

HIRP

O GRZE

HIRP: (lub hirþ po staroislandzku) oznacza „obroca”. Słowo prawdopodobnie jest spokrewnione z angielskim hired, oznaczającym gospodarstwo, rodzinę, gwardię, dwór”. Te nazwy określają grupę wolnych wojowników, którzy dobrowolnie przysięgli chronić króla (Lofðungr). Słowo HIRP, poza opisywaniem królewskiej woty i obrońców, może mieć również powiązanie ze staronordyckim Hirða, znaczącym zajęciem, takim jak w przypadku sporu o kawałek ziemi.

Zawarto

HIRP jest grą dla dwóch graczy i zawiera dwa zestawy pionków, jeden Silfr (srebrny) i jeden Gull (złoty):

- ❖ 30 strażników Hirþ (wiktoriańska gwardia królewska, 15 sztuk na gracza) – małe, okrągłe pionki

- ❖ 6 łodzi Karve (wiktoriańskie statki, 3 sztuki na gracza) – pionki w kształcie łodzi

- ❖ 2 królowie Lofðungr (królowie Wikingów, 1 sztuka na gracza) – duże, okrągłe pionki

- ❖ 1 pionek Penningr (moneta) – do podbijania stawki

Ruchy

Gracze wykonują następujące ruchy w czasie swoich kolejek:

- ❖ 5 ruchów pionkami, używając dowolnej kombinacji pionków

- ❖ rozstrzygnięcie bitew (jeżeli to konieczne).

Wygrana

Jedna gra HIRP składa się zazwyczaj z kilku tur. Gracz, który pierwszy zdobędzie 5 punktów, wygrywa. Zwycięzcy tury jest gracz, który jako pierwszy:

- ❖ zdobędzie kontrolę nad wszystkimi pięcioma rodzowymi polami (1 punkt),

- ❖ zmusi króla Lofðungr przeciwnika do wycofania się z planszy (2 punkty),

- ❖ zaatakuje króla Lofðungr przeciwnika i go pokona, gdy ten nie ma siły gdzie wycofać się (5 punktów).

Czas rozgrywki: 30-60 minut przy grze do 5 punktów. 10-20 minut przy grze jednoturnowej.



▲ **Przygotowanie gry:** Gracze zaczynają grę z królem Lofðungr na polu startowym. Nowe pionki zawsze wprowadza się do gry przez pole startowe.

⇒ Gull (złoty) zaczyna. Gracze na zmianę grają pionkiem Gull, jeżeli rozgrywanym jest więcej niż jedna tura.

⇒ Dobrym pomysłem będzie przeczytanie i przeledzenie opisywanych ruchów na planszy podczas czytania instrukcji.



▲ **Ruchy:** powyższa ilustracja pokazuje 7 przykładowych ruchów, które można wykonać. Kolejka gracza to wykonanie pięciu (nie mniej) ruchów. Ruchy po skosie nie są dozwolone. Poprawnymi ruchami są:

⇒ wprowadzenie pionka na planszę,

⇒ poruszenie jakiegokolwiek pionka na inne pole,

⇒ wejście lub zejście strażnika Hirþ z łodzi Karve (wsiadanie na łódź może być wyłączone, gdy pionek Karve znajduje się na planszy),

⇒ poruszenie łodzi Karve, niezależnie od tego czy znajduje się na niej strażnik Hirþ, czy nie.

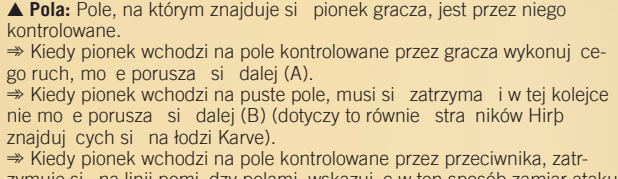


▲ **Pole:** Pole, na którym znajduje się pionek gracza, jest przez niego kontrolowane.

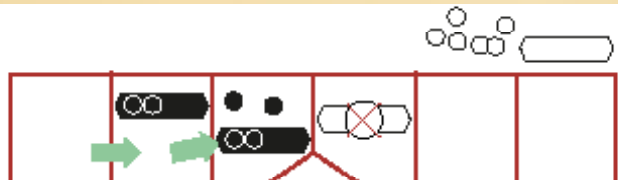
⇒ Kiedy pionek wchodzi na pole kontrolowane przez gracza wykonujecego ruch, może poruszyć się dalej (A).

⇒ Kiedy pionek wchodzi na pole kontrolowane przez przeciwnika, musi się zatrzymać i w tej kolejce nie może poruszyć się dalej (B) (dotyczy to również strażników Hirþ znajdujących się na łodzi Karve).

⇒ Kiedy pionek wchodzi na pole kontrolowane przez przeciwnika, zatrzymuje się na linii pomiędzy polami, wskazując w ten sposób zamiar ataku na wroga. Pionek pozostaje tam do czasu rozstrzygnięcia bitwy. Pionek wciąż kontroluje pole z którego się poruszył, tak długo jak stoi na linii. Jedno pole może zostać zaatakowane z kilku kierunków naraz w ciągu



▲ **Łódź Karve:** Król nie może wsiadąć na łódź Karve. W łodzi może się znajdować od 0 do 4 strażników Hirþ. Jeżeli łódź Karve przegrywa bitwę, jest usuwana z planszy, lecz może być ponownie wprowadzona. Należy pamiętać, że łódź Karve zawsze wprowadzana jest do gry bez załogi. Każde pole, w którym gracz dobiegnie, może zawierać maksymalnie pięć bitew i ewentualnych ruchów zwycięzcy.



▲ **Rozstrzygnięcie bitew:** Bitwy są rozstrzygnięte po wykonaniu wszystkich 5 ruchów.

⇒ Wszystkie pionki są warte 1, za wyjątkiem łodzi Karve bez załogi, która ma wartość 0.

⇒ Łódź Karve z załogą liczy się jako 1, a jako jednostka strażnik Hirþ jest wart 1, łódź Karve z 2 strażnikami Hirþ ma wartość 3.

⇒ Król Lofðungr jest wart 1 i w przypadku remisu decyduje o wygranej.

⇒ Jeżeli w bitwie nie uczestniczy król Lofðungr, lub jeżeli obaj królowie nie uczestniczą, w przypadku remisu wygrywa strona, która się broniła.

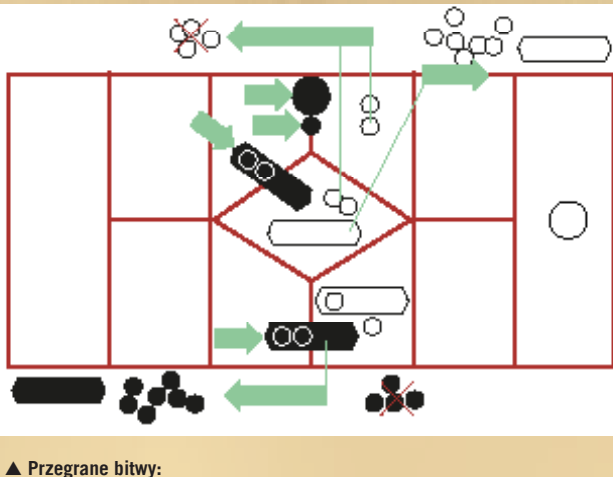
TŁO HISTORYCZNE: HIRP był grą Wikingów, głównie w Szwecji i Norwegii, sporadycznie także na Islandii. Pochodzenie gry jest niejasne, lecz prawdopodobnie jest ona związana z innymi grami rozgrywanymi przez Nordyków w latach 500-800 n.e lub jeszcze wcześniej. Mechanika HIRP ma pewne podobieństwa do innych wiktoriańskich gier, Hnefatafl oraz Samów, Sáhkku. Hnefatafl, podobnie jak Hnefatafl, polegała na ochronie króla przy pomocy strażników. W Sáhkku król jest najwaleczniejszym, ale też niezniszczalnym pionkiem. Te cechy mogą być również odnalezione w HIRP.

Niezwykle HIRP bierze się jednak z obecnymi wpływami innych gier. Według jednej z teorii, wyrażającej fakt, że HIRP był głównie rozgrywany przez szwedzkich Wikingów, gra ulegała wpływom gier azjatyckich, napotkanych przez Wikingów podczas wypraw na wschód. Dowiedzione zostało, że Go (przypisywane cesarzowi Yao, około roku 2030 p.n.e) lub jego warianty przybyły do Konstantynopola około 700-900 roku n.e. Mogło to wywrzeć wpływ na HIRP: przykładami są okrągłe pionki używane w rozgrywce i mechanika otaczania pionków przeciwnika swoimi.

W HIRP, na jedynak odnaleziono również oryginalną mechanikę, której brak w innych grach z tego okresu, np. możliwość ulepszenia pionków poprzez połączenie ich ze sobą.

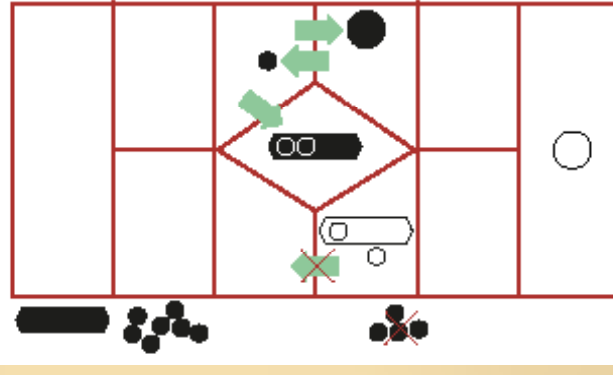
Uwaga: Tło historyczne jest częścią designu. Celem było stworzenie gry, która wydałaby się dla gracza prawdziwą grą Wikingów, repliką autentycznego znaleziska z wiktoriańskiego grobu. Tło historyczne jest fikcyjne, jednak wszyscy testerzy gry uwierzyli w jej autentyczność. Dowodzi to, że rozgrywka naprawdę toczy się tak, jakby grali w nią prawdziwi Wikingowie. :)

HIRP został wydany przez Ion Game Design. © Jon Manker 2016. Jeżeli chcesz zamówić egzemplarz HIRP, sprawdź u swojego dostawcy gier lub wejdź na stronę <http://iongamedesign.com/shop> or http://sierra-madre-games.eu/all_games.html.



▲ Przegrane bitwy:

- ⇒ Strańnicy Hirþ, którzy nie znajdowali się w łodzi Karve, są usuwani z gry i nie mogą zostać umieszczeni na planszy ponownie.
- ⇒ Łodzie Karve i znajdujący się na nich strażnicy HIRÞ są usuwani z planszy i rozdzielani, mogą jednak wrócić na planszę poprzez pole startowe.
- ⇒ Królowie Lofðungur zostają w grze, są jednak zmuszeni do odrotu na pustą lub kontrolowaną przez siebie pole. W przypadku gdy nie ma pola, na które król mógłby się cofnąć, wycofuje się z planszy, a gracz go kontrolujący przegrywa grę (gracz atakujący zdobywa zwycięstwo Þungur Hnífur). Jeśli król znajduje się na środkowym polu i nie może się wycofać, jest zabijany (gracz atakujący zdobywa zwycięstwo Drepið).
- ⇒ Król Lofðungur wycofuje się, kiedy zostaną rozstrzygnięte wszystkie bitwy, toteż nie ma na niego wpływu na inne bitwy.

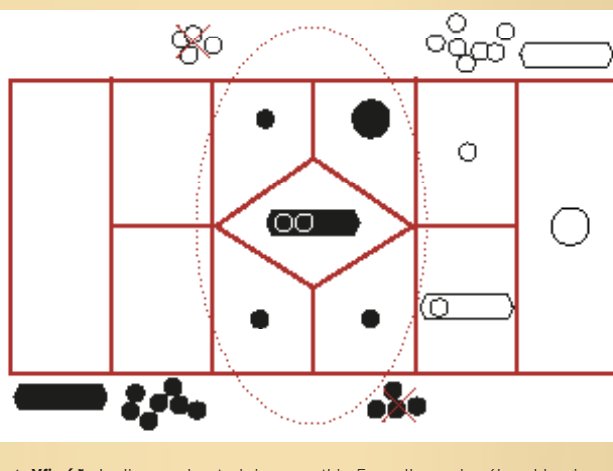


▲ Wygrane bitwy:

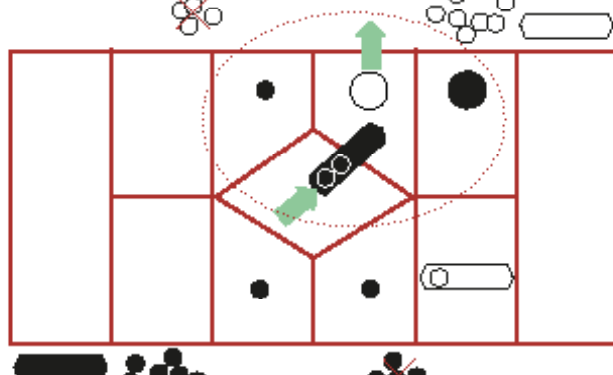
- ⇒ Gracz wybiera, ile spośród atakujących pionków wkroczy na podbite pole, minimum 1 pionek.
- ⇒ Jeśli gracz nie chce przemieścić żadnego pionka na podbite pole, pozostaje on na polu z którego atakował.
- ⇒ Jeśli gracz atakujący przegrał bitwę, gracz broniący się nie wykonuje żadnych ruchów swoimi pionkami i pozostawia je na swoich miejscach.

WYGRANA

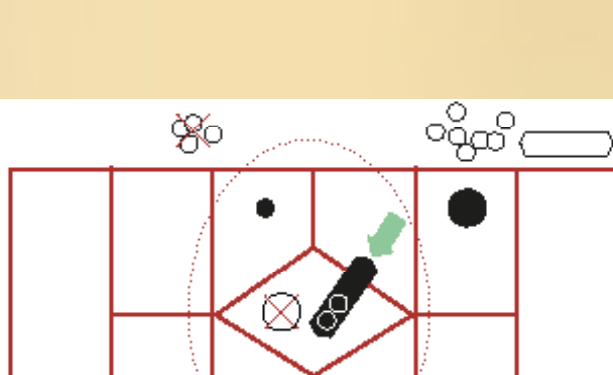
Jedną grą HIRÞ składa się zazwyczaj z paru tur. Gracz, który pierwszy zdobędzie 5 punktów, wygrywa. Są trzy rodzaje zwycięstw: Yfirráð, Þungur Hnífur oraz Drepið.



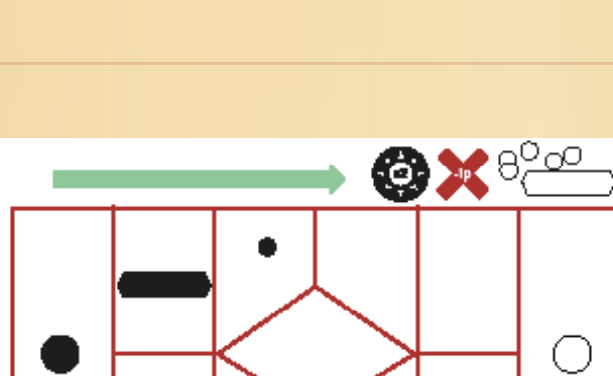
▲ **Yfirráð:** Jeśli gracz kontroluje wszystkie 5 środkowych pól pod koniec gry, zdobywa zwycięstwo Yfirráð, wartość 1 punkt. (Stawka podwójna 2 punkty, potrójna 3 punkty).



▲ **Þungur Hnífur:** Jeśli gracz zmusi króla Lofðungur przeciwnika do wycofania się z planszy, zdobywa zwycięstwo Þungur Hnífur, wartość 2 punkty. (stawka podwójna 4 punkty, potrójna 3 punkty). Tradycja mówi, że przegrany w tym wypadku musi wypowiedzieć słowa „Þungur Hnífur”, na co zwycięzca odpowiada „Hnífurinn er ætlað að vera”.



▲ **Drepið:** Jeśli gracz podbija środkowe pole Miðr, na którym znajduje się król Lofðungur przeciwnika i nie ma możliwości wycofania się, gracz atakujący zdobywa zwycięstwo Drepið, wartość 5 punktów. (stawka podwójna 10 punktów, potrójna 15 punktów).



▲ **Penningr:** Na początku gry Penningr jest neutralny i może go użyć każdy gracz. W dowolnym momencie gry którykolwiek z graczy może podwojenie stawki punktowej poprzez przekazanie Penningra przeciwnikowi. Przeciwnik musi przyjąć Penningra, jednocześnie nie potwierdzając, a punkty zwycięstwa na koniec tury zostają podwojone LUB poddać grę i przyznać ofertę przemu 1 punkt. Po podwojeniu stawki Penningr należy do gracza który go przyjął. Tylko ten gracz może w dowolnym momencie gry zaofiarować go przeciwnikowi, który musi go przyjąć, jednocześnie nie potwierdzając, a punkty zwycięstwa zostają potrójne LUB poddać grę i przyznać ofiarę przemu 2 punkty. Po potrójeniu

ZAPIS HIRÞ

Zapis przebiegu gry jest mo liwy dzięki specjalnej notacji:

- ⇒ Ponumerujemy grę G (Gull = złoty) i S (Silfr = srebrny) oraz 1, 2, 3 itd.
- ⇒ Zapisuj ruchy uwzględniając startowe oraz końcowe pozycje pionka przy każdym ruchu.
- ⇒ Plansza podzielona jest na: Pole startowe, Delta (2 pola przy polach startowych) oraz Archipelag (5 środkowych pól). Z perspektywy polach Gull, lewe pole Delta i lewe pola Archipelagu to pola Norðr Delta i Norðr Archipelag, a prawe pole Delta i prawe pola Archipelagu to pola Suðr Delta i Suðr Archipelag. Pole na środku Archipelagu nosi nazwę Miðr.
- ⇒ Najpierw zapisz ruchy, a potem bitwy (jeśli zostały). Jeśli nie została żadna bitwa, oznacz to znakiem „/”. Jeśli doszło do paru star, zapisz je w kolejno, jednocześnie nie potwierdzając, a punkty zwycięstwa zostają potrójne LUB poddać grę i przyznać ofiarę przemu 2 punkty. Po potrójeniu
- ⇒ Przy zapisywaniu bitew, najpierw zapisz pionki broniące tego gracza.
- ⇒ Jeśli podczas kolejki został użyty Penningr, należy zapisać to przed bitwą.

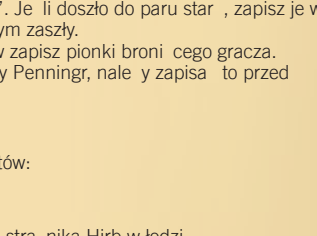
Notacja używana następujących skrótów:

Pionki

- H** Hirþ
- K** Karve, dodaj 1h do K za każdego strażnika Hirþ w łodzi
- L** Lofðungur
- C** Penningr

Ruchy do/z

- 0** Pole startowe gracza Gull
- 1** Gull Norðr Delta
- 2** Gull Suðr Delta
- 3** Gull Norðr Archipelago
- 4** Gull Suðr Archipelago
- 5** Silfr Norðr Archipelago
- 6** Silfr Suðr Archipelago
- 7** Silfr Norðr Delta
- 8** Silfr Suðr Delta
- 9** Silfr Home Space
- m** Miðr Space



Ruchy specjalne

- e** wprowadzenie pionka na planszę
- i** wejście na łódź Karve
- v#** wyjście z łodzi Karve na polu numer #
- /** Brak bitwy
- >** Wskazuje pionek atakujący
- >#** Prefiks do liczby pionków na polu numer #
- G, S** Prefiks do liczby pionków Gull i Silfr w bitwie
- ^** wskazuje usunięcie pionka z planszy
- x** wskazuje usunięcie pionka z gry
- d, t** ofiarowanie Penningra: d – podwojenie stawki, t – potrójenie stawki
- a, r** akceptacja (a) lub rezygnacja (r) w odpowiedzi na d lub t

Przykład krótkiej gry w której gracz Gull przegrywa 10 punktami

- G1** KeHeiHei /
- S1** He7He8He /
- G2** L01HeiKhh03 /
- S2** Ke6KeHi /
- G3** Hv3mHv3>6 /-6SK^GH6
- S3** L9>6HeiKhh97 SdGa>6GHxSL6
- G4** L1>6Hm>6He >6SL8GH6GLm
- S4** H75Khh7>3L8>6H8>6 >3GKh^SKhh3 >6GHxSL6SH6
- G5** KeHeiHei /
- S5** Khh3mL64Khei >mGLx