

**SPĒLES APRAKSTS UN SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI**

• Spēles laukums un 25 koka klucīši. Katram klucītim viena puse iezīmēta ar krustiņu, viena - ar nullīti, bet pārējās puses ir bez simboliem (1. att.). Spēles gaitā klucītis ir pagriezts uz augšu ar vienu no šīm pusēm. Spēles gaitā nozīme ir tikai simbolam uz tās klucīša puses, kas pavērta uz augšu.

• Punktiem, kas redzami pie simbolu attēliem, ir nozīme tikai komandu spēlē (skat. "Noteikumi četriem spēlētājiem").

• Spēles sākumā visi 25 klucīši tiek novietoti uz spēles laukuma ar tukšo pusi uz augšu (2. att.).

• Spēlētāji (vai komandas) izvēlas, kurš spēlēs ar krustiņiem, kurš - ar nullītēm, un izlozē, kurš uzsāks spēli.

**SPĒLES MĒRĶIS**

Izveidot rindu no 5 klucīšiem ar savu simbolu pa vertikāli, pa horizontāli vai pa diagonāli (5. att.).

**NOTEIKUMI DIVIEM SPĒLĒTĀJIEM****SPĒLES GAITA**

Savā gājienā katrs spēlētājs izvēlas klucīti un pārvieto to saskaņā ar zemāk aprakstītajiem noteikumiem. Gājieni tiek veikti pulksteņrādītāja virzienā. Izlaist gājieni nav atļauts.

**Klucīša paņemšana**

Spēlētājs drīkst paņemt kādu no 16 malējo rindu klucīšiem, ja tas ir bez simbola vai ja uz tā attēlots spēlētāja simbols. Spēlētājs nedrīkst ņemt klucīti ar pretinieka simbolu.

**Simbola maiņa**

Neatkarīgi no tā, vai spēlētājs no laukuma noņēmis klucīti bez simbola vai klucīti ar savu simbolu, tas vienmēr būs jānovieto atpakaļ spēles laukumā ar spēlētāja simbolu uz augšu.

**Klucīša nolikšana**

Pēc klucīša noņemšanas laukumā paliek divas izjauktas klucīšu rindas, kurās trūkst viena klucīša. Spēlētājs izvēlas, uz kuru no izjaukto rindu galiem pārvietot klucīti. Klucīti novieto, pabīdot attiecīgo rindas galu. BET: Klucīti nedrīkst novietot tajā pašā vietā, no kuras tas nupat tika paņemts.

4. att.: Klucīti drīkst novietot uz laukuma, pabīdot rindu galus A, B vai C.

**SPĒLES BEIGAS**

Uzvar spēlētājs, kurš izveido rindu no 5 klucīšiem ar savu simbolu pa vertikāli, pa horizontāli vai pa diagonāli un paziņo par to. Spēlētājs, kurš izveido rindu no klucīšiem ar pretinieka simbolu, spēli zaudē - pat ja viņš vienlaicīgi ir izveidojis rindu no klucīšiem ar savu simbolu.

**NOTEIKUMI ČETRIEM SPĒLĒTĀJIEM**

Šo spēli iespējams spēlēt arī, diviem pretī sēdošiem spēlētājiem veidojot vienu komandu. Komandu spēlē jāievēro punkta atrašanās vieta uz simbola, jo tā nosaka, kurš no komandas spēlētājiem drīkst ņemt klucīti. Spēlētāji vienojas, vai komandas dalībniekiem spēles laikā atļauts apspriest gājienus. Gājieni tiek veikti pulksteņrādītāja virzienā (6. att.: komanda A pret komandu B).

Komandas spēlē ir spēkā visi pamatnoteikumi ar sekojošām izmaiņām:

• Spēlētājs drīkst paņemt kādu no 16 malējo rindu klucīšiem bez simbola vai ar spēlētāja simbolu, ja punkts uz šī simbola ir pavērsts pret spēlētāju.

7. att.: Klucīšus V un W drīkst ņemt tikai spēlētājs A1. Klucīšus X, Y, Z drīkst ņemt tikai spēlētājs A2.

• Novietojot paņemto klucīti spēles laukumā, spēlētājs drīkst pavērst punktu uz simbola pret sevi vai pret komandas biedru, tādējādi nosakot, kurš no viņiem būs nākamais, kas varēs pārvietot šo klucīti tālākā spēles gaitā.

• Spēlētājs drīkst izlaist gājienus tikai tadā gadījumā, ja malējās rindās nav nedz tukšus klucīšus, nedz klucīšu ar spēlētāja simbolu, kur punkts norādītu uz šo spēlētāju.

**SPĒLES ILGUMS**

No 10 līdz 20 minūtēm.

Sacensībās var noteikt laika ierobežojumu vienam gājenam.