

# QUIXO®



8+

2/4

15 min



**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 пропуска ход.

**Избиране и взимане на кубче:** Участникът избира и взима 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 взима 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 взима, 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 избутат 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.