

КОМПОНЕНТЫ:

1 игровое поле, 10 деревянных фишек (5 светлых и 5 тёмных), правила игры.

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок контролирует 5 фишек одного цвета. В свой ход игрок двигает одну фишку. Количество делений, на которое игрок может подвинуть каждую фишку, отмечено точками у края поля. Побеждает игрок, который первым пересёк поле и вернул 4 из 5 своих фишек обратно на линию старта.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки ставят свои 5 фишек на старт, перед высеченной линией, заострённым концом в центр игрового поля. Заострённый конец фишки обозначает направление её движения.

Рис.1 Подготовка к игре

ХОД ИГРЫ

Выберите случайным образом первого игрока.

В свой ход активный игрок передвигает одну из своих пяти фишек. Количество делений, на которые можно передвинуть вперёд выбранную фишку, отмечено точками у края поля. Двигать фишку можно только по прямой и только в ту сторону, куда направлен её заострённый конец. Кроме двух описанных ниже случаев фишку всегда передвигают на максимально возможное количество делений.

Если фишке игрока преграждает путь фишка соперника, она перепрыгивает через фишку соперника и останавливается на делении сразу за ней (см. «Перепрыгивание через фишку соперника»).

Рис.2 Эту фишку нужно передвинуть на три деления

Когда фишка достигает края поля, она немедленно прекращает движение, даже если обычно её можно подвинуть ещё на одно или несколько делений.

Затем фишку разворачивают заострённым концом в сторону линии старта.

Теперь фишку можно двигать дальше на столько же делений, сколько отмечено точками на краю поля напротив линии старта.

*Рис.3: Эту фишку нужно передвинуть на 3 деления. Она достигает края поля, пройдя вперёд только два деления, и немедленно разворачивается. (Рис. 3-А).
Ход переходит к другому игроку. Дальше эта фишка будет передвигаться только на одно деление (Рис. 3-В).*

Когда фишка возвращается на линию старта, её убирают и больше не используют в игре.

ПЕРЕПРЫГИВАНИЕ ЧЕРЕЗ ОДНУ ИЛИ НЕСКОЛЬКО ФИШЕК СОПЕРНИКА

Если во время движения фишке игрока преграждает путь одна или несколько фишек соперника, фишка игрока перепрыгивает через неё (или через них) и останавливается на делении сразу за ними. На этом её перемещение заканчивается, даже если обычно её можно передвинуть ещё на одно или несколько делений.

Каждую фишку соперника, через которую перепрыгнули, отправляют обратно:

- либо на линию старта, если фишка ещё не дошла до края поля и не развернулась (рис. 4, А-В).
- либо на край поля напротив линии старта, если фишка уже пересекла поле один раз (рис. 5, А-В).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, который первым пересёк поле и вернул 4 из 5 своих фишек обратно на линию старта, объявляется победителем.