

Правила настольной игры

YINSH

Автор игры: Крис Бурм (Kris Burm)

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

Сможете ли вы найти крупницу порядка среди хаоса?*YINSH — шестая игра проекта GIPF для 2 участников.*

Иногда вам будет казаться, что на игровом поле нет ничего, кроме хаоса. Но стоит вам выстроить несколько фигур, и вот они уже изменили цвет! Чем больше фигур на игровом поле, тем сложнее предсказать развитие событий, но в то же время тем больше у вас возможностей! Так что не беспокойтесь: вам выпадет свой шанс. Просто оставайтесь бдительны, и вы создадите свой собственный порядок среди хаоса!

КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 5 белых и 5 чёрных колец
- 51 двусторонняя фишка (одна сторона — белая, а другая – чёрная)
- 1 мешочек

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый участник начинает игру с 5 кольцами на поле. Игрок может убрать одно из своих колец с поля, собрав ряд из 5 фишек своего цвета. Побеждает участник, первым убравший с игрового поля 3 своих кольца. Другими словами, чтобы победить, вам необходимо собрать 3 ряда из 5 фишек своего цвета.

Совет: если вы предпочитаете более быстрые игры, используйте **укороченную версию**. Эта версия также подходит тем, кто только начинает играть в YINSH.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле между участниками. Перед каждым участником на поле должно быть место для 3 колец.
2. Участники случайным образом выбирают первого игрока. Первый игрок берёт себе 5 белых колец. Его соперник, соответственно, берёт 5 чёрных колец.
3. Поместите фишки рядом с игровым полем. Это общий запас.

ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

1. В начале игры поле пустое.
2. Участники должны ввести свои кольца в игру. По очереди они начинают выставлять на поле по одному кольцу. Кольцо можно поместить на любое пересечение линий (в том числе — по краям игрового поля).

3. Когда оба игрока выставили свои кольца на поле, первоначальная расстановка завершена (см. рисунок 1).

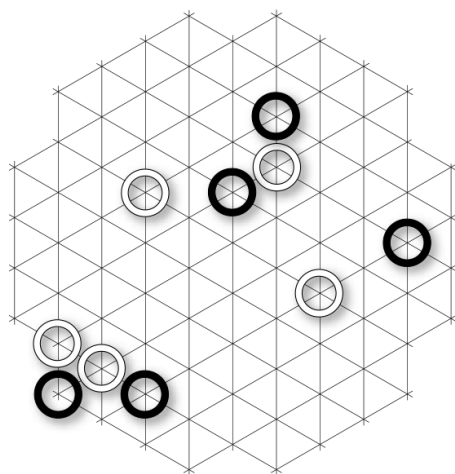


Рисунок 1: оба игрока выставили свои кольца на поле. Теперь игра начинается.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОЛЬЦА

1. Каждый свой ход игрок начинает с того, что берёт одну из фишек из общего запаса.
2. После этого он должен решить, какое из своих колец он хочет переместить. Игрок кладёт фишку своим цветом вверх в это кольцо (см. рисунок 2).



Рисунок 2: перемещение. Сначала игрок кладёт фишку своим цветом вверх в одно из колец, затем перемещает кольцо. Перемещается только кольцо — фишка остаётся на месте!

3. Затем игрок должен переместить кольцо, в которое он положил фишку, по следующим правилам:

- Фишка из кольца остаётся на месте (см. рисунок 2).
- Кольцо должно передвигаться по прямой линии и только на свободное место.
- Кольцо может передвинуться на одно или несколько свободных мест.
- Кольцо может «перепрыгнуть» через одну или несколько фишек (независимо от их цвета), если они расположены подряд. Другими словами, если кольцо «перепрыгивает» через одну или несколько фишек, игрок должен положить его на первое свободное место за этими фишками.
- Кольцо может сначала передвинуться на одно или несколько свободных мест, а затем «перепрыгнуть» через одну или несколько фишек. Однако после того как кольцо «перепрыгивает» через фишки, оно не может ещё переместиться.
- **Кольцо может «перепрыгивать» через фишки, но не через другие кольца.**

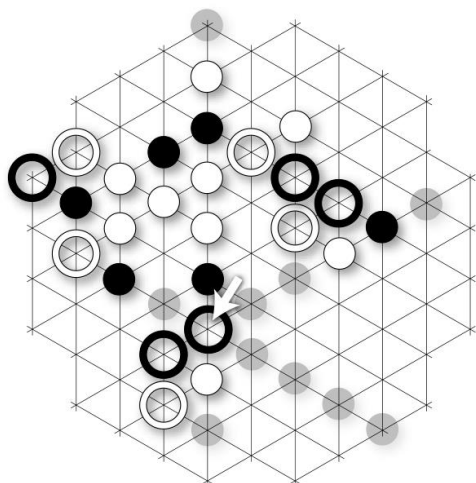


Рисунок 3: указанное стрелкой чёрное кольцо может передвинуться на обозначенные места.

ПЕРЕВОРАЧИВАНИЕ ФИШЕК

1. Если игрок передвинул кольцо на одно или несколько свободных мест, не «перепрыгивая» через фишки, то его ход заканчивается, когда он кладёт кольцо на новое место.
2. Если кольцо «перепрыгнуло» через одну или несколько фишек, игрок **должен перевернуть все эти фишки**. Это касается и его фишек, и фишек соперника. То есть каждая белая фишка, через которую «перепрыгнуло» кольцо, становится чёрной, а каждая чёрная — белой (см. рисунок 4).

Примечание: не переворачивайте фишки, перемещая кольцо. Сначала переместите кольцо, а затем переверните фишки.

3. Не нужно переворачивать фишку, которую игрок положил в кольцо до перемещения – через эту фишку кольцо не «перепрыгнуло».
4. Фишки можно только переворачивать, но не перемещать.

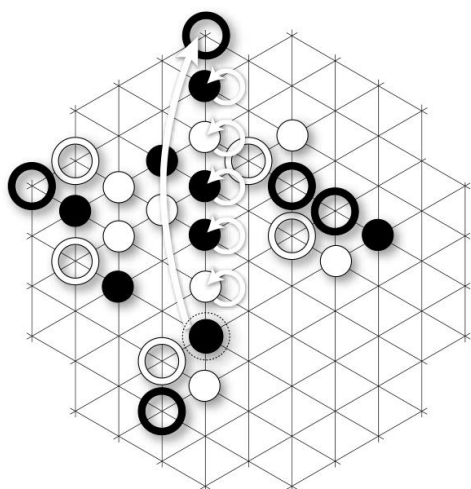


Рисунок 4: та же ситуация, что и в предыдущем примере, но после хода игрока. Чёрное кольцо «перепрыгнуло» через 3 белые и 2 чёрные фишки, поэтому они были перевёрнуты. Теперь они поменяли цвет. Заметьте, что фишка, которую игрок положил в кольцо до перемещения, осталась чёрной!

ВЫСТРАИВАНИЕ РЯДА ФИШЕК / УДАЛЕНИЕ КОЛЬЦА ИЗ ИГРЫ

1. Перемещая кольца и переворачивая фишки, игрокам необходимо стараться выстроить ряд из 5 фишек своего цвета. Эти 5 фишек должны находиться рядом и по прямой линии. Кольца не считаются.

Далее в правилах ряд из 5 фишек одного цвета будет обозначаться просто как «ряд».

2. Если участнику удаётся выстроить ряд, он должен убрать эти 5 фишек с игрового поля и вернуть их в общий запас.

3. Затем игрок должен также убрать с поля одно из своих колец. Тем самым он показывает, что выстроил ряд. Участник может выбрать любое из своих колец и положить его на одно из 3 отведённых для этого мест на своей стороне игрового поля (см. рисунок 5).

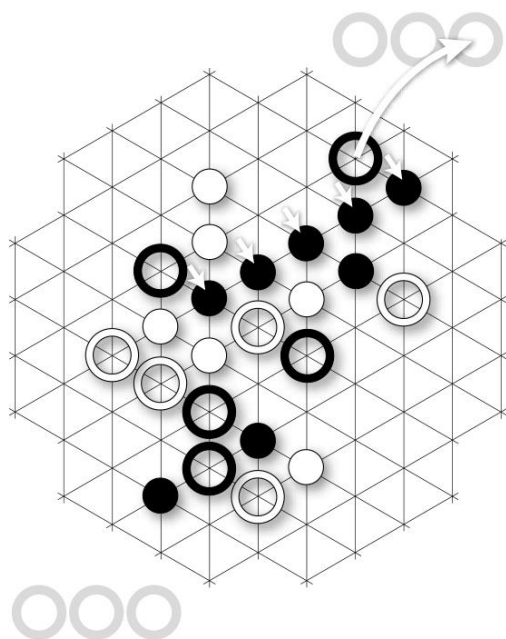


Рисунок 5: игрок с чёрными фишками выстроил ряд из 5 фишек. Сначала он должен вернуть эти 5 фишек в общий запас. Затем игрок должен также убрать с поля одно из своих колец, показывая тем самым, что выстроил ряд.

4. Если игрок выстроил ряд более чем из 5 фишек, он может выбрать, какие 5 фишек убрать (но только если они образуют непрерывный ряд).

5. Может возникнуть ситуация, при которой одновременно выстроятся 2 (или более) ряда фишек. Если эти ряды не пересекаются, то необходимо убрать их оба и, соответственно, 2 кольца. Если же ряды пересекаются, то игрок может выбрать, какой из рядов убрать. После того, как один из рядов убран, второй уже не полностью завершён. Поэтому оставшиеся фишки не убираются с поля, а кольцо убирается только одно (см. рисунок 6).

6. Также возможна ситуация, при которой игрок выстроит ряд не своего цвета, а цвета соперника. В этом случае соперник должен убрать ряд и кольцо до совершения своего хода. Он также может убрать любое из своих колец.

7. Если игрок одновременно выстраивает и ряд своего цвета, и ряд цвета соперника, то он должен как обычно убрать ряд и кольцо, а затем его соперник делает то же самое (как описано выше).

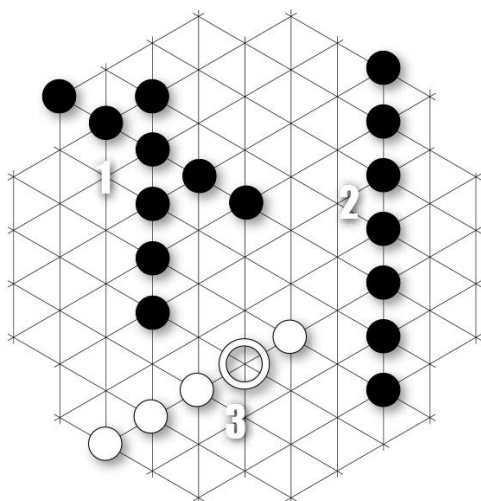


Рисунок 6:

СИТУАЦИЯ 1: игрок с чёрными фишками может убрать один из 2 пересекающихся рядов, но после этого второй ряд уже будет не полностью завершён. Поэтому кольцо убирается только одно!

СИТУАЦИЯ 2: ряд состоит из 7 чёрных фишек. Игрок может выбрать, какие 5 фишек убрать (но только находящиеся рядом друг с другом).

СИТУАЦИЯ 3: ряд не завершён, потому что кольцо не считается фишкой.

КОНЕЦ ИГРЫ

1. Игра заканчивается, когда один из участников убрал с игрового поля 3 кольца – т.е. собрал 3 ряда из 5 фишек своего цвета. Этот игрок объявляется победителем.
2. Если игрок одновременно выстроил и третий ряд своего цвета, и третий ряд цвета соперника, то побеждает именно он, так как он убирает свое кольцо первым.
3. Если все фишки уже размещены на игровом поле, а ни один из участников ещё не выиграл, то побеждает тот, кто убрал больше колец. Если оба участника убрали одинаковое число колец, игра заканчивается ничьей.

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!

Если вы умеете играть в GIPF, вы наверняка заметите, что у GIPF и YINSH много общего. В обеих играх необходимо выстраивать ряды фишек, а затем убирать их с поля. Однако более важной особенностью является неоднозначность, присутствующая в этих играх: то, что выгодно сделать в одной ситуации, может

оказаться вашим наихудшим выбором в другой. Играя в YINSH, вы должны всегда помнить об этом, особенно учитывая цель игры. Каждый выстроенный ряд приближает вас к победе, однако и ухудшает вашу ситуацию – ведь у вас остаётся меньше колец и, соответственно, меньше возможностей. Вы можете выстроить ряд цвета соперника – таким образом, у него станет на одно кольцо меньше. Однако тем самым вы, возможно, улучшите его положение. Поэтому разница между правильным и неправильным решением определяется только сложившейся на игровом поле ситуацией. Вам необходимо постараться найти баланс: с одной стороны, выгодно захватить лидерство, и в то же время иногда имеет смысл ненадолго отдать его сопернику. Главное, помните: **важен лишь третий ряд!**

УКОРОЧЕННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Это более быстрый и динамичный вариант игры в YINSH. В этой версии игры применяются те же основные правила, однако цель немного другая: **необходимо собрать лишь один ряд** из 5 фишек своего цвета! Вот и всё! Просто, не правда ли?

Приятной игры!