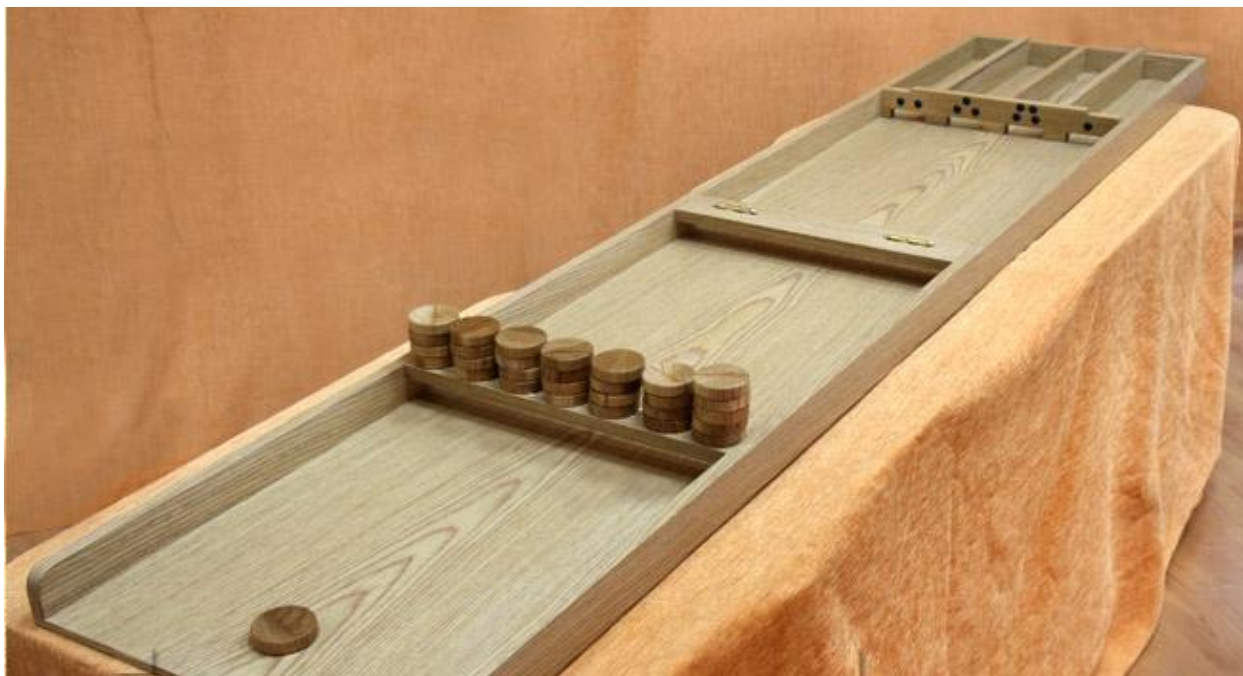


Подготовка к игре. Разложите игровую доску на ровной поверхности, некоторые модели устанавливаются на ножках. Договоритесь о количестве партий и правилах игры.

Цель игры: загнать максимальное количество бит (всего 30 шт. деревянных бит) в пронумерованные «домики» и набрать наибольшее количество очков. «Домиков» в игре 4 – каждый имеет свой номинал – слева направо: 2, 3, 4 и 1.



Ход игры: у игрока есть три попытки, чтобы загнать максимальное количество бит в «домики». После каждой попытки, рекомендовано, брошенные биты складывать в стопки, чтобы было понятно, куда целиться в следующей попытке. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются (порядок может изменяться в различных вариантах игры). В конце каждой попытки биты в «домиках» складываются в стопку так, чтобы они не мешали залетать в «домики» другим битам.

Игра заканчивается после того, как каждый игрок совершит все свои попытки забить биты.

По результатам игры подсчитываются очки по международным правилам игры Jakkolo.

Оригинальные правила: каждый «домик» обладает ценностью (слева направо): первый – 2 очка, второй – 3 очка, третий - 4 очка, четвёртый – 1 очко. Если в ходе попытки игрок смог забить в каждый из «домиков» по бите, то победные очки за каждый такой комплект удваиваются.

Пример подсчета очков при условии, что в каждом «домике» есть по 1 битку: $(2+3+4+1)*2=20$ очков. Соответственно, если игроку удалось забить в каждый домик по 3 битка, ему начисляется $3*20=60$ победных очков.

Максимальное количество очков составляет 148.

Такое количество можно набрать, если игрок забьет 7 бит во 2-й «дом», 9 бит в 3-й, 7 бит в 4-й и 7 бит в 1-й: $7*20 + 2*4 = 148$.

Discs per box:

8

7

6

8

**6 layers
x 20 p.
= 120 p.**



2 x 2 p.

1 x 3 p.

0 x 4 p.

2 x 1 p.

Но и это не предел, если вы забьете все биты с первой или второй попытки, то получите дополнительный бонус:

1. Если все биты забиты с первой попытки, игрок получает для броска две дополнительные биты;
2. Если все биты забиты со второй попытки, игрок получает для броска одну дополнительную битку.

Тогда возможное максимальное количество очков увеличивается до 152 или 156:

$7 \times 20 + 4 \times 4 = 156$. Биты, которые игрок не смог загнать в «домик» не приносят ему победных очков. Биток должен полностью пересечь планку/порог «домика», чтобы быть засчитанным. Биток, который отскочил и не попал в «домик», в ходе текущей попытки не используется, а оставляется для следующей попытки (второй, или третьей). Такие биты остаются лежать на игровом поле до окончания текущей попытки, кроме случаев, когда биток вылетает за пределы игрового поля или отлетает обратно непосредственно к кидающему. Такие биты можно сразу отложить в сторону или на планку игровой доски для следующей попытки.