

Reglas Estándar

2

Este es el juego completo. Solo hay dos diferencias respecto al juego básico.

G AÑADIENDO UNA PIEZA

Cuando juegas el juego básico, el primer jugador no puede colocar su primera pieza directamente en el hexágono central. Esta restricción ahora se mantiene para cada pieza nueva que introduces en el juego. Una pieza nueva nunca puede ser colocada directamente en el hexágono central, ni tampoco parcialmente; primero debe ser colocada en el área de juego que la rodea. Tan solo las piezas que ya están en el tablero pueden moverse hacia (o fuera de) el hexágono central!

H EL OBJETIVO

Ahora hay dos maneras de ganar PÜNCT. La primera es la misma que en el juego básico: conectar dos lados opuestos. La segunda manera es una especie de forma rápida de romper el empate (tie-breaker). Si ningún jugador consigue hacer una conexión, el juego finaliza cuando un jugador coloca su última pieza en el tablero. Entonces, los jugadores cuentan cuantos espacios controlan en el hexágono central (es decir, cuentan cuantos puntos de su color se pueden observar desde encima). Gana el jugador que controla más espacios.

Si ambos finalizan con el mismo número de espacios controlados, el juego acaba en empate.

Cuando empezáis a jugar PÜNCT, esta segunda manera difícilmente determinará el ganador. De hecho, a menudo sucede que ninguna pieza será desplazada dentro del hexágono central durante el juego. No importa! Cuando vayas mejorando, aprenderás que a veces tienes que cambiar del todo tu estrategia y centrarte en mover tus piezas hacia el centro.

¡A divertirse!

Sztuka tworzenia połączeń

PÜNCT to piąta gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

Gra PÜNCT to opowieść

o piątym żywiole, o duchu

w najszerszym znaczeniu.

To opowieść o ludzkim umyśle,

o połączeniu świadomości

i podświadomości, boskiej

iskry natchnienia i twórczego

potencjału. Gra opowiada

też więc o znaczeniu sztuki,

piękna i treści. No i o odwadze!

O śmiałym łączeniu elementów,

interpretacji tego, co istnieje,

i o odwadze pozostawiania

własnych śladów!

Dlatego PÜNCT jest grą

o łączeniu przeciwstawnych

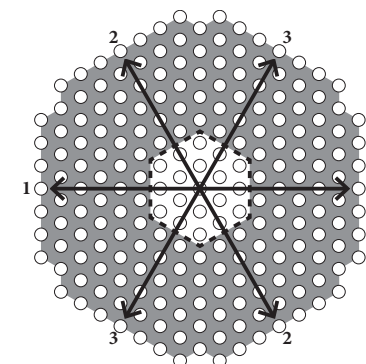
stron życia.

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza;
- 18 białych pionów z 3 kropkami;
- 18 czarnych pionów z 3 kropkami;
- biały pion pomocniczy;
- czarny pion pomocniczy;
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

- 1/ Celem gracza jest połączenie 2 przeciwnych stron planszy poprzez utworzenie nieprzerwanego ciągu sąsiadujących ze sobą pól w swoim kolorze. (Zob. Rysunek 1).



Rysunek 1. Gracz może połączyć przeciwne strony planszy w 3 różnych kierunkach.

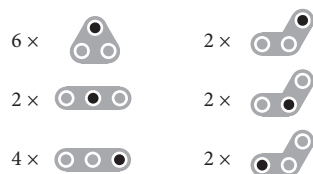
C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1/ Planszę należy położyć między graczami w taki sposób, aby jej dłuższa krawędź (z liniami oznaczonymi literami) przebiegała od jednego gracza do drugiego.
- 2/ Kolory należy przydzielić graczom w losowy sposób. Grę rozpoczyna grający białym.
- 3/ Gracze kładą wszystkie swoje pionki na stole przed sobą. W każdej chwili mają prawo wiedzieć, ile i jakie pionki pozostały jeszcze przeciwnikowi.

D PIONY

- 1/ Każdy z graczy dysponuje zestawem 18 pionów: 6 prostych, 6 zgiętych i 6 trójkątnych. Na każdym pionie znajdują się 3 kropki, z których jedna jest inaczej zabarwiona.

Wyróżniająca się kropka jest kropką główną i nazywana jest PÜNCTEM pionu. Pozostałe 2 kropki to tzw. małe kropki.



- 2/ Gracze posiadają także po 1 pionie pomocniczym o okrągłym kształcie i z 1 kropką. Nie jest częścią zestawu, ale można go użyć, aby dokładnie określić kierunek przemieszczenia pionu na planszy.

1 x ●

1 Zasady podstawowe**E WYKONANIE RUCHU**

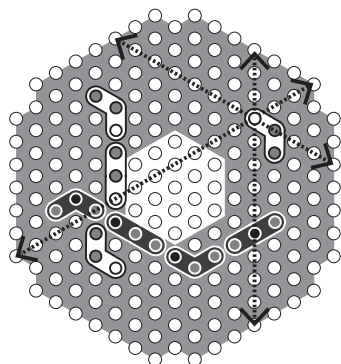
W swojej turze gracz ma 2 możliwości – albo wprowadza nowy pion na planszę (1.), albo porusza pion znajdujący się już na planszy. Wybierając ruch pionu, gracz ponownie ma 2 możliwości – albo przesuwa pion na inne pole planszy (2.), albo wskakuje nim na inne pionki (3.).

1. Wprowadzenie nowego pionu

- 1/ Gracz umieszcza na planszy wybrany pion ze swojego zestawu. Pion należy położyć w taki sposób, aby każda kropka znalazła się na 1 polu. To oznacza, że pion zawsze będzie zajmował 3 pola planszy.
- 2/ Pierwszy gracz nie może umieścić swojego pionu w centralnym obszarze planszy. To ograniczenie dotyczy tylko pierwszej tury pierwszego gracza. Przez resztę gry obaj gracze mogą kłaść nowe pionki gdziekolwiek na planszy, łącznie z obszarem centralnym. (Zob. Rysunek 1 – strefa białych pól tworzy obszar centralny).
- 3/ Gracz może wprowadzić nowy pion tylko na poziom 1 – czyli bezpośrednio na planszę. Nie może położyć nowego pionu na innym pionie znajdującym się na planszy.

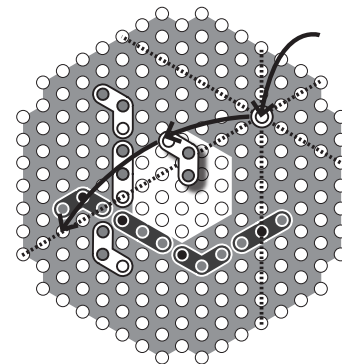
2. Przesuwanie pionu

- 1/ Gracz może przesuwać tylko pionki swojego koloru.
- 2/ Aby przesuwać pion, należy użyć jego PÜNCTU (wyróżniającej się kropki), aby określić możliwe kierunki ruchu. PÜNCT zawsze porusza się w linii prostej. Gracz może przesuwać pion o dowolną liczbę pól, nad innymi pionami oraz do i z obszaru centralnego. (Zob. Rysunek 2a).



Rysunek 2a. Strzałki wskazują kierunki, w których można przesuwać pion.

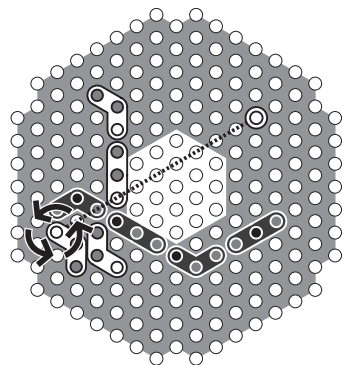
- 3/ Pion pomocniczy może być bardzo przydatny podczas nauki gry. W swojej turze gracz zdejmuję z planszy pion, który chce przesuwać, i umieszcza w jego miejsce pion pomocniczy (a dokładnie na polu zajmowanym przez PÜNCT pionu). Pion pomocniczy służy teraz za punkt odniesienia, aby zorientować się, wzdłuż których linii można dokonać przesunięcia. (Zob. Rysunek 2b).



Rysunek 2b. Gracz zdejmuję z planszy wybrany pion i umieszcza pion pomocniczy na polu zajmowanym dotychczas przez jego PÜNCT. Następnie przesuwa pion w linii prostej.

Uwaga! Pion pomocniczy nie może zostać na planszy ani być częścią połączenia. Należy go zdjąć zaraz po wykonaniu ruchu.

- 4/ Po wykonaniu przesunięcia (ale jeszcze przed położeniem pionu na nowym miejscu) gracz może go obrócić, ale PÜNCT pionu musi pozostać na tym samym polu! Innymi słowy, PÜNCT stanowi oś obrotu dla małych kropek. (Zob. Rysunek 2c).



Rysunek 2c. Przed położeniem pionu gracz może go obrócić wokół osi obrotu, którą stanowi jego PÜNCT.

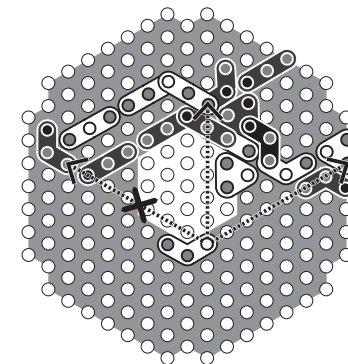
- 5/ Przesunięcie pionu i jego obrót stanowią 1 turę gracza, ale gracz nie ma obowiązku wykonywania obu tych czynności. Może tylko obrócić pion, nie przesuwać go, albo tylko przesuwać, nie obracając.
- 6/ Gracz może przesuwać pion na krawędź planszy, ale musi go obrócić w taki sposób, aby obie małe kropki pozostały na planszy.

3. Wskakiwanie na innego pionu

Aby wskoczyć pionem na inny pion, należy w pierwszej kolejności wykonać ruch według zasad opisanych powyżej – przesuwać PÜNCT pionu w linii prostej na pion/piony, na których gracz chce go umieścić.

Należy pamiętać przy tym o kilku zasadach.

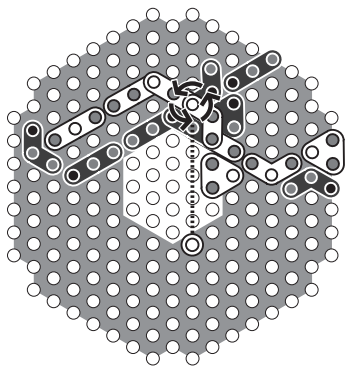
- 1/ PÜNCT musi się znaleźć na innym własnym pionie gracza (na dowolnej kropce). (Zob. Rysunek 3a).



Rysunek 3a. Strzałki wskazują pionki, na które może wskoczyć zaznaczony pion. Wskoczenie na pionki po lewej stronie jest niemożliwe, ponieważ PÜNCT nie może znaleźć się na pionie przeciwnika.

- 2/ PÜNCT nigdy nie może znaleźć się na pionie przeciwnika, ale mogą się na nim znaleźć małe kropki! Po przesunięciu pionu – w tym przypadku po przesunięciu PÜNCTU na jeden ze swoich pionów – gracz może go obrócić. W rezultacie małe kropki mogą znaleźć się na jakichkolwiek

innych kropkach zarówno na pionach gracza, jak i przeciwnika. (Zob. Rysunek 3b).



Rysunek 3b. Gracz może obrócić pion przed umieszczeniem go na innych pionach.

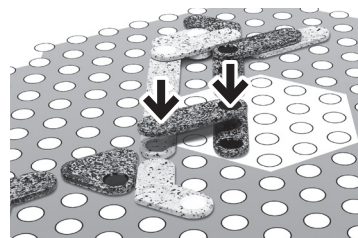
- 3/ Położenie pionu na innym pionie blokuje kropki pod spodem (zarówno gracza, jak i przeciwnika). Wystarczy zablokować 1 kropkę, aby unieruchomić cały pion. Taki pion nie może zostać ani przesunięty, ani obrócony, dopóki chociaż jedna z jego kropek jest zablokowana.
- 4/ Pion może wskoczyć na inne piony tylko pod warunkiem, że jego PÜNCT i małe kropki znajdują się na jednym poziomie. Pion można położyć tylko na 3 kropkach, chyba że wykorzystujemy go jako most. (Zob. 4. Stawianie mostu).
- 5/ Nie ma limitu tworzonych poziomów. Pion może wskoczyć na dowolny poziom i zeskoczyć na dowolny niższy poziom. Pion znajdujący się na najwyższym poziomie może zostać przesunięty z powrotem nawet na najniższy poziom planszy.
- 6/ Piony znajdujące się na wierzchu są ważniejsze od pionów znajdujących się niżej. Gracz może przewrócić połączenie przeciwnika, skacząc na jego pionu.

Uwaga! Tylko pionu, które znajdują się już na planszy, mogą skakać na inne pionu.

4. Stawianie mostu

- 1/ Gracz może użyć pionu do zakrycia pustego pola. Zarówno pion prosty, jak i zgięty mają 2 wyraźne końce. Jeśli kropki na tych końcach znajdują

się na 2 różnych pionach, to kropka w środku może znaleźć się nad pustym polem jako most. (Zob. Rysunek 4).

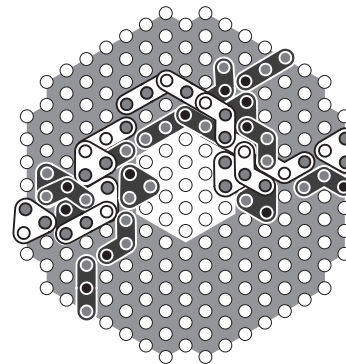


Rysunek 4. Gdy wykonuje się skok pionem prostym albo zgiętym, wystarczy, że 2 kropki na jego końcach znajdują oparcie, aby pion przyjął stabilną poziomą pozycję. (Bardzo rzadki przypadek – możliwe jest postawienie mostu, wykonując skok zgiętym pionem na 1 inny zgięty pion zorientowany w przeciwną stronę).

- 2/ Pion trójkątny jest pozbawiony ściśle określonych końców i dlatego nie może być wykorzystany do postawienia mostu. Taki pion można stawiać tylko na 3 kropkach.
- 3/ Pion musi zawsze leżeć poziomo, co oznacza, że kropki na jego końcach muszą być wsparte na 2 pionach znajdujących się na tym samym poziomie. **Uwaga! Tylko środkowa kropka pionu może być użyta jako most. Nie można do tego celu użyć niepodpartej kropki na jednym z końców.**
- 4/ Kropka, na której leży inny pion, jest zablokowana. Dotyczy to także kropki leżącej pod mostem. Pion, którego częścią jest taka kropka, nie może zostać przesunięty, nawet jeśli możliwe byłoby zdjęcie go z planszy bez naruszania pozycji innych pionów. **Uwaga! Jeśli pod mostem znajduje się puste pole, to takie pole także jest zablokowane. Gracz nie może wsunąć pionu pod most. Ważne! Aby postawić most, gracz musi wskoczyć pionem na inne pionu. To znaczy, że można utworzyć most tylko pionem znajdującym się już na planszy. Jego PÜNCT może zostać przesunięty tylko w linii prostej i umieszczony na innym pionie gracza!**

F KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy połączy 2 przeciwne strony planszy. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa. Spójrz na planszę powyżej i sprawdź, czy został spełniony warunek zwycięstwa. (Zob. Rysunek 5).



Rysunek 5. Biału wygrywa.

Co się z tym wiąże:

- Aby kropka mogła być częścią połączenia, musi być widoczna z góry.
 - Kropki są ze sobą połączone, jeśli znajdują się na sąsiednich polach, bez względu na poziom.
 - Połączenie może przebiegać od dowolnego pola jednej strony planszy do dowolnego pola przeciwnej strony.
 - Na potrzeby połączenia nie ma różnicy między małymi kropkami a PÜNCTAMI.
- Jeśli któryś z graczy umieścił na planszy swój ostatni pion i żaden z graczy nie zdołał utworzyć połączenia, gra pozostaje nierozstrzygnięta. Jest to najlepszy moment, aby przejść do rozgrywki standardowej.

Ważne! Pion leżący na innych pionach może skrywać ważne informacje. PÜNCT nie jest grą pamięciową, więc gracz ma prawo podnosić pionu, aby zobaczyć ustawienie pionów pod nimi. Ale aby uniknąć pomyłki, nie należy podnosić więcej niż jednego pionu naraz.

2 Zasady standardowe

Gra standardowa różni się od gry podstawowej w 2 aspektach.

G WPROWADZENIE NOWEGO PIONA

Podczas gry podstawowej pierwszy gracz nie mógł umieścić swojego pierwszego pionu w obszarze centralnym. To ograniczenie rozciąga się teraz na wszystkie nowe pionu wprowadzane do gry. Nowy pion nie może zostać umieszczony bezpośrednio w obszarze centralnym, nawet częściowo. Musi wpraw w całości znaleźć się gdzieś na pozostałej części planszy. Tylko pionu znajdujące się już na planszy mogą zostać przesunięte do albo z obszaru centralnego!

H CEL GRY

Istnieją 2 drogi do zwycięstwa. Pierwszy cel pozostaje taki jak w grze podstawowej – połączyć 2 przeciwne strony planszy. Drugi cel jest sposobem rozstrzygnięcia

remisu. Jeśli żadnemu z graczy nie uda się utworzyć połączenia, gra kończy się w momencie, gdy któryś z nich umieści na planszy swój ostatni pion. Obaj gracze podliczają liczbę kontrolowanych przez siebie pól w obszarze centralnym (tj. sprawdzają, ile kropek ich koloru jest widocznych z góry). Zwycięzcą zostaje gracz kontrolujący więcej pól.

Jeśli obaj gracze kontrolują taką samą liczbę pól, gra kończy się remisem.

Jeśli zaczynacie dopiero swoją przygodę z grą PÜNCT, drugi cel rzadko miała miejsce sytuacja, gdy przez całą rozgrywkę w obszarze centralnym nie znajdzie się żaden pion. Ale nie martwcie się! Wraz z nabieraniem doświadczenia zobaczycie, że w pewnych sytuacjach oplaca się zmienić strategię i skoncentrować na gromadzeniu pionów w centrum planszy.

Dobrej zabawy!