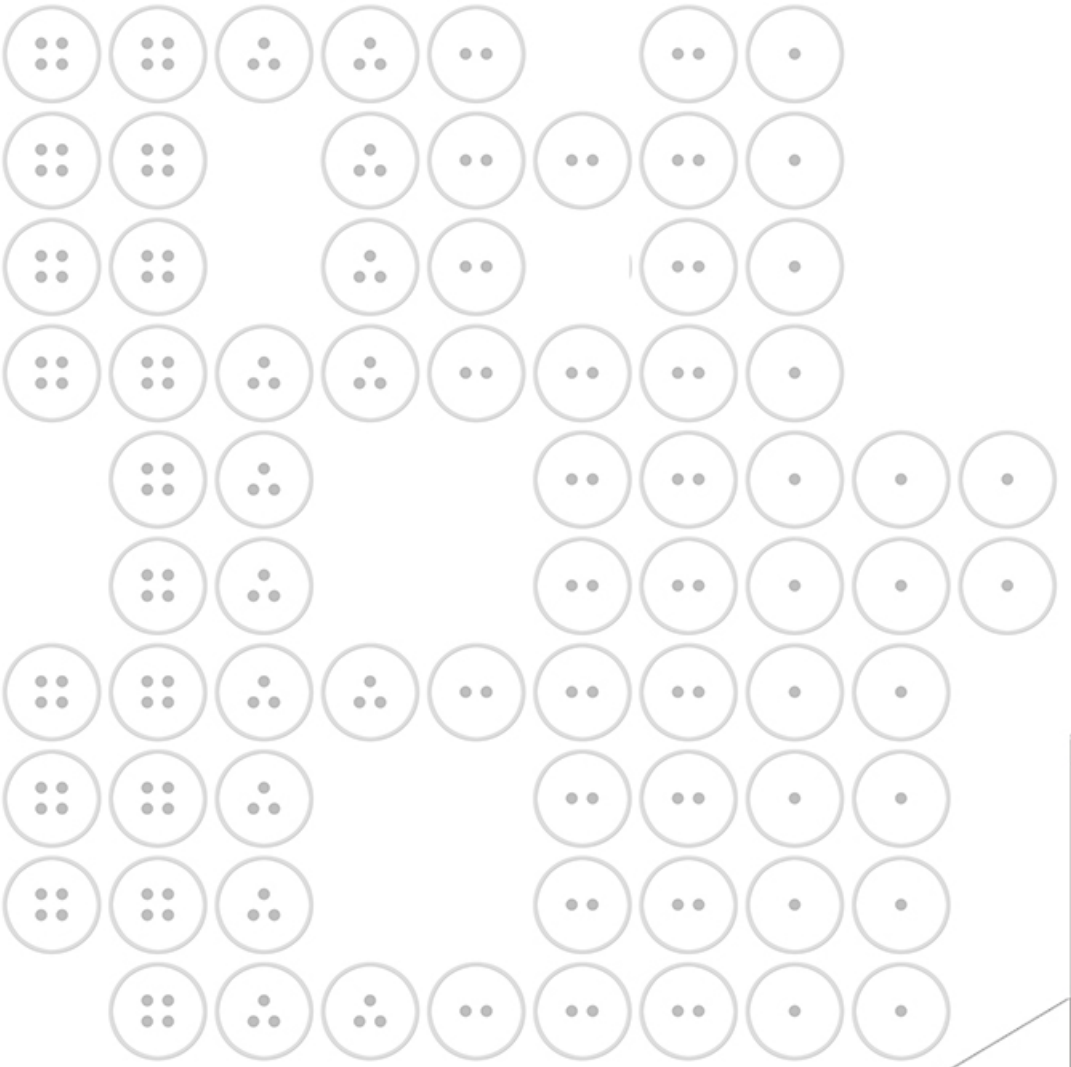
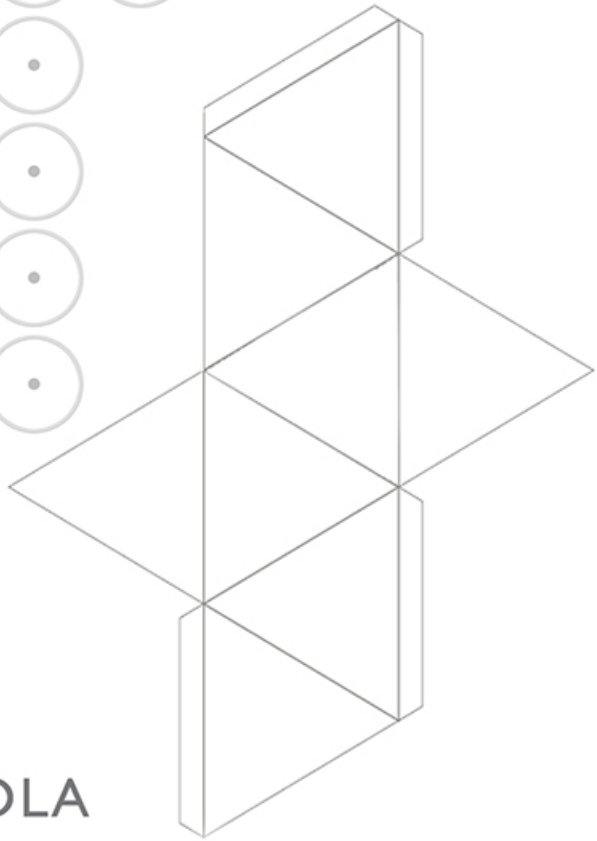
manual de regras





VICENTE MARTIN MASTROCOLA

OKTO

VICENTE MARTIN MASTROCOLA

OKTO

20-30 min. | 2 players | 15 +

manual de regras

1.Setup:

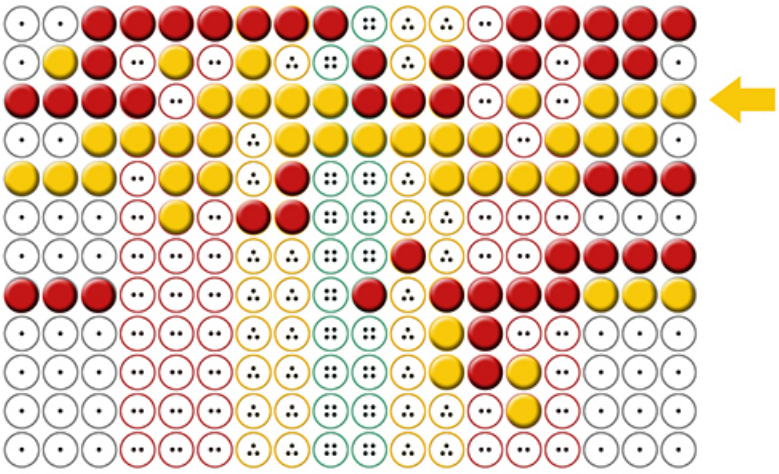
Coloque o tabuleiro entre os dois jogadores. Para iniciar uma partida de OKTO os players devem colocar três peças da sua cor formando duas linhas de saída em cada lado do tabuleiro nos espaços marcados com valores de “1”. Para isso, o jogador que escolheu a cor vermelha rola um dado D8 e, da direita para a esquerda, deve colocar suas peças repetindo a operação no outro lado. Utilizando o mesmo valor o jogador de cor amarela faz a mesma ação da esquerda para a direita em ambos os lados. As figuras abaixo mostram a ideia inicial do setup. Feito isso, cada player rola os dois dados D8 e quem obtiver a maior soma começa a partida. Em caso de empate rola-se novamente.

O jogador que escolheu a cor vermelha rola um D8 e tira um número “5”. Repare que ele coloca três peças da sua cor da direita para a esquerda em ambos os lados.

O jogador que escolheu a cor amarela repete a operação, porém contando 5 espaços da esquerda para a direita. Logo, as partidas de OKTO irão sempre começar com essa simetria entre as cores vermelhas e amarelas. Repare que não há a possibilidade de resultados que sobreponham as peças.

2.Objetivo:

Ser o primeiro a fazer um caminho ortogonal que liga o lado maior do tabuleiro de uma ponta até a outra. Na figura a seguir vemos que o jogador com a cor amarela conseguiu cumprir o objetivo e ganhou a partida. Repare que as peças do player ligam, de maneira ortogonal, um lado ao outro do tabuleiro. O jogador de cor vermelha possui uma “falha” em seu caminho.



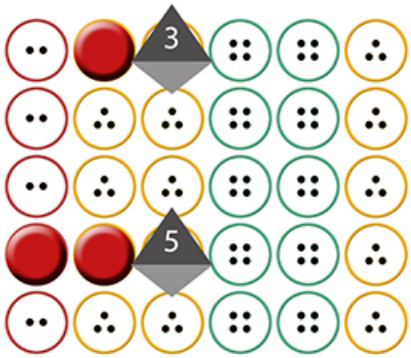
Durante uma partida de OKTO há diversas maneiras estratégicas de posicionar suas peças e algumas regras que irão definir quem vence e quem perde. Na próxima página iremos explorar estas possibilidades.

3.Regras:

A.Em sua vez, um jogador deve rolar dois dados D8 na mesa e colocá-los em uma área livre do tabuleiro (uma área livre é qualquer área que não está com peças vermelhas ou amarelas). A peça com discos empilhados serve para facilitar a colocação dos dados no espaço (cada lado possui uma cor para indicar quem é o jogador da vez); coloque a peça especial e depois posicione o dado em cima para visualizar melhor sua jogada. Ambos os dados devem ser posicionados no tabuleiro antes de realizar a próxima ação. Você pode colocar o dado independente do valor em qualquer lugar livre do tabuleiro, mas nem sempre será possível utilizar o valor total do mesmo para colocar suas peças.

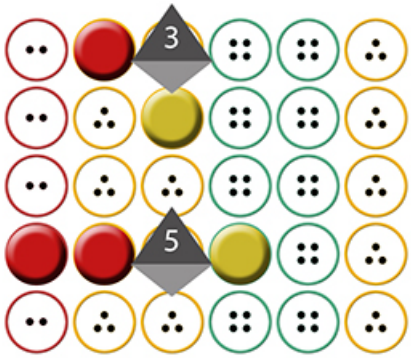
B.Partindo dos dados, de maneira ortogonal, o jogador deve preencher com suas peças o maior número de espaços que for possível "pagar". Os jogadores escolhem livremente qual dado colocam peças primeiro. Lembre-se sempre: se for possível gastar todos os pontos isto deve ser feito e o maior valor a ser preenchido sempre irá prevalecer.

C.Com os dados no mesmo lugar, o segundo jogador também irá fazer a mesma ação (se for possível). Ou seja, um jogador sempre irá jogar onde o outro escolheu colocar os dados se for possível. Vamos ver alguns exemplos a seguir:



O jogador com as peças vermelhas tira “5” e “3” nos dados, coloca-os no tabuleiro e distribui suas fichas completando os valores de maneira ortogonal (atenção para os valores impressos no tabuleiro em forma de pequenos pontos).

IMPORTANTE: no dado com o valor “5” o jogador não poderia preencher um espaço ortogonal de valor “4”, pois é possível completar o valor total partindo ortogonalmente para a esquerda. O jogador deve ficar atento ao posicionar seus dados para atingir os resultados de posicionamento mais adequados.



Ainda com os dados no mesmo lugar, o jogador com as peças amarelas faz sua jogada. Perceba que no dado de valor 5 ficou impossível de usar o valor completo sobrando um ponto que é perdido. Como há a possibilidade de colocar o valor “4” fica impossível optar por colocar a peça amarela em um espaço ortogonal de valor “3”. Lembre-se que o maior valor possível deve ser preenchido sempre.

Uma vez que o jogador com as peças amarelas joga, ele deve retirar os dados e uma nova rodada se inicia com este jogador iniciando a colocação de peças.

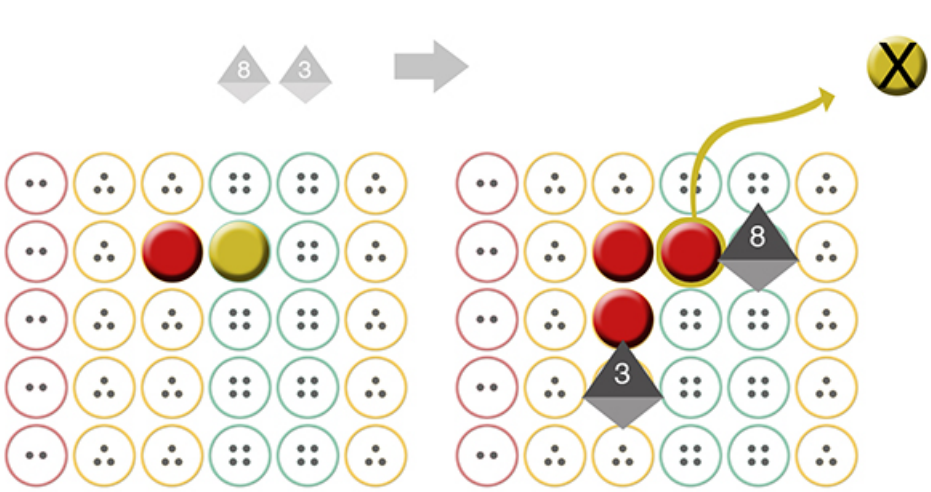
Esta dinâmica básica segue até o final da partida.

D.Um jogador pode trocar uma peça do oponente por uma sua pagando o dobro do indicado na área. Ou seja, um jogador pode colocar um dado de valor 8 ortogonalmente a um espaço de valor 4 (previamente conquistado) do outro jogador para ocupar o local. Nos espaços de valor "1" é proibido pagar o dobro para trocar a cor. Esta é uma área de segurança para não “travar” o jogo.

IMPORTANTE: esta manobra só é permitida na rodada do jogador que rola os dados. Ou seja, se você que rolou os dados nessa rodada pode realizar a ação de trocar uma peça do oponente pagando o dobro do valor da área indicada; ao oponente só é permitido realizar esta ação quando ele rolar os D8s na próxima rodada.A peça que foi retirada volta para o estoque do jogador.

Veja na sequência abaixo como se dá esta ação.

E. Quando um jogador tira dois números "8" nos dados ele faz um **OKTO**. Este jogador antes de colocar um dado no tabuleiro pode escolher uma área qualquer (mesmo que ela esteja ocupada pela cor do oponente) e colocar uma ficha da sua cor; se a área estiver ocupada com a uma peça do oponente, simplesmente retire-a e coloque uma da sua cor.



O jogador com as peças vermelhas tira os números “8” e “3” nos D8s.

Com o resultado de “3” o jogador preenche um espaço acima do dado e com o dado de valor 8 ele anula a peça amarela do adversário substituindo-a por uma da sua cor. Em seguida, é a vez do jogador com as peças amarelas fazer sua jogada. Este jogador não pode substituir peças porque não rolou os dados nessa rodada.

5.Dúvidas frequentes:

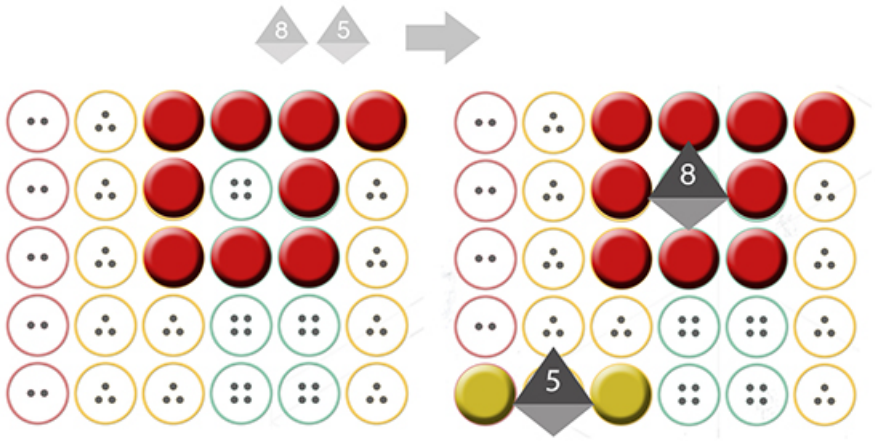
A.Lembre-se que se for possível usar todos os pontos do dado ortogonalmente a ele, isso deve ser feito. Um jogador que alocar um dado de valor 6 em uma área que custa 4 vai perder 2 pontos; um jogador que alocar um dado 7 para anular um espaço de 3 do oponente vai perder 1 ponto Porém, um jogador que coloque - por exemplo - um dado de valor 3 entre áreas de valor 2 e 3 deve sempre colocar sua peça na área 3. Se possível, o valor DEVE ser alocado no tabuleiro e o maior valor prevalece.

B.Um jogador pode não conseguir colocar suas peças em certas áreas se um dado se estiver cercado. Conforme a partida se aproxima do final isso acontece com mais freqüência e pode ser usado estrategicamente. Veja no exemplo abaixo.

C.Só é possível ocupar espaços partindo ortogonalmente de espaços livres ao redor do dado. No exemplo abaixo, vemos um dado que foi colocado em uma área que está cercada. Logo, não é possível continuar a trilha adjacente ao que já foi colocado antes. Perceba que o dado pode ter sido colocado para que o oponente não realize uma jogada.

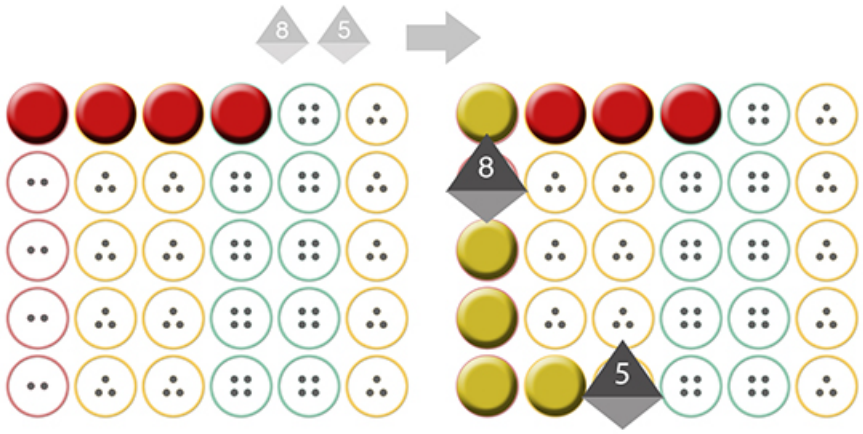
D.É possível anular um dado do oponente e continuar colocando peças se for possível. Partimos sempre do pressuposto que o maior valor de pontos deve ser alocado se for possível

E.O board game OKTO possui uma quantidade suficiente de peças para uma partida extremamente disputada. Em raríssimas situações pode acontecer de um dos jogadores colocar todas suas peças no tabuleiro. Caso ocorra a situação mencionada, o jogador que ficou sem peças perde automaticamente o jogo.



O jogador com as peças amarelas tira “8” e “5” nos dados. No tabuleiro há uma área com um “buraco”.

O jogador coloca o dado de valor 8 no espaço cercado. Nem ele e nem o oponente podem fazer nada neste espaço. Com o dado de valor 5 ele opta por colocar uma peça de cada lado. Lembre-se que as peças precisam ser ortogonais ao dado, mas não precisam estar todas conectadas.



O jogador com as peças amarelas tira “8” e “5” nos dados. No tabuleiro há uma fileira de peças vermelhas do oponente.

O jogador usa 4 pontos do dado de valor “8” para anular uma peça do oponente que estava ocupando um espaço de 2 e preenche o restante do valor do dado em espaços que completam a soma de 8 pontos. Com o dado de valor “5” ele completa mais uma área.

O autor agradece aos beta testers: Guilherme Big, Felipe Stress, Pirralho, Lucas Cherem e João Eduardo Martin. Para esclarecimento de dúvidas acesse o vídeo com as instruções através do QR Code acima, ou visualize diretamente no You Tube com o nome "**Okto Boardgame Abstrato**" (endereço http://goo.gl/XDXGI). Para entrar em contato com o autor envie email para vincevader@gmail.com.
Acesse os blogs do autor em http://gameanalyticz.blogspot.com & http://gamingconceptz.blogspot.com. Faça download dos livros do autor em www.ludificador.com.br e www.dosesludicas.com.br. VALEU!

VICENTE MARTIN MASTROCOLA

OKTO

regras avançadas

Introdução:

Sempre me agradou a ideia de pacotes de expansão de regras em jogos de tabuleiro. O jogo muda, ganha nova vida e - muitas vezes - vira um game completamente novo. Jogos abstratos, em geral, tendem a ficar longos quando os jogadores envolvidos ganham proficiência nas regras e mecanismos oferecidos. Sabendo disso, já programei o OKTO para vir com regras avançadas e criar novas modalidades para os players.
Estas regras extras são recomendadas quando ambos os jogadores já estiverem dominando bem a mecânica e as partidas começarem a ficar mais "truncadas". Com estas regras, o dinamismo muda e os jogos ficam mais ágeis.
As regras a seguir foram colaborações de amigos. Convido, desde já, que você também envie sua ideia para o e-mail vincevader@gmail.com. Pretendo publicar, periodicamente, uma série de setups, regras extras e novas possibilidades no meu blog (o http://gameanalyticz.blogspot.com) e a sua ideia pode figurar lá.
Eu acredito que os games são exercícios infinitos de criação. Eles nunca estarão 100% prontos e eu espero que o OKTO cresça bastante nesse sentido. Contribua e ajude a deixar este jogo cada vez mais desafiador e divertido. Valeu!

@vincevader (janeiro de 2013)

---

1) Menos peças. Mais emoção:

OKTO possui 100 peças vermelhas e 100 amarelas em seu pack de componentes. Em um jogo normal é uma quantia mais do que suficiente para terminar uma partida bem disputada. Porém, há uma regra no manual que diz que quando as peças de um dos jogadores acaba, ele perde imediatamente a partida.
A ideia desta regra é jogar com menos. O jogo termina normalmente quando um dos players faz uma ligação ortogonal de um lado ao outro do tabuleiro, mas tem um novo desafio que é o baixo número de peças. Experimente partidas com 80, 70, 60 e 50 peças. Tudo depende do grau de dificuldade que você e seu oponente querem experimentar.

2) Peças "imortais":

Depois de algumas partidas de OKTO você deve ter percebido que a possibilidade de um oponente "anular" uma peça sua no tabuleiro pagando o dobro do valor da área pode atrapalhar bastante. Com esta regra cada player ganha peças "imortais" que não podem ser removidas do tabuleiro. Cada jogador possui o direito de colocar 8 peças que o oponente não pode tirar de jogo de maneira alguma. Como simbolizar isso? Coloque uma peça em cima da outra. Peças com "dois andares" são as que possuem imunidade na partida.

3) Centralizando o início:

Ao invés de colocar suas peças nas primeiras fileiras de valor "1", comece o jogo colocando duas peças verticalmente ocupando dois espaços na área de valor "4".

4) Sacrifício:

Essa regra é agressiva e pode alterar bastante o cenário do game. Quando um jogador remove uma peça de outro jogador do tabuleiro deve pagar o número debaixo da peça removida em fichas. Por exemplo: o jogador amarelo tirou uma peça vermelha de uma área de valor "4", logo ele deve jogar fora 4 fichas amarelas de sua reserva (coloque dentro da caixa). O risco de acabarem as fichas fica maior nesse cenário.

OBS: todas as regras extras podem (e devem) ser combinadas entre elas. Por exemplo: jogue com menos peças podendo utilizar peças que não são removidas. Crie suas modificações e estruture partidas novas a cada vez que jogar OKTO. **Bom game!**