

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.

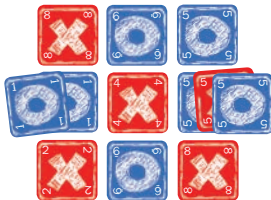


La scheda ritiro "verde": permette di ritirare tutte le carte di una linea orizzontale, verticale o diagonale completa. Le carte ritirate dal tabellone e la carta ritiro "verde" vengono scartate nel piatto.

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.

TIC TAC TOE



Idade: 6-99 anos



Número de jogadores: 2



Número de cartas: 36 cartas "cores" (18 cartas vermelhas+ 18 cartas azuis) + 6 cartas retirada "amarela" + 2 cartas retirada "verde" + 24 fichas.



Objectivo do jogo: Ganhar o maior número de fichas. Ganhamos fichas logo que alinharmos cartas da mesma cor.



Preparação do jogo: Antes de distribuir as cartas, cada jogador atribui a si próprio uma cor de cartas (azul ou vermelha). O distribuidor dá 5 cartas a cada jogador, as restantes cartas constituem o baralho.

Regras do jogo: Começa o mais novo.

Cada um na sua vez, os jogadores vão colocar uma carta na mesa e depois ir ao baralho. Estes podem :

- colocar 1 carta "cor" (vermelha ou azul) directamente sobre a mesa.
- colocar 1 carta sobre 1 outra carta do mesmo número (qualquer que seja a cor).
- jogar 1 carta de retirada "amarela" ou "verde".

De cada vez que um jogador coloca uma carta, esta deve constituir um quadrado hipotético de 3 x 3 cartas.



A carta de retirada "amarela": esta carta permite retirar a(s) carta(s) de uma das 9 posições na grelha. A(s) carta(s) retirada(s) + a carta de retirada "amarela" é rejeitada ao pote.

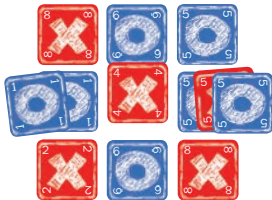


A carta de retirada "verde": esta carta permite retirar o conjunto das cartas de uma linha horizontal, vertical ou diagonal completa. As cartas retiradas do tabuleiro e a carta de retirada "verde" são rejeitadas ao pote.

NB 1: Ao contrário de um jogo clássico do Galo, onde a grade é composta por 9 quadrados, o jogo não pára. Este continua com o mapa de cobertura do mesmo número, ou com o desconto da carta de "retirada". Se por acaso o jogo ficar bloqueado, cada jogado vai ao baralho buscar uma carta suplementar e assim por diante, até que um dos dois jogadores possa jogar.

NB 2: cada jogador é obrigado a jogar a cada rodada, colocando uma carta vermelha ou uma carta azul (pode ter de jogar uma carta da cor do seu oponente e, assim, favorecê-lo). Sempre que um jogador faz uma linha, ganha uma ficha, as cartas continuam na grelha e é a vez do próximo jogador continuar.

Finalidade da partida: Logo no início do jogo os jogadores irão definir um número de fichas para conseguir ganhar o jogo. O primeiro jogador a chegar a este número (com um intervalo mínimo de 2 fichas) ganha.



DJECO

Cuidado! Perigo de asfixia.

TIC TAC TOE



Ålder: 6-99 år



Antal spelare: 2



Antal kort: 36 "färgkort" (18 röda kort + 18 blåa kort) + 6 "gula" frikort + 2 "gröna" frikort + 24 brickor.



Det här går spelet ut på: vinna flest brickor. Man vinner en bricka när man har 3 kort i rad i sin egen färg.



Spelförberedelser: Innan korten delas ut, får varje spelare välja en kortfärg (blå eller röd).

Givaren delar ut 5 kort till varje spelare, resten av korten bildar talong.

Spelregler: den yngsta spelaren börjar.

I tur och ordning lägger spelarna ett kort på bordet och tar sedan nya kort från högen. De kan:

- lägga 1 "färgkort" (rött eller blått) direkt på bordet.
- lägga 1 kort på ett annat kort med samma siffra (oavsett färgen).
- spela 1 "gult" eller "grönt" frikort.

Varje gång en spelare lägger ett kort, måste det skapa en hypotetisk fyrkant med 3x3 kort.



Det "gula" frikortet: detta kort ger tillåtelse att ta ett eller flera kort från de 9 rutorna. Kortet/korten som tagits bort + det "gula" frikortet kastas i slänghögen.

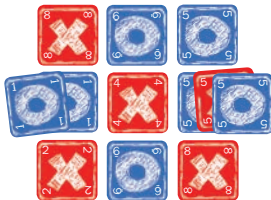


Det "gröna" frikortet: ger tillåtelse att ta bort en hel grupp horisontella, vertikala eller diagonala kort. Kortet som har tagits bort från plattan och det "gröna" frikortet kastas i slänghögen.

OBS 1: i motsats till det klassiska luffarschacket slutar inte spelet när de nio rutorna har fyllts. Spelet fortsätter genom att ett kort med samma siffra eller ett "frikort" läggs ut. Om spelet blockeras, får varje spelare ta ett extra kort från talongen och så vidare, tills en av spelarna kan spela.

OBS 2: alla spelare måste spela när det är deras tur, genom att lägga ett rött eller blått kort (spelaren kan då behöva spela ut ett kort med motspelarens färg och på så sätt hjälpa sin motståndare). Varje gång en spelare får en hel rad får hon/han en bricka, resten av korten stannar på rutorna och det är nästa spelares tur.

Spelets slut: innan spelet börjar bestämmer spelarna hur många brickor som måste uppnås för att vinna spelet. Den första spelaren som har fått det här antalet (med minst 2 brickors skillnad) vinner spelet.



DJECO

Varning! Risk för kvävning.

TIC TAC TOE



Alder: Fra 6 til 99 år



Antal spillere: 2



Antal kort: 36 farvekort (18 røde kort + 18 blå kort) + 6 gule ryd-kort + 2 grønne ryd-kort + 24 jetoner.



Spillets mål: At vinde flest mulige jetoner. Man vinder en jeton, så snart man har 3 kort i samme farve på række.



Forberedelse af spillet: Før kortene fordeles, vælger hver spiller en kortfarve (blå eller rød).

Kortgiveren giver 5 kort til hver spiller, resten af kortene udgør bunken.

Spilleregler: Den yngste spiller starter.

Efter tur lægger spillerne et kort på bordet, og tager derefter et fra bunken. De kan:

- lægge et farvekort (rødt eller blåt) direkte på bordet.
- lægge 1 kort på et andet kort med samme tal (uanset farven).
- spille et gult eller grønt ryd-kort.

Hver gang en spiller lægger et kort, skal det lægges i en hypotetisk firkant med 3 x 3 kort.



Det gule ryd-kort: Med dette kort kan spilleren rydde ét eller flere af kortene på en af de 9 placeringer i firkanten. Det/de ryddede kort + det gule ryd-kort lægges til side uden for spillet.

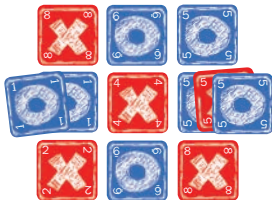


Det grønne ryd-kort: Med dette kort kan du rydde alle kortene på en hel vandret, lodret eller diagonal linje. De ryddede kort fra firkanten+det grønne ryd-kort lægges til side uden for spillet.

NB 1: I modsætning til det klassiske 'Kryds og bolle'-spil stopper spillet ikke, når de 9 felter er udfyldte. Det fortsætter med, at man lægger kort med samme tal ovenpå, eller med at der ryddes kort fra firkanten. Hvis spillet skulle blive blokeret, tager hver spiller et ekstra kort i bunken og fortsætter hermed, indtil en af dem kan spille igen.

NB 2: Hver spiller skal spille, hver gang det er hans/hendes tur ved at lægge et rødt eller et blåt kort (han kan blive nødt til at spille et kort i sin modspillers farve og således hjælpe ham). Hver gang en spiller får lavet en linje, får han en jeton, kortene forbliver på plads i firkanten, og det er den næste spillers tur til at fortsætte.

Afslutning på spillet: Ved begyndelsen af spillet bestemmer spillerne, hvor mange jetoner man skal have vundet for at have vundet spillet. Første spiller, der opnår dette antal (med mindst 2 jetoners forskel) vinder.



DJECO

Advarsel ! Fare for kræbning.

ПІСТАСТОЄ



Возраст игроков: 6–99 лет



Количество игроков: 2



Количество карт: 36 "цветных" карт (18 красных + 18 синих) + 6 желтых «карт возврата» + 2 зеленых «карт возврата» + 24 жетона.



Цель игры: Получить наибольшее количество жетонов. Жетон игроку дается в том случае, когда он формирует строку из карт своего цвета.



Подготовка к игре: Перед раздачей карт, каждому игроку присваивается один из двух цветов карт (красный или синий). Затем игрокам раздаются карты (каждому по 5 карт), а оставшиеся карты откладываются, образуя колоду, из которой игроки будут брать новые карты в процессе игры.

Правила игры: игру начинает самый младший игрок. Каждый игрок, когда наступает его очередь делать ход, выкладывает одну из своих карт на стол, а затем берет из колоды новую карту. При этом игроки могут:

- выложить 1 "цветную" карту (красную или синюю) прямо на стол;
- выложить 1 карту на другую карту с такой же цифрой (независимо от того, каков ее цвет);
- использовать 1 «карту возврата» – желтую либо зеленую.

Каждая карта, выкладываемая таким образом, должна быть помещена на одну из клеточек воображаемого квадрата, состоящего из 3 x 3 карт.



Желтая "карта возврата": с помощью этой карты можно убрать одну или несколько карт с одной из 9 клеточек вышеупомянутого квадрата. При этом убранные карты, а также желтая "карта возврата" удаляются в сброс, и более в игре не используются.

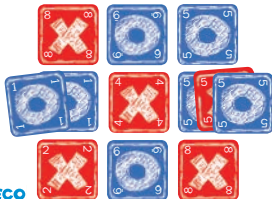


Зеленая "карта возврата": с помощью этой карты можно полностью убрать из квадрата одну из строк, либо один из столбцов, либо одну из диагоналей. При этом убранные карты, а также зеленая "карта возврата" удаляются в сброс, и более в игре не используются.

Примечание 1: В отличие от классической игры в крестики, в данной версии игра не прекращается после того, как заполнены все клеточки вышеупомянутого квадрата. Далее игроки могут класть новые карты на карты с той же цифрой, либо убирать карты с помощью «карт возврата». Если случится так, что ни у одного из игроков нет возможности сделать ход, то они берут из колоды по одной дополнительной карте, и так далее, пока у одного из них не появится такая возможность.

Примечание 2: каждый раз, делая ход, игрок обязан использовать «цветную» карту – красную либо синюю (может случиться так, что ему придется использовать карту цвета, закрепленного за его противником, и таким образом играть в его пользу). Каждый раз, когда игрок заполняет строку, он получает один жетон, выложенные карты остаются на своих местах, а ход передается другому игроку.

Конец игры: Перед тем как начать игру, игроки определяют количество жетонов, которое нужно набрать. Выигрывает тот игрок, который первым получит это количество жетонов (при условии, что при этом разница в жетонах у игроков составляет не менее 2 жетонов).



DJECO

Осторожно! Внимание: риск попадания в дыхательные пути.