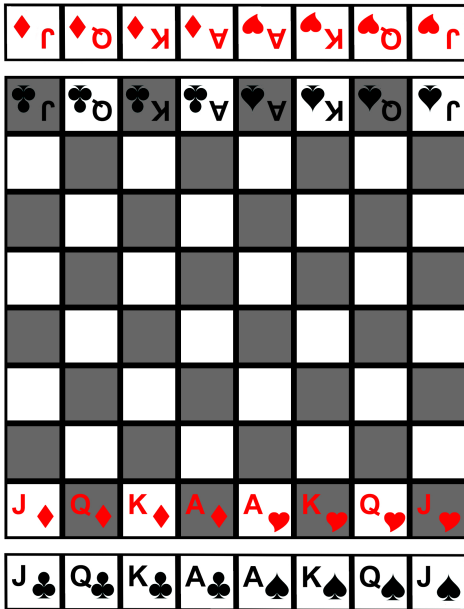


Ace in the Hole Правила



<— Захваченная область для захваченных красных пешек

<— Домашние поля для пешек черных игроков

<— Игровая поверхность игровой доски

<— Домашние поля для пешек красных игроков

<— Захваченная область для захваченных черных пешек

Введение

Ace in the Hole — стратегическая игра, рассчитанная на двоих игроков. Игровое поле занимает восемь квадратов по длине и ширине, по восемь «захваченных» квадратов на каждом конце. Эти захваченные поля служат местом размещения пешек противника после захвата. Каждый игрок командует набором из восьми пешек, при этом у красного игрока есть пешки, включая туза, короля, дама и бубновый валет, а также туза, короля, дама и червовый валет. И наоборот, у черного игрока есть пешки, состоящие из туза, короля, дамы и пикового валета, а также туза, короля, дамы и трефового валета.

Настройка игры

Расположите доску, поместив каждую пешку на назначенное ей домашнее поле. Разделите стандартную колоду игральных карт на две отдельные колоды: одна содержит все черные карты (пики и трефы), а другая - все красные карты (червы и бубны). Исключите использование Джокеров. Раздайте колоду красных карт красному игроку, а колоду черных карт — черному игроку, убедившись, что каждый игрок получил по двадцать шесть карт. Тщательно перетасуйте каждую колоду.

Игра

В начале игры игроки располагаются за своими пешками. Каждый участник тянет три карты из своей личной колоды, следя за тем, чтобы карты оставались скрытыми от противника. Красный игрок делает первый ход. Чтобы выполнить ход, сбросьте одну карту из руки, положив ее лицевой стороной вверх, чтобы начать стопку сброшенных карт, и приступайте к выполнению соответствующего хода на доске. Характер вашего хода определяется сброшенной картой. Следуя за движением пешки, вытяните еще одну карту из своей колоды, чтобы сохранить руку из трех карт и формально завершить свой ход. Игроки ходят поочередно, пока не будет определен победитель.

Ходы

Движение ваших пешек зависит от сыгранной карты. В случае Красного игрока карты Сердца управляют исключительно движением пешек Сердца, а карты Алмаза определяют движение пешек Алмаза. Аналогично, для черного игрока карты Пики управляют исключительно движением пешек Пик, а карты Треф определяют движение трефовых пешек.

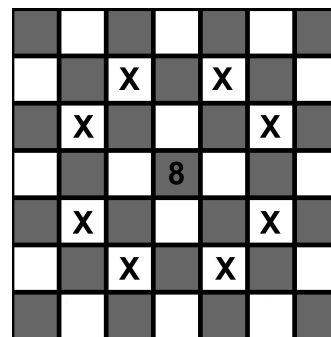
Карты со 2 по 7

Карты с номерами от 2 до 7 облегчают перемещение вашей пешки на соответствующее количество клеток в любом направлении — вперед, назад, влево, вправо или по диагонали — ограниченное прямой линией. Крайне важно не пересекать и не перепрыгивать пешки, принадлежащие вам или вашему противнику. За ход необходимо пройти общее количество клеток, указанное на карте. Например, игра в пятерку червей позволяет перемещать одну из ваших червовых пешек — туза, короля, дамы или червового валета — на 5 клеток. Это движение должно происходить по беспрепятственному пути, и все 5 квадратов должны быть заполнены.

Карты 8, 9 и 10

Карточка 8

Движение восьмерки имитирует движение коня в шахматах. Он плавно переходит со своего прежнего поля на новое, позволяя ему перепрыгивать через другие фигуры, расположенные между ними. Визуализируйте ход восьмерки как букву «L», продвигающуюся либо на две клетки по горизонтали, либо по вертикали, с последующим поворотом под прямым углом на одну дополнительную клетку. («2, затем 1»). 8 всегда попадает на поле, противоположное по цвету исходному квадрату. В прилагаемом примере цифра 8 обозначает текущую позицию вашей пешки, а цифра X обозначает потенциальные допустимые ходы.



Карточка 9

9 отражает модель движения 8, следуя последовательности («3, затем 1»). Он прыгает прямо со своей старой площади на новую. 9 может перепрыгивать через другие фигуры между своими старыми и новыми клетками. 9 всегда попадает на клетку того же цвета, что и ее старая клетка. В прилагаемом примере цифра 9 обозначает текущую позицию вашей пешки, а цифра X обозначает потенциальные допустимые ходы.

		X		X		
X						X
			9			
X						X
		X		X		

Карточка 10

10 движется так же, как 8 и 9, за исключением того, что она движется («3, затем 2»). Он прыгает прямо со своей старой площади на новую. 9 может перепрыгивать через другие фигуры между своими старыми и новыми клетками. 10 всегда попадает на поле, противоположное по цвету своему старому квадрату. В прилагаемом примере цифра 9 обозначает текущую позицию вашей пешки, а цифра X обозначает потенциальные допустимые ходы.

	X				X	
X						X
			10			
X						X
	X				X	

Лицевые карты

Лицевые карты обладают способностью перемещать соответствующую пешку на одну клетку в любом направлении, при условии, что клетка назначения не занята ни одной из ваших других пешек. Важно отметить, что лицевые карты могут перемещать исключительно определенную пешку, связанную с сыгранной лицевой картой. Например, игра «Туз червей» позволяет перемещать только пешку «Туз червей», ограниченную одним квадратом в любом направлении.

Более того, лицевые карты дают дополнительную возможность освободить захваченную пешку. Например, если ваш король червей был захвачен противником, и вы разыграли карту короля червей, вы можете освободить пешку короля червей, вернув ее на исходное поле. Домашняя клетка не должна быть занята вашими пешками. Если исходное поле занято пешкой противника, вы захватываете эту пешку и размещаете свою пешку на ее исходном поле.

Сжигание карт

Если во время вашего хода у вас есть карта, на которой нет жизнеспособных ходов в текущей конфигурации доски, у вас есть возможность «сжечь» эту карту. Для этого сбросьте карту и возьмите новую. Это действие завершает ваш ход, и важно отметить, что перемещение пешки во время сжигания карты запрещено.

Взятие пешек

Чтобы захватить пешку противника, необходимо приземлиться на поле, занятое этой конкретной пешкой. Примечательно, что взятие пешки не достигается перепрыгиванием через нее; скорее, требуется прямое занятие пешечной клетки. Впоследствии захваченная пешка перемещается на назначенное ей захваченное поле внутри захваченной области.

Победа в игре

Игра предлагает два способа обеспечить победу. Во-первых, игрок может выиграть, взяв оба туза противника. Если игрок успешно захватывает оба туза противника, а противник не может вернуть ни один из них, захвативший игрок выходит победителем. Во-вторых, игру можно выиграть, исчерпав все карты в колодах обоих игроков, завершив тем самым возможные ходы на доске. В этом сценарии игрок, набравший наибольшее количество очков за захваченные пешки в назначенной им области захваченных пешек, объявляется победителем.

Точки

Захваченный туз = 40 очков.

Захваченный король = 20 очков.

Взятая дама = 10 очков.

Взятый валет = 5 очков.