

TIC TAC TOE

INHOUD: 2 SPELBORDEN, 1 OPSTAAND, 1 NEERLIGGEND
10 GEKLEURDE SCHIJVEN
12 GEKLEURDE PIONNEN

DOEL VAN HET SPEL:

DRIE SCHIJVEN VAN EENZELFDE KLEUR IN EEN RIJ KRIJGEN, HETZIJ VERTIKAAL, HETZIJ HORIZONTAAL, HETZIJ DIAGONAAL.

SPELREGELS:

ELKE SPELER Kiest 5 SCHIJVEN VAN EENZELFDE KLEUR. Vervolgens steken de spelers om beurt hun schijven om het even waar in de gleuf in het rooster.

MEN MAG PAS MET HET ROOSTER SCHUIVEN IN VOLGENDE DRIE GEVALLEN:

1. ALS MEN DOOR HET SCHUIVEN DRIE SCHIJVEN OP EEN RIJ KAN KRIJGEN.
2. OM TE VERHINDEREN DAT DE TEGENSTANDER 3 SCHIJVEN OP EEN RIJ KAN KRIJGEN.
3. WANNEER DE SPELERS HUN SCHIJVEN OPGEBRUIKT HEBBEN.

DE SPELERS MOGEN SLECHTS 1 VAKJE PER BEURT VERSCHUIVEN. DE GEKLEURDE SCHIJVEN DIE DOOR HET SCHUIVEN UIT DE ROOSTER VALLen, MOGEN DOOR DE SPELERS HERBRUIKT WORDEN. MEN KAN DE SCORE AANGEVEN BOVENAAN HET OPSTAAND ROOSTER.

DE SPELER PLAATST DAAR:

- 1 PION ALS HIJ 1 KEER DRIE OP EEN RIJ HEEFT
 - 2 PIONNEN ALS HIJ 2 KEER 3 OP EEN RIJ HEEFT
 - 3 PIONNEN ALS HIJ 3 KEER 3 OP EEN RIJ HEEFT
- ENZ,...

DE WINNAAR IS DEGENE DIE HET MEEST GEKLEURDE PIONNEN HEEFT OP HET SCOREBORD.