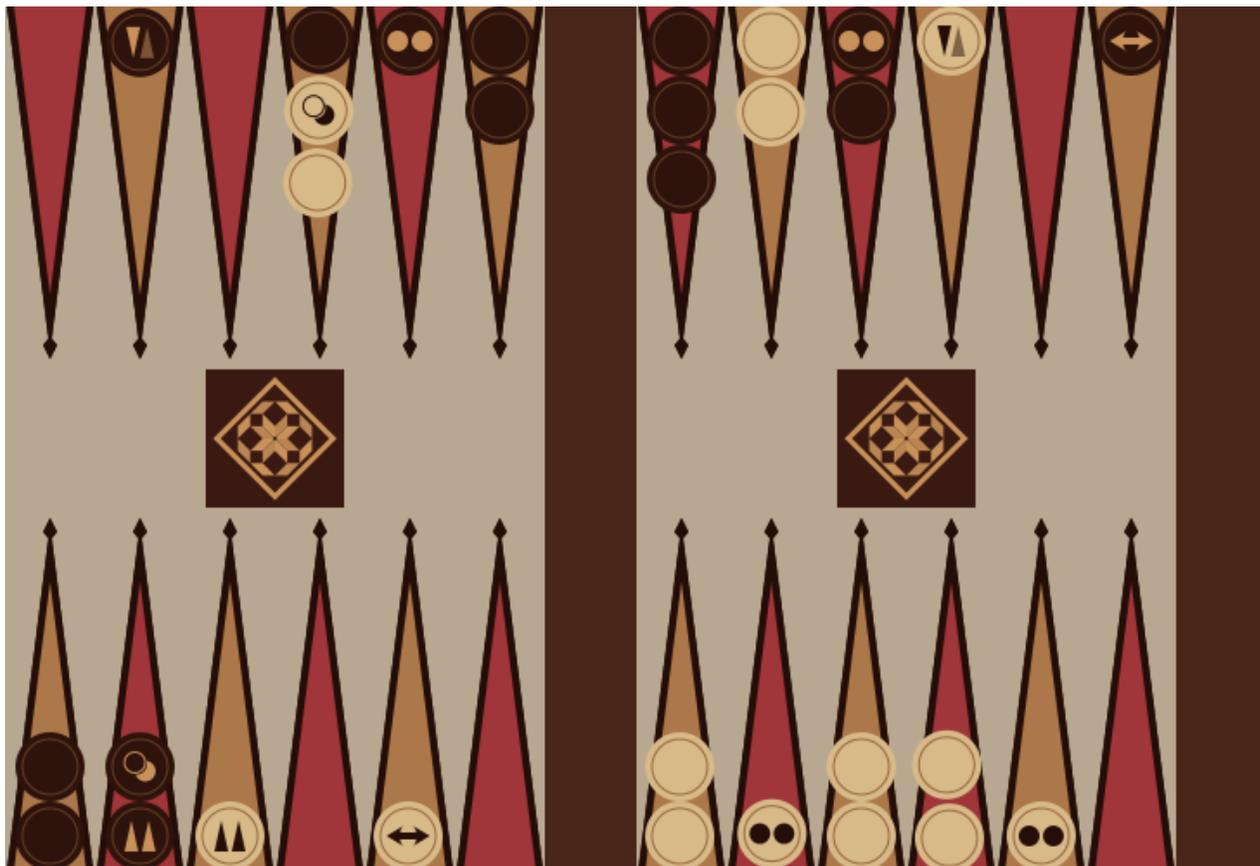


Абак Эволюция - это вариация нарда с 5 разными типами шашек, каждая из которых отличается по функциям.

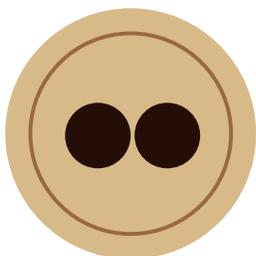


Абак Эволюция добавляет 5 типов солдат в добавок к обычным. У каждого типа свои дополнительные способности.

Абак круче нарда это как шахматы круче шашек

Этот документ объясняет правила Абак Эволюции. Вам нужно знать как играют в обычные нарды.

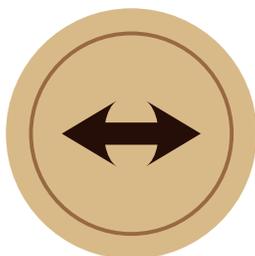
Правила как в нардах, но там еще вот эти
вот перцы



СТРАЖНИК

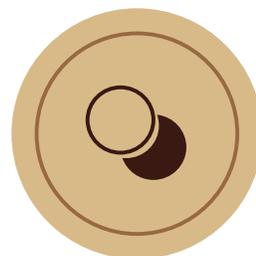
x2

сильнее остальных



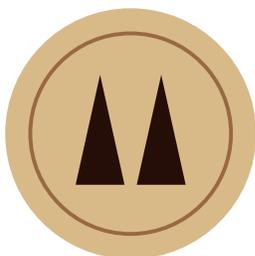
ГЕНЕРАЛ

Ходит вперед и
назад



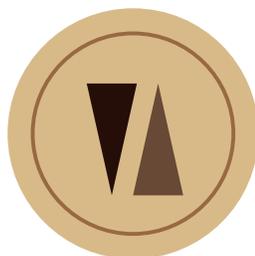
ДРУИД

ловит и морозит



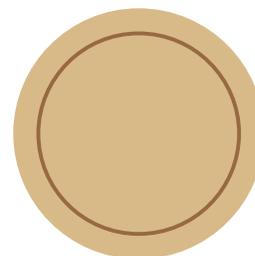
ЧЕТНЫЙ РАНЕНЫЙ

Играет только по
четным



НЕЧЕТНЫЙ РАНЕНЫЙ

Играет только по
нечетным



СОЛДАТ

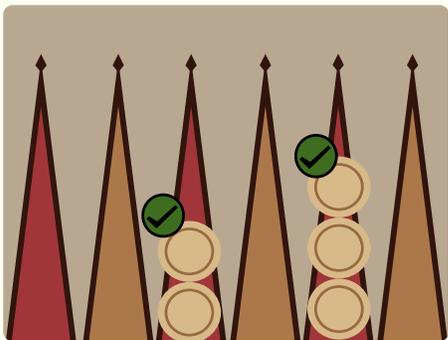
x9

Как нарды

Общие правила

Эти правила немного изменяют механику игры. Некоторые абсолютно новые, а некоторые были известны в вариантах нарда.

Сначала должен двигаться тот камень, который находится сверху.



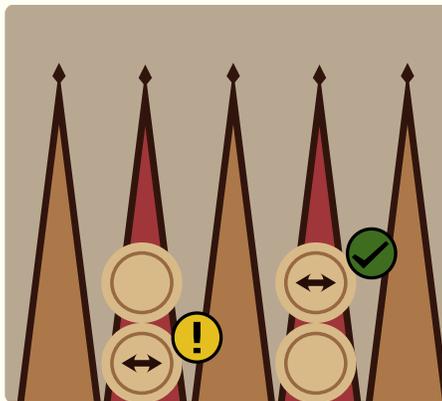
Ты не можешь двигать камень, если на нем есть другой камень.

На каждой лунке может быть максимум 5 камней.



В поле могут находиться только по 5 камней в одной точке.

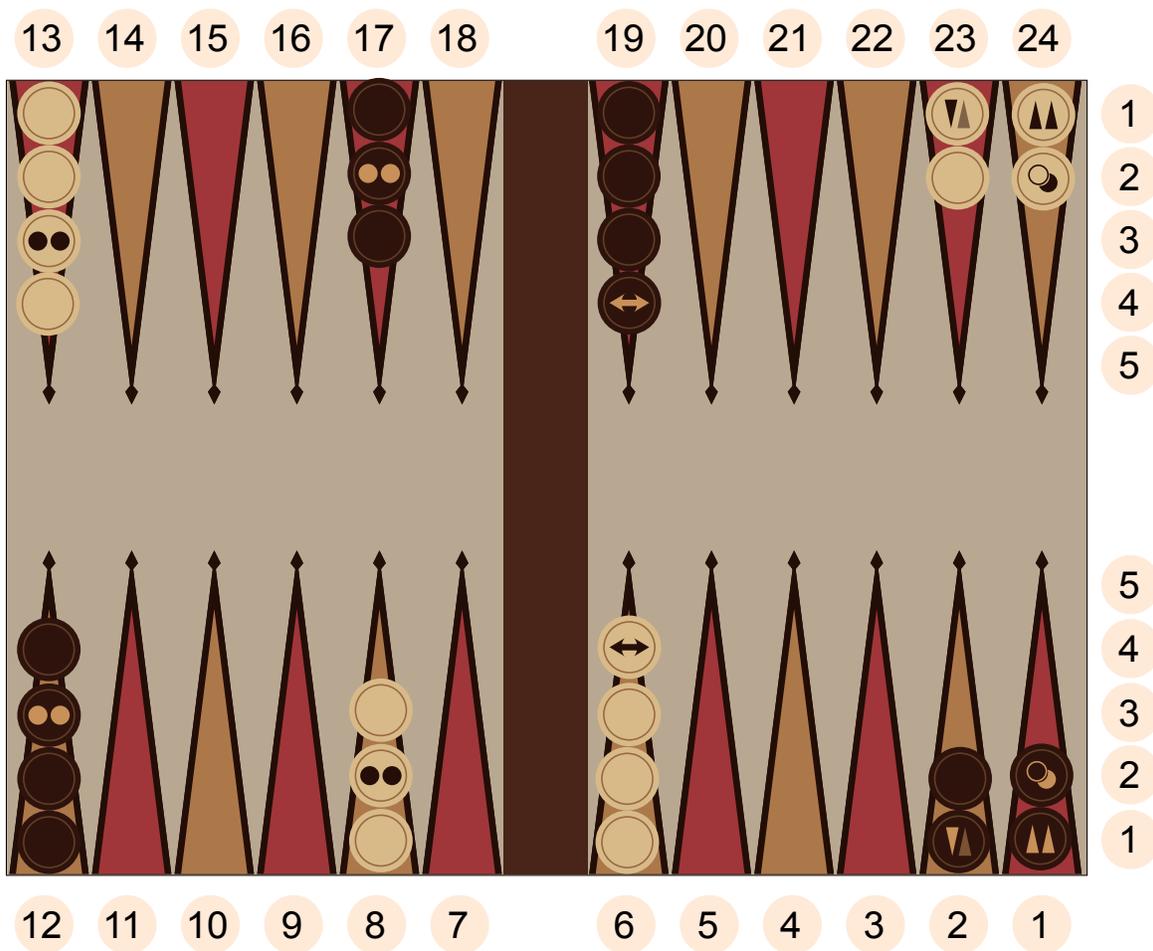
Абак Эволюция переводит нарды в двухмерную плоскость. Это значит, что теперь имеет значение и позиция камня по вертикали, и надо строить стратегию с учетом того где находятся разные камни.



Стартовая позиция

Стартовая позиция очень похожа на короткие нарды, но в отличии от 2 шашек в начале доски, ты начинаешь с 4. :

- Раненый (×2) начинает в самом начале [\[р.24-1\]](#) [\[р.23-1\]](#), каждый из них расположен так чтобы дойти до 18-ой лунки с помощью максимально выброшенного значения костей.
- Друид также начинает вместе с ними, в самом начале [\[р.24-2\]](#). Радиус его активности в середине поля, так что лучше не торопиться с его ходами.
- Стражники (×2) находятся близко к домику [\[р.13-3\]](#) [\[р.8-2\]](#), наготове чтобы строить защиту но неготовые чтобы двигаться, оба они сидят под солдатами в начале игры.
- Генерал начинает игру в Домике [\[р.6-4\]](#), чтобы иметь возможность строить структуры в обоих направлениях.
- Остальные - это обычные солдаты, и они начинают в позициях: [\[р.23-2\]](#)[\[р.13-1\]](#)[\[р.13-2\]](#) [\[р.13-4\]](#)[\[р.8-1\]](#)[\[р.8-3\]](#)[\[р.6-1\]](#)[\[р.6-2\]](#)[\[р.6-3\]](#)



Стартовая позиция

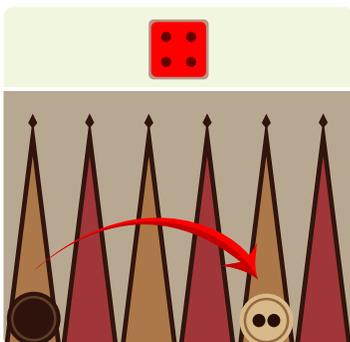
Солдаты

Каждый класс солдат имеет свои особенности поведения.

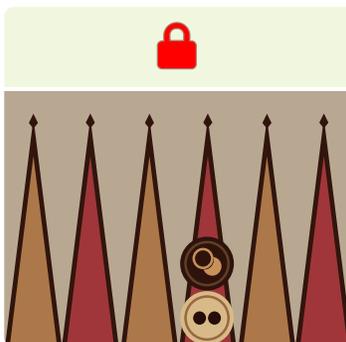


СТРАЖНИК x2

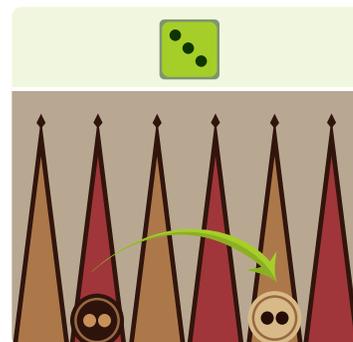
стражник как два солдата вместе, но иногда его могут поймать в ловушку или ударить



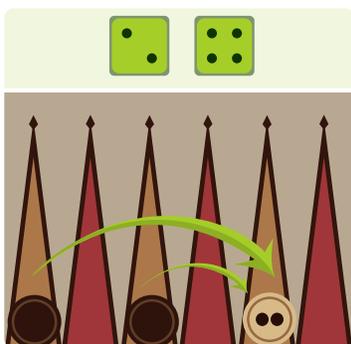
блокирует как два солдата



может быть пойман друидом



его может ударить другой стражник



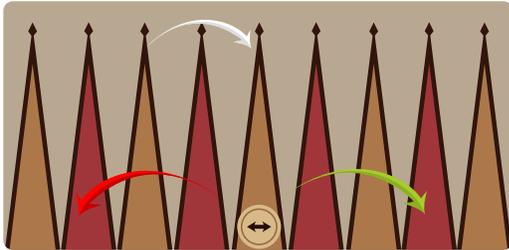
его могут ударить два солдата

Чтобы ударить стражника двумя солдатами (не стражниками) ты должен иметь возможность ударить ими обоими во время своего хода

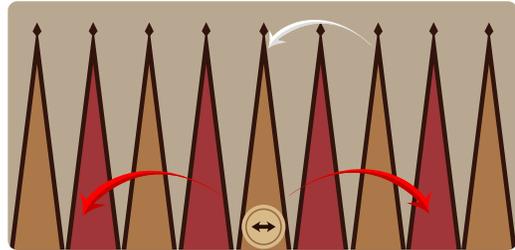


ГЕНЕРАЛ

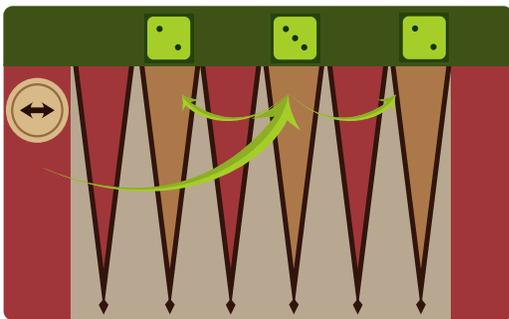
Твой Генерал Ходит вперед и назад С некоторыми ограничениями



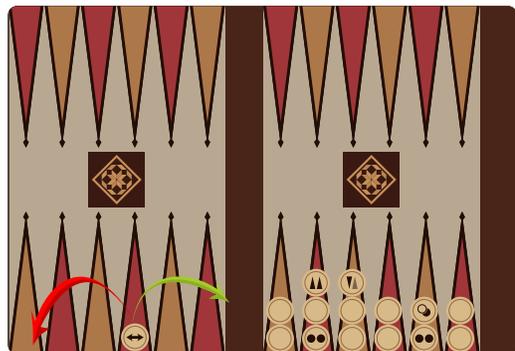
Если он пойдет вперед, то не сможет вернуться за тот же ход



Если он пойдет назад, то не сможет ходить в течении этого хода.



После соскока из тюрьмы не может ходить назад.

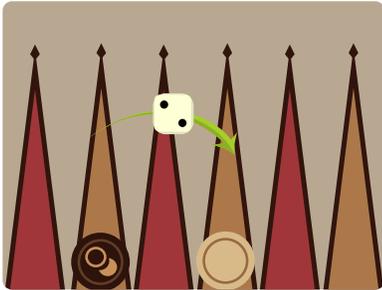


Не может ходить назад если все остальные солдаты уже в домике.

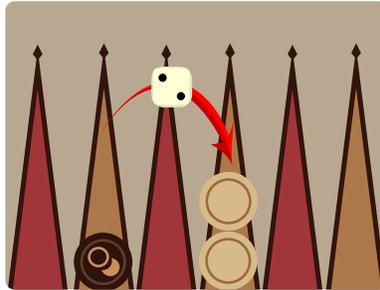


ДРУИД

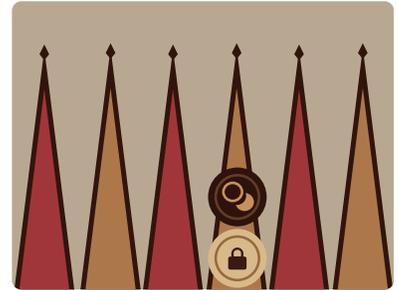
Друид ловит врагов и враг не может делать ход пока на нем 'сидит' друид



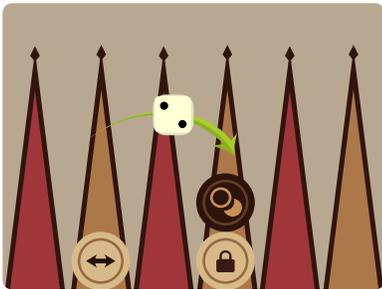
друид ловит



друид не может поймать



Друид поймал солдата



Друид под ударом



Друида поймал другой друид



Друид в безопасности

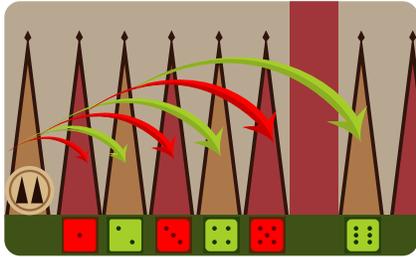
В домике друид ведет себя как обычный солдат



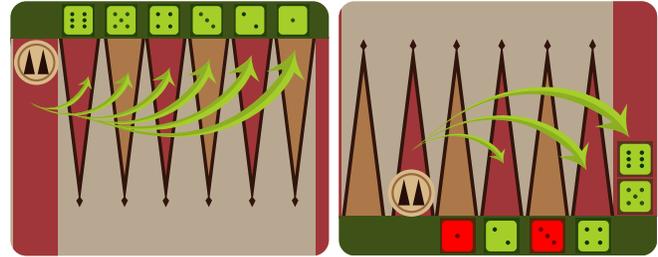


РАНЕНЬИ ЧЕТНЫИ

Играет только по четным



Играет только по четным

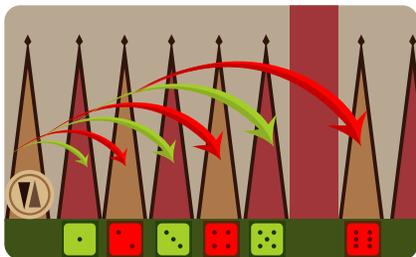
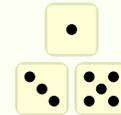


Когда впрыгивает или выскакивает с доски может двигаться на любое число

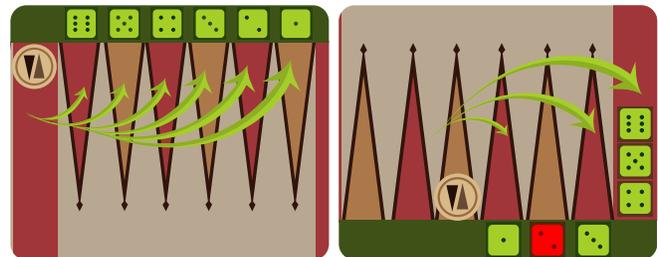


РАНЕНЬИ НЕЧЕТНЫИ

Играет только по нечетным



Играет только по нечетным



Когда впрыгивает или выскакивает с доски может двигаться на любое число