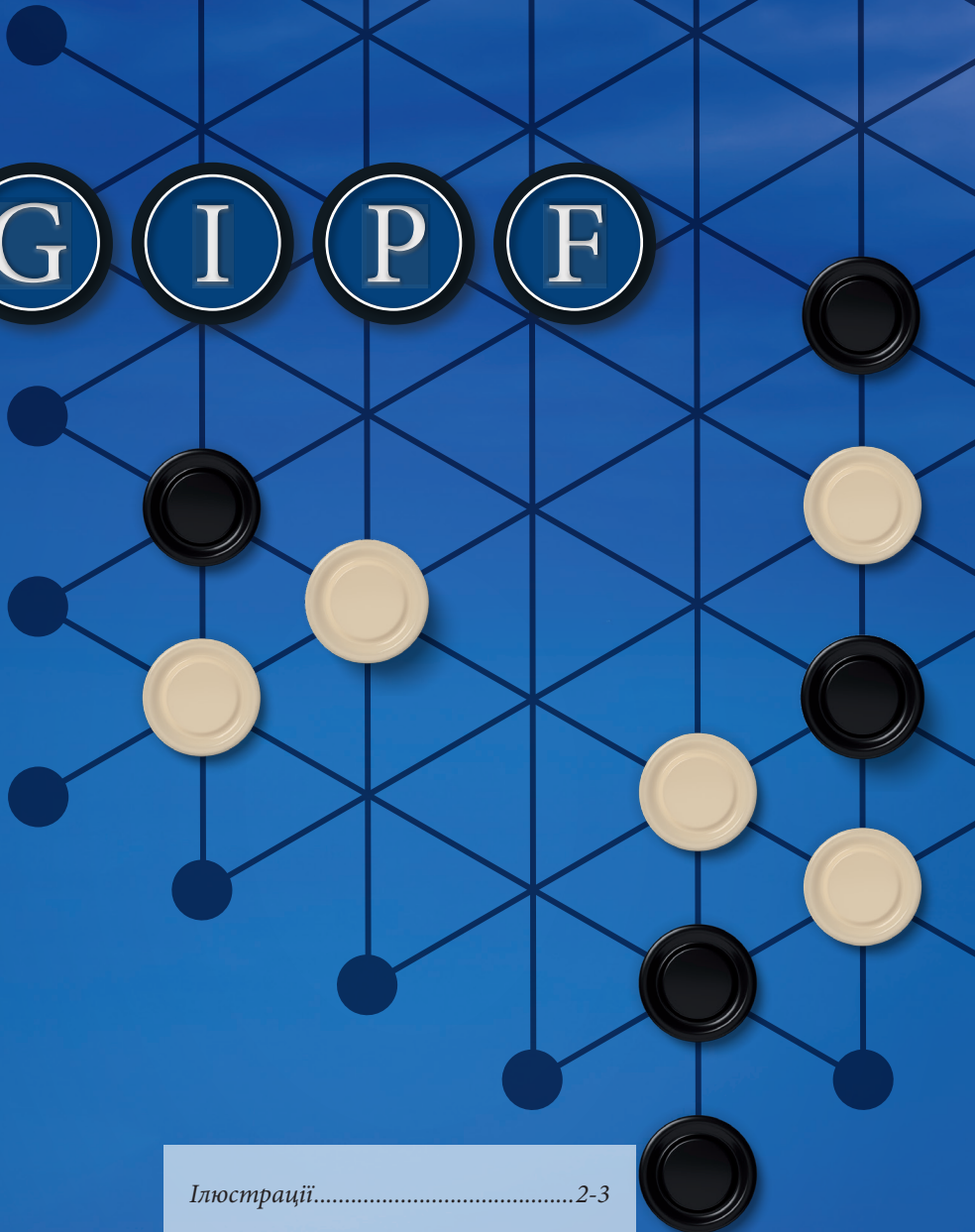


G I P F



Ілюстрації.....2-3

Огляд..... 5

Вміст гри..... 5

Основні правила..... 6

Стандартні правила..... 8

Правила турніру 9

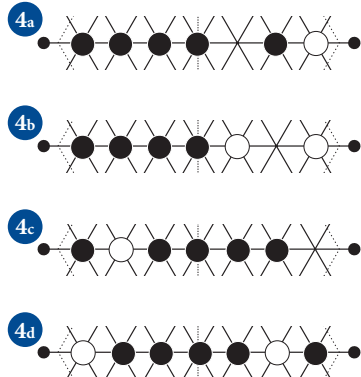
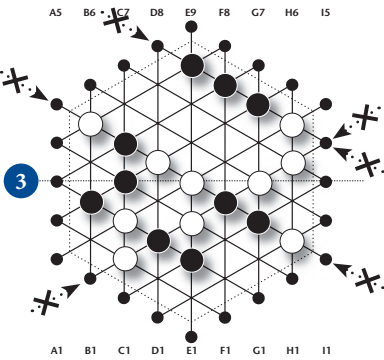
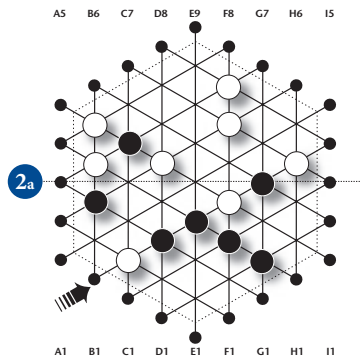
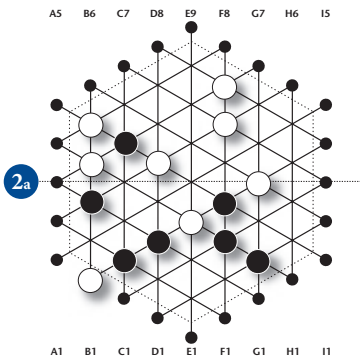
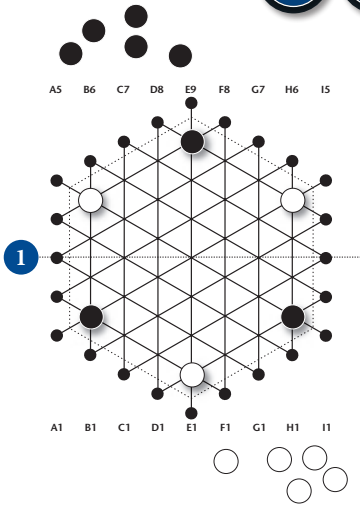
Концепція і комбінування..... 10

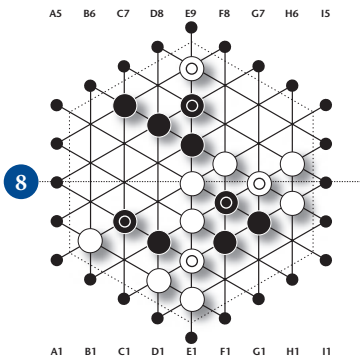
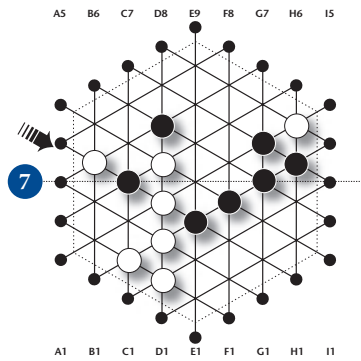
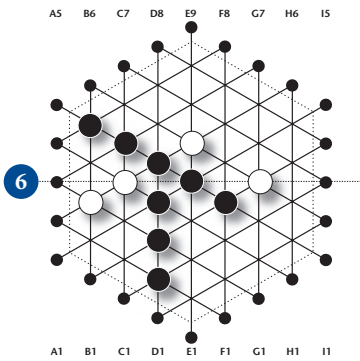
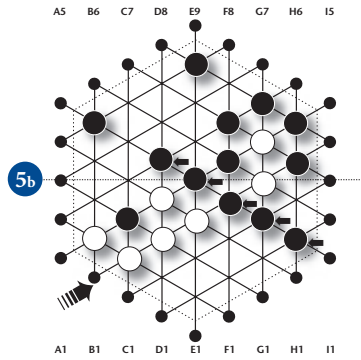
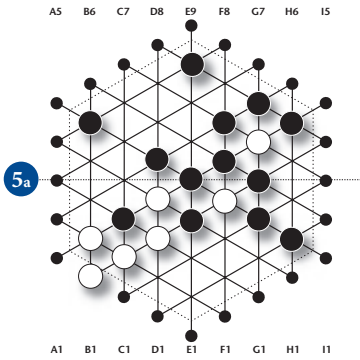
Кріс Бурм



Pakufuda Store

G I P F





Перша і основна гра серії “GIPF project”.

Одразу заспокоїмо: навчитися грати в “GIPF” не складно. Довжина правил гри не має вас відлякати. Навпаки, ми поставили собі за мету докладно розповісти вам як грати, щоб кожен гравець, навіть той, хто раніше не грав у стратегічні ігри, зміг знайти відповідь на будь-яке можливе запитання. Радимо ретельно прочитати правила гри. Ви відкриєте для себе стратегічну та карколомну гру, що дарує величезний простір можливостей.

Порада. Щоб було зручно брати фішки, використовуйте їх сторонами із заглибленнями горілиць (як зображено на цьому малюнку).

ВМІСТ ГРИ

- 1 ігрове поле
- 18 білих фішок
- 18 чорних фішок
- 1 мішечок
- 1 правила гри

Правила поділені на 4 частини:

Основні правила ①

Як грати в гру “GIPF” за основними правилами.

Стандартні правила ②

Як грати за стандартними правилами, за якими у гру вводиться “GIPF” – тобто стос із 2 фішок.

Правила турніру ③

Версія гри для досвідчених гравців.
Випробуйте себе!

Концепція і комбінування ④

Містить інформацію про проект, у якому “GIPF” є основною грою.

Основні правила

1

А ІГРОВЕ ПОЛЕ

На ігровому полі зображена сітка з ліній. Кожна лінія починається та закінчується **точкою чорного кольору**. Лінії між собою перетинаються у різних місцях. Такі перетини називаються **точками**.

- 1/ По краях сітки зображені **24 точки**. Вони не є частиною ігрової зони. Ці точки є початковими, звідси гравці вводять фішки в гру.
- 2/ Всього в ігровій зоні (центральна частина ігрового поля) є **37 точок**. У грі беруть участь тільки ті фішки, що знаходяться на цих точках.
- 3/ Жирні лінії вказують у які напрямки можна переміщувати фішки.

Б ПОЧАТОК ГРИ

- 1/ Гравці кидають жереб, щоб вибрати колір, яким гратиме кожен із гравців. Гравець з білими фішками виконує хід першим.
- 2/ Згідно з основними правилами гри, у кожного гравця є по 15 фішок. Решту фішок можна використовувати у випадку, якщо в гравців різний досвід у грі "GIPF": молодосвідчений гравець може починати гру з однією, двома чи трьома додатковими фішками.
- 3/ . Ігрове поле необхідно покласти між гравцями таким чином, щоб точка "E1" була навпроти гравця з білими фішками.
- 4/ Кожен гравець починає гру з 3 фішками на полі. Гравці по черзі розміщують їх на точки по кутах ігрового поля, а потім переміщують на наступну точку в бік центра поля. Тепер ці фішки введені в гру (див. мал. 1. Початкове розміщення).
- 5/ На початку гри у кожного гравця по 12 фішок, які ще не введені в гру. Не введені в гру фішки – це **запаси** гравців.

В МЕТА ГРИ

Якщо в гравця немає фішок у його запасі, він не може зробити хід. Мета гри – захоплювати фішки суперника, вичерпати його запас і, таким чином, позбавити його можливості вводити фішки в гру.

Г ХІД ГРАВЦЯ

Гравці ходять по черзі. У свій хід гравець повинен ввести в гру одну зі своїх фішок, виконавши такі два кроки:

- взяти фішку із запасу та розмістити її на будь-яку з 24 крайніх точок (Крок 1)
- перемістити цю фішку на точку в ігровій зоні (Крок 2)

Докладніше.

- 1/ Крок 1. Гравець повинен розмістити фішку на одну з точок у будь-якому куті ігрового поля, незалежно від ходу, який буде виконаний. До тих пір, поки фішка знаходиться на точці, вона не вважається введеною в гру, тобто хід гравця ще не завершений.
 - 2/ Крок 2. Для його виконання у гравця є 2 варіанти дій:
 - Гравець може перемістити фішку з точки на вільне місце в ігровій зоні. Щойно гравець почав переміщати фішку, він вже не може скасувати свій хід. Гравець повинен завершити переміщення.
 - Гравець може перемістити фішку з точки на місце, зайняте іншою фішкою. Тоді гравець виштовхує цю фішку (незалежно від її кольору). Фішку, яку виштовхали, слід перемістити на наступне місце по прямій лінії. Якщо наступне місце зайняте, то й фішка, що знаходиться на ній, також переміщується на наступне місце і т.д. Тоді пересуньте свою фішку на звільнене місце (див. мал. 2а і 2б, відповідно, для Кроку 1 і Кроку 2).
- Зверніть увагу, що всі фішки слід переміщувати в одному напрямку.
- Не намагайтеся зрушити відразу весь ряд фішок: краще переміщуйте по одній фішці, починаючи з найдалшої у ряді. Щойно гравець торкнеться фішки в ігровій зоні, він повинен виконати свій хід.
- 3/ У свій хід гравець може перемістити фішку максимум на одне місце, не на два чи більше.

4/ Заборонено виштовхувати фішку за межі ігрової зони, тобто на точку на протилежному кінці лінії (див. мал. 3).

Г ЗАХОПЛЕННЯ ФІШОК

Шойно 4 фішки одного кольору збираються в ряд, гравець, що грає цим кольором, забирає їх з ігрового поля. Також цей гравець забирає всі інші фішки з цього ряду незалежно від їхнього кольору. Гравець кладе фішки свого кольору до свого резерву, а фішки суперника захоплює, таким чином суперник втрачає їх (див. мал. 4а, 4б, 4в і 4г: гравець з чорними фішками забирає 4, 5, 6 і 7 фішки з ігрової зони, захоплюючи, відповідно, 0, 1, 1 і 2 білі фішки).

Докладніше.

- 1/ Оскільки гравець у свій хід повинен ввести фішку в гру, він прагне мати в своєму запасі якомога більше фішок.
Для цього він може захоплювати власні фішки: він може покласти в свій запас фішки свого кольору, якщо йому вдасться сформувати ряд із 4 фішок свого кольору.
- 2/ Шойно гравець в ігровій зоні виклав ряд із щонайменше 4 фішок, він повинен забрати їх із ігрової зони. Також, він забирає всі інші фішки, які продовжують ряд, незалежно від кольору фішок (зверніть увагу, що вільна точка перериває ряд! Див. мал. 4а і 4б).
- 3/ Шойно 4 фішки одного кольору викладені в ряд, їх необхідно забрати з ігрової зони (разом із усіма фішками, що продовжують ряд), незалежно від того, хто з гравців зібрав ряд. За кольором фішок у ряді визначається гравець, який їх забирає (див. мал. 5а і 5б, тобто Крок 1 і Крок 2: гравець з білими фішками змушує гравця з чорними фішками покласти 5 фішок у свій резерв).
- 4/ Може виникнути ситуація, коли в ігровій зоні одночасно викладено більше одного ряду зі щонайменше 4 фішок одного кольору. Якщо ці ряди не перетинаються між собою, гравець забирає фішки з обох рядів; якщо ряди перетинаються, то гравець, що грає цим

кольором, може вибрати ряд, з якого забере всі фішки (див. мал. 6: гравець з чорними фішками може вибрати між рядом із 4 фішок і рядом із 5 фішок).

- 5/ Коли виникає ситуація, що обидва гравці повинні забрати фішки, гравець, чий хід призвів до такої ситуації, забирає фішки першим (див. мал. 7: гравець з білими фішками виконав хід, вказаний стрілкою. Він може першим забрати фішки; гравець з білими фішками забирає 4 білі фішки та 1 чорну фішку, а потім гравець з чорними фішками забирає 4 чорні фішки. Якби гравець з чорними фішками виконав цей хід, він забрав би не лише 4 чорні фішки, але й 2 білі фішки).

Примітка:

коли гравець забирає фішки з ігрового поля – це не вважається ходом! (див. мал. 5а і 5б: гравець з білими фішками змушує гравця з чорними фішками забрати фішки. Гравець з чорними фігурами забирає фішки, після чого виконує хід).

Д КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравець не може ввести фішку в гру. Відповідно, якщо в одного з гравців вичерпався запас фішок, то перемагає його суперник.

Примітки.

- 1/ Важливо правильно розуміти мету гри: перемогти в грі можна лише захоплюючи фішки суперника, а не постійно переміщуючи свої фішки у запас!
- 2/ Нічия у грі неможлива. Гравець, у кого першого вичерпується запас фішок, програє в грі, навіть якщо у суперника також вичерпається запас у його наступний хід.
- 3/ Гравці повинні мати можливість побачити скільки фішок є в запасі суперника. Розміщуйте фішки перед собою, поряд із ігровим полем.

Е СТРАТЕГІЯ

Коли вчиться грати в нову стратегічну гру, часто буває так, що ви губитесь у розмаїтті ігрових можливостей. Нехай це вас не бентежить. Після кількох партій ви помітите, що з кожною новою грою ваші вміння покращуються. Нижче ви знайдете кілька порад, як швидше навчитися грати в "GIPF". Радимо прочитати їх після першої гри.

1/ Найважливіше правило для початківців – **хід завжди починається з розміщення фішки на точку!**

Хід складається з двох кроків, тому гравці з легкістю розумітимуть свої наступні кроки (ці кроки є обов'язковими також під час турнірів).

2/ Жодна зі сторін ігрового поля не належить гравцям, тому намагайтеся атакувати з усіх боків. Проте будьте обачні та розсудливі: ваш опонент робитиме те саме.

3/ Запам'ятайте, що фішки в ігровій зоні – небезпечніші та ефективніші, ніж фішки в запасі. Намагайтеся грати таким чином, щоб в

ігровій зоні перебувало якомога більше фішок.

4/ Змушуйте суперника захоплювати власні фішки (але не втрачайте свої). Таким чином ви зменшите його вплив у ігровій зоні. Відповідно, вам буде легше захопити решту фішок суперника.

5/ Пам'ятайте, що забираючи фішки з поля, ви звільнюватимете більше місця в ігровій зоні. Це часто спричиняє нові (і непередбачувані) комбінації.

6/ Наприкінці гри уважно стежте за запасом фішок у суперника. Часто може бути так, що перемагає той, у кого в запасі залишилося всього на одну фішку більше, ніж у суперника.

Примітка:

легка перемога і постійні поразки не приносять радості. Якщо у гравців різний досвід, то це безпосередньо впливає на отримання задоволення від гри, тож спробуйте почати гру з різною кількістю фішок (див. **Б. Початок гри, п. 2.**)

2 Стандартні правила

У цю версію гри грають за основними правилами, але з додаванням фішок GIPF. **Фішка GIPF** – стос з двох звичайних фішок.

GIPF означає "потенціал". З одного боку, згідно з основними правилами, кожен хід гравець має вводити у гру по одній зі своїх фішок. З іншого боку, він має стежити за тим, щоб щонайменше одна його фішка GIPF залишалася на ігровому полі.

Примітка:

фішка GIPF складається з двох фішок, але на ігровому полі вона вважається **однією** фішкою.

А ПОЧАТОК ГРИ

Гравці мають по **18** фішок. Замість звичайних фішок, кожен гравець починає гру з 3 фішками GIPF. Гравці по черзі розміщують їх на точки по кутах ігрового поля (див. **мал. 1** **фішки GIPF замість звичайних фішок**).

Б ФІШКА GIPF

1/ Різниця між звичайною фішкою і фішкою GIPF полягає у тому, що **захоплювати фішку GIPF не обов'язково** (ані свою, ані чужу). Інакше кажучи, коли фішка GIPF (незалежно від її кольору) є частиною ряду, який необхідно взяти з ігрової зони, гравець може обрати – забрати фішку GIPF чи лишити її на полі. У більшості випадків гравець забирає фішку GIPF, якщо вона належить супернику. Але будьте обережні: неодмінно виникнуть ситуації, в яких краще так не чинити (див. **мал. 8**. **Гравець з білими фішками захоплює 3 білі фішки та 1 чорну фішку. Швидше за все, цей гравець також захопить чорну фішку GIPF, але залишить 2 білі фішки GIPF в ігровій зоні**).

2/ Коли два ряди з 4 або більше фішок одного кольору перетинаються і на перетині

знаходиться фішка GIPF, то гравець може забрати один чи обидва ряди з ігрової зони. Він або забирає лише один ряд, включно з фішкою GIPF (тоді другий ряд забрати вже не вийде), або забирає один ряд і залишає фішку GIPF на місці, щоб захопити другий ряд (з фішкою GIPF або без неї) (див. мал. 6: у цьому випадку гравець з чорними фішками повинен забрати лише один ряд. Якби на перетині рядів була фішка GIPF, то гравець з чорними фішками міг би спершу забрати один ряд із фішкою GIPF або без неї. Якби він не брав фішку GIPF, то мав би забрати другий ряд — з фішкою GIPF або без неї).

Примітка:

коли гравець захоплює фішку GIPF свого кольору, то одразу кладе її в свій резерв як дві окремі звичайні фішки. Їх не можна повторно використати як одну фішку GIPF.

В КІНЕЦЬ ГРИ

Тепер у гравців є два способи перемоги: 1. Один з гравців першим захопив всі фішки GIPF суперника з ігрового поля. 2. В одного з гравців вичерпався запас фішок, і він не може ввести жодної фішки в гру. Тобто гравець програє або коли втрачає останню фішку GIPF, або коли не має фішок у запасі.

3 Правила турніру

Гра за стандартними правилами є доволі складною для освоєння. Вона пропонує настільки багато можливостей, що не кожен цього захоче.

Тому радимо спробувати пограти за правилами турніру. Цей варіант гри – для гравців, яку прагнуть додаткового виклику; проте, це – не обов'язкове правило гри у GIPF.

Правила турніру змінюють лише правила початку гри:

- 1/ На початку гри ігрове поле порожнє (по кутах ігрового поля фішок немає). Кожен гравець починає гру з 18 звичайними фішками в запасі.
- 2/ Гравці в свій перший хід повинні ввести в гру по одній фішці GIPF. Цей хід виконується за звичайними правилами: гравці кладуть фішку GIPF на будь-яку з точок, а потім посувають її на місце в ігровій зоні.
- 3/ Гравці не мають фіксованої кількості фішок GIPF. Гравці можуть у свої наступні ходи вводити в гру більше фішок GIPF.
4. Коли гравець вирішив, що в ігровій зоні у нього достатньо фішок GIPF, він може почати вводити в гру звичайні фішки. Щойно він введе у гру свою першу звичайну фішку, він більше не може вводити в гру фішки GIPF.

Суперник може продовжувати вводити в гру фішки GIPF доти, доки не введе свою першу звичайну фішку (під час цієї фази приготування гравці виконують ходи по черзі).

Примітка:

Далі гра відбувається за стандартними правилами. Умови перемоги залишаються незмінними.

4

Концепція і комбінування

“GIPF”, окрім того, що це самостійна гра, є однойменною назвою серії ігор проекту “GIPF project”. Проект налічує кілька ігор, сумісних із “GIPF”. Завдяки цьому ви можете можливість комбінувати ігри між собою і вирішувати для себе, у що саме хочете грати.

A КОНЦЕПЦІЯ

“GIPF” — основна гра проекту “GIPF”. У цю гру грають звичайними фішками, але ви можете ввести додаткові фішки, таким чином розширивши гру. Такі додаткові фішки називаються “**потенціалами**”. Вони утворюються за допомогою звичайних фішок. За допомогою потенціала можна виконати хід, який неможливо виконати звичайною фішкою. Кожна гра проекту пропонує унікальний потенціал для гри “GIPF”.

Потенціали можна використовувати або для виконання унікальних ходів у грі “GIPF”, або для того, щоб поєднати одну чи кілька ігор з “GIPF”. У першому випадку ви можете використати унікальну особливість потенціала, а у другому випадку ви повинні перемогти в грі з серії ігор проекту “GIPF project”, щоб отримати право використовувати потенціал у подальшому. Наприклад, щоб використовувати потенціал із гри “ZÈRTZ”, ви спочатку повинні перемогти в грі “ZÈRTZ”. Це означає, що ви та ваш суперник перериваєте поточну гру в “GIPF”, щоб зіграти партію в “ZÈRTZ”. Результат гри покаже, чи зможете використовувати ZÈRTZ-потенціал у грі в “GIPF”.

Суть такої системи в тому, що гравці отримують у своє розпорядження декілька фішок із додатковими можливостями. Ці можливості – спеціальні ходи, але ви не можете бути впевнені, що вам вдасться їх застосувати. Інакше кажучи, у гравців є

фішки, за допомогою яких **можна** виконати унікальний хід, що буквально означає, що гравцям доступний лише **потенціал** виконання унікального ходу, але не сам хід.

B КОМБІНУВАННЯ

Очевидно, у вас складеться враження, що проект “GIPF” надто складний і заплутаний. Тому ми наголошуємо на тому, що можливість комбінувати між собою ігри серії – це не що інше, як варіант гри. Не поєднуйте між собою ігри з серії, якщо вам це не цікаво. У кожній грі проекту є свої правила, концепція і особливість. Саме можливість як комбінувати між собою ігри серії “GIPF”, так і грати в кожен гру окремо, робить проект “GIPF” унікальним. Отже, незалежно від того, чи ви новачок, чи досвідчений гравець, вибір за вами: грати в кожен з ігор серії “GIPF” окремо чи комбінувати їх між собою.

Якщо ви спробуєте поєднати ігри серії “GIPF”, то відкриєте для себе абсолютно новий рівень гри. Жодна інша гра не пропонує стільки різноманіття. Щоразу гравці можуть самотужки вирішувати, в яку версію “GIPF” зіграти. Перед початком гри гравці можуть домовитися про кількість звичайних фішок із якими розпочнуть гру та чи використовуватимуть потенціали. Якщо так, то гравці можуть домовитися розпочати гру з однаковими потенціалами або ж кожен розпочне гру зі своїми улюбленими потенціалами. Також гравці можуть вирішити чи використовуватимуть потенціал для того, щоб поєднати між собою ігри серії “GIPF” тощо. Ви можете грати протягом однієї чи двох годин, або можете присвятити весь вечір грі в “GIPF”. Ви можете грати в “GIPF” або спробувати

зіграти в кілька ігор одночасно. Перетворіть це на пригодницьку подорож з кількох ігрових партій. Словом, проєкт “GIPF” – це як меню, з якого ви маєте можливість вибрати *à la carte*, тобто гру, в яку б хотіли зіграти за тієї чи іншої нагоди.

“GIPF” можна комбінувати з будь-якою грою для двох гравців, залежно від того, скільки часу у вас є та який у вас настрій. Якщо у вас є гра “GIPF” і хоча б один набір потенціалів, ви можете почати комбінувати ігри, які є у вас у колекції: доміно, Лудо, карти чи звичайнісінький кубик. Все, що вам потрібно зробити, це ввести в гру потенціали (карти, кубики, будь-що інше) з їхніми властивостями та почати грати.



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 удушення. Містить дрібні деталі. Не призначено для дітей віком до 3 років.

