

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первому дойти до противоположной стороны поля (рис. 9).

### ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Перед игрой на обеих сторонах поля помещают перегородки (у каждого игрока по 8).

Каждый игрок берет мышь и ставит ее на своей стороне поля на среднюю клетку первого ряда. После этого игрок помещает кусок сыра того же цвета на противоположной стороне поля, чтобы обозначить свою цель (рис. 1). Игроки договариваются о том, кто начнет игру.

### ХОД ИГРЫ

Во время своего хода каждый игрок выбирает, перемещать ли ему свою мышь или ставить перегородку. Когда игрок истратил все свои перегородки, он продолжает играть только мышью.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЫШИ

За один ход мышь можно передвинуть на одну клетку в одном из четырех направлений: вперед, назад, вправо или влево (рис. 2). Мыши не могут перепрыгивать через перегородки (рис. 3).

### УСТАНОВКА ПЕРЕГОРОДОК

Перегородки нужно ставить на границе между двумя парами клеток (рис. 4). Перегородки можно ставить и так, чтобы облегчить путь себе, и так, чтобы задержать перемещение противника, однако всегда нужно оставлять выход к целевой стороне поля (рис. 5).

### ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Если мыши обоих игроков находятся на соседних клетках, не разделенных перегородкой, то игрок, которому принадлежит ход, может своей мышью перепрыгнуть через мышь противника, таким образом перемещаясь вперед на одну клетку дальше, чем обычно (рис. 6).

Если сразу за мышью противника находится перегородка, то игрок может поместить свою мышь справа или слева от мыши противника (рис. 7 и 8).

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игрок, первым достигший какой-либо клетки на противоположной стороне поля, побеждает в игре (рис. 9).

### ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В начале игры 4 мышей помещают на средние клетки крайних рядов каждой стороны поля. Каждый игрок получает по 4 перегородки.

Играют по тем же правилам, что и в игре для 2 человек, при этом учитывая, что нельзя перепрыгивать более чем через одну мышь.

Ход переходит от игрока к игроку по часовой стрелке.



