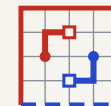
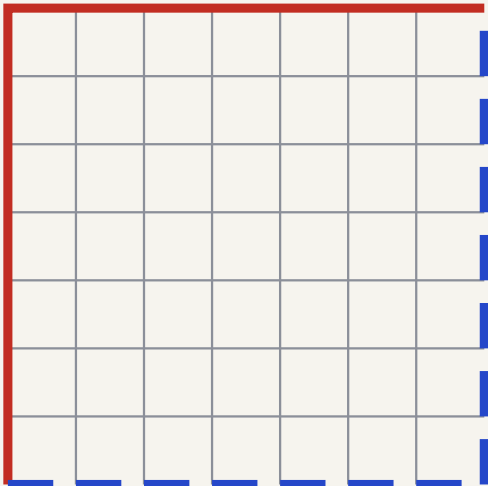


Змейка

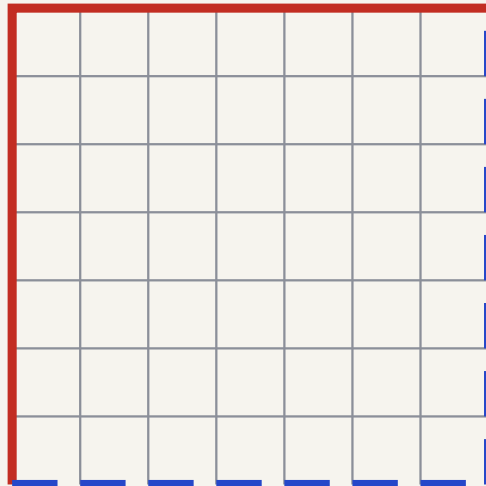
Игра для двоих. Два карандаша разных цветов, восемь полей на листе.



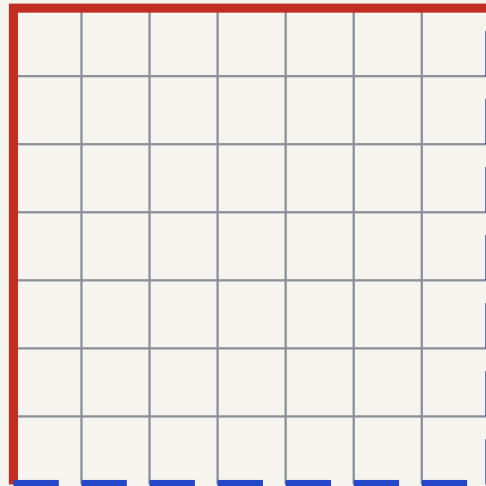
001



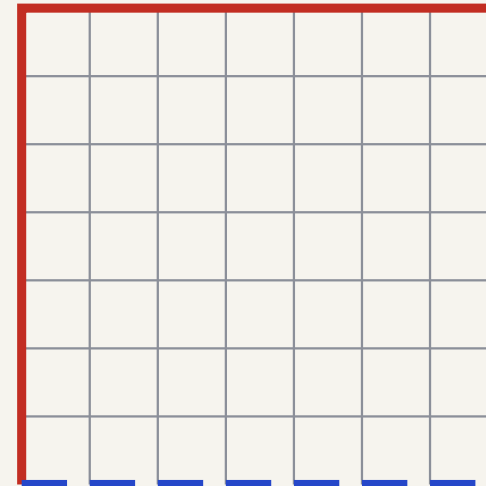
002



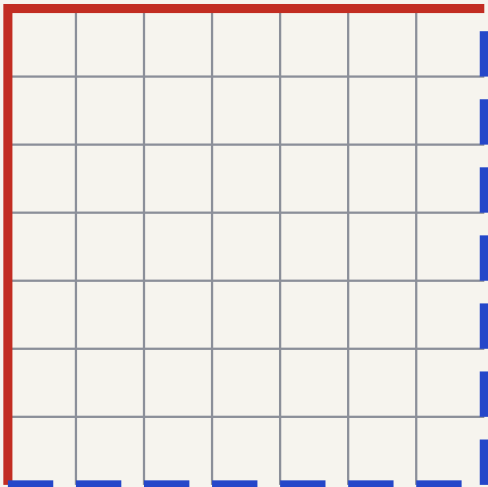
003



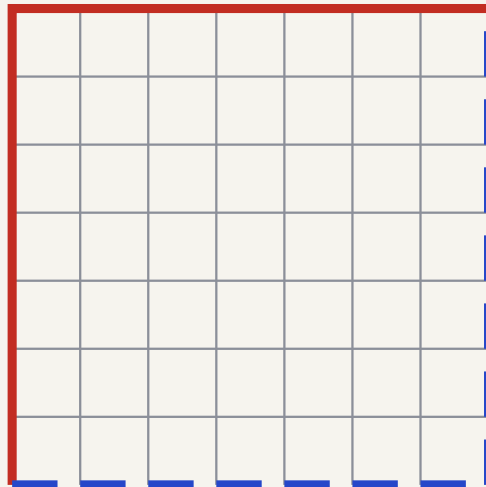
004



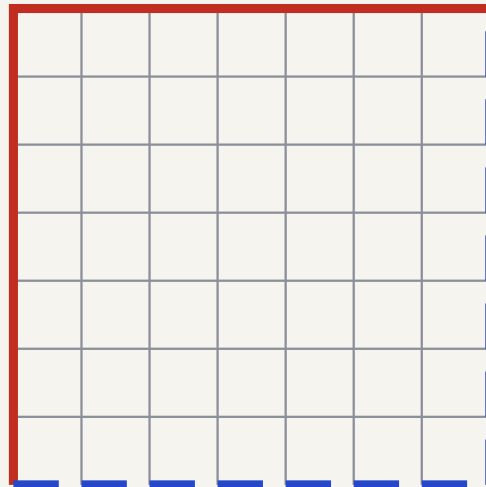
005



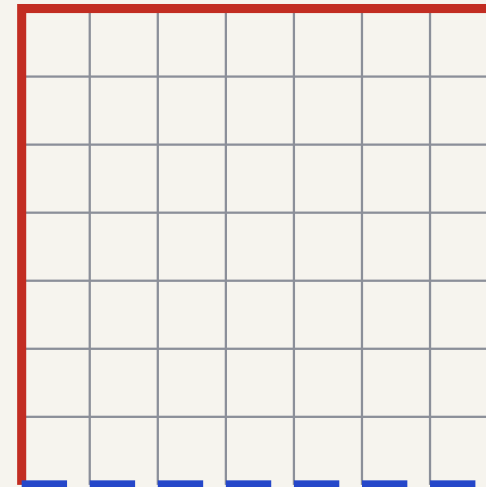
006



007



008



1. Поле - квадрат 7 на 7 клеток. Верхняя и левая стороны красные, нижняя и правая синие (на чёрно-белой печати - пунктиром).
2. Каждый ставит точку своего цвета в любом узле сетки: это начало его змейки.
3. Ходят по очереди, первый ход по жребию. За ход змейка продлевается ровно на одну клетку по линии сетки - вверх, вниз, влево или вправо; по диагонали нельзя.

4. Пересекать линии нельзя - ни чужую, ни свою. Касание считается пересечением: в занятый узел не ходят.
5. Вести линию по краю поля можно, но не по стороне своего цвета. Стороны соперника открыты.
6. Проиграл тот, кому некуда продлить змейку. Ничьих регламент не предусматривает.