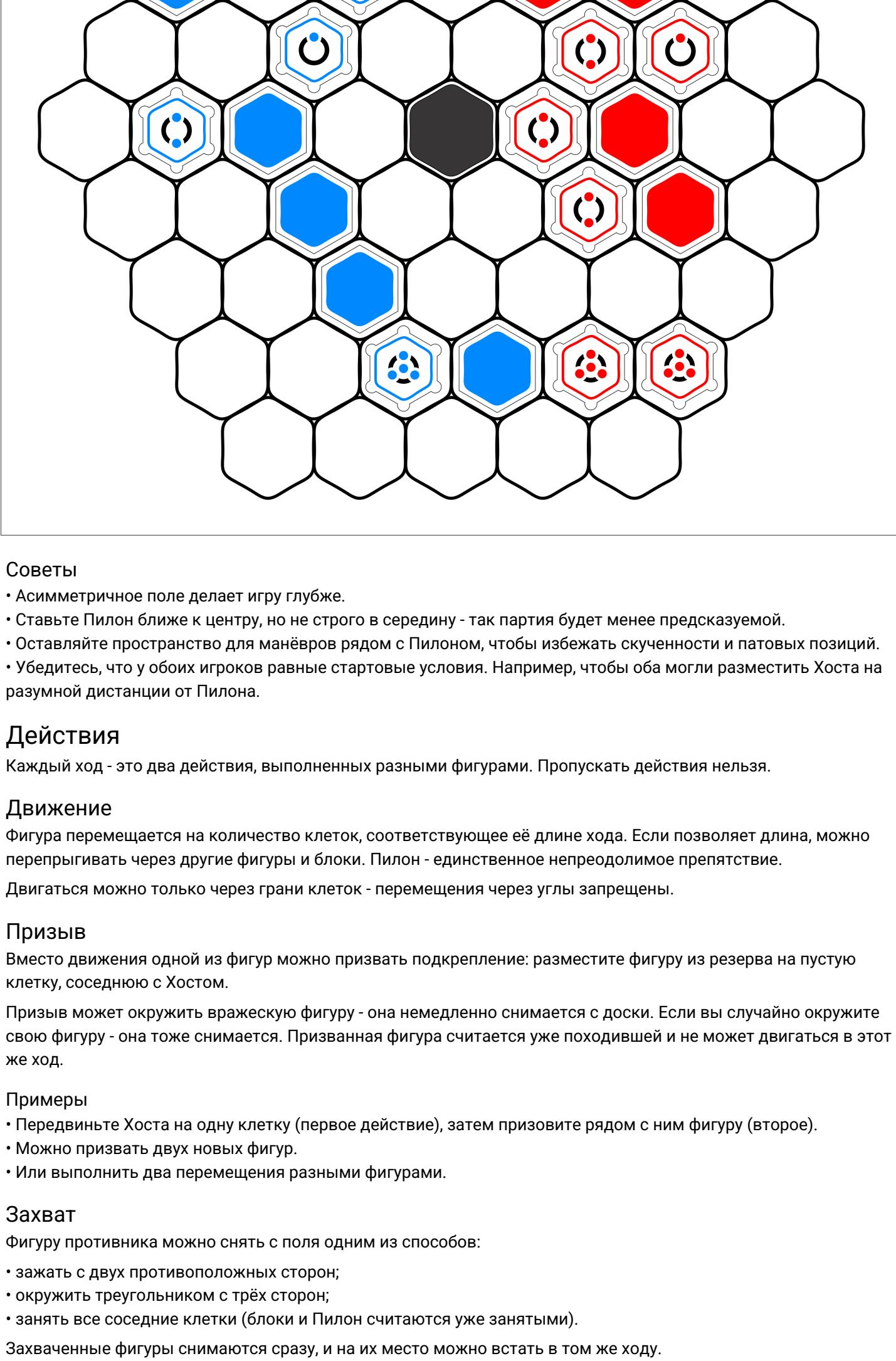


Vorcept

Расстановка и начало

1. Синий игрок ставит Пилон (самый высокий блок) на поле.
2. Затем, начиная с красного, игроки по очереди размещают блоки (плоские фишки) своего цвета. Блоки не могут: касаться Пилона; касаться блоков другого цвета; образовывать цепочки длиннее трёх.
3. Синий размещает Хоста на свободной клетке: не ближе двух клеток к Пилону; не касаясь блоков.
4. Красный размещает своего Хоста на тех же условиях, дополнительно: не касаясь синего Хоста.
5. Игроки ходят по очереди, начиная с синего. Каждый ход состоит из двух действий разными фигурами. Цель - окружить Пilon или Хоста соперника.

Остальные фигуры находятся в резерве и будут выведены позже.



Советы

- Асимметричное поле делает игру глубже.
- Ставьте Пilon ближе к центру, но не строго в середину - так партия будет менее предсказуемой.
- Оставляйте пространство для манёвров рядом с Пилоном, чтобы избежать скученности и патовых позиций.
- Убедитесь, что у обоих игроков равные стартовые условия. Например, чтобы оба могли разместить Хоста на разумной дистанции от Пилона.

Действия

Каждый ход - это два действия, выполненных разными фигурами. Пропускать действия нельзя.

Движение

Фигура перемещается на количество клеток, соответствующее её длине хода. Если позволяет длина, можно перепрыгивать через другие фигуры и блоки. Пilon - единственное непреодолимое препятствие.

Двигаться можно только через грани клеток - перемещения через углы запрещены.

Призыв

Вместо движения одной из фигур можно призвать подкрепление: разместите фигуру из резерва на пустую клетку, соседнюю с Хостом.

Призыв может окружить вражескую фигуру - она немедленно снимается с доски. Если вы случайно окружите свою фигуру - она тоже снимается. Призванная фигура считается уже походившей и не может двигаться в этот же ход.

Примеры

- Передвиньте Хоста на одну клетку (первое действие), затем призовите рядом с ним фигуру (второе).
- Можно призвать двух новых фигур.
- Или выполнить два перемещения разными фигурами.

Захват

Фигуру противника можно снять с поля одним из способов:

- зажать с двух противоположных сторон;
- окружить треугольником с трёх сторон;
- занять все соседние клетки (блоки и Пilon считаются уже занятymi).

Захваченные фигуры снимаются сразу, и на их место можно встать в том же ходу.

Если вы сами ставите свою фигуру в окружение так, что вокруг неё не остаётся свободных клеток - она снимается.

Если же фигура зажата между вражескими, но хотя бы одна соседняя клетка остаётся свободной - она остаётся в игре.

Победа

Победа достигается, если вы:

- окружите или захватите Хоста соперника;
- или окружите Пilon треугольником (с трёх сторон).

Если у игрока остаётся менее трёх фигур, он уже не может окружить Пilon и вряд ли сможет захватить Хоста. Это не считается автоматическим поражением, но если очевидно, что победа невозможна - игрок должен признать поражение.

Альтернатива

Если хотите, чтобы игра меньше сосредотачивалась на Пилоне, уберите правило о его захвате. Тогда цель - только Хост соперника.

Фигуры

Хост



- Движение: на одну клетку.
- Особенность: вместо движения может призвать одну фигуру на соседнюю клетку. С двумя действиями за ход - до двух фигур.
- Роль: командир. Если Хоста захватываются или окружают - вы проиграли.

Дрон-1



Прыгает на 1-2 клетки по прямой. Базовая массовая фигура.

Дрон-2

Прыгает на расстояние до 3 клеток. Фигура средней поддержки.

Дрон-3

Прыгает на расстояние до 4 клеток. Фигура дальней поддержки.

При этом фигура может быть захвачена, если она окружена врагом.