

FORTICTOE

FORTICTOE-säännöt

Pelissä on viisi kuula, jotka lähetetään peliin yksitellen. Kun kaikki kuulat on lähetetty, lasketaan pisteet yhteen.

Saatu tulos pyöristetään alaspäin tasasataan, esim $270=200$, $350=300$ jne. Jos saa isomman luvun kuin ruudukon isoin luku on saa pelaaja laittaa vapaavalintaisesti merkkinsä mihin tahansa vapaana olevaan ruutuun.

Jos ruudukossa on vapaana saatu tulos saa pelaaja merkata sen itselleen (X tai O).

Kolme omaa merkkiä ensin peräkkäin tai alekkain saannut voittaa pelin. Rivi voi olla myös viistosti (kts. esimerkki).

Tyhjään taulukkoon numerot voidaan määritellä itse.

Halutessa voidaan pelata myös niin että pitää saada tasaluku (peli vaikeutuu silloin huomattavasti). Peliä voi myös nopeuttaa pelaamalla eri kuulamäärällä ja pienemmillä luvuilla.

Esimerkki pelinkulusta

PelaajaX on saanut tulokseksi 350 joten hän saa laittaa merkkinsä numeroon 300. Paikkoja on kaksi, joten hän saa valita kumpaan laittaa merkkinsä. Pelaaja laittaa rastin ylänurkkaan. Vuoro vaihtuu.

PelaajaO on saanut tulokseksi 490 joten hän saa laittaa merkkinsä numeroon 400. Paikkoja on kaksi, joten hän saa valita kumpaan laittaa merkkinsä. Pelaaja laittaa rastin ylänurkkaan. Vuoro vaihtuu.

PelaajaX saa tulokseksi 950 joten hän saa laittaa merkkinsä mihin tahansa ruutuun. Pelaaja laittaa rastin keskelle. Vuoro vaihtuu.

PelaajaO saa tulokseksi 710 joten hän saa laittaa merkkinsä numeroon 700, mutta koska 700 on jo varattu pelaajaO ei voi laittaa merkkiään mihinkään ja vuoro vaihtuu.

PelaajaX saa tulokseksi 590 joten hän saa laittaa merkkinsä ruutuun jossa on numero 500. Pelaaja laittaa rastin alanurkkaan ja voittaa pelin koska saa viistoon kolme omaa merkkiä peräkkäin.

→ 300	500	400
600	700	300 ←
200	400	500
X	500	400 ←
600	700	300
200	400	500
X	500	○
600	X	300
200	400	500
X	500	○
600	X	300
200	400	X