

Точки

Сначала игроки подготавливают игровое поле: на листке рисуют по сторонам клеток квадрат (обычно 6х6, однако возможны другие варианты с использованием не только квадратов, но и прямоугольников и вообще произвольных фигур, иногда даже без границ — всё зависит от фантазии участников и исписанности листка).

Ходы делаются по очереди. Ход заключается в следующем: участник рисует по сторонам клеток внутри игрового поля отрезок длины 1. На этом ход заканчивается и передаётся следующему участнику в случае, если в результате хода не образовался из ранее отмеченных отрезков или границ игрового поля квадрат 1х1. В случае, когда такой квадрат образуется, участник ставит в него свой символ (как правило, в игре с 2 людьми это крестик или нолик) и получает призовой ход (который обязан использовать).

Когда всё игровое поле заполнено, то есть не осталось ни одного пустого квадрата и ни одного пустого отрезка длины 1, игра заканчивается.

Территория считается захваченной, если она обнесена точками своего цвета. Точки должны располагаться друг от друга на расстоянии в одну клеточку по горизонтали, вертикали либо диагонали. Захваченная территория закрашивается своим цветом или вокруг неё рисуется крепостная стена (жирная линия). Если вам удалось обнести точками территорию или точки противника — они ваши. После такого захвата игроку предоставляется право внеочередного хода (это правило не обязательно).

В некоторых вариантах игры захватывать можно только те территории, где уже есть неприятельские укрепления или точки. В других вам доступны любые земли, в том числе и свободные. Выбирайте, что вам больше по душе.

По окончании игры производится подсчёт окружённых точек. Победителем считается игрок, захвативший хотя бы на одну точку больше, чем соперник. При равенстве по этому показателю объявляется ничья. Чаще всего ничего специально считать и не нужно - результат очевиден.

