

Прогеры

Правила игры

2–4 игрока
6+, 10+ лет
20–30 минут

Видеоинструкция
www.bandauumnikov.ru

Автоматические вездеходы исследуют поверхность неизведанной планеты. Они ищут образцы жизни! Чтобы управлять вездеходами, нужно написать точную программу. Доставить образцы жизни в лабораторию может быть непросто — ведь нужно следить, чтобы твои образцы не уехали конкуренты!

- В комплекте:**
- двустороннее игровое поле,
 - 5 картонных блоков-холмов,
 - 52 карты команд,
 - 4 фигурки вездеходов,
 - 4 жетона баз/лабораторий,
 - 20 жетонов с образцами жизни,
 - иллюстрированные правила.

«Прогеры» — необычная трансформируемая 3D-ходилка. Меняйте расположение блоков-холмов как вам хочется — в игре сотни вариантов поля! Сложность игры также легко менять — в комплекте компоненты для двух вариантов игры:

- Базовые правила: поле 6x6 с крупной клеткой подходит для того, чтобы освоить принципы игры, а также при игре с детьми младше 10 лет. Используется жёлтая сторона игрового поля и два блока с крупной клеткой.
- Полные правила: поле 9x9 подходит для опытных игроков. Используется красная сторона игрового поля и три блока с мелкой клеткой (два низких и один высокий).

Цель игры

Игроки по очереди выкладывают алгоритмы из имеющихся на руках карт. Вездеходы игроков на поле выполняют действия в соответствии с этими алгоритмами. Таким образом нужно собирать жетоны образцов жизни и доставлять их в лабораторию. За каждый доставленный в лабораторию жетон игроку начисляются призовые очки. Побеждает игрок, быстрее остальных набравший нужное количество очков.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка к игре

1. На поле 6x6 (рис. 1) поставьте два блока-холма (с крупной клеткой), для них можно выбрать любое место.

Рис. 1. Примеры компоновки поля (для 6x6)



2. Отберите 12 жетонов образцов жизни, по 3 штуки каждого типа. Переверните жетоны лицом вниз, перемешайте и расставьте на специальные метки на поле (включая блоки). Часть меток могут оставаться незанятыми.

3. Игроки выбирают себе цвет базы и вездехода (одинакового цвета) и определяют с очередностью хода. Теперь, начиная с того, кто будет ходить последним, каждый выбирает угол на поле для своей базы и размещает там жетон базы **четырёхцветной стороной вверх**.

Рис. 2. Вездеход и жетон

Носовая часть вездехода



Жетон базы и лабораторий

4. На жетоны баз игроки ставят свои вездеходы. Вездеходы могут быть направлены носовой частью в любую сторону, но не «в стену».
5. Если играют 2 или 3 человека — лишние жетоны баз также размещаются на поле в свободные углы, все базы нужны в игре.
6. Уберите из игровой колоды все карты циклов $\times 2, \times 3$ и телепортов \rightarrow — они не нужны в базовых правилах. Раздайте игрокам **по пять карт**. Игроки берут их на руки и не показывают другим участникам.

Рис. 3. Подготовка к игре



Действия игрока во время хода

1. Игрок выкладывает с руки **от одной до трёх карт** в ряд.
2. Игрок перемещает вездеход по игровому полю в соответствии с выложенным им алгоритмом.
3. Выложенные карты убираются в отбой, игрок добирает из колоды карт до пяти, ход переходит к следующему игроку.
4. Игрок может и отказаться от хода (сказать «пас»), в этом случае он может заменить на руке любое количество карт (сбросить их в битву и взять из колоды добора замену).

Рис. 4. Общий вид игрового процесса (поле 6x6, в алгоритме 3 карты)



Карты команд

Шаг вперёд. Вездеход перемещается на одну клетку вперёд, если для этого нет препятствий. Препятствиями являются: край поля, край блока, каменная стенка, другой вездеход или осознание тщетности.

Вперёд до упора. Вездеход едет вперёд до тех пор, пока не встретит препятствие или образец жизни. Встретив препятствие, он останавливается на клетке перед ним. Встретив образец жизни, останавливается на клетке, где он лежит, и берёт образец на борт.

Прыжок. Вездеход двигается на клетку вперёд. Если перед ним есть стенка — перепрыгивает её. Если он на краю блока или перед блоком — спрыгивает/запрыгивает на него. Запрыгнуть или спрыгнуть с высокого («двухэтажного») блока невозможно.

Поворот, разворот. Вездеход поворачивается вправо/влево или разворачивается, при этом оставаясь на своей текущей клетке.

Перемещение вездеходов и сбор образцов жизни

Когда вездеход достигает клетки с образцом жизни, он его «берёт на борт», но это только часть миссии. Чтобы заработать победные очки, нужно ещё и доставить образец в лабораторию. Лабораторией для вездехода считается база, где есть его цвет со значком (в базовых правилах — это все базы).

1. Вездеход может перемещаться только вперёд. Он не может ехать боком или задом.
2. Вездеходы снабжены интеллектуальной системой самохранения, поэтому если алгоритм содержит команду, которую невозможно выполнить (например, «шаг вперёд», когда вездеход стоит, упёршись в стену или на краю обрыва), то такая команда пропускается, и вездеход переходит к выполнению следующей за ней команды.
3. Достигнув клетки с жетоном образца жизни, игрок берёт жетон с поля и кладёт его перед собой лицом вниз. Выяснить, какой тип образца на жетоне, можно будет только доставив его в лабораторию.
4. Можно «взять на борт», не заезжая в лабораторию, не более трёх образцов жизни — это максимальная грузоподъёмность вездехода.
5. Когда вездеход с образцами на борту достигает своей лаборатории, игрок переворачивает жетоны образцов, которые у него «на борту», лицом вверх, ему засчитываются победные очки за них.

Рис. 5. Жетоны с образцами жизни



6. Выполнение алгоритма не прерывается, если вездеход «взял на борт» образец или достигнул лаборатории. Таким образом, он может, например, собрать два образца за один ход.
7. Если вездеход (обозначим его вездеход А) не может выполнить или завершить команду своего алгоритма из-за того, что нужную клетку занимает вездеход соперника (вездеход В), то он останавливается на клетке перед ним (так же, как если бы это была стенка) и, если это возможно, выполняет все дальнейшие команды алгоритма.
 - Вездеход В передаёт вездеходу А на борт один образец жизни, в качестве компенсации за созданную помеху (при условии, что у него в этот момент есть хотя бы один образец на борту, а у вездехода А меньше трёх образцов на борту). Жетон передаётся закрытым.
 - Вездеходы А и В не могут больше получать друг от друга такие компенсации, пока хотя бы один из них не перейдёт на другую клетку из позиции, в которой они столкнулись.

Окончание игры, подсчёт очков

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков набрал 7 очков (он становится победителем) или все образцы жизни собраны и доставлены на базу (в этом случае, побеждает тот, кто набрал больше всех очков).

За каждый новый тип образца, доставленный в лабораторию, игрок получает 2 очка, за каждый последующий образец того же типа — 1 очко. Например, игрок доставил 2 жёлтых и 1 синий образец, он получит 2 очка (первый жёлтый) плюс 1 очко (повтор, второй жёлтый) плюс 2 очка (первый синий).

Если в процессе игры колода добора заканчивается, то карты отбоя перемешиваются и снова подкладываются в колоду.

ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

В целом игровой процесс аналогичен базовым правилам, но есть дополнительные элементы и возможности, которые делают игру более вариативной и насыщенной.

Карты команд

В игровую колоду добавляются карты циклов и карты телепортов.

- Циклы x2 и x3.** Выкладываются сверху над картами основного алгоритма. Карту цикла можно положить только над одной картой (вертикально) — это означает, что команда будет повторяться два или три раза, а можно расположить и сразу над двумя картами (горизонтально), тогда они будут последовательно повторяться два или три раза (например, если цикл x2 выложен над командой А и командой В, то вездеход должен выполнить А-В-А-В).

Телепорт. Импульсом телепорта игрок может переместить вездеход соперника на базу или подтянуть к себе образцы жизни. Вездеход отправляет импульс только вперёд. Импульс воздействует на первый встреченный на пути объект: либо другой вездеход, либо образцы жизни. Импульс может проходить сквозь стены, но не проходит через блоки. Он распространяется только на той плоскости, где находится вездеход (не «прыгает» вверх и вниз по блокам) (рис. 6).

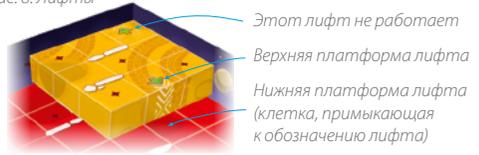


Рис. 6. Телепорт

- Если на пути импульса оказался вездеход, то он телепортируется на собственную базу. После телепортации вездеход остаётся ориентирован носовой частью в ту же сторону, как он стоял на поле до телепортации.
 - Если у телепортированного вездехода на борту были какие-то образцы жизни, все они остаются на той клетке, с которой он был телепортирован на базу (соответственно, игрок кладёт их на эту клетку поля).
 - Если база в этот момент занята другим вездеходом, на неё телепортировать нельзя, команда «телепорт» не срабатывает.
- Если на пути импульса оказался образец жизни, то образец телепортируется на одну клетку ближе по направлению к вездеходу.
 - Если на одной клетке несколько образцов — перемещаются они все.
 - Образцы могут телепортироваться и сквозь стены.

- Если лифт занят (на верхней или нижней платформе находится другой вездеход), то лифт не срабатывает, при этом вездеход мешающий выполнению спуска или подъёма на лифте выплачивает компенсацию за созданную помеху (отдаёт 1 образец жизни) — аналогично столкновению. Если к следующему ходу игрока лифт освобождается — то ход начинается с того, что он срабатывает и перемещает вездеход.
- При перемещении лифтом вездеход остаётся ориентирован носовой частью в ту же сторону, как это было, когда он оказался на исходной платформе.
- Те лифты, которые оказываются обращены «в стену» при компоновке поля, считаются неработающими (рис. 8).

Рис. 8. Лифты



Создание алгоритмов

- Как и в базовых правилах, игрок в свой ход может использовать **от одной до трёх карт** с руки, после чего вездеход на поле выполняет полученный алгоритм. Отличие в том, что игроки теперь не только выкладывают алгоритмы «с нуля», но и используют выложенный до них алгоритм, изменяя его.
- Первый игрок создаёт алгоритм «с нуля», а далее алгоритм модифицируется и исполняется другими игроками до тех пор, пока не достигнет предельной длины — **5 карт** (карты циклов не учитываются). Если игрок в свой ход доложил в алгоритм карт до пяти штук, то делать алгоритм ещё длиннее нельзя — алгоритм выполняется, а после все карты отправляются в отбой. Следующий игрок начинает новый алгоритм «с нуля».
- При изменении алгоритма можно выкладывать карты перед, после или между уже выложенными картами, а также перекрывать уже выложенные карты другими.
 - Просто удалять карты из алгоритма нельзя (кроме карт циклов — их можно убирать по желанию).
 - Если меняется (сдвигается, перекрывается и пр.) карта или одна из карт, над которой лежит карта цикла — карта цикла убирается в отбой.
 - Игрок может использовать выложенный алгоритм для передвижения вездехода и без изменений.
 - Игрок может вовсе отказаться от хода («пасовать»), тогда он не меняет алгоритм, не двигает вездеход и может заменить любое количество карт на руке.

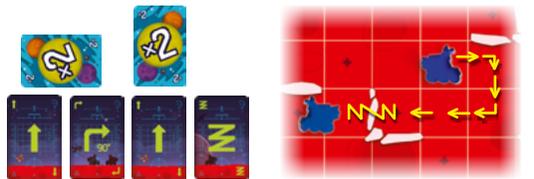


Рис. 9. По этому алгоритму из 4 действий с двумя картами циклов вездеход пройдёт такой путь: шаг прямо → поворот направо → шаг прямо → поворот направо → два шага прямо → прыжок

Подготовка к игре и дополнительные элементы поля

- Используется поле **9x9** с тремя блоками-холмами (мелкая клетка).
- Один из блоков-холмов — двухэтажный. Запрыгнуть на него «одним прыжком» с самого нижнего уровня нельзя: нужно либо «прыгать» с прилегающего к нему одноэтажного блока (при компоновке поля обязательно ставьте около двухэтажного блока одноэтажный), либо нужно воспользоваться лифтом.
- На поле выкладываются все **20 жетонов** с образцами жизни, по 5 жетонов каждого вида. Для победы нужно набрать **9 очков** (механика подсчёта очков как в базовой версии).
- Жетоны баз нужно разместить **трёхцветной стороной вверх**: на каждом жетоне обозначена база для вездехода одного цвета (с ней он стартует и на неё возвращается, если его телепортировали с поля) и лаборатории для двух вездеходов других цветов. Таким образом, взяв на борт образец, игрок должен его привезти именно на жетон-базу, где есть лаборатория его цвета (рис. 7).
- На блоках есть лифты, с их помощью вездеходы поднимаются и спускаются с блоков без помощи карты «прыжок». Верхняя платформа лифта обозначена стрелками на блоке, нижней считается клетка, прилегающая к лифту.



Рис. 7. Жетоны баз/лабораторий

- Подъём/спуск происходит автоматически, независимо от желания игрока, если вездеход после выполнения алгоритма оказался на нижней/верхней платформе.

Пример создания алгоритма игроками:

- Игрок 1 выложил алгоритм.
- Игрок 2 добавил три карты.
- Игрок 3 добавил одну карту и убрал карту цикла.
- Игрок 1 добавил две карты.
- Алгоритм достиг предельной длины, после выполнения карты убираются в отбой, игрок С начинает новый алгоритм «с нуля».



Другие обучающие игры на сайте www.bandaumnikov.ru

V.2 2018 RUS