

PATHAGON™

Состав игры

Игровое поле

14 тёмных фишек

14 светлых фишек

Правила игры

Цель игры

Первым соединить противоположные края игрового поля непрерывной линией фишек такого же цвета (см. рис. 1).

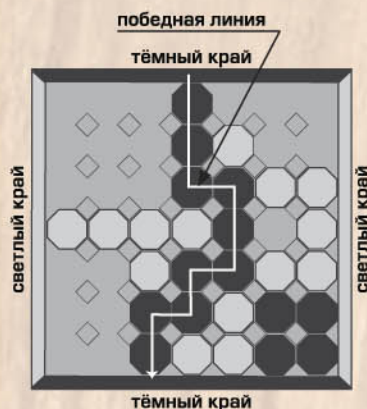


Рисунок 1

Победил играющий тёмными фишками: два тёмных края поля соединены непрерывной линией тёмных фишек.

Подготовка к игре

Положите на стол игровое поле. Возьмите 14 фишек одного цвета, 14 фишек другого цвета — отдайте сопернику.

Ход игры

Решите, кто начнёт партию. Первый игрок выкладывает свою фишку на любую из 49 клеток поля. Затем игроки поочерёдно выкладывают на поле по фишке. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не завершит победную линию.

Победная линия должна:

- состоять из фишек одного цвета,
- быть составлена так, чтобы фишки соприкасались сторонами (не по диагонали),
- соединять две противоположные стороны игрового поля такого же цвета, как фишки. Линия не обязана быть прямой.

Зажим

В конце хода игрок может убрать с поля фишку соперника, если ему удалось зажать её между двумя своими фишками (см. рис. 2). Удалённая фишка возвращается владельцу. В свой следующий ход владелец фишки обязан вернуть её на любую свободную клетку поля, за исключением той, с которой фишка была убрана. После этого освободившуюся клетку может занять новой фишкой любой игрок по обычным правилам.

Важно

- За ход игрок может удалить в одном направлении только одну фишку соперника

- Нельзя зажать и удалить две соседние фишки одного цвета в одном ряду в одном направлении.

- За один ход можно зажать несколько фишек соперника, но удалять можно только по одной фишке в каждом направлении (см. рис. 3).

- Если за один ход было зажато несколько фишек, вернуть на поле можно только одну фишку.

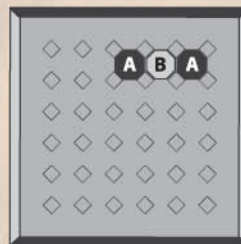


Рисунок 2. Зажим

Играющий тёмными зажал фишку соперника, поэтому удаляет её с поля.

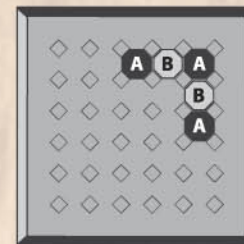


Рисунок 3. Двойной зажим

Поместив фишку на угловую позицию, играющий тёмными зажимает две фишки соперника, после чего может удалить их с поля.

Перемещение

В некоторых случаях на поле могут оказаться все фишки одного или обоих игроков, при этом победная линия может быть не проложена.

В таком случае игроки продолжают партию, перемещая уже выложенные на поле фишки. Для этого игрок берёт любую свою фишку и переставляет на другую свободную клетку поля (см. рис. 4).

Важно

- Игрок не может перемещать свои фишки до тех пор, пока все они не окажутся на поле.
- Если фишка зажата и удалена с поля, владелец этой фишки должен вернуть её на поле. Только после того, как у него снова не останется свободных фишек, он сможет перемещать фишки.
- Одну и ту же фишку нельзя перемещать два хода подряд.

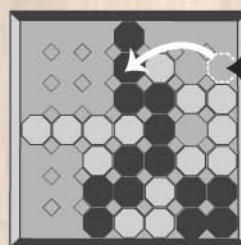


Рисунок 4

Тёмная фишка перемещается с одной клетки поля на другую. Этот ход приводит к победе.

Победа

Игрок, первым соединивший края игрового поля непрерывной линией фишек такого же цвета, становится победителем.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод: Алексей Перерва • Редактура: Александр Киселев

Верстка: Анна Горюнова • Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса

Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

