

ДОКЕР

Компоненти
1 гральне поле (картка)
12 фігур чотирьох кольорів (контейнери)
1 кістка
1 книжечка правил

Хто стане найкращим докером?

Контейнери все прибувають і прибувають, а місця не більшає...

Вибирайте собі ділянки й розміщуйте на них контейнери так, щоб заблокувати ходи суперникам!

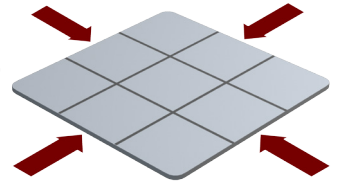
Мета гри

Кожен гравець виконує ходи відповідно до результату кидка кістки. Якщо гравець не може виконати ходу, то вибуває з гри. Це може статися коли всі три фігури гравця заблоковані, або не можна виконати хід за результатом кидка (коли випадає «1», таке трапляється дуже часто).

Приготування до гри

Гральне поле кладуть між гравцями. Кожен гравець бере всі фігури одного кольору. Першого гравця вибирають навмання. Гравці виконують ходи по чергово, за годинниковою стрілкою.

Нові фігури потрапляють на гральне поле з відповідних клітинок входу. Клітинкою входу вважають середню клітинку з ряду клітинок грального поля перед гравцем.



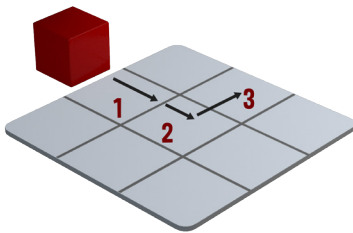
Перебіг гри

Гравець кидає кістку й пересуває одну зі своїх фігур відповідно до результату кидка.

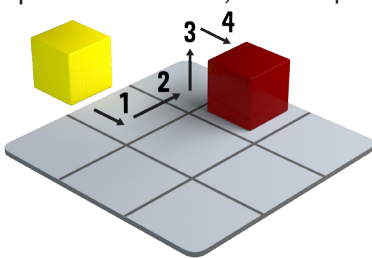
Переміщення виконують за такими правилами:

- Число кидка використовують повністю. Тобто, якщо випало «4», то слід пересунути фігуру рівно на чотири клітинки.
- Виконуючи хід, не можна фігурою двічі заходити на ту саму клітинку.
- Не можна пересувати фігури по діагоналі.
- Якщо гравець хоче розмістити свою фігуру поверх іншої, то підйом на один рівень рахують як рух на одну клітинку. Можна переміщати фігуру як догори, так і донизу. Однак пам'ятайте, що кожен підйом чи спуск на один рівень дорівнює рухові на одну клітинку.

Приклад:



Червоні починають, на кістці — «3»



Хід жовтих, на кістці — «4»

Отже, для фігури, розміщеної на іншій фігурі, потрібно «2», щоб переміститися на сусідню пусту клітинку, бо це один рух вниз і один рух убік. Можна скільки завгодно фігур розміщувати одна на одній. Однак переміщувати можна лише верхню фігуру, бо ті, що під нею — заблоковані.

Окремі правила для перших раундів:

Фігура потрапляє на гральне поле з середньої клітинки ряду перед гравцем. Це входження рахують за рух на одну клітинку. Поки гравець має менше, ніж три фігури на полі, він може вибирати: виконати хід фігурою, що вже на полі, або ввести на поле нову фігуру.

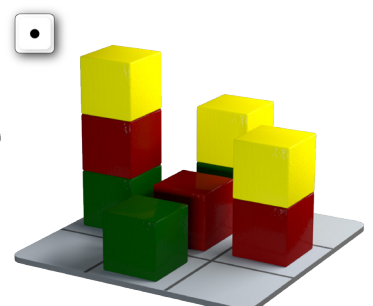
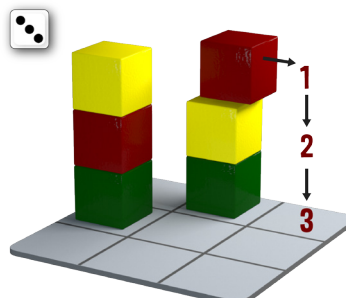
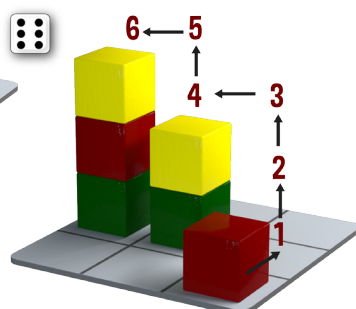
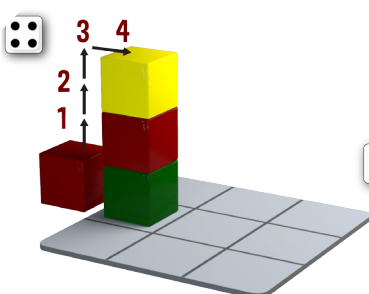
Гравець, що має на полі менше, ніж три фігури й не може виконати ними хід та не може ввести нову фігуру — має право перекидати кістку, доки не випаде будь-яке число, що дозволить виконати хід. Отже, інколи стратегічно вигідно приберігати останню фігуру якнайдовше.

Кінець гри

Гравець, що не може пересунути на полі жодної своєї фігури під час свого ходу вибуває з гри, але його фігури залишаються на полі.

Гра закінчується, коли лише один гравець може зробити хід. Цей гравець і перемагає.

Приклади



У цій ситуації червоні не можуть зробити хід. Червоні програють.