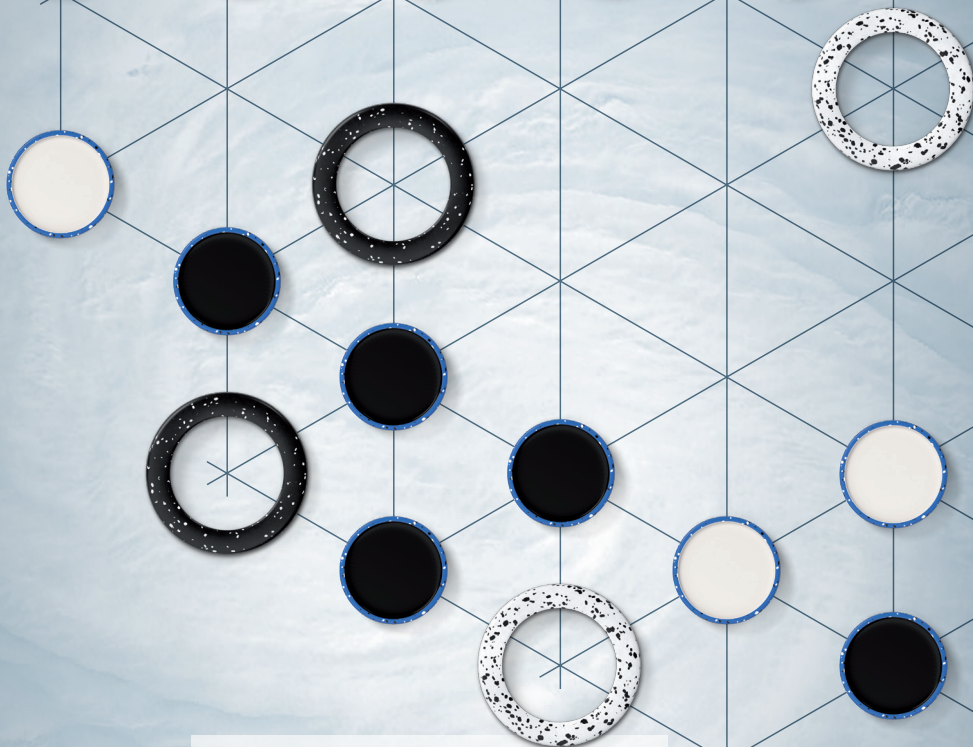


Y I N S H



<i>Вміст гри</i>	3
<i>Мета гри</i>	3
<i>Приготування до гри</i>	3
<i>Початкове розташування</i>	4
<i>Переміщення кільця</i>	4
<i>Перевертання фішок</i>	4
<i>Збирання ряду/Вилучення кільця</i>	6
<i>Закінчення гри</i>	6
<i>Будьте уважні!</i>	6
<i>Бліц-версія</i>	6

Кріс Бурм



Pakufuda Store

Чи ви віднайдете порядок серед хаосу?

Шоста гра серії "GIPF project". Для 2 гравців.

Іноді вам здаватиметься, що на ігровому полі панує суцільний хаос. Ви розміщуєте свої фішки на ігровому полі, аж раптом помічаєте, що ваші фішки змінили колір! Чим більше фішок на ігровому полі, тим складніше передбачити, що буде далі. Та з тим ви отримуєте більше можливостей. Тож не хвилюйтеся, ви отримаєте свій шанс перемогти. Просто будьте наготові, і ви приборкаєте хаос!

А ВМІСТ ГРИ

- 1 ігрове поле
- 5 білих і 5 чорних кілець
- 51 двостороння фішка (одна сторона біла, інша – чорна)
- 1 мішечок
- ця збірка правил

Б МЕТА ГРИ

Кожен гравець починає гру з 5 кільцями на ігровому полі. Щоразу, коли ви викладаєте ряд із 5 фішок свого кольору, ви прибираєте одне зі своїх кілець з ігрового поля. Ви перемагаєте, якщо забираєте 3 кільця свого кольору з ігрового поля. Інакше кажучи, щоб перемогти в грі, ви маєте викласти 3 ряди з 5 фішок вашого кольору.

Примітка: якщо ви любляете коротші та швидші ігри, радимо зіграти в **бліц-версію** (див. пункт **З у кінці правил**). Ця версія також чудово підходить для того, щоб навчитися грати в YINSH.

В ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

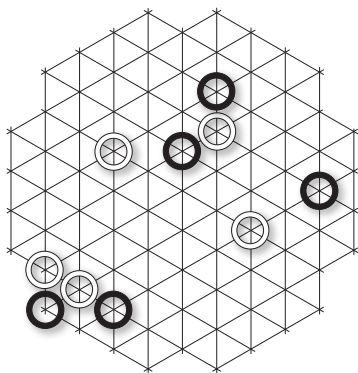
- 1/ Покладіть ігрове поле вертикально між гравцями (так, щоб між ними проходили лінії, позначені літерами). Напроти кожного гравця на ігровому полі повинні бути по 3 комірки для 3 кілець.
- 2/ Гравці кидають жереб, щоб визначити, хто починатиме гру. Перший гравець бере 5 білих кілець. Його суперник бере 5 чорних кілець.
- 3/ Гравці кладуть фішки поряд із ігровим полем так, щоб кожен гравець міг легко їх взяти. Ці фішки формують загальний запас.

Г ПОЧАТКОВЕ РОЗТАШУВАННЯ

- 1/ На початку гри ігрове поле порожнє.
- 2/ Спочатку гравці повинні ввести свої кільця в гру. Ви по черзі розміщують по одному кільцю

на ігрове поле. Перетини ліній формують ігрову зону. Ви можете розмістити кільце на будь-якому перетині (навіть на краях).

- 3/ Коли гравці розмістили свої 5 кілець на ігровому полі, початкова фаза завершена (див. приклад 1).



Приклад 1: гравці розмістили по 5 своїх кілець на ігровому полі. Тепер можна починати гру.

Г ПЕРЕМІЩЕННЯ КІЛЬЦЯ

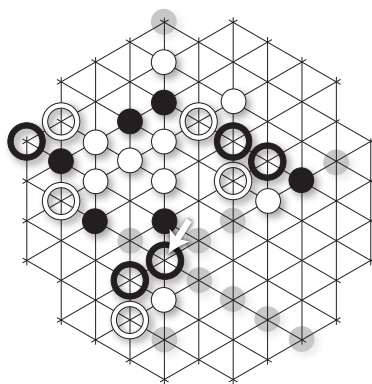
- 1/ На початку свого ходу гравець бере одну фішку із загального запасу.
- 2/ Після того гравець повинен вирішити, яке зі своїх кілець він хоче перемістити. Для цього він кладе фішку всередину кільця своїм кольором горілиць (див. приклад 2).



Приклад 2: переміщення. Спочатку ви кладете фішку своїм кольором горілиць в одне зі своїх кілець, а потім переміщуєте його. Ви переміщуєте тільки кільце, але не фішку!

- 3/ Далі ви маєте перемістити кільце, в яке поклали фішку, враховуючи ці правила:
 - коли ви пересуваєте кільце, фішка залишається на місці. (див. приклад 2)

- кільце можна переміщувати тільки по прямій лінії і тільки на вільну точку перетину.
- кільце можна переміщувати через одну або кілька вільних точок перетину.
- кільце може перестрибнути через одну або кілька фішок (незалежно від їхнього кольору), якщо вони розташовані одна за одною. Тобто, якщо кільце перестрибує через одну або кілька фішок, ви маєте покласти його на найближчу вільну точку перетину одразу за цими фішками.
- ви можете спочатку перемістити кільце через одну або кілька порожніх точок перетину, а потім через одну або кілька фішок. Однак, після того, як кільце перестрибнуло через одну або кілька фішок, його вже не можна переміщувати через одну або кілька порожніх точок перетину.
- кільце може перестрибувати через фішки, але не через кільця.



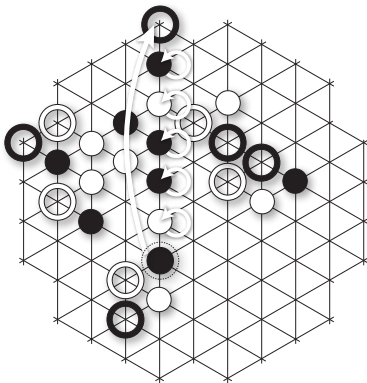
Приклад 3: позначене стрілкою чорне кільце можна рухати у будь-яких вказаних напрямках.

Д ПЕРЕВЕРТАННЯ ФІШОК

- 1/ Якщо ви переміщуєте кільце на вільну точку перетину, не перестрибуючи через фішки, то ваш хід закінчується щойно ви покладете кільце на вільну точку перетину.
- 2/ Якщо кільце перестрибнуло через одну або кілька фішок, ви маєте перевернути всі ці фішки. Це стосується і ваших фішок, і фішок суперника. Відповідно, кожна біла фішка, через якою перестрибнуло кільце, стає чорною, а кожна чорна – білою (див. приклад 4).

Примітка: не перевертайте фішки, поки переміщуєте кільце. Спершу перемістіть кільце, а потім переверніть фішки.

- 3/ Не перевертайте фішку, яку поклали у кільце до початку руху, адже через цю фішку кільце не перестрибнуло.
- 4/ Фішки можна тільки перевертати, але не переміщувати.

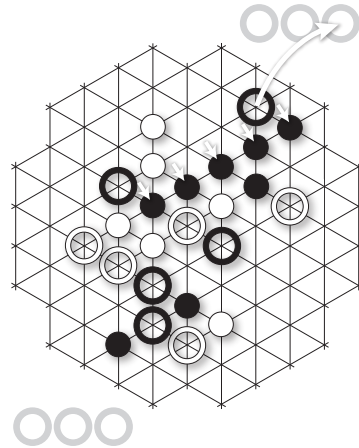


Приклад 4: ситуація з попереднього прикладу, але після виконаного ходу гравця. Чорне кільце перестрибнуло через 3 білі та 2 чорні фішки, тому гравець їх перевернув. Тепер вони змінили колір. Зверніть увагу, що фішка, яку гравець поклав у кільце до початку переміщення, має чорний колір!

Е ЗБИРАННЯ РЯДУ / ВИЛУЧЕННЯ КІЛЬЦЯ

- 1/ Переміщуючи кільця та перевертаючи фішки, ви намагаєтесь зібрати ряд із 5 фішок свого кольору.
Ці 5 фішок повинні розміщуватися одна за одною, по прямій лінії. Кільця не враховуються.
Заради ясності: надалі в правилах ряд із 5 фішок одного кольору називатиметься "ряд".
- 2/ Якщо ви збираєте ряд, то маєте прибрати ці 5 фішок з ігрового поля та покласти їх у загальний запас.
- 3/ Після вилучення ряду ви також маєте прибрати з ігрового поля одне зі своїх кілець. Таким чином, ви вказуєте, що зібрали (та прибрати з поля) один ряд. Оберіть будь-яке зі своїх кілець

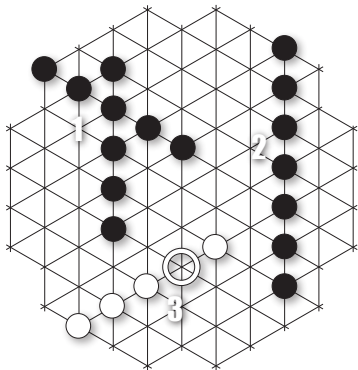
і покладіть його на одну з 3 комірок на своїй стороні ігрового поля (див. приклад 5).



Приклад 5: гравець з чорними фішками зібрав ряд із 5 фішок. Спершу він має покласти ці 5 фішок у загальний запас. Далі він повинен вилучити з ігрового поля одне зі своїх кілець, вказуючи на те, що виклав ряд.

- 4/ Якщо ви сформували ряд, в якому більше 5 фішок, то можете обрати, які саме 5 фішок вилучити – всі вилучені фішки мають бути поруч одна одної. (див. приклад 6).
- 5/ Може виникнути ситуація, коли за один хід гравець викладає одночасно 2 ряди або більше. Якщо вони не перетинаються, ви прибираєте їх обидва і, відповідно, вилучаєте 2 кільця. Якщо ряди перетинаються, то ви обираєте, який з рядів прибрати. Після того, як один із рядів вилучено, другий ряд стає не повним, тому фішки, що залишилися, не вилучають з ігрового поля. Тепер приберіть лише 1 кільце (див. приклад 6).
- 6/ У грі можлива ситуація, коли ви сформуєте ряд кольору суперника. У такому випадку суперник повинен вилучити фішки та кільце перед початком виконання свого ходу. Він прибирає будь-яке кільце за своїм бажанням.
- 7/ Якщо ви одночасно сформували і ряд свого кольору, і ряд кольору суперника, то спочатку

ви вилучаєте ряд і кільце свого кольору, після чого суперник робить те саме (як описано вище).



Приклад 6:

СИТУАЦІЯ 1: гравець з чорними фішками може вилучити один із двох рядів, що перетинаються. Не важливо, який саме буде цей ряд, адже після цього інший ряд стає не повністю викладеним. Тому це вважається лише одним рядом!

СИТУАЦІЯ 2: ряд викладений із 7 чорних фішок. Гравець, що грає чорними фішками, може вибрати, які саме 5 фішок вилучити (але тільки ті, що розташовані в ряд).

СИТУАЦІЯ 3: ряд не повністю викладений, тому що кільце не вважається фішкою.

Є ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

- 1/ Гра закінчується, щойно один із гравців першим вилучив 3 кільця свого кольору з ігрового поля. Інакше кажучи, перемагає гравець, який виклав 3 ряди з 5 фішок свого кольору.
- 2/ Якщо ви одночасно сформували третій ряд свого кольору і третій ряд суперника, то перемагаєте саме ви, адже вам вдасться першим вилучити кільце свого кольору з ігрового поля.
- 3/ Якщо всі фішки розміщені на ігровому полі, а жоден із гравців ще не переміг у грі, то перемагає той, хто вилучив більшу кількість кілець. Якщо в обох гравців однакова кількість кілець, то гра закінчується внічию.

Ж БУДЬТЕ УВАЖНІ!

Якщо ви вмієте грати в “GIPF”, то помітите, що між іграми “GIPF” і “YINSH” багато спільного. В обох іграх необхідно збирати ряди з фішок і потім вилучати їх із ігрового поля. Неочевидною, але важливою особливістю цих ігор є невизначеність: один вдалий хід в одному випадку може погіршити ситуацію в іншому. Граючи в “YINSH”, пам’ятайте про це, особливо враховуючи мету гри. Кожен ряд із 5 фішок наближає вас до перемоги, однак і погіршує вашу ситуацію, адже у вас залишається менше кілець і, відповідно, менше можливостей.

Ви можете викласти ряд із фішок кольору суперника. Таким чином, з одного боку, він матиме на одне кільце менше, а з іншого, саме ви його наблизите його до перемоги. Різницю між правильним і неправильним рішенням диктує ситуація на ігровому полі. Вам необхідно зберігати баланс між тим, щоб виходити вперед та тим, щоб ненадовго віддавати лідерство супернику. **Пам’ятайте, що найважливішим є третій зібраний ряд фішок!**

3 БЛІЦ-ВЕРСІЯ

Це короткий та дуже швидкий варіант гри. У цю версію гри необхідно грати за звичайними правилами, однак змінюється мета гри: **необхідно викласти лише один ряд із 5 фішок свого кольору!** От і все! Звучить просто, чи не так?

Насолоджуйтеся грою!

G I P F
T Z A A R
Z È R T Z
D V O N N
P Ü N C T
Y I N S H
L Y N G K
M A T R X



Pakufuda Store

Pakufuda Store
(ФОП Шигімага Антон Віталійович).
Харків, пр-т Незалежності 1,
info@pakufuda.com

Автор гри: Кріс Бурм
3D: Андреас Реш | Дизайн: Кріс Бурм, HUCH!
Редактор: Саймон Гопп
Укр. редактори: Данило Рега, Антон Шигімага
Виготовлено в Китаї

© 2016, 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

Увага! Ризик удущення. Містить дрібні деталі. Не призначено для дітей віком до 3 років.

HUCH!