

# 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!

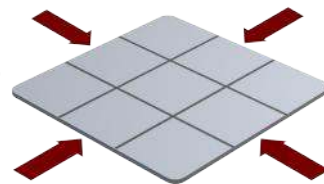
## Мета гри

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.



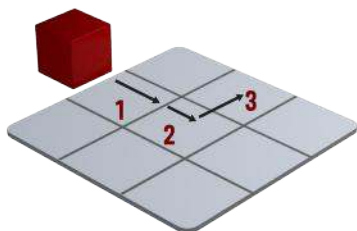
## Перебіг гри

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

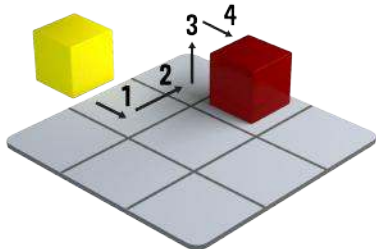
Переміщення виконують за такими правилами:

- 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.

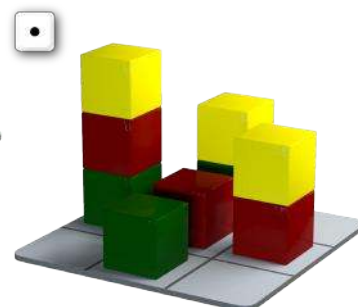
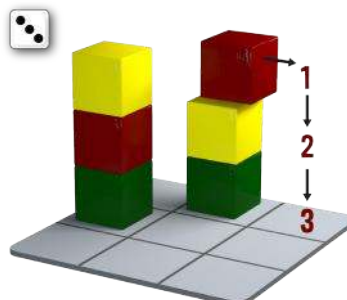
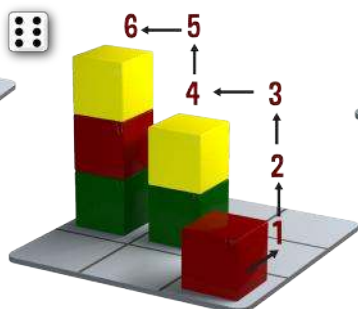
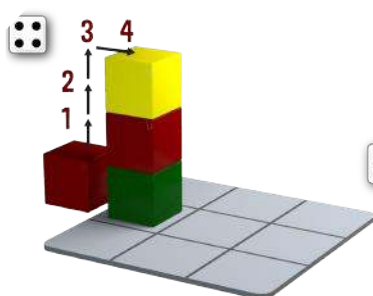
Гравець, що має на полі менше, ніж три фігури й не може виконати ними хід та не може ввести нову фігуру – має право перекидати кістку, доки не випаде будь-яке число, що дозволить виконати хід. Отже, інколи стратегічно вигідно приберігати останню фігуру якнайдовше.

### 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.

# ДОКЕР

Компоненты  
1 игровое поле  
12 фигур четырех цветов (контейнеры)  
1 кубик  
1 книжечка правил

Кто станет самым лучшим докером?

Контейнеры все прибывают и прибывают, а места не прибавляется...

Выбирайте себе участки и размещайте на них контейнеры так, чтобы заблокировать ходы соперникам!

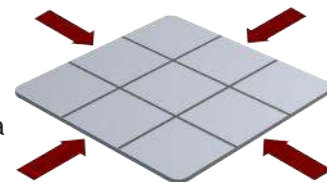
## Цель игры

Каждый игрок выполняет ходы в соответствии с результатом броска кубика. Если игрок не может сделать ход, то выбывает из игры. Это может произойти, когда все три фигуры игрока заблокированы, или нельзя сделать ход по результату броска (когда выпадает «1», такое случается очень часто).

## Подготовка к игре

Игровое поле кладут между игроками. Каждый игрок берет все фигуры одного цвета. Первого игрока выбирают случайным образом. Игроки выполняют ходы по очереди, по часовой стрелке.

Новые фигуры попадают на игровое поле с соответствующих клеток входа. Клеткой входа считают среднюю клетку из ряда клеток игрового поля перед игроком.



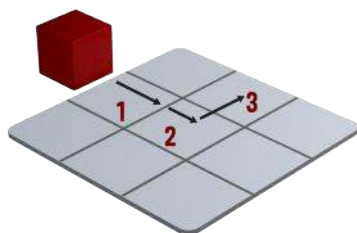
## Ход игры

Игрок бросает кубик и передвигает одну из своих фигур в соответствии с результатом броска.

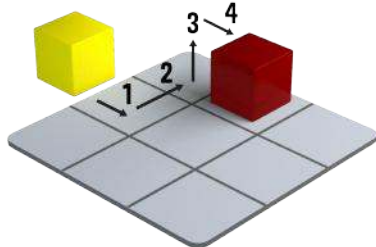
Перемещение выполняют по следующим правилам:

- Число броска используют полностью. То есть, если выпало «4», то нужно передвинуть фигуру ровно на четыре клетки.
- Выполняя ход, нельзя фигурой дважды заходить на одну и ту же клетку.
- Нельзя передвигать фигуры по диагонали.
- Если игрок хочет разместить свою фигуру поверх другой, то подъем на один уровень считают как движение на одну клетку. Можно перемещать фигуру как вверх, так и вниз. Но помните, что каждый подъем или спуск равен движению на одну клетку.

### Пример:



Красные начинают, на кубике — «3»



Ход желтых, на кубике — «4»

Таким образом, для фигуры, размещенной на другой фигуре, нужно «2», чтобы переместиться на соседнюю пустую клеточку, потому что это одно движение вниз и одно движение в сторону.

Можно размещать сколько угодно фигур одна на другой. Но перемещать можно только верхнюю фигуру: те, что под ней — заблокированы.

## Отдельные правила для первых раундов:

Фигура попадает на игровое поле со средней клетки ряда перед игроком. Это вхождение считается движением на одну клетку. Пока у игрока есть меньше, чем три фигуры на поле, он может выбирать: выполнить ход фигурой, что уже на поле, или ввести на поле новую фигуру.

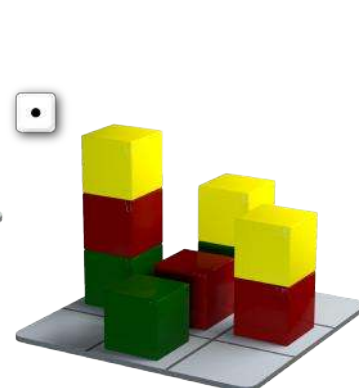
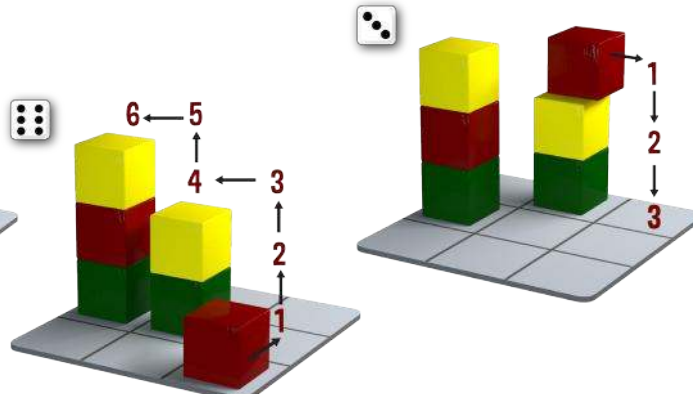
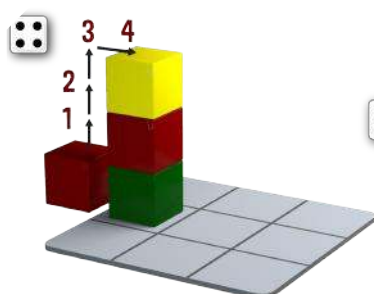
Игрок, у которого на поле меньше, чем три фигуры и который не может сделать ими ход и не может ввести новую фигуру — имеет право перебрасывать кубик, пока не выпадет любое число, которое позволит выполнить ход. Таким образом, иногда стратегически выгодно приберегать последнюю фигуру как можно дольше.

## Конец игры

Игрок, который не может передвинуть на поле ни одной своей фигуры во время своего хода, выбывает из игры, но его фигуры остаются на поле.

Игра заканчивается, когда только один игрок может сделать ход. Этот игрок и побеждает.

## Примеры



В этой ситуации красные не могут сделать ход. Красные проигрывают.