

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Одно игровое поле, 17 светлых фигур, 17 темных фигур, 2 нейтральные фигуры.
 - Игроки выбирают свой цвет, затем каждый берет свои фигуры и помещает их перед собой рисунком вверх так, чтобы противник мог их видеть.
- Игру начинает игрок со светлыми фигурами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Создать ситуацию, в которой противник не сможет продолжать игру.

ХОД ИГРЫ

Оба игрока в свой первый ход помещают одну нейтральную фигуру на любое место на игровом поле. Единственное ограничение — второй игрок (с темными фигурами) не может помещать свою нейтральную фигуру рядом с первой выложенной фигурой (рис. 1).

Затем игроки совершают ходы по очереди, выбирая одну из своих фигур и помещая ее на поле, соблюдая следующие правила:

- Фигуру нужно класть рядом с хотя бы одной другой фигурой.
- Соприкасающиеся стороны фигур должны быть одинаковыми (рис. 2):
 - > Светлые к светлым
 - > Темные к темным
 - > Вертикальные линии к вертикальным линиям
 - > Горизонтальные линии к горизонтальным линиям
- Можно класть фигуру рядом с фигурой противника (рис. 3).
- Можно класть фигуру так, чтобы она одновременно граничила с несколькими другими фигурами (рис. 4).

1-Й ВАРИАНТ

В начале игры игроки помещают свои фигуры вертикально так, чтобы их рисунки не были видны противнику.

2-Й ВАРИАНТ

Края фигур, граничащих с краями игрового поля, своим рисунком должны соответствовать линиям на краю игрового поля (рис. 5):

- > Вертикальные линии на фигуре — соседним вертикальным линиям на поле.
- > Горизонтальные линии на фигуре — соседним горизонтальным линиям на поле.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Как только один из игроков не имеет возможности поместить фигуру на поле, игра завершается, и победителем становится его противник.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игра длится 5—20 минут. Устраивая турнир, можно ограничить время каждой игры.

