

# XOK

BEWARE OF  
THE SHARKS!

# XOK

BEWARE OF  
THE SHARKS!

**Design:** Joël and Rafael Escalante  
**Art:** Ewelina Proczko

**Players:** 2

**Game duration:** Around 15 min.

**Age:** 8+

Xok is easy, but full of depth. Your aim is to connect 10 pieces, but watch out for your opponent's Sharks! They'll not only eat your Fish and constantly disrupt your plans but will also alter the game layout! Which player will have the best tactics and get the winning bite? Dive into the murky waters and find out!

Note: Xok is what the Maya called sharks, pronounced *shock* [ʃɔk].

#### Contents:

- 1 fabric game board
- 12 Sharks (3× big with 2 mouths and 3× small with 1 mouth, in black and white)
- 28 Fish (14× black, 14× white)

#### Setup:

Roll out the game board and place it in the center of the table. Choose a color and take the 6 Sharks and 14 Fish in that color, placing them in front of you. This is your supply.

#### How to play:

The player who chose white starts first and then you take turns, placing Fish and Sharks to form a chain of your color.

On your turn, choose one of the following two actions:

- **Play 2 Fish**

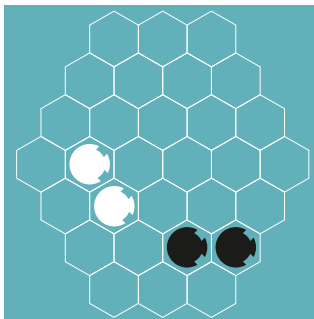


- **Play 1 Shark**



#### PLAYING 2 FISH

Place 2 Fish from your supply on 2 adjacent empty spaces anywhere on the game board. You cannot place your Fish on spaces that are already occupied. It doesn't matter which way round you place them.



Mia chooses white and starts the game by choosing the action "Play 2 Fish." She places her 2 white Fish next to each other on 2 empty spaces. Then it's Robin's turn: He decides to play 2 of his black Fish.

#### PLAYING 1 SHARK

You each begin the game with the same number of Sharks: 3 small Sharks with 1 mouth each, and 3 big Sharks with 2 mouths each. Your Sharks will eat your opponent's Fish. Choose a Shark from your supply and place it on the board, following these rules:

- Place your Shark either on an **empty space, with its mouth(s) pointing toward an adjacent fish, or on top of your opponent's Fish** to eat at least 1 of your opponent's Fish.
- Your Shark must be able to eat at least 1 of your opponent's Fish.
- You **cannot** place your Shark on top of 1 of your **own** Fish.
- Once you have played a Shark, it stays on that space until the end of the game.

Sharks cannot eat either other Sharks, or Fish of their own color. They only eat your opponent's Fish.



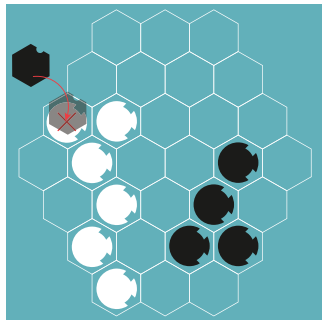
## EATING FISH

If you play a Shark, it must eat at least 1 of your opponent's Fish. The **small Sharks** only have 1 mouth, so they can eat 1 adjacent Fish. The **big Sharks** have 2 mouths, so they can eat up to 2 adjacent Fish. Their only difference is the position of the big Sharks' mouth(s). Additionally, a Shark eats the Fish on which it is placed. This means a small Shark can eat up to 2 Fish and a big Shark can eat up to 3 Fish. When a Fish is eaten, it returns to the supply of that color.

Note: If your Fish have been eaten, take them back to reuse on your next turn.

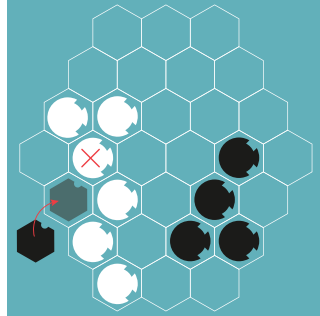
## A SHARK CAN EAT IN THE FOLLOWING WAYS

**1. Placing a Shark on top of a Fish:** When you place a small or a big Shark on an opponent's Fish, that Fish is immediately eaten.

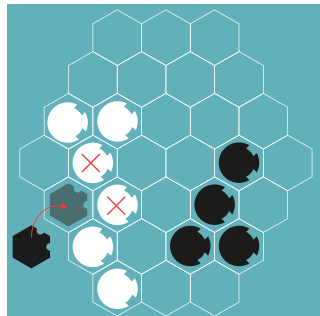


Robin plays a small black Shark. He places it directly on Mia's white Fish and eats it. Mia puts that white Fish back in her supply.

**2. Eating Fish with its mouth:** Place your Shark on an empty space of your choice, with its mouth pointing toward 1 of your opponent's adjacent Fish to eat it. A big Shark can eat 1 or 2 adjacent Fish this way. It eats any of your opponent's Fish that is directly in front of its mouth(s).



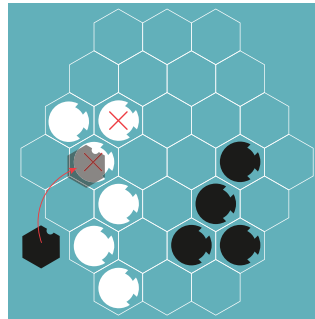
Robin places his small black Shark on an empty space. It eats Mia's adjacent white Fish.



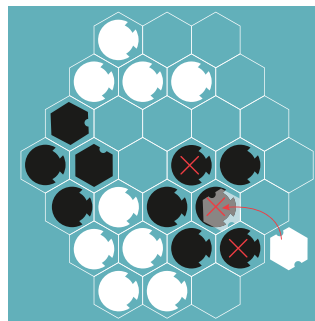
Robin plays his big black Shark and points its 2 mouths toward the 2 white Fish. It eats both. The 2 Fish return to Mia's supply.

**3. Eating Fish Both Ways:** You can combine both ways of eating Fish by placing your Shark on an opponent's Fish while pointing its mouth(s) at 1 or 2 of your opponent's adjacent Fish. Your Shark will eat all these Fish. **A small Shark can eat up to 2 Fish and a big Shark can eat up to 3 Fish** by combining both ways.

Reminder: Your Shark must eat at least 1 Fish when you play it.



Robin places his small Shark on Mia's white Fish with the mouth pointing toward another white Fish. This way, Robin's small Shark can eat 2 white Fish.

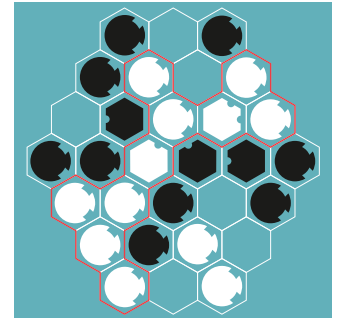


Mia uses a big Shark with mouths on either side. Her Shark eats the black Fish that it is placed on, plus the 2 black Fish toward which its mouths are pointing.

Tip: There are situations in which you may not want your Shark to eat all the Fish it could. For example: If you don't want to free up spaces that your opponent could use.

## END OF GAME:

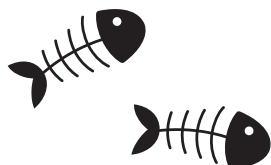
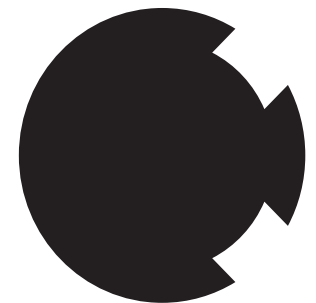
The game ends as soon as one player forms a chain of at least 10 Fish and Sharks. That player wins the game.



Mia was the first to form her chain of 10 Fish and Sharks, so wins the game.

Note: If one player is unable to play a valid move, but neither player has managed to form a chain of 10 Fish and Sharks, the game ends and the player with the longest chain wins. In case of a tie, the winner is the one with the most sharks in their longest chain. If there is still a tie, you both win.

**Did you know?** Black and white pilot fish are not afraid of sharks. They actually swim alongside them and rid them of parasites.



# XOK

VORSICHT, HAI!

# XOK

VORSICHT, HAI!

**Autoren:** Joël und Rafael Escalante  
**Artwork:** Ewelina Proczko

**Anzahl:** 2 Personen  
**Spieldauer:** ca. 15 min.  
**Alter:** ab 8 Jahren

Xok ist einfach, aber entfaltet eine unglaubliche Tiefe: Ihr müsst 10 Spielsteine zu einem Schwarm vereinen. Doch Vorsicht vor den gegnerischen Haien! Sie fressen eure Fische, und so verändert sich nicht nur ständig eure Strategie, sondern auch das Spielfeld. Wer hat den nötigen Biss und die richtige Taktik? Taucht ein und findet es heraus.

Übrigens: Die Maya nennen Haie Xok, ausgesprochen wird es Schok [ʃɔk].

### Spielmaterial:

- 1 Spielplan aus Baumwolle
- 12 Haie (je in schwarz und weiß: 3× mit 2 Mäulern, 3× mit 1 Maul)
- 28 Fische (14× schwarz und 14× weiß)

### Vorbereitung:

Rollt den Spielplan aus und legt ihn in die Tischmitte. Wählt jeweils eine Farbe, nehmt die entsprechenden 6 Haie und 14 Fische und legt sie vor euch ab.

### Spielaufbau:

Die Farbe Weiß beginnt. Anschließend seid ihr abwechselnd am Zug. Bist du an der Reihe, musst du dich für eine der beiden Aktionen entscheiden:

- **Zwei Fische spielen**

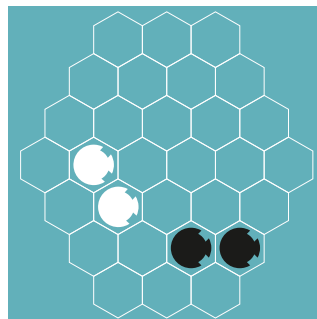


- **Einen Hai spielen**



### ZWEI FISCHE SPIELEN

Lege zwei Fische aus deinem Vorrat auf zwei benachbarte leere Felder des Spielplans. Du darfst deine Fische nie auf bereits besetzte Felder legen. Es spielt keine Rolle, in welche Richtung sie zeigen.



*Mia spielt Weiß und entscheidet sich für „Zwei Fische spielen“. Sie legt ihre beiden weißen Fische nebeneinander auf zwei leere Felder. Anschließend ist Robin am Zug und entscheidet sich ebenfalls, zwei seiner schwarzen Fische zu legen.*

### EINEN HAI SPIELEN

Zu Beginn habt ihr beide die gleichen 6 Haie: 3 kleine Haie mit nur einem Maul und 3 große Haie mit zwei Mäulern. Wähle einen beliebigen Hai aus deinem Vorrat und lege ihn nach den folgenden Regeln auf den Spielplan:

- Du darfst deinen Hai entweder auf ein **leeres**, an einen Fisch angrenzendes **Feld** oder auf einen **gegnerischen Fisch** legen und ihn beliebig ausrichten.
- Dein Hai muss mindestens einen gegnerischen Fisch fressen.
- Du darfst deinen Hai **nie auf eigene Fische** legen.
- Gespielte Haie bleiben bis zum Ende der Partie auf dem gespielten Feld liegen.
- Grundsätzlich gilt: Haie fressen keine Haie und keine eigenen Fische, sondern nur gegnerische Fische.



## FISCHE FRESSEN

Spielst du einen Hai? Dann muss er mindestens einen gegnerischen Fisch fressen.

**Kleine Haie** haben nur ein Maul (1 Kerbe), mit dem sie 1 oder 2 Fische fressen können.

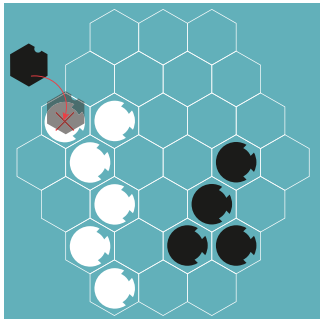
**Große Haie** haben zwei Mäuler (2 Kerben), mit denen sie bis zu 3 Fische fressen können. Die 2 Mäuler der großen Haie können unterschiedlich angeordnet sein.

Hinweis: Wurden deine Fische gefressen? Dann bekommst du sie zurück und darfst sie wieder einsetzen, sobald du an der Reihe bist.

## DEIN HAI KANN AUF VERSCHIEDENE ARTEN FRESSEN:

### 1. Hai auf Fisch legen:

Lege einen kleinen oder großen Hai auf einen gegnerischen Fisch. Dieser gilt als gefressen. Das Maul oder die Mäuler zeigen dabei auf ein leeres Feld.

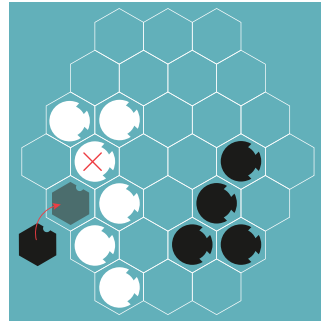


Robin setzt einen kleinen schwarzen Hai ein. Er legt ihn direkt auf Mias weißen Fisch und frisst diesen auf.

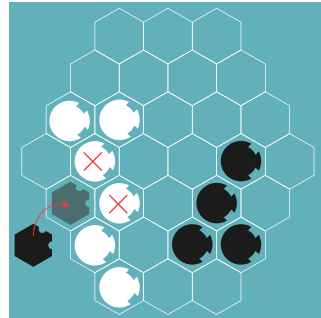
### 2. Mit dem Maul fressen:

Lege deinen Hai auf ein beliebiges leeres Feld, das an einen gegnerischen Fisch grenzt. Das Maul zeigt in Richtung eines gegnerischen Fisches. Er gilt somit als gefressen.

Mit dem großen Hai darfst du auf diese Weise 1 bis 2 Fische fressen. Jeder gegnerische Fisch, der vor einem Maul liegt, gilt als gefressen.



Beispiel a: Robin legt seinen kleinen schwarzen Hai auf ein leeres Feld und richtet sein Maul auf einen weißen Fisch. Mias weißer Fisch ist damit gefressen.

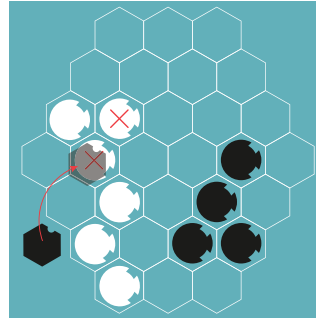


Beispiel b: Robin spielt seinen großen schwarzen Hai und richtet die Mäuler auf zwei weiße Fische. Sie sind somit gefressen und Robin gibt die beiden Fische an Mia zurück.

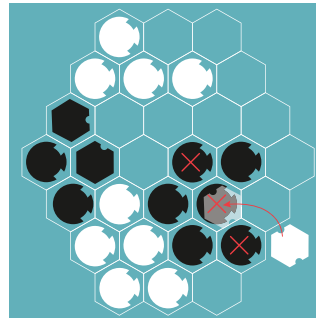
### 3. Die gefährliche Kombi:

Du darfst die zuvor genannten Arten kombinieren. Du legst deinen Hai auf einen gegnerischen Fisch und richtest das Maul bzw. die Mäuler auf einen oder zwei benachbarte gegnerische Fische aus? Dann frisst der Hai all diese Fische. **Ein kleiner Hai kann bis zu 2 Fische fressen, ein großer bis zu 3.**

Denk dran: Ein Hai muss mindestens 1 Fisch fressen, nachdem du ihn ausgespielt hast.



Robin setzt seinen kleinen Hai auf Mias weißen Fisch und richtet das Maul auf einen weiteren weißen Fisch. Auf diese Weise frisst Robins kleiner Hai zwei weiße Fische.

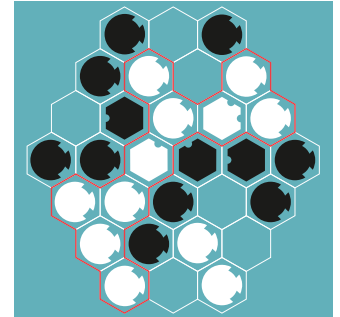


Mia setzt einen großen Hai mit sich gegenüberliegenden Mäulern ein. Dieser frisst den darunterliegenden und die beiden gegenüberliegenden schwarzen Fische.

Strategischer Tipp: Lass deinen Hai nicht immer alle ihm möglichen gegnerischen Fische fressen. Dadurch könnte ein für dein Gegenüber nützliches Feld leer werden, das er mit einem Hai besetzen kann, der einen deiner strategisch wichtigen Fische frisst.

## ENDE DER PARTIE:

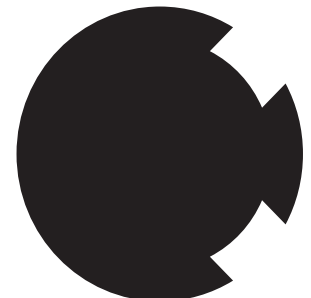
Das Spiel endet sofort, sobald jemand einen zusammenhängenden Schwarm aus mindestens 10 Fischen und Haien hat. Diese Person hat gewonnen.



Mia hat es als Erste geschafft, Fische und Haie zu einem 10er Schwarm zu vereinen und hat somit gewonnen.

Sonderfall: Jemand von euch kann keinen gültigen Zug mehr durchführen? Dann endet die Partie sofort, auch wenn ihr es nicht geschafft habt, 10 Spielsteine zu vereinen. Die Person mit dem größten zusammenhängenden Schwarm gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Haie im größten zusammenhängenden Schwarm hat. Herrscht immer noch Gleichstand, dann gewinnt ihr beide.

Unnützes Wissen: Die schwarz-weißen Pilotfische haben keine Angst vor Haien. Im Gegenteil, sie schwimmen neben ihnen her und befreien sie von Parasiten.



# XOK

PRENEZ GARDE  
AUX REQUINS !

# XOK

PRENEZ GARDE  
AUX REQUINS !

**Auteurs :** Joël et Rafael Escalante  
**Design :** Ewelina Proczko

**Nombre de joueurs :** 2  
**Durée d'une partie :** environ 15 min.  
**Age :** dès 8 ans

Xok est un jeu facile à prendre en main et qui a une grande profondeur. Pour gagner, vous devez connecter 10 pions de votre couleur. Mais faites attention aux requins de votre adversaire ! Ils mangent vos poissons et perturbent en permanence non seulement vos plans, mais également le plateau de jeu. Qui aura le mordant nécessaire et la meilleure tactique ? Plongez dans l'eau trouble pour le découvrir !

N.B. : Les mayas appelaient les requins Xok, qu'on prononce choc [ʃok].

#### Contenu :

- 1 Plateau de jeu en coton
- 12 Requins (3× avec 2 gueules et 3× avec 1 gueule en noir et en blanc)
- 28 Poissons (14× noirs, 14× blancs)

#### Mise en place :

Déroulez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table. Choisissez une couleur, récupérez les 6 requins et 14 poissons de votre couleur et déposez-les devant vous. Ils forment votre réserve.

#### Déroulement du jeu :

La personne ayant choisi le blanc commence, puis vous jouez chacun à votre tour.

À votre tour, effectuez l'une des deux actions suivantes :

- **Jouer deux poissons**

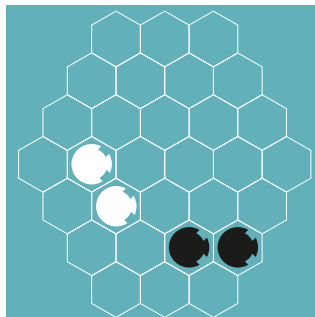


- **Jouer un requin**



#### JOUER DEUX POISSONS

Placez deux poissons de votre réserve sur deux cases adjacentes vides du plateau de jeu. Vous ne pouvez jamais placer vos poissons sur des cases déjà occupées. L'orientation de vos poissons n'a aucune importance.



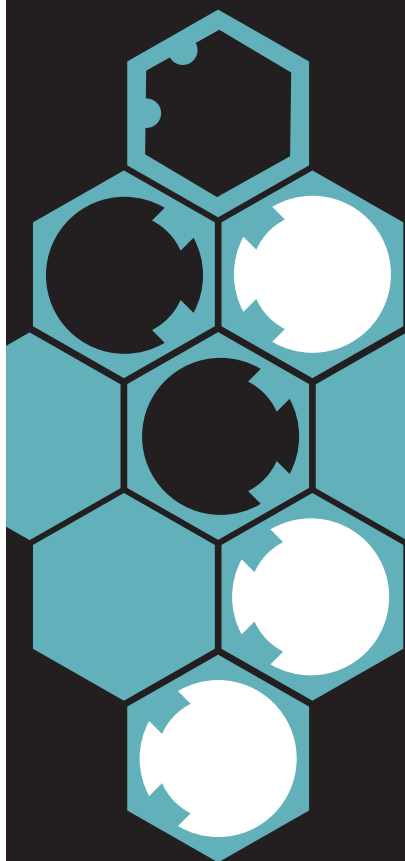
*Mia a choisi le blanc et commence. Elle choisit l'action « Jouer deux poissons ». Elle place ses deux poissons blancs côte à côte sur deux cases vides. Ensuite, c'est au tour de Robin, qui décide également de jouer deux de ses poissons noirs.*

#### JOUER UN REQUIN

Vous commencez la partie avec le même nombre de requins : 3 petits requins à une gueule et 3 grands requins à 2 gueules. Choisissez un requin dans votre réserve et placez-le sur le plateau en suivant les règles suivantes :

- Vous pouvez placer votre requin soit sur une **case vide**, soit sur un **poisson adverse**, en orientant une gueule de votre requin vers une case adjacente de votre choix.
- Votre requin doit manger au moins un poisson adverse.
- Vous ne pouvez **jamais placer** votre requin **sur vos propres poissons**.
- Les requins joués restent sur la case jouée jusqu'à la fin de la partie.

Les requins ne mangent donc pas d'autres requins ni les poissons de leur couleur. Ils mangent uniquement les poissons adverses.



## MANGER DES POISSONS

Si vous jouez un requin, il doit manger au moins un poisson adverse.

Les **petits requins** n'ont qu'une seule gueule avec laquelle ils peuvent manger 1 poisson.

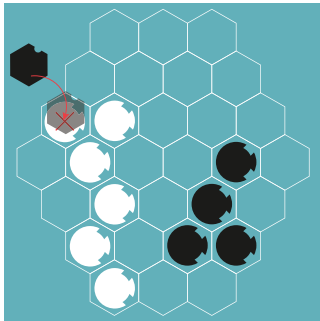
Les **grands requins** ont deux gueules avec lesquelles ils peuvent manger jusqu'à 2 poissons. Ils ne diffèrent que par la disposition de leurs deux gueules.

De plus, un requin mange le poisson adverse sur lequel il est posé. Un petit requin peut ainsi manger jusqu'à 2 poissons et un grand requin jusqu'à 3.

Note : Si vos poissons ont été mangés, vous les récupérez et vous pourrez les réutiliser à votre tour.

## UN REQUIN PEUT SE NOURRIR DE DIFFÉRENTES MANIÈRES

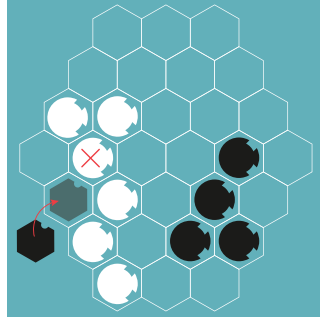
**1. Placer un requin sur un poisson :** Quand vous placez un petit ou un grand requin sur un poisson adverse, celui-ci est mangé.



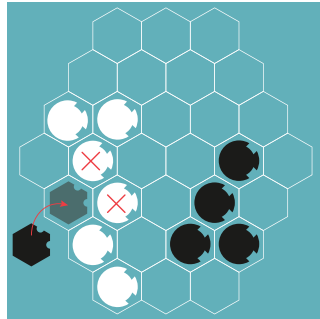
Robin utilise un petit requin noir. Il le place directement sur le poisson blanc de Mia et le mange. Mia remet ce poisson blanc dans sa réserve.

**2. Manger des poissons avec la gueule :** Si la gueule pointe vers un poisson adverse, celui-ci est alors mangé.

Avec le grand requin, vous pouvez donc manger 1 ou 2 poissons de cette manière. Tout poisson adverse situé devant une gueule est mangé.



Robin place son petit requin noir sur une case vide. Le poisson blanc de Mia est ainsi mangé.

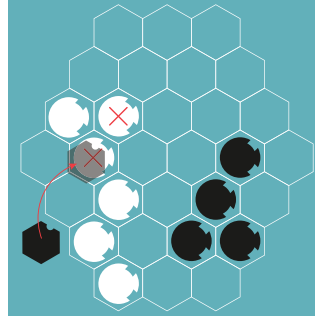


Robin joue son grand requin noir et oriente les deux gueules vers les deux poissons blancs. Ils sont donc mangés.

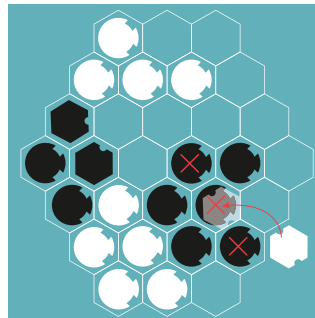
**3. Combiner la pose et la gueule :**

En plaçant votre requin sur un poisson adverse tout en orientant sa ou ses gueules vers un ou deux poissons adverses adjacents, votre requin mangera tous ces poissons. **Un petit requin peut ainsi manger jusqu'à 2 poissons et un grand requin jusqu'à 3.**

N'oubliez pas : un requin doit manger au moins 1 poisson pour être joué, peu importe de quelle manière.



Robin place son petit requin sur le poisson blanc de Mia et la gueule pointe vers un autre poisson blanc. De cette manière, le petit requin de Robin mange deux poissons blancs.

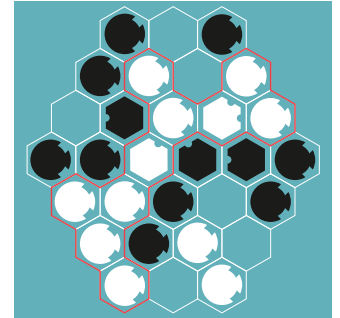


Mia utilise un grand requin avec les gueules opposées. Celui-ci mange le poisson noir sur lequel il est placé ainsi que les deux poissons noirs qui font face à ses gueules.

Conseil stratégique : Parfois, il est judicieux que votre requin ne mange pas tous les poissons possibles : ainsi vous ne donnez pas à votre adversaire la chance de libérer des cases qui mettraient vos propres poissons en danger.

## FIN DU JEU :

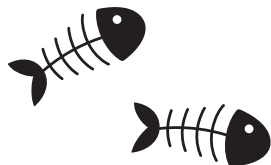
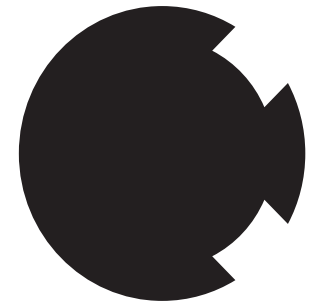
La partie s'arrête dès qu'une personne parvient à former une chaîne d'au moins 10 poissons et requins. Elle gagne alors la partie.



Mia a réussi en premier à former sa chaîne de 10 poissons et requins.

Cas particulier : Si à votre tour vous ne pouvez poser ni deux poissons ni un requin, alors la partie s'arrête immédiatement et la personne ayant créé la plus longue chaîne de pièces à sa couleur gagne. En cas d'égalité, celui ou celle qui a le plus de requin dans sa plus longue chaîne gagne. Si l'égalité persiste, vous gagnez ensemble.

Le saviez-vous ? Les poissons-pilotes noir et blanc n'ont pas peur des requins. Au contraire, ils nagent à leurs côtés et les débarrassent des parasites.



Traduction : Lisa Waldvogel  
Relecture : Translation Circus  
(Silas Rummel)



Adresses sur [quefairedecesdechets.fr](http://quefairedecesdechets.fr)

# XOK

UWAGA NA  
REKINY!

# XOK

UWAGA NA  
REKINY!

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

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

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

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

### Elementy gry:

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

### Przygotowanie do gry:

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

### Przebieg gry:

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

- ruszyć się dwoma rybami

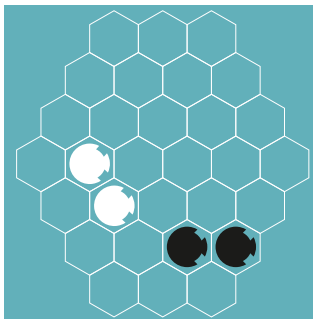


- ruszyć się jednym rekinem



### RUCH DWOMA RYBAMI

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



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

### RUCH REKINEM

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

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

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



## POŻERANIE RYB

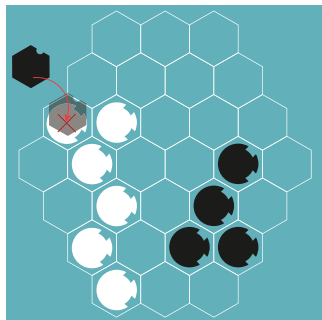
Jeśli zdecydujesz się na ruch rekinem, musi on zjeść co najmniej jedną rybę przeciwnika.

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

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

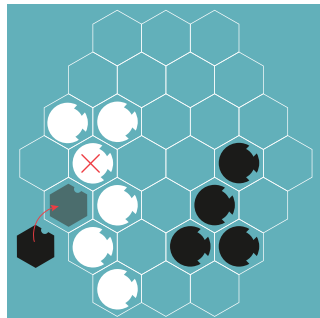
## REKIN MOŻE ŻEROWAĆ W NASTĘPUJĄCE SPOSOBY

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

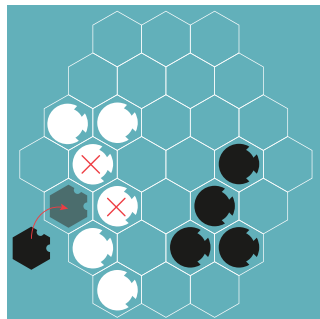


Paweł rusza się mniejszym czarnym rekinem. Umieszcza go na polu z białą rybą Oli. Ryba zostaje zjedzona i trafia z powrotem do zapasów Oli.

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



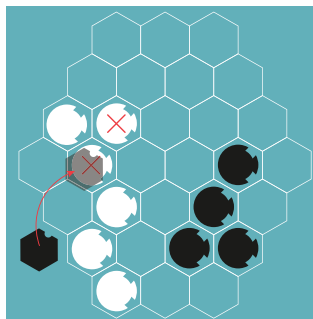
Paweł kładzie mniejszego czarnego rekina na pustym polu. Biała ryba Oli zostaje więc pożarta.



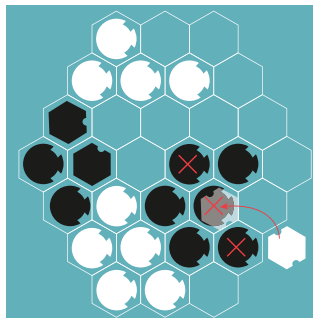
Paweł umieszcza większego czarnego rekina z paszczami zwróconymi w kierunku dwóch białych ryb. Obie zostają pożarte.

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

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



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

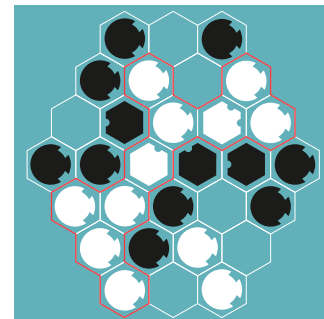


Ola rusza się większym rekinem o dwóch paszczach. W ten sposób jej rekin zjada czarną rybę, na której został umieszczony, a 2 dodatkowe ryby przeciwnika trafiają prosto do paszczy rekina.

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

## KONIEC GRY:

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

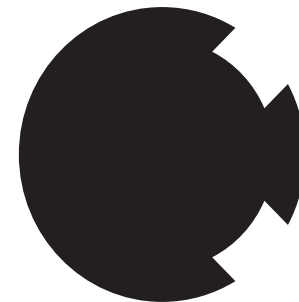


Ola jako pierwsza połączyła ze sobą 10 swoich ryb i rekinów.

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

## Wodna ciekawostka!

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



Tłumaczenie i korekta wersji polskiej:  
Translation Circus (Alicja Tokarska,  
Jad Sinoradzka)

