

Zabawa miała być prosta, służyć w przerwach lekcyjnych, tudzież zabijaniu czasu na nudnym wykładzie. Zaczniemy od tego, że adresowana jest do minimum dwóch osób, choć rozwija skrzydła od trzech.

1. Każdy sięga po czystą kartkę i środek do pisania. Przerysowuje schemat mapy [każdy z graczy musi mieć identyczną], a następnie oznacza kółkiem początkową pozycję. Zadanie dla każdego jest takie same – musi albo jako pierwszy przebyć dwukrotnie każde pole [jeśli się tego dokona należy głośno celebrować zwycięstwo oraz pokazać reszcie pole na którym staliśmy, albo wyeliminować innych poprzez komendę „Sprawdzam <imię gracza> twoją pozycję”. Sprawdzany musi podać swoją faktyczną pozycję, a jeśli okaże się, że stoi na jednym polu ze sprawdzającym, odpada z gry.

Działa to niezależnie od liczby graczy, choć można stosować inny wariant polowania na konkretną zdobycz [A>B>C>D>A], więc np. gracz A może wyeliminować wyłącznie B, a B >C.

2. Zasadniczo w ruchu możemy wykonać więc dwie rzeczy :

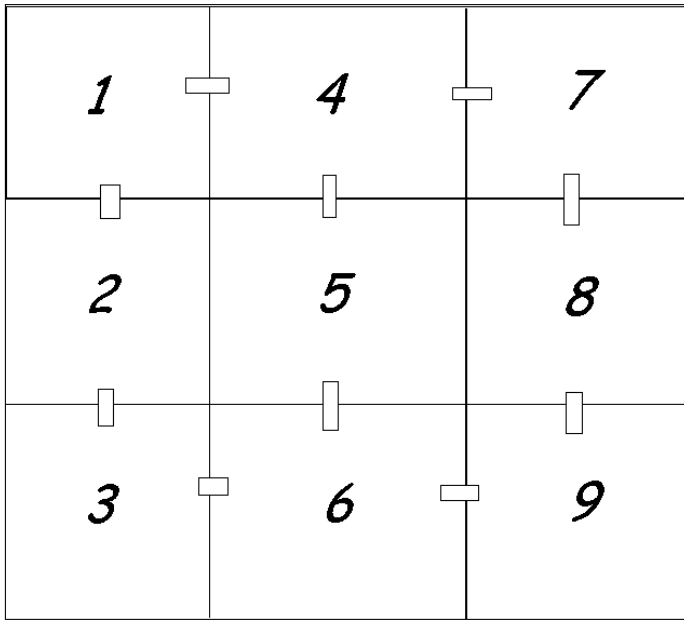
a) Przenieść się [zawsze o jedno pole, obecną pozycję oznaczamy kółkiem, odwiedzoną X na kółku, w ten sposób zaliczamy pole]


ALBO

b) Wykonać sprawdzanie na jakim polu znajduje się drugi gracz, ale nie zaliczamy w ten sposób pola [jeśli okaże się stać na tym samym polu co my <musi podać cyfrę> pokazujemy mu naszą kartkę z pozycją i celebруем wygraną]

Skończywszy działania, zawsze mówimy TWÓJ RUCH.

Przykładowa mapa [można zaprojektować własną] :



 = przejście