

Правила настольной игры GIPF

Автор: **Kris Burm**

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

Обзор игры

Проект GIPF состоит из 6 абстрактных игр для 2 участников: GIPF, TZAAR, ZÈRTZ, DVONN, YINSH и PÜNCT. Первой и центральной игрой проекта является, собственно, GIPF.

GIPF – это стратегическая игра для 2 участников, основанная на классическом принципе: соперники по очереди выставляют на игровое поле по одной своей фишке, чтобы собрать ряд из 4 фишек. Когда игроку это удаётся, он забирает свой ряд и захватывает фишки оппонента, находящиеся в этом же ряду. Этот принцип захвата фишек каждый раз сильно изменяет игровую ситуацию на поле. Цель игры – формирование рядов как минимум из 4 своих фишек до тех пор, пока у соперника не кончатся фишки в запасе или (в стандартной и турнирной версиях игры) GIPF-фишки на поле.

GIPF – это интересная абстрактная игра, сочетающая в себе классические принципы с новыми оригинальными элементами. Полная сюрпризов и предоставляющая множество возможностей, она наверняка понравится как новичкам в мире настольных игр, так и искушённым игрокам.

Компоненты игры

- 1 игровое поле
- 18 белых фишек
- 18 чёрных фишек

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Игровое поле

На игровом поле изображена сетка из линий. Каждая линия начинается и заканчивается точкой, а также пересекается с другими линиями. Эти пересечения называются местами.

По краям сетки расположены 24 точки. Они не являются частью игрового поля – с этих точек фишки вводятся в игру.

На игровом поле 37 мест для фишек. Только фишки, находящиеся на этих местах, участвуют в игре. Линии обозначают направления, в которых могут двигаться фишки.

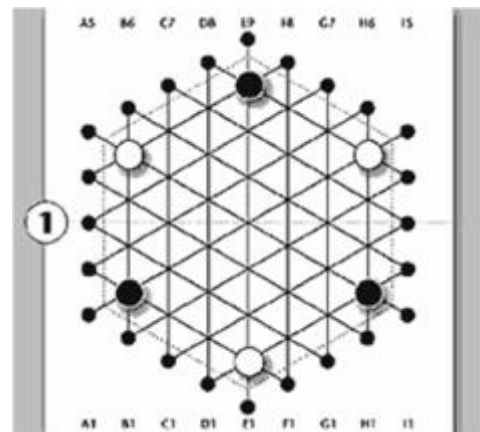
Начало игры

Участники бросают жребий, чтобы определить цвет, которым каждый из них будет играть. Игрок с белыми фишками ходит первым.

В основной версии игры у каждого участника по 15 фишек. Остальные фишки могут быть использованы в удлинённой версии (т.е. у каждого игрока вначале будет по 1, 2 или 3 дополнительные фишки) или для уравнивания сил участников (например, менее опытному игроку можно предоставить преимущество в 1, 2 или 3 фишки).

Поместите игровое поле между участниками таким образом, чтобы точка E1 указывала на игрока с белыми фишками.

Каждый участник начинает игру с 3 фишками на поле. Выложите их на угловые точки (цвета фишек чередуются), а затем передвиньте на первое место в направлении центра поля. Теперь эти фишки в игре.



Цель игры

Задача каждого игрока в GIPF – захватить все фишки соперника (когда у игрока не остаётся фишек в запасе, игра заканчивается).

Ход игрока

Игроки ходят по очереди. В свой ход участник должен ввести в игру одну из своих фишек следующим образом:

- взять фишку из запаса и поместить её на любую из 24 точек (**шаг 1**)
- передвинуть эту фишку на место на игровом поле (**шаг 2**)

Шаг 1 - игрок должен поместить фишку на одну из точек. Фишка, находящаяся на точке, не считается введённой в игру – т.е. ход игрока не завершён.

Далее у игрока есть 2 варианта совершения шага 2:

- Он может передвинуть фишку с точки на свободное место на поле. Как только игрок начал перемещать фишку, передумать он уже не может и должен завершить передвижение.
- Он может передвинуть фишку с точки на место, уже занятое другой фишкой. В этом случае занятое место должно освободиться: фишка, находящаяся на нём (независимо от её цвета), передвигается на следующее место на этой линии. Если это место тоже занято, то находящаяся на нём фишка также передвигается на следующее место и т.д. Затем игрок передвигает свою фишку на освободившееся место. Все фишки должны перемещаться в одном и том же направлении. Не старайтесь сдвинуть весь ряд фишек сразу: лучше перемещайте по одной фишке, начиная с самой дальней. Как только игрок дотронулся до фишки на поле, он должен завершить передвижение.

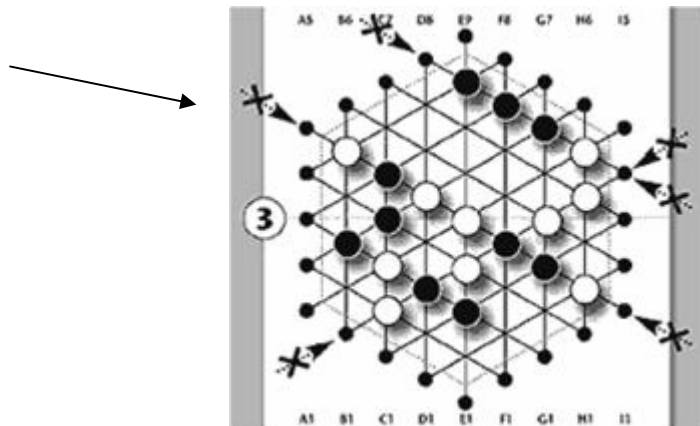
Шаг 1:
игрок с белыми фишками помещает фишку на точку В1.

Шаг 2:
тот же игрок передвигает ряд фишек на линии В1-И4 и тем самым завершает свой ход.

Игрок имеет право передвинуть фишку только на одно место, не на 2 или больше. Участник не может “вытолкнуть” фишку за пределы игрового поля (т.е. на точку на противоположном конце линии).

Пример:

обозначенные линии заблокированы.



Возвращение и захват фишек

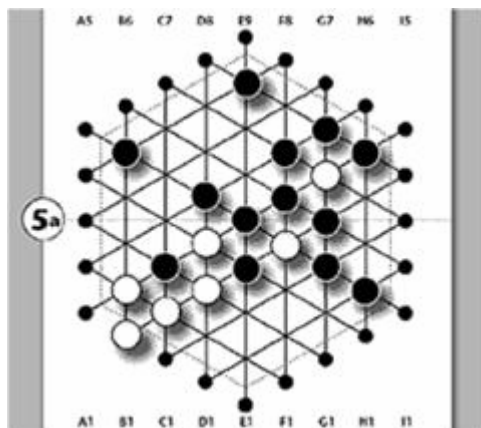
Как только 4 фишки одного цвета выстраиваются в ряд, участник должен забрать их с игрового поля. Более того, он забирает не только эти 4 фишки, но и все фишки, продляющие этот ряд. Игрок возвращает в запас фишки своего цвета и захватывает фишки соперника.

	Убираются 4 чёрные фишки (свободное место прерывает ряд!).
	Убираются 4 чёрные и 1 белая фишка.
	Убираются 5 чёрных и 1 белая фишка.
	Убираются 5 чёрных и 2 белые фишки.

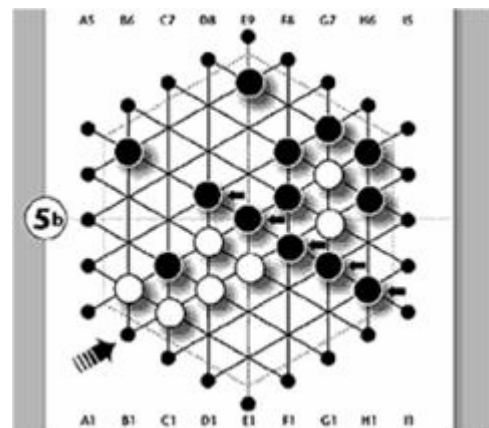
Как только 4 фишки одного цвета выстраиваются в ряд, их необходимо убрать с игрового поля (вместе с фишками, продляющими этот ряд), независимо от того, кто его создал. Цвет фишек ряда определяет игрока, который должен их забрать.

Шаг 1:

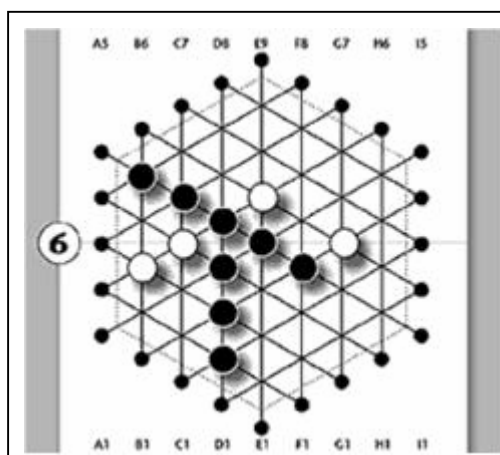
игрок с белыми фишками помещает фишку на точку B1.

**Шаг 2:**

... и вынуждает игрока с чёрными фишками вернуть 5 фишек в запас. Если бы на месте C5 находилась белая фишка, игрок захватил бы её.

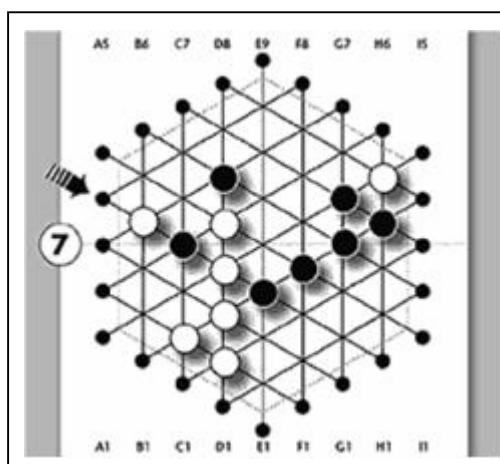


Может возникнуть ситуация, при которой одновременно выстроится 2 ряда фишек. Если эти ряды не пересекаются, то необходимо убрать их оба. Если же они пересекаются, то игрок, которому принадлежат эти фишки, может выбрать, какой из рядов забрать.

**Пример:**

игрок с чёрными фишками может выбрать, забрать ему ряд из 4 фишек или из 5. После того, как один из рядов убран, второй уже не полностью завершён. Оставшиеся фишки не убираются с поля.

Если же оба игрока должны забирать фишки, первым ходит тот из них, кто создал эту ситуацию.

**Пример:**

игрок с белыми фишками сделал ход, обозначенный стрелкой, поэтому забирает фишки первым. Он забирает 4 белые фишки и захватывает 1 чёрную. Затем другой игрок забирает 4 свои чёрные фишки и не захватывает ничего. (Если бы первым ходил игрок с чёрными фишками, он захватил бы 2 белые фишки).

Возвращение и захват фишек не считаются ходом! (Смотрите еще раз иллюстрации 5a и 5b на стр. 4: игрок с белыми фишками вынуждает соперника вернуть 5 чёрных фишек в запас, а затем игрок с чёрными фишками должен сделать свой ход).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из участников не может больше ввести фишку в игру. Таким образом, когда у игрока не остаётся фишек в запасе, другой игрок объявляется победителем.

Важно правильно понять цель игры: выиграть можно только захватывая фишки соперника, а не просто постоянно возвращая свои фишки в запас!

Ничья невозможна. Игрок, у которого первым закончились фишки, считается проигравшим, даже если у другого игрока фишки тоже закончились бы в его следующий ход.

Игроки всегда должны видеть, сколько фишек осталось в запасе у соперника. Поэтому фишки должны лежать перед участниками рядом с игровым полем.

СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА

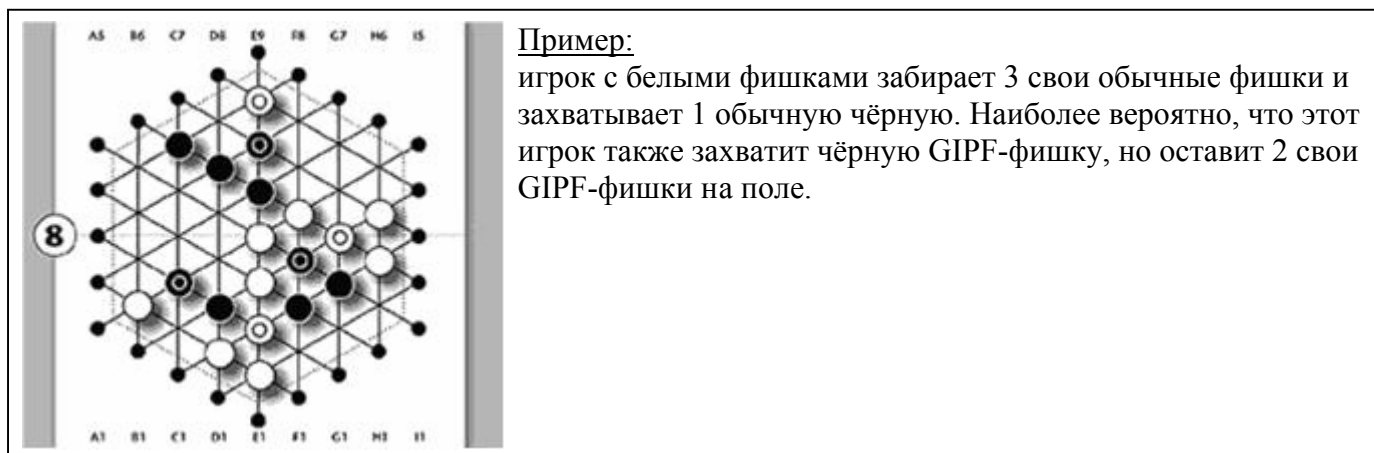
В этой версии игры применяются те же основные правила, но с добавлением **GIPF-фишек**. GIPF-фишка – это 2 обычные фишки, поставленные одна на другую. GIPF-фишка считается как одна фишка на игровом поле. С одной стороны, как и в основной версии игры, участник должен вводить в игру по одной фишке каждый ход; а с другой стороны, ему нужно следить за тем, чтобы хотя бы одна его GIPF-фишка оставалась на игровом поле.

Начало игры

У каждого участника по 18 фишек. Стартовые позиции фишек те же (смотрите иллюстрацию 1), но вместо обычных фишек каждый участник начинает игру с 3 GIPF-фишками на поле.

GIPF

Разница между обычными и GIPF-фишками состоит в том, что GIPF-фишки необязательно убирать с игрового поля. Другими словами, когда GIPF-фишка (независимо от её цвета) является частью ряда, который необходимо убрать с поля, игрок может выбрать, забрать её или оставить на месте. В большинстве случаев игрок решит забрать только GIPF-фишку, принадлежащую сопернику. Но будьте внимательны: в игре возможны ситуации, в которых выгоднее будет сделать по-другому!



Если 2 ряда как минимум из 4 фишек одного цвета пересекаются, а на месте пересечения находится GIPF-фишка, то игрок может выбрать, забрать ему один ряд или оба. Он может забрать один ряд, включая GIPF-фишку на месте пересечения (таким образом, второй ряд уже не будет полностью завершён). Или игрок может забрать один ряд, оставив GIPF-фишку на месте, а затем забрать и второй ряд (включая GIPF-фишку или без неё).

Если игрок забирает свою GIPF-фишку с поля, она должна быть возвращена в запас как 2 обычные фишки; они не могут быть снова введены в игру в качестве GIPF-фишки.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда у одного из участников не остаётся GIPF-фишек на поле или обычных фишек в запасе. Другими словами, если у игрока не осталось GIPF-фишек на поле или он не может больше ввести обычную фишку в игру, то он объявляется проигравшим.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

Стандартная версия игры сама по себе достаточно сложная и интересная. Она предоставляет такое количество возможностей, что не каждый игрок захочет усложнения правил. Поэтому, безусловно, турнирной версии игры многие предпочтут стандартную (или даже основную). Поэтому советуем рассматривать турнирную версию как вариант для искушённых игроков.

В этой версии игры применяются те же правила, но с некоторыми изменениями:

- В начале игры поле пустое (т.е. больше нет стартовых позиций для фишек).
- Оба игрока должны в свой первый ход ввести в игру по одной GIPF-фишке. Делается это как обычно: игрок должен поместить GIPF-фишку на одну из точек, а затем передвинуть её на место на игровом поле.
- У каждого игрока может быть неограниченное количество GIPF-фишек. Участник может использовать свой второй, третий и т.д. ход для введения в игру GIPF-фишек.
- Как только участник решает, что у него достаточно GIPF-фишек на поле, он может начать вводить в игру свои обычные фишки. Однако после введения первой обычной фишки в игру он уже не сможет поместить на поле больше ни одной GIPF-фишки. Его соперник всё ещё может это делать, пока тоже не введет в игру свою первую обычную фишку.

Далее игра продолжается по стандартным правилам.

Примечание: в турнирной версии игры может возникнуть ситуация, при которой 4 или больше GIPF-фишек одного цвета выстроятся в ряд. В этом случае игрок может оставить весь ряд на поле, а может забрать одну или больше GIPF-фишек (до или после совершения хода). Если он решает оставить все GIPF-фишки на поле, а в его следующий ход они всё ещё выстроены в ряд, то он может снова выбирать между этими 2 вариантами.