

Hanto HD

Краткие правила и описание интерфейса.

Цель игры – окружить Бабочку противника фишками со всех сторон. Не важно своими, или чужими.

На своем ходу вы можете сделать 2 альтернативных действия: выложить новую фишку, или сделать ход фишкой на столе.

Чтобы выложить фишку, следует нажать «плюсик» в нижнем левом углу.

Всегда видно количество доступных фишек. Просто перетяните одну из них поверх любого желтого шестигранника.

Вы можете добавлять новую фишку только таким образом, чтобы она соприкасалась своей гранью с любой из фишек вашего цвета (за исключением первого хода, после которого соприкасаются фигуры разных цветов). Разрешенные ходы подсвечиваются желтыми шестигранниками (гексами).

Вместо выкладывания новой фишки, вы можете сделать ход одной из тех, что уже на столе.

Возможность делать ход фишками на столе открывается только после того, как вы выложили свою Бабочку. Вы будете вынуждены выложить Бабочку на 4-м ходе, если не сделали этого раньше.

Чтобы сделать ход, тапните по фишке и перетяните на доступный желтый гекс.

Последний ход оппонента подчеркивается зеленым маркером по периметру ходившей фишки.

Все фишки на столе должны постоянно формировать одну большую группу. Таким образом, вы можете переместить свою фишку только на место, где она все еще будет соприкасаться с другими фишками, в том числе и с фишками противника.

Если ход фишки приведет к тому, что другие фигуры останутся оторванными от основной группы – ее двигать нельзя. Это очень важное правило и его следует использовать в свою пользу.

В настройках игры вы можете произвольным образом установить правила для каждой фигуры. Для этого следует выбрать одну из 5 кастомных настроек (Custom).

Вы обязательно должны выучить, как ходят фигуры, без этого невозможно планировать свой следующий ход.

Во время своего хода вы можете нажать букву «i» в нижнем правом углу, чтобы выяснить свойства той или иной фигуры.

Если вы случайно сделали неправильный ход – его можно отменить, нажав на стрелку в левом верхнем углу. Нажмите несколько раз подряд, и вы отмените несколько последних ходов. Используйте эту возможность во время обучения.

Правила игры.

Ханту – это стратегическая игра для двоих игроков. Каждый из игроков управляет группой фигур с целью первым окружить Бабочку противника. Бабочка окружена, если со всех граней она примыкает к другим фигурам, независимо от цвета этих фигур.

Если обе Бабочки оказываются окруженными за один и тот же ход – объявляется ничья.

Кроме того, если игрок не может походить ни одной из своих фигур, или не может добавить фигуру на стол, его противник считается победителем.

На протяжении своего хода у вас есть только две возможности: либо выложить на стол новую фигуру, либо походить фигурой на доске.

Фигуры не могут ходить до тех пор, пока на столе не окажется ваша Бабочка.

Невозможно выложить фигуру, если она будет соприкасаться с фигурой противника, даже если при этом она окажется смежной и с вашей фигурой.

Каждый игрок имеет ограниченное количество фигур разных видов, так что используйте их с умом.

Каждая фигура ходит по своему, обязательно используйте все эти возможности, чтобы добиться красивой игры.

Фигуры со способностями «бегать» или «ходить» могут двигаться только тогда, когда можно «физически» перетянуть фигуру на нужное место, не «разваливая» основную группу. Например, если такую фигуру окружили с пяти сторон, она не может сделать свой ход. Достаточно окружить фигуру «через каждую грань», чтобы она не могла ходить. Т.е. минимальное количество фигур для блокировки хода – три.

Очень важно постоянно помнить о том, что в любой момент времени все фигуры на столе должны формировать одну большую группу, где каждая фигура должна находиться рядышком с одной или несколькими своими или чужими фигурами. Невозможно походить так, чтобы группа распалась на две, или чтобы какие-то фигуры оказались отделенными. Это правило может использоваться в пользу каждого из игроков, т.к. оно позволяет обездвиживать фигуру соперника. Достаточно лишь походить своей фигурой так, чтобы она примыкала только к фигуре соперника, после чего последняя становится недвижимой.

Бабочка

Бабочка – это особенная фигура. Это как король в шахматах. Она может ходить только на один гекс в любом направлении. У вас есть только одна Бабочка. Она должна войти в игру на 1-4 ходу. Ваши фигуры приобретают возможность двигаться только тогда, когда ваша Бабочка на столе.

Описание ходов и возможностей фигур. Стандартные настройки.

Ходьба

Шагающие фигуры могут двигаться по пустым клеткам. Максимальное количество шагов определяется правилами. Стандартно для Бабочки, например, это 1 шаг.

Перелет

Перелет – это интуитивно понятный способ движения фигуры. Летающая фигура способна передвинуться на свое максимальное количество гексов, игнорируя остальные фигуры. Она должна приземлиться на пустое место. Если данная фигура обладает свойством «ловушки», она может приземлиться на занятое место.

Бег

Фигуры, которые могут бегать, обязательно двигаются на свое определенное количество ходов. Ни больше, ни меньше. Этим бег отличается от ходьбы. Конь, например, бежит на три гекса.

Во время бега запрещено дважды наступать на один и тот же пустой гекс.

Скрытность

Фигуры с такой возможностью могут двигаться только по занятым гексам. По умолчанию, фигуры со «скрытностью» обладают также и свойством «ловушки». Помимо этого, они могут иметь другие свойства: «поменяться местами» и «камикадзе».

Подражание

Фигуры со способностью подражать могут наследовать все свойства тех фигур, рядом с которыми они стоят. Сами по себе они не могут двигаться. Сила подражателей зависит от того, возле какой фигуры они находятся.

Ловушки

Фигуры со свойством «ловушка» могут стать на уже занятое место, чтобы обездвижить ту фигуру, которая там стоит. Другая фигура с ловушкой, в свою очередь, может поймать уже в свою ловушку ту первую фигуру с ловушкой и фигурой под ней и т.д. 😊 При этом способность двигаться сохраняет только самая верхняя фигура из этой кучи.

Прыжки

Прыгающая фигура двигается, перелетая через прямой ряд (одна или несколько) других фигур. Перепрыгивать можно через любое количество фигур, но как минимум через одну. Прыгать можно только по направлению «ребра» прыгающей фигуры, а не «угла».

Прыгуны могут двигаться, даже если они полностью окружены. Таким образом, они могут выбраться из самого людного места.

Поменяться местами

Действие фигуры с такой возможностью понятно из названия – она меняется местами с фигурой, возле которой стоит. Действует ограничение, что движение можно выполнить «физически», т.е. рядом стоящие фигуры не должны «мешать».

Нельзя поменяться местами с Бабочкой.

Камикадзе

Атака «камикадзе» - это самая интересная и непредсказуемая возможность игры Ханту.

Фигура, выполняющая камикадзе, самоуничтожается ради того, чтобы одна из фигур соперника снялась с доски (с возможностью вернуться снова на своем ходе). Т.е. вы лишаетесь фигуры, а ваш соперник – нет. Поэтому будьте очень осторожны, совершая эти самоубийства. Данную атаку можно применить и против собственных фигур, что иногда является единственным вариантом спасения вашей Бабочки.

Разведение

Эта возможность аннулирует правило, что новую фигуру нельзя выставить, если она будет соприкасаться с фигурой соперника.

Если на игровом поле стоит «наседка», вы можете выложить новую фигуру возле нее в зависимости от того, будет ли последняя касаться чужих фигур, или нет.