

PUNCT

Regulament

În PUNCT este vorba despre al 5-lea element: Spiritul, în cel mai larg sens!

Mintea umană este o combinație între conștient și subconștient, scânteia inspirației și potențialul de a crea. Acest sens definește scopul, arta, frumusețea și deasemenea curajul!

Conectând elementele, interpretând ceea ce există și adăugând o tușă personală vor defini PUNCT ca un joc ce constă în conectarea opusurilor.

A. Conține:

- O tablă de joc,
- 18 piese albe cu 3 puncte,
- 18 piese negre cu 3 puncte,
- O piesă PUNCT albă,
- O piesă PUNCT neagră,
- Un săculeț de pânză pentru piese,
- Un regulament.

B. Scopul jocului:

Trebuie să conectezi 2 capete opuse ale tablei de joc. Pentru a face acest lucru trebuie să ocupi o serie de spații adiacente ce duc dintr-un capăt în altul al tablei (vezi diagrama 1).

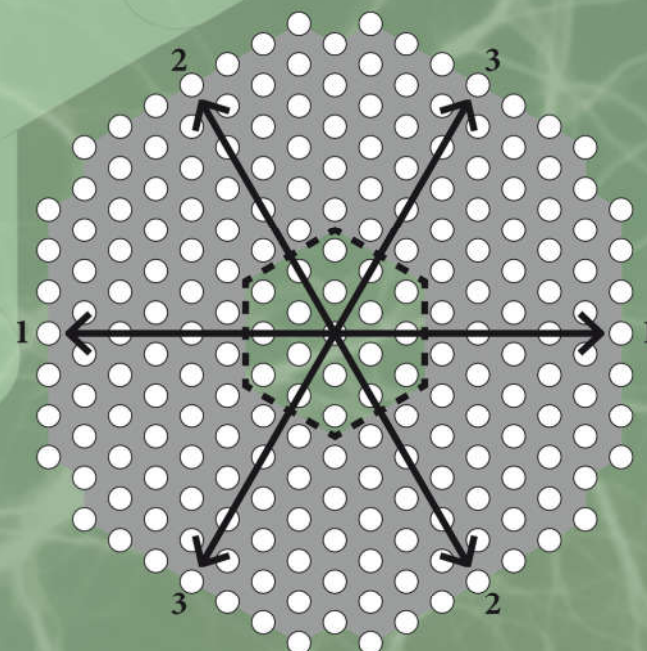


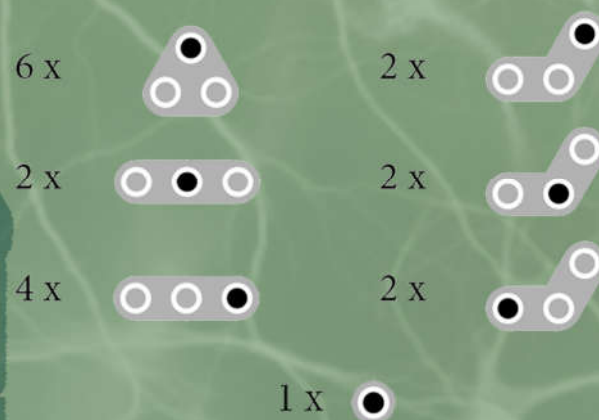
Diagrama 1: Jucătorii pot conecta capete opuse pe 3 direcții diferite.

C. Pregătirea jocului:

1. Așează tabla de joc între cei doi jucători astfel încât partea lungă a acesteia (cea marcată cu litere) să meargă de la un jucător la altul.
2. Trageți la sorți pentru culoare. Albul începe.
3. Așează piesele într-o rezervă proprie în fața ta. Piese tale trebuie să fie mereu vizibile adversarului tău.

D. Piese:

1. Fiecare jucător are la îndemână 18 piese de o culoare: 6 piese drepte, 6 piese triunghiulare și 6 piese rotite la jumate. Fiecare piesă are 3 puncte dintre care unul este colorat. Punctul colorat este principalul punct al unei piese și este numit "PUNCT". Celelalte două puncte sunt secundare.
2. În plus, fiecare jucător are o "piesă PUNCT". Aceasta este o piesă rotundă cu un singur punct. Ea nu face parte din rezerva proprie dar poate fi folosită pentru a te orienta mai bine când îți muți piesele pe tablă.



JOCUL NORMAL

E. O mutare:

În tura ta vei avea două opțiuni: fie adaugi o piesă în joc (I), fie muți o piesă deja aflată în joc. Când muți o piesă deja aflată în joc ai deasemenea, două opțiuni: fie muți aceea piesă pe un alt spațiu pe tablă (II), fie peste o altă piesă (III).

I. Adăugarea unei piese:

1. Alege o piesă din rezerva proprie și așează-o pe tabla de joc. Piese trebuie să fie așezate pe tablă astfel încât fiecare punct al piesei să acopere un spațiu. Asta înseamnă că o piesă va ocupa mereu 3 spații.
2. Jucătorul care începe jocul nu are voie să așeze prima lui piesă pe hexagonul central. Această restricție se aplică doar în prima tură a primului jucător. După aceea ambii jucători sunt liberi să așeze piese oriunde dorec aceștia pe tabla de joc, inclusiv pe hexagonul central. (Vezi diagrama 1: Hexagonul alb central cu spații albe.)
3. O nouă piesă poate să fie adăugată în joc doar la "primul nivel", și anume nivelul tablei. O piesă nouă nu poate să fie așezată instant peste altă piesă.

II. Mutarea unei piese:

1. Poți muta doar piesele de culoarea ta.
 2. Pentru a muta o piesă, trebuie să folosești PUNCT-ul acesteia pentru a vedea unde o poți muta. PUNCT-ul trebuie să fie mereu mutat în linie dreaptă. Poate fi mutat oricâte spații are nevoie, peste orice piesă și în interiorul sau înafara hexagonului central (vezi diagrama 2a).
 3. Piesă PUNCT! Utilizarea acestei piese (piesa rotundă) este de mare ajutor pentru a învăța jocul. În tura ta înlocuiește piesa pe care vrei să o muți cu piesa PUNCT (așează piesa PUNCT pe locul unde se afla PUNCT-ul piesei ce vrei să o muți). Piesa PUNCT este acum un punct fix pe tablă. Acest lucru va face posibilă examinarea mai atentă a posibilelor locații unde piesa ta poate să fie mutată (vezi diagrama 2b).
- Notă: Piesa PUNCT nu face parte din rezerva proprie și prin urmare nu poate fi folosită ca o piesă în sine pe tabla de joc. După ce ai decis unde vrei să muți, piesa PUNCT va fi înlocuită cu piesa înlocuită inițial, aceasta fiind aceea care va rămâne pe tablă.
4. După ce ai mutat piesa respectivă, aceasta poate fi rotită. O piesă se poate roti în jurul PUNCT-ului său. Acesta acționează ca și o axă pentru cele două puncte secundare în jurul căreia se pot roti (vezi diagrama 2c).
 5. Mutarea și rotirea unei piese se socotește ca fiind o tură însă nu ești obligat să le faci e amândouă. Poți fie să muți fără să rotești, fie să rotești fără să muți dar tot se socotește ca fiind o tură completă.
 6. Poți să muți o piesă pe marginea tablei însă trebuie rotită în așa fel încât toate punctele să ocupe câte un spațiu.

III. Săritura pe piese:

Pentru a sări pe una sau mai multe piese, trebuie să muți piesa după regulile menționate mai sus astfel. Se adaugă anumite reguli adiționale:

1. PUNCT-ul piesei respective trebuie să ajungă pe o piesă de culoarea ta (nu contează că punctul pe care va ajunge este principal sau secundar) (vezi diagrama 3a).
2. Acest lucru înseamnă că deși PUNCT-ul trebuie să fie pe o piesă de aceeași culoare, punctele secundare se pot afla pe piese de culoare diferită! După ce muți o piesă pe o altă piesă, aceasta poate fi rotită (vezi diagrama 3b).
3. După ce sari pe alte piese, blochezi piesele pe care ai ajuns (atât ale oponentului cât și ale tale!). Este suficient să acoperi un singur punct pentru a bloca o piesă, astfel aceasta nu mai poate fi mutată sau rotită (cât timp este acoperită).
4. Poți să sari pe alte piese doar dacă toate punctele piesei respective vor ajunge peste alte puncte. O piesă trebuie să ocupe mereu 3 spații sau (în acest caz) puncte. Excepția de la această regulă este atunci când o piesă este folosită pentru a creea un pod (vezi punctul IV).
5. Nivelele nu sunt limitate. O piesă poate să sară peste unul, două sau mai multe nivele și deasemenea poate să sară sau să coboare de la un nivel la altul. De exemplu, o piesă care se află la orice nivel poate să coboare la nivelul tablei de joc dacă aceasta nu este blocată.
6. Piese aflate la ultimul nivel pot debloca piesele pe care se află dacă își părăsesc poziția sau își schimbă nivelul.

Atenție: doar piesele aflate deja în joc pot să sară la ultimul nivel.

IV. Realizarea unui pod:

1. Poți folosi o piesă pentru a realiza un pod. Piese drepte și cele rotite la jumate au două extremități clare. Dacă acele două puncte de la capătul unei piese se află câte unul pe câte o piesă, punctul din mijloc nu are nevoie să se afle pe un alt punct deoarece va avea deja stabilitatea necesară (vezi diagrama 4).
2. O piesă triunghiulară nu are capete definite, prin urmare nu poate fi folosită pentru a realiza un pod. O astfel de piesă trebuie mereu așezată pe 3 puncte.
3. O piesă trebuie mereu să fie într-o poziție stabilă așa că cele două piese pe care sare trebuie să fie mereu la același nivel.

Notă: Poți realiza un pot doar cu punctul de la mijlocul piesei fiind suspendat și nu cu un punct de la capetele piesei.

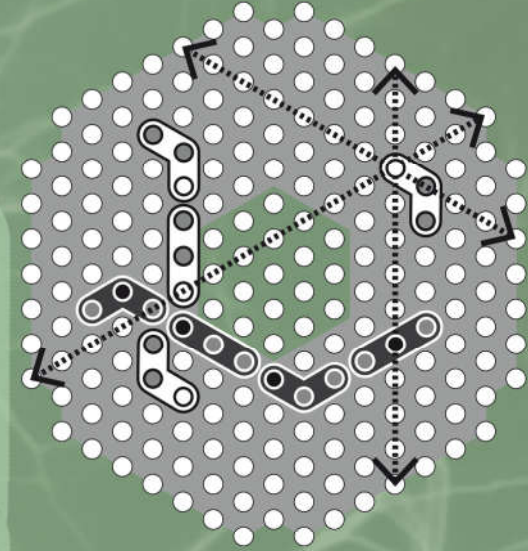


Diagrama 2a: săgețile indică direcția în care piesa respectivă poate să fie mutată.

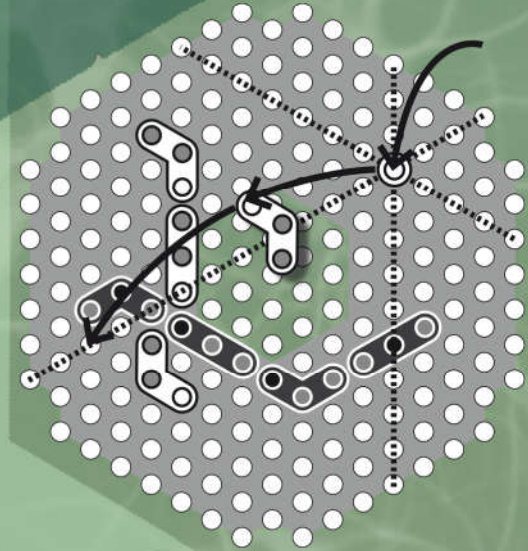


Diagrama 2b: Înlocuiește piesa ce dorești să o muți cu piesa PUNCT după care mută piesă PUNCT în linie dreaptă pe spațiul dorit.

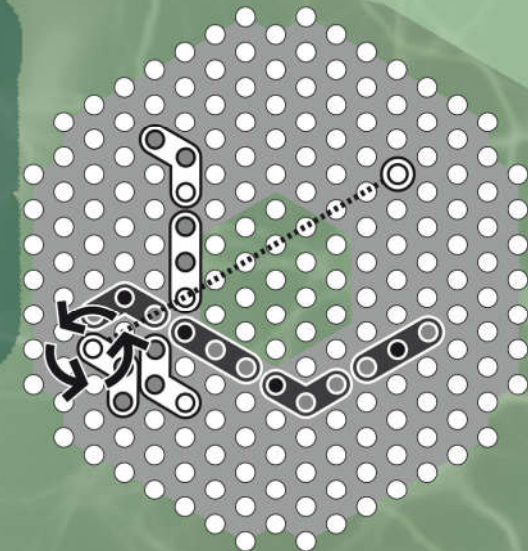


Diagrama 2c: Piesa respectivă se poate roti cu PUNCT-ul rămânând pe același spațiu.

4. Un punct aflat sub un alt punct este blocat. Acest lucru se aplică și în cazul unui pod (punctul de sub punctul de mijloc al podului). Piesa care face parte din acest ansamblu nu poate să fie mutată, deși nu ar afecta stabilitatea podului.

Notă: Dacă se află un spațiu liber sub pod, acest spațiu este blocat. Nu este permis să glisezi o piesă sub un pod.

Atenție: Pentru a realiza un pod trebuie să sari pe alte piese, ceea ce înseamnă că poți realiza un pod doar cu o piesă ce se află deja în joc. Deasemenea, PUNCT-ul piesei cu care dorești să realizezi un pod trebuie să fie așezat pe o piesă de-a ta.

F. Sfârșitul jocului:

Jocul se sfârșește în momentul în care un jucător reușește să unească două capete opuse ale tablei. Uită-te la tablă de sus pentru a vedea dacă conexiunea este corect realizată (vezi diagrama 5).

Pentru ca o conexiune să fie realizată corect, trebuie să fie îndeplinite următoarele condiții:

- Fiecare punct trebuie să fie vizibil de sus ca parte a conexiunii.
- Punctele sunt conectate dacă ocupă spații adiacente, indiferent de nivel.
- O conexiune poate merge de pe orice spațiu al unui capăt până la orice spațiu din capătul opus.
- În materie de conexiune nu există nici o diferență între punctele principale și cele secundare.

Dacă ambii jucători își termină piesele din rezervele proprii și nici o conexiune nu a fost realizată, jocul se sfârșește “indecis”. Acesta este un bun moment să începi să joci JOCUL COMPLET PUNCT.

Notă importantă: O piesă peste o altă piesă poate ascunde informații importante. PUNCT nu este un joc de memorie așa că ai dreptul să ridici piese pentru a verifica ce este sub ele. Pentru a evita posibilele certuri legate de poziția pieselor, ai voie să ridici doar o piesă pe rând.

JOCUL COMPLET

Această variantă a jocului conține două diferențe.

G. Adăugând o piesă:

În varianta normală, interdicția de a așeza o piesă pe hexagonul central era doar pentru primul jucător în prima tură. În această variantă, această restricție se aplică pentru fiecare piesă ce urmează să fie introdusă în joc. O piesă nu poate fi introdusă pe hexagonul central, nici măcar parțial. Doar piesele deja aflate în joc pot fi mutate în și înafara hexagonului central!

H. SCOPUL

Există două metode de a câștiga jocul. Prima metodă rămâne aceeași ca și în jocul normal, realizarea unei conexiuni între două capete opuse ale tablei. A doua metodă constă într-o “ruptură a conexiunii”. Dacă nici un jucător nu a relizat o conexiune, jocul se termină atunci când ultima piesă este introdusă în joc. Ambii jucători vor număra atunci câte puncte ocupă fiecare în hexagonal central. Jucătorul care controlează cele mai multe spații este castigator.

Dacă jucătorii ocupă același număr de spații, jocul se termină la egalitate.

Când vei începe să joci variant completă a jocului PUNCT, această a doua metodă de câștig va fi rar folosită, deoarece jucătorii se vor axa mai mult pe a realiza o conexiune și nu pe ocuparea spațiilor din hexagonal central, astfel acesta va rămâne neocupat destul de des.

Când vei ajunge să cunoști jocul, vei vedea că uneori, pentru a câștiga este nevoie să-ți schimbi drastic strategia!

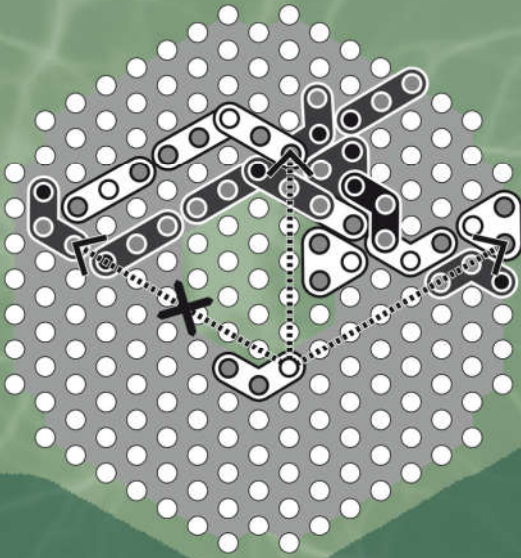


Diagrama 3a: Săgeata indică pe ce piese poți să sari cu piesa respectivă. Piesa nu poate fi mutată în direcția stângă deoarece PUNCT-ul ar ajunge pe o piesă neagră, ceea ce nu este permis.

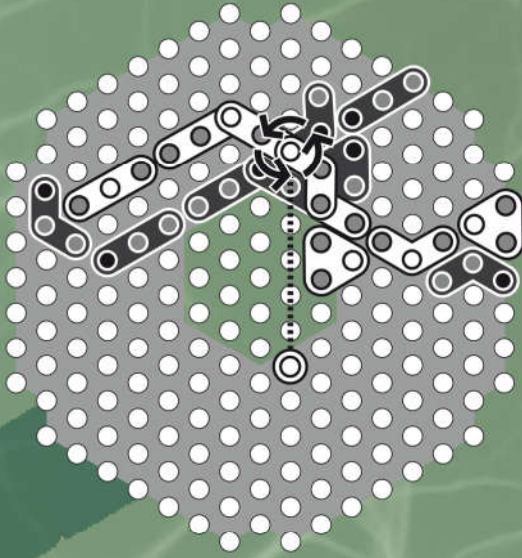


Diagrama 3b: Piesa indicată poate fi rotită.

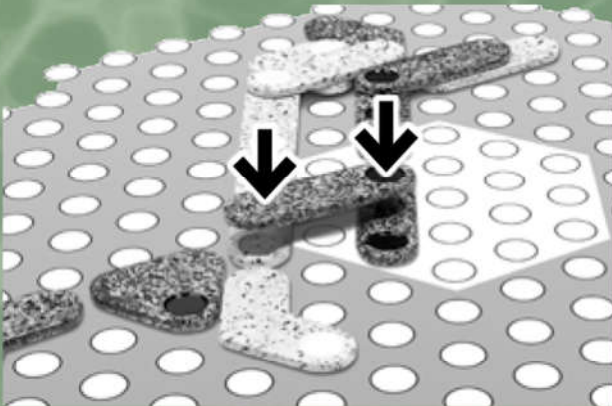


Diagrama 4: Când sari cu o piesă dreaptă sau cu una rotită la jumate pe alte piese, este suficient doar ca cele două puncte de la capetele piesei să fie așezate pe două piese pentru a avea stabilitate. (Un caz foarte rar constă în a sări cu o piesă rotită la jumate pe o altă piesă rotită la jumate acoperind doar punctele de la capetele piesei, astfel realizând un pod sărind pe o singură piesă.)

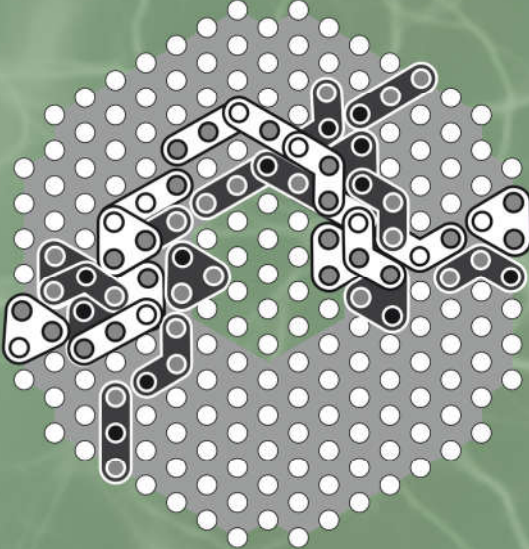


Diagrama 5: Albul câștigă