

ŽAIDIMO APRAŠYMAS IR PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

- Žaidimo laukas ir 25 medinės kaladėlės. Kiekvienos kaladėlės vienoje pusėje pažymėtas kryželis, kitoje - nulis, bet kitose pusėse nėra simbolių (1 pav.). Žaidimo metu svarbus tik tas simbolis, kuris yra ant atverstos kaladėlės pusės.
- Taškai, kurie yra prie simbolių, yra svarbūs tik komandiniame žaidime (žiūr. „Taisyklės keturiems žaidėjams“).
- Žaidimo pradžioje lauke visos 25 kaladėlės yra atverčiamos tuščiaja puse (2 pav.).
- Žaidėjai (arba komandos) pasirenka, kuris žais su kryželiais, kuris - su nuliais, ir susitaria, kas pradės žaidimą.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Sudaryti eilę iš 5 kaladėlių su savo simboliu vertikaliai, horizontaliai arba diagonaliai (5 pav.).

TAISYKLĖS DVIEMS ŽAIDĖJAMS

ŽAIDIMO EIGA

Savo ėjimo metu kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną kaladėlę ir pastumia ją laikydamasis žemiau aprašytų taisyklių. Praleisti ėjimo negalima.

Kaladėlės paėmimas

Žaidėjas gali paimti vieną iš 16 kraštinėse eilėse esančių kaladėlių, jei ji yra be simbolio arba ant jos pažymėtas žaidėjo pasirinktas simbolis. Žaidėjas negali paimti kaladėlės su priešininko simboliu.

Simbolio pakeitimas

Nepriklausomai nuo to, kokią kaladėlę paėmė žaidėjas - be simbolio ar su savo simboliu, atgal ant žaidimo lauko ją padėti gali tik atverstą su savo simboliu.

Kaladėlės padėjimas

Paėmus kaladėlę, žaidimo lauke susidaro dvi eilės, kuriose trūksta vienos kaladėlės. Žaidėjas padeda savo kaladėlę kurios nors vienos eilės gale ir pastumia visą eilę. BET: Kaladėlę negalima padėti į tą pačią vietą, iš kurios ji buvo paimta.

4 pav. Kaladėlę galima padėti ant žaidimo lauko, pastumiant eilės galus A, B arba C.

ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi žaidėjas, kuris pirmasis sudaro eilę iš 5 kaladėlių su savo simboliu vertikaliai, horizontaliai arba diagonaliai ir praneša apie tai. Jei žaidėjas sudaro eilę iš 5 kaladėlių su priešininko simboliu, jis pralaimi žaidimą - net tada, jei tuo pačiu metu sudaro eilę ir iš kaladėlių su savo simboliu.

TAISYKLĖS KETURIEMS ŽAIDĖJAMS

Šį žaidimą galima žaisti ir keturiese. Žaidėjai, sėdintys vienas prieš kitą, sudaro vieną komandą. Komandiniame žaidime reikia atsižvelgti į tašką, esantį prie simbolio, nes jis parodo, kuris komandos žaidėjas gali paimti kaladėlę. Žaidėjai sutaria, ar žaidimo metu galima aptarti ėjimus. Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę (6 pav.: komanda A prieš komandą B).

Komandiniame žaidime galioja visos pagrindinės taisyklės, tik yra keli pakeitimai:

- Žaidėjas gali paimti vieną iš 16 kraštinėse eilėse esančių kaladėlių be simbolio arba su žaidėjo pasirinktu simboliu, jei taškas prie simbolio yra nukreiptas į žaidėją.

7 pav.: Kaladėles V ir W gali paimti tik žaidėjas A1. Kaladėles X, Y, Z gali paimti tik žaidėjas A2.

- Padėti paimtą kaladėlę ant žaidimo lauko žaidėjas gali taip, kad taškas prie simbolio būtų nukreiptas arba į jį patį, arba į jo komandos narį. Taip parodant, kuris iš komandos narų šią kaladėlę galės paimti kito ėjimo metu.

- Žaidėjas gali praleisti ėjimą tik tada, kai visose kraštinėse eilėse nebelieka nei kaladėlių be simbolių, nei kaladėlių su žaidėjo simboliu, taškas ant kurių būtų nukreiptas į žaidėją.

ŽAIDIMO TRUKMĖ

Nuo 10 iki 20 minučių.

Rengiant varžybas, galima nustatyti laiko limitą, skirtą vienam ėjimui.