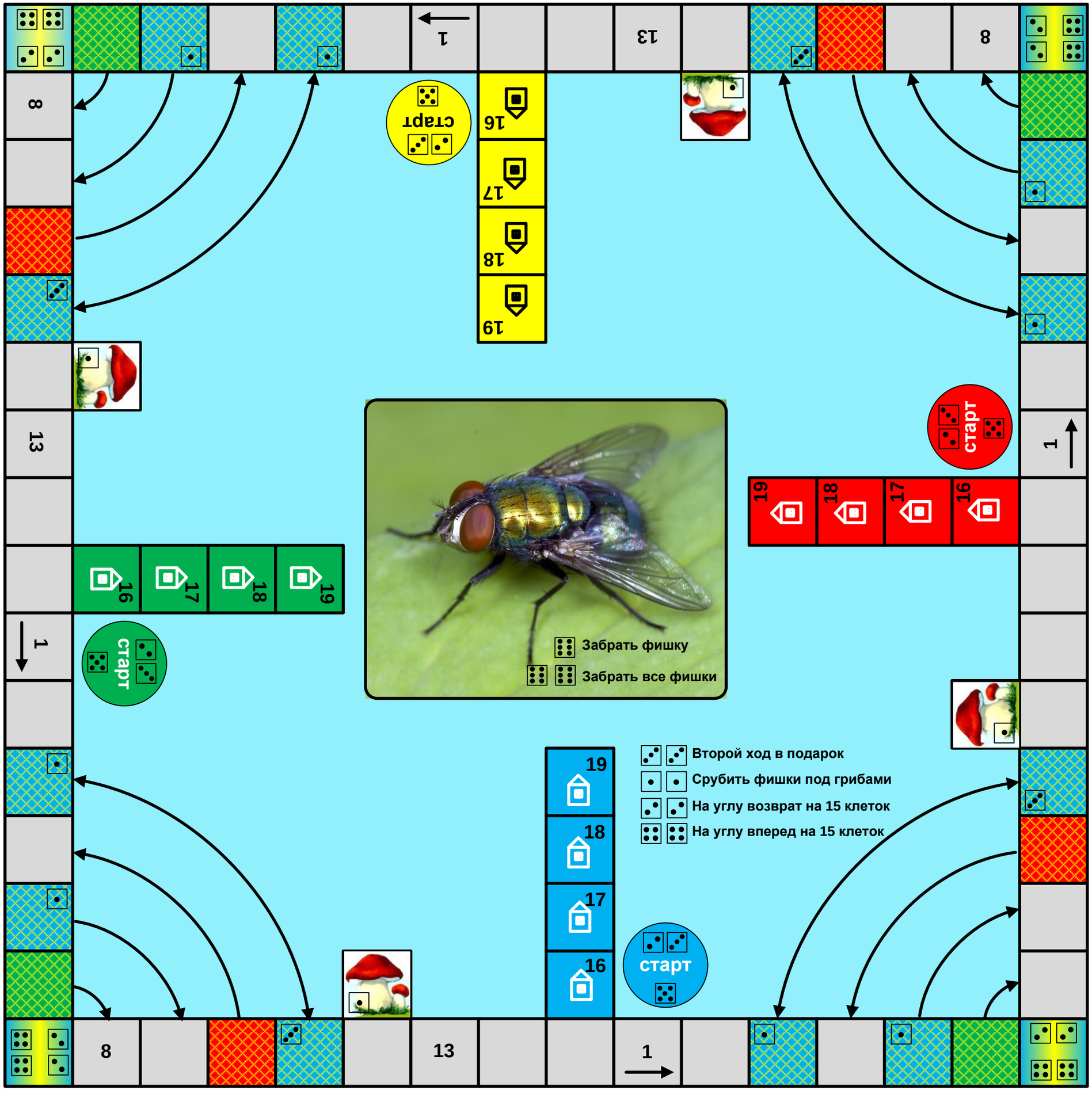

Игра **МУХА**
Количество игроков от 2 до 4. У каждого игрока по 4 фишки.
Игра ведется двумя кубиками с гранями от 1 до 6.
Цель игры: Провести все фишки по полному кругу от поля «Старт» в свои «Домики» клетки 16, 17, 18, 19.
ПРАВИЛА
1. Фишки движутся по полю против часовой стрелки. На клетке одновременно может находиться не более одной фишки.
2. Право хода переходит между игроками по часовой стрелке.
3. Изначально все фишки стоят на старте перед полем номер один.
4. Выход фишки на поле (клетка №1) - пятерка на одном кубике или на кубиках два и три одновременно.
5. Кидать нужно два кубика одновременно.
6. Каждая цифра на кубике это один ход фишки или игрок может использовать два хода подряд для одной фишки.
7. Нужно обязательно срубать чужие фишки, перепрыгивать нельзя. Вначале нужно проверить все возможные варианты срубить фишку соперника.
8. Игрок всегда обязан рубить фишки соперника, если не срубил или не заметил, то фишка игрока попадает к мухе.
9. Перепрыгивать можно только свои фишки.
10. Срубленная фишка попадает к мухе. Выкуп фишки у мухи одна шестерка. Две шестерки позволяют забрать все свои фишки у мухи.
11. За один ход можно срубить только одну фишку точным попаданием на клетку с фишкой соперника.
12. Чтобы фишку не срубили, можно спрятаться на клетке под грибами. Спрятаться можно сразу и без дополнительного хода, если фишка после хода оказалась напротив клетки с грибами.
13. Для выхода из под грибов нужно, чтобы на кубике выпала единица.
14. Под грибами можно спрятать не больше двух фишек. Одновременно могут стоять фишки разных игроков.
15. Если поставить свою фишку напротив грибов, то выход фишек соперника из под грибов будет закрыт.
16. Фишка соперника срубается из под грибов, если твоя фишка стоит в клетке напротив грибов и на кубиках выпало две единицы.
17. Возможен переход по стрелке, если выпала единица или тройка, пока фишка стоит на клетках с изображением кубиков 1 или 3. Если не хочешь перепрыгивать по стрелке, то можно пройти по прямой.
18. Фишка, попавшая на клетку без значков кубиков, обязательно переместится по стрелке.
19. При перемещении по стрелке, на занятую клетку, фишка соперника срубается, а своя фишка не разрешает перемещение.
20. На угловых клетках полей действует правило перемещения (телепорт):
- если выпало две двойки – то фишка перелетает на 15 клеток по часовой стрелке;
- если выпало две четверки – то перелетает на 15 клеток против часовой стрелки.
21. Выпавшие две тройки дают в подарок второй ход игроку.