

# QUIXO<sup>®</sup>

<b>GB</b>	Rules of the game	4	<b>TR</b>	Oyunun kuralları	22
<b>FR</b>	Règles du jeu	5	<b>RU</b>	Правила игры	23
<b>DE</b>	Spielregeln	6	<b>EE</b>	Mängu reeglid	24
<b>NL</b>	Spelregels	7	<b>PL</b>	Zasady gry	25
<b>ES</b>	Reglas del juego	8	<b>HU</b>	Játékszabály	26
<b>IT</b>	Regole del gioco	9	<b>CZ</b>	Pravidla hry	27
<b>PT</b>	Regras do jogo	10	<b>SL</b>	Pravila igre	28
<b>DK</b>	Spilleregler	11	<b>LT</b>	Žaidimo taisyklės	29
<b>NO</b>	Spilleregler	12	<b>LV</b>	Spēles noteikumi	30
<b>SE</b>	Spelregler	13	<b>IS</b>	Leikreglur	31
<b>FI</b>	Pelissäannot	14	<b>SK</b>	Pravidlá hry	32
<b>GR</b>	Κανόνες του Παιχνιδιού	15	<b>SR</b>	Правила игре	33
<b>RO</b>	Regulile jocului	16	<b>HR</b>	Pravila igre	34
<b>TW</b>	遊戲規則	17	<b>IL</b>	<b>הוראות משחק</b>	35
<b>CN</b>	游戏规则	18	<b>IR</b>	قوانین بازی	36
<b>KR</b>	게임 규칙	19	<b>BG</b>	Инструкции за игра	37
<b>JP</b>	ゲームの遊び方	20	<b>TH</b>	กฎการเล่น	38
<b>AR</b>	المقدمة والاستعداد	21		Pictures	End

**INTRODUCTION AND PREPARATION**

25 cubes are placed in the centre of the board. Each cube is characterised by its top face: blank face, or face with a circle or cross (fig. 1). At the beginning of the game, the cubes all have a blank top face (fig. 2). The two players or teams choose who plays with crosses, who plays with circles, and who is to start.

**AIM OF THE GAME**

To make a horizontal, vertical or diagonal line from 5 cubes bearing your symbol (fig. 5).

**RULES FOR TWO PLAYERS****HOW TO PLAY**

In turn, each player chooses a cube and moves it according to the following rules. In no event can a player miss his/her turn.

Choosing and taking a cube: The player chooses and takes a blank cube, or one with his/her symbol on it, from the board's periphery (fig. 3). In the first round, the players have no choice but to take a blank cube. You are not allowed to take a cube bearing your opponent's symbol.

Changing the cube symbol: Whether the cube taken is blank or already bears the player's symbol, it must always be replaced by a cube with the player's symbol on the top face.

Replacing the cube: The player can choose at which end of the incomplete rows made when a cube is taken, the cube is to be replaced; he/she pushes this end to replace the cube. You can never replace the cube just played back in the position from which it was taken.

Fig. 4: cube can be replaced on the board by pushing A, B or C.

END OF GAME: The winner is the player to make and announce that he/she has made a horizontal, vertical or diagonal line with 5 cubes bearing his/her symbol. The player to make a line with his/her opponent's symbol loses the game, even if he/she makes a line with his/her own symbol at the same time.

**RULES FOR FOUR PLAYERS**

The players are in teams of two, the team members facing each other. Going clockwise, each player takes his/her turn (fig. 6: team A versus team B). The players agree whether conferring is permitted before the game starts.

**HOW TO PLAY**

In turn, each player chooses a cube and moves it according to the following rules.

Choosing and taking a cube: The player chooses and takes a blank cube, or one with his/her symbol on it if the point is pointing towards him/her, from the board's periphery; as the direction of the point determines who in the team can play the cube.

Fig. 7: V & W can only be played by player A1; X, Y & Z can only be played by player A2.

In the first round, the players have no choice but to take a blank cube.

You can never take a cube bearing your opponents' symbol.

Changing the cube symbol: Whether the cube taken is blank or already bears the player's symbol, it must always be replaced by a cube with the player's symbol on the top face; the player will direct the point in such a way as to determine who in the team can play the cube again.

Replacing the cube: The player can choose at which end of the incomplete rows, made when a cube is taken, the cube is to be replaced; he/she pushes this end to replace the cube. You can never replace the cube just played back in the position from which it was taken.

Fig. 4: cube can be put back on the board by pushing A, B or C.

A player must take his/her turn unless he/she is unable to take a blank cube, or one with his/her symbol on it if the point is pointing towards him/her, from the board's periphery

**END OF GAME**

The winning team is the one to make and announce that they have made a horizontal, vertical or diagonal line with 5 cubes bearing their symbol. The team to make a line from their opponents' symbol loses the game, even if they make a line with their own symbol at the same time.

**A GAME LASTS...**

between 10 and 20 minutes. When playing in a tournament, the time allowed each player can be limited.

**PRESENTATION ET PREPARATION**

25 cubes sont disposés au centre du plateau. Chaque cube est caractérisé par sa face supérieure: face neutre, ronde ou en croix (fig 1). En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face supérieure neutre (fig 2). Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence.

**BUT DU JEU:** créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque (fig 5).

**REGLES POUR 2 JOUEURS****DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes. En aucun cas, un joueur ne peut passer son tour.

- Choix et saisie du cube : le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou à sa marque (fig 3). Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.
- Changement de marque du cube : que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure.
- Remplacement du cube : Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour replacer le cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

**FIN DE LA PARTIE**

Est gagnant le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque. Un joueur qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même s'il crée en même temps une ligne à sa marque.

**REGLES POUR 4 JOUEURS**

Les joueurs sont par équipe de deux, les équipiers se faisant face, chacun jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre (fig 6: équipe A contre équipe B). Selon convention en début de partie, les partenaires peuvent ou non se conseiller durant le jeu.

**DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes.

**Choix et saisie du cube**

Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou un cube à sa marque si le point est orienté vers lui; en effet, l'orientation du point détermine qui dans l'équipe peut jouer le cube.

Fig 7: V & W ne peuvent être joués que par le joueur A1, X, Y & Z ne peuvent être joués que par le joueur A2.

Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

**Changement de marque du cube:** Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure; le joueur orientera le point de manière à déterminer qui dans l'équipe pourra rejouer le cube.

**Remplacement du cube:** Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour replacer son cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

Un joueur est obligé de jouer à son tour sauf si il ne peut saisir en périphérie du plateau un cube neutre ou un cube à sa marque avec le point orienté vers lui.

**FIN DE LA PARTIE**

Est gagnante l'équipe qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque quelque soit l'orientation du point sur les cubes. L'équipe qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si elle crée en même temps une ligne à sa marque.

**DUREE D'UNE PARTIE:** De 10 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

**PRÄSENTATION UND VORBEREITUNG**

25 Würfel werden in der Brettmitte aufgelegt. Jeder Würfel hat eine markierte Fläche: neutral, mit Kreis oder mit Kreuz (siehe Abb. 1). Zu Beginn der Partie, werden die Würfel alle mit einer neutralen Fläche nach oben aufgelegt (Abb. 2). Die zwei Spieler oder Teams wählen aus, wer mit den Kreuzen oder mit den Kreisen spielt und wer anfängt.

**ZIEL DES SPIELS:** Auflegen der Würfel in einer waagerechten, senkrechten oder Diagonale mit 5 Würfeln mit dem Zeichen des Spielers (Abb. 5).

**SPIELREGELN FÜR ZWEI SPIELER****VERLAUF EINER PARTIE**

Jeder Spieler wählt abwechselnd einen Würfel aus und legt ihn nach folgenden Regeln auf, wobei er auf keinen Fall eine Runde aussetzen kann.

**Auswahl und Wegnehmen des Würfels:** Der Spieler sucht sich einen Würfel am Rand des Spielbretts aus: entweder einen neutralen Würfel oder einen mit seinem Zeichen (Abb. 3). Bei der ersten Runde können die Spieler nur einen neutralen Würfel nehmen. Man kann keinen Würfel mit dem Zeichen des Gegners nehmen.

**Zeichenwechsel des Würfels:** Ob der gewählte Würfel nun neutral ist oder bereits das Zeichen des Spielers trägt, wird er immer mit dem Zeichen des Spielers auf der Oberseite aufgelegt.

**Zurücklegen des Würfels:** Der Spieler legt den Würfel an ein beliebiges der Enden der unvollständigen Würfelreihen, die beim Wegnehmen der Würfel entstehen, zurück. Er schiebt dann an diesem Reiheneende, um den Würfel zurückzulegen. Auf keinen Fall darf der Spieler den genommenen Würfel wieder dort ablegen, wo er ihn weggenommen hat.

Abb. 4: Der Würfel kann durch Schieben in A, B oder C wieder auf das Brett gelegt werden.

**ENDE DER PARTIE:** Gewonnen hat der Spieler, der eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus 5 Würfeln mit seinem Zeichen geschaffen und angesagt hat. Ein Spieler, der eine Reihe mit dem Zeichen des Gegners schafft, verliert die Partie, auch wenn er gleichzeitig eine 5-er-Reihe mit seinem eigenen Zeichen fertiggestellt hat.

**REGELN FÜR VIER SPIELER**

Die vier Spieler formen zwei Teams, die Teammitglieder sitzen einander gegenüber. Jeder spielt abwechselnd in die Uhrzeigerichtung (Abb. 6: Team A gegen Team B). Je nach Vereinbarung zu Beginn der Partie, können die Partner sich während des Spiels gegenseitig befragen oder nicht.

**VERLAUF EINER PARTIE**

Nacheinander nehmen alle Spieler einen Würfel und legen ihn nach folgenden Regeln auf das Brett zurück.

**Auswahl und Nehmen des Würfels:** Der Spieler sucht sich am Brettrand einen neutralen Würfel oder einen Würfel mit seinem Zeichen aus, wenn der Punkt unter dem Zeichen zu ihm hinzeigt. Die Lage des Punktes bestimmt, welcher Spieler des Teams den Würfel spielen kann. Abb. 7: V & W können vom Spieler A1 nicht gespielt werden, X, Y & Z können vom Spieler A2 nicht gespielt werden.

Bei der ersten Runde können die Spieler nur einen neutralen Würfel nehmen. Man kann keinen Würfel mit dem Zeichen des Gegners nehmen.

**Zeichenwechsel des Würfels:** Ob der gewählte Würfel nun neutral ist oder bereits das Zeichen des Spielers trägt, wird er immer mit dem Zeichen des Spielers auf der Oberseite aufgelegt. Der Spieler dreht den Punkt so, daß er bestimmt, welcher Spieler des Teams den Würfel wieder spielen kann.

**Zurücklegen des Würfels:** Der Spieler legt den Würfel an ein beliebiges der Enden der unvollständigen Würfelreihen, die beim Wegnehmen der Würfel entstehen, zurück. Er schiebt dann an diesem Reiheneende, um den Würfel zurückzulegen. Auf keinen Fall darf der Spieler den genommenen Würfel wieder dort ablegen, wo er ihn weggenommen hat.

Abb. 4: Der Würfel kann durch Schieben in A, B oder C wieder auf das Brett gelegt werden.

Kein Spieler kann eine Runde aussetzen, außer wenn er am Brettrand einen neutralen Würfel oder einen Würfel mit seinem Zeichen mit einem zu ihm zeigenden Punkt wegnehmen kann.

**ENDE DER PARTIE:** Gewonnen hat das Team, das eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus 5 Würfeln mit ihrem Zeichen und beliebig orientierten Punkten geschaffen und angesagt hat. Das Team, das eine Reihe mit dem Zeichen des Gegners schafft, verliert die Partie, auch wenn es gleichzeitig eine 5-er-Reihe mit ihrem eigenen Zeichen fertiggestellt hat.

**DAUER EINER PARTIE:** 10 bis 20 Minuten. Bei Turnieren können den Spielern Zeitlimits gesetzt werden.

**SPELVOORBEREIDING**

Er worden 25 blokjes in het midden van het bord gelegd. Elk blokje wordt gekenmerkt door de zijde die naar boven ligt: neutraal, het rondje of het kruisje (fig. 1). Bij aanvang van het spel liggen de blokjes allemaal met de neutrale zijde naar boven (fig. 2). De spelers bepalen wie er met de kruisjes of de rondjes speelt en wie er begint.

**DOEL VAN HET SPEL**

Maak een horizontale, verticale of diagonale lijn van 5 blokjes met één kenmerk (fig. 5).

**REGELS VOOR TWEE SPELERS****SPELVERLOOP**

Iedere speler kiest tijdens zijn beurt een blokje uit en verplaatst het volgens de hieronder beschreven spelregels. Een speler mag nooit een beurt overslaan.

- Keuze en oppakken van het blokje: Iedere speler kiest een neutraal blokje of een blokje met een kenmerk uit en pakt dit vanaf de rand van het bord. Het is verboden een blokje met een ander kenmerk te pakken.

- Wisselen van kenmerk: Of het blokje nu neutraal is of al het kenmerk van de speler heeft, het moet altijd met het merkteken van de speler naar boven gelegd worden.

- Plaatsen van het blokje: De speler verplaatst het gekozen blokje naar één van de uiteinden van de incomplete reeksen die door het wegnemen van het blokje ontstaan zijn; de speler duwt het blokje tegen een van de uiteinden. Het blokje kan nooit geplaatst worden op de plek waar het vandaan komt.

Fig. 4: Het blokje kan over het bord verplaatst worden door tegen A, B of C te duwen.

**EINDE VAN HET SPEL**

De winnaar van het spel heeft een horizontale, verticale of diagonale lijn gemaakt van vijf blokjes met zijn kenmerk en dit hardop gezegd. Een speler die een lijn maakt van blokjes met een ander kenmerk verliest automatisch het spel, ook als er tegelijkertijd een lijn wordt gemaakt van het eigen kenmerk.

**REGELS VOOR VIER SPELERS**

De spelers spelen in groepjes van twee; beide partijen zitten tegenover elkaar; iedereen speelt per beurt en met de wijzers van de klok mee (fig. 6: groep A tegenover groep B). Vooraf wordt afgesproken of de samenspelende partners onderling mogen overleggen of niet.

**SPELVERLOOP**

Per beurt kiest iedere speler een blokje en verplaatst dit volgens onderstaande spelregels.

- Keuze en oppakken van het blokje: Iedere speler kiest een neutraal blokje of een blokje met een kenmerk en pakt dit vanaf de rand van het bord, als de punt naar hem gericht is. De richting van de punt bepaalt dus wie van de groep mag spelen.

Fig. 7: V & W kunnen alleen gespeeld worden door speler A1. X, Y en Z kunnen alleen maar gespeeld worden door speler A2.

Tijdens de eerste beurt kunnen de spelers alleen maar neutrale blokjes kiezen.

Het is verboden een blokje met een ander kenmerk te pakken.

- Wisselen van het kenmerk: Of het blokje nu neutraal is of al het kenmerk van de speler heeft, het moet altijd met het kenmerk van de speler naar boven gelegd worden; de speler draait de punt zodanig dat duidelijk is wie van de groep verder mag spelen met het blokje.

- Plaatsen van het blokje: De speler verplaatst het gekozen blokje naar één van de uiteinden van de incomplete reeksen die door het wegnemen van het blokje ontstaan zijn; de speler duwt het blokje tegen één van de uiteinden. Het blokje kan nooit geplaatst worden op de plek waar het vandaan komt.

Fig. 4: het blokje kan over het bord verplaatst worden door tegen A, B of C te duwen.

Een speler moet altijd zijn beurt benutten, behalve als er geen neutraal blokje aan de zijkant ligt of geen blokje met zijn of haar kenmerk waarvan de punt naar hem of haar gericht is.

**EINDE VAN HET SPEL:** De winnaar van het spel is degene die een horizontale, verticale of diagonale lijn gemaakt heeft van vijf blokjes met zijn kenmerk onafhankelijk van de richting van de punt op de blokjes, en dit hardop heeft gezegd. De partij die een lijn maakt van blokjes met het andere kenmerk, verliest automatisch het spel, ook als er tegelijkertijd een lijn wordt gemaakt van het eigen kenmerk.

**DUUR VAN HET SPEL:** 10 tot 20 minuten. Bij wedstrijden kan worden bepaald dat iedere speler maar een beperkte hoeveelheid tijd mag gebruiken.

**PRESENTACION Y PREPARACION**

Se colocan 25 cubos en el centro del tablero. Cada cubo se caracteriza por su cara superior cara neutra, círculo, o cruz (fig. 1). Al principio de la partida, se colocan todos los cubos con una cara superior neutra (fig. 2). Los dos jugadores o equipos eligen quién juega con las cruces, quién juega con los círculos y quién comienza.

**FINALIDAD DEL JUEGO:** Crear una línea horizontal, vertical o diagonal de 5 cubos con su marca (fig. 5).

**REGLAS PARA DOS JUGADORES****DESARROLLO DE UNA PARTIDA**

Por turnos, cada jugador elige un cubo y lo desplaza según las siguientes reglas. En ningún caso una jugador puede pasar su turno.

**Elección y retirada del cubo:** El jugador elige y retira un cubo neutro o con su marca de la periferia del tablero (fig. 3). Durante la primera vuelta de juego, los jugadores tienen obligación de retirar un cubo neutro. Nunca se puede retirar un cubo con la marca del contrario.

**Cambio de marca del cubo:** Ya se trate de un cubo neutro o con la marca del jugador, siempre se colocará con la marca del jugador en su cara superior.

**Colocación del cubo:** El jugador coloca el cubo en uno de los extremos que elija de las filas incompletas creadas al retirar los cubos: empuja el extremo y coloca el cubo. Nunca se puede colocar el cubo jugado en el lugar del que fue retirado.

Fig. 4: el cubo puede colocarse en el tablero empujando a A, B o C.

**FIN DE LA PARTIDA:** El ganador es el jugador que crea y anuncia una línea horizontal, vertical o diagonal de cinco cubos con su marca. Un jugador que crea una línea con la marca del contrario pierde la partida, incluso si al mismo tiempo crea una línea con su marca.

**REGLAS PARA CUATRO JUGADORES**

Se forman dos equipos de dos jugadores. Se colocan unos frente a otros y juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj (fig. 6: equipo A contra equipo B). Según se acuerde al principio de la partida, los miembros de un equipo pueden aconsejarse o no durante el juego.

**DESARROLLO DE UNA PARTIDA**

Por turnos, cada jugador elige un cubo y lo desplaza según las siguientes reglas.

**Elección y retirada del cubo:** El jugador elige y retira un cubo neutro o un cubo con su marca, de la periferia del tablero, si el punto está orientado hacia él. En efecto, la orientación del punto determina quién del equipo puede jugar el cubo.

Fig. 7: V y W sólo pueden ser jugados por el jugador A1. X, Y y Z sólo pueden ser jugados por el jugador A2.

En la primera vuelta de juego, los jugadores tienen la obligación de retirar un cubo neutro. Nunca se puede retirar un cubo con la marca del contrario.

**Cambio de marca del cubo:** Ya se trate de un cubo neutro o con la marca del jugador, siempre se colocará con la marca del jugador en su cara superior: el jugador orientará el punto de forma que determine cuál de los dos jugadores del equipo podrá volver a jugar el cubo.

**Colocación del cubo:** El jugador coloca el cubo en uno de los extremos de su elección de las filas incompletas creadas al retirar los cubos: empuja el extremo y coloca el cubo. Nunca se puede colocar el cubo jugado en el lugar del que fue retirado.

Fig. 4: el cubo puede colocarse en el tablero empujando a A, B o C.

Un jugador tiene la obligación de jugar cuando le toque, salvo si no puede retirar, de la periferia del tablero, un cubo neutro o un cubo con su marca con el punto orientado hacia él.

**FIN DE LA PARTIDA**

El ganador es el equipo que crea y anuncia una línea horizontal, vertical o diagonal de cinco cubos con su marca, sea cual sea la orientación del punto en los cubos. El equipo que crea una línea con la marca del contrario pierde la partida, incluso si al mismo tiempo crea una línea con su marca.

**DURACION DE UNA PARTIDA:** De 10 a 20 minutos. También es posible asignar a cada jugador un tiempo limitado.

**PRESENTAZIONE E PREPARAZIONE**

25 cubi vengono disposti al centro del tavolo da gioco. Ogni cubo è o contrassegnato con una croce, o con un cerchio o è bianco (neutro) (fig. 1). All'inizio della partita tutti i cubi sono posti sulla tavola senza contrassegno di distinzione (cioè neutro) (fig. 2). I due giocatori o le squadre che giocano scelgono chi deve giocare con le croci, chi con i cerchi e chi deve cominciare.

**SCOPO DEL GIOCO** :Bisogna creare una linea orizzontale, verticale o diagonale di 5 cubi con lo stesso contrassegno.

**REGOLE PER DUE GIOCATORI****COME SI GIOCA**

Ogni giocatore, uno alla volta, sceglie un cubo e lo sposta seguendo le regole sotto descritte. Nessun giocatore può rinunciare a un giro.

Scelta e posizionamento del cubo: Il giocatore sceglie e mette un cubo neutro o con un contrassegno in una delle estremità del tavolo da gioco (fig. 3).

Al primo giro, poiché tutti i cubi sono neutri, i giocatori possono scegliere solo un cubo neutro.

Non si può mai spostare un cubo che appartiene all'avversario (segno opposto).

Per cambiare il contrassegno del cubo: Sia che il cubo sia neutro o che abbia già un contrassegno, esso deve essere sempre messo con il contrassegno del giocatore verso l'alto.

Riposizionamento del cubo: Il giocatore sostituisce il cubo ad una delle estremità di sua scelta basandosi sulle linee incomplete create durante il posizionamento. Il giocatore deve spingere con il suo cubo, per posizionarlo, il cubo che si trova all'estremità, che può avere lo stesso segno o essere neutro. Un cubo contrassegnato, una volta posizionato, non può più essere spostato.

Fig. 4 - Il cubo può giocare, per esempio, spingendo e sostituendo i cubi che si trovano in A, B o C.

**FINE DELLA PARTITA:** Vince il giocatore che ha saputo creare una linea orizzontale, verticale o diagonale di 5 cubi con lo stesso contrassegno. Un giocatore che crea una linea con il contrassegno opposto, perde la partita anche se crea contemporaneamente una linea con il suo contrassegno.

**REGOLE PER QUATTRO GIOCATORI**

Si formano le coppie che si dispongono «affrontate», cioè con il due compagni uno in fronte all'altro. Si gioca a turno in senso orario (fig. 6: coppia A contro coppia B).

Si decide prima della partita se i partner potranno o meno consultarsi durante il gioco.

**COME SI GIOCA**

A turno i giocatori scelgono un cubo e lo spostano secondo le seguenti regole.

Scelta e prelevamento del cubo

Il giocatore sceglie e preleva un cubo neutro, o uno col suo simbolo se il puntino è orientato verso di lui, da una qualsiasi posizione nella cornice esterna dello schieramento sul tavoliere. In effetti l'orientamento del puntino determina quale dei due giocatori può giocare quel cubo.

Fig. 7 - V e W possono essere giocati solo dal giocatore A1; - X, Y e Z possono essere giocati solo dal giocatore A2.

Al primo giro i giocatori non hanno scelta, ma devono prelevare un cubo neutro.

Non si può mai spostare un cubo col simbolo dell'avversario.

Cambiamento del simbolo del cubo: Sia che il cubo prelevato sia neutro sia che già appartenga al giocatore che lo ha preso, esso dovrà essere sempre ripositionato con esposto il simbolo di quel giocatore; il giocatore orienterà il puntino in modo da determinare quale dei due partner potrà poi rigiocare quello stesso cubo.

Riposizionamento del cubo

Il giocatore può ripositionare il cubo soltanto alle estremità di una delle righe o colonne che dopo il prelevamento del cubo stesso sono rimaste incomplete: Egli spinge dall'estremità scelta e inserisce il cubo. Non si può mai rimettere il cubo nella posizione dalla quale è stato prelevato.

Fig. 4 - Il cubo può essere ripositionato sul tavoliere spingendo in A, B, o C.

Un giocatore non può saltare il proprio turno a meno che nella cornice esterna non si trovino né cubi neutri, né cubi con il suo simbolo e il puntino orientato verso di lui.

**FINE DELLA PARTITA:** Vince la squadra che crea e annuncia una linea orizzontale, verticale o diagonale di cinque cubi con il proprio simbolo, qualunque sia l'orientamento dei puntini. La squadra che crea una linea con il simbolo opposto, perde la partita anche se crea contemporaneamente una linea con il suo simbolo.

**DURATA DELLA PARTITA:** Una partita può durare da 10 a 20 minuti. In torneo è possibile assegnare a ciascun giocatore un tempo limitato.

**APRESENTAÇÃO E PREPARAÇÃO**

25 cubos estão colocados no centro da placa. Cada cubo é caracterizado pela sua face superior: Face neutra, com círculo, ou com cruz (Fig. 1). No início da partida, todos os cubos são colocados com a face neutra virada para cima (Fig. 2). Os dois jogadores, ou equipas, escolhem quem joga com as cruzes, quem joga com os círculos e quem começa.

**FINALIDADE DO JOGO:** Fazer uma linha horizontal, vertical ou diagonal de 5 cubos com a sua marca (Fig. 5).

**REGRAS PARA DOIS JOGADORES**

Desenrolar duma partida: Cada jogador escolhe um cubo e desloca-o segundo as regras seguintes. Em nenhum caso poderá o jogador passar a sua vez.

Escolha e retirada do cubo: O jogador escolhe e retira da periferia da placa um cubo neutro, ou com a sua marca (Fig. 3). Na primeira volta do jogo, os jogadores nada mais fazem do que retirar um cubo neutro. Nunca se pode retirar um cubo com a marca do adversário.

Mudança de marca do cubo: Quer o cubo tirado seja neutro, ou já com a marca do jogador, será sempre recolocado com a marca do jogador virada para cima.

Recolocação do cubo: O jogador volta a colocar o cubo numa das extremidades à sua escolha das filas incompletas criadas na altura da retirada dos cubos; empurra nessa extremidade para recolocar o cubo. Nunca se pode recolocar o cubo jogado no local donde foi retirado.

Fig. 4: O cubo pode ser recolocado na placa, empurrando em A, B ou C.

**FIM DA PARTIDA:** Ganha o jogador que consegue fazer - e o anuncia - uma linha horizontal, vertical ou diagonal de cinco cubos com a sua marca. Um jogador que fizer uma linha com a marca do adversário perde a partida, mesmo se ao mesmo tempo fizer uma linha com a sua marca.

**REGRAS PARA QUATRO JOGADORES**

Os jogadores distribuem-se por equipas de dois jogadores e sentam-se frente a frente, jogando cada um por sua vez, no sentido do movimento dos ponteiros do relógio (Fig. 6: Equipa A contra a equipa B). Conforme ficar estabelecido no início da partida, os parceiros podem, ou não, aconselharem-se entre si durante o jogo.

Desenrolar duma partida: Um a um, cada jogador escolhe um cubo e desloca-o segundo as regras seguintes:

Escolha e retirada do cubo: O jogador escolhe e retira, da periferia da placa, um cubo neutro, ou um cubo com a sua marca, se o ponto estiver virado para ele. De facto, a orientação dum ponto determina quem na equipa pode jogar o cubo.

Fig. 7: V e W só podem ser jogados pelo jogador A1 e X, Y e Z só podem ser jogados pelo jogador A2.

Na primeira volta do jogo, os jogadores não têm outra solução que não seja retirar um cubo neutro.

Nunca se pode retirar um cubo com a marca do adversário.

Mudança de marca do cubo: Quer o cubo tirado seja neutro ou já com a marca do jogador, será sempre recolocado com a marca do jogador virada para cima. O jogador mostrará o ponto de maneira a determinar quem na equipa poderá voltar a jogar o cubo.

Recolocação do cubo: O jogador recoloca o cubo numa das extremidades à sua escolha das filas incompletas criadas na altura da retirada dos cubos; empurra nessa extremidade para recolocar o cubo. Nunca se pode recolocar o cubo jogado no local donde foi retirado.

Fig. 4: O cubo pode ser recolocado na placa, empurrando em A, B ou C.

Um jogador é obrigado a jogar na sua vez, excepto se não puder retirar da periferia da placa um cubo neutro, ou um cubo com a sua marca com o ponto virado para ele.

**FIM DA PARTIDA:** Ganha a equipa que consegue fazer - e o anuncia - uma linha horizontal, vertical ou diagonal de cinco cubos com a sua marca. A equipa que fizer uma linha com a marca do adversário perde a partida, mesmo se ao mesmo tempo fizer uma linha com a sua marca.

**DURAÇÃO DUMA PARTIDA:** 10 a 20 minutos. Em torneio, pode-se atribuir a cada jogador um tempo limitado.



**PRÆSENTATION OG FORBEREDELSE**

De 25 klodser lægges midt på spillepladen. Hver klods har 4 neutrale sider, 1 side med kryds og 1 side med bolle (fig. 1). Ved spillets start lægges alle klodserne med en neutral side opad (fig. 2). De to spillere eller hold skal vælge hvem, der spiller med kryds og hvem med bolle, samt hvem, der begynder.

**SPILLET'S MÅL:** At lave 5 på stribe (vandret, lodret eller diagonalt) med kryds eller bolle (fig. 5).

**SPILLEREGLER FOR TO SPILLERE****ET PARTIS FORLØB**

På skift vælger hver spiller en klods, og flytter den efter følgende regler. En spiller må ikke springe sin tur over.

Valg og optagning af klodser: Spilleren vælger- og tager en neutral klods eller en klods med sit mærke i omkredsen af klodserne (d.v.s. de 16 yderste) (se fig. 3). I første spilleomgang har spillerne ikke andre muligheder end at tage en neutral klods. Man må aldrig tage en klods med modspillerens mærke.

Ændring AF klodsens mærke: Uanset om klodsen er neutral eller bærer spillerens mærke når den tages op, skal den altid placeres igen med spillerens mærke opad. Man kan altså kun ændre fra neutral til kryds eller bolle, og ikke omvendt.

Placering af klodsen: Spilleren placerer klodsen for enden af en af de ufuldstændige linier, der opstod, da klodsen blev fjernet. Han skubber derefter til yderenden for at placere klodsen (hvorefter alle 25 klodser igen er på spillebrættet). Man må aldrig placere den spillede klods det samme sted, hvor den blev taget fra. På Fig. 4 kan klodsen placeres på spillepladen ved at skubbe til A, B eller C, altså 3 mulige steder. En klods der tages på et hjørne kan altså kun placeres 2 steder.

**PARTIETS AFSLUTNING:** Vinderen er den spiller, der først får 5 på stribe med sit eget mærke, og siger QUIXO! En spiller, der danner en linie med modstanderens mærke taber partiet, også selv om han samtidigt har lavet en linie med sit eget mærke.

**SPILLEREGLER FOR FIRE SPILLERE**

Spillerne spiller i hold, med to på hvert hold, hvor holdkammeraterne sidder over for hinanden (se fig. 6: hold A mod hold B). Der spilles efter tur i urets retning, når man har valgt hvem, der degynder. Afhængigt af, hvad man aftaler i begyndelsen af spillet, må man rådføre sig med hinanden under spillet.

**ET PARTIS FORLØB**

På skift vælger hver spiller en klods og flytter den efter fig. regler.

Valg og optagning af klodsen

Spilleren vælger og tager en neutral klods eller en klods med sit mærke i omkredsen af klodserne (16 stk.). Spilleren kan kun tage en klods med eget mærke, hvis punktet på klodsen vender over mod ham! Punktet er afgørende for, hvem på holdet, der kan spille klodsen. I figur 7 kan klodserne V og W kun spilles af spiller A1. Klodserne X, Y og Z kan kun spilles af spiller A2. I første omgang må spillerne kun tage en neutral klods, og man må aldrig tage en klods med modstanderens mærke.

Ændring af klodsens mærke: Uanset om klodsen er neutral eller bærer spillerens mærke når den tages op, skal den altid placeres igen med spillerens mærke opad. Spilleren skal lægge klodsen således at punktets retning viser, hvem på holdet, der kan spille klodsen igen. Man kan altså hjælpe sin makker ved at vende punktet på en klods, således at makkeren kan spille klodsen næste gang, der er hans/hendes tur.

Placering af klodsen: Klodserne placeres på samme måde som beskrevet under regler for 2 spillere (fig. 4).

En spiller SKAL spille når det er hans/hendes tur, medmindre han/hun ikke kan tage en neutral klods eller en klods med sit eget mærke, med punktet rettet mod spilleren. Kun i det tilfælde, at det ikke kan lade sig gøre må en spiller springe over.

**SPILLET'S AFSLUTNING**

Vinder er det hold, der først får 5 på stribe (uanset punkternes placering) med kryds eller bolle. Se i Nørvigt vejledningen for 2 spillere

**SPILLET'S VARIGHED:** Fra 10 til 20 minutter. I turnering er det muligt at tildele hver spiller en begrænset tid.

**PRESENTASJON OG FORBEREDELSE**

25 klosser plasseres midt på spillbrettet. Hver kloss har et kjennetegn øverst: blank side, sirkel eller kryss (fig. 1). Før man begynner å spille, plasseres klossene med den blanke siden opp (fig. 2). De to spillerne eller lagene velger enten kryss eller sirkel og hvem som skal starte først.

**HENSikten MED SPILLET**

Lage en vannrett, loddrett eller diagonal linje ved hjelp av 5 klosser med eget kjennetegn (fig. 5).

**SPILLEREGLER FOR TO SPILLERE****SLIK FOREGÅR EN OMGANG**

Hver spiller velger i rekkefølge en kloss og flytter denne slik det er forklart nedenfor. En spiller kan aldri stå over en omgang.

Valg og flytting av klosser: Spilleren velger en blank kloss eller en med det merket vedkommende spiller har valgt. Man kan bare velge klosser som befinner seg langs yttersiden på brettet (fig. 3). I første omgang kan spillerne bare velge blanke klosser. Man kan ikke velge en kloss med motpartens kjennetegn.

Endre kjennetegn på klosser: Enten klossen er blank eller allerede har en spillers kjennetegn, flyttes den alltid med vedkommende spillers kjennetegn øverst.

Erstatte klosser: En spiller kan erstatte en kloss ytterst på en ufullstendig linje som oppstår i løpet av en omgang (fritt valg). Vedkommende spiller skyver fra yttersiden for å erstatte klossen. Man kan ikke erstatte den kloss som spilles der den ble tatt tidligere.

Fig 4: Kloss kan erstattes ved å skyve enten A, B eller C.

**SPILLET AVSLUTTES:** Den spiller som danner og meddeler en vannrett, loddrett eller diagonal linje av fem klosser med eget kjennetegn, har vunnet. En spiller som lager en tilsvarende linje av motpartens klosser, taper omgangen, selv om vedkommende samtidig danner en linje av egne klosser.

**SPILLEREGLER FOR FIRE SPILLERE**

Det må være to deltagere i hvert lag. Spillerne plasserer seg lagvis tvers overfor hverandre. Hver deltager spiller i rekkefølge fra venstre mot høyre (fig. 6: Lag A mot lag B). Spillerne bestemmer sammen om det skal være tillatt for lagene å hjelpe hverandre i løpet av omgangen.

**SLIK FOREGÅR EN OMGANG**

Hver spiller velger i rekkefølge en kloss og flytter denne slik det er forklart nedenfor.

Valg og flytting av klosser

Spilleren velger en blank kloss eller en med det merket vedkommende spiller har valgt. En spiller kan bare velge klosser som befinner seg langs yttersiden på brettet og som har et punkt som peker i vedkommendes retning. Punktets retning bestemmer hvilken spiller i laget som kan spille klossen. Fig. 7: V og W kan bare spilles av spiller A1, mens X, Y og Z bare kan spilles av spiller A2.

I første omgang kan spillerne bare velge blanke klosser. Man kan ikke velge en kloss med motpartens kjennetegn.

Endre kjennetegn på klosser: Enten klossen er blank eller allerede har en spillers kjennetegn, flyttes den alltid med vedkommende spillers kjennetegn øverst. Spilleren plasserer punktet enten i den ene eller andre retningen og bestemmer på denne måten hvem som skal kunne spille den senere.

Erstatte klosser: En spiller kan erstatte en kloss ytterst på en ufullstendig linje som oppstår i løpet av en omgang (fritt valg). Vedkommende spiller skyver fra yttersiden for å erstatte klossen. Man kan ikke erstatte den kloss som spilles der hvor den ble tatt tidligere.

Fig 4: Kloss kan erstattes ved å skyve enten A, B eller C.

Hver spiller må spille sin omgang, bortsett fra når vedkommende (fra yttersiden på brettet) ikke kan ta en blank kloss eller en kloss med eget kjennetegn og med punkt som peker mot ham/henne.

**SPILLET AVSLUTTES**

Laget som danner og meddeler en vannrett, loddrett eller diagonal linje av fem klosser med eget kjennetegn, uansett punktenes retning, har vunnet. Et lag som danner en tilsvarende linje av motpartens klosser, taper omgangen, selv om dette laget samtidig danner en linje av egne klosser.

**SPILLETS VARIGHET:** Fra 10 til 20 minutter. Ved turneringer kan man gi hver spiller en begrenset spilletid.

**PRESENTATION OCH FÖRBEREDELSE**

25 kuber placeras mitt på spelbrickan. Kubens ovansida är försedd med en symbol: neutral, ring eller kryss (fig. 1). Vid spelets början ligger samtliga kuber med den neutrala ytan uppåt (fig. 2). De bägge spelarna eller de bägge lagen väljer vem av dem som skall ha kryss och ring och vem som skall börja spelet.

**SPELETS SYFTE:** Spelet går ut på att bygga en vågrät, lodrät eller diagonal rad med 5 kuber i den egna symbolen (fig. 5).

**SPELREGLER FÖR TVÅ SPELARE****SPELOMGÅNG**

Varje spelare väljer i tur och ordning en kub och förflyttar den enligt nedanstående regler. En spelare kan aldrig stå över sin tur.

Välj och lyft upp en kub: Spelaren väljer och lyfter upp en kub i utkanten av brickan. Kuben skall vara neutral eller försedd med den egna symbolen (fig. 3). I första spelomgången kan spelaren enbart ta upp en neutral kub.

Det är förbjudet ta upp en kub med motspelarens symbol.

Förändra kubens symbol: Vare sig kuben är neutral eller försedd med spelarens egen symbol lägges den tillbaka på brickan så att spelarens symbol nu hamnar uppåt.

Sätt tillbaka kuben på brickan: Spelaren väljer att sätta ned kuben i en av de oavslutade radernas ytterändar (ett tomrum har uppstått då någon kub lyfts upp). Spelaren knuffar då på raden för att sätta ned sin kub. Det är inte tillåtet att sätta ned en kub på samma ställe där man nyss tog den.

Fig. 4: Sätt ned kub på spelbrickan genom att knuffa på A, B eller C.

**SPELOMGÅNGENS SLUT:** Den spelare som lyckas bygga en lodrät, vågrät eller diagonal rad med fem kuber i den egna symbolen har vunnit när han meddelar detta. En spelare som byggt en rad i motståndarens symbol förlorar spelet även om han samtidigt lyckats bygga en rad i den egna symbolen.

**SPELREGLER FÖR FYRA SPELARE**

Spelarna bildar lag med två spelar i varje. Spelarna i samma lag håller ihop och var och en spelar i medurs ordningsföljd (fig. 6: lag A mot lag B). Medspelarna får rådslå med varandra under spelets gång om detta gemensamt överenskommit med motspelarna innan man börjar spela.

**SPELOMGÅNG**

Varje spelare väljer i tur och ordning en kub och förflyttar den enligt nedanstående spelregler:

Välj och lyft upp en kub: Spelaren väljer och lyfter upp en kub i utkanten av brickan, om pricken veter emot spelaren. Kuben skall vara neutral eller försedd med den egna symbolen. Det är alltså pricken som avgör vem i laget som får ta upp kuben.

Fig. 7: V och W kan enbart tas upp av spelare A1. X, Y och Z kan enbart tas upp av spelare A2.

I första spelomgången kan spelaren enbart ta upp en neutral kub.

Det är förbjudet att ta upp en kub med motspelarens symbol.

Förändra kubens symbol: Vare sig kuben är neutral eller försedd med spelarens egen symbol lägges den tillbaka på brickan så att spelarens symbol nu hamnar uppåt: spelaren riktar pricken och bestämmer på så sätt vem av lagets spelare som kan spela med kuben.

Sätt tillbaka kuben på brickan: Spelaren väljer att sätta ned kuben i en av de oavslutade radernas ytterändar (ett tomrum har uppstått då någon kub lyfts upp). Spelaren knuffar då på raden för att sätta ned sin kub. Det är inte tillåtet att sätta ned en kub på samma ställe där man nyss tog upp den.

Fig. 4: Sätt ned kub på spelbrickan genom att knuffa på A, B eller C.

En spelare måste spela när det är hans tur utom i det fall han i brickans utkant inte kan ta upp en neutral kub eller en kub med den egna symbolen med pricken riktad emot honom. I så fall får han stå över.

**SPELOMGÅNGENS SLUT**

Det lag som lyckas bygga en lodrät, vågrät eller diagonal rad med fem kuber i den egna symbolen har vunnit när de meddelar detta. Ett lag som byggt en rad i motståndarens symbol förlorar spelet även om de samtidigt lyckats bygga en rad i den egna symbolen.

**SPELTID:** Mellan 10 och 20 minuter. Vid turnering kan man bestämma att varje spelare har rätt till en viss begränsad speltid.

**SISÄLTÖ - VALMISTELUT**

25 polttopiirroksella merkittyä kuutiota ja pelilauta.

Kutakin kuutiota karakterisoi ympyrä- tai ristimerkillä varustettu sivu sekä neutraali sivu (piirros 1). Pelin alussa kaikki kuutiot asetetaan pelilaudalle neutraali sivu ylöspäin (piirros 2). Pelaajat ratkaisevat pelimerkin ja -järjestyksen arpomalla

**TAVOITE:** Kukin pelaaja pyrkii toteuttamaan oman rivinsä viidellä merkkipuutiolla (risti/ympyrä) joko viistoon, vaaka- tai pystysuoraan

**PELIN KULKU****KAKSI PELAAJAA**

Nyrkkisääntö on, ettei pelivuoron yli saa missään tapauksessa hypätä. Kunkin pelaajan tulee vuorollaan valita kuutio, jota tulee siirtää seuraavien ohjeiden mukaisesti:

Kuution valinta ja poisto: Pelaaja valitsee ja poistaa joko neutraalin tai merkkiään edustavan, ulkoreunalle sijoitetun kuution (piirros 3). Ensimmäisellä pelivuorolla pelaajilla on mahdollisuus poistaa VAIN neutraali-kuutioita. Vastustajan merkkiä edustavien kuutioiden poisto ei ole luvallista.

Merkin vaihto: Poistettu kuutio, oli se sitten neutraali tai pelaajan merkkiä edustava, tulee aina sijoittaa uudelleen pelilaudalle siten, että pelaajan merkki on ylöspäin suunnattuna.

Kuution siirto: Pelaaja asettaa poistamansa kuution jonkin, poiston vaillinaiseksi jättämän rivin päähän; pelaaja työntää riviä kuutiensa sijoittamiseksi. Kuutiota ei tule koskaan siirtää paikkaan, josta se on juuri poistettu. Piirros 4: Kuutio voidaan siirtää A, B tai C-riviä työntämällä.

**KUKA VOITTA?**

Pelaaja, joka on toteuttanut oman rivinsä viidellä merkkipuutiollaan viistoon, vaaka- tai pystysuoraan ilmoittaen välittömästi toteutuksestaan vastustajalle, on voittaja. Pelaaja, joka toteuttaa vastustajan merkkiä olevan rivin, huolimatta siitä, että hän toteuttaisikin samanaikaisesti oman rivinsä, on hävinnyt pelin.

**NELJÄ PELAAJAA**

Pelaajat muodostavat kaksi, kahden pelaajan joukkuetta. Saman joukkueen jäsenet pelaavat vastakkain. Kukin pelaaja pelaa vuorollaan, myötäpäivään (piirros 6 - joukkue A vastaan joukkue B).

Pelin aloitus: Kukin pelaaja valitsee kuution, jota tulee siirtää seuraavien ohjeiden mukaisesti: Kuution valinta ja poisto: Pelaaja valitsee ja poistaa joko neutraalin tai merkkiään edustavan, ulkoreunalle sijoitetun kuution, jonka piste osoittaa pelaajaan; pisteen orientointi määrää pelaajan, jolla on oikeus siirtää kuutiota.

Piirros 7: V & W-kuutioita voi siirtää vain pelaaja A1. Sen sijaan kuutioita X, Y ja Z voi siirtää pelaaja A2.

Ensimmäisellä pelivuorolla pelaajilla on mahdollisuus poistaa VAIN neutraali-kuutioita. Vastustajan merkkiä edustavien kuutioiden poisto ei ole luvallista.

Merkin vaihto: Poistettu kuutio, oli se sitten neutraali tai pelaajan merkkiä edustava, tulee aina sijoittaa uudelleen pelilaudalle siten, että pelaajan merkki on ylöspäin suunnattuna. Pelaaja orientoi siirtämässään kuutiosta olevan pisteen siten, että se määrää pelaajan, jolla on oikeus seuraavalla pelivuorolla siirtää kuutiota.

Kuution siirto: Pelaaja asettaa poistamansa kuution jonkin, poiston vaillinaiseksi jättämän rivin päähän; pelaaja työntää riviä kuutiensa sijoittamiseksi. Kuutiota ei tule koskaan siirtää paikkaan, josta se on juuri poistettu.

Piirros 4: Kuutio voidaan siirtää A, B tai C-riviä työntämällä.

Kunkin pelaajan tulee pelata vuorollaan paitsi silloin kun pelaaja ei voi poistaa kuutiota (neutraali tai merkitty) siinä olevan pisteen orientoinnin johdosta. Pisteen tulee olla kohti pelaajaa.

**KUKA VOITTA?**

Joukkue, joka on toteuttanut oman rivinsä, pisteiden orientoinnista riippumatta, viidellä merkkipuutiollaan viistoon, vaaka- tai pystysuoraan, ilmoittaen välittömästi toteutuksestaan vastustajalle, on voittaja. Joukkue, joka toteuttaa vastustajan merkkiä olevan rivin, huolimatta siitä, että hän toteuttaisikin samanaikaisesti oman rivinsä, on hävinnyt pelin.

**PELIN KESTO:** 10-20 MIN. Turnajaisiin osallistujille voidaan asettaa määräaika.

**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ**

Οι 25 κύβοι τοποθετούνται στον πίνακα. Κάθε κύβος χαρακτηρίζεται από 3 χαρακτηριστικά: το σταυρό, τον κύκλο, τη λευκή επιφάνεια, τα οποία έχουν ισχύ όταν βρίσκονται από πάνω (εικ.1). Στην αρχή του παιχνιδιού όλοι οι κύβοι τοποθετούνται με τη λευκή επιφάνεια(εικ.2).

**ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Να φτιάξετε οριζόντιες, κάθετες, ή διαγώνιες σειρές από 5 κύβους που φέρουν το σύμβολό σας (εικ.5)

**ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ**

Με τη σειρά ο κάθε παίκτης διαλέγει έναν κύβο και τον μετακινεί σύμφωνα με τους ακόλουθους κανόνες.

Σε καμιά περίπτωση ο παίκτης δεν χάνει τη σειρά του.

1) Ο παίκτης διαλέγει και παίρνει ένα λευκό κύβο από την περιφέρεια του πίνακα (εικ.3) στον πρώτο κύκλο είναι ευνόητο ότι δεν έχει άλλη επιλογή και τον τοποθετεί πάντα με το σύμβολό του.

2) Αργότερα αφού εμφανιστούν τα σύμβολα των παικτών στον πίνακα μπορεί να παίρνει είτε λευκό κύβο είτε με το σύμβολό του από την περιφέρεια του πίνακα.

Δεν επιτρέπεται πάντως σε καμιά περίπτωση να πάρει κύβο με το σύμβολο του αντιπάλου.

3) Ο παίκτης αφού πάρει έναν κύβο είτε λευκό είτε με το σύμβολό του, διαλέγει σε ποια από τις 3 άκρες των 2 ανολοκλήρωτων σειρών θα τον τοποθετήσει (εικ.4). Δεν μπορείτε να βάλετε τον κύβο εκεί από όπου τον πήρατε. Εικ.4 : ο κύβος μπορεί να τοποθετηθεί στο Α, Β, ή C προωθώντας την ανολοκλήρωτη σειρά και συμπληρώνοντας τη. Νικητής είναι ο παίκτης που φτιάχνει και ανακοινώνει ότι φτιάξε μια οριζόντια ή κάθετη ή διαγώνια σειρά με 5 κύβους που φέρουν το σύμβολό του. Ο παίκτης που φτιάχνει μια σειρά με το σύμβολο του αντιπάλου του χάνει το παιχνίδι, ακόμα κι αν έχει φτιάξει ταυτόχρονα μια σειρά με το δικό του σύμβολο.

**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ**

Οι παίκτες της ίδιας ομάδας κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλον. Με τη σειρά ο κάθε παίκτης διαλέγει και παίρνει έναν κύβο και τον μετακινεί σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες:

1) Ο παίκτης διαλέγει και παίρνει ένα λευκό κύβο ή έναν με το σύμβολο της ομάδας του από την περιφέρεια του πίνακα και καθορίζει με την τελεία ποιος από τους δύο θα τον παίξει. Εικ.7: οι κύβοι V και W μπορούν να παιχτούν μόνο από τον παίκτη Α1. Εικ.7: οι κύβοι X, Y και Z μπορούν να παιχθούν μόνο από τον παίκτη Α2. Όπως είναι ευνόητο στον πρώτο κύκλο οι παίκτες δεν έχουν άλλη επιλογή από το να πάρουν λευκό κύβο από την περιφέρεια του πίνακα

2) Δεν μπορείτε να πάρετε κύβο με το σύμβολο του αντιπάλου σας.

3) Τον κύβο που πήρατε, είτε είναι λευκός είτε φέρει το σύμβολο σας, πρέπει να τον τοποθετήσετε με το σύμβολό σας και η τελεία να δείχνει ποιος από την ομάδα σας θα τον παίξει.

4) Ο παίκτης τοποθετεί τον κύβο σε μια από τις 3 άκρες των 2 ανολοκλήρωτων πλευρών (εικ.4 ο κύβος μπορεί να τοποθετηθεί στο Α, Β, ή C προωθώντας την ανολοκλήρωτη σειρά και συμπληρώνοντας τη).

5) Όταν η τελεία ενός κύβου δείχνει έναν παίκτη αυτός πρέπει να παίξει εκτός εάν δεν υπάρχει ούτε λευκός κύβος ούτε κύβος με το σύμβολό του, που δείχνει αυτόν, οπότε χάνει τη σειρά του. Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που έχει φτιάξει μια σειρά κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια με 5 κύβους με το σύμβολό της και το ανακοινώνει. Η ομάδα που έχει φτιάξει σειρά με τα σύμβολα του αντιπάλου της χάνει το παιχνίδι ακόμα κι αν έχει φτιάξει ταυτόχρονα σειρά με τα δικά της σύμβολα.

**PREZENTAREA ȘI PREGĂTIREA JOCULUI**

În zona centrală a platoului de joc, sunt dispuse 25 de cuburi. Fiecare cub este caracterizat printr-o față marcată cu X, o față marcată cu O și patru fețe neutre - nemarcate (fig. 1). La începutul partidei, toate cuburile sunt așezate cu o față neutră în sus (fig.2).

**SCOPUL JOCULUI**

Crearea unei linii orizontale, verticale sau diagonale, de 5 cuburi cu același marcaj, X sau O (fig. 5).

**DERULAREA UNEI PARTIDE****a. REGULI PENTRU DOI JUCĂTORI**

Pe rând, fiecare jucător alege un cub și îl deplasează după regulile descrise în continuare. În nici un caz, un jucător nu are voie să sară un tur.

**Alegerea și mișcarea cubului**

Jucătorul alege și mută un cub de pe marginea platoului, a căruia față superioară este fie neutră, fie însemnată cu marcajul său (fig. 3). La primul tur, jucătorii nu au altă posibilitate decât de a mișca un cub cu fața superioară neutră. Niciodată nu se poate alege un cub cu marcajul adversarului.

**Schimbarea marcajului**

Dacă fața superioară a cubului este neutră sau cu marcajul corespunzător jucătorului, cubul va fi reasezat întotdeauna cu marcajul corespunzător jucătorului pe fața superioară.

**Reasezarea cubului**

Jucătorul reasează cubul la una dintre extremitățile șirurilor incomplete, rezultate prin ridicarea cubului de pe platou; el împinge șirul de la unul din capete, pentru a face loc cubului în vederea reasezării.

Nu este admis ca un cub ridicat să fie așezat pe platou în același loc.

Cubul trebuie așezat pe platou împingând șirul incomplet din A, B sau C (fig. 4).

**Sfârșitul partidei**

Câștigă jucătorul care creează și anunță o linie orizontală, verticală sau diagonală de cinci cuburi cu marcajul său. Jucătorul care creează o linie cu marcajul advers, pierde partida, chiar dacă acest lucru se datorează formării în același timp a propriei linii.

**b. REGULI PENTRU PATRU JUCĂTORI**

Jucătorii formează echipe de doi, așezarea făcându-se față în față; ordinea de joc este în sensul acelor de ceas (fig. 6).

În funcție de înțelegerea de la începutul partidei, partenerii pot sau nu să se sfătuiască în timpul jocului.

**Derularea unei partide**

Pe rând, fiecare jucător alege și deplasează un cub după regulile descrise în continuare.

**Alegerea și mișcarea cubului**

Jucătorul alege și deplasează un cub de la periferia platoului, cu fața neutră sau cu marcajul său, dacă punctul este orientat către el; de fapt, orientarea punctului determină cine din echipă poate juca cubul.

Fig. 7: V și W pot fi jucate numai de A1, iar X, Y și Z numai de A2.

La primul tur, jucătorii nu au altă posibilitate decât de a alege un cub neutră. Niciodată nu poate fi jucat un cub cu marcajul advers.

**Schimbarea marcajului**

Indiferent dacă cubul ales este neutră sau cu marcajul jucătorului, întotdeauna va fi reasezat cu marcajul corespunzător jucătorului pe fața superioară; jucătorul va orienta punctul în așa fel încât să determine cine din echipă va putea să rejeace acel cub.

**Reasezarea cubului**

Jucătorul reasează cubul la una dintre extremitățile șirurilor incomplete, rezultate prin ridicarea cubului de pe platou; el împinge șirul de la unul din capete, pentru a face loc cubului în vederea reasezării.

Nu este admis, ca un cub ridicat să fie așezat pe platou în același loc.

Cubul trebuie așezat pe platou împingând șirul incomplet din A, B sau C (fig. 4).

Un jucător este obligat să-și joace turul, cu excepția cazului când nu are un cub neutră sau unul cu marcajul său, cu punctul orientat către el.

**Sfârșitul partidei**

Câștigă echipa care creează și anunță o linie orizontală, verticală sau diagonală de cinci cuburi cu marcajul corespunzător echipei, indiferent de orientarea punctelor de pe cele 5 marcaje. Echipa care creează o linie cu însemnele adversarului, pierde partida, chiar dacă acest lucru se datorează formării în același timp a propriei linii.

**DURATA UNEI PARTIDE**

Între 10 și 20 minute. Pentru turnee, este posibil să se aloce un timp limitat pentru fiecare jucător.

## 你推我擠

跳脫○×遊戲的桎梏

享受將快樂建築在別人痛苦上的快感

適用年齡：8-99歲 參賽人數：2-4人 遊戲時間：15分

- 一、**產品內容**：可放 25 個方塊的底座一個、刻有圓形及叉形的方塊 25 個(圖 1)。
- 二、**賽前準備**：把所有的方塊放於底盤中，但全部表面不得有圖案(圖 2)。
- 三、**最終目的**：把自己的圖案連續五個成一直線或一對角線(圖 5)。
- 四、**遊戲規則**：
  - (1)競賽者先各選擇自己的圖形(圓形或叉形)。
  - (2)競賽者必須輪流選擇一個方塊，不可放棄每次選擇的機會。
  - (3)競賽者只能翻動外框的 16 個之任何一個方塊(圖 3)。
  - (4)先把方塊翻成屬於自己的圖案，再放回底盤中。放回底盤時有多種選擇，但必須從最外側推其他的方塊以進到空位內(圖 4)。
  - (5)競賽者除了可翻動未翻之方塊，亦可選擇移動已翻過但屬於自己圖案的方塊。
- 五、**遊戲結束**：先把自己的圖案連續五個成一直線或對角線時，就是贏家(圖 5)。但若同時也造成對手連成一直線或對角線時，則不贏反輸。
- 六、**其他玩法**：
  - (1)有四位遊戲者可兩人一組，面對面者為一組(圖 6)。
  - (2)因方塊上的圓形及叉形均有一個黑點，所以同一組的可利用黑點做區別，在放置方塊時，需將黑點朝自己放，以分辨是何人所下。
  - (3)即使是同一組，仍然只能動屬於自己方向的圖案。  
(圖 7 A1 遊戲者只能動 V 及 W 的方塊，A2 遊戲者只能動 X、Y、Z 的方塊)
  - (4)其他玩法如上所述。

## 你推我擠

跳脫OX遊戲的桎梏

享受快樂建築在別人痛苦上的快感

適合年齡：6-99歲 參賽人數：2-4人 遊戲時間：15分鐘

1. **產品內容**：可放 25 個方塊的底座一個，刻有圓形及叉形的方塊 25 個(圖 1)。
2. **賽前準備**：把所有的方塊放於底盤中，但全部表面不得有圖案(圖 2)。
3. **最終目的**：把自己的圖案連續五個成一直線或一對角線(圖 5)。
4. **遊戲規則**：
  - 4.1 競賽者先各選擇自己的圖形(圓形或叉形)。
  - 4.2 競賽者必須輪流選擇一個方塊，不可放棄每次選擇的機會。
  - 4.3 賽者只能翻動外框的 16 個之任何一個方塊(圖 3)。
  - 4.4 先把方塊翻成屬於自己的圖案，再放回底盤中。放回底盤時有多種選擇，但必須從最外側推其他的方塊以進到空位內(圖 4)。
  - 4.5 競賽者除了可翻動未翻之方塊，亦可選擇移動已翻過但屬於自己圖案的方塊。
5. **遊戲結束**：先把自己的圖案連續五個成一直線或對角線時，就是贏家(圖五)。但若同時也造成對手連成一直線或對角線時，則不贏反輸。
6. **其他玩法**：
  - 6.1 有四位遊戲者可兩人一組，面對面者為一組(圖 6)。
  - 6.2 因方塊上的圓形及叉形均有一個黑點，所以同一組的可利用黑點做區別，在放置方塊時，需將黑點朝自己放，以分辨是何人所下。
  - 6.3 即使是同一組，仍然只能動屬於自己方向的圖案。  
(圖 7 A1 的遊戲者只能動 V 或 W 的方塊，A2 遊戲者只能動 X、Y、Z 的方塊)。
  - 6.4 其他玩法如上所述。



**게임 소개와 게임 준비**

25개의 큐브를 보드 중앙에 놓습니다. 큐브의 각 면에는 빈칸, 동그라미, 가위표가 그려져 있습니다(그림 1). 각 큐브 뒷면의 모양을 그 큐브의 모양이라고 합니다. 게임을 시작할 때는 모든 큐브의 빈칸을 위로 해 놓습니다(그림 2). 두 명, 혹은 두 팀 중 어느 팀이 동그라미 혹은 가위를 플레이 할 것인지와 누가 먼저 할 것인지를 정합니다.

**게임의 목표**

가로, 세로, 대각선 어느 방향으로든 한 줄로 자기 편의 모양 5개를 늘어놓는 것(그림 5).

**2인용 규칙****게임 방법**

각 플레이어는 번갈아 가면서 큐브를 하나씩 골라 다음 룰에 따라 이동합니다. 어떤 경우에도 플레이어는 자신의 턴을 그냥 지나치지 않습니다.

큐브의 선택: 플레이어는 보드 가장자리에서 빈 큐브나 자신의 모양 큐브를 선택하여 집습니다(그림 3). 첫 라운드에 플레이어는 선택의 여지 없이 빈 큐브만을 집을 수 있습니다. 플레이어는 상대방 모양의 큐브를 집을 수 없습니다.

큐브 모양 바꾸기: 집은 큐브가 원래 빈 큐브였는지 혹은 자기 모양 큐브였는지에 상관 없이, 큐브를 놓을 때는 항상 자기 모양을 위로 하여 큐브를 놓습니다.

큐브 채워 넣기: 플레이어는 큐브를 집어서 비게 된 줄 중 한 방향에서 큐브를 밀어 넣어 빈 칸을 채웁니다. 큐브를 방금 집어낸 자리에 그대로 돌려 놓을 수는 없습니다.

그림 4: 큐브를 A, B 혹은 C방향으로 밀어 넣을 수 있습니다.

게임의 종료: 가로, 세로, 대각선 어느 방향으로든 한 줄로 자신의 모양 5개를 늘어놓고 승리를 선언한 사람이 승자가 됩니다. 상대방의 모양 5개를 같은 방법으로 한 줄로 만들 경우, 동시에 자신의 모양 5개를 한 줄로 만들었다고 해도 게임에서 패배하게 됩니다.

**4인용 규칙**

플레이어들은 두 팀으로 나뉘어 같은 팀원끼리 서로 마주보고 앉아 게임을 합니다. 시계방향으로 돌아가면서 자기 차례를 진행합니다(그림 6: A팀 대 B팀).

**게임 방법**

각 플레이어는 번갈아 가면서 큐브를 하나씩 골라 다음 룰에 따라 이동합니다.

큐브의 선택: 플레이어는 보드 가장자리에서 빈 큐브, 혹은 점이 자신을 향하고 있는 자기 팀 모양 큐브를 선택하여 집습니다. 큐브의 점은 그 팀에서 어느 플레이어가 그 큐브를 움직일 수 있는지 나타냅니다.

그림 7: V와 W는 A1 플레이어만 움직일 수 있습니다. X와 Y, Z는 A2 플레이어만 움직일 수 있습니다.

첫 라운드에 플레이어는 선택의 여지 없이 빈 큐브만을 집을 수 있습니다.

플레이어는 상대방 모양의 큐브를 집을 수 없습니다.

큐브 모양 바꾸기: 집은 큐브가 원래 빈 큐브였는지 혹은 자기 모양 큐브였는지에 상관 없이, 큐브를 놓을 때는 항상 자기 모양을 위로 하여 큐브를 놓습니다. 이때 팀원 중 누가 이 큐브를 다음에 움직일 수 있는지 확인할 수 있도록 방향을 정해 놓습니다.

큐브 채워 넣기: 플레이어는 큐브를 집어서 비게 된 줄 중 한 방향에서 큐브를 밀어 넣어 빈 칸을 채웁니다. 큐브를 방금 집어낸 자리에 그대로 돌려 놓을 수는 없습니다.

그림 4: 큐브를 A, B 혹은 C방향으로 밀어 넣을 수 있습니다.

움직일 수 있는 빈 큐브, 혹은 점이 자신을 향하고 있는 자기 팀 모양 큐브가 있는 한 플레이어는 자기 차례를 건너 뛸 수 없습니다.

**게임의 종료**

가로, 세로, 대각선 어느 방향으로든 한 줄로 자신의 모양 5개를 늘어놓고 승리를 선언한 팀이 승자가 됩니다. 상대방의 모양 5개를 같은 방법으로 한 줄로 만들 경우, 동시에 자신의 모양 5개를 한 줄로 만들었다고 해도 게임에서 패배하게 됩니다.

**게임 시간은...**

10~20분이 걸리며, 시합을 할 때는 각 플레이어가 사용 가능한 시간을 정해 놓을 수도 있습니다

주의! 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.

**ゲームを開始するにあたって**

それぞれの駒は、上面のマーク（無印、○印、X印）が付いています。まず、すべての駒の上面を無印にして25個すべてをボードに並べます（図2）。2人のプレイヤーまたはチームは、○かXかを選び、順番を決めます。

**ゲームの目的**

最初に自分の駒を5つ、縦、横、斜めに並べる事ができたら勝者になります（図5）。

**遊び方（2人用）**

プレイヤーは順番に、次のルールに従って駒を選び、動かします。

プレイヤーに「パス」は認められません。

**駒の選び方、取り方：**

プレイヤーは、ボードの外縁から無印か自分の印の駒を選び、取り出します（図3）。

最初は無印の駒しか取れません。また、相手の駒は取れません。

**駒の印の変え方：**

取った駒は、無印でも自分の印でも、必ず自分の印を上面にして置きます。

**駒の置き方：**

プレイヤーは駒を取り出し、その列のどちらかの端を押すようにしてその駒を置きます。

プレイヤーは取り出した位置に再び置く事はできません（図4はX印を取り出し、A、B、Cの位置から駒を押すようにして置き換えています）。

**ゲーム終了**

最初に自分の駒を5つ、縦、横、斜めに並べ、勝利を宣言したプレイヤーが勝者になります。自分の駒で列を完成しても、同時に相手の駒で列を完成してしまったら、そのプレイヤーの負けです。

**遊び方（4人用）**

2人ずつのチームになり、チーム同士が向かい合います。ゲームが始まる前に、チーム内でゲーム中に相談して良いかを決め、時計回りでゲームを進めます（図6のように交互になる）。

プレイヤーは、順番に次のルールに従って駒を選び、動かします。

**駒の選び方、取り方：**

プレイヤーは、ボード上の外縁から無印か自分の駒（印内の点が自分の方であれば）を選び、取り出します。（点の向きはチーム内のどちらがその駒でプレイできるかを決めます）

図7：VとWはA1のみ、X、Y、ZはA2のみがプレイできます。

最初は全て無印なので無印の駒を取らざるを得ません。プレイヤーは相手の駒を動かす事はできません。

**駒の印の変え方：**

無印でも自分の印でも、位置を変えるときは必ず上面を自分の印にして、チーム内のどちらが次にプレイするかを決め、点の位置をどちらかの方向に合わせます。

**駒の置き方：（2人用の遊び方参照）**

プレイヤーは、無印も自分の印の駒も取る事ができない場合以外は、必ずプレイしなければなりません。

**ゲーム終了**

最初に自分の駒を5つ、縦、横、斜めに並べ、勝利を宣言したチームが勝者になります。自分の駒で列を完成しても、同時に相手の駒で列を完成してしまったら、そのチームの負けです。

**プレイ時間**

10～20分

トーナメントでゲームを進行する場合、1回の順番にタイムリミットを設けます。

**المقدمة والاستعداد**

- خمسة وعشرون (٢٥) مكعب توضع في وسط اللوح. كل مكعب متميز بوجهه الأعلى:

- مكعب خالي الوجه.

- مكعب مرسوم على وجهه دائرة.

- مكعب مرسوم على وجهه علامة زائد. (الشكل 1)

- عند بداية اللعب تكون كل أوجه المكعبات الخالية من الرسوم هي البانوية للعبان. (الشكل 2)

- يحتكم اللاعبون للقرعة لتحديد من الذي سيلعب بالذوات ومن الذي سيلعب بعلامة الزائد وكذلك من الذي سيبدأ اللعب.

**الهدف من اللعبة**

الهدف من اللعب هو تكوين خط أفقي أو خط رأسي أو خط قطري من خمسة (٥) مكعبات تحمل نفس

العلامة. (دائرة أو علامة زائد)

**قواعد اللعب للاعبين اثنين**

كيف تلعب؟ عندما يحين دور كل لاعب، يختار مكعب محدد ويحركه حسب القواعد التالية. غير مسموح لأي

لاعب، وخلال أي مرحلة، أن يفوت أو يتنازل عن دوره.

**كيف تختار وتأخذ المكعب؟**

لللاعب يختار ويأخذ مكعب خالي الوجه، أو يختار أحد المكعبات التي بها علامته من محيط اللوح

(الشكل 3). في الدورة الأولى، ليس هناك خيار للاعبين غير أخذ مكعب خالي الوجه. غير مسموح للاعبين

أخذ مكعب عليه علامة منافسه.

**كيفية تغير علامة المكعب؟**

إذا كان المكعب الذي اختاره اللاعب يحمل علامته أو خالي الوجه، وفي كل الأحوال، يجب تغييره

فقط بمكعب يحمل علامة اللاعب في الوجه الأعلى.

**تبديل المكعب**

يمكن للاعب أن يختار الطرف الغير مكتمل من الصفوف التي تكونت عندما يؤخذ مكعب، يتم تبديل

المكعب بأن يقوم اللاعب بدفع الطرف المختار لتبديل المكعب. لا يمكن للاعب أبداً أن يبذل المكعب الذي تم

وضعه في هذا المكان ويرجعه للمكان الذي أخذه منه.

في الشكل 4: يمكن تبديل المكعب على اللوح بدفع (A, B, C).

**نهاية المسابقة**

الفايز هو اللاعب الذي يتسكن من تكوين خط أفقي أو رأسي أو قطري من خمسة (٥) مكعبات تحمل علامته

ويعلن عن ذلك بتعين الخط. اللاعب الذي يكون خط بمكعبات تحمل علامة منافسه يخسر المسابقة، حتى ولو

استطاع تكوين خط مكعبات يحمل علامته في نفس الوقت.

**قواعد اللعب لأربعة لاعبين**

- يكون اللاعبون فريقين كل فريق من لاعبين اثنين، يجلسون مقابلين بعضهما البعض.

- يكون تبادل الأولويات باتجاه جريان عقارب الساعة. (الشكل 6 الفريق A ضد الفريق B)

- يتفق اللاعبون إذا كان من الممكن تشاور أفراد كل فريق مع بعضهم أم لا، قبل بداية اللعب.

كيفية اللعب؟ عندما يحين دور كل لاعب، يختار مكعب محدد ويحركه حسب القواعد التالية.

**كيفية اختيار وأخذ المكعبات؟**

لللاعب يختار ويأخذ مكعب خالي الوجه، أو يختار أحد المكعبات التي بها علامته، إذا كان مؤشر

البداية مواجه له من محيط اللوح، لأن مؤشر البداية هو الذي يحدد من من الفريق يمكنه أن يبدأ اللعب

بالمكعب. - الشكل 7: المكعبين V&W يمكن تحريكهما فقط من قبل اللاعب A1.

المكعبات V, X & Z يمكن تحريكهم من قبل اللاعب A2.

- في الدورة الأولى، ليس هناك خيار للاعبين غير أخذ مكعب خالي الوجه.

- غير مسموح أبداً للاعبين أخذ مكعب عليه علامة منافسه.

**كيفية تغير علامة المكعب**

إذا كان المكعب الذي اختاره اللاعب يحمل علامته أو خالي الوجه، وفي كل الأحوال، يجب تغييره

فقط بمكعب يحمل علامة اللاعب في الوجه الأعلى. اللاعب الذي عليه الدور هو الذي يستطيع توجيه

المؤشر بحيث يحدد من اللاعب الذي يمكنه اللعب مرة أخرى.

**تبديل المكعب**

يمكن للاعب أن يختار الطرف الغير مكتمل من الصفوف التي تكونت عندما يؤخذ مكعب، يتم تبديل

المكعب بأن يقوم اللاعب بدفع الطرف المختار لتبديل المكعب. لا يمكن للاعب أبداً أن يبذل المكعب الذي تم

وضعه في هذا المكان ويرجعه للمكان الذي أخذه منه.

في الشكل 4: يمكن تبديل المكعب على اللوح بدفع (A, B, C).

- يجب على كل لاعب اللعب عندما يحين دوره إلا إذا لم يكن باستطاعته أخذ مكعب خالي الوجه أو مكعب

يحمل علامته، عندما يكون المؤشر متجهاً إليه من محيط اللوح.

**نهاية المسابقة**

الفريق الفاز هو الفريق الذي يتسكن من تكوين خط أفقي أو رأسي أو قطري من

خمسة (٥) مكعبات تحمل علامته ويعلن عن ذلك بتعين الخط. الفريق الذي يكون خط بمكعبات تحمل

علامة منافسه يخسر المسابقة، حتى ولو استطاع الفريق تكوين خط مكعبات يحمل علامته في نفس الوقت.

توقيت المسابقة من عشرة (١٠) إلى عشرين (٢٠) دقيقة. إذا كان هناك أكثر من فريقين اثنين، يمكن

تحديد الوقت الذي يمكن أن يلعبه كل فريق.

**GİRİŞ VE ÖN HAZIRLIKLAR**

25 küp oyun tahtasının ortasına yerleştirilir . Her küp üst yüzü ile tanımlanır .ŞEKİL 1' de görüldüğü üzere küplerin üstte gelen yüzü çarpı , daire veya boş olabilir . Küpler oyunun başında ŞEKİL 2'de görüldüğü gibi boş yüzleri üstte gelecek şekilde yerleştirilir . İki takım veya oyuncu ilk önce kimin çarpılı küplerle , kimin dairesi küplerle oynayacağını ve kimin oyuna başlayacağını kararlaştırır.

**OYUNUN HEDEFİ**

Seçtiğiniz sembolü taşıyan (çarpı veya daire) küpleri ŞEKİL 5' de görüldüğü gibi oyun tahtası üzerinde enine , boyuna veya çapraz olarak sıralamak .

**İKİ OYUNCU İLE OYNAMA****OYUNUN OYNANIŞI**

Sırası gelen her oyuncu bir küp seçer ve aşağıdaki kurallara göre küpleri hareket ettirir . Sonra sıra diğer oyuncuya geçer . Hiçbir zaman sırası gelen oyuncu oynamazlık yapamaz.

**Küp seçme ve alma**

Oyuncular boş yüzü veya kendi seçtikleri sembol üstte olan ve ŞEKİL 3'te açık renk olarak görülen , karenin çevresine dizilmiş küplerden birini seçebilir ve ele alabilirler . Oyunun başında bütün küplerin boş yüzleri üstte olduğundan , herhali bir boş yüzü küp seçilere başlanır . Rakibinizin sembolünün üstte olduğu bir küptü seçemezsiniz ve alamazsınız.

**Küp sembolünün değiştirilmesi**

Seçtiğiniz küpün üst yüzü boş da olsa kendi sembolünüzü de taşısa , küpü tekrar yerleştirirken mutlaka kendi sembolünüzü küpün üst yüzüne getirmelisiniz.

**Küpün tekrar konulması**

Seçilerek ele alınan küple birlikte oyun tahtası üzerinde bazı sıralarda eksik küp kalır. Elinize aldığınız küpü diğer uçtan sıradaki bütün küpleri iterek , eksik sıraları tamamlayacak şekilde tekrar oyun tahtası üzerine koyunuz . ŞEKİL 4' de görüldüğü üzere X sembolü küp A , B veya C noktalarından diğer sıra küpleri iterek kaydırmak suretiyle yerleştirilebilir. Hiçbir zaman ele alınan küp alındığı yere konamaz.

**OYUNUN SONU**

Kendi sembolünü taşıyan (çarpı veya daire) küpleri ŞEKİL 5' de görüldüğü gibi oyun tahtası üzerinde enine , boyuna veya çapraz olarak sıralayan oyuncu oyunu kazanır . Aynı anda hem kendi hem de rakibinin küpleri sıralanmışsa oyunu rakip oyuncu kazanır.

**DÖRT OYUNCU İLE OYNAMA**

Oyuncular ikiser kişiden oluşan iki takım halinde oynarlar . ŞEKİL 6' da görüleceği üzere aynı takım oyuncuları karşılıklı oturur ve saat yönünde sıra değiştirerek her oyuncu sırası gelince oynar.Oyuncular oyuna başlamadan önce takım arkadaşlarına oyun sırasında fikir vermeye izin verilip verilmeyeceğine karar verilir.

**OYUNUN OYNANIŞI**

Sırası gelen her oyuncu bir küp seçer ve aşağıdaki kurallara göre küpleri hareket ettirir . Sonra sıra diğer oyuncuya geçer . Hiçbir zaman sırası gelen oyuncu oynamamazlık yapamaz.

**Küp seçme ve alma**

Oyuncular boş yüzü veya kendi seçtikleri sembol üstte olan ancak nokta ile kendisine yönelmiş küplerden , birini seçebilir ve ele alabilirler. ŞEKİL 7'de görüleceği üzere küplerin yönlerini belirtmek üzere küpler üzerindeki sembollerin bir kenarına nokta konmuştur . Oyuncular sembolü küp seçmek istemesi halinde ancak bu noktanın kendi tarafında olan ve kendi takım sembolünü taşıyan küplerden birini alabilir. Örnek olarak ŞEKİL 7'deki A takımının sembolü dairesidir ve takımın A1 ile işaretlenmiş oyuncusu V,W küpleri , A2 ile işaretlenmiş oyuncusu ise X,Y ve Z ile işaretlenmiş küpleri seçebilir. Oyunun başında bütün küplerin boş yüzleri üstte olduğundan , herhali bir boş yüzü küp seçilere başlanır . Rakibinizin sembolünün üstte olduğu bir küptü seçemezsiniz ve alamazsınız.

**Küp sembolünün değiştirilmesi**

Seçtiğiniz küpün üst yüzü boş da olsa kendi sembolünüzü de taşısa , küpü tekrar yerleştirirken mutlaka kendi sembolünüzü küpün üst yüzüne getirmelisiniz. Küpler tekrar yerleştirilirken üzerindeki nokta gelecek seferde küpü kimin hareket ettireceğini belirleyeceğinden dolayı çok dikkatli olmalısınız.

**Küpün tekrar konulması**

Seçilerek ele alınan küple birlikte oyun tahtası üzerinde bazı sıralarda eksik küp kalır. Elinize aldığınız küpü diğer uçtan sıradaki bütün küpleri iterek , eksik sıraları tamamlayacak şekilde tekrar oyun tahtası üzerine koyunuz . ŞEKİL 4' de görüldüğü üzere X sembolü küp A , B veya C noktalarından diğer sıra küpleri iterek kaydırmak suretiyle yerleştirilebilir. Hiçbir zaman ele alınan küp alındığı yere konamaz.

Oyuncular çevre küpler arasında boş küp veya kendi sembolünü taşıyan ve kendisine nokta ile yönelmiş küp olduğu strece oynamak zorundadırlar.

**OYUNUN SONU**

Kendi sembolünü taşıyan (çarpı veya daire) küpleri ŞEKİL 5' de görüldüğü gibi oyun tahtası üzerinde enine , boyuna veya çapraz olarak sıralayan takım oyunu kazanır . Aynı anda hem kendi hem de rakibinin küpleri sıralanmışsa oyunu rakip takım kazanır.

**OYUNUN SÜRESİ**

Oyunun süresi 10 ile 20 dakika arasında değişir . Turnuvalarda her oyuncunun oynama süresi sınırlanabilir.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА**

- Игровое поле и 25 деревянных кубиков. На одной стороне кубика изображен крестик, на другой - нолик; остальные стороны кубика пустые (рис. 1). В игре символ имеет значение только тогда, когда он находится на верхней стороне кубика.
- Точки у символов имеют значение только в командной игре (см. «Правила для 4 игроков»).
- В начале игры все 25 кубиков разместите на игровом поле пустой стороной вверх (рис. 2).
- Игроки (или команды) выбирают символ и определяют, кто начнет игру.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Составить ряд из 5 кубиков со своим символом по вертикали, горизонтали или диагонали (рис. 5).

**ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ****ХОД ИГРЫ**

В свой ход игрок выбирает кубик и перемещает его на поле согласно следующим правилам. Пропускать ход не разрешается.

**Снять кубик с поля**

Игрок берет из любого из 4 крайних рядов игрового поля кубик без символа или со своим символом. Кубик с символом соперника брать нельзя.

**Поменять символ**

Независимо от того, какой кубик выбрал игрок - без символа или со своим символом, он всегда должен поместить его на поле своим символом вверх.

**Положить кубик**

После того, как игрок снимает с поля кубик, на нем остаются 2 ряда с одним недостающим кубиком. Игрок помещает свой кубик в конец одного из этих рядов и сдвигает этот ряд. НО: кубик нельзя ставить на то же место, с которого игрок его снял.

Рис. 4: Кубик можно поместить на поле, подвинув А, В или С.

**ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ**

Побеждает тот, кто первым составляет ряд из 5 кубиков со своим символом по вертикали, горизонтали или диагонали и объявляет об этом. Если игрок составляет ряд из кубиков с символами соперника, он проигрывает партию, даже если одновременно составил ряд со своим символом.

**ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ**

В Quixo можно играть также вчетвером. Игроки, сидящие напротив друг друга, формируют одну команду. В командной игре точка рядом с символом указывает на то, кто из членов команды сможет сделать ход этим кубиком. Перед началом партии игроки договариваются, смогут ли члены команды обсуждать ходы. Ход передается по часовой стрелке (рис. 6: команда А против команды В).

В этот вариант играют по основным правилам со следующими изменениями:

- Игрок берет из любого из 4 крайних рядов игрового поля кубик без символа или со своим символом, если на игрока указывает точка на символе.

Рис. 7: Делать ход кубиками V и W может только игрок A1, а кубиками X, Y, Z - только игрок A2.

- Помещая кубик, игрок выбирает, на кого будет указывать точка на символе, и таким образом определяет, кто в ходе игры сможет следующим делать ход этим кубиком - он сам или товарищ по команде.

- Игрок пропускает ход только в том случае, когда в крайних рядах нет ни пустых кубиков, ни кубиков с символом игрока, точка на которых указывала бы на этого игрока.

**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ**

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

**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 valib 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 tehtakse 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.

**CEL GRY**

Celem gry jest ustawienie 5 swoich kostek w linii poziomej, pionowej lub ukośnej.

**PRZYGOTOWANIE DO GRY**

Na środku planszy znajduje się 25 kostek. Każda kostka ma cztery ścianki neutralne oraz jedną ściankę oznaczoną krzyżykiem i jedną - kółkiem (rys. 1). Na początku gry wszystkie kostki ustawione są neutralnymi ściankami do góry (rys. 2). Drogą losowania ustala się, który z graczy będzie układał rząd kótek (ten gracz zaczyna), a który rząd krzyżyków.

**ZASADY GRY (DLA DWÓCH GRACZY)**

Kolejno każdy gracz wybiera kostkę i porusza nią zgodnie z poniższymi zasadami. W żadnym wypadku nie można zrezygnować z ruchu.

Gracz w przypadającej mu kolejce wybiera jedną z 16 kostek brzegowych (rys. 3). W pierwszej kolejce gracz musi wybrać kostkę neutralną. Nigdy nie można poruszać się kostką przeciwnika ani żadną z 9 kostek znajdujących się w centrum planszy.

Neutralna kostka brzegowa musi być po ruchu ustawiona tak, by oznaczenie gracza, który ją przestawiał, znajdowało się na wierzchu.

Kostka nie może być odłożona z powrotem na miejsce, z którego została wzięta. Gracz może wybrać rządę, który przesunie, aby uzupełnić miejsce wyjętej przez siebie kostki. Na rysunku 4 pokazane są trzy możliwości (A, B i C) ustawienia wybranej kostki.

Ustawiając kostkę na końcu wybranego przez siebie rzędu, gracz przesuwa zarówno kostki neutralne, jak i oznaczone (własne i przeciwnika).

Zwycięza gracz, który ustawi 5 swoich kostek w linii poziomej, pionowej lub ukośnej oraz powie o tym swojemu przeciwnikowi.

Gracz, który utworzy linię z kostek przeciwnika - przegrywa, nawet wówczas, gdy jednocześnie utworzy linię z własnych kostek.

**ZASADY GRY (DLA CZTERECH GRACZY)**

Gracze tworzą dwuosobowe drużyny - zawodnicy z tej samej drużyny siedzą naprzeciwko siebie. Każdy gracz wykonuje swój ruch w kolejności zgodnej z porozumiewać.

Kolejno każdy gracz wybiera kostkę i porusza nią zgodnie z poniższymi zasadami.

Gracz wybiera neutralną kostkę brzegową lub kostkę ze swoim oznaczeniem, jeżeli punkt na niej znajduje się po jego stronie. Pozycja punktu na kostce wskazuje tym samym gracza, który może poruszać tą kostką.

Rysunek 7: Kostki „V” i „W” mogą być poruszane jedynie przez gracza A1; kostki „X”, „Y” i „Z” mogą być poruszane jedynie przez gracza A2.

W pierwszej kolejce gracz musi wybrać kostkę neutralną. Nigdy nie należy poruszać się kostką przeciwnika. Neutralna kostka brzegowa musi być po ruchu ustawiona tak, by oznaczenie gracza, który ją przestawiał, znajdowało się na wierzchu; gracz kieruje ustawieniem punktu na kostce w taki sposób, by wyznaczyć zawodnika (siebie lub swego partnera), który może poruszać tą kostką.

Kostka nie może być odłożona z powrotem na miejsce, z którego została wzięta. Gracz może wybrać rządę, który przesunie, aby uzupełnić miejsce wyjętej przez siebie kostki. Na rysunku 4 pokazane są trzy możliwości (A, B i C) ustawienia wybranej kostki. Jeżeli gracz nie ma możliwości przesunięcia żadnej kostki, rezygnuje z ruchu.

Zwycięstwo odnosi ta drużyna, która powiadomi przeciwników o utworzeniu poziomej, pionowej lub ukośnej linii z 5 kostek ze swoimi oznaczeniami. Drużyna, która utworzy linię z kostek przeciwnika - przegrywa, nawet wówczas, gdy utworzy jednocześnie linię ze swoich kostek.

Czas gry: od 10 - 20 min. Rozgrywając turniej czas wykonania ruchu można limitować.

## ÖT-LET

**Előkészületek a játékhoz:**

A tábla közepén elhelyezzük a 25 kockát úgy, hogy a jelöletlen oldala legyen felfelé. A játékosok választanak, hogy melyik játszik a kör jelzésű, és melyik a kereszt jelzésű kockákkal. Az a játékos kezd, aki a kör jelzésű kockával játszik.

**A játék célja:**

Az nyer, aki ábrájából vízszintes, függőleges, vagy átlós irányban egy ötös sorozatot tud kialakítani.

**JÁTÉKSZABÁLYOK 2 játékos esetén:**

A játékosok felváltva lépnek. A soronlevő játékos mindig köteles lépni.

A soronlevő játékos kivessz egy jelzés nélküli, vagy egy saját jelével ellátott kockát a *tábla széléről* - a tábla közepén levő kockák tabuk /ld. 3. ábra/. Az első körben nincs választási lehetőség, mindkét fél csak sima kockát választhat.

Az ellenfél kockájával nem lehet lépni.

**A kocka jelzésének megváltoztatása**

Akár jelöletlen a kiválasztott kocka teteje, akár a játékos jele látható rajta, a játékos a következőkben csak jelzéssel felfelé helyezheti el.

**Kocka áthelyezése**

A játékos a kivett kockát áthelyezi egy hiányos sorba. Választhat, hogy a sor melyik végére helyezi kockáját. Ugyanoda, ahonnan elvette, nem teheti vissza. A 4. ábrán kivett kocka A, B, vagy C kocka eltolásával helyezhető el. Ilyenkor természetesen előfordulhat, hogy az ellenfél kockáját is eltolja.

**A játszma vége**

A játszma akkor ér véget, amikor valamelyik játékos egy 5 kockából álló sorozatot hozott létre, vízszintes, függőleges, vagy átlós irányban. Az a játékos, aki ellenfele kockáiból hoz létre sorozatot, elveszítette a játékot, akkor is, ha egyidejűleg saját kockáiból is sorozatot hozott létre.

**JÁTÉKSZABÁLYOK 4 játékos esetén**

A játékosok 2 csapatot alkotnak, és az azonos csapat tagjai egymással szemben helyezkednek el /ld. 6. ábra/. A játékosok az óramutató járásával meggyező irányban következnek sorra. A játékszabályok azonosak a két játékosra vonatkozó szabályokkal, az alábbi kiegészítésekkel:

A játékos csak akkor mozdíthatja a el kockáját, ha a jelzésen levő pont *felé néz*. /A 7. ábrán pld. az A1 játékos nem mozdíthatja el az X, Y és Z kockákat, az A2 játékos pedig a V és W kockákat./ A kocka áthelyezésekor a játékos megfordíthatja a jelzést úgy, hogy a pont tőrsa felé nézzen. Lépéskényszer van, a soronlevő játékos mindig köteles lépni, ha lehetősége van, hogy egy saját jelzésű, vagy jelöletlen kockát áthelyezzen. Ritkán előfordul, hogy nincs olyan kocka amelyet elmozdíthat, ilyenkor kimarad a lépésből. Az a csapat nyer, amelyik először létrehoz egy ötös sorozatot vízszintes, függőleges, vagy átlós irányban. Ebben az esetben nem számít, hogy a pontok merre néznek.

**Tanács:** Érdemes a játszma előtt megállapodni, hogy a csapattársak játék közben beszélhetnek-e egymással.

**A játszma időtartama:**

10-20 perc. Versenyeken ki lehet kötni a játszmaidőt.



## PŘÍPRAVA HRY

25 kostek se položí do středu hrací desky.

Každá kostka má čtyři prázdné stěny a jednu stěnu s křížkem a jednu s kroužkem (obr. 1). Na začátku hry mají všechny kostky horní stěnu prázdnou (obr. 2). Hráči se dohodnou, který hráč nebo tým má křížky, který kroužky a kdo začne.

## CÍL HRY

Utvoření vodorovné, svislé nebo diagonální řady z pěti kostek s vaším symbolem nahoře (obr. 5).

## PRAVIDLA PRO DVA HRÁČE

### JAK HRÁT

Postupně každý hráč vybere kostku a přesune ji podle následujících pravidel. V žádném případě nesmí hráč vynechat svůj tah.

**Výběr kostky:** Hráč si z okraje desky vybere a zvedne kostku, která má horní stěnu buď prázdnou, nebo na ní má symbol hráče, který je na řadě (obr. 3). V prvním kole nemají hráči jinou možnost, než zvolit prázdnou kostku. Není povoleno vzít kostku se symbolem soupeře.

**Změna symbolu:** Ať si hráč vybere kostku prázdnou, nebo se svým symbolem, vždy se musí na hrací desku vrátit s jeho symbolem navrchu.

**Návrat kostky:** Hráč si může vybrat, na kterou stranu narušené řady vzniklé odebráním kostky danou kostku položí. Hráč kostkou posune celou řadu z vybrané strany, aby se díra zaplnila. Vybraná kostka se nesmí vrátit na místo, ze kterého byla právě odebrána.

Obr. 4: kostka se vrátí na desku posunutím buď na A, B, nebo C.

### KONEC HRY:

Vítězem je hráč, který utvoří vodorovnou, svislou nebo diagonální řadu z pěti kostek se svým symbolem. Hráč, který utvoří řadu pěti kostek se symbolem soupeře prohrává hru, i kdyby zároveň utvořil řadu svých symbolů.

## PRAVIDLA PRO ČTYŘI HRÁČE

Průběh hry je stejný jako při hře dvou hráčů s následujícími změnami:

Hráči jsou v týmech po dvou. Spoluhráči sedí naproti sobě. Hra běží po směru hodinových ručiček a postupně hraje každý z hráčů (obr. 6: Tým A proti týmu B). Hráči se před začátkem hry dohodnou, zda si hráči v týmu mohou radit.

**Výběr kostky:** Hráč vybere z okraje desky buď prázdnou kostku, nebo kostku se svým symbolem, pokud je tečka na kostce otočená směrem k němu. Strana, na kterou je tečka otočená určuje, který hráč z týmu může s danou kostkou hrát.

Obr. 7: V a W může hrát pouze hráč A1. X, Y a Z může hrát pouze hráč A2.

V prvním kole nemají hráči jinou možnost, než zvolit prázdnou kostku.

**Změna symbolu:** Ať je kostka prázdná nebo je na ní symbol hrajícího hráče, musí se na desku vrátit se symbolem hrajícího hráče. Hráč nasměruje tečku tak, aby určovala, který hráč z týmu s ní může hrát.

Hráč nesmí vynechat svůj tah, jedinou výjimkou je případ, že na okraji desky není prázdná kostka, ani kostka s jeho symbolem a tečkou nasměrovanou jeho směrem.

### DĚLKA HRY

Hra trvá 10 až 20 minut. Pokud se hraje turnaj, může být čas na tah omezen.

**PREDSTAVITEV IN PRIPRAVE NA IGRO**

**Vsebina:** 25 kock, označenih s simbolom: prazna ploskev ali ploskev s križcem ali krožcem. Vse kocke so enake. Imajo štiri prazne ploskve, ena ploskev je označena s križcem, ena pa s krožcem (slika 1).

Pred začetkom igre postavimo vseh 25 kock na igralno ploščo tako, da jih obrnemo s prazno ploskvijo navzgor (slika 2).

Dva igralca ali dve skupini izbereta, kdo bo igral s križci, kdo s krožci in kdo bo začel igro.

**CILJ IGRE** Oblikujemo vodoravno, navpično ali diagonalno vrsto iz 5 kock, ki nosijo naš simbol - križec ali krožec (slika 5).

**PRAVILA ZA DVA (2) IGRALCA****NAČIN IGRE**

Vsak igralec izmenično izbere kocko in jo premakne glede na pravila. Igralec nikakor ne sme zamuditi svoje poteze.

**Izbira in premik kocke**

Igralec izbere in dvigne prazno kocko ali kocko s svojim simbolom (slika 3). V prvem krogu lahko igralci izberejo le kocko s prazno ploskvijo. Ni dovoljeno vzeti kocke, na kateri je soigralčev simbol (velja za več kot dva igralca).

**Zamenjava simbola na kocki**

Kadar je izbrana kocka prazna ali je na njej igralčev simbol, jo je vedno treba obrniti tako, da bo igralčev simbol na zgornji ploskvi.

**Premikanje kocke**

Ko igralec dvigne kocko, lahko izbere, na kateri konec vrste z izpraznjenim prostorom jo bo položil. Kocko položi na konec vrste in celotno vrsto potisne proti izpraznjenemu prostoru. Nikoli ne smemo kocke položiti nazaj na prostor, s katerega smo jo vzeli. Slika 4: kocko lahko premaknemo s potiskanjem A, B ali C.

**KONEC IGRE**

Zmagovalec je igralec, ki oznani, da je oblikoval vodoravno, navpično ali diagonalno vrsto s 5 kockami, ki nosijo njegov simbol.

Igralec, ki naredi vrsto s soigralčevimi simboli, izgubi, tudi če istočasno naredi vrsto s svojim simbolom.

**PRAVILA ZA ŠTIRI (4) IGRALCE**

Igralci se razporedijo v skupini po dva, tako da so člani iste skupine obrnjeni drug proti drugemu.

Igralci se izmenjujejo v smeri urinih kazalcev (slika 6: skupina A proti skupini B).

Igralci se pred začetkom igre odločijo, ali bo medsebojno posvetovanje dovoljeno ali ne.

**POTEK IGRE** Izmenično vsak igralec izbere kocko in jo premakne po naslednjih navodilih.

**Izbira in dviganje kocke**

Igralec izbere in dvigne kocko s prazno ploskvijo ali simbolom svoje skupine, če točka na simbolu kaže nanj s strani ploščice. Smer točke namreč določa, kdo v skupini lahko premika kocko. Slika 7: V in W lahko igrata le igralca A1. X, Y in Z lahko igra le igralec A2. V prvem krogu lahko igralci izberejo le kocko s prazno ploskvijo. Nikoli ne smemo dvigniti kocke, na kateri je soigralčev simbol!

**Obračanje simbola na kocki**

Če je izbrana kocka prazna ali je na njej že igralčev simbol, jo je treba vedno obrniti tako, da bo igralčev simbol na vrhu; igralec usmeri točko v smer, ki določa, kdo v skupini lahko ponovno igra.

**Premikanje kocke**

Igralec lahko izbere, na kateri konec vrste z izpraznjenim prostorom, ki se prikaže, kadar vzame kocko, bo položil kocko. Kocko položi na konec vrste in celotno vrsto potisne proti izpraznjenemu prostoru. Pri tem kocko obrne. Nikoli ne smemo kocke položiti nazaj na prostor, s katerega smo jo vzeli. Slika 4: Kocko lahko postavimo nazaj na ploščo tako, da porinemo A, B ali C. Igralec mora potegniti svojo potezo, razen ko ne more vzeti prazne kocke ali kocke s svojim simbolom - kadar smer kaže nanj, s strani ploščice.

**KONEC IGRE** Zmagovalna skupina je tista, ki oznani, da je oblikovala vodoravno, navpično ali diagonalno vrsto s 5 kockami, ki nosijo njen simbol. Skupina, ki naredi vrsto s simboli soigralcev, izgubi igro, četudi istočasno naredi vrsto s svojim simbolom.

**DOLŽINA IGRE:** 10 do 20 minut, Pri igranju v turnirjih lahko omejimo čas ene poteze za vsakega igralca.

**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 atsizvelgti 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 narių 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.

**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 pavērsta uz augšu.

● Punktiem, kas redzami pie simbola 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 gājieni tikai tadā gadījumā, ja malējās rindās nav nedz tukšo klucīšu, nedz klucīšu ar spēlētāja simbolu, kur punkts norādītu uz šo spēlētāju.

**SPĒLES ILGUMS**

No 10 līdz 20 minūtēm.

Sacensībās var noteikt laika ierobežojumu vienam gāzienam.

**KYNNING OG UNDIRBÚNINGUR**

Kubbumum 25 er raðað á miðju spilaborðsins. Sú hlið kubbanna sem snýr upp getur verið auð, með hring eða með krossi (mynd 1). Í upphafi leiks eru allir kubbarnir látnir snúa með auða hlið upp (mynd 2). Tveir leikmenn eða tvö lið velja hver leikur með krossa, hver með hringi og hver á að byrja.

**MARKMIÐ LEIKSINS**

Að leikmaður nái að mynda röð með 5 kubbum með sínu tákni, lárétt, lóðrétt eða á ská (mynd 5).

**REGLUR FYRIR TVÖ LEIKMENN****HVERNIG SKAL SPILA**

Til skiptis velja leikmenn kubb og færa hann samkvæmt eftirfarandi reglum. Leikmaður verður að færa kubb í hverri umferð.

**Að velja og taka kubb:** Leikmaður tekur, af jaðri spilaborðsins (mynd 3), kubb með auða hlið upp eða kubb með eigin tákni upp. Í fyrstu umferð verða leikmenn að velja kubb með auða hlið upp, þar sem allir kubbarnir snúa þannig. Leikmaður má aldrei taka kubb með tákni andstæðingsins.

**Að breyta tákni kubbsins:** Hvort sem kubburinn, sem er valinn, er með auða hlið upp eða tákni leikmannsins, verður kubbur með hans eigin tákni alltaf að koma í staðinn og snúa upp.

**Að setja kubb í staðinn:** Þegar leikmaður tekur upp kubb, getur hann valið í hvaða ófullgerðu röð hann leggur kubbinn. Hann yfir kubbum til að leggja niður kubbinn sem hann tók upp. Ekki má leggja kubb, sem verið var að taka upp, aftur á sama stað.

Mynd 4: Kubbum er komið fyrir í kubbaröð með því að ýta á A, B eða C.

**LEIKSLOK: Sigurvegarinn** er sá leikmaður sem hefur myndað röð 5 kubba með sínu tákni, lárétt, lóðrétt eða á ská. Leikmaður, sem myndar 5 kubba röð með táknum andstæðings síns, tapar jafnvel þó hann myndi um leið röð með eigin táknum.

**REGLUR FYRIR FJÓRA LEIKMENN**

Leikmennirnir spila í tveggja manna liðum. Leikmenn í sama liði sitja hvor andspærnis öðrum. Spilað er réttshælis og til skiptis (mynd 6: lið A gegn liði B). Leikmenn ákveða, áður en leikurinn hefst, hvort samráð skuli leyft.

**HVERNIG SKAL SPILA**

Til skiptis velja leikmenn kubb og færa hann samkvæmt eftirfarandi reglum.

**Að velja og taka kubb:** Leikmaður tekur, af jaðri spilaborðsins, kubb með auða hlið upp eða kubb með eigin tákni upp ef punkturinn snýr að honum; staðsetning punktsins ákvarðar hvor leikmanna liðsins má leika með með þann kubb.

Mynd 7: Leikmaður A1 getur eingöngu leikið með V&W; Leikmaður A2 getur eingöngu leikið með X, Y&Z.

Í fyrstu umferð verða leikmenn að velja kubb með auða hlið upp, þar sem allir kubbarnir snúa þannig.

Leikmaður má aldrei taka kubb með tákni andstæðingsins.

Að breyta tákni kubbsins: Hvort sem kubburinn, sem er valinn, er með auða hlið upp eða tákni leikmannsins, verður kubbur með hans eigin tákni alltaf að koma í staðinn og snúa upp. Leikmaðurinn ákveður hvert punkturinn beinist og um leið hvor í liðinu má spila með hann aftur.

**Að setja kubb í staðinn:** Þegar leikmaður tekur upp kubb, getur hann valið í hvaða ófullgerðu röð hann leggur kubbinn. Hann yfir kubbum í þeirri röð til að leggja niður kubbinn sem hann tók upp. Ekki má leggja kubb, sem verið var að taka upp, aftur á sama stað.

Mynd 4: Kubbum er komið fyrir í kubbaröð með því að ýta á A, B eða C.

Leikmaður verður að gera í hverri umferð, nema hann geti hvorki tekið auðan kubb né kubb með eigin tákni og punkti sem beinist að honum.

**LEIKSLOK**

Það lið sem fyrst getur myndað 5 kubba röð með eigin táknum sigrar í leiknum. Lið, sem myndar 5 kubba röð með táknum andstæðinganna, tapar leiknum, jafnvel þó það myndi um leið röð með eigin táknum.

**LEIKTÍMI**

10 til 20 mínútur. Í keppni má takmarka þann tíma sem leikmenn hafa í hverri umferð.

**HRACIA SÚPRAVA A PRÍPRAVA HRY**

- Hracia doska

- 25 kociek (4 strany prázdne, na jednej strane s krížikom, na jednej s kruhom – Obr. 1.)

Všetkých 25 kociek sa rozloží v strede hracej dosky prázdnu stranou navrch (Obr. 2.). Dvaja hráči, alebo 2 tímy sa dohodnú alebo losujú o symbol, ktorý bude reprezentovať ich kocky, ako aj to kto začína.

**CIEĽ HRY**

Cieľom hry je vytvoriť líniu 5 kociek vlastného symbolu vo vertikálnom, horizontálnom alebo diagonálnom smere (Obr. 5.).

**PRAVIDLÁ PRE 2 HRÁČOV****HRA**

Hráči sa striedajú a každý potiahne kockou podľa pravidiel. Hráč nesmie vynechať ťah.

Voľba a ťah kocky: Hráč si volí a ťahá okrajovú kocku, ktorá má na vrchu prázdnu stranu alebo jeho symbol (Obr. 3.). Nie je dovolené zobrať súperovu kocku. Ťahom kocky vzniká neúplný rad a stĺpec.

Umiestnenie kocky: Hráč si môže zvoliť, na ktorý koniec neúplného radu alebo stĺpca umiestni kocku. Kocka nesmie byť vrátená presne na to isté miesto odkiaľ bola ťahaná. Ak bola ťahaná kocka s prázdnu stranou, hráč ju umiestni s jeho symbolom navrchu.

Obr. 4.: Kocka smie byť umiestnená späť na dosku potlačením kociek A, B alebo C.

**KONIEC HRY**

Vyhráva prvý hráč, ktorý vytvorí a aj oznámi líniu 5 kociek s vlastným symbolom vo vertikálnom, horizontálnom alebo diagonálnom smere. Hráč, ktorý vytvorí výhernú líniu kociek so súperovým symbolom prehráva, aj keby týmto spôsobom zároveň vytvoril svoju líniu 5 kociek.

**PRAVIDLÁ PRE 4 HRÁČOV**

Hráči vytvoria 2 tímy a dohodnú sa, či je povolené navzájom si radiť alebo nie. Spoluhráči z jedného tímu sedia oproti. Každý hráč je postupne na ťahu, poradie je v smere hodinových ručičiek (Obr. 6, tím A proti tímu B).

**HRA**

Hráč, ktorý je na ťahu zvolí a ťahá kockou podľa pravidiel.

Voľba a ťah kocky: Hráč si volí a ťahá okrajovú kocku, ktorá má na vrchu prázdnu stranu alebo jeho symbol a zároveň bodku smerujúcu k nemu. Bodka určuje, kto z tímu smie ťahať kocku.

Obr. 7: Kockami V a W môže ťahať iba hráč A1, kockami X, Y a Z smie ťahať iba hráč A2. V prvom ťahu hráči nemajú na výber a tak musia ťahať iba kocku s prázdnu stranou na vrchu. Nie je dovolené zobrať súperovu kocku.

Zmena symbolu kocky: Či už je ťahaná kocka s prázdnu stranou, alebo so symbolom hráča, musí byť vždy umiestnená tak, aby bol hráčov symbol na vrchu a bodka smerovala k jednému z členov tímu. Iba ten člen bude môcť neskôr túto kocku ťahať.

Umiestnenie kocky: Hráč si môže zvoliť, na ktorý koniec neúplného radu alebo stĺpca umiestni kocku. Kocka nesmie byť vrátená presne na to isté miesto odkiaľ bola ťahaná.

Obr. 4.: Kocka smie byť umiestnená späť na dosku potlačením kociek A, B alebo C.

Hráč, ktorý je na rade musí ťahať nejakou kockou, okrem prípadu, keď už nie sú na okraji kocky s prázdnyimi stranami, alebo kocky s jeho symbolom a bodkou otočenou k nemu.

**KONIEC HRY**

Vyhráva ten tím, ktorý vytvoril výhernú líniu 5 kociek s ich symbolom vo vertikálnom, horizontálnom alebo diagonálnom smere. Tím, ktorý vytvorí výhernú líniu kociek so súperovým symbolom prehráva, aj keby týmto spôsobom zároveň vytvoril svoju líniu 5 kociek.

**ČAS HRY**

Zvyčajne 10-20 minút. Pri turnajovej hre viacerých hráčov/tímov je možné stanoviť časový limit pre jednu hru.

Hra nie je vhodná pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti. Nebezpečie udusenía.

**Садржај:** 25 коцки, означених симболом:

празна површина или површина са крстићем или кружићем.

**Бр. играча:** 2-4 играча, старост 8+

**Дужина игре:** 10 до 20 минута

Код играња турнира можемо да ограничимо време једног потеза за сваког играча.

#### **ПРЕДСТАВЉАЊЕ И ПРИПРЕМЕ ЗА ИГРУ**

Све коцке су исте. Имају четири празне стране, једна површина је означена рстићем, а једна кружићем (слика 1).

Пре почетка игре поставимо свих 25 коцки на плочу за играње тако, што окренемо празну страну нагоре (слика 2).

Два играча или две групе бирају ко ће играти са крстићима, ко са кружићима и ко почиње игру.

#### **ЦИЉ ИГРЕ**

Обликујемо водоравну, усправну или дијагоналну линију од 5 коцки, које носе наш симбол – крстић или кружић (слика 5).

#### **ПРАВИЛА ЗА ДВА (2) ИГРАЧА**

##### **НАЧИН ИГРЕ**

Сваки играч наизменично бира коцку и помера је с обзиром на правила. Играч никако не сме да пропусти свој потез.

##### **Одабир и померање коцке**

Играч бира и подиже празну коцку или коцку са својим симболом (слика 3).

У првом кругу могу играчи да одаберу само коцку са празном површином. Није дозвољено узети коцку на којој се налази симбол саиграча (важи само за више од два играча).

##### **Замена симбола на коцки**

Када је одабрана коцка празна или се на њој налази симбол играча, увек треба да се окрене тако да симбол играча буде на горњој страни.

##### **Померање коцке**

Када играч подигне коцку, може да бира на који крај низа са испражњеним простором ће је ставити. Коцку ставља на крај низа и цео низ потискује према испражњеном простору.

Никада не смемо да коцку ставимо назад на место са ког смо је узели.

Слика 4: коцку можемо да померамо потискивањем А, Б или Ц.

#### **КРАЈ ИГРЕ**

Победник је играч, који објави да је направил водоравну, усправну или дијагоналну линију са 5 коцки које носе његов симбол.

Играч, који направи низ са симболима саиграча, губи чак иако истовремено направи низ са својим симболом.

#### **ПРАВИЛА ЗА ЧЕТИРИ (4) ИГРАЧА**

Играчи се распоређују у групе по двоје, тако да чланови исте групе буду окренути један према другом.

Играчи се смењују у правцу казаљке на сату (слика 6: група А против групе Б).

Играчи пре почетка игре одлучују да ли ће међусобно договарање бити дозвољено или не.

#### **ТОК ИГРЕ**

Наизменично сваки играч бира коцку и помера је према следећим упутствима.

##### **Одабир и подизање коцке**

Играч бира и подиже коцку са празном површином или са симболом своје групе, ако тачка на симболу показује према њему са стране плоче. Смер тачке наиме одређује ко у групи може да помера коцку.

**Слика 7:** V и W могу да играју само играчи А1.

X, V и Z може да игра само играч А2.

У првом кругу играчи могу да одаберу само коцку са празном површином.

Никада не смемо да подигнемо коцку на којој се налази симбол саиграча!

##### **Окретање симбола на коцки**

Уколико је одабрана коцка празна или се на њој већ налази симбол играча, треба је увек окренути тако да симбол играча буде на врху; играч усмерава тачку у смеру, који одређује ко у групи може поново да игра.

##### **Померање коцке**

Играч може да бира на који крај низа са испражњеним простором, који се указује када узме коцку, ће ставити коцку. Коцку ставља на крај низа и цео низ потискује према испражњеном простору. При томе коцку окреће.

Коцку никада не смемо да ставимо на место са ког смо је узели.

Слика 4: Коцку можемо да поставимо назад на плочу тако да потиснемо А, В или С.

Играч мора да одигра свој потез осим када не може да узме празну коцку или коцку са својим симболом – када смер показује на њега, са стране плоче.

#### **КРАЈ ИГРЕ**

Победничка група је она, која објави да је направила водоравну, усправну или дијагоналну линију са 5 коцки које носе њен симбол.

Група, која направи низ са симболима саиграча, губи игру чак иако истовремено направи низ са својим симболом.

**Sadržaj:** 25 kocaka označenih simbolom:  
prazna površina ili ploha s križićem i kružićem.

**Br. igrača:** 2-4 igrača, dob 8+

**Dužina igre:** 10 do 20 minuta

Kod turnirskog igranja možemo ograničiti vrijeme za jedan potez za svakog igrača.

#### PREDSTAVLJANJE I PRIPREMA ZA IGRU

Sve kocke su jednake. Imaju četiri prazne površine, jedna površina je označena križićem, a jedna kružićem (slika 1).

Prije početka igre postavimo svih 25 kocaka na ploču za igranje tako da ih okrenemo s praznom površinom prema gore (slika 2).

Dva igrača ili dvije skupine biraju tko će igrati s križićima, a tko s križićima i tko će započeti igru.

#### CILJ IGRE

Oblikovati vodoravnu, okomitu ili dijagonalnu vrstu od 5 kocaka koje nose naš simbol – križić ili kružić (slika 5).

#### PRAVILA ZA DVA (2) IGRAČA

##### NAČIN IGRE

Svaki igrač naizmjenično bira kocku i pomiče ju s obzirom na pravila. Igrač ni u kojem slučaju ne smije propustiti svoj potez.

##### Odabir i pomicanje kocke

Igrač odabire i podiže praznu kocku ili kocku sa svojim simbolom (slika 3).

U prvom krugu igrači mogu izabrati samo kocku s praznom površinom. Nije dopušteno uzeti kocku na kojoj je suigračev simbol (vrijedi za više od dva igrača).

##### Zamjena simbola na kocki

Kada je odabrana kocka prazna ili je na njoj igračev simbol, uvijek ju je potrebno okrenuti tako da će igračev simbol biti na gornjoj površini.

##### Pomicanje kocke

Kada igrač podigne kocku možete birati na koji će ju kraj vrste s ispražnjenim prostorom položiti. Kocku polaže na kraj vrste i cijelu vrstu pomiče prema ispražnjenom prostoru.

Nikada ne smijemo kocku položiti nazad na prostor s kojega smo ju uzeli.

Slika 4: kocku možemo pomicati guranjem A, B ili C.

#### KRAJ IGRE

Pobjednik je onaj igrač koji objavi da je oblikovao vodoravnu, okomitu ili dijagonalnu vrstu od 5 kocaka koje nose njegov simbol.

Igrač koji napravi vrstu sa suigračevim simbolima gubi i u slučaju ako istovremeno napravi vrstu sa svojim simbolom.

#### PRAVILA ZA ČETIRI (4) IGRAČA

Igrači se rasporede u skupine po dvoje tako da su članovi iste skupine okrenuti jedan prema drugome.

Igrači se izmjenjuju u smjeru kazaljki na satu (slika 6: skupina A protiv skupine B).

Igrači se prije početka igre odlučuju hoće li međusobne konzultacije biti dopuštene ili ne.

#### TIJEK IGRE

Izmjenično svaki igrač odabire kocku i pomiče ju prema sljedećim uputama:

##### Odabir i podizanje kocke

Igrač odabire kocku s praznom površinom ili simbolom svoje skupine, ako točka na simbolu ukazuje na njega sa strane ploče. Smjer točke određuje onoga koji iz skupine može pomicati kocku.

Slika 7: V i W mogu igrati samo igrači A1.

X, V i Z može igrati samo igrač A2.

U prvom krugu igrači mogu birati samo kocku s praznom plohom.

Nikada ne smijemo podignuti kocku na kojoj je suigračev simbol!

##### Okretanje simbola na kocki

Ako je odabrana kocka prazna ili je na njoj već igračev simbol, uvijek ju je potrebno okrenuti tako da će igračev simbol biti na vrhu: igrač točku usmjerava u pravcu koji određuje tko će u skupini ponovo moći igrati.

##### Pomicanje kocke

Igrač može birati na koji kraj vrste s ispražnjenim prostorom, koji se prikaže kada uzme kocku će položiti kocku. Kocku polaže na kraj vrste i cijelu vrstu gurne prema ispražnjenom prostoru. Pritom kocku može okrenuti.

Kocku nikada ne smijemo položiti nazad u prostor s kojega smo ju uzeli.

Slika 4: Kocku možemo postaviti nazad na ploču tako da gurnemo A, B ili C.

Igrač mora povući potez, osim u slučaju kada ne može uzeti praznu kocku sa svojim simbolom – kada smjer ukazuje na njega, sa strane ploče.

#### KRAJ IGRE

Pobjeđuje ona skupina koja objavi da je oblikovala vodoravnu, okomitu ili dijagonalnu vrstu od 5 kocaka koje imaju njezin simbol.

Skupina koja napravi vrstu sa simbolima suigrača gubi igru i u slučaju da istovremeno napravi vrstu sa svojim simbolom.



## חוקי המשחק II

משחק אסטרטגיה לשנים או ארבעה משתתפים

### הצגת המשחק:

- לוח ובמרכזו מונחות 25 קוביות עץ.
- בתחילת המשחק כל הקוביות מונחות כשחלקן החלק פונה מעלה.
- המשתתפים בוחרים צורה ( אפס , עיגול) ומחליטים מי יפתח במשחק

### מטרת המשחק:

ליצור רצף של 5 קוביות (שורה טור או באלכסון) אשר סימנך עליהן.

### חוקי המשחק: ( לשני משתתפים):

בתורו כל משתתף בוחר קוביה ומזיז אותה לפי החוקים הבאים, בשום מקרה משתתף אינו יכול לוותר על תורו.

### בחירה והזזה של קוביה:

משתתף בוחר קוביה חלקה או קוביה שסימנו עליה, מהקוביות שיוצרות את המסגרת בלבד, (איור 3). בסבוב הראשון אין ברירה אלה לבחור בקוביה שחלקה העליון חלק. בכל מקרה אסור לשחקן להרים קוביה שסימן יריבו פונה מעלה.

הנחה של קוביה שהורמה נעשה על ידי דחיפת שורה או טור של קוביות כפי שמודגם באיור 4 . אסור להניח קוביה במקום שממנו נלקחה.

המנצח במשחק: הינו משתתף שהצליח ליצור רצף של 5 קוביות כשסימן המשתתף פונה מעלה, בשורה, בטור או באלכסון. משתתף שיצר רצף עם סימן היריב הפסיד במשחק. אפילו אם נוצר גם רצף עם סימנו, באותו זמן.

### חוקי המשחק ( עבור 4 משתתפים):

המשתתפים מתחלקים ל 2 קבוצות של שני משתתפים בכל קבוצה. כל משתתף משחק בתורו כאשר התור עובר בכוון השעון. משתתף יכול להזיז קוביה חלקה או קוביה שסימן המשתתף פונה מעלה והנקודה פונה לכוון המשתתף. באיור 7 קוביות V, W יוזזו רק על ידי משתתף A1. קוביות X, Y, Z יוזזו רק על ידי משתתף A2 . אסור למשתתף לשחק בקוביה של יריבו אך מותר למשתתף להניח את הקוביה בכוון שיאפשר לשותף לשחק בה כאשר יגיע תורו, תורה.

משתתף חייב לשחק בתורו אלה במקרה בו אין קוביה חלקה או קוביה עם סימן המשתתף שהנקודה פונה לעברו, אז יעבור התור למשתתף הבא.

הנחה של קוביה שהורמה נעשה על ידי דחיפת שורה או טור של קוביות כפי שמודגם באיור 4 . אסור להניח קוביה במקום שממנו נלקחה. מותר להרים רק קוביות שהן חלק מהמסגרת ולא ממרכז השטח, ראה איור 3.

### סיום המשחק:

מנצחת הקבוצה הצליחה ליצור רצף של 5 קוביות שסימנה פונה מעלה. אם קבוצה יצרה רצף עם סימן הקבוצה היריבה הרי היא הפסידה במשחק, גם אם באותו מהלך נוצר רצף של הקבוצה ששיחקה. משך המשחק 20-10 דקות. ניתן להגביל את זמן החשיבה לכל מהלך.

**معرفی و آمادگی برای بازی:**

۲۵ مکعب بر روی صفحه بازی قرار دارد. وجه بالایی مکعب ها آن را از یکدیگر متمایز می کند که می تواند خالی، دارای علامت دایره یا ضربدر باشد. (شکل ۱) در آغاز بازی مکعب ها تماما با وجه خالی بر روی صفحه چیده می شوند (شکل ۲) هر یک از دو بازیکن یا دو تیم علامت دایره و یا ضربدر را انتخاب کرده و سپس تصمیم می گیرند که کدامیک بازی را آغاز کند.

**هدف بازی:**

تشکیل یک ردیف کامل افقی، عمودی یا مورب از ۵ مکعب متحد علامت انتخاب شده توسط هر بازیکن. (شکل ۵)

**قوانین بازی برای ۲ بازیکن:**

به نوبت هر بازیکن مکعبی را انتخاب کرده و آن را بر اساس قوانین زیر حرکت می دهد، تحت هر شرایطی هر یک از بازیکنان باید نوبت خود را بازی کند.

انتخاب و برداشتن یک مکعب: بازیکن یک مکعب خالی و یا مکعبی با علامت انتخابی خود را از خانه های حاشیه صفحه انتخاب کرده و آن را بر می دارد (شکل ۳)

در دور اول، بازیکنان باید مکعب های خالی را انتخاب کنند. در دورهای بعد بازیکنان می توانند به جای مکعب های خالی مکعب های دارای علامت خود را انتخاب کنند، هیچ یک از بازیکنان حق برداشتن مکعبی با علامت انتخابی بازیکن مقابل را ندارند.

تغییر علامت مکعب: چه مکعب برداشته شده خالی باشد یا دارای علامت انتخابی بازیکن، هنگامی که دوباره در صفحه گذاشته می شود (به روشی که در ادامه توضیح داده خواهد شد) باید علامت همان بازیکن در سطح بالایی مکعب دیده شود.

جایگزینی مکعب: بازیکن می تواند انتخاب کند از کدام سوی ردیف غیر کامل که با برداشته شدن یک مکعب ایجاد شده است، آن را پر کند. سپس با هل دادن مکعب های همان سمت محل خالی مکعب را پر کند. هرگز نباید مکعبی را که از جایی برداشته دوباره همان جا بگذارد. شکل ۴: جای مکعب مورد نظر با هل دادن در جهات A، B یا C پر می شود.

**پایان بازی:**

برنده بازیکنی است که ردیف کاملی از ۵ مکعب با علامت انتخابی خود را به طور افقی، عمودی یا مورب بسازد. بازیکنی که با مکعب های با علامت طرف مقابل ردیف کاملی بسازد گرچه هم زمان با آن ردیفی کامل از مکعب های با علامت خود را نیز ساخته باشد، بازنده محسوب می شود.

**قوانین بازی برای ۴ بازیکن:**

بازیکنان در تیم های دوتایی مقابل هم بازی می کنند. هر بازیکن در جهت عقربه های ساعت نوبت خود را بازی می کند. (شکل ۶: تیم A در مقابل تیم B) بازیکنان قبل از شروع بازی توافق می کنند که آیا در حین بازی با یکدیگر مشورت کنند یا نه.

هر بازیکن به نوبت یک مکعب انتخاب کرده و بر اساس قوانین زیر آن را حرکت می دهد.

انتخاب و برداشتن یک مکعب: بازیکن یک مکعب با وجه خالی یا وجه با علامت انتخابی خود را در صورتی که نقطه روی آن به طرف وی باشد از خانه های حاشیه صفحه، انتخاب کرده و بر می دارد زیرا جهت نقطه تعیین می کند که کدام بازیکن از هر تیم می تواند با آن مکعب بازی کند.

شکل ۷: W، V، Z، Y، X، A1 تنها توسط بازیکن A۱ می تواند بازی شود.

در دور اول بازیکنان تنها می توانند یک مکعب خالی را بردارند.

شما هرگز نمی توانید مکعبی با علامت انتخابی بازیکنان مقابل را بردارید.

تغییر علامت مکعب: چه مکعب برداشته شده خالی باشد یا دارای علامت انتخابی بازیکن، هنگامی که دوباره در صفحه گذاشته می شود باید علامت همان بازیکن در سطح بالایی مکعب دیده شود و بازیکن نقطه را در جهتی قرار دهد که تعیین شود در نوبت بعدی، چه فردی از همان تیم می تواند با آن مکعب بازی کند.

جایگزینی مکعب: بازیکن می تواند انتخاب کند از کدام سوی ردیف غیر کامل که با برداشته شدن یک مکعب ایجاد شده آن را پر کند. سپس با هل دادن مکعب های همان سمت، محل خالی مکعب را پر می کند. هرگز نباید مکعبی را که از جایی برداشته اید دوباره همان جا بگذارید.

شکل ۴: جای مکعب مورد نظر با هل دادن در جهات A، B یا C پر می شود.

هر بازیکن باید نوبت خود را بازی کند مگر آنکه هیچ مکعب خالی و یا با علامت انتخابی تیم او و به صورتی که نقطه روی آن به سمت وی باشد، در حاشیه صفحه وجود نداشته باشد. در این صورت نوبت به نفر بعدی از تیم مقابل می رسد.

**پایان بازی:**

تیم برنده تیمی است که ردیفی افقی، عمودی یا مورب متشکل از ۵ مکعب با علامت انتخابی خود را بسازد. یک تیم با ساخت یک ردیف کامل از مکعب های با علامت طرف مقابل حتی اگر هم زمان ردیفی کامل از مکعب های دارای علامت انتخابی خود را هم ساخته باشد، بازنده محسوب می شود.

**مدت بازی:**

۱۰ تا ۲۰ دقیقه. در مسابقات می توان برای هر بازیکن وقت محدودی را تعیین کرد.

**ВЪВЕДЕНИЕ И ПОДГОТОВКА**

25 кубчета са поставени в центъра на дъската. Всяко кубче се характеризира от лицевата си страна: без символ, с кръгче или с хикс (фиг. 1). В началото на играта кубчетата са наредени така, че страната им без символ да сочи нагоре (фиг. 2). Двамата участници или двата отбора избират кой ще играе с хикс и кой с кръгче, и кой ще започне пръв.

**ЦЕЛ НА ИГРАТА**

Да се направи редица по хоризонтал, вертикал или диагонал от 5 кубчета, които са със съответния символ на участника или отбора (фиг.5).

**ПРАВИЛА ЗА ДВАМА ИГРАЧИ****КАК СЕ ИГРАЕ**

Когато е на ход, всеки участник избира едно кубче и го мести в съответствие с изброените по-долу правила. Не може да се пропуса ход.

**Избиране и взимане на кубче:** Участникът избира и взема от периферията на дъската едно кубче без символ или такова с неговия символ (фиг. 3). В първия ход, участниците нямат друг избор, освен да вземат кубче без символ. Не е разрешено да се използва кубче със символ на противника.

**Смяна на символа на кубчето:** Независимо от това дали кубчето, което е взето е без символ или със символа на играча, то трябва винаги да бъде заместено от кубче, което е със символа на играча на лицевата страна.

**Заместване на кубче:** Когато изтегли кубче, участникът може да избере от кой край на недовършените редици то да бъде заместено; той/тя избутва този край, за да замести кубчето. Не може да се замества кубче само като се постави обратно на мястото, от където е взето.

Фиг.4: кубчето може да бъде преместено на дъската като се премести А, В или С.

**КРАЙ НА ИГРАТА:** Победител е този играч, който направи и обяви, че е направил хоризонтал, вертикал или диагонал от 5 кубчета със своя символ. Играч, който направи редица от символите на противника губи играта, дори и ако едновременно е направил редица със своя символ.

**ПРАВИЛА ЗА ЧЕТИРИМА ИГРАЧИ**

Участниците се групират в отбори по двама, като отборните участници се разполагат един срещу друг. Всеки участник играе по посока на часовниковата стрелка (фиг. 6: отбор А срещу отбор В). Участниците трябва да обсъдят дали се разрешава обсъждане между съотборниците.

**КАК СЕ ИГРАЕ**

По реда си, всеки участник избира кубче и го движи по следните правила:

**Избиране и придвижване на кубче:** Участникът избира и взема кубче без символ или такова със съответния символ, ако стрелката е насочена към него, от периферията на дъската; по този начин, върха на стрелката посочва кой участник от отбора може да играе.

Фиг.7: V и W могат да бъдат играни само от играч А1; X,Y и Z могат да бъдат играни само от участник А2. В първия ход, играчите имат възможност да играят единствено с кубче без символ. Не се разрешава да се играе с кубче със символа на опонента.

**Смяна на символа на кубчето:** Независимо дали кубчето, което се взема, е със или без символ, то трябва да бъде заместено от кубче със символа на играча отгоре; играчът ще насочи стрелката по такъв начин, че да определи кой от отбора ще може да играе кубчето отново.

**Замяна на кубче:** Участникът може да избере от кой край на незапълнените редици, образувани от взимането на кубче, кубчето трябва да се замести; той/тя избутва този край, за да замести кубчето. Няма възможност да се върне кубчето, което сте взели обратно на същата позиция.

Фиг.4: кубче може да се върне обратно на дъската като се избутва А,В или С.

Участникът е длъжен да играе, освен ако няма възможност да вземе кубче без символ, или такова с неговия/нейния символ и със стрелка, насочена към него, откъм периферията на дъската.

**КРАЙ НА ИГРАТА**

Побеждава отборът, който е направил и обявил хоризонтал, вертикал или диагонал от 5 кубчета със своя символ. Отборът, който направи редица със символа на противника губи играта, дори и ако по същото време е направил редица със своя символ.

**ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ**

Между 10 и 20 минути. Може да се ограничи времето за ход, ако се играе за състезание.

**คำอธิบายและการเตรียมกระดาน**

เรียงลูกบาศก์ 25 ก้อนลงบนกระดาน แต่ละก้อนจะแสดงสัญลักษณ์ในด้านที่หงายขึ้น เช่น "ไม่มีหน้า", "วงกลม", หรือ "กากบาท" (กราฟิกที่ 1) ในตอนเริ่มเกมลูกบาศก์ทุกลูกจะหงายด้านที่ไม่มีหน้าขึ้น (กราฟิกที่ 2) จากนั้นผู้เล่นแต่ละคน (ทีม) เลือกว่าใครจะเป็นผู้เล่นเริ่มเกม โดยเลือกว่าจะเป็น กากบาท หรือ วงกลม

**เป้าหมายของเกม**

สร้างแถวของลูกบาศก์ที่แสดงสัญลักษณ์ที่ตนเองเลือก ให้เป็น "เส้นในแนวตั้ง" หรือ "แนวทแยง" จำนวน 5 ก้อนได้สำเร็จก่อนคู่แข่ง (กราฟิกที่ 5)

**กฎสำหรับเล่น 2 คน****วิธีการเล่น**

ในแต่ละตาผู้เล่นจะต้องเลือกลูกบาศก์และวางตามกฎที่กำหนดเอาไว้ ผู้เล่นไม่สามารถเลือกที่จะข้ามตาของตนได้

การเลือกลูกบาศก์: ผู้เล่นสามารถเลือกลูกบาศก์ที่ไม่มีหน้า หรือ ลูกบาศก์ที่แสดงสัญลักษณ์ของผู้เล่น ในบริเวณที่ติดกับขอบกระดาน (กราฟิกที่ 3) สำหรับในรอบแรก ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกลูกบาศก์ที่ไม่มีหน้า ผู้เล่นไม่สามารถเลือกลูกบาศก์ที่มีสัญลักษณ์ของผู้เล่นอื่นได้

การเปลี่ยนสัญลักษณ์ของลูกบาศก์: ลูกบาศก์ที่ผู้เล่นเลือก ไม่ว่าจะ เป็นลูกบาศก์ที่มีสัญลักษณ์ของผู้เล่น หรือ ไม่มีหน้า ผู้เล่นจะต้องวางลูกบาศก์ลงโดยหงายด้านที่เป็นสัญลักษณ์ของผู้เล่นขึ้น

การวางลูกบาศก์: ผู้เล่นสามารถเลือกว่าลูกบาศก์ไปยังขอบของแถวที่ยังว่าง ผู้เล่นเลือกว่าลูกบาศก์โดยการดันลูกบาศก์ในแถวนี้ไปแทนตำแหน่งที่ว่าง ผู้เล่นไม่สามารถวางลูกบาศก์กลับไปยังตำแหน่งเดิมที่หือบขึ้นมาได้

กราฟิกที่ 4: ผู้เล่นสามารถวางลูกบาศก์ที่เลือกได้โดยการดันแถว A, B หรือ C

การจบเกม: เมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งสามารถสร้างหรือประกาศว่าสร้างแถวลูกบาศก์ที่แสดงสัญลักษณ์ของตนเป็นเส้นในแนวตั้งหรือแนวทแยงจำนวน 5 ก้อนได้สำเร็จ ในกรณีที่มีผู้เล่นสร้างแถวได้สำเร็จ แต่ถ้าหากการสร้างนั้น ทำให้แถวของคู่แข่งสำเร็จ และแม้ว่าแถวของตนเองจะสำเร็จพร้อมกันด้วย ให้อธิบายว่าผู้เล่นคนนั้น เป็นผู้แพ้เกมนี้

**กฎสำหรับเล่น 4 คน**

ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ทีม ผู้เล่นทีมเดียวกันให้นั่งตรงข้ามกัน แต่ละตาจะผลัดกันเล่นวนตามเข็มนาฬิกา (กราฟิกที่ 6: ทีม A กับ ทีม B) ผู้เล่นสามารถตกลงกันได้ว่าจะอนุญาตให้มีการหรือกันใบทีมใดหรือไม่ก่อนเริ่มเกม

**วิธีการเล่น**

ในแต่ละตาผู้เล่นจะต้องเลือกลูกบาศก์และวางตามกฎที่กำหนดเอาไว้

การเลือกลูกบาศก์: ผู้เล่นสามารถเลือกลูกบาศก์ที่ไม่มีหน้า หรือ ลูกบาศก์ที่แสดงสัญลักษณ์ของผู้เล่นที่มีจุดบนลูกบาศก์ที่พุ่งเข้าหาตนเองเท่านั้น ในบริเวณที่ติดกับขอบกระดาน

กราฟิกที่ 7: V และ W จะเลือกเล่นได้เฉพาะผู้เล่น A1 ส่วน X, Y และ Z จะเลือกเล่นได้เฉพาะผู้เล่น A2

สำหรับรอบแรก ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกลูกบาศก์ที่ไม่มีหน้า ผู้เล่นไม่สามารถเลือกลูกบาศก์ที่มีสัญลักษณ์ของผู้เล่นอื่นได้

การเปลี่ยนสัญลักษณ์ของลูกบาศก์: ลูกบาศก์ที่ผู้เล่นเลือก ไม่ว่าจะ เป็นลูกบาศก์ที่ไม่มีหน้าหรือมีสัญลักษณ์ของผู้เล่น ผู้เล่นจะต้องวางลูกบาศก์ลงโดยหงายด้านที่เป็นสัญลักษณ์ของผู้เล่นขึ้น และเลือกทิศทางของจุดบนลูกบาศก์เพื่อระบุผู้เล่นในทีมที่สามารถเล่นลูกบาศก์ลูกนี้ได้

การวางลูกบาศก์: ผู้เล่นสามารถเลือกว่าลูกบาศก์ไปยังขอบของแถวที่ยังว่าง ผู้เล่นเลือกว่าลูกบาศก์โดยการดันลูกบาศก์ในแถวนี้ไปแทนตำแหน่งที่ว่าง ผู้เล่นไม่สามารถวางลูกบาศก์กลับไปยังตำแหน่งเดิมที่หือบขึ้นมาได้

กราฟิกที่ 4: ผู้เล่นสามารถวางลูกบาศก์ที่เลือกได้โดยการดันแถว A, B หรือ C

ผู้เล่นจำเป็นต้องเล่นในตาของตน เว้นเสียจากจะไม่สามารถเลือกลูกบาศก์ที่ไม่มีหน้า หรือลูกบาศก์ที่มีสัญลักษณ์ของตนเองจะมีจุดพุ่งเข้าหาตนเองได้ จากขอบกระดาน

**การจบเกม**

ทีมที่ชนะจะเป็นทีมที่สามารถสร้างหรือประกาศว่าสร้างลูกบาศก์ที่แสดงสัญลักษณ์ของตนเป็นเส้นในแนวตั้งหรือแนวทแยงจำนวน 5 ก้อนได้สำเร็จ ในกรณีที่มีผู้เล่นสร้างแถวได้สำเร็จ แต่ถ้าหากการสร้างนั้น ทำให้แถวของทั้งคู่คู่แข่งสำเร็จ และแม้ว่าแถวของตนเองจะสำเร็จพร้อมกันด้วย ให้อธิบายว่าทีมผู้เล่นคนนั้น เป็นผู้แพ้เกมนี้

**ระยะเวลาการเล่น**

ระยะเวลาการเล่นประมาณ 10 ถึง 20 นาที ในการแข่งขัน ผู้เล่นอาจกำหนดเวลาในแต่ละตาขึ้นมาเองได้