

ZASADY GRY



FLEXIQ[®]
PLAY • ADAPT • GROW

CEL GRY

Staraj się ułożyć ciągi trzech identycznych symboli, aby zdobyć jak najwięcej płytek!

PRZYGOTOWANIE

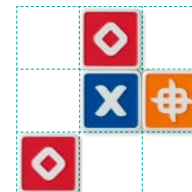
• Ułóż i wymieszaj odwrócone płytki na środku pola rozgrywki, tak aby były dostępne dla wszystkich graczy.

Dla wygody, możesz dobierać też kolejne płytki z woreczka.

- Każdy z graczy dobiera cztery płytki i stawia je przed sobą pionowo, tworząc murek, tak aby inni gracze nie mogli zobaczyć symboli.
- Reszta płytek pozostaje odwrócona, tworząc pulę dobierania.

GRAJ I DOŚTOSUJ SIĘ

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, kolejka postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz dokłada odkrytą jedną płytkę do pola rozgrywki, a następnie pobiera płytkę z puli. Nowo ułożona płytką musi stykać się krawędziami bądź rogami z innymi, już ułożonymi płytkami. Kładąc nową płytkę, nie można wykraczać poza format pola gry 3x3 płytki.



Tworzenie poziomów

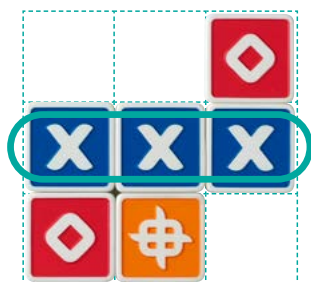


Płytki mogą być nakładane na siebie, maksymalnie do trzech warstw. Dokładana płytką musi mieć inny symbol niż ten, na który będzie położona.

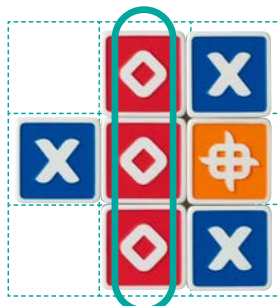


Wygrywający ciąg (zbieranie płytek)

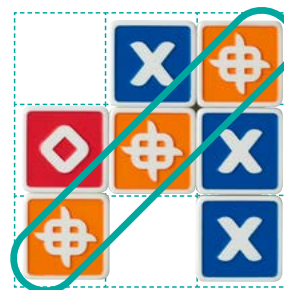
Kiedy trzy, takie same symbole tworzą nieprzerwaną linię w pionie, poziomie, bądź na skos, gracz zbiera płytki.



poziomo



pionowo



na skos

Gracz zbiera wszystkie utworzone ciągi trzech takich samych symboli, co oznacza, że jeżeli po zebraniu płytek z wyższego poziomu, odkryje kolejny ciąg trzech takich samych symboli, to również je zbiera.



ZAWARTOŚĆ

36 płytek (14 płytek „X”, 14 płytek „O”, 5 płytek Trixo,
3 płytki ze strzałką), woreczek, zasady gry



Gra ćwiczy

Planowanie

Myślenie strategiczne

+ pozostałe 6 umiejętności FlexiQ

Płytki Trixo



W puli jest tylko pięć płytek Trixo!



Poza wykorzystaniem tych płytek do ułożenia zwycięskiego ciągu, możesz również użyć ich do zablokowania możliwości przeciwnika.

Płytki ze strzałkami



Pula zawiera również trzy płytki ze strzałkami.

Płytki ze strzałkami mogą zostać wykorzystane do przesunięcia kolumny lub rzędu już ułożonych płytek, jeśli zostanie zachowany założony wymiar planszy trzy na trzy pola. Po wykorzystaniu, płytka ze strzałką jest odrzucana z gry.



Po użyciu płytki ze strzałką i przesunięciu rzędu, stworzony został skośny, zwycięski ciąg symboli **3 razy X**.

Uwaga Jeśli gracz przesuwa kolumnę lub rząd, w którym obecna jest luka pomiędzy płytkami, ta luka zostaje zlikwidowana.

Gra drużynowa (opcjonalna) Rozgrywka w cztery osoby może zostać rozegrana drużynowo, z dwiema drużynami liczącymi po dwóch graczy. Gracze jednej drużyny siedzą naprzeciw siebie. Każdy z graczy gra według wyżej wymienionych zasad, ale zwycięskie płytki są liczone drużynowo. Drużyna, która zbierze więcej płytek, wygrywa grę!

KOŃC GRY

Rozgrywka kończy się, kiedy pula dobierania się wyczerpie i gracze zagrali wszystkie swoje płytki.

ZWYCIĘZCA!

Gracz, który zgromadził najwięcej płytek zostaje zwycięzcą! W wypadku remisu, wygrywa gracz z większą ilością płytek Trixo.



FLEXIQ[®]
PLAY • ADAPT • GROW

www.flexiqgames.com

Gra autorstwa: YNGI Game Designers
Projekt graficzny: FlexiQ bv

© 2022 FlexiQ Belgia. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca i dystrybutor – FlexiQ bv
Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgia
info@flexiqgames.com

20221014P

