

TIC TAC TOE



Età: 6-99 anni



Numero di giocatori: 2



Numero di carte: 36 carte "colori" (18 carte rosse + 18 carte blu) + 6 carte ritiro "gialle" + 2 carte ritiro "verdi" + 24 gettoni.



Obiettivo del gioco: vincere il maggior numero di gettoni. Si vince un gettone non appena si allineano 3 carte del suo colore.



Preparazione del gioco: Prima di distribuire le carte, ogni giocatore si attribuisce un colore di carte (blu o rosso). Il mazziere distribuisce 5 carte a ciascun giocatore e le carte rimanenti costituiscono il mazzo.

Regola: inizia il giocatore più giovane.

Ciascuno al proprio turno, i giocatori giocano una carta sul tavolo e pescano. Hanno la possibilità di:

- mettere 1 carta "colore" (rosso o blu) direttamente sul tavolo;
- mettere 1 carta sopra un'altra carta dello stesso numero (qualsiasi colore);
- giocare una carta ritiro "gialla" o "verde".

Ogni volta che un giocatore gioca una carta, quest'ultima dovrà costituire un ipotetico quadrato di 3 x 3 carte.



La carta ritiro "gialla": permette di ritirare la (le) carta (carte) da una delle 9 posizioni nella griglia. La carta ritirata o le carte ritirate + la carta ritiro "gialla" vengono scartate nel piatto.

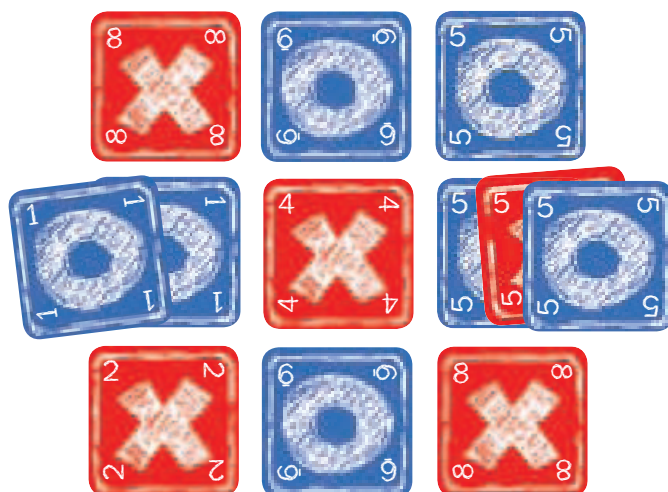


La scheda ritiro "verde": permette di ritirare tutte le carte di una linea orizzontale, verticale o diagonale completa. Le carte ritirate dal tabellone e la carta ritiro "verde" vengono scartate nel piatto.

NB 1: a differenza del tris classico, quando la griglia è composta da 9 caselle, il gioco non si ferma. Prosegue con la sovrapposizione di carte dello stesso numero o con l'abbattimento di una carta "ritiro". Se per caso il gioco si blocca, ogni giocatore pesca un'altra carta e così via, finché uno dei due giocatori potrà giocare.

NB 2: ogni giocatore deve giocare a ciascun turno di gioco giocando una carta rossa o una carta blu (può essere indotto a giocare una carta del colore del suo avversario e quindi favorirlo). Ogni volta che un giocatore completa una fila, vince un gettone, le carte restano sulla griglia e tocca al giocatore successivo.

Conclusione del gioco: a inizio gioco, i giocatori stabiliranno il numero di gettoni che serve per vincere la partita. Il primo giocatore che raggiungerà questo numero (con uno scarto minimo di 2 gettoni) vince il gioco.



DJECO

Attenzione! Pericolo di soffocamento.