

**MÄNGU KIRJELDUS JA ETTEVALMISTAMINE**

● Mängulaud ja 25 puuklotsi. Igal klotsil on ühel pool rist, teisel pool null, ülejäänud klotsi poolel on sümboliteta (joon 1). Mängu käigus loevad ainult need sümbolid, mis on keeratud klotsi ülemisele poolele.

● Sümbolite juures olevaid täppe tuleb võtta arvesse ainult paarismängus (vt "Reeglid neljale mängijale").

● Mängu alguses asetatakse kõik 25 klotsi mängulauale tühja poolega üles (joon 2).

● Mängijad (või paarismängijad) valivad endale sümboli - risti või nulli, ja loosivad välja mängu alustaja.

**MÄNGU EESMÄRK**

Moodustada vertikaalne, horisontaalne või diagonaalne rida 5 enda sümboliga klotsist (joon 5).

**REEGLID KAHELE MÄNGIJALE****MÄNGUKÄIK**

Mängija tohib enda käigu ajal klotsi ja paneb selle maha vastavalt allkirjeldatud reeglitele. Käike vahele jätta pole lubatud.

**Klotsi ülesvõtmine**

Mängija tohib võtta äärmiste ridade 16-nest klotsist ühe enda sümboliga või sümboliteta klotsi. Mängijal pole lubatud võtta vastasmängija sümboliga klotsi.

**Sümboli vahetamine**

Olenemata sellest, kas mängulaualt võetud klots on enda sümboliga või sümboliteta, tuleb see alati mängulauale tagasi panna mängija sümbol ülespoole.

**Klotsi mahapanemine**

Peale klotsi ülesvõtmist jääb mängulauale kaks poolikut klotsirida. Mängija peab valima kumma pooliku rea lõppu ülesvõetud klotsi paneb. Klots pannakse mängulauale nihutades vastava klotsirea otsa. Tähelepanu: klotsi pole lubatud panna samasse kohta, kust see alles võeti.

Joon 4: klotsi tohib asetada mängulauale nihutades ridade A, B või C otsi.

**MÄNGULÕPETAMINE**

Võidab mängija, kes moodustab vertikaalse, horisontaalse või diagonaalse rea 5 enda sümboliga klotsist ja teatab vastasmängijat võidust. Mängija, kes moodustab rea vastasmängija sümboli klotsidest on mängu kaotanud, isegi kui samaaegselt on moodustanud ka enda sümboliga klotsirea.

**REEGLID NELJALE MÄNGIJALE**

Mängu on võimalik mängida ka neljakesi: kaks vastastikku istuvat mängijat mängivad paaris. Paarismängus tuleb pidada silmas sümbolil oleva täpi asetust. Täpp määrab kindlaks, kummal paarismängijatest on klotsi väljakäimise õigus. Mängijad lepivad kokku, kas paarismängijatel on lubatud mängu käigu üle nõu pidada. Käike teatakse kordamööda päripäeva (joon 6: võistkond A võistkonna B vastu).

Paarismängus kehtivad kõik põhireeglid järgmiste eranditega:

● Mängija tohib võtta äärmiste ridade 16-nest klotsist ühe enda sümboliga või sümboliteta klotsi, kui klotsil olev täpp on mängija suunas.

Joon 7: klotse V ja W võib väljakäia ainult mängija A1. Klotse X, Y, Z võib väljakäia ainult mängija A2.

● Klotsi mängulauale asetades, saab mängija suunata klotsil olevat täppi enda või paarismängija suunas. Sellega otsustatakse, kes paarismängijatest saab antud klotsiga järgmisena mängida.

● Mängija tohib oma käigu vahele jätta, kui äärmistes ridades pole ei ühtegi tühja klotsi ega mängija sümboliga klotsi, kus täpp oleks klotsil suunatud antud mängija poole.

**MÄNGU KESTUS**

10 kuni 20 minutit

Võisteldes võivad mängijad määrata mängukäigule teatud ajalimiidi.