

Jumpers - Прыгуны

Поле состоит из рядов по 3–5 шестиугольников, образуя компактное игровое пространство. На противоположных сторонах поля находятся ворота, отмеченные специальными значками. Эти ворота являются ключевыми точками для достижения победы. В обычной версии стороны фишек равны, выберите какая больше нравится.

В игре отсутствует механика взятия фигур: фишки нельзя снять с доски. Вместо этого стратегия строится вокруг блокировки, управления высотой и контроля над ключевыми клетками.

Прыжки

Все фигуры в этой версии правил – прыгающие. Их движения зависят от двух характеристик: длины и высоты прыжка.

Длина прыжка всегда фиксированная. Если указано, что фигура прыгает на N клеток, она перемещается ровно на N клеток по прямой. Если на точке приземления уже находится другая фишка, ваша фигура становится сверху, образуя столбик. Можно запрыгивать как на свои, так и на чужие фишки. Заблокированные фишки (те, что находятся под другими) не могут ходить, пока с них не слезут.

Высота запрыгивания ограничена. Если указано, что фигура может запрыгивать на столбики до N в высоту, её нельзя поставить на более высокий столбик. Например, если фигура может запрыгивать на три фишку, она станет четвёртой сверху. Если столбик слишком высокий для запрыгивания, его также нельзя перепрыгнуть. Если высота и расстояние позволяют, фигуры могут перепрыгивать со столбика на столбик.

Простой шаг позволяет передвинуться на одну клетку, но только по тому же уровню, откуда начат ход. Таким ходом нельзя ни запрыгнуть на другие фишки, ни спуститься со столбика. Спуститься со столбика можно только прыжком.

Условия победы

Короткая цель

Чтобы одержать быструю победу, достаточно провести любую свою фигуру на клетку ворот соперника. Победа засчитывается в момент касания клетки ворот, независимо от того, пустая она или занята.

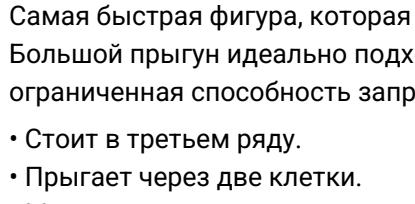
Длинная цель

Для более сложной и стратегической победы нужно захватить и удерживать все три клетки ворот соперника. Это означает, что ваши фигуры должны быть верхними на всех трёх столбиках ворот. Если соперник перекрывает вашу фигуру сверху, вы должны снова запрыгнуть своей фигурой на вершину столбика, чтобы восстановить контроль.

Фигуры

Каждая фигура обладает своими характеристиками прыжка и высоты запрыгивания. Все они делятся на три типа. Каждый тип стоит в своём ряду и играет определённую роль в стратегии.

Малый прыгун



Основная фишка для построения позиций и лучший блокировщик. Благодаря способности создавать высокие башни, Малый прыгун отлично подходит для защиты ключевых клеток и контроля над полем.

- Стоит в первом ряду.
- Прыгает на одну клетку вперёд.
- Может запрыгивать на столбики до трёх фишек высотой.

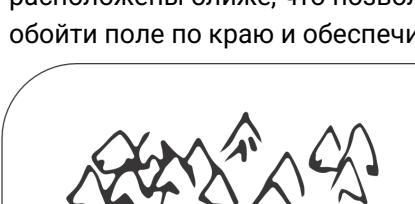
Средний прыгун



Отличный перехватчик. Особенно эффективен для быстрого перемещения по полю и атаки противника с расстояния. Его способность перепрыгивать через одну клетку делает его незаменимым для создания неожиданных тактических ходов.

- Стоит во втором ряду.
- Прыгает через одну клетку.
- Может запрыгивать на столбики до двух фишек высотой.

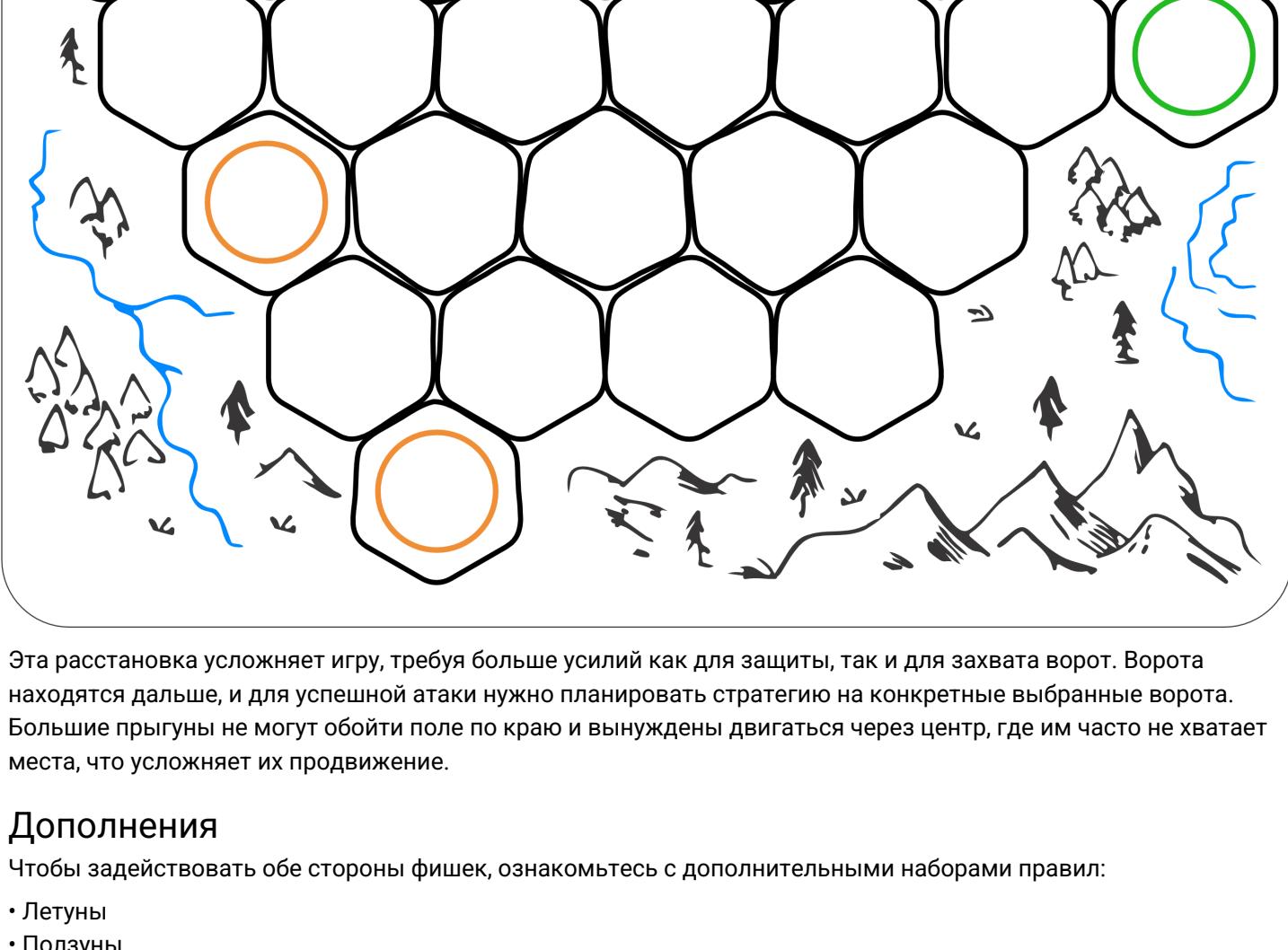
Большой прыгун



Самая быстрая фигура, которая может оказаться в воротах за два хода, если её вовремя не остановить. Большой прыгун идеально подходит для стремительных атак и прорывов к воротам соперника. Однако его ограниченная способность запрыгивать на высоту делает его уязвимым для блокировки.

- Стоит в третьем ряду.
- Прыгает через две клетки.
- Может запрыгивать только на одну фишку сверху.

Поле



Эта расстановка подходит для новичков, так как требует меньше внимания для контроля доски. Ворота расположены ближе, что позволяет атаковать всю линию ворот одновременно. Большие прыгуны могут обойти поле по краю и обеспечить быструю победу, если их вовремя не перехватят.



Эта расстановка усложняет игру, требуя больше усилий как для защиты, так и для захвата ворот. Ворота находятся дальше, и для успешной атаки нужно планировать стратегию на конкретные выбранные ворота. Большие прыгуны не могут обойти поле по краю и вынуждены двигаться через центр, где им часто не хватает места, что усложняет их продвижение.

Дополнения

Чтобы задействовать обе стороны фишек, ознакомьтесь с дополнительными наборами правил:

- Летуны
- Ползуны

Выберите одно из них, переверните некоторые фишки на вторую сторону и играйте перевёрнутыми по дополнительным правилам. Тогда у вас получится не 3 вида фигур, а 4-6.