



HEXA -- AMÓBA

Hexa Amóba:

Felváltva rak X és O egy-egy jelet a táblára. Az nyer, akinek egy vonalban, folytonosan (üres hellyel és a másik játékos jelével nem megszakítva) pontosan 5 db saját jelét sikerül elhelyeznie.

A kezdési előny csökkentése céljából:

- (1) Kötelező a tábla közepén kezdeni.
- (2) A kezdő lépő második jele az elsőtől legalább két üres mező kihagyásával tehető le.

Hex-Tac-Toe:

Nem ötös vonalra, hanem csak az első hármáig, de hárman játszott amóba hatszöges táblán..

