

2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

**Hijara ( pontozásos vonalnyerő ):**

A 4x4-es tábla mezői négy megszámozott részére raknak felváltva a játékosok, egyetlen korlátozással: előbb az 1-re, majd a 2-re, ..., azaz a négy számozott „almezőből” mindig csak a még nem foglalt legalacsonyabb értékűre.

Közben (ill. a végelszámolásakor) pontot kap az, aki a 4x4-es mezőn:  
 vonalban -azonos értékű 4 db „almezőt” elfoglal (10),  
 és/vagy  
 vonalban sort ér el -1234- (15),  
 és/vagy  
 egy teljes mező mind a négy almezőjét elfoglalja (20).

2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4
2	3	2	3	2	3	2	3
1	4	1	4	1	4	1	4

H  
I  
J  
A  
R  
A