

Gioco: Tris: Second chance

Scopo: Ridurre le probabilità del pareggio

Il Giocatore che inizia ha un vantaggio perché inserisce 5 simboli anziché 4, però le probabilità di pareggio sono comunque altissime dopo aver raggiunto un certo livello di skill. Quando alla fine si arriva ad un pareggio, il giocatore che non ha cominciato lancia un dado da 9 e:

- Se esce un numero nel quale è presente il simbolo dell'avversario, può sostituirlo col suo. Ciò potrebbe portarlo alla vittoria come no.
- Se esce un numero dove è invece presente il proprio simbolo, sarà l'avversario ad avere la possibilità di sostituire il simbolo. Ciò potrebbe portarlo alla vittoria oppure no.

Al turno successivo, come regole classiche, inizierà l'altro giocatore, alternandosi.

