

## Правила настольной игры

**LYNGK**

Автор игры: Крис Бурм (Kris Burm)

Перевод на русский язык: Анастасия Губанова, ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Игра для 2 участников от 13 лет

**ОБЗОР ИГРЫ****Всё дело во взаимодействии...***Эпилог: седьмая игра проекта GIPF для двух игроков.**Хотя изначально проект GIPF должен был включать в себя 6 игр, LYNGK является седьмой игрой в серии и представляет собой синтез других шести игр проекта.**В то время как сам GIPF является ядром проекта, LYNGK — это игра, объединяющая элементы и механики всех 6 игр проекта (GIPF, TZAAR, ZÈRTZ, DVONN, PÛNCT и YINSH).***А. КОМПОНЕНТЫ**

- 1 игровое поле
- 3 белые в крапинку фишки (символизируют игру GIPF)
- 9 бежевых фишек (символизируют игру TZAAR)
- 9 синих фишек (символизируют игру ZÈRTZ)
- 9 красных фишек (символизируют игру DVONN)
- 9 зелёных фишек (символизируют игру PÛNCT)
- 9 чёрных фишек (символизируют игру YINSH)
- 1 мешочек

**Б. ЦЕЛЬ ИГРЫ**

В LYNGK играют фишками 6 разных цветов, каждая из которых представляет одну из шести игр проекта GIPF.

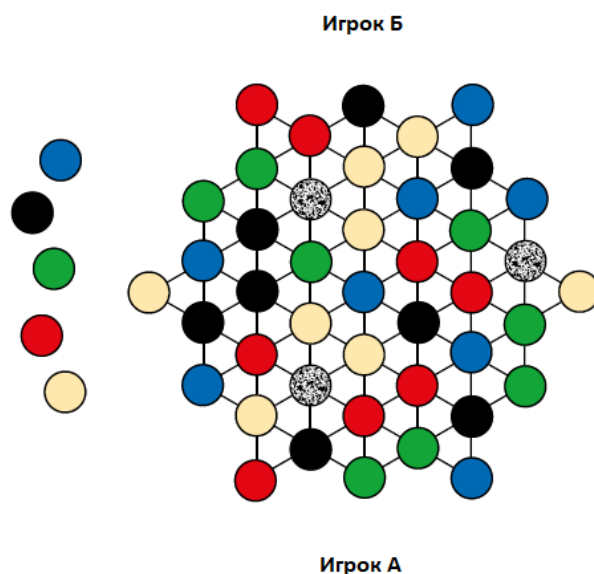
На самом деле в игре активными являются только пять цветов. Шестой цвет (белые в крапинку фишки, которые в правилах будут упоминаться просто как «белые») является джокером, и его можно использовать как любой из других пяти цветов.

В самом начале игры фишки пяти цветов (бежевые, синие, красные, зелёные и чёрные) не принадлежат какому-то конкретному игроку. В ходе игры каждый игрок будет выбирать два цвета — это означает, что с этого момента соперник больше не сможет играть фишками этих цветов.

Цель игрока — собрать стопки, состоящие из 5 фишек 5 разных цветов. Победу одержит тот игрок, который в конце игры соберёт больше таких стопок.

**В. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

- 1/ Разместите по 8 фишек каждого цвета и 3 белые фишки случайным образом на игровом поле так, чтобы каждая точка (на пересечении линий) была занята.
- 2/ Оставшиеся фишки (1 бежевая, 1 синяя, 1 красная, 1 чёрная и 1 зелёная) выложите в ряд рядом с полем (см. пример 1).
- 3/ Бросьте жребий, чтобы определить первого игрока.



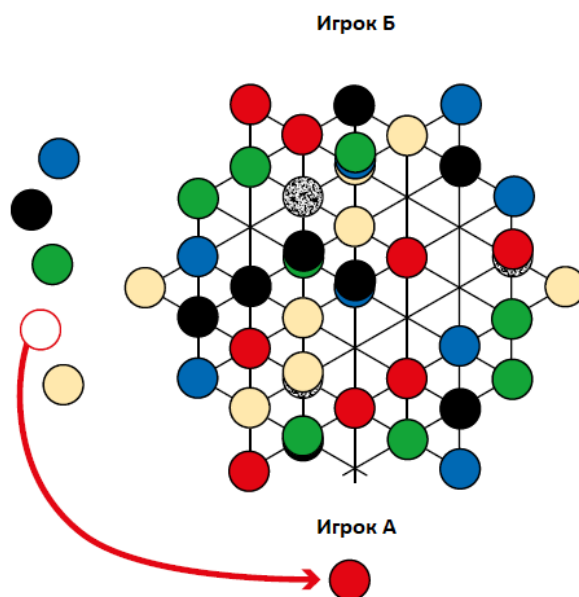
**Пример 1:** случайная начальная расстановка фишек на поле. Пять фишек выложены рядом с полем и не используются в игре. Так как фишки размещаются на поле случайным образом, то ни у одного игрока нет преимуществ, потому что ни один из них пока не знает, какие цвета он выберет.

**Г. ФИШКИ-ДЖОКЕРЫ, НЕЙТРАЛЬНЫЕ ФИШКИ И ФИШКИ ВЫБРАННОГО ЦВЕТА**

- 1/ Три белые фишки являются джокерами, т. е. они потенциально могут представлять фишку любого из 5 активных цветов. Эти фишки нейтральны — ими нельзя играть, но их можно перемещать в составе стопки.
- 2/ В начале игры все фишки на поле не принадлежат ни одному из игроков. Это значит, что помимо белых фишек-джокеров оба игрока могут использовать их в свой ход.
- 3/ В ходе игры каждый игрок может выбрать 2 цвета. Как только игрок выберет цвет, фишки этого цвета больше не являются нейтральными. С этого момента только игрок, выбравший этот цвет, может перемещать фишки или стопки с фишкой этого цвета сверху.

**Примечание:** 5 фишек рядом с полем служат только для обозначения, какой цвет выбрал игрок. Эти фишки не используются в игре и не выставляются на поле.

- 4/ Игроки могут выбрать цвет из ещё невыбранных другим игроком в любой момент игры, но только в свой ход и до перемещения фишек. Чтобы выбрать цвет, игрок берёт фишку желаемого цвета рядом с полем и кладёт её перед собой (см. пример 2).



**Пример 2:** игрок А выбирает красный цвет. Он обязан сделать это до начала своего хода, потому что как только он переместит фишку или стопку на поле, ход перейдёт к сопернику. Затем и соперник в свой ход может выбрать цвет, если пожелает (но только до того, как выполнит перемещение на поле).

5/ В свой ход игрок может выбрать только один цвет. Таким образом, нельзя выбрать сразу 2 цвета в течение одного хода.

6/ Когда оба игрока выбрали 2 цвета, последний (пятый) цвет остаётся нейтральным. Оба игрока могут использовать фишки нейтрального цвета до конца игры.

#### **Д. ХОД ИГРЫ**

1/ Игроки совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход игрок обязан переместить одну фишку или одну стопку фишек. Игрок может переместить любую фишку или стопку фишек либо нейтрального цвета, либо своих выбранных цветов.

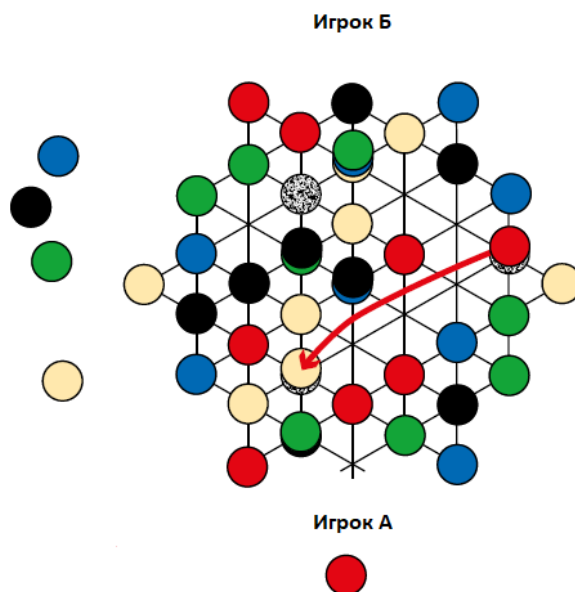
2/ Если игрок перемещает стопку, то игрок обязан переместить её целиком. Цвет верхней фишки стопки определяет, является ли стопка нейтральной или же принадлежит одному из игроков.

3/ Перемещение фишки или стопки, будь то стопка нейтрального цвета или цвета одного из игроков, всегда должно заканчиваться на занятом месте, т. е. поверх другой фишки или стопки. Перемещение может заканчиваться:

- на вершине соседней фишки или стопки;
- на вершине фишки или стопки, до которых можно дойти по прямой, проходя только через пустые точки пересечения (перепрыгивать через фишки или стопки нельзя).

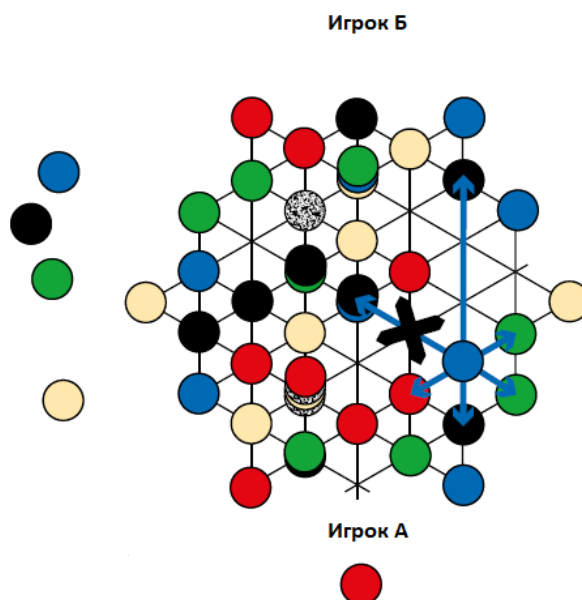
4/ В разделе Е «Правило LYNGK» описывается альтернативный способ перемещения.

5/ Стопка может состоять максимум из 5 фишек, причём разного цвета. В стопке не может быть две или более фишек одного цвета, однако в стопке может быть 2 или даже все 3 белые фишки, потому что они являются джокерами. Белая фишка считается фишкой любого цвета, которого ещё нет в стопке (см. пример 3).



**Пример 3:** игрок А собрал стопку из 4 фишек — 1 красной, 1 бежевой и 2 белых. Джокеры могут считаться фишками двух цветов, которых нет в стопке: зелёная и синяя, синяя и чёрная или чёрная и зелёная.

б/ Одиночную фишку нейтрального цвета (т. е. цвета, который ещё не был выбран ни одним из игроков) можно переместить только на другую одиночную фишку любого другого цвета: игрок может переместить одиночную фишку на джокера, фишку другого нейтрального цвета или фишку цвета, уже выбранного одним из игроков. **Одиночную фишку нейтрального цвета нельзя поместить на стопку** (см. пример 4).



**Пример 4:** красные фишки, а также стопки с красными фишками сверху принадлежат игроку А. Остальные 4 цвета остаются нейтральными. Когда настанет очередь игрока Б, он может переместить любую нейтральную фишку или любую стопку с нейтральной фишкой сверху. Стрелками в примере показаны перемещения, которые игрок Б может совершить синей фишкой. Фишку нельзя переместить на стопку с чёрной фишкой сверху по двум причинам: во-первых, в стопке уже есть синяя фишка и, во-вторых, одиночную фишку нельзя поместить на стопку.

7/ **Стопку с нейтральной фишкой сверху** можно помещать на любую одиночную фишку или на стопку из такого же количества фишек. Стопку нельзя поместить на стопку большего размера. Например, стопку из двух фишек с нейтральной фишкой сверху можно поместить на одиночную фишку или на другую стопку из двух фишек. Поместить стопку из двух фишек на стопку из трёх фишек нельзя.

8/ **Одиночную фишку выбранного цвета или стопку с фишкой выбранного цвета сверху** можно поместить на любую фишку или стопку при условии, что в результате перемещения новая стопка будет состоять из фишек разного цвета, а её высота не превысит 5 фишек.

9/ Когда игрок собирает стопку из 5 фишек с фишкой своего цвета сверху, он должен убрать стопку с поля целиком и положить её перед собой так, чтобы она была видна сопернику. Такая стопка принесёт в конце игры 1 победное очко.

10/ Когда игрок собирает стопку из 5 фишек с фишкой нейтрального цвета сверху, то такая стопка остаётся на поле и служит препятствием. Эта стопка не принесёт очки ни одному из игроков.

11/ Игрок может спасовать только в том случае, если у него нет возможных ходов. В остальных случаях он обязан совершить ход.

12/ Если игрок больше не может совершить ход, другой игрок обязан продолжать играть до тех пор, пока и у него не останется возможных ходов. Если игрок, который спасовал ранее, получает возможность снова совершить ход, он обязан это сделать.

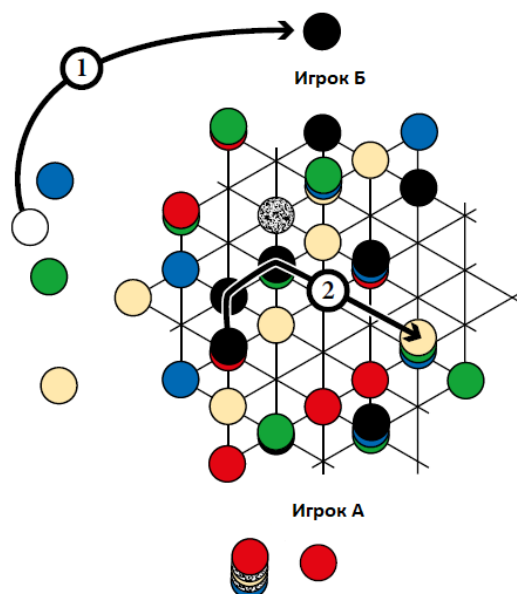
## **Е. ПРАВИЛО LYNGK**

В этом разделе «элементами» называются все одиночные фишки и стопки, поскольку к ним применимо правило LYNGK.

1/ Правило LYNGK используется только при игре с выбранным цветом.

2/ Фишки **одного и того же выбранного цвета** образуют цепочку, по которой можно переместить фишку этого же выбранного цвета, следуя базовым правилам. Игрок может выполнить 2, 3 или даже 4 перемещения по фишкам выбранного цвета. Так, эти элементы выбранного цвета дают больше возможностей для перемещения, которые недоступны сопернику.

3/ Как применять правило LYNGK: игрок может переместить фишку выбранного цвета через другую фишку этого же цвета, но не может поместить её поверх неё. Вместо этого фишка, до которой дошёл игрок, рассматривается как точка LYNGK, от которой начнётся следующее перемещение. Таким образом, перемещение фишки продолжится до следующей (соседней) фишки в этой цепочке или до фишки, до которой можно переместиться по прямой линии. Если игрок снова доходит до фишки этого же выбранного цвета, то он должен продолжить перемещение фишки до тех пор, пока не дойдёт до фишки или стопки, на которую можно поместить перемещаемую фишку (см. пример 5).



**Пример 5:** игрок А уже собрал одну стопку из 5 фишек. У игрока Б есть возможность сравнять счёт. Сначала игрок Б выбирает чёрный цвет и берёт себе фишку этого цвета (1). Затем он выполняет тройное перемещение (2) и собирает стопку из 5 фишек. Чтобы выполнить такое перемещение, все фишки на точках LYNGK должны быть этого выбранного цвета. (Обратите внимание, что пока оба игрока выбрали только по одному цвету.)

4/ Фишка-джокер не является точкой LYNGK.

5/ Проходить через одну и ту же фишку, которая является точкой LYNGK можно только один раз за ход.

**Примечание:** точкой LYNGK может являться не только одиночная фишка, но и стопка. В таком случае значение имеет только цвет верхней фишки. Цвет других фишек в стопке значения не имеет.

### **Ж. КОНЕЦ ИГРЫ**

1/ Игра заканчивается, когда один из игроков совершает последний возможный ход. **Победителем становится игрок, собравший больше стопок из 5 фишек разного цвета** (а значит, получил больше очков).

2/ В случае ничьей победителем становится игрок, у которого на поле больше всего стопок из 4 фишек (с фишками его выбранного цвета сверху). Если ничья по-прежнему сохраняется, победителем становится тот, у кого на поле больше всего стопок из 3 фишек (с фишками его выбранного цвета сверху) и так далее.

3/ Если определить победителя всё равно не удаётся, то игроки делят победу.

### **3. ВАРИАНТ ИГРЫ: СТОПКА ИЗ 6 ФИШЕК**

Мы рекомендуем играть в этот вариант, когда вы хорошо освоите базовый вариант.

Этот вариант игры использовался, пока не были сформулированы окончательные базовые правила LYNGK. Партии по этим особым правилам зачастую короче из-за особенностей условий победы. В этом варианте игрок, первым собравший стопку из 6 фишек, сразу же становится победителем. Если вы решите сразу сыграть в этот вариант, не набравшись достаточно опыта, есть вероятность, что такие ситуации будут возникать часто

и случайно. Однако было бы жаль отказываться от этого варианта игры, поэтому мы предлагаем его в качестве альтернативы игре по базовым правилам.

Игроки соблюдают базовые правила игры, но со следующими оговорками:

1/ Стопки из 5 фишек остаются на поле. Не убирайте их с поля и не кладите их перед собой.

2/ Фишка-джокер теперь выполняет две функции: заменяет фишку любого цвета (как в базовой игре) и может считаться фишкой шестого (белого) цвета.

***Примечание: хотя в этом варианте игры фишка-джокер также считается самостоятельной фишкой белого цвета, она всё ещё остаётся нейтральной фишкой. Игроки не могут выбрать белый цвет и не могут перемещать белые фишки как одиночные. Белые фишки можно перемещать только в составе стопки.***

3/ Чтобы составить стопку из 6 фишек, необходима как минимум одна фишка-джокер в стопке из 5 фишек разных цветов. В этом случае фишка-джокер будет считаться фишкой белого цвета, но, как и в базовой игре, другие фишки-джокеры могут находиться в стопке и использоваться для замены фишек недостающих цветов.

4/ Игрок, которому первым удастся собрать стопку из 6 фишек с фишкой одного из выбранных им цветов сверху, немедленно выигрывает.

5/ Если игрок собирает стопку из 6 фишек с нейтральной фишкой сверху, это не считается победой.

6/ Если возможных ходов больше нет и если ни одному из игроков не удалось собрать стопку из 6 фишек, игрок, у которого на поле больше всего стопок из 5 фишек, побеждает. Если победителя определить не удалось, подсчитайте стопки из 4 фишек и так далее.

**Приятной игры!**