

## **DA:** Sådan spiller I:

**Stregspil:** Tegn på skift en streg, som forbinder to prikker vandret eller lodret. En ny streg behøver ikke at være forbundet med de øvrige. Den spiller som først tegner en streg, som fuldender en firkant, scorer et point og får lov at tegne den næste streg. Spillet slutter, når der ikke kan sættes flere streger. Den spiller som har flest points vinder.

**Galgespil:** En spiller tænker på et ord eller en sætning og angiver antallet af bogstaver med streger - der efterlades et mellemrum ved nyt ord. Den anden spiller skal nu gætte et bogstav af gangen. Korrekte bogstaver skrives på de respektive pladser. For hver gang der gættes forkert, tegnes en del af den hængte mand i galgen. Spilleren skal nå at få ordet/sætningen på plads, inden manden i galgen er tegnet færdig.

**Kryds og bolle:** Sæt på skift kryds eller bolle i felterne. Den spiller, som først får tre på stribe – lodret, vandret eller diagonalt – vinder spillet.

## **SV:** Så här går spelet till:

**Dots & boxes:** Turas om att rita ett streck som förbinder två prickar vågrätt eller lodrätt. Ett nytt streck behöver inte vara förbundet med de övriga. Den spelare som först ritat ett streck som fyller upp en fyrkant får en poäng och får lov att rita nästa streck. Spelet avslutas när det inte kan ritas fler streck. Den spelare som har flest poäng vinner.

**Bödelspel:** En spelare tänker på ett ord eller en mening och anger antalet bokstäver med streck – vid ett nytt ord lämnas ett mellanrum. Den andra spelaren ska nu gissa en bokstav i taget. Rätt bokstäver skrivs på respektive platser. För varje gång som gissningen är fel, ritas en del av mannen i galgen. Spelaren ska lyckas med att få ordet/meningen på plats innan mannen i galgen är färdigritad.

**Luffarschack:** Turas om att sätta kryss eller cirklar i fälten. Den spelare som först får tre i rad – lodrätt, vågrätt eller diagonalt – vinner spelet.

## **NO:** Slik spiller dere:

**Strekspill:** Tegn etter tur en strek som forbinder to prikker vannrett eller loddrett. En ny strek behøver ikke å være forbundet med de andre. Spilleren som først tegner en strek som fullfører en firkant, scorer ett poeng og får tegne neste strek. Spillet slutter når det ikke kan settes flere streker. Spilleren med flest poeng vinner.

**Hangman:** En spiller tenker på et ord eller en setning og oppgir antallet bokstaver med streker – det settes mellomrom ved et nytt ord. Den andre spilleren skal nå gjette en bokstav om gangen. Riktige bokstaver skrives på sine respektive plasser. For hver gang det gjettes feil, tegnes en del av den hengte mannen i galgen. Spilleren skal få ordet/setningen på plass før mannen i galgen er tegnet ferdig.

**Tripp-trapp-tresko:** Sett etter tur et kryss eller en runding i feltene. Spilleren som først får tre på rad – loddrett, vannrett eller diagonalt –, vinner spillet.

## **EN:** How to play:

**Dots and Boxes:** Take turns adding a horizontal or vertical line between two dots. A new line needs not be connected with the existing lines. The player who first is to complete a box scores one point and takes another turn. The game ends when no more lines can be placed. The player with most points wins the game.

**Hangman:** A player thinks of a word or a sentence and leaves a dash for each letter - make a space for new word. The other player is now to guess one letter at a time. Correct letters will be written in their correct positions. If a suggested letter does not occur, one element of the hanged man must be drawn. The player is to get the word/sentence in place before the hangman is completed.

**Tic, Tac Toe:** Take turns marking the spaces with noughts and crosses. The player who succeeds in placing three of their marks in a row – horizontally, vertically or diagonally – wins the game.

## **DE:** Spielanleitung:

**Strichspiel:** Abwechselnd einen Strich zeichnen, der zwei Punkte waagrecht oder senkrecht verbindet. Ein neuer Strich muss nicht mit den übrigen verbunden sein. Der Spieler, der mit einem Strich zuerst ein Viereck vollenden kann, erhält einen Punkt und darf den nächsten Strich zeichnen. Das Spiel ist beendet, wenn keine weiteren Striche gezeichnet werden können. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

**Galgenrätsel:** Ein Spieler denkt sich ein Wort oder einen Satz aus und gibt die Anzahl Buchstaben durch Striche an – vor jedem neuen Wort wird ein Zwischenraum gelassen. Der andere Spieler muss nun nacheinander die Buchstaben erraten. Korrekte Buchstaben werden am entsprechenden Platz eingetragen. Für jeden falsch erratenen Buchstaben wird ein Teil des Galgenmännchens gezeichnet. Der Spieler muss das Wort bzw. den Satz erraten, bevor das Galgenmännchen fertig gezeichnet ist.

**Tic Tac Toe (Drei gewinnt):** Abwechselnd Kreuze oder Kreise in die Felder zeichnen. Der Spieler, der zuerst drei Zeichen in einer Zeile, Spalte oder Diagonale hat, gewinnt das Spiel.

## **NL:** De spelregels:

**Kamertje verhuren:** Trek verticaal of horizontaal een streep tussen twee punten. Een nieuwe streep hoeft niet met de vorige te zijn verbonden. De speler die het eerst een hokje compleet maakt, krijgt een punt en mag de volgende streep zetten. Het spel is afgelopen als er niet meer strepen kunnen worden gezet. De speler met de meeste punten wint.

**Galgje:** Een speler neemt een woord of zin in gedachten en noteert evenveel streepjes als er letters zijn. Houd tussen woorden een spatie aan. De volgende speler moet nu steeds een letter raden. Als de letter juist is, wordt deze op de goede plek ingevuld. Als de letter onjuist is, wordt een deel van de galg getekend. De speler moet het woord of de zin raden, voordat alle delen van de galg zijn getekend.

**Boter, kaas en eieren:** Zet willekeurig kruisjes en rondjes in de velden. De speler die als eerste drie kruisjes of rondjes op een rij heeft (horizontaal, verticaal of diagonaal), wint het spel.

## **ES:** Cómo jugar:

**Timbiriche:** Dibuje una línea horizontal o vertical entre dos puntos. La siguiente línea no tiene que estar conectada con la anterior. El primer jugador en trazar una línea que cierre un cuadrado, consigue un punto y puede trazar la próxima línea. El juego se acaba cuando no se pueden trazar más líneas. Gana el jugador que tenga más puntos.

**El ahorcado:** Un jugador piensa una palabra o una frase e indica el número de letras con rayas, dejando un espacio para separar palabras si hay más de una. Ahora el jugador tiene que decir una letra cada turno. Las letras correctas deben escribirse en su lugar respectivo. Cada vez que se diga una letra que no aparece, se dibuja una parte del ahorcado. El jugador tiene que conseguir adivinar la palabra/frase antes de que se termine el dibujo del ahorcado.

**Tres en raya:** Dibuja una cruz o una redonda en un campo. El jugador que consiga dibujar tres símbolos en raya primero (en horizontal, vertical o diagonal) gana la partida.

## **IT:** Come si gioca:

**Punti e linee:** Tracciare a turno una linea che collega due punti, in orizzontale o in verticale. Le nuove linee non devono per forza essere collegate con quelle già esistenti. Chi traccia per primo una linea che completa un quadrato ottiene un punto e ha diritto a tracciare la linea successiva. Il gioco finisce quando non è più possibile tracciare linee nuove. Vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

**Impiccato:** Un giocatore pensa una parola o una frase e indica con trattini le lettere da cui è composta, lasciando uno spazio vuoto tra una parola e l'altra. L'altro giocatore deve indovinare una lettera alla volta. Le lettere indovinate si scrivono nelle posizioni corrispondenti. Ogni volta che il giocatore non indovina una lettera, l'avversario disegna una parte dell'impiccato. Il giocatore deve riuscire a completare la parola/la frase prima che l'avversario finisca di disegnare l'impiccato.

**Tris:** A turno, i giocatori disegnano nei campi una X o un pallino. Vince chi riesce per primo a metterne in fila tre, in orizzontale, verticale o diagonale.

## **FR:** Instructions :

**Jeu de la pipopipette :** Tour à tour, tracer un trait reliant deux points horizontaux ou verticaux. Une nouveau trait n'a pas besoin d'être relié aux traits existants. Le joueur qui est le premier à tracer un trait qui ferme un carré marque un point et peut tracer le trait suivant. Le jeu se termine lorsqu'il n'est plus possible de tracer de traits. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

**Jeu du pendu :** Un joueur pense à un mot ou une phrase et donne le nombre de lettres sous forme de traits, un espace est laissé lorsqu'il y a un nouveau mot. L'autre joueur doit alors deviner une lettre à la fois. Les lettres correctes sont écrites à leur place respective. Chaque fois que le joueur donne une fausse réponse, un élément du pendu est dessiné. Le joueur doit arriver à mettre en place le mot/la phrase avant que le dessin du pendu soit terminé.

**Jeu tic-tac-toe :** Tour à tour inscrire un X ou un O dans les champs. Le premier joueur qui réussit à en placer trois identiques dans une rangée, horizontalement, verticalement ou en diagonale, a gagné.

## **EL:** Έτσι παίζετε:

**Κουκίδες και τετράγωνα:** Ζωγραφίστε εναλλάξ μια γραμμή, που συνδέει δύο κουκίδες οριζοντίως ή καθέτως. Μια νέα γραμμή δε χρειάζεται να είναι συνδεδεμένη με τις υπόλοιπες. Ο παίκτης που ζωγραφίζει πρώτος μια γραμμή, που ολοκληρώνει ένα τετράγωνο, κερδίζει ένα πόντο και έχει δικαίωμα να ζωγραφίσει την επόμενη γραμμή. Το παιχνίδι τελειώνει, όταν δεν μπορείτε να βάλετε περισσότερες γραμμές. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει.

**Κρεμάλα:** Ένας παίκτης σκέφτεται μια λέξη ή μια πρόταση και απεικονίζει των αριθμό των γραμμάτων με γραμμές – αφίνεται κενό για κάθε νέα λέξη. Ο άλλος παίκτης πρέπει να μαντέψει ένα γράμμα τη φορά. Τα σωστά γράμματα γράφονται στις σωστές θέσεις. Για κάθε φορά που μαντεύεται λάθος, ζωγραφίζεται ένα μέρος του κρεμασμένου στην κρεμάλα. Ο παίκτης πρέπει να προλάβει να μαντέψει την λέξη/πρόταση, πριν η φιγούρα του κρεμασμένου ολοκληρωθεί.

**Τρίλιζα:** Βάλτε εναλλάξ Χ ή Ο στα πεδία. Ο παίκτης, που πρώτος βάλει τρία στην σειρά – κάθετα, οριζόντια ή διαγώνια - κερδίζει.

## **PL:** Instrukcja gry:

**Gra w kreski:** Gracze na zmianę rysują po jednej kresce łączącej dwa punkty w poziomie lub pionie. Kolejna kreska nie musi stykać się z pozostałymi. Gracz, który jako pierwszy narysuje czworokąt, zdobywa punkt i ma prawo narysować kolejną kreskę. Gra kończy się, gdy nie można już narysować więcej kreskek. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

**Wisielec:** Jeden z graczy wymyśla słowo lub zdanie i rysuje odpowiednią dla danego słowa lub zdania liczbę kreskek. Przed każdym nowym słowem należy zostawić puste miejsce. Zadaniem drugiego gracza jest teraz odgadnięcie hasła po jednej literze. Odgadnięte litery należy wpisywać w odpowiednie pola. Za każdą niepoprawną próbę odgadnięcia litery należy narysować jedną część wisielca na szubienicy. Gracz musi odgadnąć słowo/ zdanie przed dokończeniem rysunku wisielca na szubienicy.

**Κόκκο i krzyżyk:** Gracze na zmianę rysują κόκκο i krzyżyki w polach. Wygrywa gracz który jako pierwszy narysuje trzy κόκκο lub krzyżyki w jednym rzędzie – pionowo, poziomo lub ukośnie.

## **LT:** Kaip žaisti:

**Taškai ir kvadratai:** Paeiliui brėžkite horizontalias ir vertikalias linijas tarp dviejų taškų. Nauja linija neprivalo jungtis su esamomis linijomis. Žaidėjas, pirmasis nubraižęs kvadratą, gauna tašką ir gali brėžti dar kartą. Žaidimas baigiasi tada, kai nebegalima nubrėžti daugiau linijų. Laimi žaidejas, surinkęs daugiausiai taškų.

**Kartuvės:** Žaidėjas sugalvoja žodį arba sakinį ir kiekvienai raidei nubrėžia po brūkšnelį. Žodžiai atskiriami tarpu. Kitas žaidėjas po vieną spėlioja raides. Atspėta raidė įrašoma į atitinkamą vietą. Jeigu pasiūlytos raidės žodyje ar sakinyje nėra, nupiešiamas vienas pakaruoklio elementas. Žaidėjas turi atspėti žodį ar sakinį, kol pakaruoklio piešinys neužbaigtas.

**Kryžiuokai ir nuliukai:** Žaidėjai paeiliui pažymi langelius kryžiuokais ir nuliukais. Laimi žaidėjas, kuriam pavyksta vienoje eilėje horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai įrašyti tris savo ženklus.

## **LV:** Spēles noteikumi:

„**Savieno punktus**“: Pēc kārtas savienojiet divus punktus ar horizontālu vai vertikālu līniju. Nākamā līnija nav obligāti jāsavieno ar iepriekšējām. Spēlētājs, kurš pirmais ar līnijām izveido četrstūri, iegūst vienu punktu un veic vēl vienu gājienu. Spēle beidzas, kad vairs nav vietas līnijām. Uzvar tas spēlētājs, kurš ieguvis vairāk punktu.

„**Karātavas**“: Spēlētājs iedomājas vārdu vai teikumu un katra burta vietā atstāj tukšumzīmi - atstājiet vietu jaunam vārdam. Otrs spēlētājs vienā reizē drīkst minēt tikai vienu burtu. Pareizie burti tiks ierakstīti to pareizajās vietās. Ja minētais burts neparādās tukšumzīmes vietā, jāuzzīmē viens pakārta cilvēciņa elements. Spēlētājam jāuzmin viss vārds/teikums, pirms cilvēciņš ir pilnībā uzziņmēts.

„**Krustiņi – Nullītes**“: Pēc kārtas tukšajos lauciņos iezīmējiet krustiņus vai aplišus. Uzvar spēlētājs, kuram izdodas novietot trīs savas „zīmes” vienā rindā – horizontālā, vertikālā vai diagonālā virzienā.

## **RU:** Как играть:

«**Точки и квадраты**»: По очереди добавляйте горизонтальный или вертикальный отрезок между двумя точками. Новый отрезок должен соединяться с существующими отрезками. Игрок, первым соединивший отрезки в квадрат, получает одно очко и призовой ход. Игра заканчивается, когда больше нельзя нарисовать ни одного отрезка. Победителем становится игрок, набравший больше всех очков.

«**Виселица**»: Игрок задумывает слово или предложение и отмечает места букв чертами. Другой игрок должен отгадывать по букве за раз. Правильные буквы вписываются на их места. Если предложенной буквы нет в слове, рисуется один элемент фигуры повешенного. Игрок должен угадать слово/предложение до того, как повешенный будет полностью нарисован.

**Крестики-нолики**: Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля знаки ноля и креста. Игрок, первым выстроивший в ряд три своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает.

## **FI:** Pelin kulku:

**Viivapeli**: Piirtäkää vuorotellen viiva kahden pisteen välille, joko pysty- tai vaakasuoraan. Uuden viivan ei tarvitse liittyä muihin viivoihin. Pelaaja, jonka vetämän viivan jälkeen pelialueelle muodostuu neliö, saa pisteen ja saa piirtää seuraavan viivan. Peli päättyy, kun paperille ei enää saa vedettyä enempää viivoja. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

**Hirsipuu**: Pelaaja valitsee mielessään jonkun sanan tai virkkeen ja piirtää paperille kirjaimia vastaavan määrän viivoja jättäen tyhjiä välejä sanojen väliin. Toinen pelaaja ehdottaa yhden kirjaimen kerralla. Tekstistä löytyvät kirjaimet kirjoitetaan oikeille paikoille. Väärin arvatusta kirjaimesta piirretään yksi osa hirsipuusta ja siihen hirtetystä miehestä. Pelaajan tulee ehtiä ratkaista sana/virke ennen kuin hirtetyn miehen kuva on valmis.

**Ristinolla**: Pelaajat vuorottelevat piirtämällä ruudukkoon ristejä ja nollia. Se pelaaja voittaa, joka ensimmäisenä saa 3 ristiä tai nollaa peräkkäin joko pysty-, vaaka- tai poikkisuoraan.

## **PT:** Como jogar:

**Pontos e quadrados:** À vez, adicione uma linha horizontal ou vertical entre dois pontos. Uma nova linha não precisa de estar ligada às linhas já existentes. O primeiro jogador a fechar um quadrado recebe um ponto e joga novamente. O jogo termina quando já não for possível adicionar mais linhas. Ganha o jogador que tiver mais pontos.

**Jogo da força:** Um jogador pensa numa palavra ou numa frase e deixa um traço para cada letra – crie um espaço para uma nova palavra. O outro jogador deve adivinhar uma letra de cada vez. As letras corretas serão escritas nas posições corretas. Se uma letra sugerida não estiver presente, tem de ser desenhado um elemento da força. O jogador deve acertar na palavra/frase antes de a força estar concluída.

**Jogo do galo:** À vez, marque os espaços com zeros e cruzes. O jogador que conseguir colocar três dos seus símbolos em linha, na horizontal, na vertical ou na diagonal, ganha o jogo.

## **CS:** Pravidla hry:

**Tečky a čtverečky:** Střídejte se v kreslení vodorovných nebo svislých čar mezi dvěma tečkami. Nová čára nesmí být spojena se stávajícími čarami. Hráč, který jako první, dokončí čtvereček, získává jeden bod a pokračuje. Hra končí, nelze-li nakreslit žádné další čáry. Vyhrává ten hráč, který získá nejvíce bodů.

**Oběšenec:** Hráč si vymyslí slovo nebo větu a místo každého písmene napíše pomlčku – udělá místo na nové slovo. Druhý hráč nyní hádá jedno písmeno po druhém. Správná písmena se napíší na svá místa. V případě nesprávně navrženého písmene musí být nakreslena jedna část oběšenec. Hráč musí slovo/větu uhádnout dříve, než bude oběšenec hotov.

**Piškvorky:** Střídejte se ve vyplňování prostoru kroužky a křížky. Vyhrává ten hráč, kterému se podaří umístit tři svoje značky v řadě – vodorovně, svisle nebo šikmo.

## **SK:** Pravidlá hry:

**Bodky a štvorčeky:** Striedajte sa v kreslení vodorovných alebo zvislých čiar medzi dvomi bodkami. Nová čiara nesmie byť spojená s už existujúcimi čarami. Hráč, ktorému sa ako prvému podarí vytvoriť štvorec, získava jeden bod a pokračuje. Hra končí, keď nie je možné nakresliť žiadne ďalšie čiary. Hráč, ktorý získa najviac bodov, vyhráva.

**Šibenica:** Hráč vymyslí slovo alebo vetu a namiesto jednotlivých písmen napíše pomlčku – vytvorí miesto na nové slovo. Ďalší hráč teraz háda po jednom písmene. Správne písmena sa zapíšu na svoje miesta. V prípade návrhu nesprávneho písmena sa nakreslí jedna časť šibenice. Hráč musí slovo/vetu uhádnuť skôr, ako je šibenica dokončená.

**Piškvorky:** Striedajte sa vo vyplňaní medzier krúžkami a krížikmi. Vyhráva hráč, ktorému sa podarí umiestniť tri zo svojich značiek v rade – vodorovne, zvisle alebo diagonálne.

## **ET:** Mängujuhised

**Punktid ja ruudud:** Joonistage kordamööda kahe punkti vahele horisontaalne või vertikaalne joon. Uus joon ei pea olema olemasolevate joontega ühendatud. Mängija, kes saab esimesena ruudu joonistatud, saab ühe punkti ning saab uuesti proovida. Mäng lõpeb, kui ühtegi joont ei saa enam joonistada. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

**Poomine:** Mängija mõtleb välja sõna või lause ning kirjutab iga tähe asemele kriipsu – jätke vahe uue sõna jaoks. Teine mängija arvab nüüd sõna või lauset tähthaaval. Õiged tähed kirjutatakse õigetele kohtadele. Kui välja pakutud tähte sõnas või lauses ei esine, joonistatakse poodud mehe üks osa. Mängija peab sõna/lause ära arvama enne, kui poodud mehe kõik osad on joonistatud.

**Trips-traps-trull:** Märkige ruudustikku kordamööda ristid ja nullid. Võidab mängija, kellel õnnestub kolm märki ühte ritta saada – horisontaalselt, vertikaalselt või diagonaalselt.

## **HU:** Így kell játszani:

**Pontok és dobozok:** A játékosok felváltva rajzolnak egy függőleges vagy vízszintes vonalat két pont közé. Egy új vonalnak nem kell kapcsolatban lennie a meglévő vonalakkal. Egy pontot kap az a játékos, akinek először sikerül befejezni egy dobozt, majd pedig újra ő folytathatja. A játék akkor fejeződik be, ha már nem lehet több vonalat elhelyezni. A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot.

**Akasztófa:** Az egyik játékos kigondol egy szót vagy egy mondatot és minden betűnek kihagy egy helyet - és helyet hagy az új szónak is. A másik játékosnak most egyenként kell kitalálnia az egyes betűket. Az eltalált betűket beírják a megfelelő helyre. Ha egy javasolt betű nem szerepel a szóban, akkor egy vonalat kell húzni az akasztott ember rajzán. A játékosnak az akasztott ember megrajzolásának a befejezése előtt kell kitalálnia a szót/mondatot.

**Amőba:** A játékosok felváltva rajzolnak nullákat és kereszteteket. Az a játékos nyeri a játékot, akinek először sikerül három egyforma jelet elhelyeznie egymás mellett akár vízszintesen, akár függőlegesen, akár pedig átlósan.

## **BG:** Как се играе:

**Чертички и точки:** Редувайте се да чертаете хоризонтална или вертикална линия между две точки. Не е необходимо да се свързва нова линия към съществуващите линии. Играчът, който пръв завърши кутия, отбеляза една точка и взима нов ред. Играта приключва, когато не могат да се поставят повече линии. Играчът с най-много точки печели играта.

**Бесеница:** Играч мисли дума или изречение и оставя тире за всяка буква – оставя празен интервал за нова дума. Сега другият играч трябва да познава по една буква. Правилните букви ще бъдат изписани в правилните им позиции. Ако предложена-та буква не участва, трябва да се изтегли един елемент от окачения на бесилото човек. Играчът трябва да получи думата/изречението на мястото му, преди да завърши бесеницата.

**Морски шах:** Редувайте се да маркирате пространствата с кръгчета и кръстчета. Играчът, който успее да постави три от своите маркировки на един ред – хоризонтално, вертикално или диагонално – печели играта.

## **HR:** Pravila igre:

**Zatvaranje kvadrata:** Naizmjenice povlačite vodoravnu ili okomitu liniju između dviju točaka. Nova linija ne mora biti povezana s postojećim linijama. Igrač koji prvi zatvori kvadrat osvaja jedan bod i ponovno je na redu. Igra se završava kada više nije moguće povlačiti linije. Pobjeđuje igrač s najviše bodova.

**Vješala:** Igrač smišlja riječ ili rečenicu i ostavlja praznu crtu za svako slovo, za novu riječ ostavlja prazninu. Zatim drugi igrač treba pogađati jedno po jedno slovo. Točno pogodena slova zapisuju se na odgovarajuće mjesto. Ako se predloženo slovo ne pojavljuje u riječi, na vješalima se crta jedan dio tijela. Igrač mora pogoditi riječ / rečenicu prije nego se osobi na vješalima nacrtaju svi dijelovi tijela.

**Križić-kružić:** Naizmjenice označavajte mjesta kružićima i križićima. Pobjeđuje igrač koji uspije postaviti tri iste oznake u retku – vodoravno, okomito ili dijagonalno.

## **RO:** Regulile jocului:

**Puncte și Pătrate:** Adăugați pe rând o linie orizontală sau verticală între două puncte. O nouă linie nu trebuie să fie conectată la liniile existente. Jucătorul care închide pentru prima dată un pătrat înscrie un punct și face o altă mișcare. Jocul se termină când nu mai pot fi plasate linii. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul.

**Spânzurătoarea:** Un jucător se gândește la un cuvânt sau la o propoziție și lasă o liniuță pentru fiecare literă - fă un spațiu pentru un nou cuvânt. Celălalt jucător trebuie acum să ghicească o literă pe rând. Literele corecte vor fi scrise în pozițiile corespunzătoare. Dacă o literă spusă nu se regăsește în cuvânt/cuvinte, desenați un element din omul spânzurat. Jucătorul trebuie să obțină cuvântul/propoziția înainte de finalizarea desenului.

**X și 0:** Marcați pe rând spațiile goale cu X sau 0. Primul jucător care face o linie din X sau 0 - pe orizontală, verticală sau diagonală - câștigă jocul.