

Правила игры Новус (Морской бильярд)

[Как и откуда производить удар?](#) (смотреть видео по ссылке)

Руками игрового поля никогда не касаемся, при ударе руку ставим только на борт.

Бить можно только со своей одной стороны.

Перед каждым ударом биток ставим в зону удара (рис.3), бьем только со своей стороны, не выходя за угол 45 градусов по бокам.

Все стороны стола одинаковые. Одновременно могут играть два или четыре игрока (по парам).

Если играют два игрока, то они занимают позиции друг напротив друга. Каждый игрок забивает те пешки, которые находятся напротив него (**рис.1**).

Если же играют четыре игрока, то они разбиваются по парам. Одна пара становится друг напротив друга с одним цветом пешек, другая пара так же - со вторым цветом пешек (**рис. 2**). В случае игры вчетвером ход переходит по кругу по часовой стрелке.

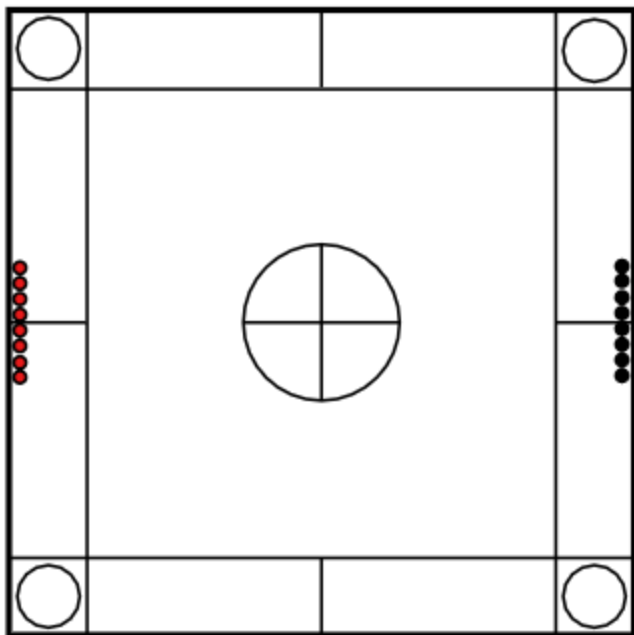


Рис.1

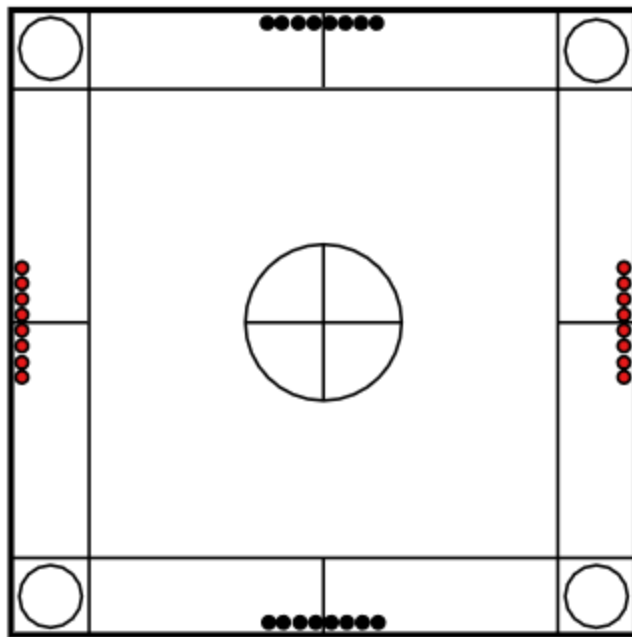


Рис.2

До удара игрок устанавливает шайбу в зоне борта ("зона удара" на **рис.3**) своей стороны стола на любом месте так, чтобы в отверстии шайбы не было видно боковых линий или линию ограничивающую зону борта своей стороны стола. Шайбу нельзя устанавливать за боковые линии (по направлению к лузе).

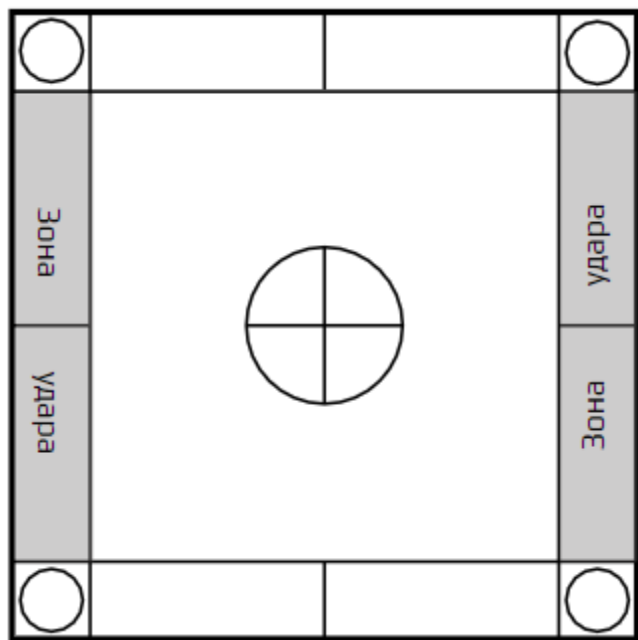


Рис.3

Игрок производит удар кием по битку в направлении крайней пешки в ряду у противоположного борта (при первом ударе). Если после удара залетела хоть одна пешка, то игрок продолжает серию ударов, каждый раз устанавливая биток перед ударом в "зону удара".

[Штрафная пешка.](#) (смотреть видео по ссылке)

достаётся из забитых в лузу и ставится на начальное положение к борту на свободное место как можно ближе к центральной черте.

Штрафная пешка достаётся и ход переходит противнику в следующих случаях:

1. Если биток залетел в лузу.
2. Если вообще не было касания по своим пешкам.
3. Если первое касание по пешкам противника (в этом случае пешка противника возвращается на место).

["Тёмные" пешки – пешки, попавшие в темную зону.](#) (смотреть видео по ссылке)

В процессе игры пешки могут оказаться в темной зоне (**рис. 4,5**).

Темных зоны две: круг посередине игрового поля и своя зона удара (то есть зона удара, из которой игрок производит удар).

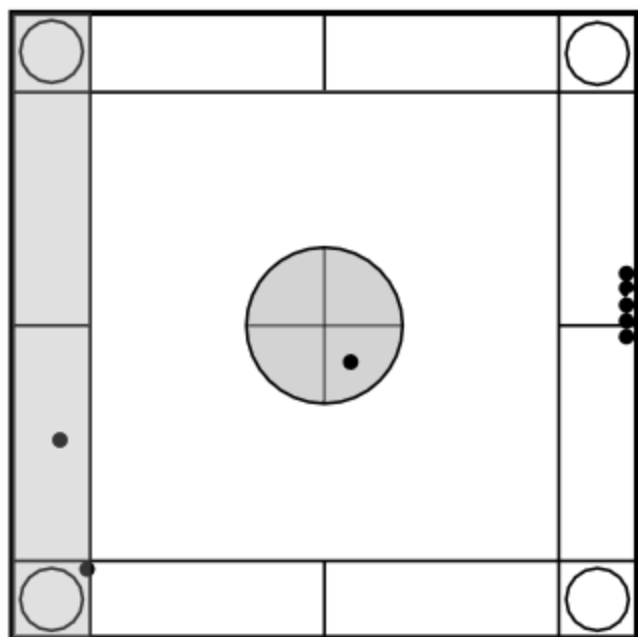


Рис.4

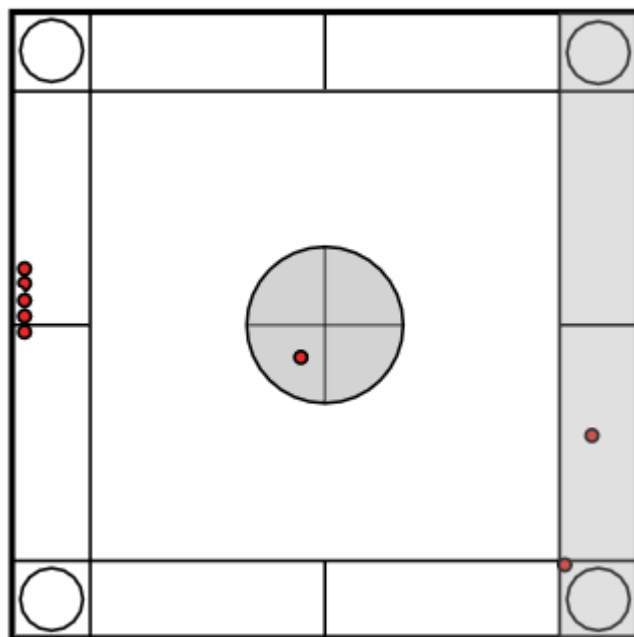


Рис.5

Если во время игры пешка находится на линии круга и есть сомнение считать её "темной" или светлой, то смотрим в отверстие пешки и, если видно зону за чертой круга, то она считается светлой и её можно бить напрямую. Так же и с зоной удара, если пешка стоит на границе с полем, то смотрим в отверстие видно ли игровое поле. Если да, в таком случае она считается светлой и ее можно бить напрямую, если нет, то она считается "тёмной" и бьём только от борта.

Пешки в своей зоне удара и в центральном кругу выбиваются только от борта(рис.6) или другой своей светлой пешкой (рис.7).

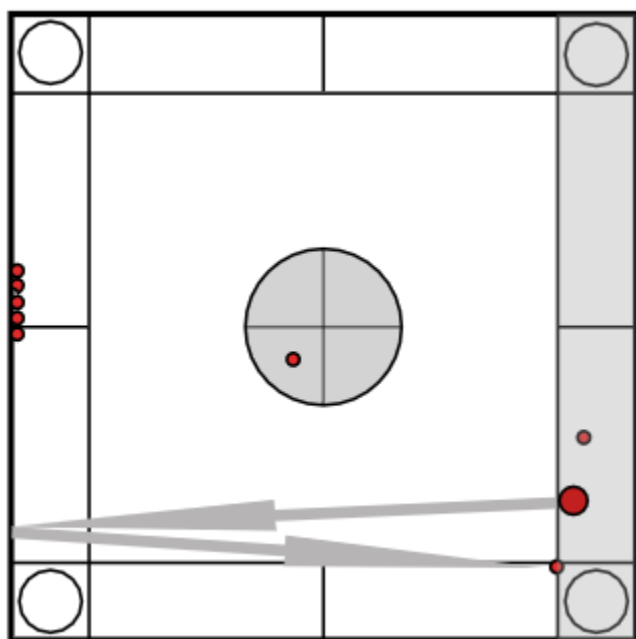


Рис.6

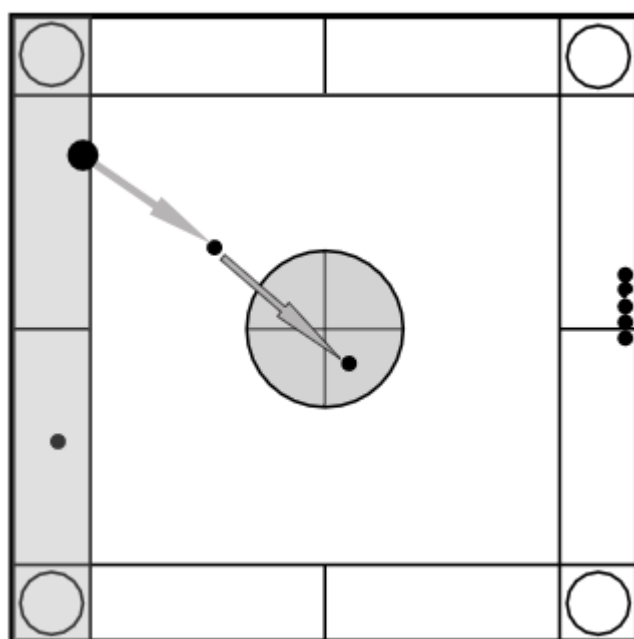


Рис.7

Если пешка вылетела за борт, то она ставится в круг на пересечение линий. Если центральное пересечение линий уже занято пешкой, то ставится в круг на пересечение окружности и диаметра с той стороны, за который борт пешка перелетела.

Приятных Вам партий!