

SvoRetro Collection

TIC TAC TOE

6 GAMES in 1

The Classic games in new adventures!

#23135

6+



2 PLAYERS



EL. Τρίλιζα. Περιλαμβάνονται 4 ξυλάκια, 5 'X' και 5 'O' πιόνια. **EN.** Tic Tac Toe. 4 wooden rods, 5 'X' and 5 'O' pawns included. **DE.** Tic-Tac-Toe. 4 Holzstäbe, 5 „X“ und 5 „O“-Spielfiguren/ Steinen enthalten. **ES.** Tres en raya. 4 palos de madera, 5 'X' y 5 'O' piezas incluidas. **FR.** Tic Tac Toe. Il comprend 4 barres en bois, 5 pions "X" et 5 pions "O". **IT.** Tris. 4 bastoncini, 5 pedine "X" e 5 "O" inclusi.

EL Για να στηθεί το παιχνίδι, χρειάζεται να συναρμολογηθούν τα 4 ξυλάκια σε ένα πλέγμα 3x3 με 9 τετράγωνα.

Παιχνίδι 1 • Οι παίκτες διαλέγουν σύμβολο ('X' ή 'O') και με τη σειρά τοποθετούν τα πιόνια του συμβόλου που επέλεξαν, στα άδεια τετράγωνα του πλέγματος. Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να τοποθετήσει 3 όμοια σύμβολα στη σειρά κερδίζει!

Παιχνίδι 2 • Οι παίκτες ΔΕΝ διαλέγουν σύμβολο. Σε κάθε σειρά τους, μπορούν να επλέξουν να τοποθετήσουν ένα πιόνι, είτε με το 'X' είτε με το 'O' σύμβολο. Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να τοποθετήσει 3 όμοια σύμβολα στη σειρά κερδίζει!

Παιχνίδι 3 • Οι παίκτες διαλέγουν σύμβολο και με τη σειρά τοποθετούν τα πιόνια του συμβόλου που επέλεξαν, στα άδεια τετράγωνα του πλέγματος. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να ΜΗΝ τοποθετήσουν 3 όμοια σύμβολα στη σειρά. Ο πρώτος παίκτης που θα τοποθετήσει 3 όμοια σύμβολα στη σειρά χάνει και κερδίζει ο αντίπαλός του!

Παιχνίδι 4 • Οι παίκτες διαλέγουν σύμβολο και χρησιμοποιούν μόνο 3 από τα πιόνια τους. Στην πρώτη φάση, τοποθετούν εναλλάξ ένα-ένα τα πιόνια του συμβόλου που επέλεξαν σε ένα από τα άδεια τετράγωνα του πλέγματος. Στη δεύτερη φάση, μετακινούν στο πλέγμα τα πιόνια του συμβόλου που επέλεξαν, προσπαθώντας να επιτύχουν την τοποθέτηση 3 όμοιων συμβόλων στη σειρά. Σε κάθε σειρά τους οι παίκτες μπορούν να μετακινήσουν μόνο 1 από τα πιόνια τους και μόνο σε γειτονικά τετράγωνα, οριζοντίως ή κάθετως, αλλά όχι διαγωνίως. Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να τοποθετήσει 3 όμοια σύμβολα στη σειρά κερδίζει!

Παιχνίδι 5 • Οι παίκτες ΔΕΝ διαλέγουν σύμβολο, αλλά χρησιμοποιούν και οι δύο όλα τα πιόνια με τους αριθμούς πάνω και με τη σειρά του ο καθένας τοποθετεί τον αριθμό της επιλογής του σε ένα από τα άδεια τετράγωνα του πλέγματος. Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να τοποθετήσει 3 πιόνια στη σειρά με άθροισμα 15 κερδίζει! Τα πιόνια αυτά δεν χρειάζεται να είναι του ίδιου συμβόλου.

Παιχνίδι 6 • Οι παίκτες ΔΕΝ διαλέγουν σύμβολο, αλλά χρησιμοποιούν και οι δύο όλα τα πιόνια με τους αριθμούς πάνω και ξεκινούν εναλλάξ να τοποθετούν τα πιόνια με την αριθμητική τους σειρά στα άδεια τετράγωνα του πλέγματος. Δηλαδή, ο πρώτος παίκτης τοποθετεί το πιόνι «0» σε ένα από τα άδεια τετράγωνα του πλέγματος, ο δεύτερος το πιόνι «1», ξανά ο πρώτος το πιόνι «2» κ.ο.κ. Ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να τοποθετήσει 3 πιόνια στη σειρά με άθροισμα 15 κερδίζει! Τα πιόνια αυτά δεν χρειάζεται να είναι του ίδιου συμβόλου.

En To set up the game, the 4 wooden rods should be assembled, so to create a 3x3 grid with 9 squares.

Game 1 • The players choose a mark ('X' or 'O') and place the pawns of their chosen mark in turns, in the empty squares of the grid. The first player to place pawns of 3 marks in a row wins!

Game 2 • The players do NOT choose a specific mark. In each turn they can choose to put either a pawn with 'X' or a pawn with the 'O' symbol. The first player to place pawns of 3 marks in a row wins!

Game 3 • The players choose a mark and place the pawns of their chosen mark in turns, in the empty squares of the grid. The aim of the game is to avoid placing pawns of 3 marks in a row. The first player to do that loses the game, and the other one wins!

Game 4 • The players choose a mark and use only 3 pawns of this mark. In the first phase, they place in their turn, one by one, the

pawns that belong to the mark that they have chosen, in one of the empty squares of the grid. In the second phase, the players move their pawns with their selected mark along the grid, so to get 3 marks in a row. In each turn the players can move only one of their pawns and only to an adjacent square, vertically or horizontally, but not diagonally. The first player to place pawns of 3 marks in a row wins!

Game 5 • The players do not choose a specific mark, but they both use the pawns with the numbers on them and they place in their turn a pawn with the number of their choice, in one of the empty squares of the grid. The first player to place 3 pawns in a row that add up to 15 wins! The pawns in the row don't need to be of the same mark.

Game 6 • The players do not choose a specific mark, but they both use the pawns with the numbers on them and place them in turns, in the empty squares of the grid in arithmetical order. So, the first player places the pawn "0" in one of the empty squares of the grid, the second player places the pawn "1", again the first player places the pawn "2" and so on. The first player to place 3 pawns in a row that add up to 15 wins! The pawns in the row don't need to be of the same mark.

DE

Um das Spiel einzurichten, werden die 4 Holzstäbe zusammengesetzt, um ein 3x3-Raster mit 9 Quadraten zu bilden.

Spiel 1 • Die Spieler wählen ein Symbol („X“ oder „O“) und platzieren in ihrer Runde, die Spielsteine ihres gewählten Symbols in der leeren Quadrate des Rasters. Der erste Spieler, der 3 identische Symbole in einer Reihe platziert, gewinnt!

Spiel 2 • Die Spieler wählen KEIN Symbol. In jeder Runde können sie wählen, ob sie ein Spielstein platzieren möchten, entweder mit dem „X“- oder dem „O“-Symbol. Der erste Spieler, der 3 identische Symbole in einer Reihe platziert, gewinnt!

Spiel 3 • Die Spieler wählen ein Symbol („X“ oder „O“) und platzieren in ihrer Runde, die Spielsteine ihres gewählten Symbols in der leeren Quadrate des Rasters. Das Ziel des Spiels ist es NICHT, 3 identische Symbole in einer Reihe zu platzieren. Der erste Spieler, der 3 identische Symbole in einer Reihe platziert, verliert und sein Gegner gewinnt!

Spiel 4 • Die Spieler wählen ein Symbol („X“ oder „O“) und platzieren nur 3 ihrer Spielsteine. In der ersten Phase legen sie nacheinander eine nach dem anderen die Spielsteine ihres gewählten Symbols in einem der leeren Quadrate des Rasters. In der zweiten Phase bewegen sie die Spielsteine ihres gewählten Symbols entlang des Rasters und versuchen, 3 identische Symbole in einer Reihe zu platzieren. In jeder Runde können die Spieler nur eine ihrer Spielsteine bewegen und nur in benachbarten Quadraten horizontal oder vertikal, aber nicht diagonal. Der erste Spieler, der 3 identische Symbole in einer Reihe platziert, gewinnt!

Spiel 5 • Die Spieler wählen KEIN Symbol, aber sie verwenden alle Spielsteine mit den Zahlen und platzieren in ihrer Runde, die Anzahl ihrer Wahl in einem der leeren Quadrate des Rasters. Der erste Spieler, der 3 Spielsteine in einer Reihe mit insgesamt 15 Punkte platziert hat, gewinnt! Diese Spielsteine müssen nicht das gleiche Symbol haben. Spieler, der 3 Spielsteine in einer Reihe mit insgesamt 15 Punkte platziert hat, gewinnt! Diese Spielsteine müssen nicht das gleiche Symbol haben.

Spiel 6 • Die Spieler wählen KEIN Symbol, aber sie verwenden alle Spielsteine mit den Zahlen und platzieren sie nacheinander eine nach dem anderen die Spielsteine mit der arithmetischen Reihenfolge in der leeren Quadrate des Rasters. Das heißt, der erste

des Rasters, der zweite das "1"- Spielstein, wieder der erste das "2"-Spielstein usw. Der erste Spieler, der 3 Spielsteine in einer Reihe mit insgesamt 15 Punkte platziert hat, gewinnt! Diese Spielsteine müssen nicht das gleiche Symbol haben.

ES Para comenzar el juego, junta los 4 palos para formar una cuadrícula de 3x3 con 9 cuadrados.

Juego 1 • Los jugadores eligen un símbolo ('X' o 'O') y, a su vez, colocan una de las piezas del símbolo que han elegido, en las casillas vacías de la cuadrícula. ¡El primer jugador que coloca 3 piezas de símbolos idénticos en la serie gana!

Juego 2 • Los jugadores NO eligen un símbolo. En cada fila, pueden elegir colocar una pieza, con el símbolo 'X' o con el símbolo 'O'. ¡El primer jugador que coloca 3 piezas de símbolos idénticos en la serie gana!

Juego 3 • Los jugadores eligen un símbolo ('X' o 'O') y, a su vez, colocan una de las piezas del símbolo elegido en las casillas vacías de la cuadrícula. El objetivo del juego NO es colocar 3 piezas de símbolos idénticos en la serie. El primer jugador que hace esto pierde, el otro gana.

Juego 4 • Los jugadores eligen un símbolo ('X' o 'O') y usan solo 3 de las piezas de este símbolo para colocarlas en la cuadrícula. En la primera fase, colocan uno por uno las piezas del símbolo que han elegido en una de las casillas vacías de la cuadrícula. En la segunda fase, moverán sus piezas del símbolo que han elegido a la cuadrícula, tratando de obtener tres símbolos idénticos en la serie. En cada vez, los jugadores pueden mover solo una de sus piezas y solo en casillas adyacentes, horizontal o verticalmente, pero no en diagonal. ¡El primer jugador que coloca 3 piezas de símbolos idénticos en la serie gana!

Juego 5 • Los jugadores NO eligen un símbolo, pero usan todas las piezas con los números y a su vez cada uno coloca un número de su elección en una de las casillas vacías de la cuadrícula. ¡El primer jugador que coloca 3 piezas en la serie que tienen un total de 15 puntos gana! (no es necesario que las piezas tienen el mismo símbolo).

Juego 6 • Los jugadores NO eligen un símbolo, pero usan todas las piezas con los números y comienzan alternativamente a colocar las piezas en order numérico en las casillas vacías de la cuadrícula. En particular, el primer jugador coloca la pieza "0" en una de las casillas vacías de la cuadrícula, el segundo coloca la pieza "1", el primero coloca la pieza "2", y así sucesivamente. ¡El primer jugador que coloca 3 piezas en la serie que tienen un total de 15 puntos gana! (no es necesario que las piezas tienen el mismo símbolo).

FR Placer les 4 tiges en bois r former une grille 3X3 ayant 9 cases. Règles du jeu :

Jeu 1 • Les joueurs choisissent un symbole O ou X et placent un seul pion à chaque tour dans une case vide. Le premier joueur à placer 3 symboles qui se suivent. Il est le gagnant.

Jeu 2 • Les joueurs ne choisissent pas un symbole O ou X (Ils peuvent placer un x ou O) et placent un seul pion à chaque tour dans une case vide. Le premier joueur à placer le 3 symboles qui se suivent. Il est le gagnant.

Jeu 3 • Les joueurs ne choisissent pas un symbole O ou X et placent un seul symbole à chaque tour dans une case vide. Le but est d'éviter de placer 3 symboles de suite. Celui qui a réussi est le perdant.

Jeu 4 • Les joueurs choisissent un symbole O ou X. Il ne prend que 3 chaque. Etape 1: les joueurs placent un seul symbole à chaque tour dans une case vide. Etape 2: les joueurs déplacent leur pion avec leur symboles afin d'obtenir 3 symboles de suite. Les joueurs peuvent déplacer les symboles dans la case adjacente verticale et horizontale pas en diagonale. Le premier à placer ces 3 pions est le gagnant.

Jeu 5 • Les joueurs ne choisissent pas un symbole O ou X. Les joueurs utilisent les deux pions portant les chiffres et les placent à tour de rôle dans les cases vides. Le premier joueur à placer 3 pions d'affilée il reçoit 15 victoires. Les pions n'ont pas besoin d'être du même symbole.

Jeu 6 • Les joueurs ne choisissent pas un symbole spécifique. Les joueurs utilisent tous les deux les pions portant les chiffres et les placent à tour de rôle dans les cases vides dans l'ordre arithmétique. Le premier joueur à placer 3 pions d'affilée. Il reçoit 15 victoires. Les pions n'ont pas besoin d'être du même symbole.

IT Per iniziare il gioco si incastrano i 4 bastoncini in modo da formare una griglia 3x3 con 9 quadrati.

Gioco 1 • I giocatori scelgono il proprio simbolo ("X" o "O") e a turno piazzano una delle proprie pedine nella griglia. Il primo a completare una fila di 3 simboli uguali in linea retta vince.

Gioco 2 • I giocatori NON scelgono un simbolo ma giocano uno o l'altro a propria scelta. Il primo a completare una fila di 3 simboli vince.

Gioco 3 • I giocatori scelgono il proprio simbolo ("X" o "O") e a turno piazzano una delle proprie pedine nella griglia. Scopo del gioco è di NON mettere 3 simboli in fila. Il primo giocatore che lo fa perde, l'altro vince.

Gioco 4 • I giocatori scelgono il proprio simbolo ("X" o "O") e a turno piazzano solo 3 pedine nella griglia (in arrotondamenti alternati, una pedina per ciascun lettore su un quadrato vuoto della griglia). Poi a ogni turno sposteranno una delle proprie pedine in gioco per metterle in fila. Le pedine possono essere spostate in un quadrato vuoto purché adiacente in orizzontale o in verticale, NON in diagonale. Vince il primo giocatore a metterle 3 in fila.

Gioco 5 • I giocatori usano le pedine numerate indifferentemente dalla forma e le giocano a turno (ogni giocatore posiziona il proprio numero di selezione su un quadrato vuoto della griglia). Vince chi piazza 3 pedine in fila la cui somma è 15 (non devono essere necessariamente dello stesso tipo).

Gioco 6 • I giocatori usano le pedine numerate indifferentemente dalla forma e le giocano a turno in sequenza numerica (ogni giocatore posiziona il proprio numero su un quadrato vuoto della griglia). In particolare, il primo giocatore mette la pedina "0" in uno dei quadrati vuoti della griglia, il secondo posiziona la pedina "1", di nuovo il primo giocatore posiziona la pedina "2", e così via. Vince chi piazza 3 pedine in fila la cui somma è 15 (non devono essere necessariamente dello stesso tipo).

KA თამაშის დასაწყებად, ხის 4 კოლონა უნდა იყოს აწყობილი, რათა შეიქმნას 3x3 ფორმის 9 კვადრატით.

თამაში 1 • მოთამაშეები ირჩევენ ნიშანს ('X' ან 'O') და რიგრიგობით ათავსებენ თავიანთი არჩეული ნიშნის ფიგურებს, ბაღის ცარიელ კვადრატებში. პირველი მოთამაშე, ვინც ზედიზედ დააყენებს 3 ნიშნის ფიგურებს, იმარჯვებს!

თამაში 2 • მოთამაშეები არ ირჩევენ კონკრეტულ ნიშანს. თითოეულ მორიგეობაში მათ შეუძლიათ აირჩიონ ან "X"-ით ან "O"-ს სიმბოლო. პირველი მოთამაშე, ვინც ზედიზედ დააყენებს 3 ნიშნის ფიგურას, იმარჯვებს!

თამაში 3 • მოთამაშეები ირჩევენ ნიშანს და რიგრიგობით ათავსებენ მათ მიერ არჩეულ ნიშნის ფიგურებს, ბაღის ცარიელ კვადრატებში. თამაშის მიზანია თავიდან აიცილოთ ზედიზედ 3 ნიშნის ფიგურის დადება. პირველი მოთამაშე, ვინც ამას აკეთებს, აგებს თამაშს, ხოლო მეორე იგებს!

თამაში 4 • მოთამაშეები ირჩევენ ნიშანს და აყენებენ ამ ნიშნის მხოლოდ 3 ფიგურას. პირველ ფაზაში ისინი თავის მხრივ, სათითაოდ ათავსებენ ფიგურებს, რომლებიც მათ მიერ არჩეულ ნიშანს აუთენტურ ბაღის ერთ-ერთ ცარიელ კვადრატში. მეორე ფაზაში მოთამაშეები გადაადგილდებიან თავიანთი ფიგურებს მეორეული ნიშნით ბაღის გასუფრვად, რათა დააყენონ ზედიზედ 3 ნიშანი. თითოეულ მორიგეობაში მოთამაშეებს შეუძლიათ გადატანონ მხოლოდ ერთი ფიგურა და მხოლოდ მიმდებარე მოვლასზე, ვერტიკალურად ან ჰორიზონტალურად, მაგრამ არა დიაგონალურად. პირველი მოთამაშე, ვინც ზედიზედ დააყენებს 3 ნიშნის ფიგურებს, იმარჯვებს!

თამაში 5 • მოთამაშეები არ ირჩევენ კონკრეტულ ნიშანს, მაგრამ ორივე იყენებს ფიგურებს ნიშნობით და თავის მხრივ ათავსებენ მათ ბაღის ერთ-ერთ ცარიელ კვადრატში. პირველი მოთამაშე, რომელიც ზედიზედ დააყენებს 3 ჯაჭვს და აღემატება 15-ს ის იგებს! ორივე მყოფი ფიგურები არ უნდა იყვნენ ერთი და იმავე ნიშნის.

თამაში 6 • მოთამაშეები არ ირჩევენ კონკრეტულ ნიშანს, მაგრამ ორივე იყენებს ფიგურებს ნიშნობით და ათავსებს მათ მორიგეობით, ბაღის ცარიელ კვადრატებში ათითებული თანმიმდევრობით. ასე რომ, პირველი მოთამაშე ათავსებს ჯაჭვს "1"-ს ბაღის ერთ-ერთ ცარიელ კვადრატში, მეორე მოთამაშე ათავსებს ჯაჭვს "2", ისევ პირველი მოთამაშე აყენებს ჯაჭვს "3" და ა.შ. პირველი მოთამაშე, რომელიც ზედიზედ დააყენებს 3 ჯაჭვს და აღემატება 15-ს ის იგებს! ორივე მყოფი ფიგურები არ უნდა იყვნენ ერთი და იმავე ნიშნის.

LV – Latviešu

SV23135 Spēle - Krustiņi un nullītes jeb Desas

Komplektā ietilpst: 4 kociņi, 5 “X” kauliņi un 5 “O” kauliņi. Lai sagatavotos spēlei, 4 kociņus izvieto tā, lai izveidotu spēles laukumu ar 3 x 3 lauciņiem jeb 9 kvadrātiem.



Spēles variants nr.1: spēlētāji izvēlas sev vienu no zīmēm (X vai O) un savā gājienā izvieto vienu no šīs zīmes kauliņiem uz spēles pamatnes. Spēlētājs savu kauliņu var novietot tikai tukšajos kvadrātveida lauciņos. Tā, viens aiz otra, spēlētāji liek savus X vai savus O kauliņus līdz kāds uzvar vai beidzas kauliņi. Spēles mērķis – izvietot savus kauliņus tā, lai izveidotos rinda no trim vienādiem kauliņiem (horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli). Spēlētājs, kuram pirmajam izdodas sarindot savus 3 kauliņus vienā rindā, uzvar!

Spēles variants nr.2: spēlētāji NEIZVĒLAS noteiktu zīmju veidu (X vai O). Savā gājienā spēlētājs var izvēlēties un izvietot jebkuru no kauliņiem. Savā gājienā spēlētājs var izlemt, vai izvietot uz pamatnes vienu no O kauliņiem vai vienu no X kauliņiem. Tāpat kā iepriekš, spēlētājs savu kauliņu var novietot tikai tukšajos kvadrātveida lauciņos. Tā, viens aiz otra, spēlētāji liek kauliņus līdz kāds uzvar vai beidzas kauliņi. Spēles mērķis – izvietot kauliņus tā, lai izveidotos rinda no trim vienādiem kauliņiem (horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli). Spēlētājs, kuram pirmajam izdodas sarindot 3 vienādus kauliņus vienā rindā, uzvar!

Spēles variants nr.3: spēlētāji izvēlas sev vienu no zīmēm (X vai O) un savā gājienā izvieto vienu no šīs zīmes kauliņiem uz spēles pamatnes. Spēlētājs savu kauliņu var novietot tikai tukšajos kvadrātveida lauciņos. Tā, viens aiz otra, spēlētāji liek savus X vai savus O kauliņus līdz kāds zaudē vai beidzas kauliņi. Spēles mērķis – izvietot savus kauliņus tā, lai **neizveidotos** rinda no trim vienādiem kauliņiem (horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli). Spēlētājs, kurš sarindo savus 3 kauliņus vienā rindā, zaudē, bet otrs spēlētājs - uzvar!

Spēles variants nr.4: spēlētāji izvēlas sev vienu no zīmēm (X vai O), taču izmanto tikai 3 no spēles kauliņiem. Savā gājienā spēlētāji izvieto vienu no šīs zīmes kauliņiem uz spēles pamatnes. Kad visi 3 kauliņi izvietoti uz spēles laukuma, sākas spēles otrais līmenis, kad spēlētāji savus 3 kauliņus var pārvietot pa spēles laukumu līdz izdodas tos sarindot vienā rindā. Katrā

gājienā spēlētājs var pārvietot tikai vienu no saviem kauliņiem. Kauliņus var pārvietot tikai uz blakus esošo lauciņu (dodoties horizontāli vai vertikāli, bet nekad pa diagonāli). Spēlētājs savu kauliņu var novietot tikai tukšajos kvadrātveida lauciņos. Spēles mērķis – izvietot savus kauliņus tā, lai izveidotos rinda no spēlētāja trim vienādajiem kauliņiem (horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli). Spēlētājs, kuram pirmajam izdodas sarindot savus 3 kauliņus vienā rindā, uzvar!

Spēles variants nr.5: spēlētāji neizvēlas noteiktu zīmju veidu (X vai O), bet tā vietā izmanto skaitļus, kas redzami uz kauliņiem. Savā gājienā spēlētājs var izvēlēties un izvietot jebkuru no kauliņiem. Tāpat kā iepriekš, spēlētājs savu kauliņu var novietot tikai tukšajos kvadrātveida lauciņos. Pirmais spēlētājs, kuram izdodas sarindot kauliņus tā, lai vienā rindā summa būtu 15, uzvar! Veidojot rindu, nav būtiska kauliņu forma, vienā rindā var būt gan X, gan O kauliņi, būtiska ir tikai skaitļu summa.

Spēles variants nr.6: spēlētāji neizvēlas noteiktu zīmju veidu (X vai O), bet tā vietā izmanto skaitļus, kas redzami uz kauliņiem. Tāpat kā iepriekš, spēlētājs savu kauliņu var novietot tikai tukšajos kvadrātveida lauciņos. Šajā spēles variantā spēles kauliņi jāizvieto spēles laukumā aritmētiskā secībā. Pirmais spēlētājs uz laukuma noliek kauliņu, uz kura ir 0, tad otrs spēlētājs novieto kauliņu, uz kura ir 1, tad pirmais spēlētājs novieto 2, un tā tālāk līdz kādam spēlētājam izdodas izveidot rindu, kuras summa ir 15. Pirmais spēlētājs, kuram izdodas sarindot kauliņus tā, lai vienā rindā summa būtu 15, uzvar! Veidojot rindu, nav būtiska kauliņu forma, vienā rindā var būt gan X, gan O kauliņi, būtiska ir tikai skaitļu summa.

LT – Lietuvių

SV23135 Žaidimas - Kryžiukai nuliukai

Rekomenduojamas amžius: nuo 6 metų.



Rinkinyje yra retro stiliaus pakuotė su 10 medinių kryžiukų ir rutuliukų, 4 mediniai pagaliukai žaidimo riboms susidėlioti ir instrukcija su 6 žaidimo variantais.

Išdėstykite 4 medinius pagaliukus taip, kad gautųsi 3 x 3 tinklėlis su 9 kvadratėliais.

Žaidimo versija Nr. 1: Žaidėjai išsirenka savo simbolį (X arba O) ir pasirinkto simbolio žetonus pakaitomis deda į tuščius tinklėlio langelius. Laimi žaidėjas, pirmasis padėjęs 3 vienodo simbolio žetonus vienoje eilėje!

Žaidimo versija Nr.2: Žaidėjai NEPASIRENKA konkretaus simbolio, o kiekviename ėjime jie gali pasirinkti dėti žetoną su „X“ arba žetoną su „O“ simboliu. Laimi žaidėjas, pirmasis padėjęs 3 vienodo simbolio žetonus vienoje eilėje!

Žaidimo versija Nr.3: Žaidėjai išsirenka savo simbolį (X arba O) ir pasirinkto simbolio žetonus pakaitomis deda į tuščius tinklėlio langelius. Žaidimo tikslas yra sutrukdyti priešininkui sudėti 3 vienodo simbolio žetonus iš eilės. Pirmasis tai padaręs žaidėjas pralaimi žaidimą, o kitas laimi!

Žaidimo versija Nr.4: Žaidėjai naudoja tik 3 kiekvieno simbolio žetonus ir pasirinkto simbolio žetonus pakaitomis deda į tuščius tinklėlio langelius. Antrame etape žaidėjai perkelia savo žetonus su pasirinktu simboliu išilgai tinklėlio, kad sudėtų 3 vienodo simbolio žetonus iš eilės. Kiekvieno ėjimo metu žaidėjai gali perkelti tik vieną iš savo žetonų ir tik į gretimą kvadratą vertikaliai arba horizontaliai, bet ne įstrižai. Laimi žaidėjas, pirmasis padėjęs 3 vienodo simbolio žetonus vienoje eilėje!

Žaidimo versija Nr.5: Žaidėjai nepasirenka konkretaus simbolio, bet abu naudoja žetonus su skaičiais ir savo ruožtu įdeda žetoną su pasirinktu numeriu į vieną iš tuščių tinklėlio laukelių. Laimi pirmasis žaidėjas, padėjęs 3 žetonus iš eilės, kurių skaičių suma sudaro 15! Eilėje esantys žetonai nebūtinai turi būti to paties simbolio.

Žaidimo versija Nr.6: Žaidėjai nepasirenka konkretaus simbolio, bet abu naudoja žetonus su skaičiais ir savo ruožtu įdeda žetoną su pasirinktu numeriu į vieną iš tuščių tinklėlio laukelių. Žaidėjas išdėsto žetonus aritmetine tvarka. Pirmas žaidėjas deda žetoną „0“, antras žaidėjas deda žetoną „1“ ir taip toliau. Laimi pirmasis žaidėjas, padėjęs 3 žetonus iš eilės, kurių skaičių suma sudaro 15! Eilėje esantys žetonai nebūtinai turi būti to paties simbolio.

EE – Eesti

SV23135 Mäng – Trips-traps-trull

Vanus alates: 6 - 99-aastastele.



Tegemist on retrohõngulise komplektiga, milles on 10 värvilist puitplaati, 4 lihtsalt kokkupandavat puitvarrast võrestiku moodustamiseks ja juhised 6 erineva mänguviisi jaoks.

Paiguta 4 puidust kepikest nii, et moodustub 9 ruuduga 3 x 3 ruudustik.

Mängu versioon nr.1: Mängijad valivad mängunupu (X või O) ja asetavad oma valitud mängunupu kordamööda ruudustiku tühjadele ruutudele. Esimene mängija, kes paneb järjest 3 ühesuguse kujuga mängunuppu, võidab!

Mängu versioon nr.2: Mängijad ei vali kindlat kuju; igas voorus saavad nad valida, kas panna ruutu X- või O-kujuline mängunupp. Esimene mängija, kes paneb järjest 3 ühesuguse kujuga mängunuppu, võidab!

Mängu versioon nr.3: Mängijad valivad mängunupu (X või O) ja asetavad oma valitud mängunupu kordamööda ruudustiku tühjadele ruutudele. Mängu eesmärk on vältida kolme ühesuguse kujuga mängunupu järjestikku asetamist. Esimene mängija, kes seda teeb, kaotab mängu ja teine võidab!

Mängu versioon nr.4: Mängijad kasutavad igast kujundiga mängunupust ainult 3 kujundit ja asetavad oma valitud mängunupu kordamööda ruudustiku tühjadele ruutudele. Teises etapis liigutavad mängijad oma valitud kujundiga mängunuppe mööda ruudustikku, et saada kolm kujundit järjest. Igal käigul saavad mängijad liikuda ainult ühega oma kujundist ja ainult külgnevale ruudule vertikaalselt või horisontaalselt, kuid mitte diagonaalselt. Esimene mängija, kes paneb järjest 3 ühesuguse kujuga mängunuppu, võidab!

Mängu versioon nr.5: Mängijad ei vali konkreetset kujundit, vaid mõlemad kasutavad numbritega mängunuppe ja asetavad omakorda ühele ruudustiku tühjale ruudule mängunupu koos valitud kujundiga. Esimene mängija, kes asetab järjest 3 kujundit, mis annavad kokku kuni 15, võidab! Reas olevad mängunupud ei pea olema sama kujundiga.

Mängu versioon nr.6: Mängijad ei vali konkreetset kujundit, vaid mõlemad kasutavad numbritega mängunuppe ja asetavad omakorda ühele ruudustiku tühjale ruudule mängunupu koos valitud kujundiga. Mängija paneb kujundid aritmeetilisesse järjekorda. Esimene mängija paneb kujundi „0“, teine mängija paneb kujundi „1“ ja nii edasi. Esimene mängija, kes asetab järjest 3 kujundit, mis annavad kokku kuni 15, võidab! Reas olevad mängunupud ei pea olema sama kujundiga.