

## ÖT-LET

**Előkészületek a játékhoz:**

A tábla közepén elhelyezzük a 25 kockát úgy, hogy a jelöletlen oldala legyen felfelé. A játékosok választanak, hogy melyik játszik a kör jelzésű, és melyik a kereszt jelzésű kockákkal. Az a játékos kezd, aki a kör jelzésű kockával játszik.

**A játék célja:**

Az nyer, aki ábrájából vízszintes, függőleges, vagy átlós irányban egy ötös sorozatot tud kialakítani.

**JÁTÉKSZABÁLYOK 2 játékos esetén:**

A játékosok felváltva lépnek. A soronlevő játékos mindig köteles lépni.

A soronlevő játékos kivész egy jelzés nélküli, vagy egy saját jelével ellátott kockát *a tábla széléről* - a tábla közepén levő kockák tabuk /ld. 3. ábra/. Az első körben nincs választási lehetőség, mindkét fél csak sima kockát választhat.

Az ellenfél kockájával nem lehet lépni.

**A kocka jelzésének megváltoztatása**

Akár jelöletlen a kiválasztott kocka teteje, akár a játékos jele látható rajta, a játékos a következőkben csak jelzéssel felfelé helyezheti el.

**Kocka áthelyezése**

A játékos a kivett kockát áthelyezi egy hiányos sorba. Választhat, hogy a sor melyik végére helyezi kockáját. Ugyanoda, ahonnan elvette, nem teheti vissza. A 4. ábrán kivett kocka A, B, vagy C kocka eltolásával helyezhető el. Ilyenkor természetesen előfordulhat, hogy az ellenfél kockáját is eltolja.

**A játszma vége**

A játszma akkor ér véget, amikor valamelyik játékos egy 5 kockából álló sorozatot hozott létre, vízszintes, függőleges, vagy átlós irányban. Az a játékos, aki ellenfele kockáiból hoz létre sorozatot, elvesztette a játékot, akkor is, ha egyidejűleg saját kockáiból is sorozatot hozott létre.

**JÁTÉKSZABÁLYOK 4 játékos esetén**

A játékosok 2 csapatot alkotnak, és az azonos csapat tagjai egymással szemben helyezkednek el /ld. 6. ábra/. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek sorra. A játékszabályok azonosak a két játékosra vonatkozó szabályokkal, az alábbi kiegészítésekkel:

A játékos csak akkor mozdíthatja a el kockáját, ha a jelzésen levő pont *felé néz* /A 7. ábrán pld. az A1 játékos nem mozdíthatja el az X, Y és Z kockákat, az A2 játékos pedig a V és W kockákat./ A kocka áthelyezésekor a játékos megfordíthatja a jelzést úgy, hogy a pont társa felé nézzen. Lépéskényszer van, a soronlevő játékos mindig köteles lépni, ha lehetősége van, hogy egy saját jelzésű, vagy jelöletlen kockát áthelyezzen. Ritkán előfordul, hogy nincs olyan kocka amelyet elmozdíthat, ilyenkor kimarad a lépésből. Az a csapat nyer, amelyik először létrehoz egy ötös sorozatot vízszintes, függőleges, vagy átlós irányban. Ebben az esetben nem számít, hogy a pontok merre néznek.

**Tanács:** Érdemes a játszma előtt megállapodni, hogy a csapatársak játék közben beszélhetnek-e egymással.

*A játszma időtartama:*