**PATHAGON**

Состав игры: игровое поле, 14 тёмных фишек, 14 светлых фишек

Игра для 2 игроков от 6 лет. Примерная продолжительность партии – 10-20 минут.

Цель игры

Первым соединить противоположные края игрового поля непрерывной линией фишек такого же цвета

Правила игры

Положите на стол игровое поле. Возьмите 14 фишек одного цвета, а 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

(по схеме А-В-А, где, например, А – светлые фишки, В - темные).

Удалённая фишка (В) 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.

Возможен двойной зажим, например, по схеме:

А В А

В

А

**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

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

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

**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.

Победа

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

|  |
| --- |
| **Предлагаемая адаптация игры для игроков без остаточного зрения заключается в тактильной маркировке одного из цветов фишек (и полей) любым способом. Возможны наклейки или, как в нашем случае, прожиг по кольцу по верхней грани.** |

**Авторские права**: компания Maranda Enterprises (Республика Гондурас)

**Русское издание**: компания ООО «Мир хобби» (Москва)

**Интернет-магазины, предлагающие игру:** [www.hobbygames.ru](http://www.hobbygames.ru); [www.activitycity.ru](http://www.activitycity.ru) и другие