

Quixo

Hracia súprava a príprava hry

- Hracia doska
- 25 kociek (4 strany prázdne, na jednej strane s krížikom, na jednej s kruhom – Obr. 1.)

Všetkých 25 kociek sa rozloží v strede hracej dosky prázdnu stranou navrch (Obr. 2.). Dvaja hráči, alebo 2 tímy sa dohodnú alebo losujú o symbol, ktorý bude reprezentovať ich kocky, ako aj to kto začína.

Cieľ hry

Cieľom hry je vytvoriť líniu 5 kociek vlastného symbolu vo vertikálnom, horizontálnom alebo diagonálnom smere (Obr. 5.).

PRAVIDLÁ PRE 2 HRÁČOV

Hra

Hráči sa striedajú a každý potiahne kockou podľa pravidiel. Hráč nesmie vynechať ťah.

Voľba a ťah kocky: Hráč si volí a ťahá okrajovú kocku, ktorá má na vrchu prázdnu stranu alebo jeho symbol (Obr. 3.). Nie je dovolené zobrať súperovu kocku. Ťahom kocky vzniká neúplný rad a stĺpec.

Umiestnenie kocky: Hráč si môže zvoliť, na ktorý koniec neúplného radu alebo stĺpca umiestni kocku. Kocka nesmie byť vrátená presne na to isté miesto odkiaľ bola ťahaná. Ak bola ťahaná kocka s prázdnu stranou, hráč ju umiestni s jeho symbolom navrchu.

Obr. 4.: Kocka smie byť umiestnená späť na dosku potlačením kociek A, B alebo C.

Koniec hry

Vyhráva prvý hráč, ktorý vytvorí a aj oznámi líniu 5 kociek s vlastným symbolom vo vertikálnom, horizontálnom alebo diagonálnom smere. Hráč, ktorý vytvorí výhernú líniu kociek so súperovým symbolom prehráva, aj keby týmto spôsobom zároveň vytvoril svoju líniu 5 kociek.

Pravidlá pre 4 hráčov

Hráči vytvoria 2 tímy a dohodnú sa, či je povolené navzájom si radiť alebo nie. Spoluhráči z jedného tímu sedia oproti. Každý hráč je postupne na ťahu, poradie je v smere hodinových ručičiek (Obr. 6, tím A proti tímu B).

Hra

Hráč, ktorý je na ťahu zvolí a ťahá kockou podľa pravidiel.

Voľba a ťah kocky: Hráč si volí a ťahá okrajovú kocku, ktorá má na vrchu prázdnu stranu alebo jeho symbol a zároveň bodku smerujúcu k nemu. Bodka určuje, kto z tímu smie ťahať kockou.

Obr. 7: Kockami V a W môže ťahať iba hráč A1, kockami X, Y a Z smie ťahať iba hráč A2. V prvom ťahu hráči nemajú na výber a tak musia ťahať iba kocku s prázdnu stranou na vrchu.

Nie je dovolené zobrať súperovu kocku.

Zmena symbolu kocky: Či už je ťahaná kocka s prázdnu stranou, alebo so symbolom hráča, musí byť vždy umiestnená tak, aby bol hráčov symbol na vrchu a bodka smerovala k jednému z členov tímu. Iba ten člen bude môcť neskôr túto kocku ťahať.

Umiestnenie kocky: Hráč si môže zvoliť, na ktorý koniec neúplného radu alebo stĺpca umiestni kocku. Kocka nesmie byť vrátená presne na to isté miesto odkiaľ bola ťahaná.

Obr. 4.: Kocka smie byť umiestnená späť na dosku potlačením kociek A, B alebo C.

Hráč, ktorý je na rade musí ťahať nejakou kockou, okrem prípadu, keď už nie sú na okraji kocky s prázdnu stranami, alebo kocky s jeho symbolom a bodkou otočenou k nemu.

Koniec hry

Vyhráva ten tím, ktorý vytvoril výhernú líniu 5 kociek s ich symbolom vo vertikálnom, horizontálnom alebo diagonálnom smere. Tím, ktorý vytvorí výhernú líniu kociek so súperovým symbolom prehráva, aj keby týmto spôsobom zároveň vytvoril svoju líniu 5 kociek.

Čas hry

Zvyčajne 10-20 minút. Pri turnajovej hre viacerých hráčov/tímov je možné stanoviť časový limit pre jednu hru.

Hra nie je vhodná pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti. Nebezpečie udusenía.

