

Правила настольной игры PÜNCT

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.

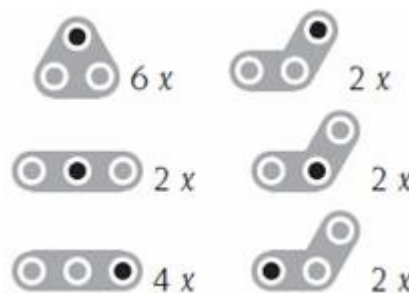
Цель игроков в PÜNCT – соединить 2 противоположные стороны игрового поля. В свой ход игрок либо выставляет на поле одну свою фигуру, либо перемещает фигуру, уже находящуюся на нём. Чем больше фигур вы введёте в игру, тем больше у вас будет возможностей для соединения 2 сторон поля. Однако... выставляя новую фигуру на поле, вы тем самым раскрываете свои планы сопернику. Поэтому идея игры – размещение ваших фигур таким образом, чтобы ввести оппонента в заблуждение и не дать ему разгадать ваш замысел. Другими словами, ваша задача в игре PÜNCT – не просто соединить 2 стороны игрового поля, но и запутать своего соперника!


Компоненты игры

- 1 игровое поле
- 18 белых фигур с 3 точками
- 18 чёрных фигур с 3 точками
- 1 белая PÜNCT-фишка
- 1 чёрная PÜNCT-фишка

Фишки

У каждого игрока по 18 фигур: 6 прямых, 6 угловых и 6 треугольных. На каждой фигуре 3 точки, одна из которых цветная. Цветная точка является самой главной на фигуре и называется PÜNCT.



Также у каждого игрока есть по одной PÜNCT-фишке.  1 x Это круглая фишка с одной точкой. Она не участвует в игре, но может использоваться как указатель, чтобы лучше видеть, как могут передвигаться фигуры на поле.

Подготовка к игре

Поместите игровое поле между участниками вертикально.

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

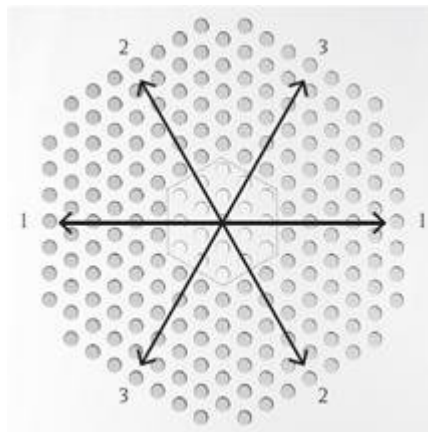
Игроки всегда должны видеть, какие фигуры остались в запасе у соперника. Поэтому фигуры должны лежать перед участниками рядом с игровым полем.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Цель игры

Участникам необходимо соединить 2 противоположные стороны игрового поля. Для этого игроки должны своими фигурами занять соседние места, ведущие от одной стороны поля к другой.

Противоположные стороны игрового поля можно соединить в 3 направлениях.



Ход игрока

В свой ход игрок должен совершить одно из 2 возможных действий:

- 1) выставить на поле одну из своих фигур или
- 2) переместить одну из фигур на поле:
 - передвинуть фигуру с одного места на другое или
 - поставить одну фигуру на другие

1) Выставить на поле одну из своих фигур

Участник выбирает одну из своих фигур в запасе и выставляет её на игровое поле. Фигуры необходимо размещать на поле таким образом, чтобы каждая её точка занимала одно место – т.е. любая фигура занимает 3 места на игровом поле.

Участник, который ходит первым, не может выставить свою первую фигуру на центральный шестиугольник игрового поля (на рисунке выше он обозначен белым). Это ограничение касается только первого хода первого игрока. Далее оба игрока могут выставлять свои новые фигуры на любое место на поле, в т.ч. и на центральный шестиугольник.

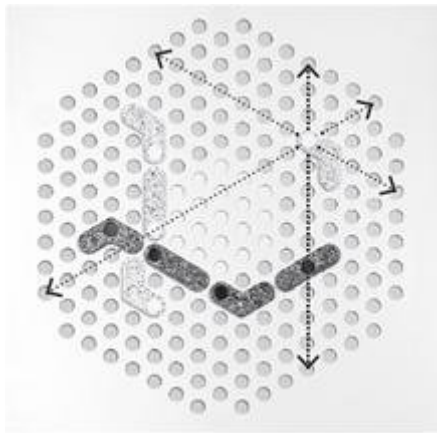
Новую фигуру можно выставить только на первый уровень – на само игровое поле. Новую фигуру нельзя поставить на другие фигуры, уже находящиеся на поле.

2) Переместить одну из фигур на поле

- **Передвинуть фигуру с одного места на другое**

Игроки имеют право передвигать только свои фигуры.

Направление, в котором игрок может передвинуть фигуру, зависит от точки PÜNCT (цветной точки) на фигуре. Точка PÜNCT всегда должна передвигаться **по прямой линии**. Игрок может передвинуть фигуру на любое число мест, через другие фигуры, а также через центральный шестиугольник.



Пример:

стрелками показано, в каких направлениях может передвинуться данная фигура.

Использование PÜNCT-фишки очень полезно для начинающих игроков в PÜNCT!

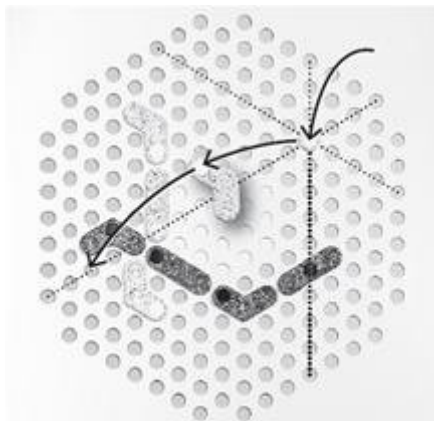
В свой ход участник забирает с игрового поля фигуру, которую хочет передвинуть, и выставляет на её место PÜNCT-фишку (на то место, которое занимала точка PÜNCT на фигуре). Это помогает более чётко видеть, в каких направлениях фигура может быть передвинута.

Примечание: PÜNCT-фишку нельзя оставить на поле, она не участвует в игре. Участник должен каждый раз убирать её с игрового поля после того, как передвинет фигуру.

Передвинув фигуру, игрок может повернуть её. **При вращении фигуры точка PÜNCT должна оставаться на своём месте!** Другими словами, вращать можно 2 обычные точки на фигуре, а положение точки PÜNCT остаётся неизменным.

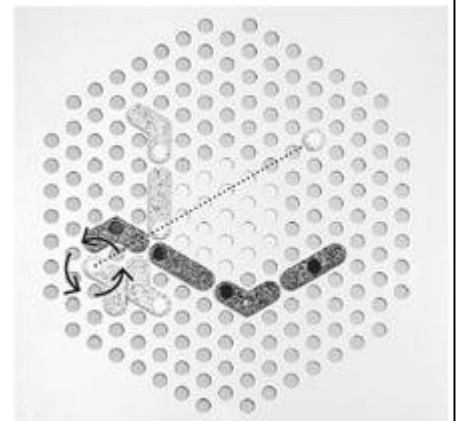
Пример №1:

участник забирает с игрового поля фигуру, которую хочет передвинуть, и выставляет на её место PÜNCT-фишку. Затем он может передвинуть фигуру по прямой линии.



Пример №2:

передвинув фигуру, игрок может повернуть её, но точка PÜNCT должна оставаться на своём месте.



Передвинуть фигуру, а затем повернуть её – это один ход, но игрок не обязан совершать оба этих действия. Он может только повернуть фигуру, не передвигая её (или, наоборот, передвинуть фигуру, но не вращать её), но это всё равно считается полноценным ходом.

Участник имеет право передвинуть фигуру к краю игрового поля, но, вращая её, он должен следить за тем, чтобы обе обычные точки на фигуре оставались в игре.

- **Поставить одну фигуру на другие**

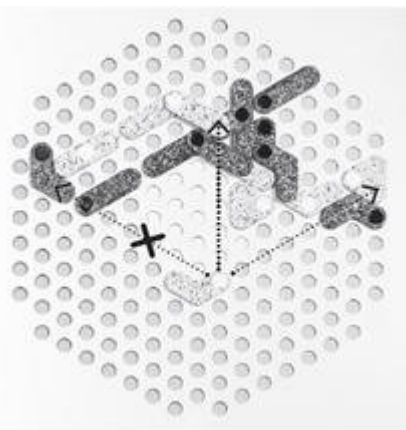
Чтобы поставить фигуру на другие, игрок должен сначала передвинуть фигуру к ним, как было описано выше (точка PÜNCT всегда должна передвигаться **по прямой линии**).

Игрок должен поставить фигуру точкой PÜNCT **на свою собственную фигуру** (не важно, на обычную точку на ней или на точку PÜNCT).

Таким образом, точку PÜNCT игрок не может поставить на фигуры соперника, но обычные точки может! Поставив фигуру на другие, игрок может повернуть её. Он может вращать 2 обычные точки на фигуре (они могут остановиться как на своих фигурах, так и на фигурах соперника).

Пример №1:

стрелками показано, на какие фигуры игрок может поставить данную фигуру. Обратите внимание, что игрок не может поставить её на фигуры слева, т.к. точку PÜNCT нельзя ставить на фигуры соперника.



Пример №2:

поставив фигуру на другие, игрок может повернуть её.



Когда игрок ставит одну фигуру на другие, он тем самым блокирует точки, которые закрывает его фигура (как свои, так и соперника!). Если хотя бы одна точка на фигуре заблокирована, то такая фигура не может перемещаться или поворачиваться.

Игрок может поставить одну фигуру на другие, только если **на том же уровне** есть место для точки PÜNCT и 2 обычных точек. Таким образом, фигуру необходимо ставить на 3 точки (кроме случаев создания “мостика” – *смотрите на стр. 5*).

Уровни фигур не имеют значения. Игрок может поставить фигуру на фигуры любого уровня (не важно, выше или ниже). Например, если игрок поставил фигуру на фигуры более высокого уровня, он, тем не менее, сможет вернуть её на первый уровень, если захочет.

Верхние фигуры всегда имеют приоритет над остальными. Таким образом, игрок может прервать соединение соперника, поставив свою фигуру на его фигуры.

Помните: только фигуру, уже находящуюся на поле, можно поставить на другие фигуры!

Создание “мостика”

Игроки могут использовать фигуру в качестве “мостика”. У прямых и угловых фигур есть 2 четко выраженных конца. Если точки на концах такой фигуры поставить на 2 другие фигуры, то она станет своеобразным “мостиком” между ними – и центральная точка сможет обойтись без опоры под ней.



Пример:

если игрок хочет поставить прямую или угловую фигуру на другие, то достаточно точки на концах такой фигуры поставить на 2 другие фигуры.

В очень редких случаях может возникнуть ситуация, при которой игрок поставит угловую фигуру на другую угловую фигуру с поворотом на 180°. Тем самым он создаст “мостик” всего на одной фигуре.

У треугольных фигур нет четко выраженных концов, поэтому их нельзя использовать в качестве “мостика”. Такие фигуры всегда необходимо ставить на 3 точки.

Любая фигура всегда должна находиться в горизонтальном положении – т.е. точки на её концах необходимо ставить на одном уровне.

Примечание: игрок может использовать только центральную точку фигуры для создания “мостика”. Нельзя использовать для этого точку без опоры на одном из концов фигуры.

Точка, закрытая точкой на другой фигуре, заблокирована. Это также касается и точки под “мостиком”. Фигура, которой принадлежит эта точка, не может перемещаться или поворачиваться, даже если это можно сделать, не задевая другие фигуры.

Примечание: если под “мостиком” свободное место, оно также заблокировано. Нельзя подвинуть фигуру под “мостик”.

Помните: чтобы создать “мостик”, необходимо поставить фигуру на 2 другие. Поэтому это можно сделать только фигурой, уже находящейся на поле.

Точка PÜNCT всегда должна передвигаться по прямой линии, и игрок должен поставить её на свою собственную фигуру!

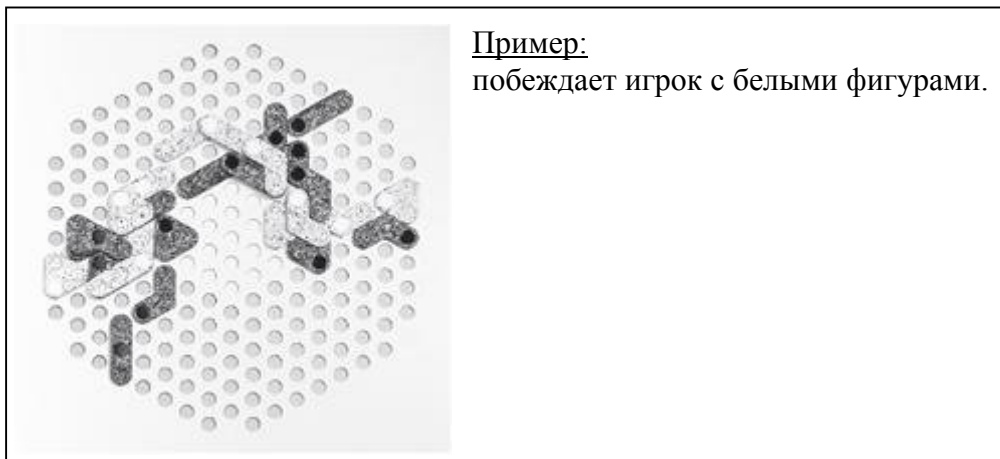
Окончание игры

Игра заканчивается, когда одному из участников удаётся соединить 2 противоположные стороны поля своими фигурами. Этот игрок объявляется победителем.

Внимательно посмотрите на игровое поле и проверьте, действительно ли стороны соединены:

- Каждая точка, являющаяся частью соединения, должна быть видна.
- Точки считаются соединёнными, если они занимают соседние места (независимо от уровня).
- Соединены могут быть любые места на противоположных сторонах игрового поля.

- Разницы между обычной точкой и точкой PÜNCT в соединении нет. Они являются частями фигур одного цвета, поэтому обе учитываются.



Пример:
побеждает игрок с белыми фигурами.

Если один из игроков выставил на поле свою последнюю фигуру, а никто ещё не выиграл, то игра заканчивается вничью. Кстати, это отличный момент для изучения стандартных правил игры в PÜNCT (*смотрите ниже*).

Важное замечание: верхние фигуры закрывают фигуры, находящиеся под ними. Но запоминать их не нужно – игроки имеют право поднять фигуру и посмотреть на ситуацию под ней. Но не поднимайте больше одной фигуры за раз, чтобы не забыть, как она была расположена.

СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА

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

- В основных правилах указано, что участник, который ходит первым, не может выставить свою первую фигуру на центральный шестиугольник игрового поля. В данной версии игры это ограничение касается **каждой новой фигуры**, которую участник выставляет на поле. Новую фигуру нельзя выставить на центральный шестиугольник игрового поля (ни целиком, ни частично). Новую фигуру необходимо выставить на любое другое место на поле. Только фигуру, уже находящуюся на поле, можно переместить на центральный шестиугольник!
- Теперь есть 2 способа победить в игре.
Первый способ прежний: соединить 2 противоположные стороны игрового поля.
Второй способ определения победителя применяется в ситуации, описанной выше: если один из игроков выставил на поле свою последнюю фигуру, а никто ещё не выиграл. В этом случае игра заканчивается – побеждает игрок, контролирующий больше точек в центральном шестиугольнике (учитываются только верхние фигуры). Если оба игрока контролируют одинаковое число точек, то игра заканчивается вничью.

Если вы только начинаете играть в PÜNCT, то второй способ определения победителя будет применяться нечасто. Возможно, в центральном шестиугольнике вообще не окажется ни одной фигуры. Но это не важно! Потому что, научившись играть, вы поймёте, что иногда имеет смысл в корне изменить свою стратегию и начать перемещать фигуры к центру поля.