

ZAWARTOŚĆ

Plansza podzielona na 4 strefy (kwadraty po 4 pola), 8 ciemnych pionów (2 kule, 2 walce, 2 kostki i 2 stożki) i 8 jasnych pionów w takich samych kształtach.

CEL GRY

Każdy gracz bierze zestaw pionów w wybranym kolorze. W swojej turze, gracz umieszcza jeden pion na pustym polu na planszy, zgodnie z zasadami dokładania. Gracz, który jako pierwszy dołoży pion w czwartym kształcie w rzędzie, kolumnie lub strefie, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE

Planszę umieszcza się między dwoma graczami. Każdy gracz bierze zestaw pionów (jasnych lub ciemnych). (Rys. 1)

PRZEBIEG GRY

Dowolnie wybiera się gracza rozpoczynającego.

W swojej turze gracz musi umieścić jeden ze swoich pionów na pustym polu na planszy.

Gracz **nie może** umieścić pionu w rzędzie, kolumnie lub strefie, w której przeciwnik ma już pion w tym kształcie. (Rys. 2)

Jednakże gracz **może** umieścić pion w rzędzie, kolumnie lub strefie, w której znajduje się już jego pion w tym kształcie. (Rys. 3)

Przykład: Daniel gra z Kasią. Daniel umieszcza na planszy kulę. Do końca gry Kasia nie może umieścić swojej kuli w tym samym rzędzie, kolumnie lub strefie co Daniel. Z drugiej strony Daniel może umieścić drugą swoją kulę w tym samym rzędzie, kolumnie lub strefie co pierwszą.

Te zasady dotyczą każdego dokładanego przez graczy pionu.

Uwaga: Jeśli umieszczenie pionu na danym polu jest dozwolone przez rozmieszczenie pionów gracza, ale niedozwolone przez rozmieszczenie pionów przeciwnika, to takie umieszczenie jest niedozwolone.

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy, dołoży pion w czwartym kształcie w rzędzie, kolumnie czy strefie, od razu wygrywa. Nie ma znaczenia do kogo należą pionu w tym rzędzie, kolumnie czy strefie. (Rys. 4)

Jeśli gracz w swojej turze nie może dołożyć żadnego swojego pionu, następuje koniec gry i ten gracz przegrywa.

