

Игра “Плац” (“Platz”)

Автор: Тимофей Никулин

Категория: абстрактная стратегическая игра

Количество игроков: 2

Длительность партии: 10-30 мин.

Сложность правил: низкая

Уровень стратегии: высокий

Влияние случайности: нет

Компоненты:

- клеточное поле 5 на 5 клеток;

- клеточное поле 6 на 6 клеток.

- 12 фишек (6 белых и 6 черных) с пазами для стрел;

- 96 стрел.

Об игре

“Плац” - абстрактная стратегическая игра для 2 игроков с уникальной боевой механикой, реализованной на обычном клеточном поле с необычными игровыми единицами - фишками, способными не только передвигаться по игровому полю, но и стрелять в фишки противника.

В начале игры каждая фишка на поле может двигаться и стрелять в 8 направлениях (горизонтальные, вертикальные и диагональные). Выстрел в любом направлении, однако, лишает фишку возможности в дальнейшем двигаться и стрелять в этом направлении.

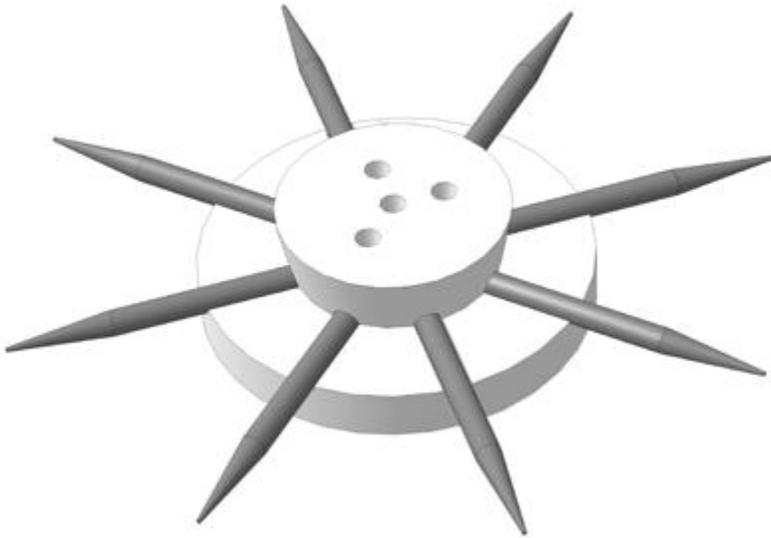
Победа в игре достается игроку, который первым сумеет уничтожить любую из фишек противника, произведя в нее заданное количество выстрелов.

Правила игры

Начало игры

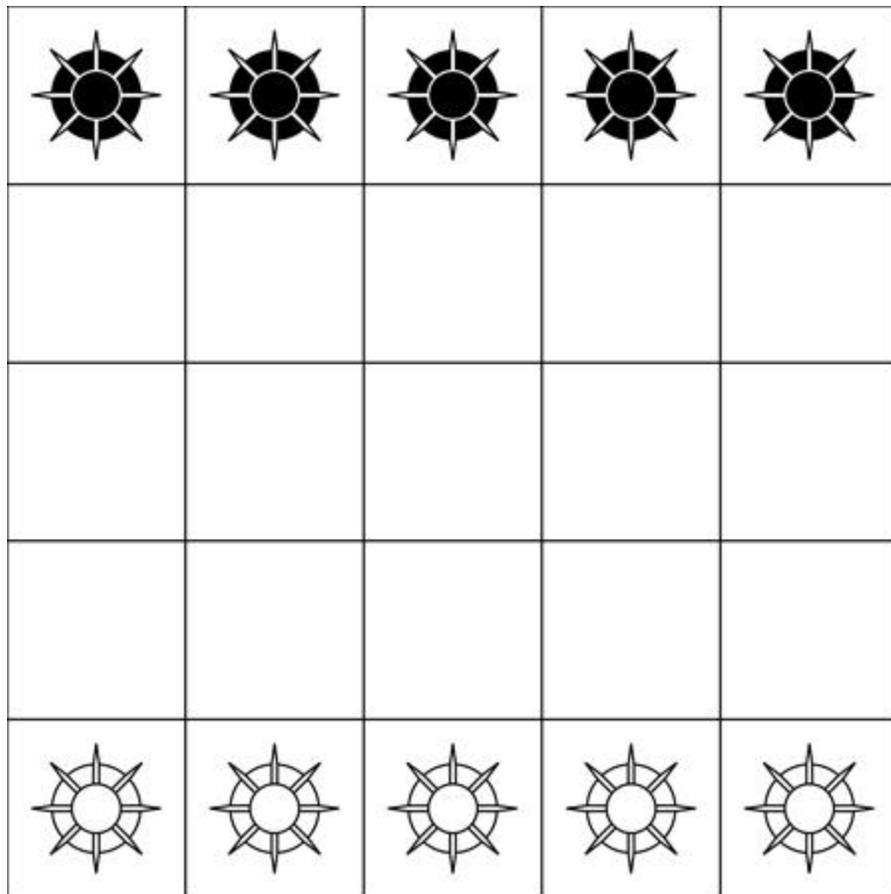
Перед началом игры каждая фишка заряжается восемью стрелами (рис. 1).

Рисунок 1. Фишка для игры в “Плац”, заряженная 8 стрелами.



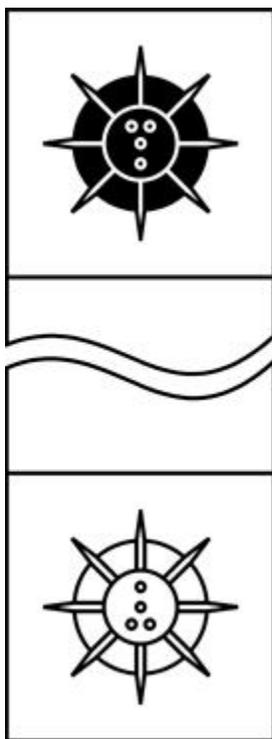
Фишки расставляются в два ряда друг напротив друга на противоположных сторонах клеточного поля (рис. 2). Для игры может быть выбрано одно из двух полей: 5 на 5 или 6 на 6 клеток. В первом случае каждый игрок играет пятью фишками, во втором - шестью.

Рисунок 2. Начальная расстановка фишек на поле 5 на 5 клеток.



Во время игры фишки запрещено поворачивать. Правильная ориентация фишек задается рисунком отверстий в их центре (рис. 3).

Рисунок 3. Правильная ориентация черных и белых фишек (фишки расположены на стартовых позициях).



Ход игры

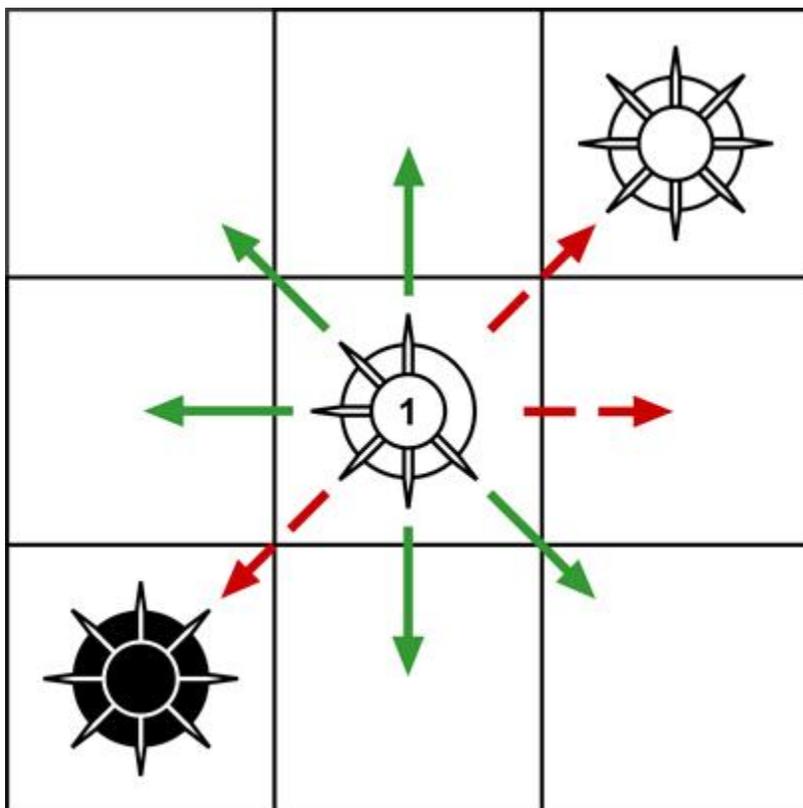
Игроки ходят поочередно, начиная с владельца белых фишек.

В свой ход игрок может выполнить **одно** из двух действий:

1) Передвинуть свою фишку.

Любую из своих фишек можно передвинуть на соседнюю свободную клетку в направлении, в котором имеется неизрасходованная стрела (рис. 4).

Рисунок 4. Возможные (сплошные стрелки) и невозможные (пунктирные стрелки) направления движения фишки "1".



2) Атаковать фишку противника.

Для этого игрок должен выбрать одну из стрел на своих фишках: атаковать можно стрелой, нацеленной прямо на фишку противника в горизонтальном, вертикальном или диагональном направлении. Между стреляющей и атакуемой фишкой не должно быть других фишек. Выстрел осуществляется на любое расстояние в пределах поля, при этом стрела вынимается из стреляющей фишки и вставляется в одно из четырех вертикальных отверстий **в центре** атакуемой фишки (рис. 5, 6).

Таким образом, производя выстрел в выбранном направлении, игрок лишает фишку возможности стрелять и двигаться в этом направлении в дальнейшем.

Рисунок 5. Возможные (сплошные стрелки) и невозможные (пунктирные стрелки) направления атаки фишки "1".

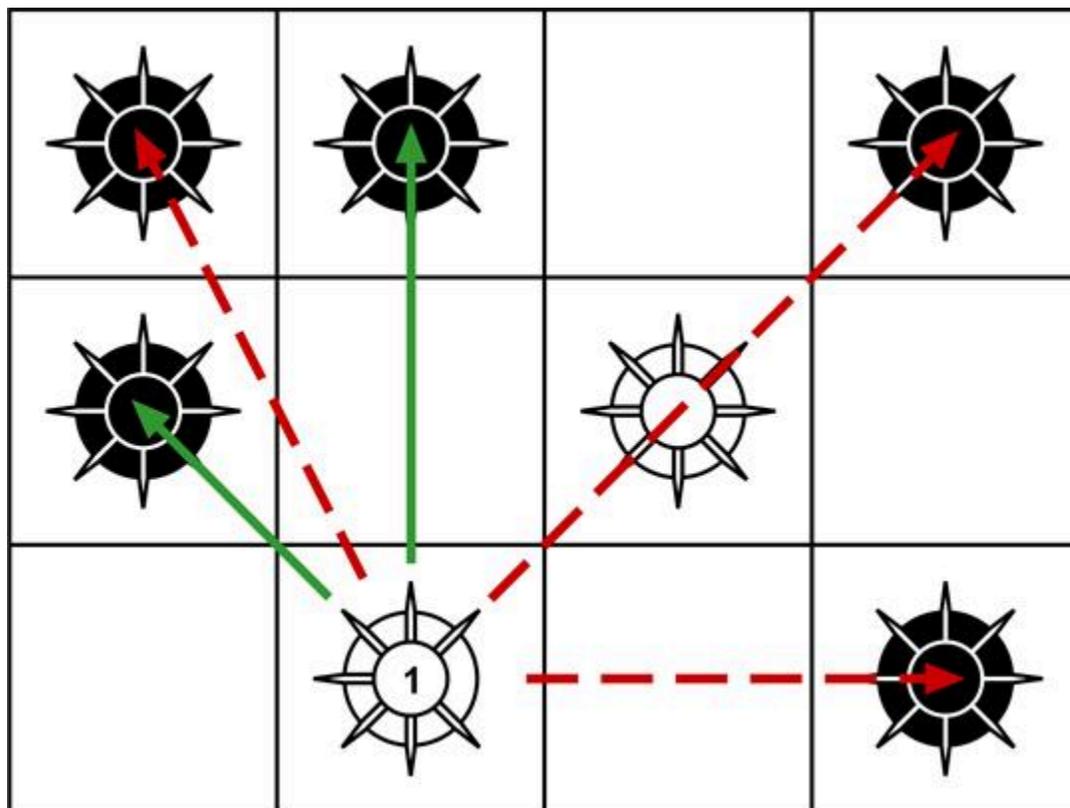
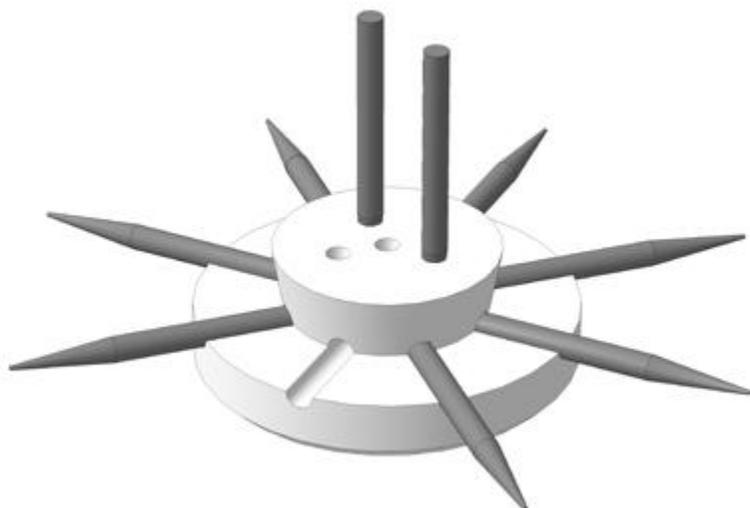


Рисунок 6. Фишка, дважды атакованная противником и один раз атаковавшая сама.



Окончание игры

Побеждает игрок, который первым сумеет уничтожить **любую** из фишек противника, произведя в нее 4 выстрела.

Примечание

На полях обоих размеров возможна игра, победным условием для которой будет не 4, а 5 попаданий в любую из фишек противника.