

## معرفی و آمادگی برای بازی:

۲۵ مکعب بر روی منفذه بازی قرار دارد. وجه بالایی مکعب ها آن ها را از پیداگر متمایز می کند که می تواند خالی ، دارای علامت دایره باشد. (شکل ۱) در آغاز بازی مکعب ها تمامًا با وجه خالی بر روی منفذه قرار می شوند (شکل ۲) هر یک از دو بازیکن یا دو تیم علامت دایره و پسرد را انتخاب کرده و سپس تصمیم می گیرند که کدامیک بازی را آغاز نکند.

## هدف بازی:

تشکیل یک ردیف کامل افقی ، عمودی یا مورب از ۵ مکعب متحده علامت انتخاب شده توسط هر بازیکن. (شکل ۵)

به سه روش هر بازیکن مکعبی را انتخاب کرده و آن را بر اساس قوانین زیر حرکت می دهد ، تحت هر شرایطی هر یک از بازیکنان باید نوبت خود را بازی کند.

انتخاب و برداشتن یک مکعب : بازیکن یک مکعب خالی یا مکعبی با علامت انتخابی خود را از خانه های حاشیه منفذه انتخاب کرده و ان را بر پر دارد (شکل ۳) در دورهای بعد بازیکنان می توانند به جای مکعب های خالی مکعب های دارای علامت خود را انتخاب کنند. هیچ یک از بازیکنان بعد بازیکنان می توانند بازیکن مکعبی با علامت انتخابی بازیکن مقابله را ندارد.

تغییر علامت مکعب : چه مکعب برداشته شده خالی باشد یا دارای علامت انتخابی بازیکن ، هنگامی که دوباره در منفذه گذاشته می شود (به روشنی که در ادامه توضیح داده خواهد شد) باید علامت همان بازیکن در سطح بالایی مکعب دیده شود.

جایگزینی مکعب : بازیکن می تواند انتخاب کند از کدام سوی ردیف غیر کامل که با برداشته شدن یک مکعب ایجاد شده است، آن را پر کند . سپس با هل دادن مکعب های همان سمت محل خالی مکعب را پر کند. هر کثرت نایاب مکعبی که از جایی برداشته دوباره همان جا بگذارد. شکل ۴: جای مکعب مورد نظر با هل دادن در جهات A، B، C پر می شود.

**پایان بازی:** برداشته بازیکن است که ردیف کاملی از ۵ مکعب با علامت انتخابی خود را به طور افقی ، عمودی یا مورب سازد. بازیکن که با مکعب هایی با علامت طرف مقابل ردیف کامل بسازد گرچه هم زمان با آن ردیفی کامل از مکعب های با علامت خود را نیز ساخته باشد ، بازندۀ محسوب می شود.

**قواعد بازی برای ۴ بازیکن:** بازیکنان در تیمهای دوچاری مقابله هم بازی می کنند. هر بازیکن در جهت عقربه های ساعت نوبت خود را بازی می کند. (شکل ۶: تیم A در مقابل تیم B) بازیکنان قبل از شروع بازی توافق می کنند که آیا در جین بازی با یکدیگر مشورت کنند یا نه.

هر بازیکن به نوبت یک مکعب بازیکن را حرکت می دهد. انتخاب و برداشتن یک مکعب : بازیکن یک مکعب بازیکن را از خانه های حاشیه منفذه ، انتخاب کرده و پر می دارد زیرا هر کثیرت ناقله تعیین می کند که کدام بازیکن بازی کند.

شکل ۷: W، T، S، Z، X، A: تنها توسط بازیکن A در توافق با آن مکعب بازی کند.

در دور اول بازیکنان تنها می توانند یک مکعب خالی را بردارند.

شما هر کثرتی می توانید مکعبی با علامت انتخابی بازیکنان مقابل را بردارید.

تغییر علامت مکعب : چه مکعب برداشته شده خالی باشد یا دارای علامت انتخابی بازیکن ، هنگامی که دوباره در منفذه گذاشته می شود باید علامت همان بازیکن در سطح بالایی مکعب شده و بازیکن ناقله را در جهتی قرار دهد که تعیین شود در نوبت بعدی. چه فردی از همان تیمی نوبت توافد آن مکعب بازی کند.

جایگزینی مکعب : بازیکن می تواند انتخاب کند از کدام سوی ردیف غیر کامل که با برداشته شدن یک مکعب ایجاد شده آن را پر کند. سپس با هل دادن مکعب های همان جا بگذارد.

شکل ۴: جای مکعب مورد نظر با هل دادن در جهات A، B، C یا C پر می شود.

هر بازیکن باید نوبت خود را بازی کند مگر آنکه هیچ مکعب شده و بازیکن ناقله تعیین می کند که هر کثیرت می تواند انتخابی خود را هم ساخته باشد . بازندۀ محسوب می شود.

**پایان بازی:** تیمی که ردیفی افقی ، عمودی یا مورب متشکل از ۵ مکعب با علامت انتخابی خود را بسازد. یک تیم با ساخت یک ردیف کامل از مکعب های با علامت طرف مقابل هست اگر هم زمان ردیفی کامل از مکعب های دارای علامت انتخابی خود را هم ساخته باشد . بازندۀ محسوب می شود.

**مدت بازی:** ۱۰ تا ۲۰ دقیقه. در مسابقات می توان برای هر بازیکن وقت محدودی را تعیین کرد.