

## СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

- Игровое поле с 81 клеткой;  
- 20 деревянных перегородок и 4 фишки.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первому дойти до финишной линии противоположной стороны игрового поля (рис. 7).

## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Перед началом игры игроки берут по одной фишке и 10 перегородок и помещают свои фишки на среднюю клетку первого ряда на своей стороне поля (рис. 1).

Игроки бросают жребий и определяют, кто начнет игру.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок может:

1) переместить свою фишку или

2) поставить на поле одну перегородку.

Если игрок использовал все перегородки, он продолжает играть только фишкой.

### Переместить фишку

Игрок в свой ход может переместить фишку на одну клетку вперед, назад, вправо или влево (рис. 2).

Фишка не может «перепрыгнуть» через перегородку (рис. 3).

### Поставить перегородку

Перегорodka ставится так, чтобы закрыть ровно две клетки (рис. 4).

Ее можно поставить так, чтобы облегчить путь себе, либо препятствовать движению соперника. При этом всегда следует оставить сопернику выход к финишной линии (рис. 5).

### Лицом к лицу

Если фишки обоих игроков находятся на соседних клетках и между ними нет перегородки, игрок, которому принадлежит ход, может своей фишкой «перепрыгнуть» через фишку соперника и таким образом переместиться на еще одну клетку вперед (рис. 6). Если же сразу за фишкой соперника стоит перегородка, игрок может переместить свою фишку вправо или влево от фишки соперника (рис. 8 и 9).

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает тот, кто первым доходит до какой-либо из 9 клеток финишной линии на противоположной стороне игрового поля (рис. 7).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

## ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В начале игры каждый игрок помещает одну фишку на среднюю клетку ближайшего к нему ряда игрового поля. Каждый игрок получает по 5 перегородок. В этот вариант играют согласно правилам игры для 2 игроков. **Обратите внимание:** фишка игрока может «перепрыгнуть» не более чем через одну фишку (рис. 10). Ход передается по часовой стрелке.

