

Правила настольной игры

ZÈRTZ

Автор игры: Крис Бурм (Kris Burm)

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

Игра, в которой иногда нужно идти на жертвы, чтобы победить.*ZÈRTZ — третья игра проекта GIPF для 2 участников.*

Как странно... Игровое поле становится всё меньше, соперники играют одними и теми же шариками... Понадобится время, чтобы привыкнуть, но потом вы обнаружите множество способов взять игру под свой контроль. Выставьте нужный шарик в нужном месте, и вот вы уже лидируете!

КОМПОНЕНТЫ

- 6 белых шариков
- 8 серых шариков
- 10 чёрных шариков
- 49 колец (одно из колец — запасное)
- 1 мешочек

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — захватить:

- по 3 шарика каждого цвета, или
- 4 белых шарика, или
- 5 серых шариков, или
- 6 чёрных шариков.

Побеждает игрок, который первым достигнет одной из перечисленных выше целей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Всего в игре 49 колец. Для основной версии игры вам понадобятся только 37 из них. Освоив основные стратегии, вы сможете использовать оставшиеся 11 колец для увеличения игрового поля (см. «Увеличение игрового поля»).

1. Возьмите 37 колец и расположите их в виде шестиугольника (как показано на рисунке 1). Это игровое поле.
2. Положите 6 белых, 8 серых и 10 чёрных шариков рядом с игровым полем — это общий запас.
3. Случайным образом выберите первого игрока.

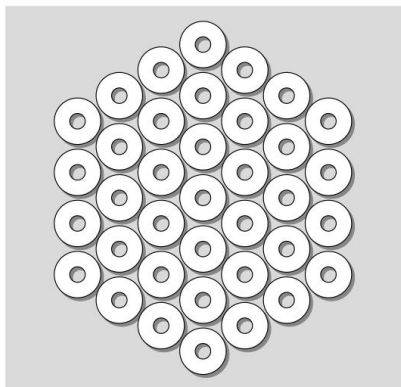


Рисунок 1: игровое поле в начале игры.

ХОД ИГРОКА

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

- выставить на игровое поле шарик любого цвета, а затем убрать кольцо;
- захватить один или больше шариков.

После этого право хода переходит к сопернику.

Важно: шарики (как на игровом поле, так и в общем запасе) принадлежат обоим участникам в равной степени — ни у одного из игроков нет своих собственных шариков.

Возможное действие № 1: выставление шарика на игровое поле

1. В свой ход игрок выбирает шарик любого цвета из общего запаса. Затем он должен выставить его на игровое поле. Шарик можно выставить на любое незанятое кольцо.

2. После того, как игрок выставил шарик на поле, он должен убрать свободное кольцо. «Свободными» считаются кольца, не занятые шариками и расположенные по краям игрового поля (т. е. эти кольца можно убрать, не меняя положение других колец).

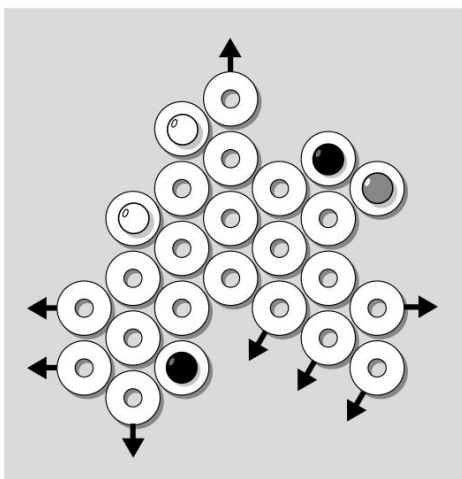


Рисунок 2: игрок может убрать с игрового поля только кольца, обозначенные стрелками.

3. Выставить на поле шарик, а затем убрать кольцо — это один ход. Игрок должен выполнить оба этих действия. Однако в ходе игры может возникнуть ситуация, при которой на игровом поле не окажется свободных колец. В этом случае игрок не сможет убрать кольцо, и его ход закончится сразу после того, как он выставит шарик.

Примечание: не складывайте убранные из игры кольца в стопку — лучше кладите на них захваченные шарики (см. «Возможное действие № 2: захват шариков»).

Возможное действие № 2: захват шариков

1. Игрок обязан захватить шарик, если может это сделать.

2. Чтобы захватить шарик, игрок должен «перепрыгнуть» через него другим шариком (как в шашках). «Перепрыгнуть» можно только через шарик на соседнем кольце. «Прыгать» можно в любом направлении, если кольцо за шариком, который игрок хочет захватить, не занято.

3. Цвет шариков при захвате значения не имеет. «Перепрыгнуть» можно любым шариком через любой другой шарик (вне зависимости от их цвета). Также не имеет значения, кто из соперников выставил эти шарики на поле.

Пример: один из игроков выставил на игровое поле белый шарик. Несколько ходов спустя его соперник выставил рядом с ним серый шарик. Кольца за обоими шариками не заняты. Первый игрок может выбрать, какой из ходов для него выгоднее — «перепрыгнуть» белым шариком через серый шарик или наоборот.

4. Если игрок «перепрыгнул» через шарик и у него есть возможность «перепрыгнуть» через ещё один шарик (вне зависимости от направления), то он обязан это сделать.

5. Если игрок может захватить разное количество шариков (например, в одном направлении — 1 шарик, а в другом направлении — 2 шарика), он имеет право выбрать любой возможный ход.

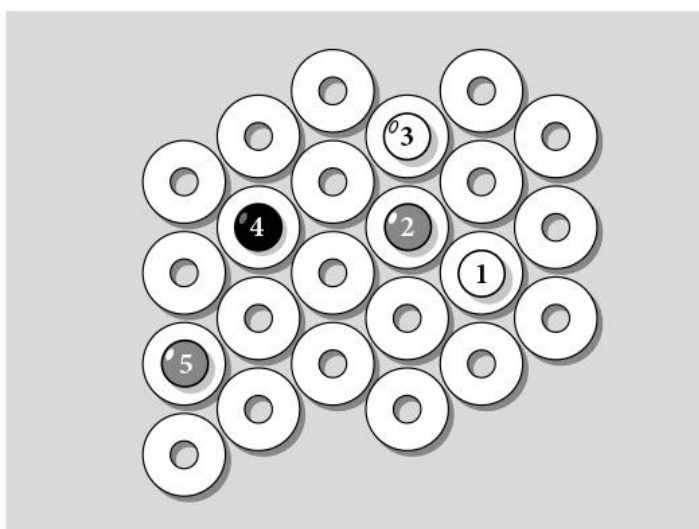


Рисунок 3: в данном случае возможно несколько вариантов захвата шариков.

- Шарик 1 захватывает шарики 2 и 3.
- Шарик 1 захватывает шарики 2, 4 и 5.
- Шарик 2 захватывает шарик 1.
- Шарик 3 захватывает шарики 2 и 1.

6. Захват шарика считается полноценным ходом. Другими словами, если в свой ход игрок захватил шарик, он не может **ни выставить шарик, ни убрать кольцо**.

ИЗОЛИРОВАНИЕ ШАРИКОВ

1. Если игроку удалось изолировать одно или несколько колец от главной части игрового поля, он может забрать эти кольца вместе с шариками на них. В большинстве случаев игрок сможет забрать только одно кольцо и, соответственно, один шарик, но их может быть и больше. Изолирование — это ещё один способ захвата шариков, но он **не является обязательным**.

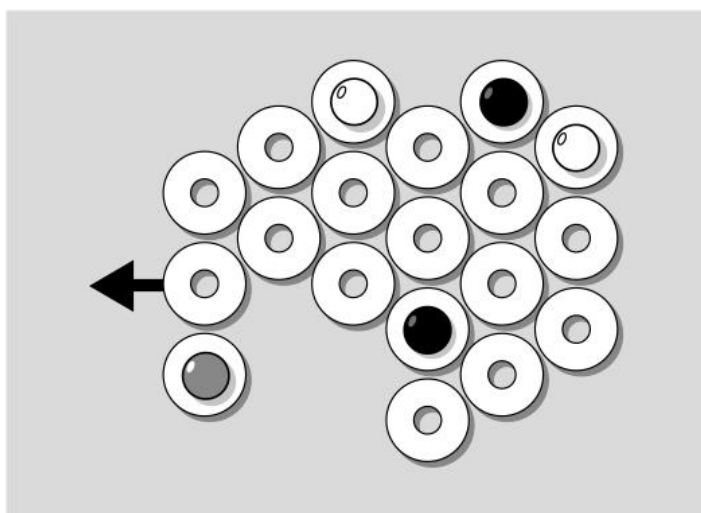


Рисунок 4: если игрок уберёт с поля кольцо, обозначенное стрелкой, он сможет захватить шарик с изолированного кольца.

2. Игрок может захватывать шарики этим способом, только если в изолированной группе нет свободных колец. Таким образом, игрок может забрать одно или несколько колец, выставив шарик на последнее незанятое кольцо в уже изолированной группе либо убрав кольцо, из-за которого группа занятых колец станет изолированной.

Примечание: захват шариков этим способом не считается ходом игрока — это **результат** сделанного хода.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, первым захвативший:

- по 3 шарика каждого цвета, или
- 4 белых шарика, или
- 5 серых шариков, или

- 6 чёрных шариков.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

1. Может возникнуть ситуация, при которой в ходе игры в общем запасе закончатся шарики. В этом случае участники должны продолжить игру захваченными шариками. Игрок может выбрать и выставить любой из захваченных им шариков (вне зависимости от цвета) — так игра продолжается до победы одного из участников.
2. В очень редких случаях, когда все кольца заняты, а ни один из игроков не выполнил одну из целей игры, побеждает тот, кто выставил шарик на последнее незанятое кольцо. По сути, он может забрать все оставшиеся кольца вместе с шариками, так как это можно считать изолированной группой занятых колец.
3. Если игроки начинают повторять одни и те же ходы, то игра заканчивается ничьей.

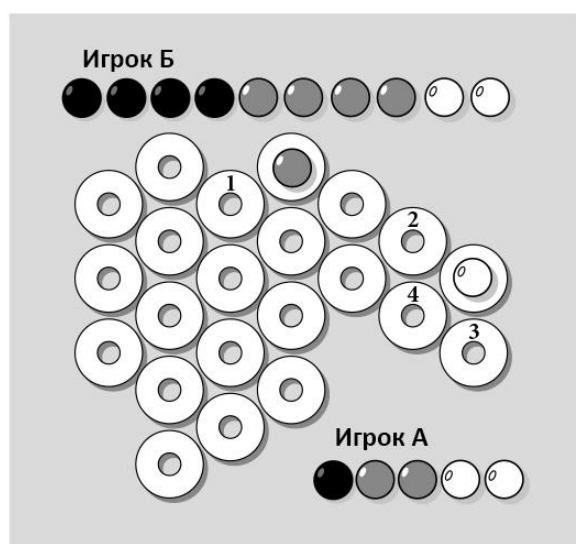


Рисунок 5: немного о стратегии. У игрока А на 5 шариков меньше, но он может победить! Он выставляет чёрный шарик на кольцо 1 и убирает из игры кольцо 2. Этим он вынуждает игрока Б захватить чёрный шарик. Таким образом, игрок Б ещё не победил. Затем игрок А ходит снова: он выставляет белый шарик на кольцо 3 и убирает кольцо 4. Он захватывает 2 белых шарика с изолированных колец и побеждает в игре, собрав 4 белых шарика!

УВЕЛИЧЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Изначально игра ZÈRTZ включала 37 колец. Этого количества колец достаточно, чтобы понять всю прелесть игры. Однако искушённым игрокам, возможно, захочется увеличить поле. Поэтому новое издание ZÈRTZ содержит 12 дополнительных колец.

Но будьте внимательны! Добавление колец имеет смысл, только когда вы уже хорошо освоили стратегию игры. ZÈRTZ — это быстрая, динамичная игра. Если добавить дополнительные кольца слишком рано, игра может показаться чересчур длинной и даже скучной — что точно не является вашей целью!

С другой стороны, разобравшись с принципами и стратегией игры, вы можете внести в неё разнообразие, увеличив поле. Например, вы можете добавить ряд из 3 колец с одной из сторон игрового поля. 3 дополнительных кольца не слишком усложняют игру, но они изменяют форму поля и, соответственно, добавляют новые возможности для ходов в начале игры. Вы также можете добавить чуть больше колец, например, 6 или 7. Для турнирной версии вам понадобятся 11 дополнительных колец. Чем больше колец, тем сложнее игра!

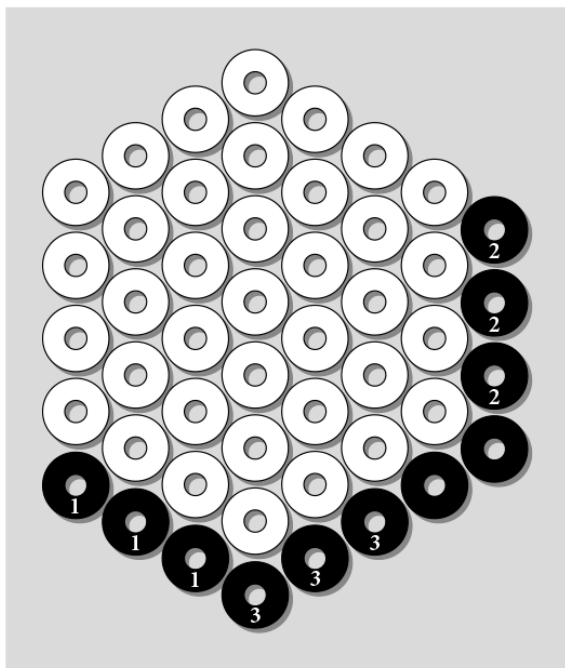


Рисунок 6: для игры...

- с 40 кольцами добавьте кольца с цифрами 1;
- с 43 кольцами добавьте кольца с цифрами 1 и 2;
- с 44 кольцами добавьте кольца с цифрами 1 и 3;
- с 48 кольцами добавьте все кольца.

Примечание 1: дополнительные шарики вам не нужны. Число шариков и условия победы остаются неизменными.

Примечание 2: 49-е кольцо не используется в игре — оно является запасным.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

1. В этой версии игры поле состоит из 48 колец.
2. Если игрок взял шарик из общего запаса, он должен выставить его на поле (т. е. он не может передумать и выбрать шарик другого цвета). Как только игрок дотронулся шариком до кольца, он должен выставить его на это кольцо. Как только участник дотронулся до свободного кольца с краю игрового поля, он должен его убрать.

3. Захват шариков обязателен. Если игрок не захватил шарик (хотя должен был), то соперник может заставить его переиграть предыдущий ход (т. е. вернуть убранное кольцо на место).

Пример: один из игроков выставил на поле шарик, создав тем самым возможность для захвата. Его соперник не делает этого — он берёт шарик из общего запаса, выставляет его на поле, а затем убирает кольцо. Первый игрок может оценить сложившуюся ситуацию и выбрать, захватить шарик самому или заставить соперника переиграть его предыдущий ход и совершить захват. (Если игрок решит не заставлять соперника переигрывать ход, но и сам не захватит шарик, то затем уже он может быть вынужден переиграть свой ход, если соперник так решит.)

УКОРОЧЕННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Это более динамичный и даже агрессивный вариант игры в ZÈRTZ. В этой версии применяются те же основные правила, игровое поле состоит из 37 колец, но используется на один шарик каждого цвета меньше (т. е. 5 белых, 7 серых и 9 чёрных шариков).

А чтобы победить, игрокам необходимо захватить:

- по 2 шарика каждого цвета, или
- 3 белых шарика, или
- 4 серых шариков, или
- 5 чёрных шариков.

Приятной игры!