

## Alcune regole del gioco tris

---

1. si gioca sempre e solo in **due giocatori**.
2. la griglia di gioco è un **quadrato di 3×3 caselle**.
3. **si gioca a turno**, disegnando il proprio simbolo in una delle 9 caselle (X o O).
4. **vince a tris chi riesce a disporre 3 simboli in linea** retta orizzontale, verticale, diagonale.
5. se la griglia si riempie senza tris, il gioco finisce in **parità**.
6. esiste una “**combinazione vincente**”, grazie alla quale uno dei giocatori posiziona i suoi simboli in modo che l'avversario sia minacciato da due file e qualunque mossa faccia, l'avversario farà comunque tris e vincerà così la partita.

## Come vincere a tris

---

Per prima cosa, se vuoi vincere a tris, **ricorda di posizionare il primo simbolo al centro o in un angolo**, evitando un “quadrato laterale”.

### – **VINCERE O PAREGGIARE GIOCANDO PER PRIMO:**

- Se inizi per primo, metti il primo simbolo in un angolo.
- Se il tuo avversario risponde mettendo il suo simbolo al centro, metti il secondo simbolo nell'angolo opposto al primo.
- Se il tuo avversario decide di mettere il suo simbolo in uno degli altri angoli, metti il terzo simbolo nell'ultimo angolo e il tuo avversario non avrà più mosse vincenti.
- Se il tuo avversario invece mette il primo simbolo in una casella diversa dal centro, metti il secondo simbolo in un altro angolo, con uno spazio vuoto tra i due simboli, posiziona il terzo simbolo in modo da creare due possibili vittorie:
  - Ci saranno due caselle vuote che ti permetteranno di vincere la partita, metti il quarto simbolo nella casella che il tuo avversario non ha bloccato,

- **VINCERE O PAREGGIARE GIOCANDO PER SECONDO:**

- **Se l'avversario gioca per primo e inizia con un simbolo nell'angolo:**  
rispondi sempre con un simbolo al centro.
- Cerca di posizionare il secondo simbolo in una casella laterale e non in un angolo.
- Se invece il tuo avversario inizia con un simbolo al centro, tu rispondi mettendo il tuo simbolo in un angolo.
- Come seconda mossa blocca i tentativi di tris del tuo avversario
- Se poi il tuo avversario metterà il terzo simbolo nella casella adiacente al tuo, metti il tuo terzo simbolo nella casella vuota.
- Puoi vincere con il quarto simbolo.