

**MÄNGUKOMPLEKT**

- 81 ruuduga mängulaud
- 20 puust takistustara ja 4 nuppu

**MÄNGU EESMÄRK**

Esimesena jõuda vastase stardijoonele (joon 7).

**MÄNGUREEGLID KAHELE MÄNGIJALE**

Mängu alguses saab iga mängija 1 nupu ja 10 takistustara.

Kumbki mängija paneb nupu oma stardijoonele - esimese rea keskmisele väljale (joon 1).

Mängu alustaja loositakse välja.

**MÄNGU KÄIK**

Oma käigu ajal:

- tee käik nupuga  
või

- pane mängulauale üks takistustara

Kui mängija takistustarad on otsas, tuleb käia ainult nupuga.

**Käigud nupuga**

Nupuga võib käia ühe ruudu võrra edasi neljas erinevas suunas: edasi, tagasi, paremale või vasakule (joon 2).

Nupuga ei või „hüpata“ üle takistustara (joon 3).

**Takistustarade asetamine**

Takistustara tuleb panna kahe ruudupaari vahele (joon 4). Mängija võib kasutada takistustarasid edasimineku hõlbustamiseks või vastase takistamiseks, kuid nii, et üks ruut läbipääsuks jääks alati vabaks (joon 5).

**Nupud vastamisi**

Kui kaks nuppu juhtuvad vastamisi ning nende vahel ei ole takistustara, võib mängija, kelle kord on käia, „hüpata“ üle vastase mängija nupu, seega liikudes edasi ühe välja võrra rohkem kui tavaliselt (joon 6). Kui vastase nupu taga on takistus, võib mängija oma nupu panna vastase nupust paremale või vasakule (joon 8 ja 9).

**MÄNGU LÕPETAMINE**

Mängija, kes jõuab esimesena ühele 9 väljast vastase stardijoonel, on mängu võitja (joon 7).

**MÄNGU KESTUS**

10 kuni 20 minutit

Võisteldes võib igale mängijale määrata kindla ajalimiidi.

**MÄNGUREEGLID NELJALE MÄNGIJALE**

Mängu alguses paigutatakse neli nuppu nelja mängulaua serva keskmisele väljale. Iga mängija saab viis takistustara. Kehtivad samad reeglid, mis kahekesi mängides, kuid keelatud on ülehüppamine enam kui ühest nupust (joon 10). Käike tehakse kordamööda päripäeva.