

## КЛАССИКИ

Эта простая игра требует большой точности движений, умения сохранять равновесие. Бросив камешек «биту» в очередную клетку, перескакивая на одной ноге из клетки в клетку, нужно очень точно гнать свою игровую «биту» и внимательно следить, чтобы она не попала в клетку, где написано «огонь», «котел», «болото». На пути играющего подстерегает много таких препятствий.

Нужно точно сориентироваться, в какой последовательности и куда нужно прыгнуть, при этом, не допустив, чтобы твой камешек - «бита» попал в опасную клетку, застрял на линии.

Если это случается, все успехи игрока сводятся на нет — состязание надо начинать сначала. Это правило для всех фигур. А фигур для игры в классики придумано много.

## ПРАВИЛА ИГРЫ В КЛАССИКИ

Какой бы формы «классы» ни были, для всех игр в классики существуют общие обязательные правила:

- 1** Прыгая, не становитесь на линии, отделяющие одну клетку от другой.
- 2** Не допускается, чтобы игровой камешек застрял на линиях, отделяющих клетки.
- 3** Нельзя, чтобы игровой камешек перескочил нужную ему клетку.

Передвигать камешек нужно строго по номерам клеток в установленном для каждой фигуры порядке. Побеждает в игры в классики, конечно, тот, кто безошибочно, без промаха, раньше других проведет свой игровой камешек через все этапы игры.





**ОГОНЬ**

**6**

**7**

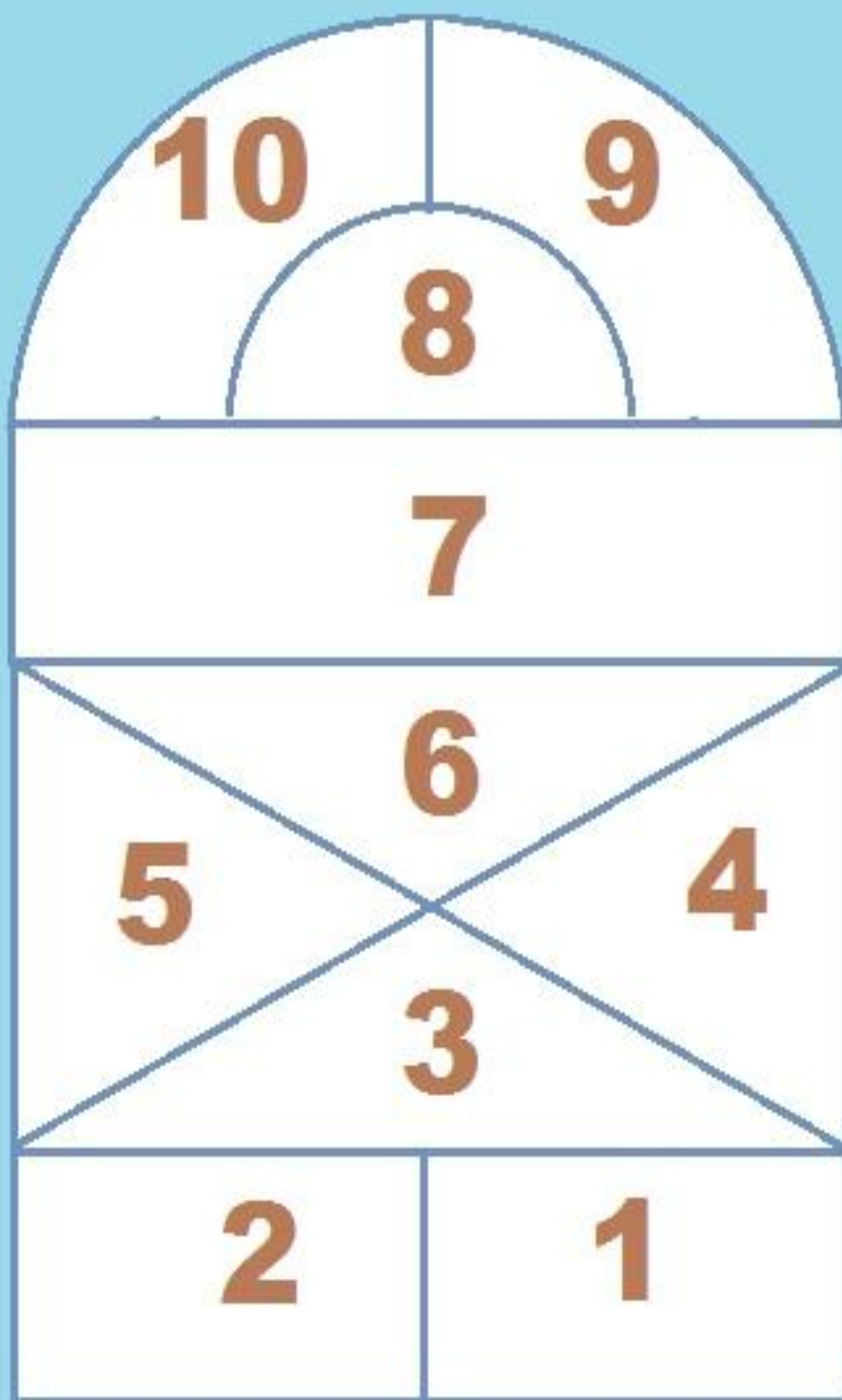
**5**

**3**

**4**

**2**

**1**



7

**БОЛОТО**

6

5

4

3

2

**БОЛОТО**

1

# ОГОНЬ

5

6

4

7

3

8

2

9

1

10



**ОГОНЬ**

8  
9 7  
10 6  
5  
4 4  
3  
2  
1



**7**

**8**

**9**

**6**

**5**

**4**

**1**

**2**

**3**

**4**

**2**

**3**

**1**