



PISICILE SĂLBATICE

SCHEMA JOCULUI

Seamănă cu bătălia navală, însă...este altceva. Cei doi jucători, pe o tablă de șah desenată pe o foaie de hârtie, încearcă să-și alinieze propriul simbol.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se desenează o tablă de șah de 5 x 5; fiecare căsuță este identificată, ca și în bătălia navală, printr-o literă sau un număr cu care se dau coordonatele.

CUM SE JOACĂ

Un jucător are ca simbol cruciulițele, iar celălalt punctulețele; scopul jocului este de a alinia patru din propriile simboluri pe o linie continuă orizontală, verticală sau diagonală. La rândul său, fiecare jucător scrie în secret pe foaie coordonatele unei căsuțe încă liberă, apoi indică simultan căsuța pe care au ales-o. În cazul în care căsuța este aceeași, acea rundă se termină cu un „blocaj”, și se trece la runda următoare, în care jucătorii trebuie să aleagă în mod obligatoriu o căsuță diferită de cea pe care a avut loc blocajul. Dacă blocajul nu are loc, fiecare din cei doi jucători își marchează propriul simbol în căsuța aleasă și apoi se trece la runda următoare. Alegerea căsuțelor se face întotdeauna în mod liber, cu excepția unui singur caz: atunci când un jucător are o combinație de trei simboluri și când lipsește al patrulea simbol pentru a realiza combinația câștigătoare. În acest caz, există o singură căsuță cu care jucătorul poate completa combinația pentru a câștiga, însă el nu poate alege acea căsuță, în schimb adversarul său este obligat să o facă. Dacă există mai multe căsuțe care să-i aducă jucătorului victoria, adversarul său este obligat să aleagă una din ele pentru a încerca să-l împiedice, iar primul jucător se poate mișca liber, chiar într-una din aceste căsuțe. În orice caz, jucătorii sunt obligați, înainte de a muta, să îi comunice adversarului orice combinație de trei simboluri aliniate, pe care le-ar putea completa pentru a câștiga. Jocul se termină când un jucător realizează o aliniere de patru simboluri, fiind astfel învingător. Jocul se termină, de asemenea, cu un rezultat de egalitate, când niciunul din cei doi jucători nu mai poate câștiga, când ambii jucători realizează o aliniere de patru simboluri în cadrul aceleiași runde sau când se realizează trei runde consecutive de blocaj.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care reușește primul să alinieze cele patru simboluri ale sale.