

## Правила настольной игры

### GIPF

Автор игры: Крис Бурм (Kris Burm)

Перевод на русский язык: Екатерина Гаврилова, Анастасия Губанова, ООО «Игровед» ©

### Искусство соединения элементов

*GIPF — первая и центральная игра проекта GIPF для 2 участников.*

*Давайте проясним сразу: GIPF несложная игра. Пусть длина правил вас не пугает — это лишь результат попытки сделать их понятными, чтобы каждый игрок, даже незнакомый со стратегическими играми, мог найти ответ на любой вопрос. Найдите время ознакомиться с правилами этой глубокой игры, предлагающей множество вариаций и неисчерпаемые возможности.*

**Совет:** чтобы фишки было легче брать, кладите их выемкой вверх.

### КОМПОНЕНТЫ

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

**Правила разделены на 4 части:**

**1 Основные правила /** Как играть в базовую версию игры *GIPF*

**2 Стандартные правила /** Стандартная версия игры / Что такое «фишка *GIPF*», т. е. 2 фишки, составленные друг на друга

**3 Турнирные правила /** Версия для опытных игроков / *Настоящая* игра

**4 Концепции и возможности /** Информация о проекте, в котором *GIPF* является центральной игрой

### 1 ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

#### А. 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**.

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

2/ На игровом поле **37 мест** для фишек. Только фишки, находящиеся на этих местах, участвуют в игре.

3/ Линии обозначают направления, в которых могут двигаться фишки.

## Б. НАЧАЛО ИГРЫ

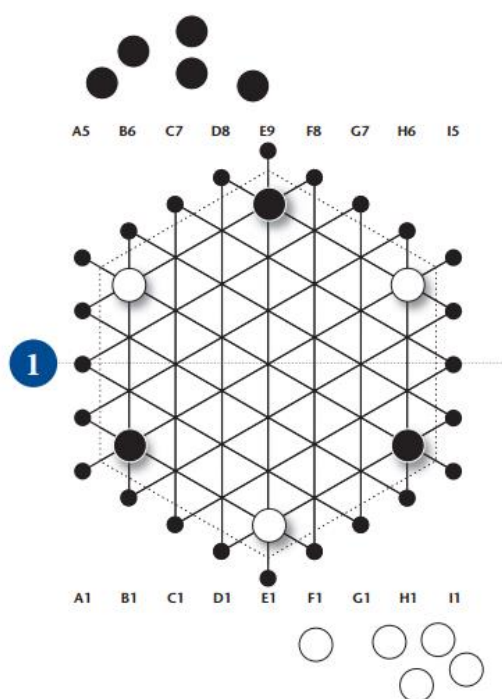
1/ Участники бросают жребий, чтобы определить цвет, которым каждый из них будет играть. Игрок с белыми фишками ходит первым.

2/ 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).

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

4/ 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 (см. пример 1: стартовая позиция).

5/ В начале игры у каждого игрока останется по 12 фишек, которые ещё не введены в игру. Все фишки, которые не введены в игру, далее относятся к «запасу».



## В. ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

## Г. ХОД ИГРОКА

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

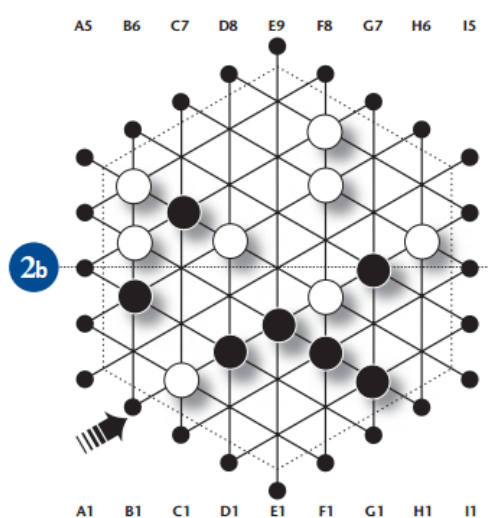
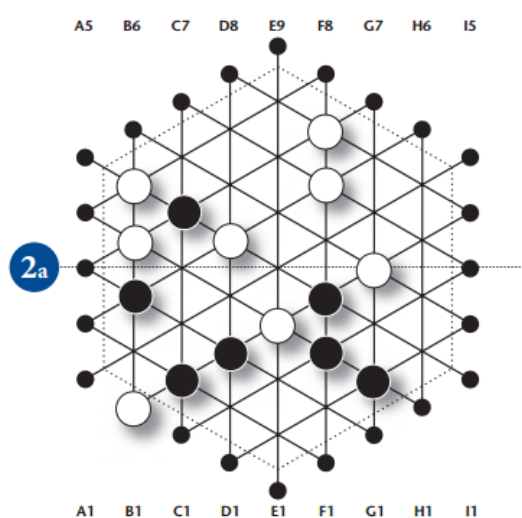
- взять фишку из запаса и поместить её на любую из 24 точек (шаг 1);
- передвинуть эту фишку на место на игровом поле (шаг 2).

### Особенности хода:

1/ 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.

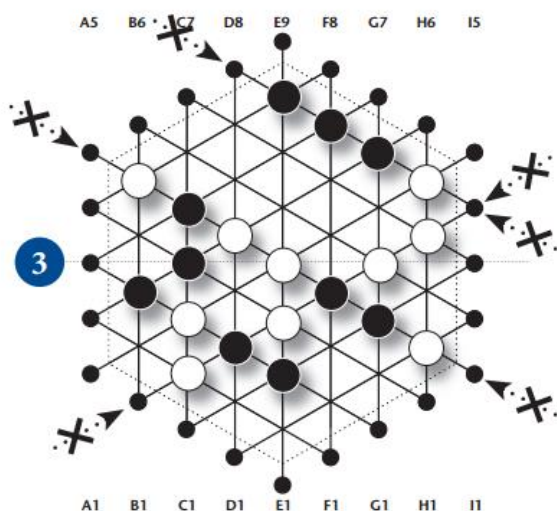
2/ Далее у игрока есть 2 варианта совершения шага 2:

- 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 (см. пример 2а и 2б для шага 1 и шага 2 соответственно). 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.



3/ Игрок имеет право передвинуть фишку только на одно место, не на 2 или больше.

4/ Участник не может «вытолкнуть» фишку за пределы игрового поля (т.е. на точку на противоположном конце линии) (см. пример 3)



#### Д. 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. Таким образом, соперник лишается своих фишек (см. примеры 4а, 4б, 4с и 4д: игрок с чёрными фишками забирает 4, 5, 6 и 7 фишек с поля, захватывая 0, 1, 1 и 2 белые фишки соответственно).

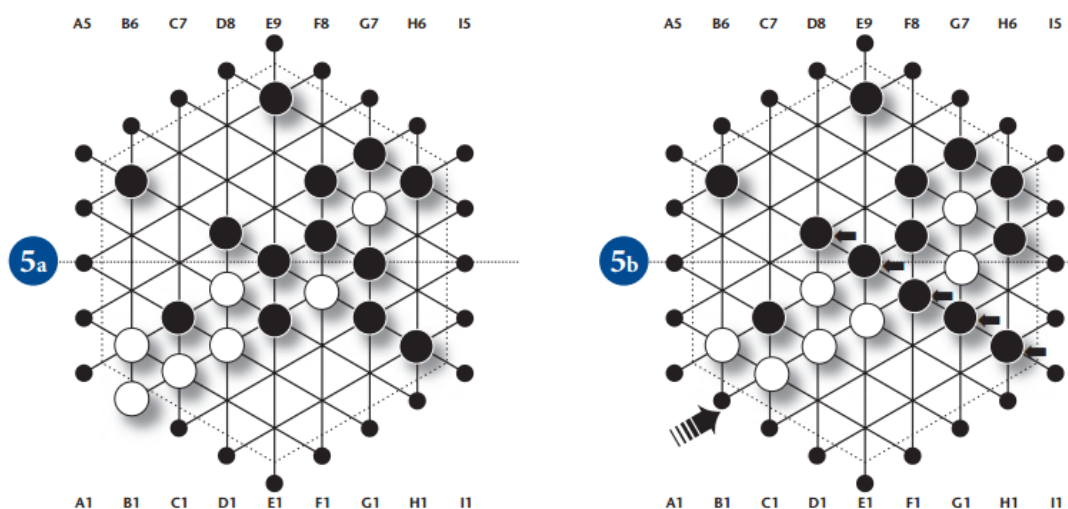


#### Особенности:

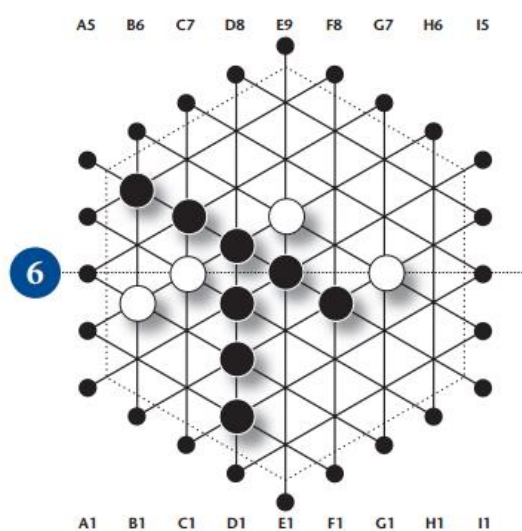
1/ Поскольку каждый ход игрок обязан ввести фишку в игру, в его запасе всегда должны оставаться фишки. Для этого он может забирать свои фишки: игрок может вернуть фишки с поля в свой запас только, если ему удастся собрать не менее 4 фишек своего цвета в ряд.

2/ Когда 4 фишки одного цвета выстроены в ряд и другие фишки продолжают этот ряд, эти фишки также должны быть сняты с доски, независимо от их цвета. (Обратите внимание, что свободное место прерывает ряд! См. примеры 4а и 4b выше.)

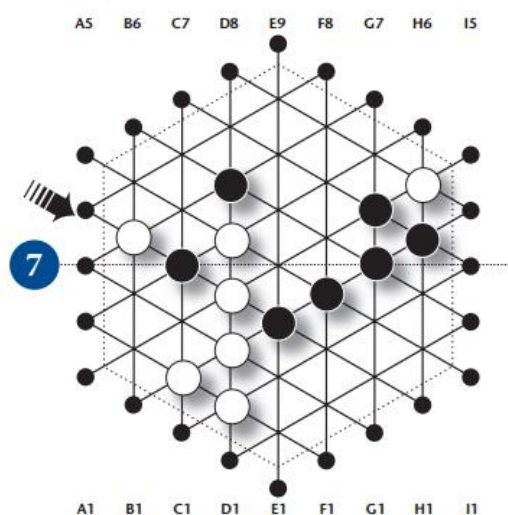
3/ Как только в ряд выстроится 4 фишки одного цвета, их необходимо снять с поля (включая фишки, продолжающие ряд). Неважно, в результате чьего хода это происходит; фишки всегда должен забрать игрок, играющий цветом 4 фишек в ряду. (См. иллюстрации 5а и 5b, т.е. шаг 1 и шаг 2: белые вынуждают чёрных вернуть 5 фишек в свой запас.)



4/ Может возникнуть ситуация, при которой одновременно выстроится больше одного ряда из 4 (или более) фишек. Если эти ряды не пересекаются, то необходимо убрать их все. Если же они пересекаются, то игрок, которому принадлежат эти фишки, может выбрать, какой из рядов забрать (см. пример 6: 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).



5/ Если же оба игрока должны забирать фишки, первым ходит тот из них, кто создал эту ситуацию. (См. пример 7: 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).



#### Примечание:

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

#### Е. КОНЕЦ 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.

#### Примечания:

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

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

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

#### Ж. СТРАТЕГИЯ

Когда вы учитесь играть в новую стратегическую игру, часто бывает так, что множество возможностей сбивает вас с толку. Не позволяйте этому обескуражить вас. Пробуйте играть, и после

нескольких партий вы заметите, что играете всё лучше и лучше. Ниже вы найдете несколько советов, которые помогут вам. Мы советуем прочитать их после первой игры.

1/ Самое главное правило для новичков: ход всегда начинается с того, что фишка ставится на точку! Выполняя свои ходы в установленные 2 шага, вы заранее сможете предусмотреть возможные движения фишек. (Это обязательно и во время турниров.)

2/ Нет стороны поля, которую вы можете считать своей. Используйте возможность атаковать своего соперника со всех сторон — и, конечно же, сознавайте (и будьте осторожны!) тот факт, что ваш соперник будет делать то же самое.

3/ Игра в GIPF начинается с понимания того, что фишки в игровой зоне более опасны и эффективны, чем фишки в запасе. Всегда старайтесь держать на поле как можно больше фишек.

4/ Используйте возможность заставить соперника взять свои фишки (разумеется, не потеряв при этом ни одной своей). Таким образом, вы ослабляете позицию соперника на поле, что часто открывает лучшие возможности для атаки его оставшихся фишек.

5/ Имейте в виду, что снятие фишек с поля означает, что ряд занятых мест больше не будет занят.

6/ Только к концу игры становится важным внимательно следить за запасом соперника. Вы заметите, что разница между выигрышем и проигрышем часто зависит от наличия в запасе всего на одну фишку больше, чем у соперника.

#### **Примечание:**

Лёгкая победа не так приятна, равно как и постоянные проигрыши. Когда разница между двумя игроками настолько велика, что мешает играть, воспользуйтесь возможностью регулировать количество фишек на игрока в соответствии с его силой. (См. В. Начало игры, пункт 2.)

## **2 СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА**

В этой версии игры применяются те же основные правила, но с добавлением фишек GIPF. Фишка GIPF – это 2 обычные фишки, поставленные одна на другую.

Фишка GIPF 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 фишка GIPF оставалась на игровом поле.

#### **Примечание:**

Фишка GIPF состоит из 2 обычных фишек, но на доске они считаются только за 1 фишку.

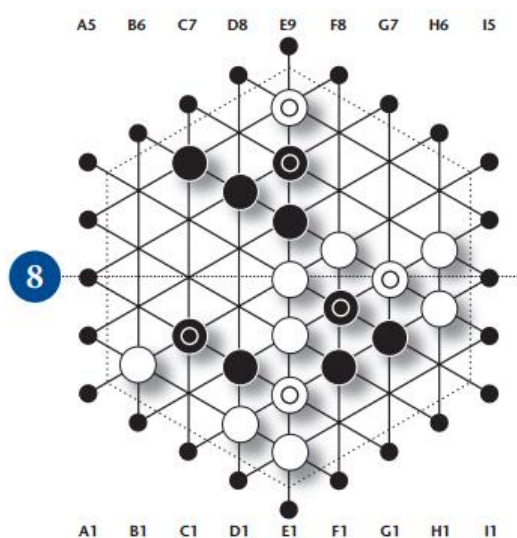
### **А. НАЧАЛО ИГРЫ**

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

## Б. GIPF

1/ Разница между обычными и фишками GIPF состоит в том, что GIPF-фишки необязательно убирать с игрового поля. Другими словами, когда фишка GIPF (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!

**(См. пример 8:** игрок с белыми фишками забирает 3 свои обычные фишки и захватывает 1 обычную чёрную. Наиболее вероятно, что этот игрок также захватит чёрную фишку GIPF, но оставит 2 свои фишки GIPF на поле.



2/ Если 2 ряда как минимум из 4 фишек одного цвета пересекаются, а на месте пересечения находится фишка GIPF, 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 фишку GIPF на месте, а затем забрать и второй ряд (включая фишку GIPF или без неё). **(См. пример 6 выше: игрок с чёрными фишками должен убрать только 1 ряд. Если место пересечения будет занято фишкой GIPF, то чёрные сначала будут должны взять 1 ряд с (или без) фишки GIPF. Если игрок решит оставить фишку GIPF на месте, то тогда он должен забрать и 2 ряд — опять же с (или без) фишки GIPF.)**

### Примечание:

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

## В. КОНЕЦ ИГРЫ



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

### **3 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:

1/ В начале игры поле пустое (т.е. больше нет стартовых позиций для фишек).

2/ Оба игрока должны в свой первый ход ввести в игру по одной фишке GIPF. Делается это как обычно: игрок должен поместить фишку GIPF на одну из точек, а затем передвинуть её на место на игровом поле.

3/ У каждого игрока может быть неограниченное количество фишек GIPF. Участник может использовать свой второй, третий и т.д. ход для введения в игру фишек GIPF.

4/ Как только участник решает, что у него достаточно фишек GIPF 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 фишки GIPF. Его соперник всё ещё может это делать, пока тоже не введет в игру свою первую обычную фишку.

**Далее игра продолжается по стандартным правилам.**

### **4 КОНЦЕПЦИЯ И ВОЗМОЖНОСТИ**

**GIPF** — это самостоятельная игра, и сперва её всегда следует рассматривать как таковую. Кроме того, это также название целого проекта, центром которого является игра GIPF. Проект состоит из серии игр и ряда дополнительных частей, которые совместимы с GIPF, что позволяет вам комбинировать игры и выбирать, во что именно вы хотите играть.

#### **А. КОНЦЕПЦИЯ**

GIPF — центральная игра проекта GIPF. В неё играют исключительно обычными фишками, но вы можете добавлять к ней дополнительные фишки, а значит, расширять её. Эти дополнительные части называются **потенциалами**. Потенциал — это элемент, который можно добавить к основным фишкам, используемым для игры в GIPF. Обычная фишка, «нагруженная» таким потенциалом, позволит вам сделать ход, который нельзя сделать обычной фишкой. Каждая игра проекта приносит в GIPF свой новый потенциал.

Потенциалы можно использовать либо как ряд специальных ходов, которые вы можете сделать во время игры в GIPF, либо как способ добавить одну или несколько игр из проекта к GIPF. В первом случае вы можете использовать дополнительную силу потенциала в любой момент игры в GIPF. Во втором случае вы должны одержать победу в одноимённой игре, чтобы получить право на использование потенциала. Например, чтобы иметь возможность использовать ZÈRTZ-потенциал, вы должны сначала одержать победу в игре ZÈRTZ. Это означает, что вы и ваш соперник прерываете текущую игру GIPF, чтобы сыграть в ZÈRTZ; результат этой партии определит, сможете ли вы использовать ZÈRTZ-потенциал, когда вы возобновите партию в GIPF.

Суть этой системы заключается в том, что у вас и вашего соперника на поле есть определённое количество фишек с определёнными возможностями. Эти возможности касаются специальных ходов, но вы не знаете, будет возможность их выполнить или нет. Другими словами: вы играете фишками, которые **могут** позволить вам сделать особый ход, что буквально означает, что во время игры вам доступен только **потенциал** такого хода, а не сам ход.

## Б. ВОЗМОЖНОСТИ

Может быть, вы сделаете вывод, что проект GIPF — слишком сложная и заумная конструкция. Именно поэтому мы подчеркиваем, что возможность совмещения игр — не более чем опция. Забудьте обо всём выше сказанном, если вам не нравится такой вариант. Каждая игра проекта отличается своими правилами, концепцией и качеством. Именно эта способность GIPF и всех других игр проекта — возможность играть в них по отдельности или как в сложную комбинацию — делает их уникальными. Так что, являетесь ли вы обычным игроком или фанатом таких игр, вы абсолютно вольны решить для себя, как будете играть в игры проекта GIPF.

Если вы захотите воспользоваться возможностью комбинировать игры, вы откроете для себя совершенно новый способ игры. Ни одна другая игра не предлагает столько вариаций. Каждый раз вы и ваш соперник сможете решить, в какую версию GIPF вы хотите сыграть. Вы можете выбрать количество базовых фишек, с которыми начнёте играть, и решить, будете ли вы использовать потенциалы (одинаковые или свои любимые, объединять ли их с другими играми или нет, и т. д.); Вы можете играть в течение одного или двух часов, а можете целый вечер играть только в GIPF; играть в простую версию или выбрать сложный набор игр; или даже сможете разбить игру на несколько сессий. В целом проект представляет собой меню с компонентами, с помощью которых у вас есть возможность выбирать, в какую игру GIPF вы хотели бы сыграть в тот или иной момент.

GIPF можно комбинировать с любой существующей игрой для двух человек, в зависимости от того, сколько у вас есть времени и во что вы хотите играть. Если у вас есть игра GIPF и хотя бы один набор потенциалов, вы можете начать комбинировать уже имеющиеся у вас игры, неважно какие: домино, просто колоду карт или обычный кубик. Всё, что вам нужно сделать, это связать использование определённого потенциала с определённой игрой, картами, кубиками или чем-то ещё, и начать играть.