

# Правила игры Прыгуны (Jumpers)

Поле состоит из рядов по 3-5 шестиугольников. На противоположных сторонах находятся ворота. Расстановка фигур идёт рядами: зайцы на самом краю (на воротах), кошки следующим рядом, лягушки у центральной линии. Место фигуры можно легко определить по точкам на оборотной стороне.

Взятый фигур в каком либо виде нет: снять фишку с доски невозможно.

Все фигуры в игре - прыгающие. Длина и высота их прыжков отличается. Длина прыжка фиксированная: если написано, что прыгает на  $N$  клеток в длину, значит прыгает ровно на  $N$  клеток в длину по прямой. Если на точке приземления уже находится другая фишка, то ставьте свою на неё сверху. Можно запрыгивать и на свои тоже. Заблокированные фишки не могут ходить, пока с них не слезут.

Высота, на которую можно запрыгнуть ограничена. Если написано, что фигура запрыгивает на столбики до  $N$  клеток в высоту, значит нельзя поставить её на более высокий. Если столбик слишком высокий для запрыгивания сверху, то перепрыгнуть через него так же нельзя.

Можно пройти простым шагом на одну клетку, только по земле. Таким ходом нельзя ни на кого запрыгнуть и нельзя спуститься со столбика. Спуститься со столбика можно только прыжком.

## ***Короткая цель***

Для быстрой игры можно провести любую свою фишку на клетку ворот соперника. При этом она не обязательно должны быть пустые, можно запрыгнуть на столбик, если позволяет высота прыжка фигуры.

## ***Длинная цель***

Любителям посидеть подольше можно договориться занять и удерживать все три клетки ворот. Ваши фигуры должны быть верхними во всех столбиках.

## **Фигуры**

### ***Лягушка - 5шт.***

Прыгает на одну клетку вперёд. Запрыгивает на столбики до трёх фишек высотой (может стать четвёртой). Основная фишка для построения позиций. Лучший блокировщик.

### ***Кошка - 4шт.***

Прыгает через одну клетку. Запрыгивает на столбики до двух фишек высотой (может стать третьей). Отличный перехватчик.

### ***Заяц - 3шт.***

Прыгает через две клетки. Запрыгивает только на одну фишку сверху (может стать второй). Окажется в воротах за два хода, если не поймать.

