

QUIXO

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 cărui 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 reșezat întotdeauna cu marcajul corespunzător jucătorului pe fața superioară.

Reșezarea cubului

Jucătorul reșeză 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 reșezării.

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 neutru. Niciodată nu poate fi jucat un cub cu marcajul advers.

Schimbarea marcajului

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

Reșezarea cubului

Jucătorul reșează 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 reșezării.

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 neutru 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.