

Правила настольной игры «Сумасшедшие роботы» (Ricochet Robots)

Авторы: Alex Randolph

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

Состав игры:

1. Двусторонние составные поля – 4 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 (на 3-х языках);

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.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков наберет установленное количество чипов. Как уже было сказано, 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.

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. Вы можете класть поля любыми лицевыми сторонами: в игре существует 96 вариантов их сочетаний. Рядом с получившимся игровым полем поставьте песочные часы.

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, изображенные на игровом поле
- Элемент крепления в центре игрового поля
- А также 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**.

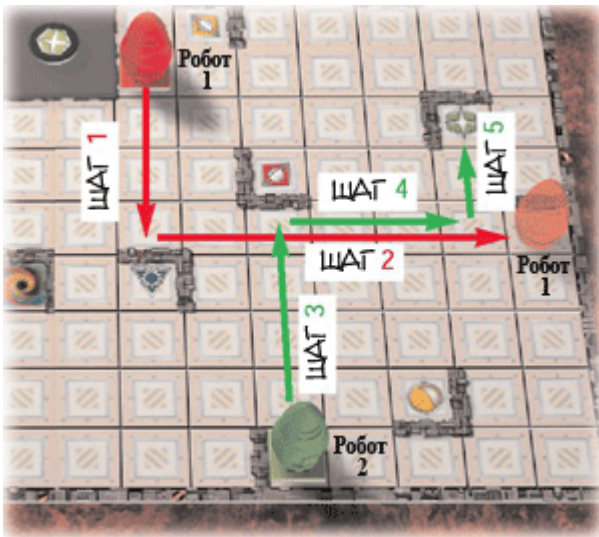
Итак..

- **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 1 на стр.3).
- 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 2 на стр.3).
- 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 среди них тот, 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.

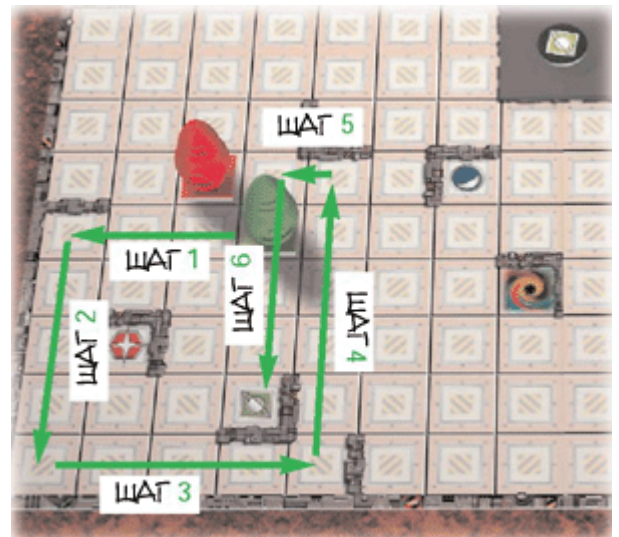
- **В начале нового раунда** подложите под перемещенных роботов квадратные жетоны их цветов, **затем** выберите случайным образом новый целевой чип и положите его в центр игрового поля и далее по плану..

Подсказка: 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.



Пример 1

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 2

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, но игроки по своему выбору могут использовать его в игре, так же как и 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.