

Правила настольной игры «Сумасшедшие роботы» (Ricochet Robots)

Авторы: Alex Randolph

Перевод на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Игровед» ©

Состав игры

1. Двусторонние составные поля – 8 шт.
2. Элемент крепления составных полей – 1 шт.
3. Фигурки роботов – 5 шт. (4 цветных и 1 серебристый)
4. Квадратные жетоны – 4 шт. (для цветных роботов)
5. Серебристый диск – 1 шт. (для серебристого робота)
6. Круглые целевые чипы – 17 шт.
7. Песочные часы (длительностью 1 минута) – 1 шт.
8. Правила игры

Обзор игры

Любое число игроков может одновременно участвовать в этой игре, достаточно просто иметь хороший обзор игрового поля. В зависимости от количества игроков и их пожеланий игра может длиться различное количество раундов. **Цель** игрока в каждом раунде – **добыть** открытый целевой чип. Одна из клеток игрового поля полностью соответствует открытому чипу по цвету и рисунку. **Задача** каждого игрока – **найти** самый короткий путь до этой клетки для робота того же цвета (активного робота). Тот, кто среди всех участников сможет отыскать кратчайший путь, побеждает в данном раунде и получает в награду открытый целевой чип.

Подготовка к игре

Перед первой игрой аккуратно отделите все жетоны и чипы от картонных рамок.

Соедините на столе 4 поля (отверстиями в центр) и установите в центре элемент для их скрепления. Выбранные поля обязательно должны различаться отметками цветов – красный, синий, жёлтый и зелёный. Вы можете класть поля любыми лицевыми сторонами: в игре существует 1536 вариантов их сочетаний! Рядом с получившимся игровым полем поставьте песочные часы.

***Примечание:** на первых порах для освоения игры советуем не использовать поля с диагональными преградами.*

Случайным образом расставьте 4-х цветных роботов на пустых клетках игрового поля, а затем подложите под каждого робота квадратный жетон соответствующего цвета.

Перемешайте 17 целевых чипов рубашками вверх, затем случайным образом выберите один из них и положите открытой лицевой стороной в центре игрового поля. Данный чип определяет целевую клетку игрового поля и цвет робота, который становится активным.

Теперь все готово, чтобы начать игру!

Ход игры

В начале каждого раунда игроки **планируют** перемещение роботов, но делают это исключительно **в своем воображении**. Другими словами, игроки стараются отыскать кратчайший путь к целевой клетке, не перемещая при этом роботов по игровому полю. **Роботы** могут перемещаться в вертикальном или горизонтальном направлении. У этих роботов **нет тормозов**, поэтому, начав движение, они могут остановиться, только если встретят на пути преграду. В качестве преград выступают:

- Края игрового поля
- Стены, изображённые на игровом поле
- Цветные диагональные преграды
- Элемент крепления в центре игрового поля
- Другие роботы.

Когда робот встречается на пути преграду, он может:

- а) Остановиться.
- б) Срикошетить под прямым углом в правую или левую сторону, сразу продолжив движение до следующей преграды (рисунок справа).



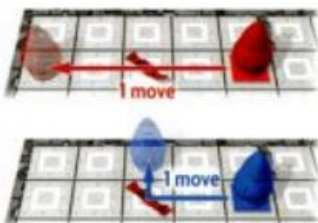
Если робот останавливается, то он может продолжить движение: вправо, влево и даже назад, но только после того, как один из других роботов совершит свое движение.

Каждое движение робота до преграды считается **одним шагом**.

Цветные диагональные преграды

На 4 частях игрового поля есть особые диагональные преграды разных цветов. Если робот оказывается на клетке с диагональной преградой того же цвета, что и он сам, он просто проходит через неё, как будто никакой преграды нет. Роботы других цветов рикошетят под соответствующим углом (см. пример 1). На клетке с диагональной преградой нельзя останавливаться. Движение с прохождением такой клетки (сквозное или рикошетом) считается одним шагом.

Важно: никакое движение не может закончиться на клетке с цветной диагональной преградой (останавливаться запрещено).



Пример 1

- **Раунд начинается** с того, что один из игроков случайным образом выбирает целевой чип и кладет его в центр игрового поля открытой лицевой стороной, так, чтобы все могли его видеть.
- Затем все **игроки в своем воображении** пытаются отыскать кратчайший путь активного робота (соответствующего по цвету целевому чипу) до целевой клетки (соответствующей целевому чипу по цвету и изображению) на игровом поле. Довольно часто Вам потребуется перемещать и других роботов, которые могут служить необходимыми преградами (см. пример 2 на стр.4).
- Если был открыт **многоцветный целевой чип**, то для данного раунда активным может быть выбран **любой робот** (включая серебристого).
- По пути к целевой клетке активный робот **должен срикошетить** от преграды как минимум один раз. Если робот имеет возможность достичь целевой клетки напрямую без рикошета, вы **должны** найти и использовать другой путь (см. пример 3 на стр.4).
- Как только **игрок нашел решение** задачи, он **объявляет** всем участникам количество шагов, за которое он приведет активного робота к цели, после чего он должен поставить в центр игрового поля **песочные часы** и перевернуть их. Всем остальным участникам теперь дается 1 минута, чтобы предложить свои варианты. **Игроки могут** объявлять свой вариант, даже если их путь равен или длиннее чем, возможно, отыскал предыдущий игрок. **Объявив** свой вариант, игрок уже **не сможет изменить** его в сторону увеличения числа шагов.
- По истечении 1 минуты, игрок, предложивший **самый короткий путь**, начинает раунд. Он перемещает роботов, **четко объявляя** каждый шаг. **Если** количество шагов, за которое он смог привести активного робота на целевую клетку **меньше или равно** тому числу, которое он объявил, то данный игрок **объявляется победителем** раунда и получает в награду целевой чип, после чего начинается следующий раунд. **Если** что-то пошло не по плану и игроку **не удалось** выполнить задание или в ходе выполнения он использовал большее число шагов, чем объявлял ранее, игрок должен **вернуть всех роботов** на исходные позиции, и в игру вступает участник, предложивший следующий по длине путь. В случае если несколько игроков предложили одинаковые по длине пути, то начинает тот из них, кто имеет в своем запасе наименьшее число победных чипов. **Если** в течение раунда никто из участников **не был успешен**, то никто из них **не получает** целевой чип, вместо этого он замешивается обратно в кучку целевых чипов и текущий раунд на этом завершается.
- **В начале нового раунда** подложите под перемещенных роботов квадратные жетоны их цветов, **затем** выберите случайным образом новый целевой чип и положите его в центр игрового поля и продолжайте игру.

Примечание: В большинстве случаев задача может быть решена **менее чем за 10 шагов**, но иногда для решения задачи потребуется 20 и даже более шагов. Такие задачи будут интересны любителям головоломок, но для остальных покажутся утомительными. **Мы рекомендуем**, если в течение 4-5 минут никто из игроков не смог найти и предложить решение, установите песочные часы и если по истечении последней минуты решение не найдется, замешайте целевой чип обратно в кучку, а вместо него вытащите новый.

Конец игры

Игра завершается, когда кто-либо из игроков набирает установленное количество чипов. Игроки могут устанавливать длительность игры по своему выбору.

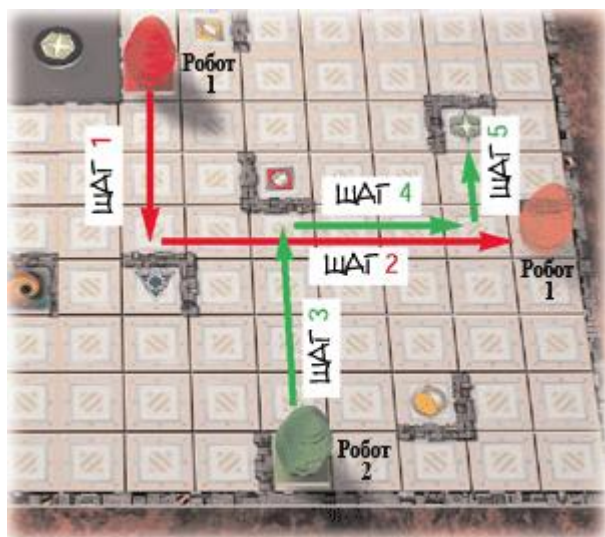
Наши рекомендации:

2 участника – для победы нужно добыть 8 чипов;

3 участника – 6 чипов;

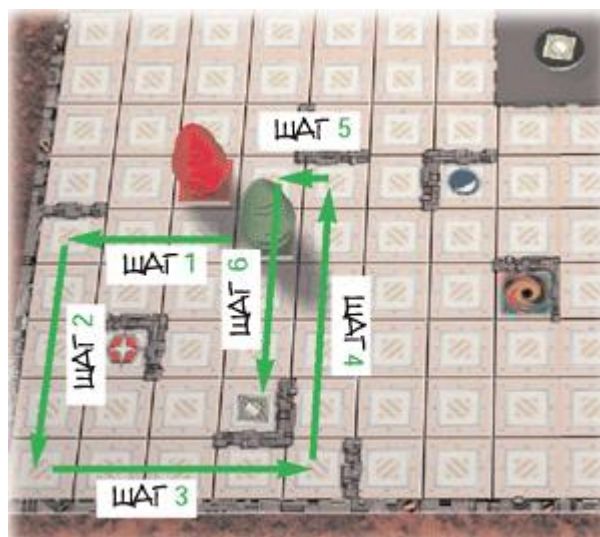
4 участника – 5 чипов;

Если в игре участвуют более 4 игроков – разыграйте все 17 чипов, а игрок, набравший наибольшее их число станет победителем.



Пример 2

Робот 1 делает два первых шага, останавливается у края поля, чтобы стать необходимой преградой, которую затем использует Робот 2, чтобы добраться до целевой клетки (шаги 3-5).



Пример 3

Робот может достичь целевой клетки сразу, но должен выбрать другой путь, т.к. ему необходимо хотя бы один раз срикошетить от преграды. Предложенный путь состоит из 6 шагов, при этом он проходит через квадратный жетон робота, который не является преградой.

Серебристый робот обычно не участвует в игре, но игроки по своему выбору могут использовать его так же, как цветных роботов, и в этом случае он может становиться активным, если был открыт многоцветный целевой чип. Игроки даже могут наделять его особыми свойствами, придумывая дополнительные домашние правила.

Вариант игры для одного участника

В начале раунда игрок переворачивает целевой чип и одновременно переворачивает песочные часы. Если ему удаётся найти путь до целевой клетки прежде, чем истечёт время в часах, он забирает чип и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх. Если ему это не удаётся, он кладёт его лицевой стороной вниз. Игра завершается, когда заканчиваются целевые чипы. Если после завершения игры перед игроком больше открытых чипов, чем закрытых, он побеждает. Если такой вариант игры кажется слишком сложным, можно дать себе в два раза больше времени.

Свои варианты домашних правил Вы можете присылать к нам в «Игровед» по электронной почте: mail@igroved.ru или сообщать в отзывах на нашем сайте <http://www.igroved.ru>