

OBSAH

- Jedna doska s 81 políčkami
- 20 prekážok a 4 figúrky

CIEĽ HRY

Byť prvým hráčom, ktorý dosiahne rad na opačnej strane dosky, ako je jeho základný rad (obr. 7).

PRAVIDLÁ PRE DVOCH HRÁČOV

Pred začiatkom hry umiestnite prekážky do priehradiek po stranách hernej dosky (každý hráč ich má 10) a vyberte si figúrku, s ktorou budete hrať.

Každý hráč umiestni svoju figúrku do stredu svojho základného radu (obr. 1).

Hráči sa dohodnú, kto začne, prípadne si o to môžu „stihnúť“.

PRIEBEH HRY

Hráč na ťahu má dve možnosti:

- 1) Pohnúť svojou figúrkou.
- 2) Umiestniť prekážku na hracu dosku.

Pohyb figúrky

Figúrky sa posúvajú vždy len o jedno políčko: vodorovne alebo zvisle, dopredu alebo dozadu (obr. 2).

Figúrky nesmú prechádzať cez prekážky (obr. 3).

Umiestňovanie prekážok

Prekážka sa musí umiestniť tak, aby blokovala dve políčka (obr. 4).

Prekážky možno využiť na zaistenie hráčovho postupu alebo prerušenie postupu protihráča, prístup k cieľovému radu musí zostať voľný (obr. 5).

Tvárou v tvár

Keď sú dve figúrky na susedných políčkach, ktoré nie sú oddelené prekážkou, môže hráč, ktorý je na ťahu, preskočiť súperovu figúrku (a umiestniť svoju za súperovu) a posunúť sa tak o jedno políčko navyše (obr. 6). Ak je za danou figúrkou prekážka, môže hráč umiestniť svoju figúrku naľavo alebo napravo od súperovej figúrky (obr. 8 a 9).

KONIEC HRY

Hráč, ktorý ako prvý dosiahne jedno z deviatich políčk v rade na druhej strane hracej dosky, víťazí (obr. 7).

DĹŽKA HRY

10 – 20 minút.

Na turnaji je možné dať každému hráčovi určité časové obmedzenie.

PRAVIDLÁ PRE ŠTYROCH HRÁČOV

Na začiatku hry umiestnite do stredu každej strany hracej dosky jednu figúrku a každý hráč dostane 5 prekážok.

Pravidlá sú rovnaké ako pri hre pre dvoch hráčov, ale je zakázané preskočiť viac než jednu figúrku naraz (obr. 10).