



CAT

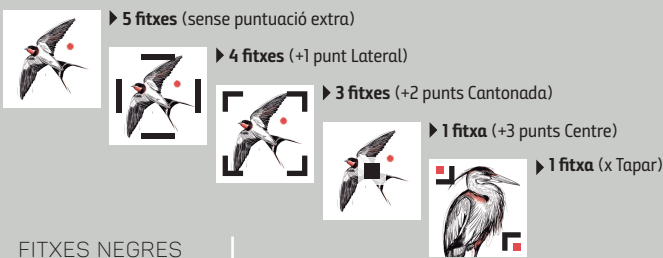
Autors: Joan Marc Clofent i Roman Aixendri
Testeig: Eva Marco
Il·lustracions: Andreu Bertomeu
Disseny gràfic i maquetació: Joan Marc Clofent
Producció editorial: dauiauu

@joanmarc_c @Romandelebre @andreubertomeuc

HENKO

QUÈ HITROBEM? En aquest joc trobem un tauler de 40 x 40 cm amb 25 espais on cada persona col·locarà de forma estratègica les fitxes que descriurem a continuació:

FITXES BLANQUES



FITXES NEGRES



OBJECTIU DEL JOC

Les dues versions del joc (GO i SAN) tenen les seves respectives regles que descriurem a continuació. Ambdues, però, coincideixen en el seu objectiu: aconseguir el màxim nombre de punts col·locant les fitxes al tauler de manera intel·ligent

PREPARACIÓ

1. Farem servir tot el tauler.
2. Trieu qui jugarà amb les fitxes blanques i qui ho farà amb les negres.
3. En aquesta versió del joc utilitzarem totes les fitxes. Situem les fitxes del color que hem triat al davant nostre, descobertes perquè siguin visibles per a l'altra persona.

La persona amb les fitxes blanques comença la partida. Com a compensació, qui jugui amb les negres, disposa de la fitxa especial de Desplaçar.

OBJECTIU DE LA PARTIDA

L'objectiu de Go Henko és **completar un "cinc en ratlla"** en vertical, horitzontal o diagonal. En aquest moment s'aconsegueix la victòria i s'acaba la partida.

Si no s'aconsegueix fer un cinc en ratlla, la partida finalitza quan ja no és possible col·locar cap fitxa més al tauler. Tot seguit es fa el recompte de punts i guanya qui n'ha aconseguit més. En cas d'empat, guanyen les fitxes negres.

DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

1. Les persones juguen per torns, començant per qui juga amb les fitxes blanques.
2. En el seu torn, cada persona pot fer una de les següents accions:
 - a. Col·locar una fitxa de la seva mà en qualsevol casella lliure del tauler.
 - b. Utilitzar una fitxa especial (veure els efectes de la fitxa especial més avall).
3. Totes les fitxes col·locades al tauler (no tapades) sumen 1 punt. Algunes d'elles, però, tenen un valor més elevat segons el lloc del tauler on estan ubicades.
4. Per cada **línia de tres** en vertical, horitzontal o diagonal que aconseguim completar amb les nostres fitxes rebrem **3 punts extra** al final de la partida. Si aquesta línia la formen **quatre fitxes** obtindrem **8 punts extra**.

FITXES SIMPLS

Són les fitxes que no tenen cap puntuació extra, per tant, sigui quina sigui la seva ubicació al tauler, el seu valor sempre serà d'un punt. Cada jugador disposarà de cinc fitxes simples.

FITXES AMB PUNTUACIÓ EXTRA

D'aquestes, en trobem tres classes diferents que, ubicades en un lloc concret del tauler, ens faran obtenir una puntuació extra al final de la partida:



Fitxes +1: Quatre fitxes amb la possibilitat de puntuar 1 punt extra en el cas que les col·loquem en qualsevol dels dotze laterals del tauler.

Fitxes +2: Tres fitxes que puntuen 2 punts extra si les col·loquem en una de les quatre cantonades del tauler.

Fitxa +3: Si posem aquesta fitxa al centre del tauler obtindrem 3 punts extra!

FITXES ESPECIALS

La variant Go Henko compta amb dues fitxes especials: la fitxa de **TAPAR** i la de **DESPLAÇAR**.

La fitxa de **TAPAR** es pot utilitzar durant el propi torn per tapar la darrera fitxa posada per l'altra persona al tauler. Aquesta fitxa anul·la tots els punts de la fitxa rival. A part, si aquesta fitxa no està tapada al final de la partida suma 1 punt.

La fitxa de **DESPLAÇAR** es pot utilitzar en el propi torn per ser situada en el lloc de la darrera fitxa que hagi posat l'altra persona al tauler tot desplaçant la seva fitxa a una casella adjacent buida. A part, si aquesta fitxa no és tapada al final de la partida suma 1 punt. Si no és possible col·locar la fitxa rival en una casella adjacent perquè els espais ja estan ocupats, no es pot fer ús d'aquesta fitxa.

FINAL DE PARTIDA VICTÒRIA

La persona que aconsegueix fer 5 en ratlla guanya la partida. La partida s'acaba immediatament i no caldrà comptar els punts. Si s'esgoten els espais del tauler sense arribar a completar un 5 en ratlla, se sumen els punts de totes les fitxes col·locades segons les condicions de puntuació. La persona amb més punts totals és la guanyadora.

SAN HENKO

PREPARACIÓ

1. Només es fan servir les 9 caselles centrals del tauler.
2. Trieu qui jugarà amb les fitxes blanques i qui ho farà amb les negres.
3. Retireu del joc les fitxes d'acció especial i la fitxa +3 (no es faran servir en aquesta partida).
4. Cada persona barreja cap per avall la seva pila de fitxes.
5. La persona amb les fitxes blanques comença la partida. Com a compensació, la persona amb les fitxes negres rebrà +1 punt al final de la partida.

OBJECTIU DE LA PARTIDA

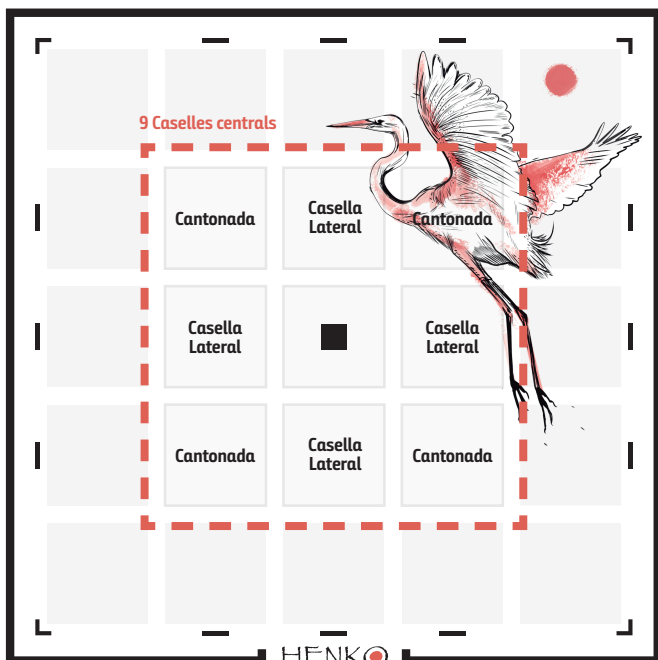
L'objectiu de San Henko és **aconseguir la màxima quantitat de punts** col·locant les fitxes al tauler de la manera més òptima possible abans d'acabar la partida i atenent a les condicions de puntuació de cada fitxa.

DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

1. Cada persona agafa les seves fitxes, les barreja a l'atzar, les apila en una pila cap per avall, **agafa les 3 primeres fitxes de la pila** i les manté a la seva mà sense mostrar-les al rival (aquestes conformen la seva mà).
2. Les persones juguen per torns, començant per la qui tingui les fitxes blanques.
3. En el seu torn, cada persona:
 - **Col·loca una fitxa de la seva mà** en qualsevol casella lliure del tauler.
 - Si encara té fitxes a la pila, agafa una nova fitxa per tornar a tenir 3 fitxes a la mà.
4. Si una de les persones jugadores ja té 3 fitxes al tauler i vol col·locar-ne una nova:
 - Ha de **girar una de les seves fitxes del tauler** cap per avall. Aquesta casella es considera lliure a efectes del joc.
 - A continuació, col·loca una fitxa de la mà en una altra casella lliure (mai a la mateixa casella acabada d'alliberar).
5. La partida continua alternant torns fins que:
 - a. Es forma un 3 en ratlla. b. S'esgoten totes les fitxes.

CONDICIONS DE PUNTUACIÓ

1. **Totes les fitxes col·locades** al tauler valen **1 punt**, tant si acaben cap per amunt com cap per avall.
2. **Fitxes (+1)**: sumen **1 punt addicional** si acaben en una **casella lateral del conjunt de 9 caselles centrals** (no cantonada), independentment de si acaben cap per amunt o cap per avall.
3. **Fitxes (+2)**: sumen **2 punts addicionals** si acaben **cap per amunt en una de les 4 cantonades** del conjunt de 9 caselles centrals.



FINAL DE PARTIDA VICTÒRIA

1. Quan un jugador aconsegueix **3 en ratlla**, la partida s'acaba immediatament i es fa un recompte dels punts totals aconseguits.
2. Si s'esgoten les fitxes, se sumen els punts de totes les fitxes col·locades segons les condicions de puntuació.

Fer 3 en ratlla no dona punts addicionals, però serveix com a criteri de desempat:

- La persona amb més punts totals és la guanyadora.
- En cas d'empat a punts, guanya la persona que hagi aconseguit 3 en ratlla.
- Fer 3 en ratlla, sense empat, no dona punts addicionals.

NOTES
