

Для 2 игроков, от 8 лет, длительность партии: от 10 до 20 минут.

## КОМПОНЕНТЫ

Доска с 36 смежными полями и «финишным» полем с каждой стороны (рис 1); 12 деревянных фигур трех разных размеров: 4 одинарных, 4 двойных и 4 тройных; тканевая сумка; правила игры.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Поместить фигуру на «финишное» поле на противоположной стороне доски (см. рис 2).

## ПОДГОТОВКА

Игроки садятся по обе стороны доски, фигуры делятся поровну: каждый игрок берет две тройных фигуры, две двойных и две одинарных. Игроки по очереди выставляют все свои шесть фигур по одной за раз на любое из шести полей стартовой линии (см. рис 3).

## ХОД ИГРЫ (БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА)

Фигуры не принадлежат игрокам, и каждый игрок в свой ход играет теми фигурами, которые расположены ближе к нему.

Игрок, первым ставивший фигуру на поле делает и первый ход, после чего игроки ходят, передвигая фигуры по очереди. Двигать можно только фигуры, расположенные на линии поля, ближайшей к игрокам.

Таким образом, вначале игроки передвигают 6 фигур, расположенных на стартовой линии (см. рис 4: первый ход тройной фигурой). После, когда не остается занятых полей на стартовой линии, игрок может передвинуть фигуру на второй линии и так далее. Может так получиться, что все фигуры на стартовой линии перекрыты фигурами на второй линии; в этом случае игрок может, в виде исключения, передвинуть фигуру со второй линии.

Фигуры перемещаются с одного поля на другое по прямой (вправо, влево, вперед или назад, но никогда – по диагонали). Перемещение фигур определяется их размерами: одинарная фигура передвигается на одно поле, двойная – на два, а тройная – на три. Фигуры могут менять направление движения в процессе хода (см. рис. 4).

Если ход заканчивается на пустом поле, игрок останавливается и ход переходит противнику.

Фигура может закончить движение на занятом поле, только если это занятое поле – последнее на ее пути. Одинарная фигура

просто делает ход на занятое поле, двойная фигура должна пересечь перед этим одно свободное поле, а тройная должна пересечь два свободных поля (см. рис 5). Когда фигура заканчивает движение на занятом поле, она «отталкивается» от фигуры на этом поле и делает еще один прыжок на одну, две или три клетки (снова только через незанятые поля) – длина этого дополнительного прыжка зависит от размера фигуры, от которой она оттолкнулась (одинарная, двойная или тройная) (см. рис. 6). Одна фигура может таким образом прыгать несколько раз подряд и даже может пересечь всю доску серией последовательных прыжков (см. рис 7).

Во время одного хода фигура может пересекать одно и то же поле несколько раз, но только при условии, что она входит и/или покидает это поле в другом направлении (см. рис.8).

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Победителем становится игрок, который первым поставит свою фигуру на «финишное» поле на другой стороне доски. На «финишное» поле можно попасть с любой клетки последней линии. Фигура может попасть на финишное поле только в конце своего движения (см. рис. 9).

Фигура не может пройти через финишное поле в ходе своего хода, это поле может быть занято только один раз, в случае победы.

Практически всегда, чтобы достичь победного финишного поля, требуется серия прыжков через всю доску.

### **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Опытные игроки могут использовать дополнительные правила для получения больших тактических возможностей. В случае попадания на занятое поле можно или прыгнуть дальше (как в основных правилах), или заменить фигуру, занимающее это поле, на свою, а старую фигуру переставить на любое свободное поле по своему выбору, но не дальше от себя, чем линия с фигурами, ближайшая к противнику (см. рис. 10). Перестановку можно осуществить в конце серии прыжков.