

HIRP

О ИГРЕ

HIRP [Хирт]: (или на старом исландском «Hirð»), означает «телохранитель». Это слово, вероятно, связано со старым английским словом, hired, которое означает «семья, свита, суд». Слово используется для группы свободных воинов, которые добровольно поклялись защищать короля (Lofðungur). Помимо имени королевского двора или охраны имя HIRP может также иметь отношение к древнескандинавскому слову Hirda, которое означает заботиться о чем-то, как полемика над участком земли.

Содержание

В HIRP играют два игрока и игра состоит из двух наборов игровых фигур, Silfr (серебро) и Gull (золото):

- ❖ 30 Hirþ [Хирт] (королевских охранников-викингов, по 15 на каждого игрока) - маленькие круглые фишки
- ❖ 6 Karve [Карве] (кораблей викингов, по 3 на каждого игрока) - лодки
- ❖ 2 Lofðungr [Лофтунгр] (короля викингов, по одному на игрока) - большие круглые фигуры
- ❖ 1 Penningr [Пеннингр] (монета) - для удвоения очков
- ❖ Доска, сумка и правила

Действия

Игроки поочередно выполняют следующие действия:

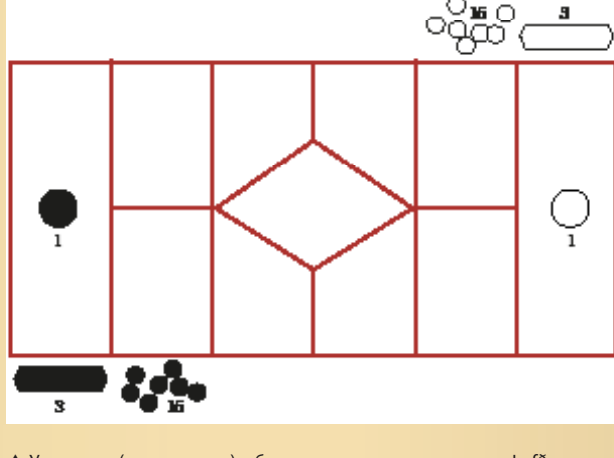
- ❖ Переместите фишки на пять шагов, используя любую комбинацию фишек.
- ❖ Закончить сражения (если они есть).

Победа в HIRP

В HIRP обычно играют последовательно несколько игр. Побеждает игрок, первым набравший 5 очков. Победителем одной игры является тот, кто первый:

- ❖ Получит контроль над всеми пятью средними пространствами (1 очко).
- ❖ Заставит Lofðungr противника отступить и уйти с доски (2 очка).
- ❖ Атакует и победит Lofðungr, когда у него нет квадратов, на которые он мог бы отступить (5 баллов).

Время игры: 30-60 минут для игры до 5 очков, 10-20 минут для одиночной игры.



▲ Установка (начало игры): оба игрока начинают со своего Lofðungr в своем домашнем пространстве.

Новые фишки всегда вводятся в игру через домашнее пространство.

⇒ Gull (золото) начинает. Игроки чередуются играть Gull фишками, если играют несколько игр подряд.

⇒ 1 Penningr достать доску и протестировать ходы при чтении этих правил.



▲ Шаги: На рисунке выше показано 7 примеров различных шагов.

Игроки по очереди перемещают свои фишки и делают 5 последовательных шагов.

Диагональные ходы не разрешены. Шаг может быть следующим:

⇒ Переместить любую фишку на доску.

⇒ Переместить любую фишку в другое место на доске.

⇒ Переместить Хирт в Карве или из Карва (можно войти только в Карве на доске).

⇒ Переместить Карве, независимо от того, содержит ли он Хирты или нет.

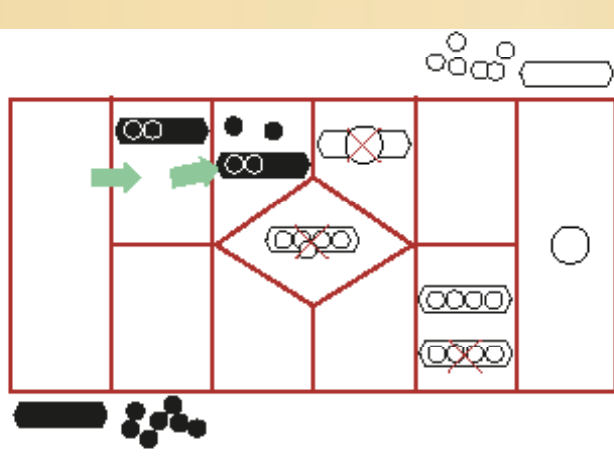


▲ Пространства: Пространство, в котором находится фишка(и) игрока, контролируется этим игроком.

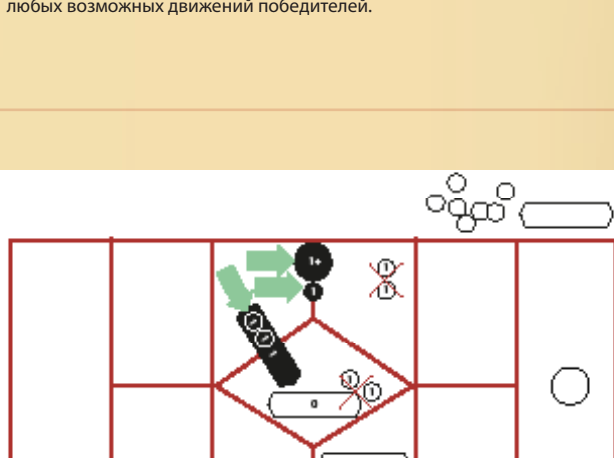
⇒ Когда фишка входит в пространство, контролируемое игроком, совершающим ход, она может продолжать движение (A).

⇒ Когда фишка входит в пустое пространство, она должна остановиться и не может двигаться дальше в течение этого хода (B), (включая Хирты, находящиеся в Карве, входящем в пустое пространство).

⇒ Когда фишка входит в пространство, контролируемое противником, она останавливается на линии между пространствами, указывая, что она атакует противника. Она остается там до тех пор, пока атака не будет завершена. Фишка все еще управляет пространством, из которого она перемещается, до тех пор пока она находится на



▲ Карве: Короли никогда не входят в Карве. Карве может содержать 0-4 Хиртов. Если Карве проиграет битву, он будет удален из игры, но может быть снова введен в игру. Обратите внимание, что Карве всегда выходит на доску без экипажа. Каждое пространство, за исключением домашнего пространства, может содержать максимум 1 Карве, когда ход игрока заканчивается; это происходит после окончания битвы и любых возможных движений победителей.



▲ Окончания сражений: сражения заканчиваются, когда все 5 шагов сделаны.

⇒ Все фишки считаются как 1 очко, кроме беспилотного Карве, который считается как 0.

⇒ Укомплектованный Карве считается как 1, и так как каждый Хирт считается как 1, то Карве с 2 Хиртами в нем считается как 3.

⇒ Лофтунгр стоит 1 очко и является тай-брейком.

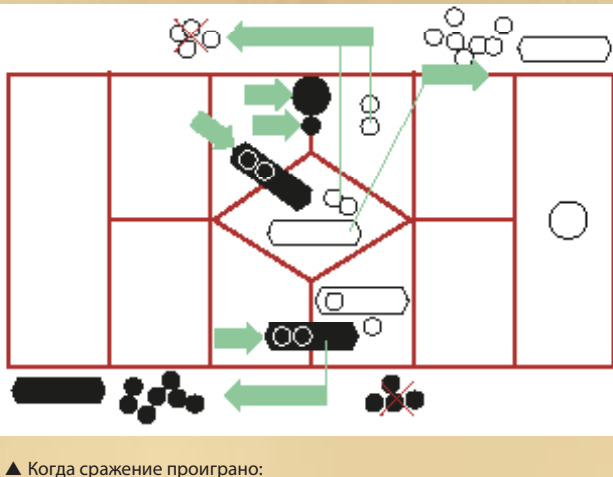
⇒ Если в бою не участвует ни один из Лофтунгров или оба Лофтунгра, выходит ничья, что считается победой защитника.

ПРЕДЫСТОРИЯ ИГРЫ:

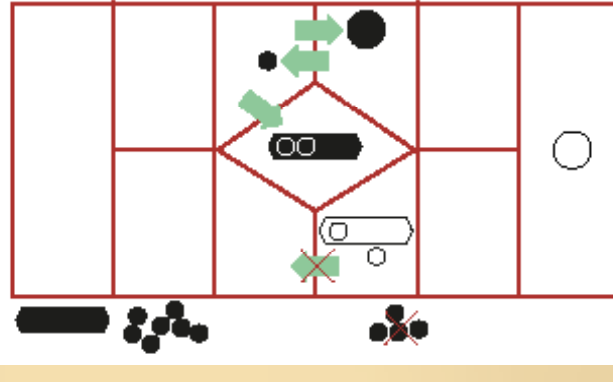
В HIRP [Хирт] играли викинги, в основном в Швеции и восточной Норвегии, а в некоторых случаях - в Исландии. Происхождение игры неизвестно, но оно, вероятно, связано с другими, похожими играми в скандинавских странах в течение 500-800 гг. или ранее. Игровая механика HIRP имеет некоторое сходство с другой игрой викингов, Hnefatafl [Хнефатафл] и саамской игрой Sáhkku [Сахкку]. Hnefatafl, как и HIRP, является игрой о нескольких воинах, защищающих короля. В Sáhkku король является важной и неразрушимой фишкой. Это черты, которые похожи в HIRP. Но HIRP достаточно отличается от других игр. Согласно одной теории, основанной на том, что HIRP является в основном игрой, найденной у шведских викингов, в HIRP заметно влияние азиатских игр, с которыми шведские викинги столкнулись во время их путешествия на восток. Есть некоторые свидетельства того, что Го (обычно относящийся к императору Яо Сюэюаню 2030 г. до н.э.) или варианты Го, пробрались в Константинополь в 700-900 гг. н.э. Это, возможно, способствовало появлению круглых игровых фишек и механизма захвата, окружающих друг друга, в HIRP.

В HIRP также есть уникальные механики, которые не наблюдались в других играх того времени. Например, возможность апгрейтить фишки, объединив их.

Примечание. Эта справочная информация была частью цели проекта. Идея состояла в том, чтобы сделать игру так, чтобы нынешний игрок мог бы поверить, что она игралась викингами по-настоящему. Как будто это была копия игры, найденной в могиле викинга. Обстановка полностью вымышленна. Но почти все тестеры поверили в это, прежде чем они узнали, что это вымышленное, что доказывает, что игра правдоподобна и дает ощущение того как мы думаем викинги играли в игры. :)



- ▲ Когда сражение проиграно:
 - ⇒ Хирты вне Карве удаляются из игры и не могут быть введены в игру снова.
 - ⇒ Карве и любые Хирты в них удаляются из игры и отделяются друг от друга. Они могут быть введены в игру снова на домашнем пространстве.
 - ⇒ Лофтунгры остаются в игре, но должны отступить в контролируемое или пустое пространство. Если нет пустых мест, они должны отступить от доски, и игрок проигрывает игру (атакующий игрок выигрывает победу Þungur Hnífur [Тунгур Хнифур]). Если Лофтунгр находится в среднем пространстве и не может отступить, его убивают (атакующий игрок выигрывает победу Dreipíð [Дрепит]).
 - ⇒ Лофтунгр отступает после того, как все битвы окончены, поэтому Лофтунгр не может повлиять на любые другие сражения.

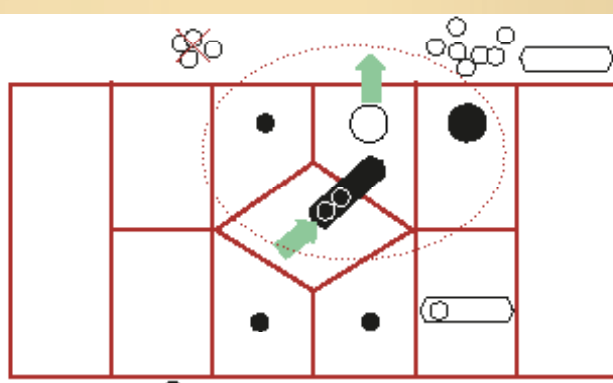


- ▲ Когда сражение выиграно:
 - ⇒ Игрок выбирает, сколько из атакующих фишек войдут в завоеванное пространство, хотя бы 1.
 - ⇒ Если игрок решает не перемещать фишку в завоеванное пространство, она остается в том месте, где она атаковала.
 - ⇒ Если атакующий игрок проигрывает, защищающийся игрок просто оставляет фишки там, где они есть, без перемещения.

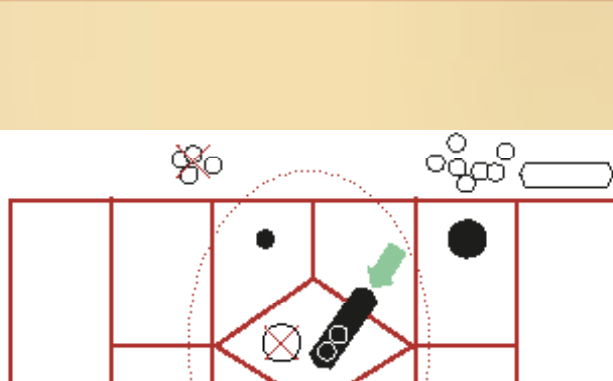
КАК ВЫИГРАТЬ ИГРУ:
 Обычно HIRP играется в последовательности нескольких игр и побеждает тот, кто первым достигает 5 очков. Вы можете выиграть тремя разными способами: Yfirráð [Ифиррат], Þungur Hnífur [Тунгур



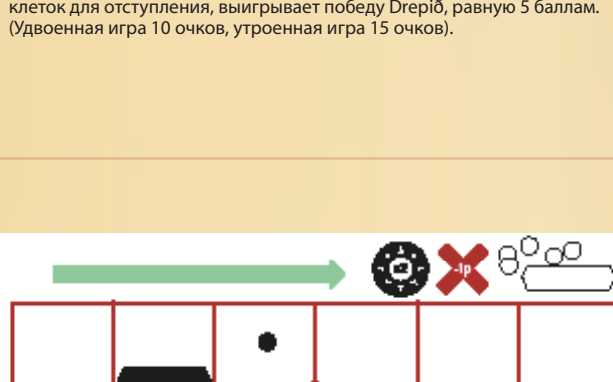
- ▲ Yfirráð: Игрок, контролирующий все пять средних пространств в конце хода, выигрывает победу Yfirráð, равную 1 очку. (Удвоенная игра 2 очка, тройная игра 3 очка).



- ▲ Þungur Hnífur: Игрок, который заставляет Loðbungr противника отступить от доски выигрывает победу Þungur Hnífur, равную 2 очкам. (Удвоенная игра 4 очка, тройная игра 6 очков). Для проигравшего игрока обычай говорить «Þungur Hnífur» и для победителя отвечать «Hnífurinn er ætlað að vera þungur».



- ▲ Dreipíð: Игрок, которому удалось захватить Miðr [Митр] (среднее пространство), когда в нем находится Лофтунгр противника, без клеток для отступления, выигрывает победу Dreipíð, равную 5 баллам. (Удвоенная игра 10 очков, утроенная игра 15 очков).



- ▲ Penningr: В начале игры Пеннингр нейтрален, любой игрок может его использовать. Игрок может в любой момент предложить взятие Пеннингр и принять, что очки в конце удваиваются ИЛИ проиграть игру и дать игроку, который предложил удвоить очки, 1 очко. После того, как игра удвоена, Пеннингр принадлежит игроку, который его принял. Этот игрок может в любой момент предложить его другому игроку, который должен принять Пеннингр и согласиться на то, что очки в конце игры утраиваются ИЛИ проиграть игру и дать противнику 2 очка. После этого больше удвоений не допускается.

HIRP NOTATION

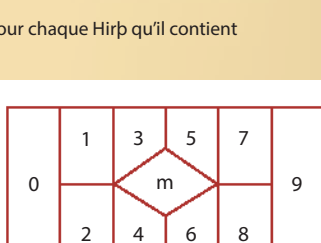
Если вы хотите записать игру HIRP, используйте следующую систему обозначений:

- ⇒ Количество раундов: G (Gull = Золото) или S (Silfr = Серебро) и 1, 2, 3 и т. д.
- ⇒ Обозначьте движения, основанные на том, где фишка начинает и заканчивает каждый ход.
- ⇒ Доска разделена на: Домашнее пространство (стартовое пространство), Дельта (2 пространства перед домашним пространством) и Архипелаг (пять пространств в середине). Как видно со стороны Gull, левое пространство Дельта и левое пространство Архипелага - это Норт-Дельта и Норт-Архипелага, а правое пространство Дельты и правое пространство Архипелага - это Судр-Дельта и Судр-Архипелага. Среднее пространство Архипелага называется Мидр.
- ⇒ Сначала запишите ходы, а затем сражения (если есть). Если нет сражений, отметьте это с помощью «/». Если есть несколько сражений, напишите их в порядке с помощью «/». Если есть несколько пространств, в которых они находятся.
- ⇒ В сражениях обратите внимание на фигуры защитника в первую очередь.
- ⇒ Если Пеннингр предлагается во время хода, это записывается до

Фишки/фигуры:

Pieces
 H Hirp
 K Karve, ajoutez 1h après le K pour chaque Hirp qu'il contient
 L Loðbungr
 C Penningr

Перемещение в / из
 0 Домашнее пространство
 1 Gull Норт-Дельта
 2 Gull Судр-Дельта
 3 Gull Норт-Архипелага
 4 Gull Судр-Архипелага
 5 Silfr Судр-Архипелага
 6 Silfr Судр-Архипелага
 7 Домашнее пространство
 8 Silfr Судр-Дельта
 9 Домашнее пространство
 m Пространство Мидр



Особенные движения

e Вход на доску
 i Перемещение в Карве
 v# Выход из Карве на панель номер #
 / Нет сражений
 > Указывает, что фишка атакует
 ># Окончание сражения преф x, # - номер места
 G, S Преф x Gull или Silfr в бою
 ^ Указывает, что фишка удалена из игры
 x Указывает, что фишка удалена из игры.
 d, t Предложение Penningr для удвоения или утроения очков
 a, r Принять или отказаться d или t

Пример очень короткой игры, где Gull теряет 10 очков
 G1 KeHeiHei /
 S1 He7He8He /
 G2 L01HeiKhhh03 /
 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