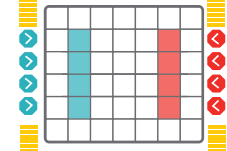


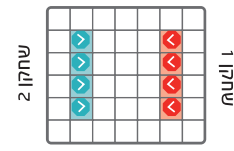


### לוח חלקים



לוח משחק האוקטי מכיל 42 משבצות, 7 שורות, 6 משבצות בכל שורה. לכל משתתף 4 כלים ו-12 חיצים.

### הכנת המשחק



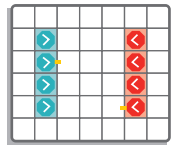
הצב את לוח המשחק בין המשתתפים כך ששורת משבצות האוקטי מפרידות בין השחקנים. יש להציב כלי אחד על כל אחת מארבעת המשבצות שלך כך שהסימון פונה קדימה לכיוון היריב. הכלים לעולם אינם מסתובבים. הסימון תמיד יופנה קדימה.

### חוקי המשחק

אוקטי הוא משחק של אפשרויות. משתתף יכול, בכל תור, לבחור באחת מבין האפשרויות הבאות:

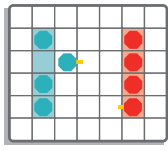
- להכניס חץ לאחד מארבעת הכלים
- להזיז כלי (אחד מארבע) לדלג מעל כלים (שלו או של יריב) כשבאפשרותו גם להוריד אותם מהלוח

### הוספת חיצים



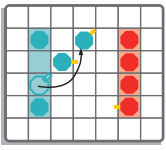
ניתן להוסיף חץ לאחד מהכלים.

### הזזת כלי משחק



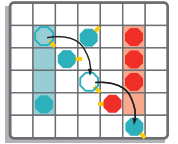
ניתן להזיז כלי צעד אחד בכיוון אליו מצביע החץ, אם מקום זה פנוי.

### דילוג



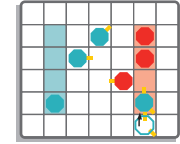
ניתן לדלג מעל כלי שלך או של היריב בהתאם לכיוון שמורה החץ. ניתן לדלג מעל מספר כלים באותו מהלך (כמו בדמקה), כל עוד לא מדלגים מעל אותו כלי פעמיים.

### לכידה



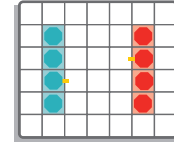
דילוג מעל כלי (שליך או של היריב) מהווה לכידה. ניתן (לא חובה) להוריד מהלוח כלים שנלכדו. המשתתף המדלג (הלוכד) זוכה בחיצים ויכול להשתמש בהם בתורות הבאים.

### זכייה במשחק

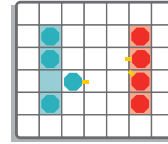


הזוכה הוא המשתתף שמצליח להניח ראשון את אחד מכליו על אחד מארבעת ריבועי האוקטי של היריב.

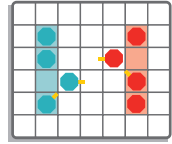
### משחק לדוגמה



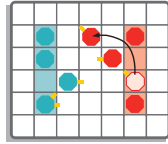
תור 1:  
• הירוק מוסיף חץ  
• האדום מוסיף חץ



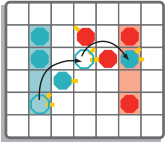
תור 2:  
• הירוק נע קדימה  
• האדום מוסיף חץ



תור 3:  
• הירוק מוסיף חץ  
• האדום נע קדימה



תור 4:  
• הירוק מוסיף חץ  
• האדום מדלג



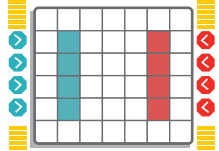
תור 5:  
• הירוק מדלג פעמיים ומנצח



Ages 6+, 2 players  
Playing time 5-15 min.

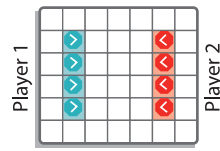
A game by Don Green  
OCTI is a registered trade mark. Patent 6, 182, 967  
All rights reserved.

### Board and pieces



The OCTI board is a 6X7 grid of squares. Each player controls four light or dark colored places called "pods" and 12 "prongs".

### Set-up



Place game board between players, so that OCTI squares face each player. Place 1 empty pod on each of the 4 friendly OCTI squares. Arrows on the pods should be visible and always pointed toward the opponent. Pods never rotate.

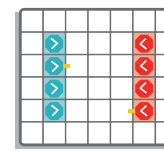
### Rules of play

OCTI is a game of options. Players, in turn, must do one and only one of the following:

- Insert a prong into a friendly pod
- Move a friendly pod
- Jump other pods - capturing them if desired

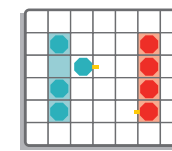
**DO ONLY ONE THING EACH TURN!**

### Adding a prong



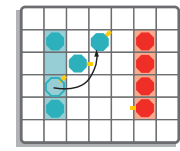
You can add one prong to one of your pods.

### Moving a pod



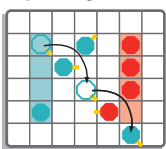
You can move your pod one space in the direction of a prong to an empty space.

### Jumping



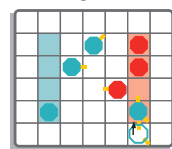
You can jump your pod in the direction of a prong. You can jump over pods of either color. Multiple jumps are allowed, as long as you don't jump over the same square twice.

### Capturing



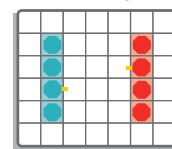
You may capture any pods that you jump over and keep the prongs for later use. Once a pod is captured, it is removed from game.

### Winning

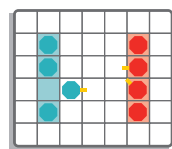


The winner is the first player to land on one of the opponent's OCTI squares.

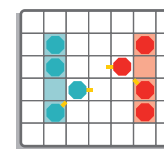
### Game example



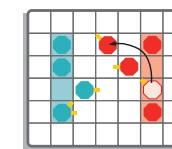
Turn No.1  
• Green adds prong  
• Red adds prong



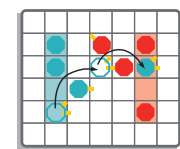
Turn No.2  
• Green moves forward  
• Red adds prong



Turn No.3  
• Green adds prong  
• Red moves forward



Turn No.4  
• Green adds prong  
• Red jumps

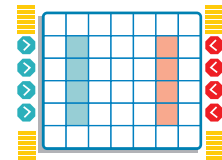


Turn No.5  
• Green double jumps to win

# أوكتي

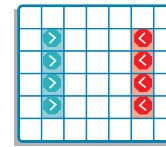
لعبة من تأليف دون غوبين  
لأجيال ٦ سنوات فما فوق  
مشاركين  
٥-١٥ دقيقة

## اللوح والقطع:



يحتوي لوح لعبة الأوكتي على:  
٤٢ خانة، ٧ أسطر، ٦ خانات  
يكل سطر.  
٨ من الخانات معلمة بالكلمة  
أوكتي. لدى كل مشارك  
٤ مشنمات و-١٢ عصا تعليم.

## تحضير اللعبة:



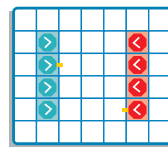
ضع لوح اللعبة بين المشاركين بحيث  
يفضل سطر خانات الأوكتي بين  
المشاركين.  
يجب وضع مشنم واحد على كل  
واحدة من الأربع خانات ليدك بحيث  
يكون اتجاه السهم الى الأمام نحو  
الخصم. المشنمات لا تدور أبداً، يتجه  
السهم دائماً الى الأمام.

## قوانين اللعبة:

الأوكتي هي لعبة خيارات.  
يستطيع اللاعب بكل دورة، ان  
يختار خطوة واحدة فقط من بين  
الخيارات التالية:

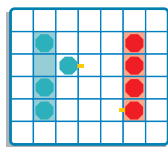
- إدخال عصا تعليم الى واحد من  
الأربع مشنمات.
- تحريك مشنم (واحد من الأربعة).
- تجاوز مشنمات الخصم وبذلك يمكن  
حسب الرغبة، إبعادها عن اللوح.

## إضافة عصا تعليم:



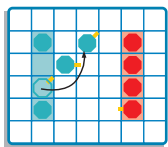
تستطيع إضافة عصا تعليم  
الى أحد مشنماتك.

## تحريك مشنم:



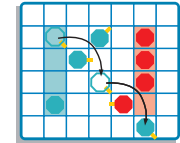
يمكن تحريك مشنم خطوة  
واحدة بالاتجاه الذي يشير  
اليه عصا التعليم، إذا كان  
هذا المكان خالياً.

## التجاوز:



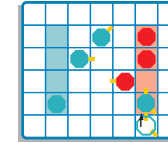
تستطيع أن تقفز من فوق  
مشنمك أو مشنم الخصم وفق  
الاتجاه الظاهر على عصا  
التعليم.  
يمكن تجاوز عدد من  
المشنمات بذات الخطوة (مثل  
الدمكا)، بحال لا يتم تجاوز  
ذات المشنم مرتين.

## إمساك:



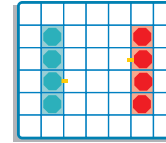
يعتبر تجاوز مشنم الخصم  
إمساكاً.  
يمكن (ليس إجبارياً) إبعاد  
مشنمات تم إمساكها عن اللوح.  
يفوز اللاعب (الماسك) للتجاوز  
بعضي التعليم ويستطيع  
استخدامها بالأدوار اللاحقة.

## الفوز باللعبة:

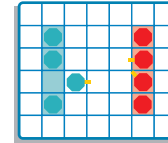


الفائز هو اللاعب الذي يسبق  
بتوصيل أحد مشنماته الى  
واحد من أربعة مربعات  
الأوكتي التابعة للخصم.

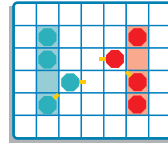
## مثال على اللعبة:



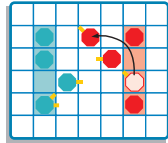
- الدور الأول
- يضيف الأخضر عصا تعليم.
  - يضيف الأحمر عصا تعليم.



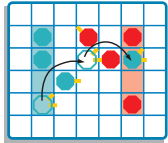
- الدور الثاني
- يتحرك الأخضر الى الأمام.
  - يضيف الأحمر عصا تعليم.



- الدور الثالث
- يضيف الأخضر عصا تعليم.
  - يتحرك الأحمر الى الأمام.



- الدور الرابع
- يضيف الأخضر عصا تعليم.
  - يتجاوز الأحمر.



- الدور الخامس
- يتجاوز الأخضر مرتين  
ويفوز باللعبة.

# ОКТИ

Игра для развития мышления

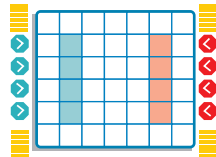
Автор игры - Дон Грин

Для детей в возрасте 6 лет и  
старше

Число участников - 2

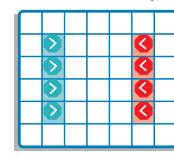
Продолжительность 5-15 минут

## Доска и принадлежности для игры:



Доска для игры в «Окти» имеет  
42 квадрата, 7 рядов по 6  
квадратов в каждом ряду, 8  
квадратов из общего числа  
обозначены словом «окти». В  
распоряжении каждого из  
игроющих имеется 4  
восьмиугольника (октаэдра) и 12  
опознавательных шестов.

## Подготовка к игре:



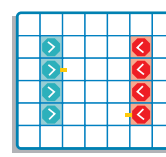
Установите доску между играющими  
таким образом, чтобы их разделяли  
ряды квадратов с надписью «окти». Разместите на каждом из четырех  
своих квадратов по одному из  
восьмиугольников так, чтобы  
нарисованная на них стрелка  
показывала вперед, в направлении  
соперника. Восьмиугольники ни при  
каких обстоятельствах не  
поворачиваются. Стрелка всегда  
показывает только вперед.

## Правила игры:

«Окти» - это игра с выбором  
возможностей.  
Участник может, при каждом ходе,  
выбрать один из следующих  
вариантов:

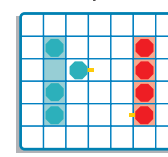
- Установка опознавательного  
шеста возле одного из  
восьмиугольников.
- Удаление восьмиугольника  
(одного из четырех).
- «Перепрыгивание» через  
восьмиугольники соперника и, при  
желании, удаление их с игровой  
доски.

## Установка опознавательного шеста:



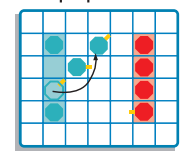
Играющий может установить  
опознавательный шест возле  
одного из своих восьмиугольников.

## Передвижение восьмиугольника:



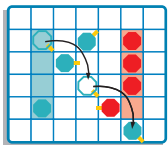
Можно передвинуть  
восьмиугольник на одну клетку в  
направлении, на которое указывает  
опознавательный шест, если это  
место свободно.

## «Перепрыгивание»



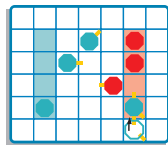
Можно «перепрыгнуть» через  
восьмиугольник, принадлежащий  
Вам или сопернику, в направлении,  
на которое указывает  
опознавательный шест. Можно  
«перепрыгивать» через несколько  
восьмиугольников (как в при игре  
в шашки), при условии, что ни  
один из них Вы не  
«прыгаете» дважды.

## Захват:



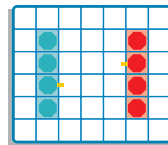
«Перепрыгивание» через  
восьмиугольник соперника является  
захватом. Можно (но необязательно)  
удалить с доски захваченный  
восьмиугольник. Тот из играющих,  
кто «прыгает» (захватчик),  
завоевывает дополнительные  
опознавательные шесты, которыми  
он может воспользоваться при  
последующих ходах.

## Выигрыш:

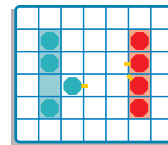


Выигрывает тот из участников,  
кто первый положит свой  
восьмиугольник на один из  
четырёх квадратов «окти»  
соперника.

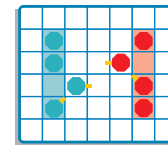
## Пример игры:



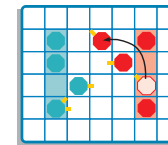
- Первый ход
- Зеленые ставят опознавательный  
шест.
  - Красные ставят опознавательный  
шест.



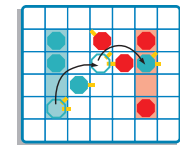
- Второй ход
- Зеленые двигаются вперед.
  - Красные добавляют  
опознавательный шест.



- Третий ход
- Зеленые ставят  
опознавательный шест.
  - Красные идут вперед.



- Четвертый ход
- Зеленые ставят  
опознавательный шест.
  - Красные «перепрыгивают».



- Пятый ход
- Зеленые «перепрыгивают»  
дважды и выигрывают.