

Настольная игра «Kickjрук»

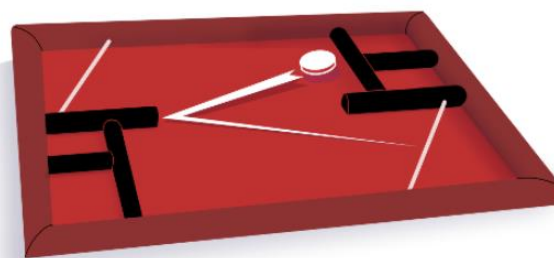


Данная игра была разработана в России и представляет собой нечто среднее между играми "Дабл слинг" и "Жульбак".

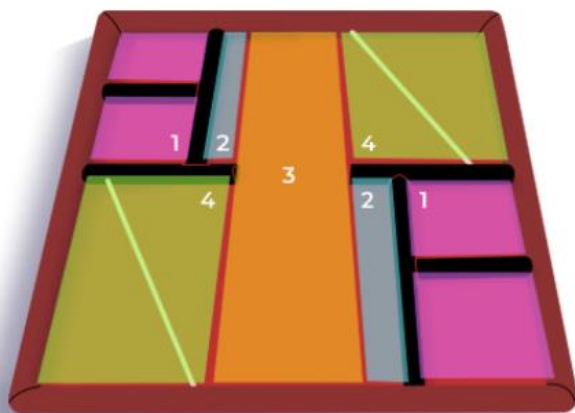
Механика игры довольно проста и динамична. Суть – запустить с помощью резинки шайбу в центральный брусок на доске и создать такой отскок, чтобы шайба попала в одну из двух ячеек, расположенных рядом с резинкой.

Набор для игры состоит из игрового поля размером 50х35см и 12 шайб.

В начале игры у каждого игрока по 6 шайб. Игроки производят броски поочередно. Игрок в свой ход запускает шайбу в торец противоположно расположенного центрального бруска, используя резинку со своей стороны игрового поля. При этом игрок должен добиться такого отскока шайбы от бруска, чтобы шайба оказалась в воротах одной из двух ячеек, находящихся рядом с резинкой.



Цель игры: при помощи резинки забросить шайбы в ворота, используя отскок шайбы от центрального бруска.



Если шайба остановилась перед воротами ячейки, но не вышла за границы длины бруска (зона №2), то шайба остается на месте и считается вне игры.

Если шайба остановилась в промежуточной зоне №3, то она забирается игроком для повторного броска.

Если шайба попадает в зону №4, где размещается резинка соперника, то шайбу забирает соперник.

Если шайба игрока при запуске отскочила так, что ударила в шайбу соперника, которая находилась перед воротами соперника в зоне №2, после чего шайба соперника залетела в ячейку соперника в зоне

№1, то очко получает соперник, как если бы он сам забил эту шайбу.

Игра продолжается до тех пор, пока все шайбы не примут положение вне игры (перед воротами) и/или не будут заброшены игроками в свои ячейки.

Побеждает тот, кто забросит больше шайб в свои ячейки (зона №1).