

*Harmadik útravaló: Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon!*

**KIRÁLYSZÖKTETÉS:**

Adott egy 11x11 mezőből álló pálya, melynek minden négyzete egyforma színű, kivéve a **középsőt**, mely a **király trónja**, és **amelyre a többi bábu nem léphet**. Az egyik játékos 12 bábuval és 1 királlyal rendelkezik, míg az ellenség összesen 20 bábuval játssza a játékot. A királyt a pálya kellős közepére, a „trónra” helyezzük el, köré minden oldalról 4-4 harcost állítunk jobbra, balra, fel és le. Az ellenség a játéktábla négy szélén helyezkedik el, 5-5figurával. A játék célja, hogy a **király, harcosai segítségével, kijusson valamelyik sarokra** – azaz kitörjön az ellenség gyűrűjéből. **Az ellenfél célja természetesen ennek megakadályozása**. A **bábukkal bármely irányba léphetünk bármennyit**, de csak egyenes vonalban: fel, le, jobbra vagy balra (átlós lépés nem lehetséges). Az **ellenséges figura levétele** nem leütéssel vagy átugrással történik: **két oldalról közre kell fogni** az adott bábút, hogy azt levehessük a pályáról – viszont ha az adott bábu lép be két ellenséges figura közé, akkor nem történik baja. A **királlyal** szintén szelvében és hosszában közlekedhetünk, ő viszont egyszerre **legfeljebb hármat** léphet – és ahhoz, **hogy őt legyőzzük, mind a négy oldalról közre kell fogni**.

