

# EIN STEIN DOJO

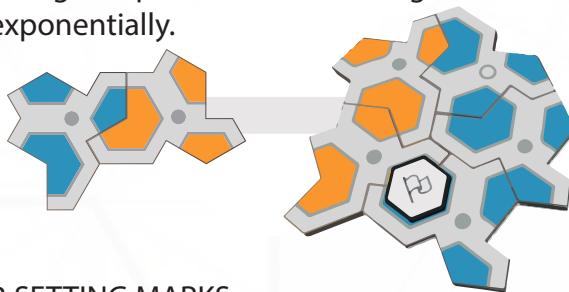
## HOOK

- One of the first sets to use the aperiodic tile Ein Stein Hat.
- The tile follows a pattern. Placing the pieces in a way that benefits you is a puzzle.
- The situational resolution around the first conflict makes each move crucial.

## GAME

### 1 PLACING TILES

Adjacent to one another, and following the hexagonal pattern. Possibilities grow exponentially.



### 3 SETTING MARKS

Take advantage of mistakes. Play marks where you think they can't be taken away.

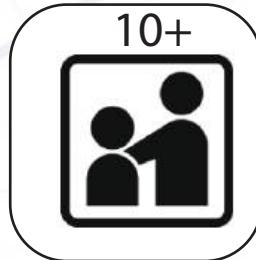
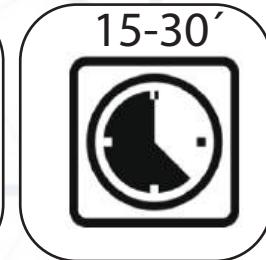


**4 ENDING:** you win by resolving the main conflict, which is the first mixed hexagon that has been generated, or by counting more hexagons of your colour when all your tiles are played. (If there is a tie, the player who started the game loses).

## CATEGORIES

Abstract strategy  
Spatial reasoning skill  
Colocación de losetas

Error recognition  
Territory and pattern construction  
Abrupt ending



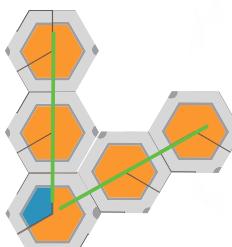
## KEYS

Ein Stein Dojo is a game that takes advantage of the geometric properties of the Ein Stein piece. The inscribed hexagons are used to create a strategic game of area domination and pattern creation, with the aim of resolving conflicts and dominating more areas. At the same time, the threat of challenge markers is an incentive to place the tiles following the aperiodic pattern.

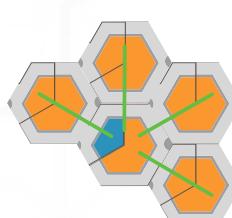
### 2 WINNING CONFLICTS

Place the hexagonal counter when you win a mixed hex. Win by placing 4 full hexes of your colour around the disputed hex:

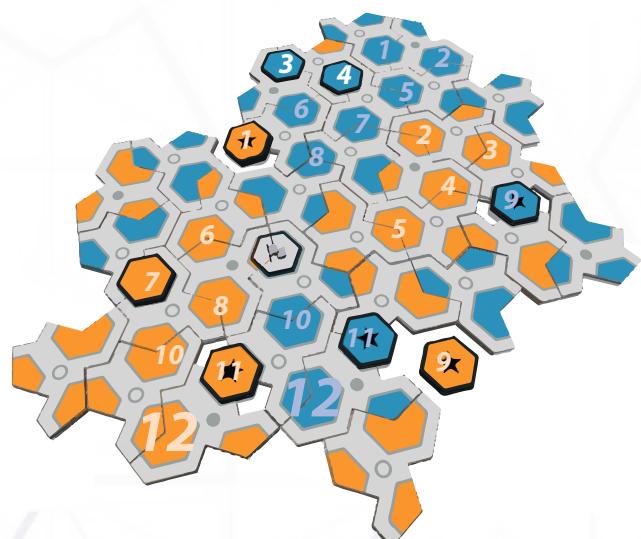
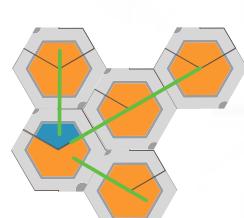
A: 2+2



B: 1+1+1+1



C: 2+1+1



## ITEMS

Each player (x2):  
16 Ein Stein tiles  
8 Hex tokens  
1 Main conflict token

# EIN STEIN DOJO

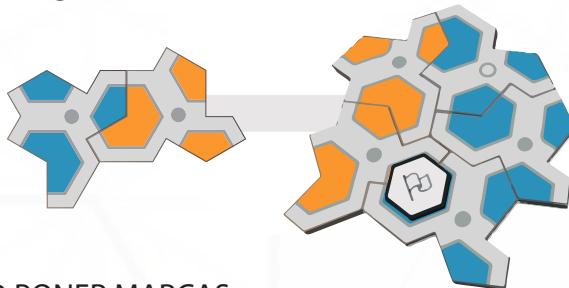
## GANCHO

- De los primeros juegos que utilizan la pieza aperiódica Ein Stein Hat.
- La loseta sigue un patrón. Por lo que colocar las losetas de forma que te favorezca resulta un rompecabezas.
- La resolución por situación alrededor del primer conflicto hace que cada jugada sea crucial.

## JUEGO

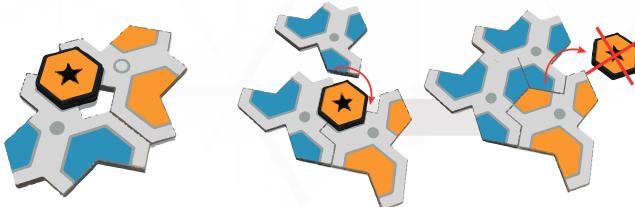
### 1 PONER LOSETA

Adyacente a otra, y siguiendo el patrón hexagonal. Posibilidades in crescendo.



### 3 PONER MARCAS

Saca ventaja de los errores. Juega marcas allí donde creas que no te las pueden quitar.

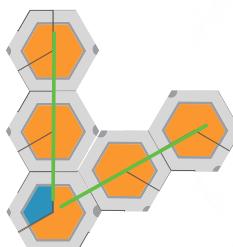


4 FINAL: ganas resolviendo el conflicto principal, que es el primer hexágono mixto que se ha generado, o sumando más hexágonos de tu color al terminar las fichas. (Si hay empate pierde quien empezó).

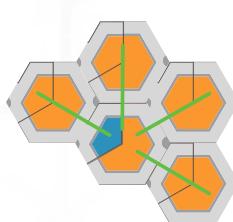
### 2 GANAR CONFLICTOS

Pon la ficha hexagonal al ganar un hexágono mixto. Gana situando 3 hexágonos completos de tu color alrededor del hexágono en conflicto:

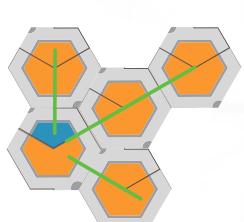
A: 2+2



B: 1+1+1



C: 2+1+1



## CATEGORIAS

Estrategia abstracta  
Razonamiento espacial  
Colocación de losetas

Detectar errores del rompecabezas  
Construcción de territorio y patrones  
Final abrupto

## COMPONENTES

Por jugador (x2):  
16 Losetas Ein Stein  
8 Fichas hexagonales  
1 Marcador de conflicto principal

# EIN STEIN DOJO

## GAMMA

Dels primers jocs que utilitzen la peça aperiòdica Ein Stein Hat.

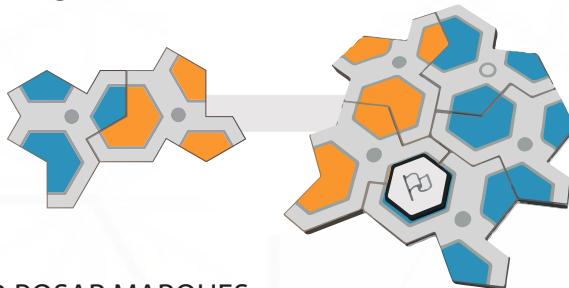
La lloseta segueix un patró. Per això col·locar les llosetes de manera que t'afavoreixi resulta un trencaclosques.

La resolució per situació al voltant del primer conflicte fa que cada jugada sigui crucial.

## JOC

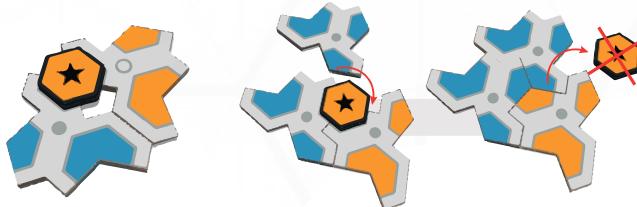
### 1 POSAR LLOSETA

Adjacent a una altra, i seguint el patró hexagonal. Possibilitats in crescendo.



### 3 POSAR MARQUES

Treu avantatge dels errors. Juga marques allà on creguis que no te les poden treure.

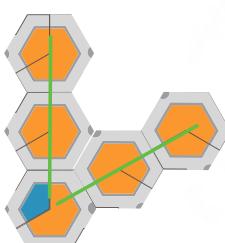


4FINAL: guanyes resolent el conflicte principal, que és el primer hexagon mixt que s'ha generat, o sumant més hexagons del teu color en acabar les fitxes. (Si hi ha empat perd qui va començar).

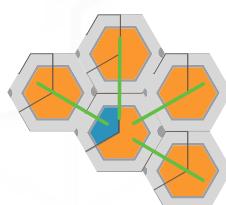
### 2 GUANYAR CONFLICTES

Posa la fitxa hexagonal en guanyar un hexagon mixt. Guanya situant 4 hexagons complets del teu color al voltant de l'hexagon en conflicte.

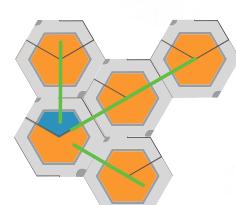
A: 2+2



B: 1+1+1+1



C: 2+1+1



## CATEGORIES

Estratègia abstracta  
Raonament espacial  
Col·locació de llosetes

Detectar errors del trencaclosques  
Construcció de territori i patrons  
Final abrupte

## COMPONENTS

Per jugador (x2):  
16 Llosetes Ein Stein  
8 Fitxes hexagonals  
1 Marcador de conflicte principal