemůže umístit žádný svůj šestiúhelník, protože na herním plánu už nezbyly žádné dostupné „kamony“ s potřebnou barvou nebo potřebným symbolem, které potřebuje k umístění.

## KONEC HRY A REMÍZA

Pokud oba hráči umístí všech svých 18 šestiúhelníků na herní plán, aniž by se jim podařilo splnit některou z výše uvedených podmínek, končí hra remízou.