

Правила настольной игры

PÜNCT

Автор игры: Крис Бурм (Kris Burm)

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

Искусство соединения элементов.*PÜNCT — пятая игра проекта GIPF для 2 участников.*

Эта игра о пятом элементе — духе в широком смысле этого слова! Речь о человеческом разуме, смеси сознательного и подсознательного, божественных искрах вдохновения, потенциале творить, восприятию искусства и красоты. И, наконец, смелости! Связывание элементов, анализ настоящего, смелость добавлять индивидуальный подход — вот почему PÜNCT является игрой о соединении противоположных сторон.

КОМПОНЕНТЫ

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

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — соединить 2 противоположные стороны игрового поля. Для этого игроки должны занять своими фигурами соседние места, ведущие от одной стороны поля к другой (см. рисунок 1).

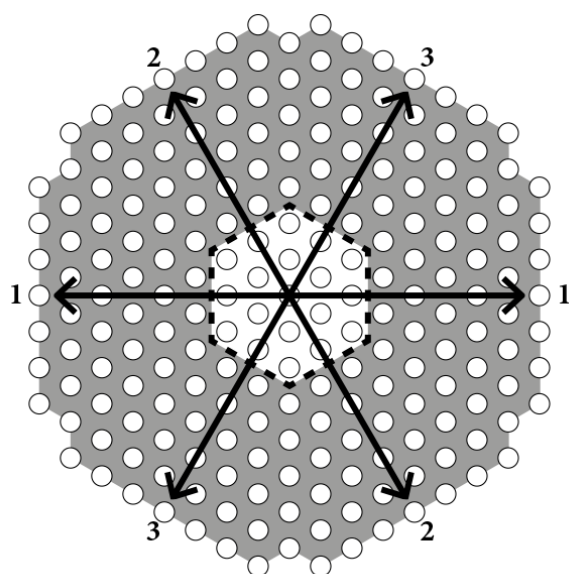


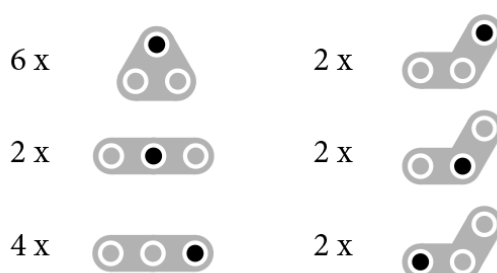
Рисунок 1: противоположные стороны игрового поля можно соединить в трёх направлениях.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр стола, так чтобы длинная сторона, протягивалась от одного игрока к другому.
2. Участники случайным образом определяют, за какой цвет будет играть каждый из них. Игрок с белыми фигурами ходит первым.
3. Каждый участник выкладывает свои фигуры перед собой так, чтобы соперник всегда мог их видеть.

ФИШКИ

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



2. Также у каждого игрока есть по одной PÜNCT-фишке. Это круглая фишка с одной точкой. Она не участвует в игре, но может использоваться как маркер, чтобы лучше видеть, как разрешается перемещать фигуры на поле.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ХОД ИГРОКА

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

- выставить на поле одну из своих фигур (1);
- переместить одну из фигур на поле.

Если игрок решает переместить одну из фигур на поле, он может либо передвинуть фигуру с одного места на другое (2), либо поставить одну фигуру на другие (3).

1. Выставить на поле одну из своих фигур

- 1) Участник выбирает одну из своих фигур и выставляет её на игровое поле. Фигуры необходимо выставлять на поле таким образом, чтобы каждая её точка занимала одно место, то есть любая фигура занимает 3 места на игровом поле.

2) Участник, который ходит первым, не может выставить свою первую фигуру на центральный шестиугольник игрового поля (на рисунке 1 он обозначен белым цветом).

3) 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

1) Игроки могут перемещать только свои фигуры.

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

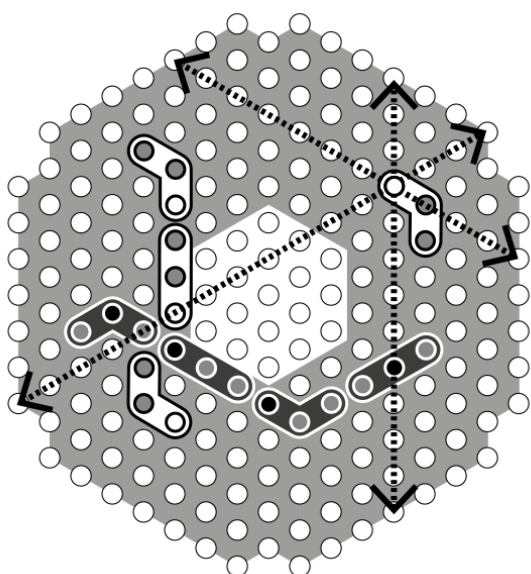


Рисунок 2а: стрелками показано, в каких направлениях можно переместить данную фигуру.

3) Использование PÜNCT-фишки очень полезно для начинающих игроков в PÜNCT! В свой ход участник забирает с игрового поля фигуру, которую хочет переместить, и выставляет на её место PÜNCT-фишку (на то место, которое занимала точка PÜNCT на фигуре). Это помогает более чётко видеть, в каких направлениях можно переместить фигуру (см. рисунок 2б).

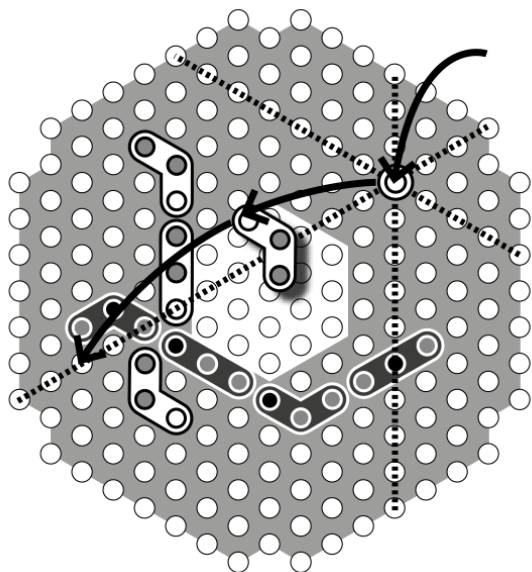


Рисунок 2б: участник забирает с игрового поля фигуру, которую хочет переместить, и выставляет на её место PÜNCT-фишку. Затем он может передвинуть фигуру по прямой линии.

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

4) 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 (см. рисунок 2в).

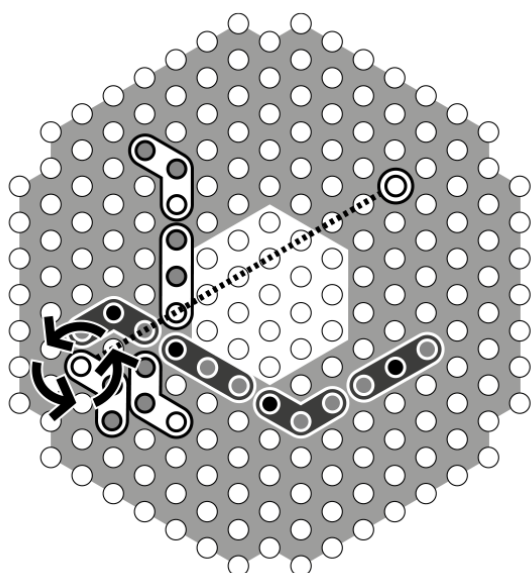


Рисунок 2в: передвинув фигуру, игрок может повернуть её, но точка PÜNCT должна оставаться на своём месте.

5) Переместить фигуру, а затем повернуть её считается одним ходом, но игрок не обязан совершать оба этих действия. Он может только повернуть фигуру, не перемещая её (или, наоборот, переместить фигуру, но не вращать её), однако это всё равно считается полноценным ходом.

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

3. Поставить одну фигуру на другие

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

1) Игрок должен поставить фигуру точкой PÜNCT на свою собственную фигуру (не важно, на обычную точку на ней или на точку PÜNCT) (см. рисунок 3а).

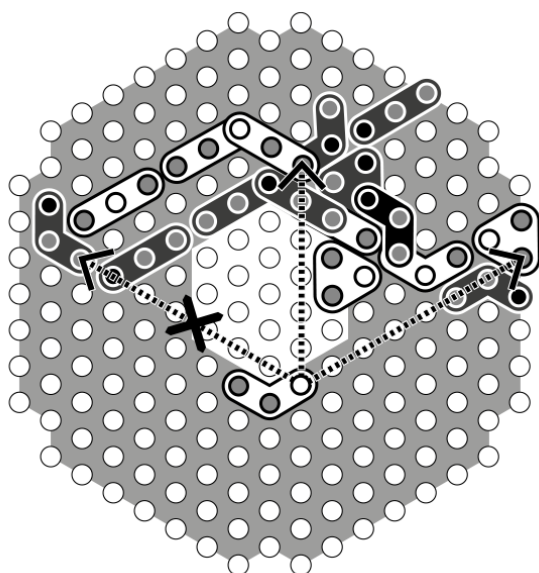


Рисунок 3а: стрелками показано, на какие фигуры игрок может поставить данную фигуру. Обратите внимание, что игрок не может поставить её на фигуры слева, так как точку PÜNCT нельзя ставить на фигуры соперника.

2) 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) (см. рисунок 3б).

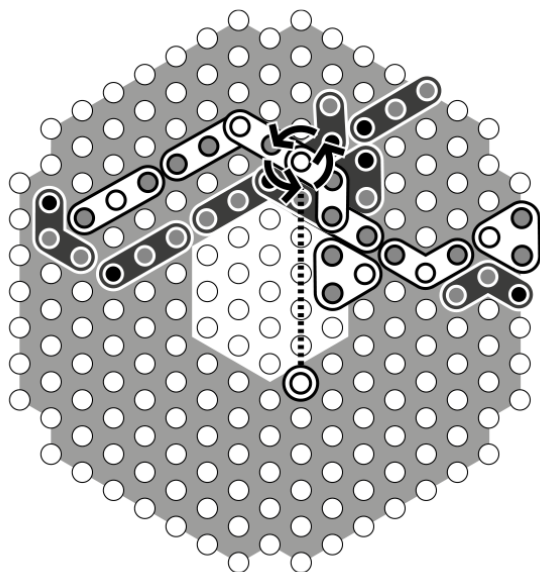


Рисунок 36: прежде чем поставить фигуру на другие, игрок может повернуть её.

3) 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.

4) 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» (см. далее).

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.

6) 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!

4. Создание «мостика»

1) Игроки могут использовать фигуру в качестве «мостика». У прямых и угловых фигур есть 2 чётко 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 (см. рисунок 4)

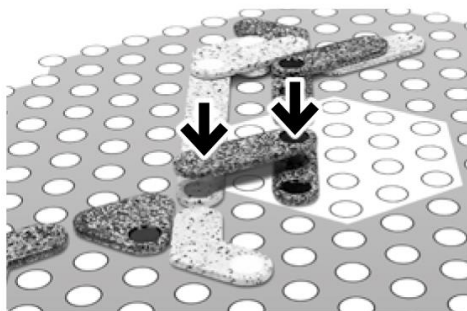


Рисунок 4: если игрок хочет поставить прямую или угловую фигуру на другие, то достаточно точки на концах такой фигуры поставить на 2 другие фигуры. В очень редких случаях может возникнуть ситуация, при которой игрок поставит угловую фигуру на другую угловую фигуру с поворотом на 180°. Тем самым он создаст «мостик» всего на одной фигуре.

2) У треугольных фигур нет чётко выраженных концов, поэтому их нельзя использовать в качестве «мостика». Такие фигуры всегда необходимо ставить на 3 точки.

3) Любая фигура всегда должна находиться в горизонтальном положении, то есть 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.

4) 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» есть 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!

КОНЕЦ 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 (см. рисунок 5).

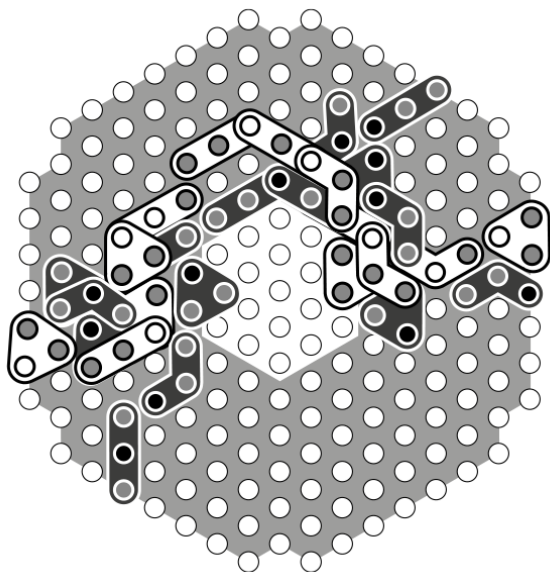


Рисунок 5: побеждает игрок с белыми фигурами.

Это значит:

- Каждая точка, являющаяся частью соединения, должна быть видна.
- Точки считаются соединёнными, если они занимают соседние места (независимо от уровня).
- Любые места на противоположных сторонах игрового поля могут быть соединены.
- Разницы между обычной точкой и точкой PÜNCT в соединении нет. Они являются частями фигур одного цвета, поэтому обе учитываются.

Если один из игроков выставил на поле свою последнюю фигуру, а никто ещё не выиграл, то игра заканчивается ничьей. Это отличный момент для изучения стандартных правил игры в PÜNCT (см. далее).

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:

ВЫСТАВЛЕНИЕ ФИГУРЫ

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!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

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 ничьей.

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.

Приятной игры!