

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

- 1 игровое поле с 49 углублениями;
- Комплекты двух цветов из 11 шариков:
 - 1 Комета — большой шарик;
 - 10 Спутников — маленькие шарики, попарно соединенные цепочками (3 пары с длинной цепочкой, 2 — с короткой);
- Правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Захватить Комету противника.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выбирают цвет, за который они будут играть, и расставляют свои фигуры в исходное положение, как показано на рисунке 1. Игрок со светлыми фигурами начинает игру.

ХОД ИГРЫ

Игроки совершают ходы по очереди. В свой ход игрок перемещает какую-либо из своих фигур:

- один из своих Спутников — не далее, чем позволяет цепочка, не меняя при этом местонахождения связанного Спутника (рис. 2а и 2b);

либо

- свою Комету — на свободное соседнее углубление (рис. 3).

Если Спутник перемещают так, что связанная с ним цепочка накрывает цепочку других Спутников (своих или противника), то Спутники, соединенные накрытой цепочкой, блокируются. Спутники, заблокированные таким образом, нельзя перемещать до тех, пока их цепочка не освободится (рис. 4).

Комету можно перемещать через цепочки Спутников своего цвета, но не через цепочки Спутников противника (рис. 5).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игрок должен завершать ход в таком положении, чтобы рядом с его Кометой было по крайней мере одно свободное углубление, путь к которому не преграждает цепочка Спутников противника. Если это невозможно, то игрок сразу же терпит поражение (рис. 6—8).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Приблизительно 15 минут.

