

ZAWARTOŚĆ

Plansza, 10 drewnianych pionów (po 5 w dwóch kolorach), instrukcja.

CEL GRY

Każdy gracz ma 5 pionów w jednym kolorze. W turach, gracze poruszają swoimi pionami, zgodnie z ich zdolnością ruchu. Gracz, który jako pierwszy przeprowadzi cztery swoje piony na drugą stronę planszy i z powrotem, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz ustawia swoje piony w strefie startowej, za linią startu, skierowane do środka planszy. Ostre zakończenie każdego pionu wskazuje, w którą stronę może się on poruszać.

Obrazek 1 Przygotowanie

PRZEBIEG GRY

Dowolnie wybiera się gracza rozpoczynającego.

W swojej turze gracz musi poruszyć jednym ze swoich pięciu pionów. Każdy pion porusza się o tyle pól ile wskazuje liczba kropek przy jego polu startowym, w kierunku, który wskazuje ostre zakończenie pionu. Jeśli nic nie stoi na przeszkodzie pion musi wykonać cały swój ruch.

Jeśli pion gracza kończyłby swój ruch na polu zajęтым przez przeciwnika, przeskakuje pion przeciwnika i zatrzymuje się na polu bezpośrednio za nim (patrz: Mijanie pionów przeciwnika).

Obrazek 2 Ten pion porusza się o trzy pola.

Kiedy pion przeszedł całą planszę i dotarł do jej przeciwnej strony od razu się odwraca (tak aby był skierowany w stronę swojej linii startowej) i zatrzymuje się, nawet jeśli zostały mu jeszcze punkty ruchu.

Od tej pory liczbę pól, jakie będzie pokonywał ten pion w jednej turze, określa liczba kropek przy polu, na którym został obrócony.

Obrazek 3 Ten pion ma zdolność poruszania się o trzy pola na turę. Dociera do krawędzi planszy poruszając się tylko o dwa pola, więc od razu się go odwraca i nie wykonuje dalej ruchu (Obrazek 3A). Następuje tura drugiego gracza. Od tej pory ten pion będzie miał zdolność poruszania się tylko o jedno pole na turę. (Obrazek 3B)

Kiedy pion wróci na swoje miejsce startowe usuwa się go z planszy. Nie będzie już używany.

MIJANIE PIONÓW PRZECIWNIKA

Jeśli podczas ruchu pion gracza mijają jeden lub więcej pionów przeciwnika zatrzymuje się na pierwszym wolnym polu za nimi. Tam kończy swój ruch, nawet jeśli zostały mu jeszcze punkty ruchu. Piony, które zostały w ten sposób ominięte wracają na krawędź planszy:

- piony, które nie zostały jeszcze odwrócone, wracają na swoje pole startowe (Obrazki 4A i 4B);
- piony, które dotarły już na drugą stronę planszy, wracają na pole, na którym zostały odwrócone (Obrazki 5A i 5B).

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy przeprowadzi cztery z pięciu swoich pionów na drugą stronę planszy i z powrotem, wygrywa.