



# TOKAN

Rules



# TOKAN

A strategy game for 2 players aged 10 years and up

Duration: 10 to 20 minutes, Game designer: Steffen Mühlhäuser

## COMPONENTS

- 30 tiles: 15 with red and 15 with black illustrations  
per colour: 3 mice, 7 jackals, 5 lions



mice



jackals



lions

## AIM OF THE GAME

2

Thirty red and black animals meet in the tightest space and in a randomly arranged pattern. With their nimble moves, players try to “eat” as many of the opponent’s animals as possible, and to keep alive their own animals. The only thing that counts is what remains at the end.

## PREPARATION

Players choose their colour. The 30 tiles are shuffled face down and arranged, slightly apart, into a 5 x 6 grid. All the tiles are then flipped over, without changing their random pattern. The first player is determined randomly.

*(When playing, the motifs does not have to be arranged as uniformly as in the picture.)*



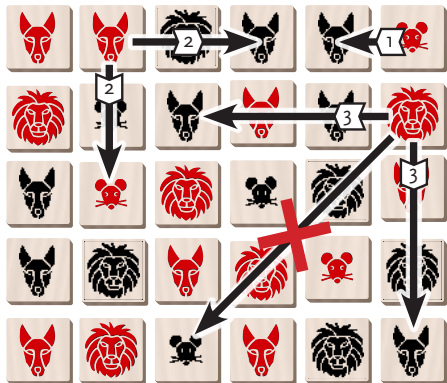
## GAME TILES

There are three different animal species in red and black. Each animal has its own range. The **mouse** advances **1 space**, the **jackal** **2 spaces**, the lion **3 spaces**. The animals must always be moved the full distance.

## PLAY

Players take turns moving one tile of their own colour. The player on turn moves any animal of his/her own colour towards another animal. The following rules apply:

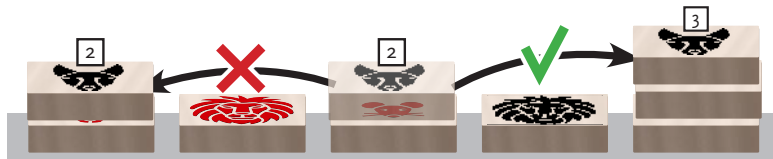
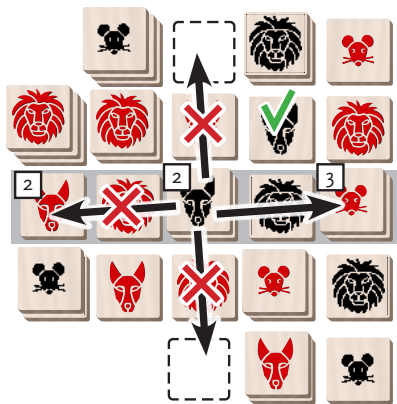
1. The move can be completed **horizontally** or **vertically**.  
Diagonal moves are not allowed.
2. Each animal must advance, according to its ability, exactly **one, two or three spaces**.



- The move must always finish on **another tile**. This tile can belong to either the player or the opponent. **Taboo:** covering the tile just moved by the opponent is not allowed.
- At the end of its move, a tile must be at least **one level higher** than before. A tile is not allowed to move on the same level or descend to a lower level.

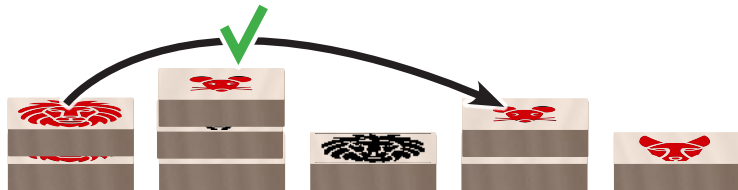
**Example for 3.)** The black jackal is not allowed to move up or down, because there is no tile on the target space.

**Example for 4.)** The jackal is on the 2<sup>nd</sup> level and is hence only allowed to move (as usual, 2 spaces) to the right. After the move, the jackal is higher (3<sup>rd</sup> level) than before. With the move to the left, the level stays the same (2<sup>nd</sup> level).

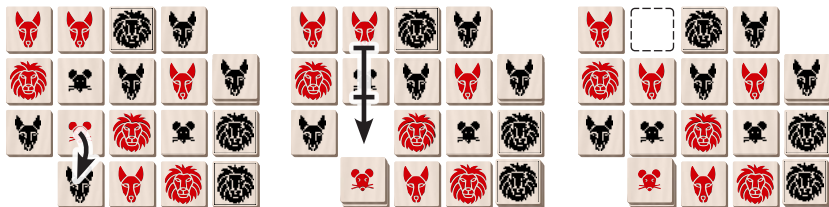
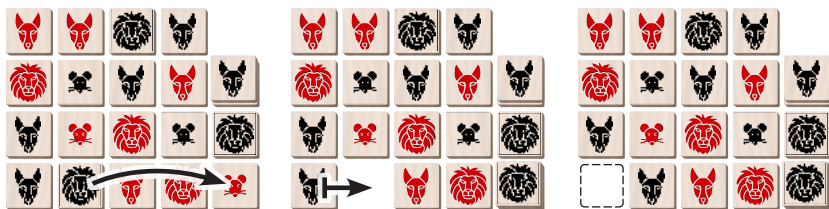


**Example for 5.)** Same example as above (middle row), side view.

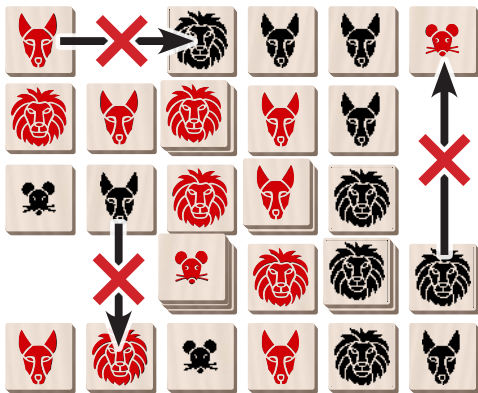
5. Jumping **over higher stacks** is allowed.



6. If a move creates a **gap**, all the tiles and/or towers behind **move forward** in this direction, so the gap is closed again.



7. If no tile can move forward (e.g., spaces at the edge), a **permanent gap** can be created. Gaps **cannot** be jumped over.



8. It is allowed to **lift up** the tiles of a stack to **check** which animals are underneath.

## CARRYING

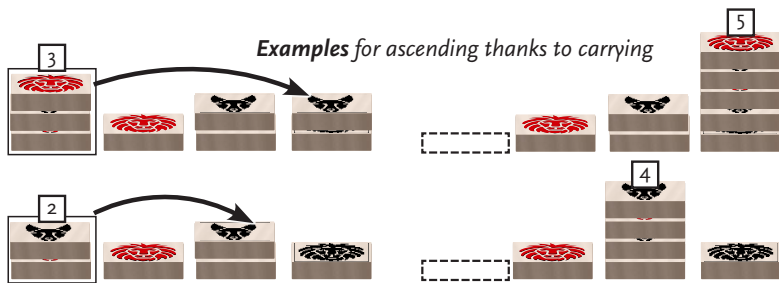
Lions and jackals may carry underlying tiles with them as they move.

The **jackal** can carry **one** underlying tile when moving.

The **lion** can carry **one** or **two** underlying tile when moving.

(**Note:** moving tiles as a stack is never compulsory, unless the player can only move his last tile by carrying one or two tiles with it.)

Carrying makes it possible for a tile to ascend to a higher level, even though it is initially on a higher level than the tile it is moving to.

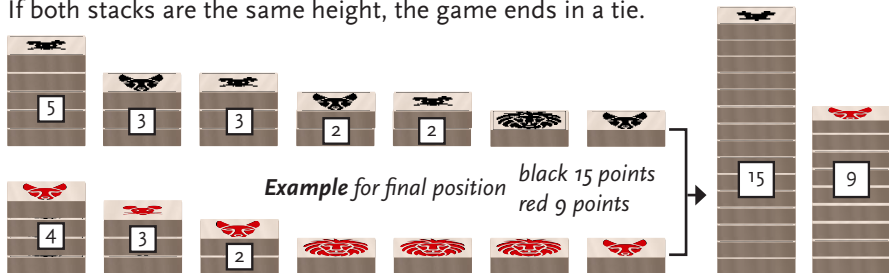


## GAME END

The game carries on for as long as the players can move tiles according to the rules. If a move is possible, the player on turn must make this move, even if it is disadvantageous for them. The game is finished when either player can no longer move any tile.

## SCORES

A tower belongs to whoever owns the highest tile in the tower. Each player stacks all their towers (stacks of at least 2 tiles) on top of each other. Single tiles are not scored. The winner is the player with the highest stack. If both stacks are the same height, the game ends in a tie.



## GAME VARIANT – EVERY HEAD COUNTS!

The game rules stay the same; the scoring at the end of the game changes, and so do the strategies. All the animals still visible at the end are scored depending on their range. A mouse scores 1 point, a jackal 2 points and a lion 3 points. (Single tiles are also scored.) The winner is the player with the highest number of points.

In case of a draw, tower sizes are compared and the winner is whoever has the highest tower. In case of a tie, the second highest towers are compared, etc.

Players should agree beforehand which game variant they will play.





## GAME VARIANT – LESS CHANCE

The red and black tiles are separated from each other and shuffled face down. 5 of each colour are taken and reshuffled together, remaining face down and unknown.

5 of each colour are taken and reshuffled together, remaining face down and unknown.

These 10 tiles are then placed in the middle of the playing field, forming two adjacent columns of five, and then flipped over. Each player then flips over the remaining tiles of his/her chosen colour and spreads them out openly in front of him/her.

Players take turns adding one of their own-colour tiles to the starting pattern.

The tiles can be placed in any positions, however, at least one side must touch one of the tiles already laid out. The resulting game field must form the usual 5 x 6 grid. When all 30 tiles have been laid out, the game is played according to the usual rules.

The player who started laying tiles goes first.





Graphic Design:  
Steffen Mühlhäuser

Graphical works:  
Bernhard Kümmelmann

Rules layout and editing:  
Christof Tisch

Manufacturing: Ludofact

© 2022 by **Steffen • Spiele**

Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)



# TOKAN

Spielregel



# TOKAN

Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spieldauer 10 bis 20 Minuten, Autor: Steffen Mühlhäuser

## SPIELMATERIAL

- 30 Spielsteine mit roten und schwarzen Motiven  
pro Farbe: 3 Mäuse, 7 Schakale, 5 Löwen



Mäuse



Schakale



Löwen

## SPIELZIEL

Auf engstem Raum begegnen sich dreißig rote und schwarze Tiere in einer zufällig entstandenen Anordnung. Durch geschickte Züge versuchen die Spieler möglichst viele gegnerische Tiere zu „fressen“ und die eigenen Tiere am Leben zu erhalten. Am Ende zählt was übrig bleibt ...

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe.  
Die 30 Spielsteine werden verdeckt gemischt und mit etwas Abstand zu einem 5 × 6 Raster ausgelegt. Anschließend werden alle Steine umgedreht, ohne dabei die zufällig entstandene Verteilung der Steine zu ändern. Es wird ausgelost wer die Partie beginnt.



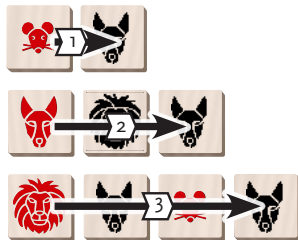
*(Zum Spielen müssen die Motive nicht so gleichmäßig wie in der Darstellung ausgerichtet sein.)*

## DIE SPIELSTEINE

Es gibt drei verschiedene Tierarten jeweils in rot und in schwarz.  
Jedes Tier hat seine eigene Reichweite.

Die **Maus** zieht **1 Feld** weit,  
der **Schakal** **2 Felder**,  
der **Löwe** **3 Felder**.

Die Tiere müssen immer über die volle Distanz bewegt werden.



## SPIELWEISE

Die Spieler bewegen im Wechsel jeweils einen Stein der eigenen Farbe. Wer an der Reihe ist zieht mit einem beliebigen Tier der eigenen Farbe auf ein anderes Tier der eigenen Farbe. Dabei gilt:

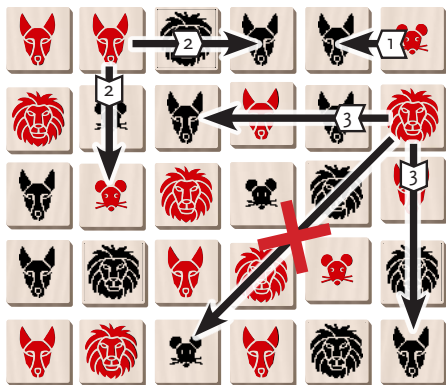
1. Der Zug kann **horizontal** oder **vertikal** ausgeführt werden. Diagonale Züge sind nicht erlaubt.

2. Das Tier muss entsprechend seiner Fähigkeit genau **ein, zwei, oder drei Felder** weit ziehen.

3. Der Zug muss immer **auf einem anderen** Stein enden. Das kann sowohl ein gegnerischer als auch ein eigener Stein sein.

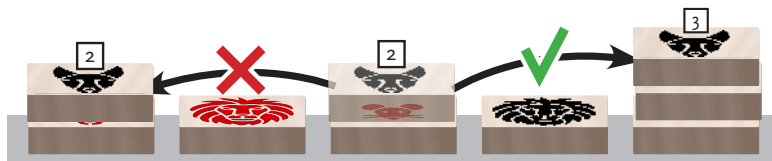
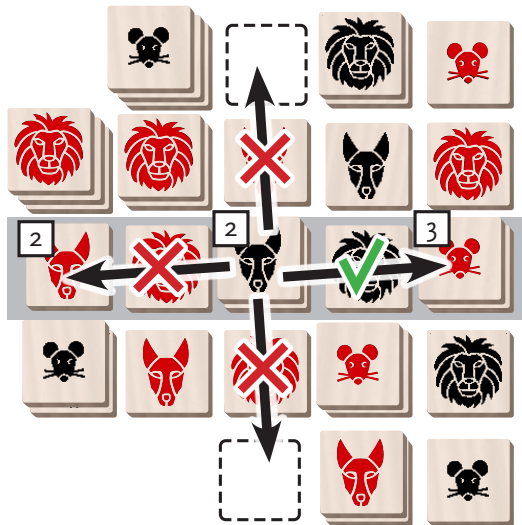
**(Einschränkung:** Es ist nicht erlaubt auf den Stein zu ziehen, den der Gegner zuletzt bewegt hat.)

4. Ein Stein muss nach seiner Bewegung mindestens **eine Ebene höher** liegen als vorher. Ein Stein darf sich nicht auf derselben Ebene bewegen oder in eine tiefere Ebene absteigen.



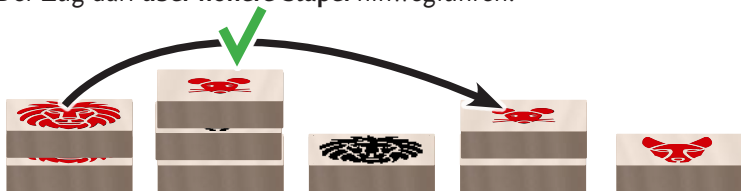
**Beispiel für 4.)** Der schwarze Schakal darf nicht nach oben oder unten ziehen, weil dort kein Stein auf dem Zielfeld liegt.

**Beispiel für 4.)** Der Schakal steht auf 2. Ebene und darf deshalb nur (wie immer 2 Felder) nach rechts ziehen. Dort steht er nach dem Zug höher (3) steht als vorher. Beim Zug nach links bliebe die Höhe (2) gleich.



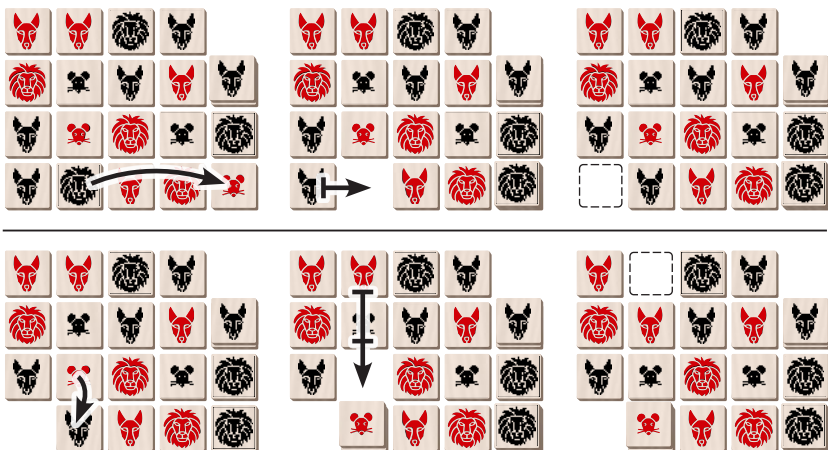
**Beispiel für 4.)** Gleiches Beispiel wie oben (mittlere Reihe), in der Seitenansicht.

5. Der Zug darf **über höhere Stapel** hinwegführen.



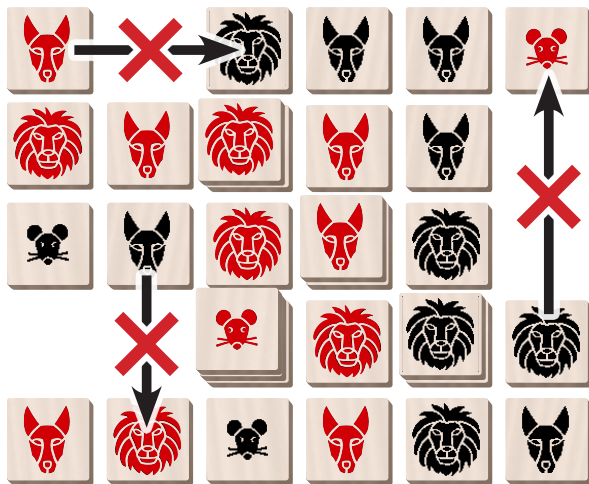
6. Entsteht durch das Bewegen eines Steins **eine Lücke**, werden alle hinter ihm liegenden Steine in Zugrichtung **nachgerückt**, so dass die Lücke wieder geschlossen ist.

6





7. Gibt es keine Steine, die nachrücken können, (z. B. bei Randfeldern) kann eine **Lücke** entstehen. Lücken dürfen **nicht übersprungen** werden.



8. Es ist erlaubt die Steine eines Stapels abzuheben und nachzusehen welche Tiere darunterliegen.

## STEINE MITNEHMEN

Löwen und Schakale dürfen, wenn sie gezogen werden, direkt unter ihnen liegende Steine mit sich führen.

Der **Schakal** kann in seinem Zug **einen** Stein mitnehmen,

der **Löwe** kann in seinem Zug **einen** oder **zwei** Steine mitnehmen.

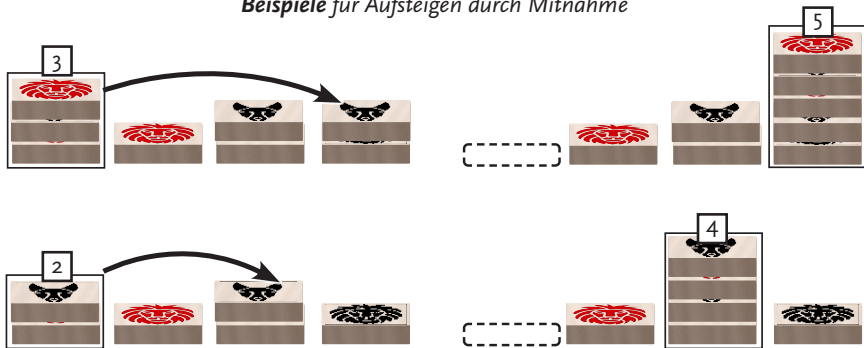
Diese Möglichkeit *kann* wahrgenommen werden, ist aber nicht verpflichtend.

**Ausnahme:** Wenn der Spieler seinen letzten Stein nur noch bewegen kann indem er einen oder zwei Stein mitnimmt, muss er den Zug auf diese Weise ausführen.

Durch die Mitnahmeregel wird es möglich, dass ein Spielstein in eine höhere Ebene aufsteigen kann, obwohl er sich vor dem Zug nicht unterhalb des Steins befindet auf den er zieht.

8

*Beispiele für Aufsteigen durch Mitnahme*



## SPIELEUDE

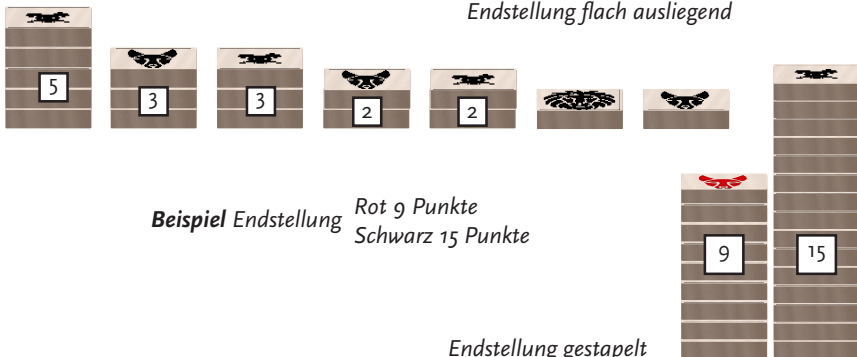
Das Spiel läuft solange ein Spieler Steine gemäß den Regeln bewegen kann. Es besteht Zugzwang. Hat ein Spieler keine andere Alternative mehr, muss er auch Züge ausführen, die für ihn nachteilige Folgen haben. Kann einer der beiden Spieler keinen seiner Steine mehr bewegen, endet die Partie.

## WERTUNG

Der höchste Stein zeigt den jeweiligen Besitzer eines Turms an. Alle Türme (Stapel ab 2 Steine) einer Farbe werden aufeinander gesetzt. Einzelsteine werden nicht gewertet. Der Spieler mit dem höheren Stapel gewinnt die Partie. Sind beide Stapel gleich hoch endet die Partie unentschieden.



*Endstellung flach ausliegend*



**Beispiel Endstellung** Rot 9 Punkte  
Schwarz 15 Punkte

*Endstellung gestapelt*

## SPIELVARIANTE – JEDER KOPF ZÄHLT!

Die Spielregeln bleiben gleich, aber die Wertung am Ende der Partie ändert sich, und damit auch die Spielstrategien.

Alle in der Endstellung noch sichtbaren Tiere werden entsprechend ihrer Reichweite gewertet.

Eine **Maus** zählt **1 Punkt**, ein **Schakal** **2 Punkte** und ein **Löwe** **3 Punkte**.

(Auch Einzelsteine werden gewertet.)

Wer die höhere Punktzahl erreicht, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer den höchsten Turm besitzt. Ergibt auch das ein Patt, wer den zweithöchsten Turm besitzt etc.

Die Spieler vereinbaren **vor** der Partie mit welcher Variante gespielt wird.



*Beispiel Endstellung  
Schwarz 12 Punkte  
Rot 16 Punkte*

## SPIELVARIANTE – WENIGER ZUFALL

Die roten und schwarzen Steine werden, getrennt voneinander, verdeckt gemischt.

5 von jeder Farbe werden (immer noch verdeckt) zusammengeführt und erneut gemischt.

Diese 10 Steine werden anschließend in zwei Fünferreihen nebeneinander ausgelegt und umgedreht. Anschließend dreht jeder Spieler die restlichen Steine einer Farbe um und legt sie offen vor sich aus.

Im Wechsel legen die Spieler nun je einen Stein ihrer Farbe an die Startauslage an.

Die Steine können links oder rechts platziert werden, müssen aber einen der bereits ausgelegten Steine mit mindestens einer Seite berühren.

Das dabei entstehende Spielfeld darf nicht breiter als sechs Spalten werden.

Wenn alle 30 Steine ausgelegt sind, wird die Partie nach den üblichen Regeln gespielt. Wer den vorletzten Stein gelegt hat, eröffnet die Partie.



Gestaltung:  
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:  
Bernhard Kümmelmann

Regellayout und Lektorat:  
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact  
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen • Spiele**  
Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)



# TOKAN

Regle



# TOKAN

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs âgés de 10 ans et plus

Durée : 10 à 20 minutes, Auteur : Steffen Mühlhäuser

## MATÉRIEL

- 30 tuiles : 15 avec des illustrations rouges, 15 avec des illustrations noires  
par couleur : 3 souris, 7 chacals, 5 lions



souris



chacals



lions

## BUT DU JEU

Trente animaux rouges et noirs se rencontrent dans un espace restreint selon une disposition aléatoire. Par vos déplacements agiles, vous essayez de « manger » autant que possible des animaux de votre adversaire, tout en maintenant en vie vos propres animaux. Tout ce qui compte est ce qui reste à la fin.



## PRÉPARATION

Chaque joueur choisit sa couleur.  
Mélangez les 30 tuiles faces cachées  
et disposez-les, en les espaçant  
légèrement, de manière à former  
une grille de 5 x 6 tuiles. Retournez  
ensuite toutes les tuiles, sans en  
modifier la position. Déterminez  
aléatoirement le premier joueur.



## TUILES DU JEU

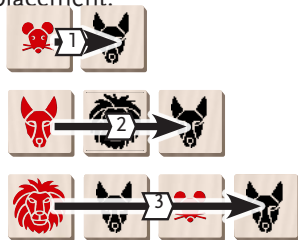
Il y a trois espèces différentes d'animaux en rouge et en noir.  
Chaque animal a sa propre portée de déplacement.

La **souris** avance de **1 case**,

le **chacal** de **2 cases** et

le **lion** de **3 cases**.

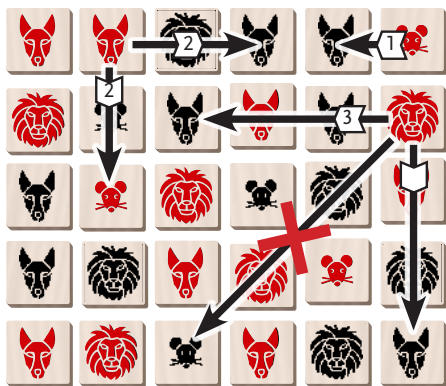
Les animaux doivent toujours  
être déplacés de toute la distance  
leur correspondant.



## DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous devez déplacer n'importe quel animal de votre couleur sur un autre animal. Les règles suivantes s'appliquent :

1. Vous pouvez effectuer un déplacement **horizontal** ou **vertical**. Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.
2. Chaque animal doit avancer, selon sa capacité, d'exactement **une**, **deux** ou **trois cases**.
3. Le déplacement doit toujours se terminer **sur une autre tuile**. Cette tuile peut être l'une des vôtres ou appartenir à votre adversaire.

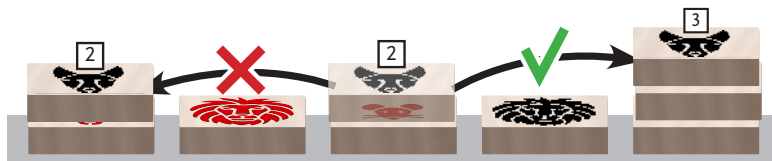
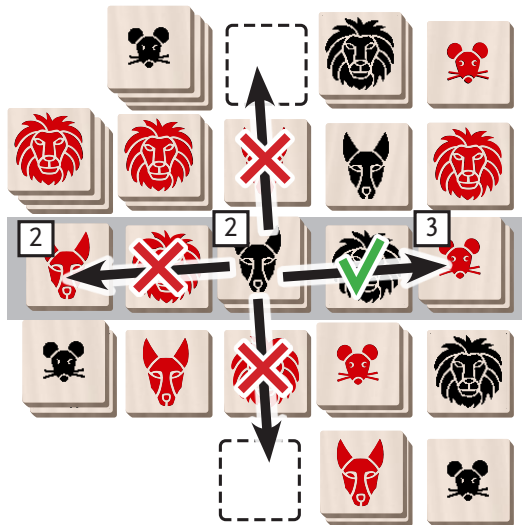


(**Tabou** : il est interdit de recouvrir la tuile que vient de déplacer l'adversaire.)

4. À la fin de son déplacement, une tuile doit se trouver à un **niveau supérieur** à son point de départ. Une tuile ne peut pas rester au même niveau ou passer à un niveau inférieur.

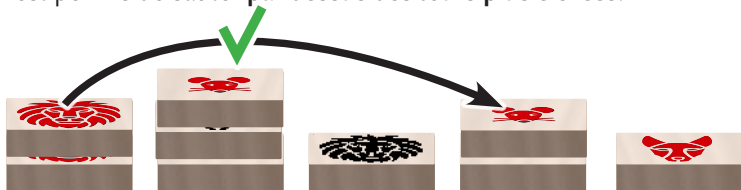
**Exemple pour 4.)** Le chacal noir ne peut pas se déplacer vers le haut ou le bas, car il n'y a pas de tuile sur les cases d'arrivée.

**Exemple pour 4.)** Le chacal est au 2<sup>e</sup> niveau et ne peut donc être déplacé (comme toujours, de 2 cases) que vers la droite. Après le déplacement, le chacal est à un niveau plus élevé (3<sup>e</sup> niveau) qu'avant. En allant vers la gauche, il serait resté au même niveau (2<sup>e</sup> niveau).



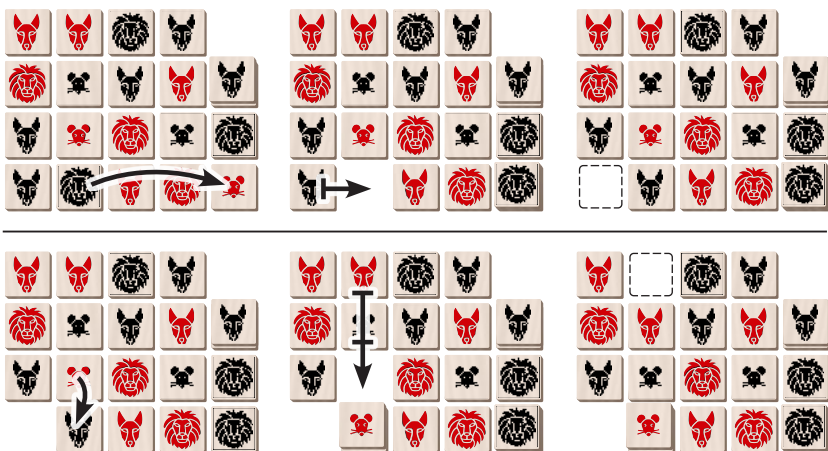
**Exemple pour 4.)** Même exemple que ci-dessus (ligne du milieu), vue de côté.

5. Il est permis de sauter **par-dessus des tours plus élevées**.

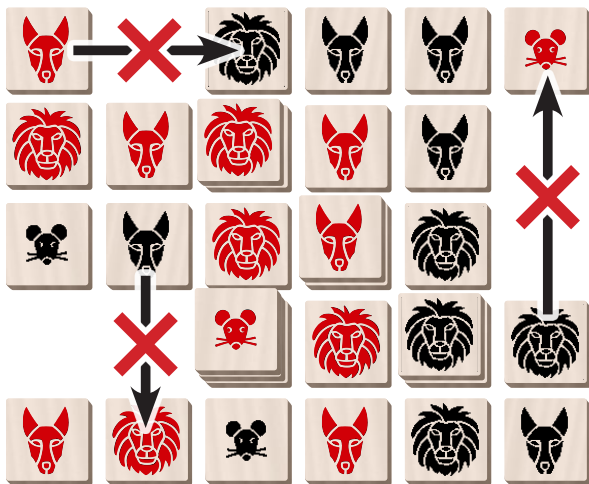


6. Si un déplacement crée un **vide**, toutes les tuiles et/ou les tours situées derrière **suivent** l'animal dans le sens de son déplacement, de sorte de refermer le vide.

6



7. S'il n'y a pas de tuile derrière le vide (par exemple, dans le cas des cases du bord), un **vide permanent** est créé. Il est **impossible de sauter par-dessus** un vide.



## TRANSPORT

Les lions et les chacals peuvent transporter des tuiles lors de leur déplacement.

Le **chacal** peut transporter **la tuile** sur laquelle il se trouve.

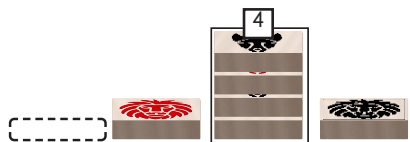
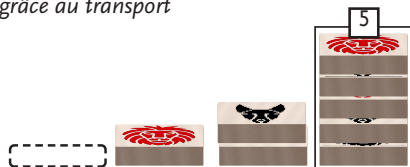
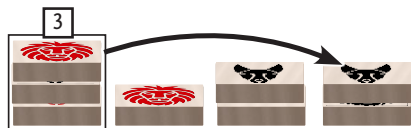
Le **lion** peut transporter **la ou les deux tuiles** sur lesquelles il se trouve.

(**Remarque** : il n'est pas obligatoire de déplacer des piles de tuiles, sauf si c'est votre seul déplacement possible.)

Le transport permet à une tuile de monter à un niveau plus élevé, même si elle se trouve initialement à un niveau plus élevé que sa tuile d'arrivée.

8

### *Exemples d'ascension grâce au transport*



## FIN DE LA PARTIE

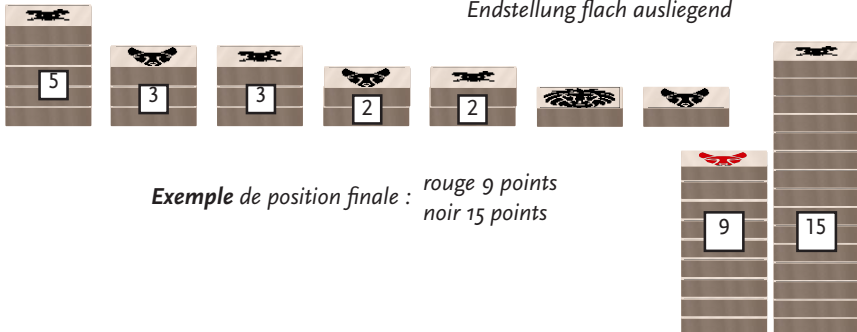
La partie se poursuit tant que les joueurs peuvent déplacer des tuiles en respectant les règles. Si un déplacement est possible, vous devez l'effectuer, même si cela ne vous arrange pas. La partie est terminée lorsque l'un des joueurs ne peut plus déplacer aucune de ses tuiles.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Une tour appartient au joueur dont la couleur est présente sur sa plus haute tuile. Empilez toutes vos tours (empilements d'au moins 2 tuiles) l'une sur l'autre. Les tuiles seules ne sont pas comptabilisées. Le vainqueur est alors le joueur possédant la pile la plus élevée. Si les deux piles font la même hauteur, la partie se termine sur une égalité.



*Endstellung flach ausliegend*



*Exemple de position finale : rouge 9 points  
noir 15 points*

## VARIANTE – CHAQUE TÊTE COMPTE !

Les règles du jeu restent les mêmes ; le décompte final change, et les stratégies avec.

Tous les animaux encore visibles à la fin sont comptés selon leur portée de déplacement. Une souris vaut 1 point, un chacal 2 points et un lion 3 points. (Les tuiles seules sont également comptabilisées.)

Le vainqueur est alors le joueur dont le score est le plus élevé.

En cas d'égalité, comparez les tailles des tours, le vainqueur étant celui qui a la plus élevée.

Si l'égalité n'est pas départagée, comparez les tours les plus élevées suivantes, etc.

Vous devez convenir de la variante que vous allez utiliser avant de commencer la partie.



*Exemple de décompte des points :  
rouge, 16 points ;  
noir, 12 points*

## REVANCHE

La disposition aléatoire des tuiles peut donner une position de départ avantageuse à l'un des joueurs. Pour rééquilibrer tout éventuel désavantage, vous pouvez jouer une seconde partie avec la même position initiale.

Prenez une photo de la position initiale de la première partie et reproduisez-la pour la revanche. Chaque joueur prend alors la couleur que jouait son adversaire à la première partie.



## VARIANTE – MOINS ALÉATOIRE

Mélangez séparément les tuiles rouges et les noires, faces cachées.

Prenez 5 tuiles de chaque couleur et remélangez-les ensemble, en les gardant faces cachées. Disposez alors ces 10 tuiles au milieu de la zone de jeu, de manière à former deux colonnes adjacentes de cinq tuiles, puis retournez-les. Chaque joueur retourne alors les tuiles restantes de sa couleur et les étale devant lui. Les joueurs ajoutent chacun leur tour une tuile de leur couleur à la configuration initiale.

Les tuiles peuvent être placées n'importe où, à condition qu'un de leurs côtés touche l'une des tuiles déjà placées. À la fin, les tuiles doivent constituer une grille de 5 x 6 tuiles.

Une fois les 30 tuiles placées, la partie se déroule selon les règles normales. C'est le joueur qui a commencé à placer les tuiles qui joue en premier.



Gestaltung:  
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:  
Bernhard Kümmelmann

Regellayout und Lektorat:  
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact  
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen • Spiele**  
Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)



# TOKAN

Reglas del juego



# TOKAN

Un juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 10 años.

Duración: 10-20 minutos. Un juego diseñado por Steffen Mühlhäuser

## MATERIAL DEL JUEGO

- 30 losetas: 15 con ilustraciones rojas y 15 con ilustraciones negras.  
Por cada color: 3 ratones, 7 chacales y 5 leones.



## OBJETIVO DEL JUEGO

Treinta animales se encuentran, distribuidos al azar, en un espacio muy reducido. Con sus ágiles movimientos los jugadores intentarán comerse el mayor número posible de animales del oponente, mientras intentan mantener los suyos a salvo. Lo único que cuenta es lo que quede al final de la partida.

## PREPARACIÓN

Cada jugador escoge un color diferente. Se mezclan boca abajo las 30 losetas y se disponen, ligeramente separadas, en una cuadrícula de 5 x 6. Una vez dispuestas, se giran todas las losetas de tal manera que mantengan la disposición al azar. Escoger un primer jugador.



*(Durante el juego no es necesario mantener los dibujos de una manera tan uniforme como la de la imagen)*

## LAS LOSETAS DE JUEGO

En el juego hay tres especies diferentes de animales, tanto en rojo como en negro.

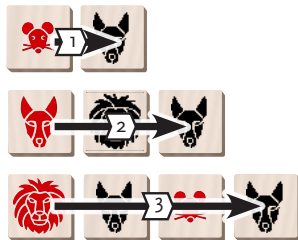
Cada animal tiene su propia distancia.

El **ratón** avanza **1 espacio**,

el **chacal** **2 espacios** y

el **león** **3 espacios**.

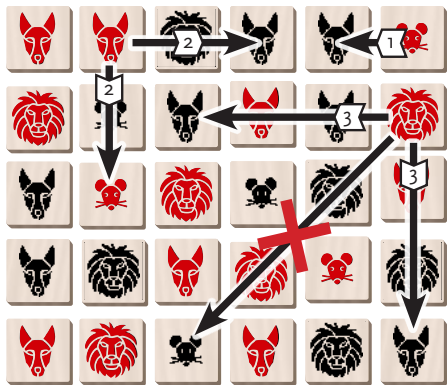
Los animales deben siempre avanzar hasta el máximo de su distancia.



## COMO JUGAR

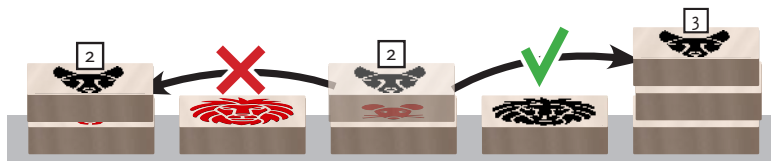
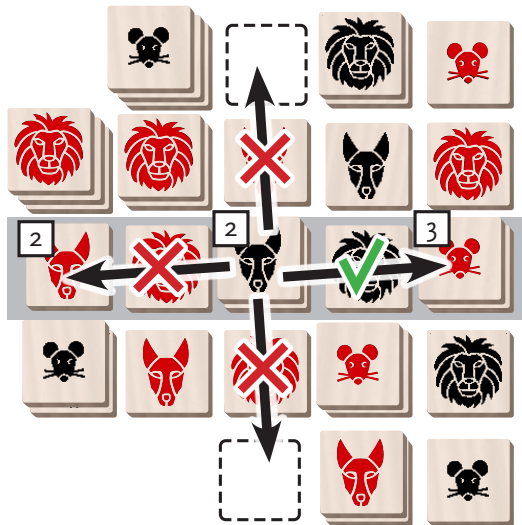
Los jugadores alternarán sus turnos moviendo una loseta de su color cada vez. En su turno el jugador moverá una de sus losetas hacia otro animal. Para ello, se aplicarán las siguientes reglas:

1. El movimiento solo se puede llevar a cabo en **vertical** o en **horizontal**. Están prohibidos los movimientos en diagonal.
2. Cada animal debe avanzar, según su distancia, exactamente **uno, dos o tres espacios**.
3. El movimiento debe acabar siempre **encima de otra loseta**. Esta puede ser propia o del oponente. *(No se permite mover encima de la última loseta movida por el oponente en su turno.)*
4. Al final de su movimiento, una loseta debe estar al menos **un nivel más alto** que al iniciarlo. Una loseta no puede mover quedándose al mismo nivel o bajándolo.



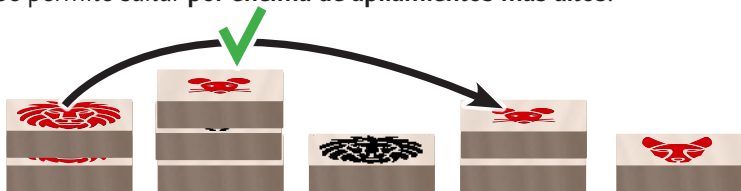
**Ejemplo para 4.)** El chacal negro no puede mover en vertical ya que no hay ninguna loseta en el destino.

**Ejemplo para 4.)** El chacal está en el 2º nivel y por lo tanto solo puede mover (2 espacios, como siempre) hacia la derecha. Después de este movimiento el chacal estará más alto (3º nivel) que al inicio de aquel. Si moviera a la izquierda el nivel se quedaría igual (2º nivel).



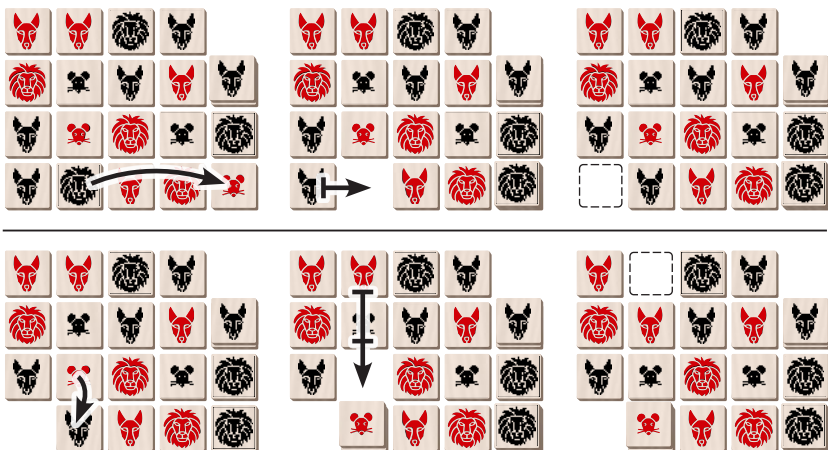
**Ejemplo para 4.)** El mismo ejemplo de arriba (fila central), visión lateral.

5. Se permite saltar **por encima** de apilamientos más altos.



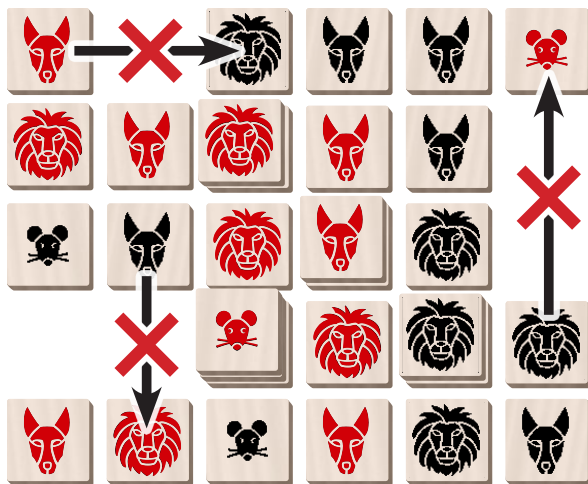
6. Si un movimiento crea **un espacio vacío**, todas las losetas y/o apilamientos detrás **se moverán hacia** adelante en esa dirección, de tal manera que el vacío quede ocupado otra vez.

6





7. Si una loleta no puede moverse hacia adelante (por ejemplo, en los espacios de los extremos), se creará un **espacio vacío permanente**. Estos **no podrán ser saltados** por encima.



8. Está permitido levantar las loletas de un apilamiento para ver los animales que haya debajo.

## TRANSPORTAR

Los leones y los chacales pueden transportar las losetas bajo ellos cuando mueven.

El **chacal** puede transportar **una** loseta bajo él cuando mueve.

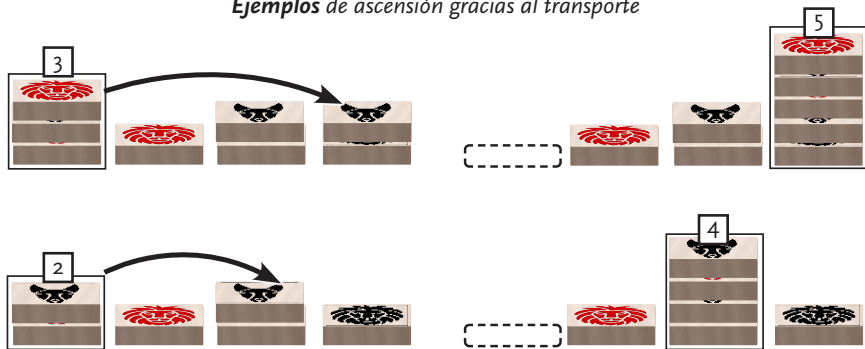
El **león** puede transportar **una o dos** losetas cuando mueve.

(**Nota:** mover losetas apiladas no es obligatorio salvo que el jugador solo pueda mover su ultima loseta transportando una o dos losetas más).

El transporte hace posible el movimiento de una loseta a un nivel superior, aunque esta loseta lo iniciara desde un nivel más alto que su destino.

8

### *Ejemplos de ascensión gracias al transporte*



## FINAL DE LA PARTIDA

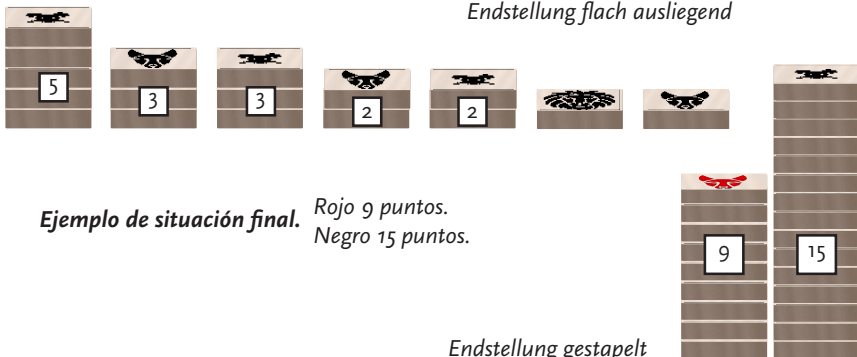
La partida continua mientras los jugadores puedan mover losetas siguiendo las reglas. Si un movimiento es posible, el jugador en turno deberá llevarlo a cabo, aunque no sea lo más ventajoso para él. El juego termina en cuanto un jugador no pueda mover ninguna loseta.

## PUNTUACIÓN

Una torre pertenece al jugador poseedor de la loseta superior. Cada jugador apila sus torres (apilamientos de al menos 2 losetas) una encima de otra. Las losetas sueltas no puntúan. El ganador será el jugador con el apilamiento más alto. Si ambos tienen la misma altura, la partida se considera un empate.



*Endstellung flach ausliegend*



**Ejemplo de situación final.** Rojo 9 puntos.  
Negro 15 puntos.

*Endstellung gestapelt*

## VARIANTE DE JUEGO – ¡CADA CABEZA CUENTA!

Las reglas seguirán siendo las mismas; pero cambia la manera de puntuar y, por lo tanto, las estrategias. Todos los animales todavía visibles al final de la partida puntuarán según su alcance. Un ratón puntuará 1, un chacal 2 y un león 3 puntos (las losetas sueltas también puntúan). El ganador será el jugador que sume más puntos con animales de su color. En caso de empate, se comparará la altura de las torres siendo el ganador el poseedor de la más alta. Si persiste el empate, se comparará la segunda torre más alta, etc.

Los jugadores deberán acordar antes de empezar con que variante se jugará.



*Ejemplo de puntuación final: Rojo 16 puntos, negro 12 puntos*

## VARIANTE DE JUEGO – MENOS AZAR

Separar las losetas rojas de las negras y mezclarlas boca abajo por separado. Coger 5 losetas de cada color y mezclarlas juntas boca abajo. Estas 10 losetas se colocarán en el centro de la zona de juego formando dos columnas adyacentes de cinco y finalmente se girarán boca arriba. Ahora cada jugador cogerá las losetas restantes de su color, las girará y las colocará delante suyo. Por turnos, los jugadores colocarán una loseta de su color en la cuadrícula inicial. Las losetas se podrán colocar en cualquier sitio, sin embargo, uno de sus lados deberá tocar alguna de las losetas ya colocadas previamente. El terreno de juego resultante deberá ser la habitual trama 5 x 6.

Una vez colocadas las 30 losetas, el juego se desarrollará siguiendo las reglas habituales. El jugador que empezó colocando losetas será el jugador inicial.



Formación:  
Steffen Mühlhäuser

Obra gráfica:  
Bernhard Kümmelmann

Diseño de la regla:  
Christof Tisch

Material del juego: Ludofact  
Fabricación: Ludofact

© 2022 by **Steffen • Spiele**  
Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)