

# Кёрлинг

(настольная игра)

## Состав

- 1 поле
- 12 фишек камней
- 1 кубик коррекции траектории
- 2 кубика для определения дальности

За основу взяты оригинальные правила игры в кёрлинг, с последующей адаптацией для настольного варианта.

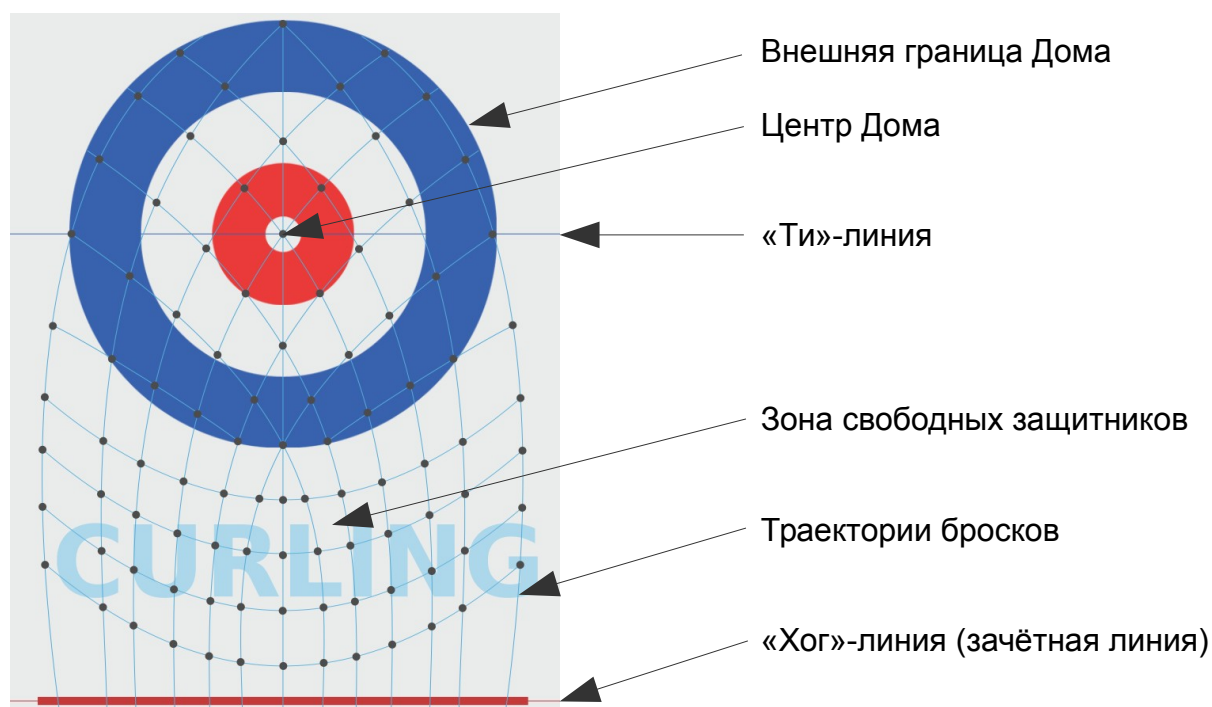
## Введение

Игра проводится на специальной площадке для кёрлинга. Для оптимизации пространства игровое поле настольной игры состоит только из 2 основных зон, зон в которых камни остаются в игре:

**Дом** - зона, состоящая из 4 окружностей (белой внутренней, самой маленькой, красной, белой и синей внешней, самой большой).

**Зона свободных защитников** - зона между «хог»-линией (зачётной линией) и «ти»-линией, исключая зону Дома.

## Игровое поле



В игре участвуют 2 игрока (команды). Матч состоит из 10 эндов. В каждом энде игроки выполняют по очереди 6 бросков. В свой ход первый игрок бросает 1 камень, далее право хода передаётся второму игроку, теперь он бросает 1 камень и т.д. В первом энде право первого броска определяется жеребьёвкой. В последующих эндах право первого броска принадлежит игроку, который выиграл предыдущий энд. Целью бросков игроков является Дом и особенно его центр. Выполняя броски игроки должны преследовать цель: как можно ближе расположить свои камни к центру дома и затруднить сделать это же сопернику.

## Виды бросков

Совершаемые броски в кёрлинге можно разделить на 3 основных вида:

1 - «Гард» (защитник). При таком броске камень останавливается перед домом, в Зоне свободных защитников и призван затруднить попадание чужого камня в Дом. Ведь при лобовом ударе в гард, как раз-таки гард может оказаться в доме, а не запущенный камень противника;

2 - «Дро» (постановочный бросок). Броски, нацеленные в дом, призванные обойти гарды по дугообразной траектории;

3 - «Тэйк-аут». Бросок, призванный выбить камень соперника из игры, и по возможности остаться в игре.

## Поведение камней на игровом поле

Помимо игровых зон на поле нанесены траектории, которые определяют движение камней по игровой площадке. Всего на поле 13 траекторий: 1 прямая (центральная) и 12 дугообразных (по 6 траекторий с правой и с левой стороны). Пункты (точки), нанесённые на траектории определяют позицию постановки запущенных камней. Запущенные камни двигаются по выбранной траектории и никогда не отклоняются от нее.

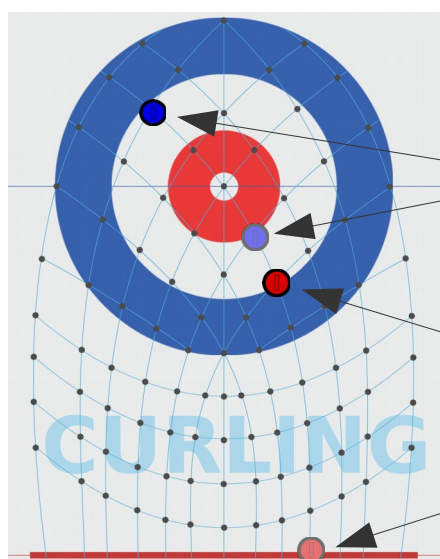
В ходе игры камень, двигаясь по игровому полю может встретить на своем пути и ударить уже находящиеся «в игре» камни, как соперника, так и свои.

### Два вида ударов:

- **удар напрямую** («в лоб») происходит, если запущенный камень встречает на своем пути (траектории) стоящий (введенный ранее в игру) камень (камни). В этом случае запущенный камень останавливается перед камнем, который ударил и передаёт тому остаток движения. Теперь движение продолжает камень, который ударили на то расстояние, которое осталось пройти запущенному камню.

**Важно:** При ударах камень о камень отсчёт дальности расстояния не должен прерываться. Другими словами, место, на которое должен переместиться ударяемый камень должно соответствовать месту назначения запущенного камня, если бы он не встретил преграды на своем пути.

### Пример:

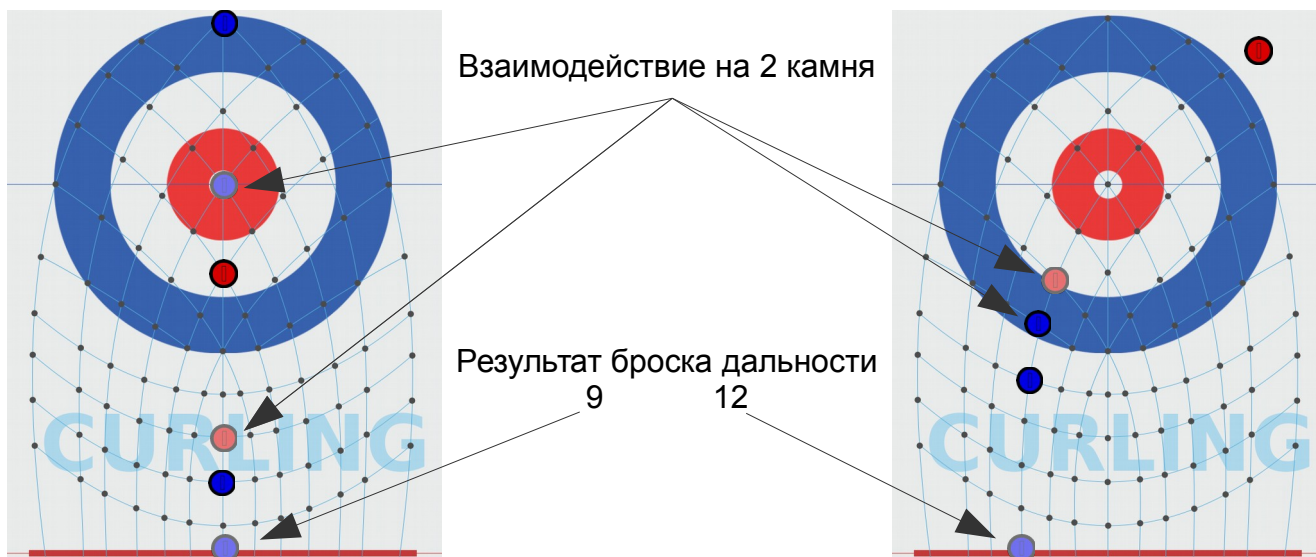


- - начальное расположение камня
- - конечное расположение камня

Синий камень переместился на 4 пункта, учитывая место, на котором стоял до момента соударения

Красный камень передвинулся на 6 пунктов и ударив передал остаток движения синему камню

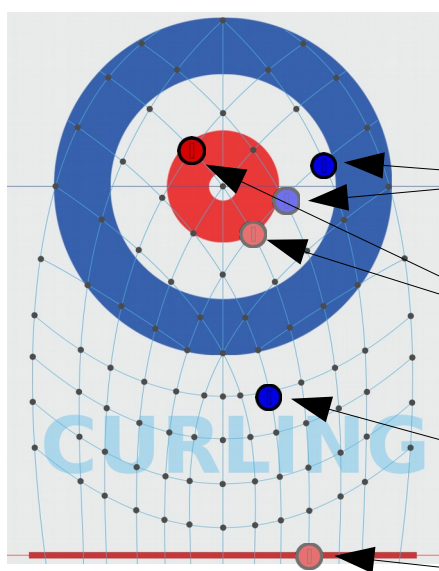
Результат броска дальности = 10



- **опосредованный удар** происходит, если запущенный камень встречает на соседней внешней траектории стоящий (введённый ранее в игру) камень (камни). В этом случае запущенный камень продолжает движение по своей траектории, а опосредованно задетый камень сдвигается на оставшиеся пункты по траектории, пересекающей траекторию запущенного камня в момент удара.

**Важно:** Камни, введённые ранее в игру, находящиеся в момент броска на соседней внутренней траектории недоступны для опосредованного удара. Для центральной траектории обе соседние траектории являются внешними, а центральная для этих траекторий является внутренней.

**Пример:**

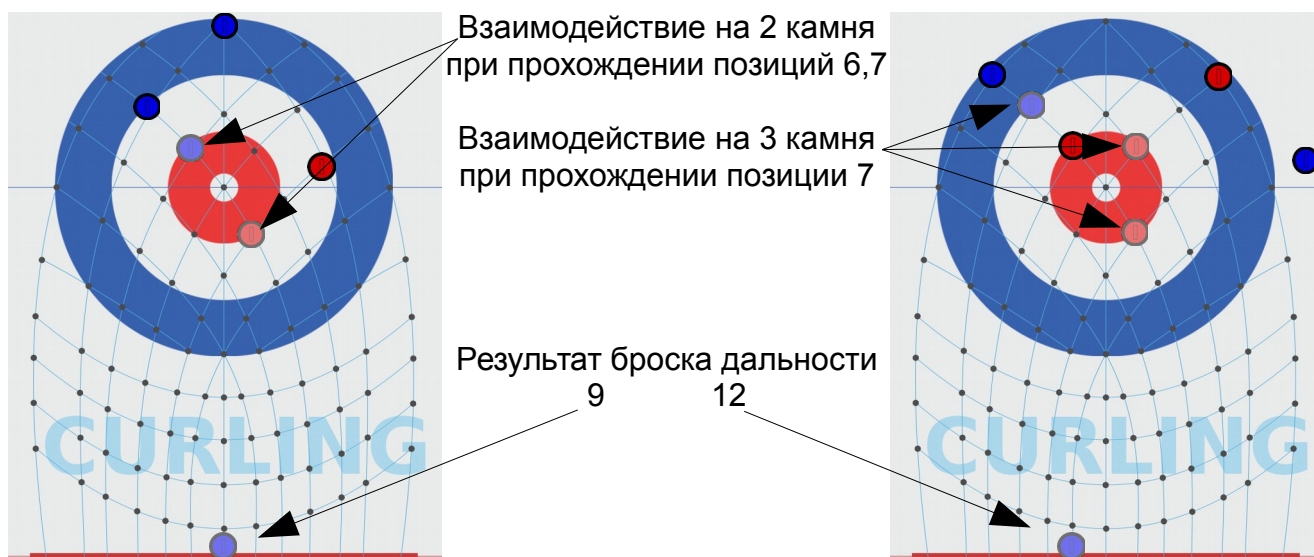


Синий камень переместился на 2 пункта, учитывая место, на котором стоял до момента соударения

Красный камень проходя 7 пункт опосредованно ударил синий камень, добавил остаток движения синему камню и продолжил движение

Камень, находящийся на соседней внутренней траектории

Результат броска дальности = 9



В Зоне свободных защитников также имеются дополнительные траектории для проведения опосредованных ударов. Для проведения таких ударов также действуют правила внешних и внутренних траекторий.

**Важно:** Если до выполнения третьего броска в энде запущенный камень напрямую или опосредованно выбивает за пределы площадки камень соперника, находящийся в Зоне свободных защитников, запущенный камень удаляется из игры, а все сдвинутые камни возвращаются на их прежние позиции.

### Выполнение броска

Бросок необходимо выполнять в следующей последовательности:

- 1 - выставить камень на «хог»-линию (зачётную линию) рядом с той траекторией, по которой планируете запустить в игру свой камень;
- 2 - броском двух шестигранных кубиков определите дальность движения камня. Можно бросить только один кубик, увеличив шанс постановки «гарда» в Зоне свободных защитников;
- 3 - с помощью кубика корректировки траектории определите окончательную траекторию для броска:



- бросок выполняется по выбранной траектории



- бросок выполняется по траектории левее от выбранной



- бросок выполняется по траектории правее от выбранной

4 - переместите камень на то количество пунктов, которое выпало на кубиках. Если значение кубиков превышает количество пунктов на траектории, то камень выбывает из игры до конца энда.

### Использование щёток для «свипа»

«Свипом» в кёрлинге называется трение щёткой ледовой поверхности перед движущимся камнем. Таким образом, с помощью «свипа» можно увеличить

расстояние запущенного камня.

В каждом энде игроки могут воспользоваться «свипом» 3 раза. При этом, каждый из трёх доступных «свипов» имеет определённое количество пунктов (1 пункт, 2 пункта, 3 пункта) для увеличения расстояния либо запущенного камня, либо отбитого «в лоб» или опосредованно. Иными словами, движущихся камней. Решение о «свипе» игрок может принять после постановки камня (камней) на соответствующее место согласно выпавшим значениям кубиков. Игрокам обеих команд разрешается использовать только один «свип» за ход.

Игроки могут использовать «свип» не только на свои запущенные камни, но и на чужие с одним лишь ограничением:

1 - собственник камня не собирается «свиповать»;

2 - запущенный чужой камень после броска должен остановиться на «ти»-линии или за ней.

### Условия победы в матче

Результат матча определяется большинством полученных победных очков после завершения всех эндов игры.

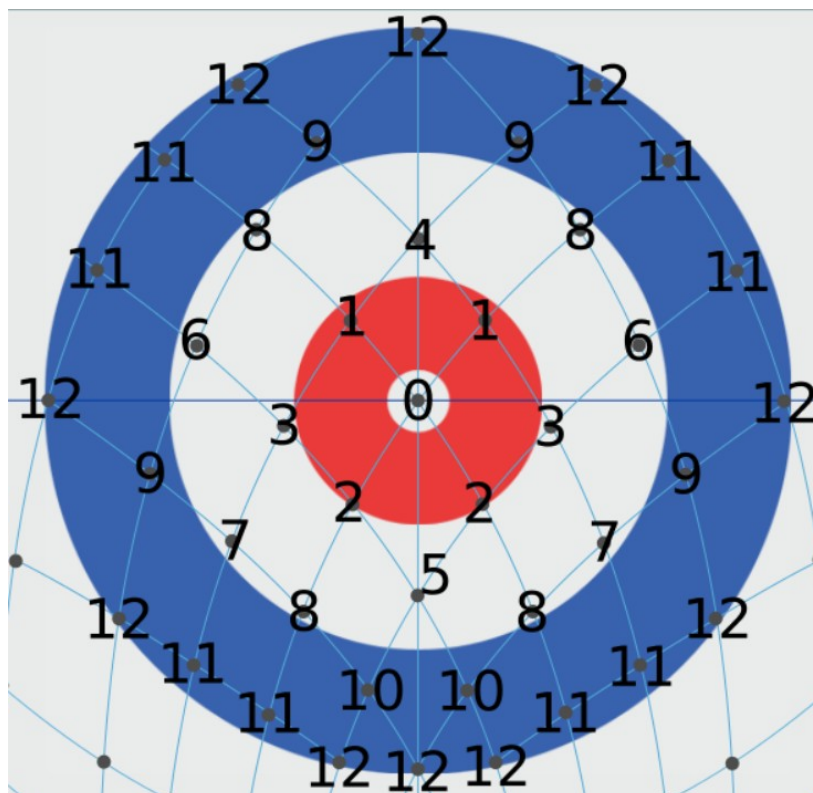
Если по окончании игры счет равный, играется экстра-энд (энды), и выигрывает игрок, первый набравший победные очки.

### Начисление очков в энде

Только камни, находящиеся в зоне Дома могут принести победные очки. Тот игрок, чей камень будет ближе всего к центру в конце энда, получит очко за энд. За энд можно получить больше одного очка, в том случае, если несколько камней игрока находятся ближе к центру, чем камни соперника. Максимальное количество очков, которое можно получить за энд - 6.

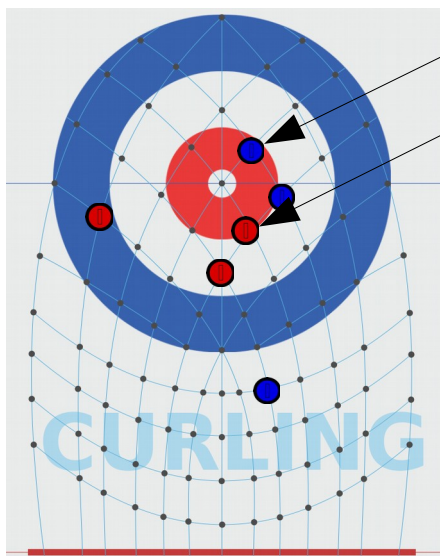
**Важно:** Только один игрок (команда) получает очки в конце энда.

### Схема удаленности позиций от центра



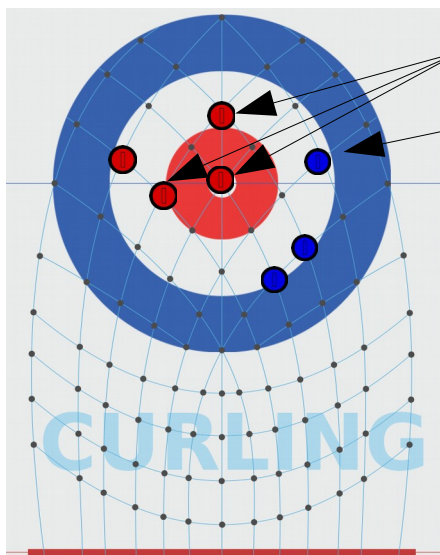


## Пример



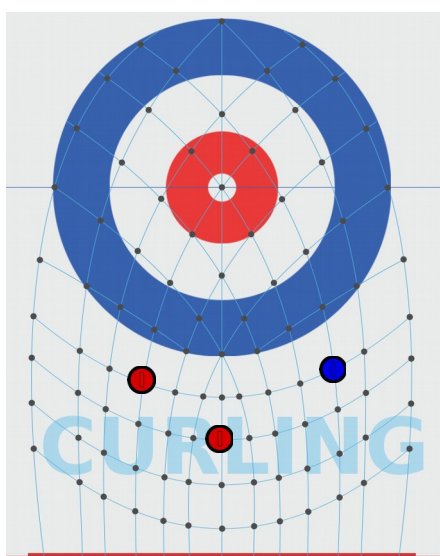
1-0 в пользу синих

Цепочка победных очков прервана красным камнем



3-0 в пользу красных

Цепочка победных очков прервана синим камнем



0-0 ничья

В доме нет ни одного камня

Камни, находящиеся в зоне свободных защитников победных очков не приносят