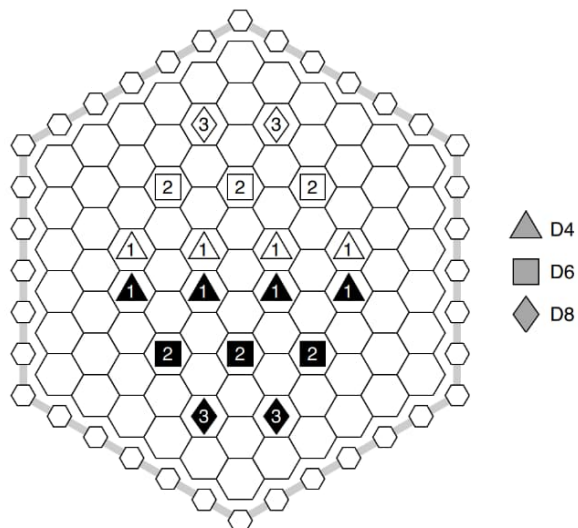


≡ KNOCKabout

by Greg Lam

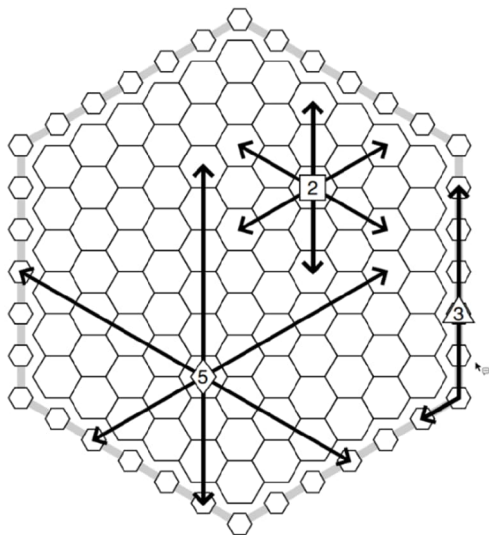
Начало игры

У каждого игрока есть 9 кубиков: 4 четырехгранных (D4), 3 шестигранных (D6) и 2 восьмигранных (D8). Чтобы начать игру, кубики следует разложить так, как показано на рисунке ниже. Цифры на рисунке — это цифры, которые должны быть изображены на лицевой стороне каждого кубика в начале игры



Передвижения

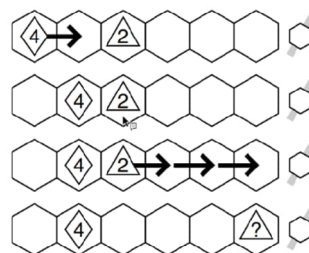
Два игрока по очереди передвигают любой из своих кубиков, пытаясь сбить кубики противника с доски. Кубики - это игровые фигуры, любой из них может двигаться по прямой линии (вертикально или по диагонали) вдоль любого столбца. Они должны пройти ровно столько шагов, сколько указано у них на грани, если только они не столкнутся с другими кубиками или не упадут в желоб. На рисунке ниже D6 с "2" может двигаться в любом направлении. У D8 с "5" есть только 2 шага, которые не уведут его в желоб. Вы можете перемещать кубик, который находится в желобе, вместо кубика на основной доске, как показано на D4 с цифрой "3" но он не может выбраться из желоба.



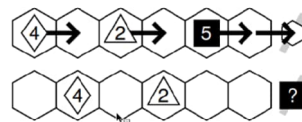
Столкновения

Когда путь кубика блокируется другим кубиком, первый кубик останавливается, и второй кубик получает оставшуюся часть шагов по тому же столбцу. **Когда происходит столкновение, последний в цепочке кубик перебрасывается, тем самым изменяя его способность к перемещению**

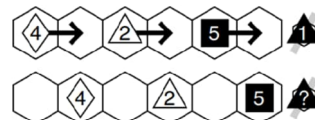
На рисунке ниже мы видим, что D8 с «4» перемещается на один шаг и сталкивается с D4. Затем D4 продолжает двигаться вдоль столбца на оставшиеся три шага.



Столкновение может привести к цепочке других столкновений. Ниже мы видим, как D8 сталкивается со своим D4, который затем сталкивается с D6, соперника, выбивая его с доски. Обратите внимание, что D8 и D4 не перебрасываются, перебрасывается только последний кубик, даже если он упал в желоб

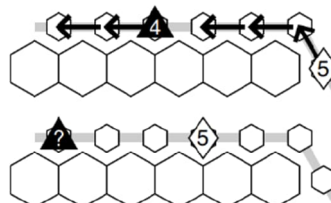


Когда цепь столкновений приводит кубик к желобу, место в котором занято другим кубиком, то кубик остается на доске у желоба, кубик в желобе перебрасывается.



Вы можете двигать свои кубики, находящиеся в желобе, во время своего хода. Они могут двигаться т, указанным на грани кубика. Если они столкнутся с другими кубиками в желобе, то применяются те же правила столкновения. Нп примере ниже D8 перемещается за угол и натывается на D4.

Перемещение в желобе иногда может быть полезно для сохранения ваших кубиков если есть опасность быть сбитым с доски, если заблокировать попадание кубиков в желоб.



Цель игры

Цель игры - выбить 5 фигур вашего противника с основной игровой площадки в желоб