

Комментарии к правилам «Гексании»

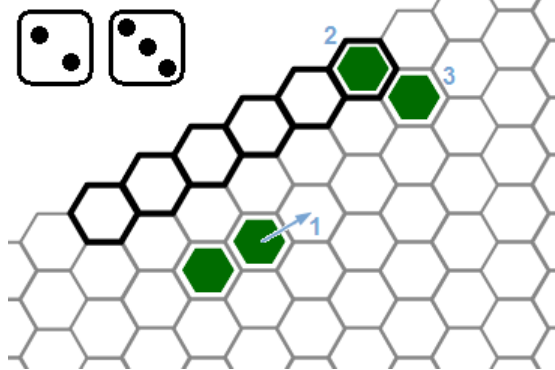
Собственно правила игры хотя и содержат в себе описание всех допустимых действий и накладываемых на них ограничений, тем не менее, применение многих пунктов правил лучше рассмотреть на ряде конкретных примеров и с соответствующими пояснениями в отношении возникающих при игре ситуаций.

п. 2

Прежде всего, содержание пункта следует понимать так, что в течение одного хода игрок волен выполнить несколько разных действий и с разными фигурами. Совсем не обязательно в случае, изображённом на рисунке ниже, тратить выпавшие очки только на перемещение фигуры в указанном направлении на три клетки (2 очка на преодоление инерции + 3 очка на собственно движение):



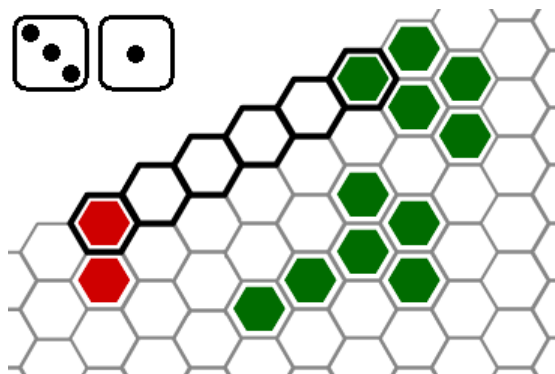
Данную фигуру можно передвинуть всего на одну клетку (1), но при этом выполнить также рождение новой фигуры (фишки) (2) и приращение к ней ещё одной фишки (3):



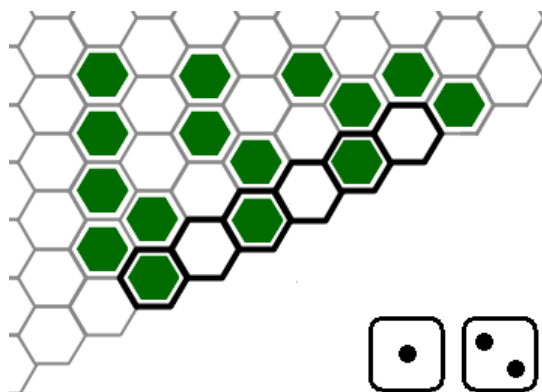
В последнем предложении п. 2 указано условие, при котором игрок выбывает из игры – невозможность после броска кубиков выполнить хотя бы одно действие. Ниже приведены примеры ситуаций, когда такое происходит.

1. У игрока не осталось каких-либо фигур на поле, а одна или несколько клеток родины заняты фигурами других игроков (п. 5). В такой ситуации невозможно выполнить даже действие «Рождение».

2. На рисунке ниже у игрока, играющего зелёными фишками, выпало 4 очка – такого количества недостаточно для каких-либо действий над имеющимися у него двумя фигурами с массами 5 и 6, а рождение новой фишки выполнить также нельзя (п. 5), поскольку на родине этого игрока находится чужая фигура с массой 2.

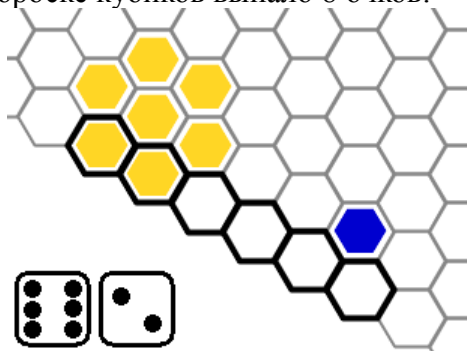


3. В нижеприведённой ситуации игрок не может выполнить перемещение, приращение и перегруппировку своими фигурами, так как выпавших трёх очков недостаточно для этого. При этом ни на одной из трёх свободных клеток родины нельзя произвести рождение, так как согласно п. 11 запрещается выполнять рождение новой фишки, если при этом она должна будет сразу же слиться с другой фигурой:

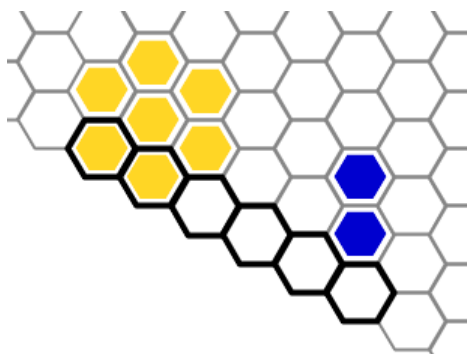


п. 4

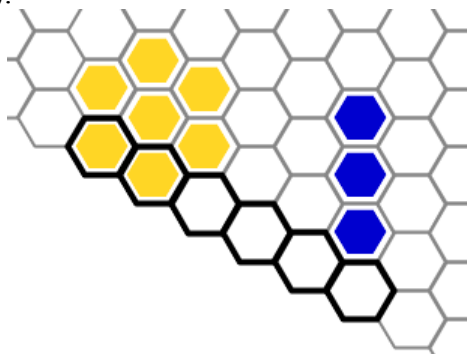
Выполнение действия «Приращение» можно рассмотреть на следующем примере. У игрока, играющего синими фишками, при броске кубиков выпало 8 очков:



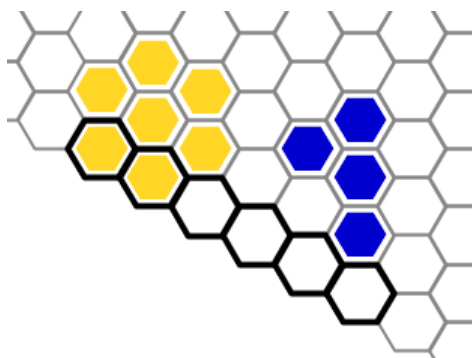
Распорядиться ими можно так. Сначала выполнить приращение одной фишки (на это будет затрачено одно очко):



После этого к полученной фигуре можно прирастить третью фишку, потратив ещё два очка (масса наращиваемой фигуры равна двум):



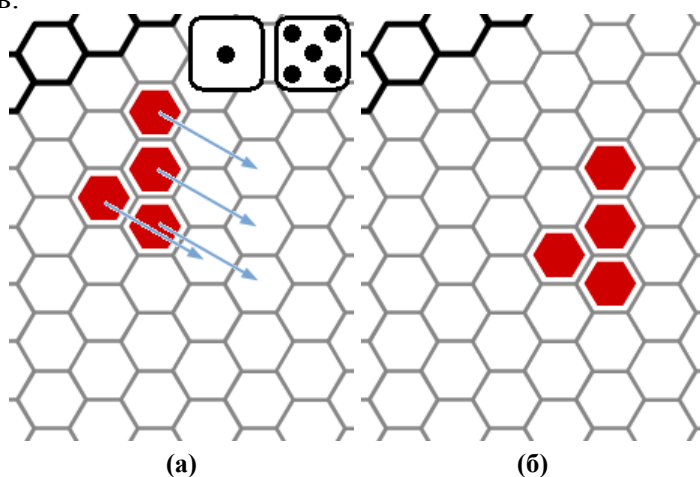
а также четвёртую, израсходовав три очка:



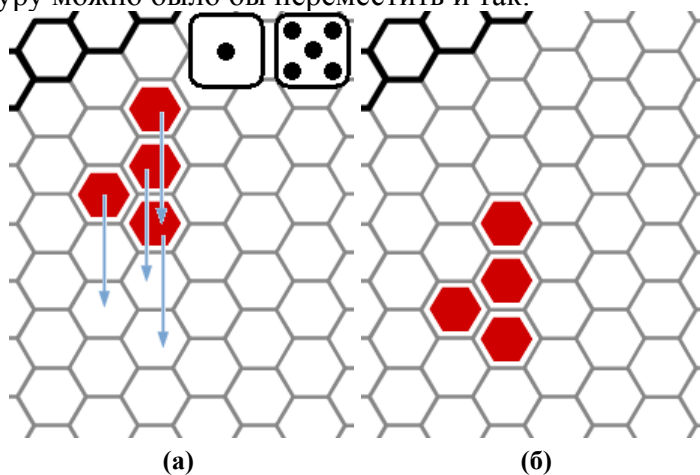
В результате останется $8 - 1 - 2 - 3 = 2$ очка, потратить которые уже не на что и они в этом случае пропадают (п. 2).

п. 6, 7

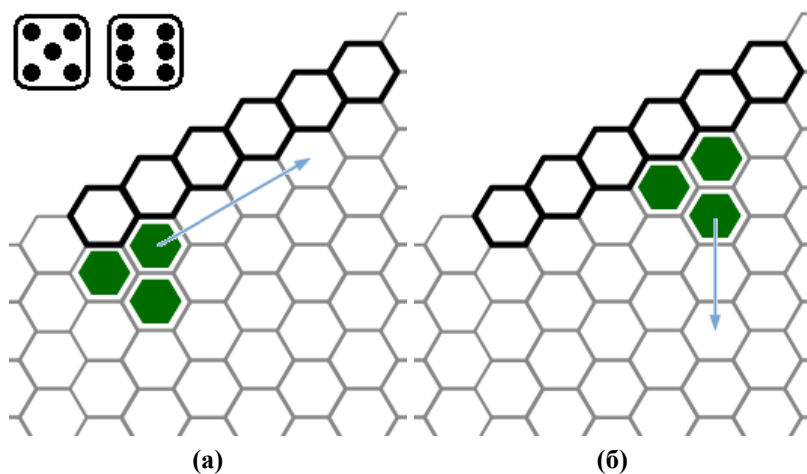
На рисунке ниже имеется фигура с массой 4, а у игрока выпало 6 очков. Из этого следует, что для выполнения действия «Перемещение» нужно четыре очка потратить на преодоление инерции этой фигуры и в итоге останется два очка на совершение собственно движения. При этом вся фигура смещается как единое целое – каждая фишка в её составе перемещается в одном и том же направлении и на одинаковое число шагов:



Для каждой фигуры, не находящейся на краю поля, существует шесть возможных направлений. Рассмотренную выше фигуру можно было бы переместить и так:

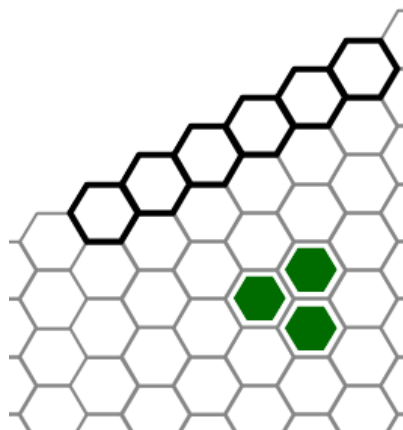


Действие «Перемещение» подразумевает движение в одном предварительно выбранном направлении по прямой линии. Возможно движение со сменой направления, но его следует рассматривать как несколько действий. Например, если на кубиках выпало 11 очков, то фигуру с массой 3 можно перемещать так. Сначала после затраты трёх очков на преодоление инерции, переместить её на три шага по клеткам поля (будет потрачено $3 + 3 = 6$ очков), а затем, потратив ещё 3 очка на новое преодоление инерции, переместить фигуру на два шага ($3 + 2 = 5$ очков):



(а)

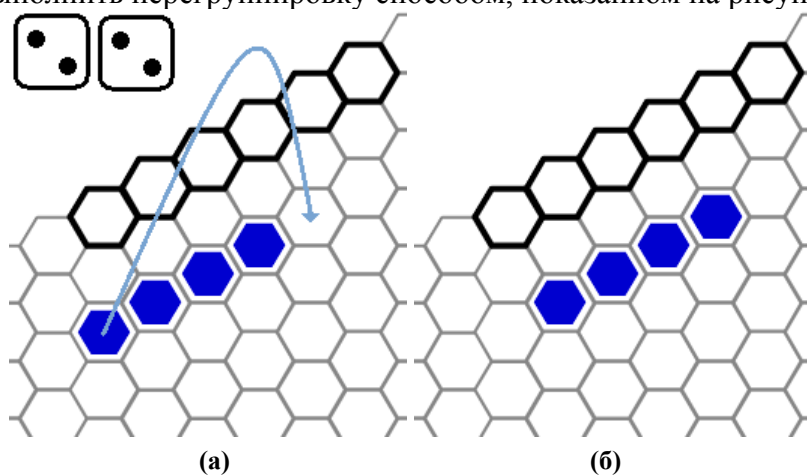
(б)



(в)

п. 9.

Перегруппировку, помимо подготовки к атаке или выведения фигуры из-под удара, можно использовать для небольшой экономии очков. Допустим, имеется фигура с массой 4 и на кубиках выпало 4 очка. Если выполнить перегруппировку способом, показанном на рисунке:



(а)

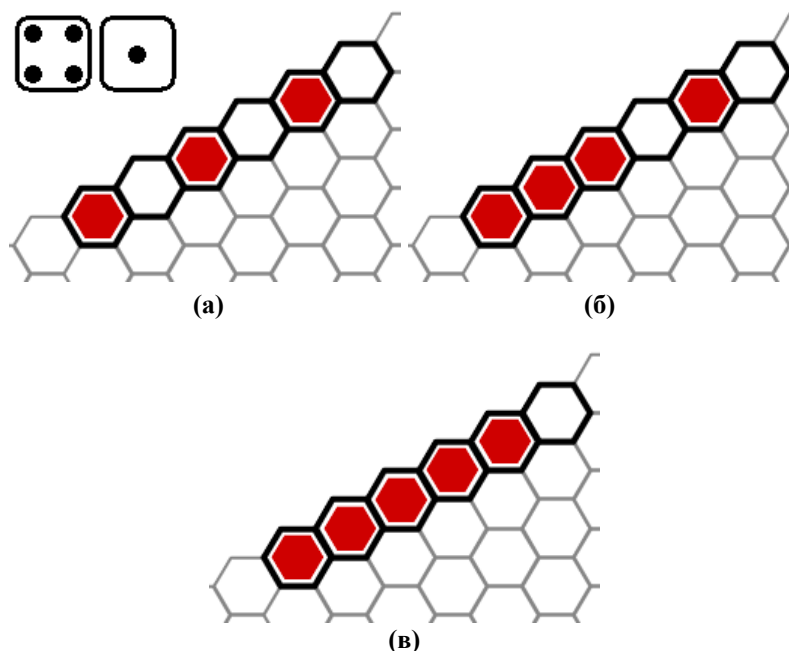
(б)

то выглядеть это будет как перемещение фигуры на один шаг. При этом затрачивается 4 очка, а не 5 (при перемещении нужно было бы потратить 4 очка на преодоление инерции и 1 очко – на выполнение одного шага).

п. 11

Действие данного пункта правил было рассмотрено в комментарии к п. 2 в отношении выбывания участника из игры (третий пример). Тем не менее, правилами не запрещается следующий приём с использованием слияния. Допустим, при броске кубиков выпало 5 очков. В этом случае игрок может потратить 3 очка на рождение трёх фишек, разместив их в несмежных ячейках родины (а), после чего выполнить приращение к фишке, расположенной внизу слева (б) (при этом произойдёт слияние со

средней фишкой и образуется фигура с массой 3), а затем – приращение к фишке, находящейся вверху справа (в):



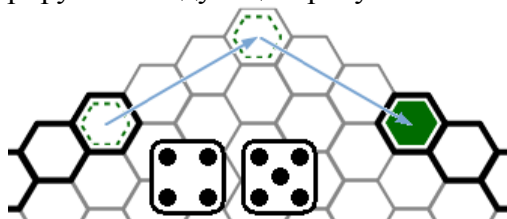
При этом будут потрачены именно 5 очков. Обратите внимание: просто выставить на поле пять фишек подряд друг за другом, выполнив пять раз действие «Рождение» и начав с клетки родины внизу слева, нельзя – рассматриваемый пункт правил это запрещает. Кроме этого, слияние позволяет экономить очки, ведь для создания фигуры с массой 5 обычным способом нужно потратить 1 (рождение) + 1 (приращение) + 2 (приращение) + 3 (приращение) + 4 (приращение) = 11 очков.

п. 12

Оговорённое ограничение введено по причине того, что при большом числе участников становится возможна ситуация, когда игроку, ещё не сделавшему ни одного хода, будет заблокирована возможность выполнения действия «Рождение», в результате чего он должен будет сразу же выбыть из игры. Для этого достаточно 9 очков:

- 1 очко – рождение фишки;
- 4 очка – перемещение: 1 (преодоление инерции) + 3 (три шага по клеткам поля);
- 4 очка – перемещение в новом направлении.

Описанная ситуация иллюстрируется следующим рисунком:



п. 13

Данный пункт не следует трактовать как запрещающий выполнять действия, приводящие к возникновению фигур с массой больше 11. Он лишь объясняет, что произойдёт с такой фигурой, если она образуется при слиянии или приращении. Рассматриваемый пункт правил игрок может использовать для того, чтобы самому убрать с поля массивную фигуру, если та по какой-либо причине станет ему мешать.

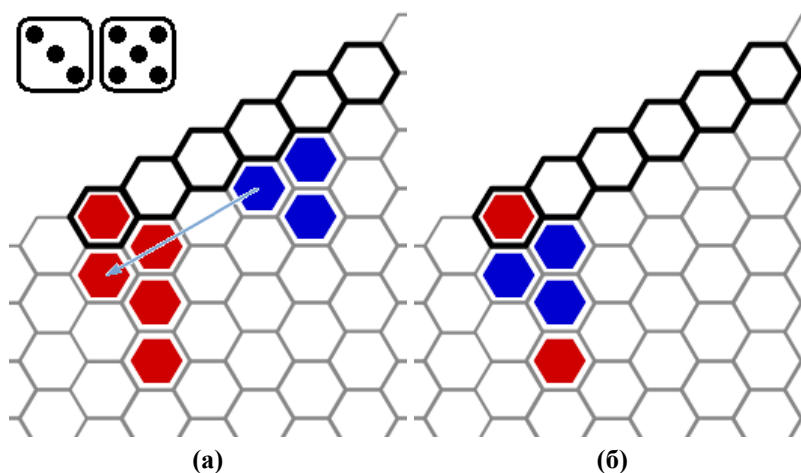
п. 14-20

Рассмотрим сначала на паре примеров вычисление затрат на преодоление брони атакуемой фигуры. При атаке фигурой, состоящей из пяти фишек, фигуры противника из трёх фишек затрат на преодоление брони не будет, так как масса у атакующей фигуры больше. Если же пытаться атаковать фигурой, имеющей массу 2 (две фишки в составе), фигуру из семи фишек, то на пробивание её брони потребуется потратить $7 - 2 = 5$ очков.

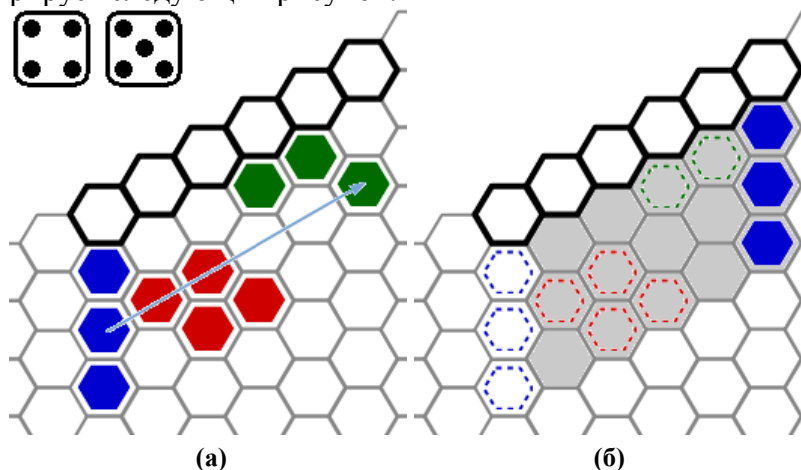
Ниже показан пример атаки перемещением, выполняемой синей фигурой. Выпавшие при броске кубиков 8 очков тратятся при этом следующим образом:

- 2 очка – пробивание брони красной фигуры (5 – 3);
- 3 очка – преодоление инерции для синей фигуры;
- 3 очка – собственно движение синей фигуры на три шага.

Легко видеть, что при такой атаке уничтожаются 3 фишки красной фигуры, которая разбивается на две с массами 1:



Атака перемещением имеет одну особенность, про которую фактически сказано в п. 14, где говорится не только о занятии атакующей фигурой клеток поля, но и о прохождении ей клеток, где находятся атакуемая фигура. Из этого следует, что уничтожению подвергаются все фишки фигур других игроков, через которые проходит атакующая фигура (она «сметает» всё своём пути). Данное обстоятельство иллюстрирует следующий рисунок:



Серым цветом указаны клетки поля, через которые проходит синяя фигура при перемещении. Затраты девяти выпавших очков в этом случае таковы:

- 1 очко – пробивание брони красной фигуры (4 – 3);
- 3 очка – преодоление инерции синей фигуры;
- 5 очков – собственно движение синей фигуры на пять шагов.

Таким образом, участник, играющий синими фишками, получает в следующем своём ходу $4 + 3 = 7$ дополнительных очков.

п. 23

Как прямо сказано в данном пункте правил, он введён для ещё большего усиления вариативности игры за счёт привлечения фантазии самих игроков. Пользоваться этим пунктом лучше после того, как остальные правила достаточно надёжно усвоены. Вот некоторые изменения, которые можно рекомендовать попробовать.

а) Разрешить при выполнении действия «перегруппировка» (п. 9) разделять фигуру на более мелкие.

б) Модифицировать п. 12, запретив занимать своими фигурами клетки родины другого игрока до тех пор, пока у этого игрока не будет уничтожена хотя бы одна фишка.

в) Отменить указанное в п. 13 ограничение на массу фигуры. Позволяет, с одной стороны, возводить «неприступные бастионы», но с другой – может привести к ситуации, когда игрок сам себя загонит в угол ввиду «неприподъёмности» созданной фигуры.

г) Ввести ещё один способ нанесения урона фигурам других игроков – атаку рождением, то есть разрешить выполнять действие «рождение», если на родине стоит фигура другого участника игры, при этом разрешить это делать только на занятых клетках родины и затрачивать число очков, равное массе атакуемой фигуры (пробивание брони атакуемой фигуры) + 1 очко (на выполнение собственно действия «рождение»).

д) Изменить механику выполнения действия «Перемещение» (п. 6) с «инерционной» на «вязкостную»: для начала движения фигуре нужно преодолеть «сопротивление среды», стоимость чего равна числу рядов клеток поля, вдоль которых будет двигаться фигура. В этом случае для красной фигуры, изображённой на рисунке в комментариях к п. 6, 7 правил, для начала движения в направлении вправо и вниз, нужно будет затратить 3 очка, а для начала движения этой же фигуры в направлении вниз понадобится 2 очка. В первом случае фигура сможет продвинуться на три клетки поля, а во втором – на четыре.

Как легко заметить, при таком варианте игры фигурам в зависимости от их геометрии в одних направлениях будет двигаться тяжелее, а в других – легче. В целом «вязкостный» механизм перемещения снижает затраты очков у игроков и сначала при разработке правил игры именно он рассматривался как основной, но позже был отклонён и заменён на «инерционный».

е) Игнорировать п. 11 правил, что позволит выполнять рождение новой фишки, даже если она должна будет сразу же слиться с другой фигурой.