

ULTIMATIVNI IKS-OKS

IGRAJMO SE KAO NEKADA!

PRAVILA

ULTIMATIVNI IKS-OKS

SADRŽAJ KUTIJE

- Pravila
- Blokče
- 4 drvene bojice

Ultimativni Iks-Oks sadrži u sebi dve varijante igre:

- **Ultimativni Iks-Oks** – etabliranu verziju igre koja je popularna, složenija varijanta običnog Iks-Oksa. Cilj u Ultimativnom Iks-Oksu je svojim simbolima povezati tri velika polja, pažljivim postavljanjem simbola u malim poljima.
- **Miks-Oks** – verziju igre koja se igra u bodove i koja dozvoljava igru od dva do četiri igrača. Cilj Miks-Oksa je svojom bojom spojiti pet polja u nizu, odnosno osvojiti što više poena kroz kontrolu polja.

ULTIMATIVNI IKS-OKS

CILJ IGRE

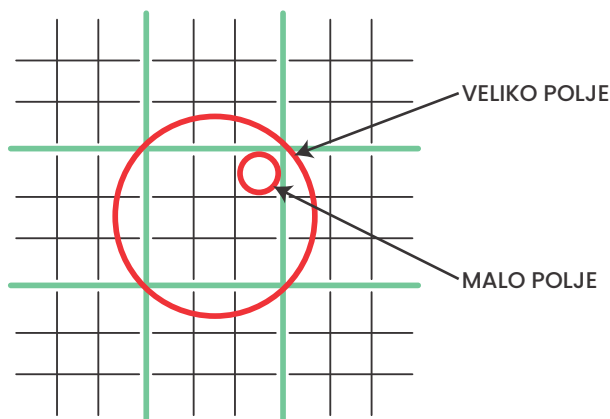
Cilj igre je povezati tri velika polja u pravolinijskom nizu svojim simbolom. Prvi igrač koji ovo postigne je pobednik!

TOK IGRE

Na početku partije, igrači se dogovaraju koji igrač će koristiti simbol **X** (igrač Iks), a koji simbol **O** (igrač Oks).

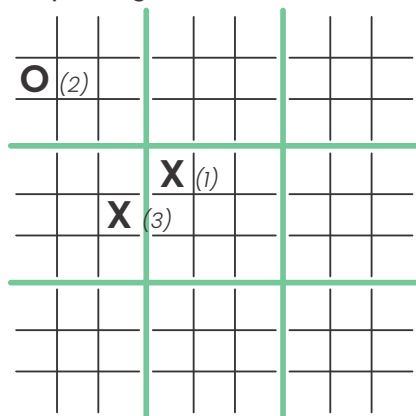
Igrač koji koristi simbol **X** igra prvi.

Tabla za Ultimativni Iks-Oks predstavlja standardnu tablu za igranje Iks-Oksa, s tim što svako od devet polja sadrži u sebi jednu manju tablu za igranje Iks-Oksa. Radi lakšeg razumevanja, polja koja u sebi sadrže manje table za igranje nazivaćemo „velika polja“, a polja od kojih su sastavljene manje table za Iks-Oks nazivaćemo „mala polja“.



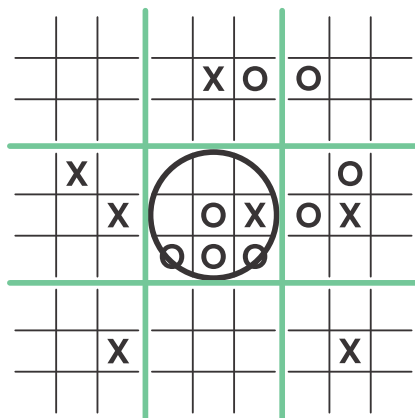
Na svom prvom potezu igrač Iks, upisuje simbol u jedno malo polje po svom izboru.

Potom, igrač Oks upisuje svoj simbol u maloj tabli, čija pozicija odgovara poziciji simbola koji je prethodno upisao Igrač Iks.



Igrač Iks je odabrao da u svom prvom potezu upiše simbol u gornjem levom malom polju središnjeg velikog polja (1). To znači da Igrač Oks mora da odigra svoj potez u tabeli koja se nalazi u gornjem levom velikom polju (2). Nadalje, pošto je Igrač Oks upisao svoj simbol u središnjem levom polju, to znači da će Igrač Iks svoj potez odigrati u tabeli koja se nalazi u velikom, središnjem levom polju (3).

Kada jedan od igrača poveže tri simbola u pravolinijskom nizu u maloj tabeli, odnosi pobjedu za veliko polje u kojem se mala tabela nalazi i preko velikog polja može upisati svoj simbol.



Primer zatvorenog polja - igrač oks je povezao svoja tri simbola i zatvorio središnje veliko polje.

Ako igrač svojim potezom pošalje narednog igrača u veliko polje koje je već zatvoreno, tada taj igrač može odabrati bilo koje drugo veliko polje za svoj potez. Igra se zatim nastavlja po standardnim pravilima, sve dok jedan od dva igrača ne poveže tri velika polja u nizu i proglasi pobjedu.

MIKS-OKS

CILJ IGRE

Cilj igre je povezati pet polja u pravolinijskom nizu tako da svih pet polja bude pod vašom kontrolom. Ukoliko nijedan igrač ne uspe da poveže pet polja pre nego što se sva polja zatvore, pobeđuje igrač koji ima najviše bodova.

TOK IGRE

Na početku partije svaki igrač uzima jednu od bojica. Igrači se dogovaraju koji će igrač započeti igru. Igrači potom igraju svoje poteze po utvrđenom redosledu, u pravcu kazaljke na satu.

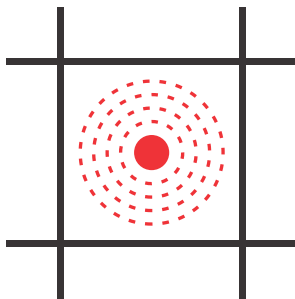
KONTROLISANJE POLJA

Tabla za Miks–Oks je podeljena na 25 polja. Da bi igrač kontrolisao polje, simbol u njihovoj boji mora da bude poslednji upisan simbol u tom polju.

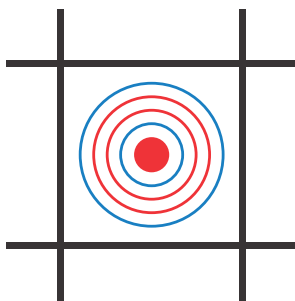
Prazno polje se zauzima upisivanjem tufne.

Oko početne tufne je moguće upisati najviše četiri koncentrična kruga. Svaki naredni krug mora biti veći od prethodno upisanog kruga. Igrač čiji je krug poslednji upisan u polje kontroliše to polje.

Igrač koji je upisao poslednji, četvrti krug u polje, zatvara to polje i ono će biti pod njegovom kontrolom do kraja partije.



Prazno polje se zauzima upisivanjem tufne. Na slici, crveni igrač je zauzeo polje upisivanjem tufne. Oko tufne moguće je upisati najviše četiri koncentrična kruga.



Primer zatvorenog polja. Crveni igrač je zauzeo polje na početku, upisavši crvenu tufnu ali nakon što su upisana sva četiri kruga, kontrola polja pripala je plavom igraču.

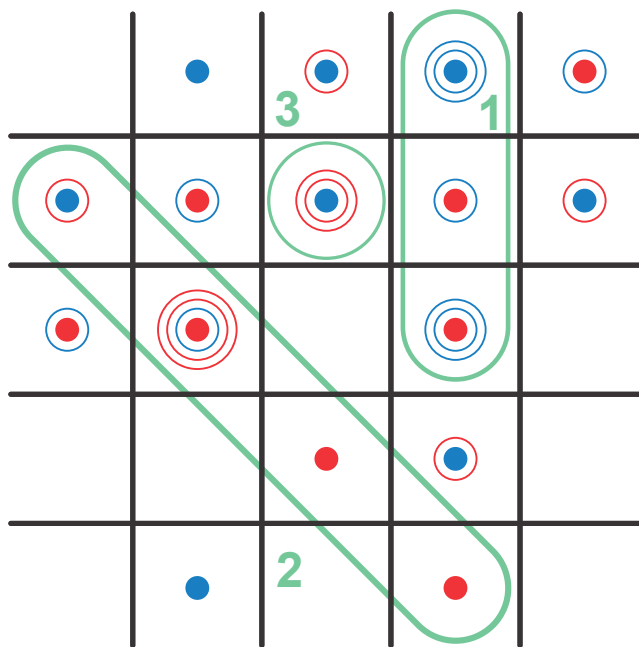
Na svom potezu, igrač može upisati:

- * Jednu tufnu u prazno polje.
- * Jedan krug u polje koje je već zauzeto. Igrač može upisati krug i u polju koje on kontroliše, ali će za to dobiti negativne bodove.
- * Dva kruga u polje koje je već zauzeto. Za upisivanje dva kruga, igrač će dobiti jedan negativni bod. Igrač može upisati krugove i u polju koje on kontroliše, ali će za to dobiti dodatni negativni bod.

BODOVANJE

Tokom partije igrači će dobijati pozitivne ili negativne bodove:

- Dobijate -1 bod ukoliko upišete krug u polje koje već kontrolišete.
- Dobijate -2 boda ukoliko u istom potezu upišete dva kruga u polje koje već kontrolišete.
- Dobijate -1 bod ukoliko upišete dva kruga u polje koje ne kontrolišete.
- Dobijate 5 bodova ukoliko upisivanjem povežete tri polja u vašoj kontroli. Povezana polja moraju biti u pravolinijskom nizu.
- Dobijate 10 bodova ukoliko upisivanjem povežete četiri polja u vašoj kontroli. Povezana polja moraju biti u pravolinijskom nizu.



Primer partije u dva igrača i bodovanja

1 - Plavi igrač je spojio tri polja u nizu i za to dobija 5 bodova

2 - Crveni igrač je spojio četiri polja u nizu i za to dobija 10 bodova

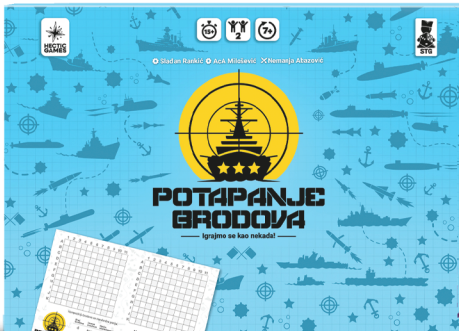
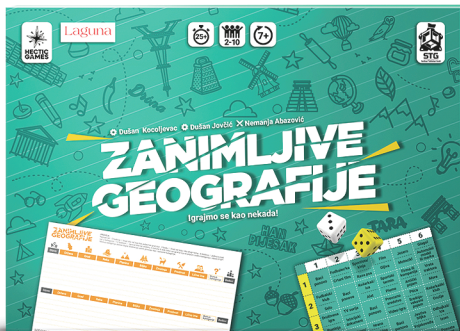
3 - Crveni igrač je upisao dva kruga za redom u ovom polju i za to dobije -1 bod

Sve bodove upisujete na odgovarajućem mestu u blokčetu za igranje. Ukoliko nijedan igrač ne uspe da poveže pet polja u nizu pre nego što se sva polja zatvore, pobeđuje igrač sa najviše bodova.

KRAJ IGRE

Igra se završava onog trenutka kada jedan od igrača poveže u nizu pet polja koje kontroliše. Povezana polja moraju biti u pravolinijskom nizu.

Ukoliko nijedan od igrača ne uspe da poveže pet polja pre nego što sva polja na tabli budu zatvorena, pobiće igrač koji ima najviše bodova.



KONTAKT

Mejl: office@hecticgames.gg

Broj telefona: +381 63 1289 363

Internet stranica: www.hecticgames.gg

Instagram profil: [@hecticgamesgg](https://www.instagram.com/hecticgamesgg)

