

Правила настольной игры ZÈRTZ

Автор: Kris Burm

Обзор игры

Проект GIPF состоит из 6 абстрактных игр для 2 участников: GIPF, TZAAR, ZÈRTZ, DVONN, YINSH и PÜNCT.

ZÈRTZ – это быстрая, динамичная игра для 2 участников. В игре 6 белых, 8 серых и 10 чёрных шариков, а поле в процессе игры постоянно уменьшается. Цель игры – захватить 4 белых, 5 серых или 6 чёрных шариков, либо по 3 шарика каждого цвета. Чтобы захватить шарик, вам необходимо “перепрыгнуть” через него другим шариком. Звучит просто? Однако это не так: ведь оба игрока используют одни и те же шарики. Игровое поле уменьшается с каждым ходом, поэтому соперники всё время находятся в напряжении, а любая ошибка может оказаться роковой... И будьте осторожны: пытаясь заманить оппонента в ловушку в неудачный момент, вы можете угодить в неё сами!

Компоненты игры

- 6 белых шариков
- 8 серых шариков
- 10 чёрных шариков
- 49 колец (это части игрового поля)

Цель игры

Игрокам необходимо захватить:

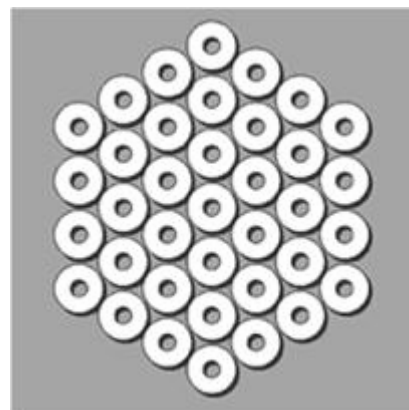
- ✓ по 3 шарика каждого цвета, или
- ✓ 4 белых шарика, или
- ✓ 5 серых шариков, или
- ✓ 6 чёрных шариков

Побеждает игрок, которому удастся раньше соперника достигнуть одной из указанных целей.

Подготовка к игре

Всего в игре 49 колец. Для основной версии игры понадобятся 37 из них. Таким образом, оставшиеся 12 колец вам пока не нужны. После ознакомления с основными правилами и стратегией игры вы можете использовать 11 дополнительных колец для увеличения игрового поля (*смотрите на стр. 5*).

Возьмите 37 колец и расположите их в виде шестиугольника (как показано на рисунке). Это игровое поле.



6 белых, 8 серых и 10 чёрных шариков – это общий запас. Поместите их рядом с игровым полем.

Игроки бросают жребий, чтобы определить порядок хода.

Ход игрока

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

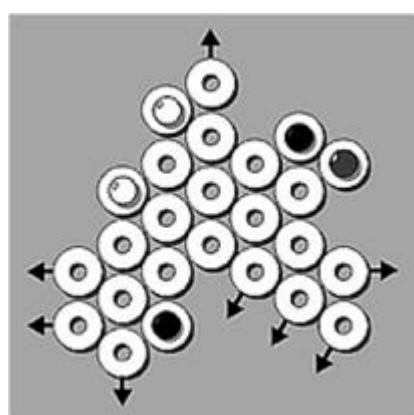
- 1) выставить на поле шарик любого цвета, а затем убрать кольцо или
- 2) захватить один или больше шариков

Размещение шарика на поле / удаление кольца из игры

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

Важно: шарики (как на поле, так и в запасе) принадлежат обоим участникам – т.е. ни у одного из игроков нет его “собственных” шариков.

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 изменив положение других колец.



Пример:

игрок может убрать с поля только кольца, обозначенные стрелками.

Выставить на поле шарик, а затем убрать кольцо – это один ход. Игрок должен совершить оба этих действия. Однако в игре может возникнуть ситуация, при которой на поле не окажется свободных колец. В этом случае игрок не сможет убрать кольцо (т.е. его ход закончится после того, как он выставит на поле шарик).

Примечание: не ставьте кольца, удаляемые из игры, в столбик. Лучше кладите на них захваченные шарики.

Захват шариков

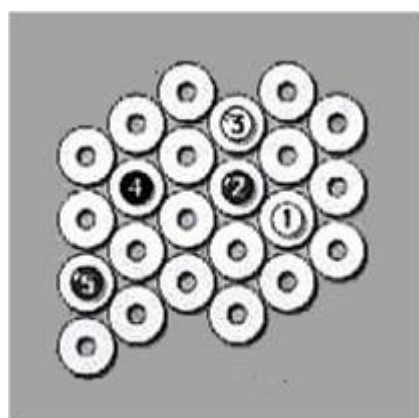
Захват шариков обязателен: игрок обязан сделать это, если может.

Чтобы захватить шарик, игроку необходимо “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, незанято.

При захвате шариков их цвет не имеет значения. “Перепрыгнуть” можно любым шариком через любой другой, независимо от цвета. Также не важно, кто из соперников выставил эти шарики на поле.

Например, один из игроков выставил на поле белый шарик. Через некоторое время его соперник выставил рядом с ним серый шарик. Кольца за обоими шариками незаняты. Первый игрок может выбрать, какой из ходов для него выгоднее: “перепрыгнуть” белым шариком через серый или наоборот.

Если, “перепрыгнув” через шарик, у игрока есть возможность “перепрыгнуть” через ещё один (неважно, в каком направлении), то он обязан сделать это.



Пример:

в данном случае возможны указанные варианты захвата шариков.

1-ый шарик может захватить шарики 2 и 3;

1 → 2, 4 и 5;

2 → 1;

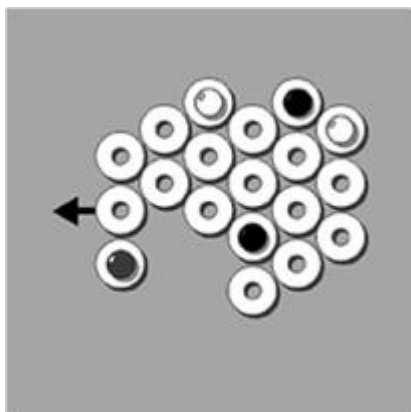
3 → 2 и 1.

Если игрок может захватить разное число шариков (например, шарик в одном направлении или 2 шарика в другом), он имеет право выбрать любой возможный ход.

Захват шарика считается полноценным ходом. Другими словами, если в свой ход игрок не выставил на поле шарик, убрать кольцо он также не может.

Изолирование шариков

Если участнику 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 необязателен.



Пример:

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

Игрок имеет право захватывать шарики этим способом, только если в изолированной группе нет незанятых колец. Таким образом, игрок может забрать одно или несколько колец либо 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, это результат сделанного хода.

Окончание игры

Побеждает игрок, первым захвативший:

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

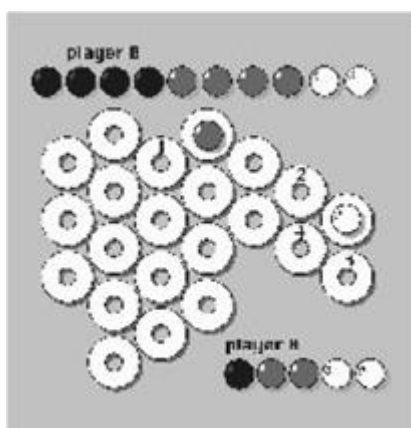
Особые случаи

Может возникнуть ситуация, при которой до окончания игры в общем запасе не останется шариков. В этом случае участники должны продолжать игру захваченными шариками. Игрок может выбрать любой из захваченных им шариков (независимо от цвета) – и так игра продолжается до победы одного из участников.

В очень редких случаях, когда все кольца заняты, а никто из игроков ещё не выиграл, побеждает тот, кто выставил шарик на последнее незанятое кольцо. В общем-то, он может забрать все оставшиеся кольца вместе с шариками, т.к. это можно назвать изолированной группой занятых колец.

Если игроки начинают повторять одни и те же ходы, то игра заканчивается вничью.

Немного о стратегии игры



Пример:

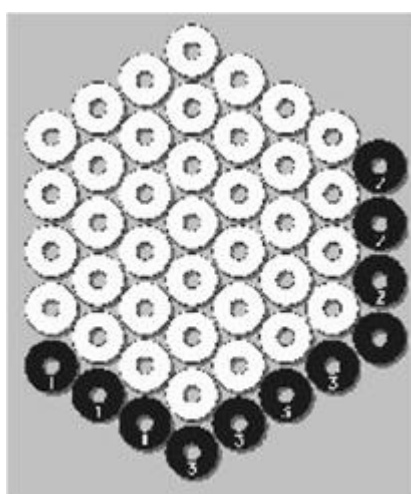
у игрока А на 5 шариков меньше, но он может победить! Он выставляет чёрный шарик на кольцо 1 и убирает из игры кольцо 2. Этим он вынуждает игрока В захватить чёрный шарик. Таким образом, игрок В ещё не победил. Затем игрок А ходит снова: он выставляет белый шарик на кольцо 3 и убирает кольцо 4. Он захватывает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

Увеличение игрового поля

Сначала игра ZÈRTZ выпускалась с 37 кольцами. Этого количества колец достаточно, чтобы понять всю прелесть игры. Однако искушённым игрокам, возможно, хочется увеличить поле. Поэтому новое издание ZÈRTZ содержит 12 дополнительных колец. Но будьте внимательны! Добавление колец имеет смысл, только когда вы уже хорошо изучили 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 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!

Примечание: дополнительные шариком вам не нужны. Число шариков и условия победы остаются неизменными. 49-ое кольцо не используется в игре, оно является запасным.



Для игры с 40 кольцами добавьте кольца с цифрами 1.

Для игры с 43 кольцами добавьте кольца с цифрами 1 и 2.

Для игры с 44 кольцами добавьте кольца с цифрами 1 и 3.

Для игры с 48 кольцами добавьте все кольца.

Турнирные правила

В этой версии игры поле состоит из 48 колец.

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 положить его на это кольцо. Как только участник дотронулся до незанятого кольца с края игрового поля, он должен его убрать.

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

Например, 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 переделать его предыдущий ход и совершить захват. (Если игрок решит не заставлять соперника переделывать ход, но и сам не захватит шарик, то затем уже он может быть вынужден переделать свой ход, если оппонент 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 шарика, или
- ✓ 5 чёрных шариков