

D V O N N



Вміст гри.....	3
Мета гри.....	3
Фаза 1. Розміщення фішок.....	4
Фаза 2. Формування стосів.....	4
Вилучення фішок.....	5
Закінчення гри.....	6
Поради зі стратегії.....	6

Кріс Бурм



Pakufuda Store



Не втрачайте зв'язок!

Четверта гра серії “GIPF project”. Для 2 гравців.

Формуйте стоси,
контролюйте фішки
суперника і, найголовніше,
не втрачайте зв'язок із
червоними фішками DVONN.

А якщо не вдасться?

Що ж, тоді ви станете
свідком того, як кілька ваших
фішок зникають з ігрового поля.
Слідкуйте за діями суперника,
але не забувайте ретельно
обмірковувати власні ходи.

А якщо не вдасться? Що ж, тоді
суперник змусить
вас виконувати не вигідні
ходи, і це може призвести
до поразки...

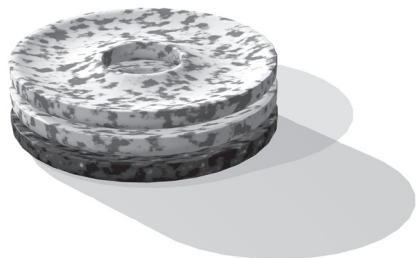
Примітка: щоб було зручно брати фішки,
кладіть їх на ігрове поле порожньою
сторonoю горілиць.

А ВМІСТ ГРИ

- 1 ігрове поле
- 23 білі фішки
- 23 чорні фішки
- 3 червоні фішки DVONN
- 1 мішечок
- правила гри

Б МЕТА ГРИ

Контролюйте якнайбільше фішок, кладучи їх одна на одну, та стежте за тим, щоб вони не втрачали зв'язок із фішками DVONN. Гра закінчується тоді, коли жоден із гравців не може виконати хід. Перемагає гравець із найбільшою кількістю фішок.



В ПРИГОТУВАННЯ

- 1/ Гравці кидають жереб, щоб визначити, хто починає гру. Перший гравець бере 2 фішки DVONN і 23 білі фішки. Його суперник бере 1 фішку DVONN і 23 чорні фішки.
- 2/ Ігрове поле необхідно покласти горизонтально між гравцями у такий спосіб, щоб навпроти кожного гравця було 9 точок перетину. Точки перетину називаються комітками.

Г ФАЗА 1. РОЗМІЩЕННЯ ФІШОК

- 1/ На початку гри ігрове поле порожне. Гравці по черзі виконують ходи, розміщуючи на полі по одній своїй фішці за хід.

Спочатку гравці мають розмістити на ігровому полі фішки DVONN, а потім фішки свого кольору.

Порядок розміщення фішок виглядає так:

Білі: перша фішка DVONN

Чорні: друга фішка DVONN

Білі: третя фішка DVONN

Чорні: перша чорна фішка

Білі: перша біла фішка

Чорні: друга чорна фішка.

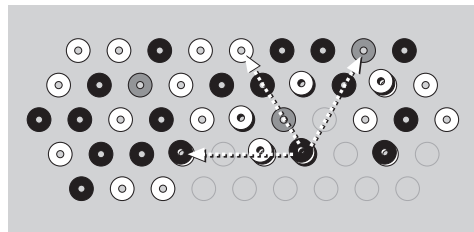
...і так далі...

- 2/ Фішку можна розмістити на будь-яку вільну комітку без обмежень.
- 3/ Розмістіть фішки в усі комітки на ігровому полі. На цьому закінчується Фаза 1.

Г ФАЗА 2. ФОРМУВАННЯ СТОСІВ

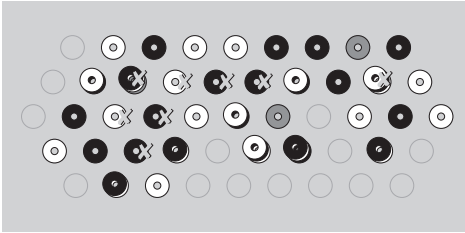
- 1/ **ВАЖЛИВО:** гравець, що першим виконував хід у Фазі 1, розпочинає Фазу 2! Таким чином, після того, як білий гравець розмістив свою останню фішку на ігрове поле, він виконує хід ще один раз. Чому? Чорний гравець у Фазі першим виставляє фішку свого кольору. Білий гравець у Фазі 1 виставив на 1 фішку DVONN більше, тому може першим походити у Фазі 2 першим. Після того гравці ходять по черзі.

- 2/ У свій хід гравець повинен перемістити одну фішку або стос із фішок лише свого кольору. Коли дві або більше фішки формують стос, колір верхньої фішки визначає гравця, якому належить цей стос. Відповідно, цей гравець може переміщувати цей стос.
- 3/ Одну фішку можна перемістити на одну комітку в будь-якому напрямку, **але тільки в комітку, в якій є фішка або стос будь-якого кольору.**
- 4/ Стос завжди переміщують повністю на стільки коміток, скільки у ньому фішок. Приміром, якщо стос складається з 3 фішок (незалежно від їхнього кольору), то його слід перемістити рівно на 3 комітки. Так само, як і одну фішку, стос можна переміщувати у будь-якому напрямку, але **лише по прямій лінії.**
- 5/ Переміщення не може закінчитися на порожній комітці, проте можна переміщувати фішки та стоси через одну або кілька порожніх коміток. Кожну комітку, незалежно від того, порожня вона чи зайнята, необхідно враховувати під час переміщення (див. **приклад 1**).

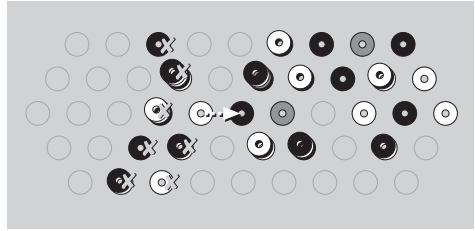


Приклад 1: цей стос можна перемістити на 3 комітки у будь-якому з вказаних напрямків.

- 6/ **ВАЖЛИВО:** фішку або стос, що оточені з усіх шести сторін, не можна переміщувати. Таким чином, на початку гри можна переміщувати лише фішки, що розташовані по краях ігрового поля. Фішки, розміщені не по краях ігрового поля, не можна переміщувати, поки вони оточені з усіх сторін (див. **приклад 2**).



Приклад 2: фішки та стоси з позначками "X" оточені з усіх шести сторін, тому їх не можна рухати.



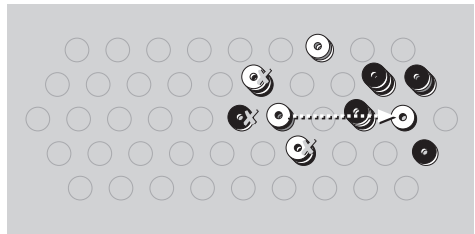
Приклад 3: якщо гравець з білими фішками переміщує вказану на малюнку фішку, то фішки ліворуч (з позначкою X) втраять зв'язок із фішкою DVONN. Їх усіх слід вилучити з гри.

- 7/ Окрему фішку DVONN не можна переміщувати, але іншу фішку або стос класти на неї можна. Якщо фішка DVONN є частиною стосу, цей стос можна переміщувати за звичайними правилами (але, як було описано вище, робити це може лише той гравець, який контролює цей стос).
- 8/ Гравець може спасувати лише у тому випадку, якщо у нього не залишилося більше можливостей для переміщення фішок.

- 2/ Усі вилучені фішки не повертаються до гри. Неважливо, хто з гравців виконав хід, в результаті якого фішки або стоси втратили зв'язок. Намагайтеся стежити за цим, особливо наприкінці гри. Ви не можете спасувати, тому іноді ви будете вимушені виконати хід, і ваші ж власні фішки опиняться в ізоляції (див. приклад 4).

Д ВИЛУЧЕННЯ ФІШОК

1/ Фішки та стоси не повинні втрачати зв'язок із фішками DVONN. Це означає, що між фішками, стосами та, щонайменше, однією фішкою DVONN повинен бути зв'язок (фішки повинні бути розміщені в сусідніх комірках або через ланцюжок інших фішок). Будь-які фішки або стоси, що втратили зв'язок із фішками DVONN, слід відразу вилучити з гри. Будьте уважні: може виникнути ситуація, коли в результаті одного ходу, доведеться вилучити з гри багато фішок одразу (див. приклад 3).



Приклад 4: кінець гри. Гравець із білими фішками виконує хід. Він може перемістити лише один стос. Він не може спасувати, тому він виконує хід, внаслідок чого фішки з позначкою "X" вилучаються з гри.

- 3/ Всі 3 фішки DVONN залишаються на ігровому полі до кінця гри, адже навіть якщо одна з них втратить зв'язок із фішками чи стосом, у неї збережеться зв'язок із самою собою.

Е ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

1/ Гравці виконують ходи, поки мають для цього можливості.

Якщо один із гравців не може перемістити фішку, його суперник має продовжувати виконувати ходи, поки в нього теж не закінчаться ходи. У поодиноких випадках, коли у гравця, що спасував, з'являється можливість виконати хід, він повинен виконати хід. Така ситуація може виникнути, якщо одна або кілька фішок гравця були заблоковані (тобто оточені з усіх сторін).

2/ Гра закінчується, коли останній з двох гравців не зможе виконати хід. Потім кожен гравець ставить усі стоси, які він контролює, один на одного. Перемагає гравець із вищим стосом (незалежно від кольору фішок у ньому).

3/ Якщо стоси в обох гравців однакові, гра закінчується нічиєю.

Примітка. Якщо стоси в гравців приблизно однакові за висотою або різниця у висоті становить одну фішку, то перерахуйте фішки в стосах, щоб визначити переможця. В результаті процесу виготовлення фігурок, їхня товщина може трохи різнитися.

Є ПОРАДИ ЗІ СТРАТЕГІЇ

1/ **Фаза 1:** розміщуючи свої фішки на ігровому полі, переконайтеся, що ви розмістили їх у достатній кількості по краях ігрового поля та близько до фішок DVONN. Не розміщуйте надто багато своїх фішок близько одна до одної.

2/ **Фаза 2:** виконуючи хід, ви нейтралізуєте фішку суперника щоразу, коли розміщуєте свою фішку поверх фішки суперника. Таким чином ви її “захопили” (насправді вона залишається в грі, але тепер у суперника на одну фішку менше).

3/ Робіть все для того, щоб якомога більше ваших фішок можна було переміщувати. Пам'ятайте, що чим вищий стос, тим складніше його переміщувати.

4/ Якщо суперник контролює фішку DVONN, будьте пильні. Намагайтеся передбачити, куди суперник може перемістити стос із фішкою DVONN і скільки ваших фішок доведеться вилучити, якщо суперник його пересуне.

5/ Останні ходи дуже важливі. Часто перемагає гравець з найбільшою кількістю фішок, які можна переміщувати наприкінці гри. Інакше кажучи: спробуйте зробити так, щоб суперник спасував раніше вас.

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

© 2017, 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

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

HUCH!