

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА**

• Игровое поле и 25 деревянных кубиков. На одной стороне кубика изображен крестик, на другой - нолик; остальные стороны кубика пустые (рис. 1). В игре символ имеет значение только тогда, когда он находится на верхней стороне кубика.

• Точки у символов имеют значение только в командной игре (см. «Правила для 4 игроков»).

• В начале игры все 25 кубиков разместите на игровом поле пустой стороной вверх (рис. 2).

• Игроки (или команды) выбирают символ и определяют, кто начнет игру.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Составить ряд из 5 кубиков со своим символом по вертикали, горизонтали или диагонали (рис. 5).

**ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ**

**ХОД ИГРЫ**

В свой ход игрок выбирает кубик и перемещает его на поле согласно следующим правилам. Пропускать ход не разрешается.

**Снять кубик с поля**

Игрок берет из любого из 4 крайних рядов игрового поля кубик без символа или со своим символом. Кубик с символом соперника брать нельзя.

**Поменять символ**

Независимо от того, какой кубик выбрал игрок - без символа или со своим символом, он всегда должен поместить его на поле своим символом вверх.

**Положить кубик**

После того, как игрок снимает с поля кубик, на нем остаются 2 ряда с одним недостающим кубиком. Игрок помещает свой кубик в конец одного из этих рядов и сдвигает этот ряд. НО: кубик нельзя ставить на то же место, с которого игрок его снял.

Рис. 4: Кубик можно поместить на поле, подвинув А, В или С.

**ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ**

Побеждает тот, кто первым составляет ряд из 5 кубиков со своим символом по вертикали, горизонтали или диагонали и объявляет об этом. Если игрок составляет ряд из кубиков с символами соперника, он проигрывает партию, даже если одновременно составил ряд со своим символом.

**ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ**

В Quixo можно играть также четвером. Игроки, сидящие напротив друг друга, формируют одну команду. В командной игре точка рядом с символом указывает на то, кто из членов команды сможет сделать ход этим кубиком. Перед началом партии игроки договариваются, смогут ли члены команды обсуждать ходы. Ход передается по часовой стрелке (рис. 6: команда А против команды В).

В этот вариант играют по основным правилам со следующими изменениями:

• Игрок берет из любого из 4 крайних рядов игрового поля кубик без символа или со своим символом, если на игрока указывает точка на символе.

Рис. 7: Делать ход кубиками V и W может только игрок A1, а кубиками X, Y, Z - только игрок A2.

• Помещая кубик, игрок выбирает, на кого будет указывать точка на символе, и таким образом определяет, кто в ходе игры сможет следующим делать ход этим кубиком - он сам или товарищ по команде.

• Игрок пропускает ход только в том случае, когда в крайних рядах нет ни пустых кубиков, ни кубиков с символом игрока, точка на которых указывала бы на этого игрока.

**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ**

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

