



КРОКИНОЛ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В крокинол можно играть вдвоём или двумя командами по двое. Игроки по очереди щёлкают по дискам, пытаясь расположить их в кольцах игровой доски как можно ближе к центру. Это приносит им очки в конце раунда. Подсчитав очки, игроки начинают следующий раунд, если никто из них не набрал необходимого суммарное количество очков. Обычно партия идёт до 100 очков, однако участники вправе договориться играть до любого количества.

СОСТАВ ИГРЫ

- Игровая доска с 8 столбиками.
- 13 синих дисков.
- 13 красных дисков.
- Мешочек для дисков.
- Полироль.
- Чехол для хранения и переноски игры.
- Правила игры.

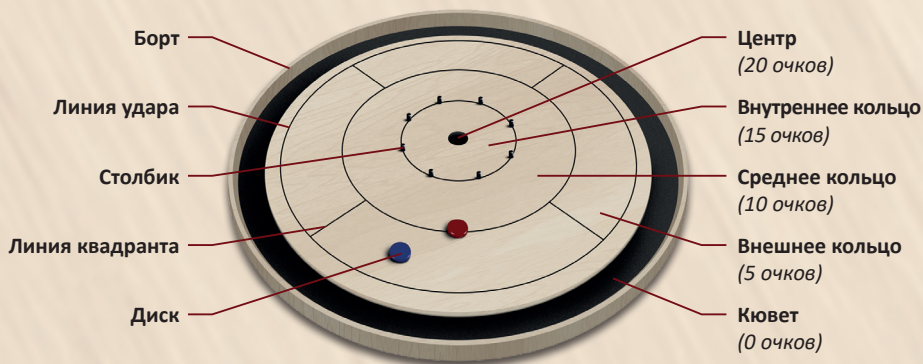
ИГРОВАЯ ДОСКА

Отверстие посередине доски — это центр. Игрок получит 20 очков, если туда попадёт его диск. Вокруг центра расположены столбики, мешающие диску залететь в отверстие.

Вдоль борта игровой доски (ниже уровня её поверхности) проходит кювет. Сюда попадают вышедшие из игры диски. Рядом с кюветом прочерчена самая большая окружность на доске — линия удара. В момент щелчка диск игрока обязан находиться на этой линии.

Внешнее кольцо доски разделено на квадранты. В момент щелчка диск обязан хотя бы наполовину находиться внутри квадранта игрока.

Помимо центра, очки игрокам приносят 3 кольца доски. Между центром и столбиками располагается внутреннее кольцо, дающее 15 очков за каждый находящийся в нём диск. Следующее кольцо — среднее — даёт 10 очков за диск. Наконец, внешнее кольцо даёт 5 очков за диск. Игроки подсчитывают очки только в конце раунда.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровую доску на ровную горизонтальную поверхность.
2. В партии на двоих игроки получают по 12 дисков выбранного цвета и садятся у противоположных квадрантов доски. В партии на четверых участники одной команды садятся у противоположных квадрантов доски и берут по 6 дисков одного цвета. Участники одной команды считают все диски выбранного цвета своими. Диски в личном резерве игрока называются доступными. Храните доступные диски перед собой возле игровой доски.
3. Игроки договариваются, до какого количества очков будет длиться партия. Обычно это 50, 100 или больше очков. Стандартная цель в крокиноле — 100 очков.
4. Участники случайным образом выбирают первого игрока.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровую доску нельзя двигать после начала партии. Также игрокам нельзя сдвигать стулья, вставать и приподниматься с них в процессе партии. Игрок не должен касаться доски в чужой ход.

Участники делают ходы друг за другом, начиная с первого игрока. Право хода передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок помещает 1 доступный диск на линию удара так, чтобы тот хотя бы наполовину находился внутри его квадранта, и щёлкает пальцем по этому диску (просто толкнуть диск нельзя).

Альтернативный вариант. Если все согласны, игроки могут размещать доступные диски так, чтобы те более чем наполовину выступали за линии их квадрантов. Главное, чтобы диск находился на линии квадранта игрока.

Примечание. Края диска закруглены. Считается, что диск находится на какой-либо линии, если её касается нижняя плоская часть диска.

Как щёлкнуть по диску

Чтобы щёлкнуть по диску, прижмите кончик указательного или среднего пальца к большому пальцу и щёлкните им по диску так, чтобы тот заскользил по поверхности игровой доски.

Ход, когда на доске нет дисков соперника

Всякий раз, когда игрок начинает ход, а на доске нет ни одного диска соперника, этот игрок должен попытаться попасть диском в центр.

Если ему это удаётся и диск полностью залетает в отверстие, игрок вынимает диск и откладывает в сторону, чтобы получить за него очки в конце раунда. Если диск не попал в центр, навис над ним (не переместившись в него целиком), остановился во внутреннем кольце или хотя бы касается большей окружности этого кольца, он остаётся на доске. Если же диск остановился за пределами внутреннего кольца, игрок убирает его в кювет. Это правило не даёт игрокам «прятаться» за столбиками.

Возможна ситуация, когда игрок щёлкнет по диску и тот переместит другие его диски на доске. Если хотя бы 1 его диск останавливается во внутреннем кольце или центре, все его диски остаются на доске (кроме диска из центра, который, как обычно, откладывают в сторону). Если все диски игрока останавливаются за пределами внутреннего кольца, не касаясь его большей окружности, их убирают в кювет.

Ход, когда на доске есть диски соперника

Если на доске есть 1 или несколько дисков соперника, игрок должен попасть хотя бы по одному из них. Помимо прямого попадания своим диском, игрок может задеть диск соперника рикошетом от столбика или другого своего диска. Всё это будет считаться попаданием.

Если игрок не попал по диску соперника, он убирает в кювет свой диск, по которому щёлкнул в этот ход. Кроме того, если игрок не попал в диск соперника, но задел 1 или несколько своих дисков, он убирает в кювет и их тоже (даже если какой-то из них залетел в центр).

Если игрок попал по диску соперника (прямо или косвенно) и при этом какой-либо диск оказался в центре, этот диск откладывается в сторону. В конце раунда его владелец получит за него очки.

Кювет

Оказавшийся в кювете диск выходит из игры и не приносит очки в конце раунда.

После каждого щелчка все диски, находящиеся на линии удара или между ней и кюветом, убираются в кювет. В общем случае, если после щелчка диск попал на линию удара, а затем вернулся обратно, он остаётся в игре.

Диск, который вылетел с поверхности доски, отскочил от борта или дисков в кювете и вернулся обратно на кольца, убирается в кювет. Однако все диски, которые он переместил, остаются на новых позициях. Если он переместил другой диск в центр, тот, как обычно, убирается в сторону, чтобы принести очки в конце раунда.

КОНЕЦ РАУНДА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Раунд завершается, когда у всех игроков заканчиваются доступные диски. В конце раунда игроки (или команды) подсчитывают очки за свои диски.

Примечание. Для ускорения подсчётов игроки могут сразу убрать с доски пары дисков разного цвета, занимающие одни и те же кольца.

- Отложенные в сторону диски, попавшие в центр в течение раунда, приносят по 20 очков.
- Диски из внутреннего кольца приносят по 15 очков.
- Диски из среднего кольца приносят по 10 очков.
- Диски из внешнего кольца приносят по 5 очков.
- Диски из кювета не приносят очки.

Если диск касается линии между двух колец, то считается, что он находится в кольце, которое приносит меньше очков.

Сравните заработанные очки и вычтите из большего результата меньший. Игрок (или команда), набравший(-ая) больше очков в текущем раунде, прибавляет к своему счёту получившуюся разницу.

Пример. Игрок А набрал 60 очков, а игрок Б — 35. Игрок А получает $60 - 35 = 25$ очков.

Игрок (или команда) побеждает, если его (её) суммарный счёт становится больше 100 очков или равен 100 очкам (либо больше оговорённого в начале партии количества или равен ему).

НОВЫЙ РАУНД

Если никто из игроков не одержал победу в конце раунда, начинается новый раунд. Каждый игрок (или команда) возвращает себе свои диски, они вновь становятся доступными. Первый ход делает игрок, сидящий слева от того, кто ходил первым в прошлом раунде.

ЭКСПЛУАТАЦИЯ И ХРАНЕНИЕ ИГРОВОЙ ДОСКИ

Перед первой партией натрите доску и диски входящей в состав игры полиролью, это позволит дискам хорошо скользить по доске. Мы рекомендуем использовать тряпочку из микрофибры. Обновляйте восковое покрытие доски и дисков по мере необходимости.

Храните доску в чехле в помещении с относительной влажностью воздуха $50 \pm 5\%$ и при температуре $25 \pm 2\text{ }^\circ\text{C}$. Не помещайте на доску посторонние предметы. Не подносите её к источникам огня и тепла и не подвергайте воздействию прямых солнечных лучей. Не используйте абразивные материалы для чистки доски.

Правила игры на русском языке подготовлены издательством Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Ирина Соколова.

Перевод с английского: Сергей Капрарь.

Корректор: Полина Ли.

Графический дизайн и вёрстка: Михаил Кузнецов.



Артикул 16196

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

