

Правила игры

«Прогеры» Пиши коды, чини баги!

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!

2–4 игрока
6+, 10+ лет
20–30 минут

Видеоинструкция

www.bandainnikov.ru

В комплекте:

- двустороннее игровое поле,
- 5 картонных блоков-холмов,
- 52 карты команды,
- 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 6х6 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 9х9 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 6х6 произвольно поставьте два блока-холма (с крупной клеткой).



Рис. 1. Примеры компоновки поля 6х6

2. Отберите 12 жетонов образцов жизни, по 3 штуки каждого типа. Переверните жетоны лицом вниз, перемешайте и расставьте на специальные метки на поле и в блоках. Часть меток могут оставаться незанятыми.
3. Расставьте все 4 квадратных жетона баз в четырёх углах поля, одноцветной стороной вверх.
4. На жетоны, в соответствии с их цветом, поместите 4 вездехода. Вездеходы должны быть направлены носовой частью в любую сторону, но не «в стену».
5. Определите, кто будет ходить первым, к примеру, жеребьёвкой или считалочкой. Теперь каждый игрок, начиная с того, кто будет ходить самым последним, должен выбрать себе цвет базы и вездехода. То есть, если очередность передачи хода А – В – С – D, то очередность выбора баз D – С – В – А.
6. Если играют 2 или 3 человека — уберите с поля лишние вездеходы. Все жетоны баз оставьте на поле, они нужны в игре.
7. Уберите из игровой колоды все карты циклов «2, 3» и телепортов «Т». Раздайте всем по пять карт. Игроки берут их на руки и не показывают другим участникам.



Рис. 2. Подготовка к игре

Действия игрока во время хода

1. Игрок выкладывает с руки от одной до трёх карт с командами в ряд.
2. Игрок перемещает вездеход по игровому полю и совершает другие действия в соответствии с выложенным им алгоритмом.
3. Игрок может отказаться от хода (сказать «пас»), в этом случае он может заменить на руке любое количество карт (сбросить их в бит и взять из колоды добора замену).
4. Выложенные карты убираются в отбой, игрок добирает из колоды карт до пяти, теперь ходит следующий по часовой стрелке игрок.



Рис. 3. Общий вид игрового процесса

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 считается база любого цвета.

1. Вездеход может перемещаться только передом, только в ту сторону, куда «смотрит» его антенна. Он не может перемещаться боком или ехать задом.
2. Вездеходы снабжены интеллектуальной системой самосохранения, 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, несколько образцов кряду. Но не более трёх — это максимальная грузоподъёмность вездехода.
5. Когда вездеход с образцами на борту достигает лаборатории (базы любого цвета), то игрок переворачивает жетоны образцов, которые у него «на борту», лицом вверх; ему засчитываются победные очки за них.



Рис. 4. 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 при выполнении алгоритма вездеход А наталкивается на вездеход В, то он останавливается на клетке перед ним (так же, как если бы это была стена) 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 не занята вся грузоподъёмность собственными образцами). 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

За открытие каждого нового типа образца игрок получает 2 очка, за каждый последующий образец того же типа — 1 очко. Например, если игрок доставил 2 жёлтых и 1 синий образец, то он получит 5 очков: 2 очка (первый жёлтый) плюс 1 очко (повтор, второй жёлтый) плюс 2 очка (первый синий).

Побеждает игрок, первым набравший 7 очков.

Полные правила

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

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 многоцветной стороной вверх: на каждом жетоне обозначена база для вездехода одного цвета (с неё он стартует и на неё возвращается, если его телепортировали с поля), и при этом 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. 5. Жетоны баз/лабораторий

- 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.

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

- Если лифт занят (на верхней или нижней платформе находится другой вездеход), то лифт не срабатывает. 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.

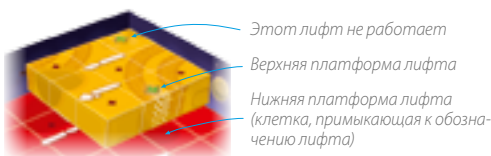


Рис. 6. Лифты

Карты команд

В игровую колоду добавляются карты циклов и карты телепортов.



Циклы x2 и x3. Выкладываются сверху, над картами основного алгоритма. Если над командой выложен цикл — то она повторяется два или три раза. Цикл можно выложить сразу над двумя командами (положить карту боком), тогда команды выполнятся одна за другой два или три раза.



Телепорт. Вездеход отправляет импульс телепорта вперёд, в ту сторону, куда направлена антенна. Импульс воздействует на первый встреченный на пути объект: либо другой вездеход, либо образец жизни. Импульс может проходить сквозь стены. Импульс распространяется только на той плоскости, где находится вездеход (т.е. не «прыгает» вверх и вниз по блокам).

- 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.
 - 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.

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 получившийся 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.
- Карты циклов выкладываются сверху над основными картами алгоритма. Карту цикла можно положить только над одной картой (вертикально) — это означает, что это 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 2 выложен над командой А и командой В, то вездеход должен выполнить А → В → А → В).

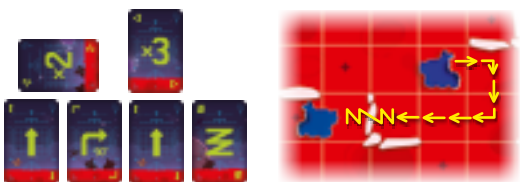


Рис. 7. По этому алгоритму из 4 действий с двумя картами циклов вездеход пройдёт такой путь: шаг прямо → поворот направо → шаг прямо → поворот направо → три шага прямо → прыжок

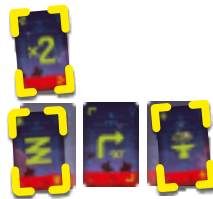
Так этот путь будет выглядеть на поле

Пример создания алгоритма игроками:

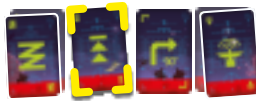
- Игрок А выложил алгоритм.



- Игрок В добавил три карты.



- Игрок С добавил одну карту и убрал карту цикла.



- Игрок А 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

© 2017 RUS

