

Creerò il tris a tre giocatori, aggiungendo un simbolo il triangolo ai soliti due x e cerchio, la griglia di gioco è 4x4 anzi che 3x3. queste sono le regole aggiuntive, che pur essendo poche e semplici cambiano drasticamente l'emozione di gioco.

Ora non ci si concentra più solo sull'attacco o la difesa contro un singolo avversario, ma bisogna tenere d'occhio due persone allo stesso tempo. Questo porta spesso a situazioni in cui uno cerca di bloccare un altro, ma così facendo lascia spazio al terzo.

La griglia 4x4 dà più libertà di movimento rispetto a quella classica, quindi inizialmente si ha l'impressione di avere molto più spazio, ma si riempie comunque in fretta, soprattutto con tre simboli diversi in gioco. Questo può portare a pareggi più frequenti, ma anche a momenti dove le scelte tattiche diventano fondamentali.

Si creano spesso delle situazioni in cui due giocatori si ostacolano a vicenda e il terzo ne approfitta. Questo genera una specie di rotazione continua del vantaggio. Inoltre, è più difficile fare piani a lungo termine, perché in due turni tutto può cambiare. Il gioco diventa meno "meccanico" e più imprevedibile.

Un'altra dinamica interessante è il fatto che si possa tentare di far scontrare gli altri due, per avere campo libero. Questo apre a strategie indirette, dove non si gioca solo per vincere ma anche per far perdere gli altri.

In caso di più partite con conta dei punti ci sarà anche possibile che si creeranno alleanze per evitare che un giocatore accumuli troppi punti. Oppure che un giocatore decida di bloccare un giocatore per far vincere l'altro in modo da non fargli accumulare troppi punti.