

**GİRİŞ VE ÖN HAZIRLIKLAR**

25 küp oyun tahtasının ortasına yerleştirilir. Her küp üst yüzü ile tanımlanır. ŞEKİL 1' de görüldüğü üzere küplerin üstüne gelen yüzü çarpı, daire veya boş olabilir. Küpler oyunun başında ŞEKİL 2'de görüldüğü gibi boş yüzleri üstte gelecek şekilde yerleştirilir. İki takım veya oyuncu ilk önce kimin çarpılı küplerle, kimin dairesel küplerle oynayacağını ve kimin oyuna başlayacağını kararlaştırır.

OVUNUN HEDEFİ

Seçtiğiniz sembolü taşıyan (çarpı veya daire) küpleri ŞEKİL 5' de görüldüğü gibi oyun tahtası üzerinde enine, boyuna veya çapraz olarak sıralamak.

İKİ OYUNCULU OYNAMA**OVUNUN OYNANIŞI**

Sırası gelen her oyuncu bir küp seçer ve aşağıdaki kurallara göre küpleri hareket ettirir. Sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Hiçbir zaman sırası gelen oyuncu oynamamazlık yapamaz.

Küp seçme ve alma

Oyuncular boş yüzü veya kendi seçtikleri sembol üstte olan ve ŞEKİL 3'te açık renk olarak görülen, karenin çevresine dizilmiş küplerden birini seçebilir ve ele alabilirler. Oyunun başında bütün küplerin boş yüzleri üstte olduğundan herhangi bir boş yüzü küp seçilerek başlanır. Rakibinizin sembolünün üstte olduğu bir küpü seçemezsiniz ve alamazsınız.

Küp sembolünün değiştirilmesi

Seçtiğiniz küpün üst yüzü boş da olsa kendi sembolünüzü de taşısa, küpü tekrar yerleştirirken mutlaka kendi sembolünüzü küpün üst yüzüne getirmelisiniz.

Küpün tekrar konulması

Seçilerek ele alınan küple birlikte oyun tahtası üzerinde bazı sıralarda eksik küp kalır. Elinize aldığımız küpü diğer uçtan sıradaki bütün küpleri iterek, eksik sıraları tamamlayacak şekilde tekrar oyun tahtası üzerine koyunuz. ŞEKİL 4' de görüldüğü üzere X sembolü küp A, B veya C noktalarından diğer sıra küpleri iterek kaydırmak suretiyle yerleştirilebilir. Hiçbir zaman ele alınan küp alındığı yere konamaz.

OVUNUN SONU

Kendi sembolünü taşıyan (çarpı veya daire) küpleri ŞEKİL 5' de görüldüğü gibi oyun tahtası üzerinde enine, boyuna veya çapraz olarak sıralayan oyuncu oyunu kazanır. Aynı anda hem kendi hem de rakibinin küpleri sıralanmışsa oyunu rakip oyuncu kazanır.

DÖRT OYUNCULU OYNAMA

Oyuncular ikiser kişiden oluşan iki takım halinde oynarlar. ŞEKİL 6' da görüldüğü üzere aynı takımın oyuncuları karşıya oturur ve saat yönünde sıra değişerek her oyuncu sırası gelince oynar. Oyuncular oyuna başlamadan önce takım arkadaşlarına oyun sırasında fikir vermeye izin verip verilmeyeceğine karar verirler.

OVUNUN OYNANIŞI

Sırası gelen her oyuncu bir küp seçer ve aşağıdaki kurallara göre küpleri hareket ettirir. Sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Hiçbir zaman sırası gelen oyuncu oynamamazlık yapamaz.

Küp seçme ve alma

Oyuncular boş yüzü veya kendi seçtikleri sembol üstte olan ancak nokta ile kendisine yönelmiş küplerden birini seçebilir ve ele alabilirler. ŞEKİL 7'de görüldüğü üzere küplerin yönlerini belirtmek üzere küpler üzerindeki sembollerin bir kenarına nokta konmuşur. Oyuncular sembolü küp seçmek istemesi halinde ancak bu noktanın kendi tarafında olan ve kendi takım sembolünü taşıyan küplerden birini alabilir. Örnek olarak ŞEKİL 7'deki A takımının sembolü dairedir ve takımın A1 ile işaretlenmiş oyuncusu V,W küpleri, A2 ile işaretlenmiş oyuncusu ise X,Y ve Z ile işaretlenmiş küpleri seçebilir. Oyunun başında bütün küplerin boş yüzleri üstte olduğundan, herhangi bir boş yüzü küp seçilerek başlanır. Rakibinizin sembolünün üstte olduğu bir küpü seçemezsiniz ve alamazsınız.

Küp sembolünün değiştirilmesi

Seçtiğiniz küpün üst yüzü boş da olsa kendi sembolünüzü de taşısa, küpü tekrar yerleştirirken mutlaka kendi sembolünüzü küpün üst yüzüne getirmelisiniz. Küpler tekrar yerleştirilirken üzerindeki nokta gelecek seferde küpü kimin hareket ettireceğini belirleyeceğinden dolayı çok dikkatli olmalıdır.

Küpün tekrar konulması

Seçilerek ele alınan küple birlikte oyun tahtası üzerinde bazı sıralarda eksik küp kalır. Elinize aldığımız küpü diğer uçtan sıradaki bütün küpleri iterek, eksik sıraları tamamlayacak şekilde tekrar oyun tahtası üzerine koyunuz. ŞEKİL 4' de görüldüğü üzere X sembolü küp A, B veya C noktalarından diğer sıra küpleri iterek kaydırmak suretiyle yerleştirilebilir. Hiçbir zaman ele alınan küp alındığı yere konamaz.

Oyuncular çevre küpler arasında boş küp veya kendi sembolünü taşıyan ve kendisine nokta ile yönelmiş küp olduğu sürece oynamak zorundadır.

OVUNUN SONU

Kendi sembolünü taşıyan (çarpı veya daire) küpleri ŞEKİL 5' de görüldüğü gibi oyun tahtası üzerinde enine, boyuna veya çapraz olarak sıralayan takım oyunu kazanır. Aynı anda hem kendi hem de rakibinin küpleri sıralanmışsa oyunu rakip takım kazanır.

OVUNUN SÜRESİ

Oyunun süresi 10 ile 20 dakika arasında değişir. Turnuvalarda her oyuncunun oynama süresi sınırlanabilir.

QUIXO : cubes that move and push each other around
25 cubes are imprisoned on a board. Players take turns to move their cubes
by pushing the others out of the way. The winner is the first player to
create a line of 5 identical cubes.
2/4 players - 6 + - 10 to 20 minutes. Contents : 1 board, 25 pyrographed
wooden cubes, rules.