



TIR CU TALERE

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători sau două echipe se înfruntă în a alinia 5 semne pe o tablă de șah.

MATERIALE

O piatră sau o monedă. Dacă se joacă pe un teren tare (asfalt) e nevoie și de o cretă.

PREGĂTIRE

Se trasează pe jos o tablă de șah din 5 căsuțe pe 5. Căsuțele sunt pătrate și cu latură de circa 30cm. La o anumită distanță se trage o linie. Cei doi jucători, sau echipele, aleg un simbol, crucea sau mingea.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii aruncă, pe rând, o piatră sau o monedă pe tabla de șah, încercând să arunce într-o căsuță încă goală. Cel care reușește desenează în acea căsuță propriul său simbol.

ÎNVIINGĂTOR

Cel care aliniază primul trei simboluri în trei căsuțe consecutive pe orizontală, verticală sau diagonală. Pentru a compensa puțin avantajul pe care îl are echipa care începe jocul, dacă aceasta completează linia, adversarii au dreptul la o ultimă aruncare: dacă, cu această aruncare, și aceștia completează alinierea, partida este egală.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca cu table mai mari, astfel câștigând cel care completează un aliniament de 4 sau chiar 5 simboluri. Se poate stabili ca cel care aruncă piatra sau moneda afară de pe tablă, să stea un tur și adversarii să arunce de două ori. Dacă prima aruncare este afară, rândul revine primului, care aruncă doar o dată. Varianta „trisavolo amami” prevede o tablă cu multe căsuțe: cel puțin 12 pe fiecare latură. Cele două echipe nu au x sau 0: când nimeresc o căsuță goală, se poate scrie, la alegere, un A, un M sau un I, altul poate scrie un U, un L sau un O. Prima echipă câștigă dacă reușește să scrie „IUBEȘTE-MĂ” într-o serie de 5 căsuțe consecutive pe orizontală, verticală sau diagonală; a doua echipă câștigă dacă reușește să scrie în același fel „ULULO”.