

Інструкція

Катакомби Одеси



Катакомби – небезпечний лабіринт.

А одеські катакомби тим паче!

Їхня довжина, між іншим, оцінюється у 2,5 тисячі км, а це дає повне право назвати їх найбільшим лабіринтом у світі.

Попри це, ви з друзями вирішили спуститися в тунелі й задовільнити свою допитливість. І звісно ви заблукали. В залі, де ви зупинилися тунель розділяється на 4 проходи, ви не пам'ятаєте звідки прийшли і не знаєте, який прохід швидше виведе вас з лабіринту. Суперечки тут виявились марні і ви вирішили розділитися і пошукати виходи окремо. Кожного разу, знаходячи новий шматок тунелю він стає відомим й іншим гравцям. Але, все ж таки, з суперечки будь-хто хоче вийти переможцем.

Тож ціль гри – першим вийти з катакомб. Для цього потрібно прокласти тунель від центру поля до одного з чотирьох виходів. Гравець, який останнім покладе тайл, що з'єднує неперервним тунелем центр поля і один з виходів – перемагає.

В грі доведеться подолати чимало перешкод, або... створювати перешкоди своїм суперникам. Уважно слідкуйте за тим, чи не полегшить хід вашому супернику ваш викладений тайл.

Маленька підказка від розробника гри – підраховуйте скільки клітинок залишилось до виходу і через скільки ходів ви знову будете ходити.

Комплектація:

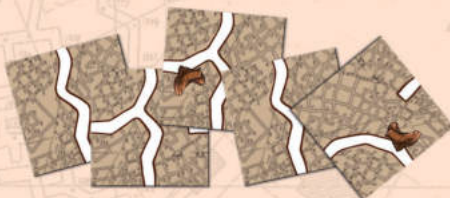


Двостороннє поле

4 ширми



105 тайлів



Особливості поля та чим відрізняються його сторони

На темній стороні більше перешкод до мети. Їх можна обходити або, навіть, використати для власних потреб. На самому полі є: завали, ліхтарі, провали та 4 виходи.

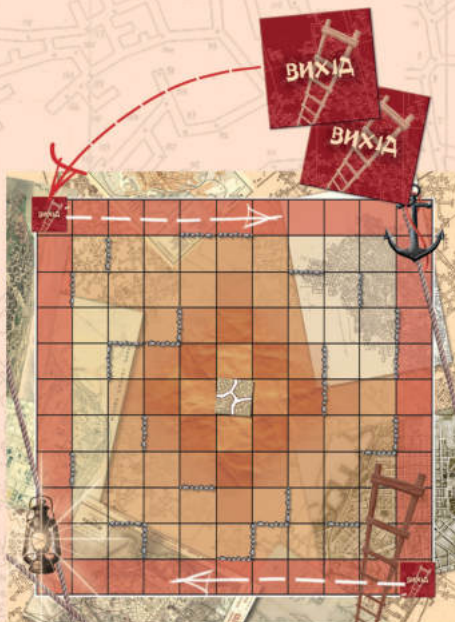
Також на полі є клітинки з блоками. Ви можете не зважати на них і вважати, що це звичайні клітинки. А можете трохи ускладнити гру і викласти на ці блоки по одному тайлу тунеля. Тепер вони є частиною тунелю, і їх розташування треба враховувати при будівництві.



На світлій стороні поля із перешкод є тільки стіни. Їх можна тільки обійти, не існує тайлів, які б їх змогли пробити. Також тут немає виходів, тому потрібно самостійно їх виставити. А саме – у рівновіддалених кутах. За основними правилами, виходів має бути 2, але, якщо ви хочете ускладнити гру, то викладіть лише 1 тайл виходу в будь-який кут.

Граючи на цій стороні поля пам'ятайте, що викладаючи тайл з черевиком виходи рухаються по крайнім клітинкам за годинниковою стрілкою.

Ці клітинки виділені іншим кольором. І на них не можна викладати тайли тунелів.





До цієї клітинки потрібно підібрати такий тайл, який би продовжував тунель. Можна викладати з будь-якої з 4-х сторін.



Наступний гравець повинен викласти тайл за таким самим принципом.



Таким чином з'являється все більше варіантів куди можна покласти тайли, але не забувайте свою мету – дійти до виходу.



Третій гравець викладає так

Важливо звертати увагу на дрібниці. Необхідно з'єднувати тайли таким чином, щоб не залишалось жодного куточку тунелю без продовження.



неправильно

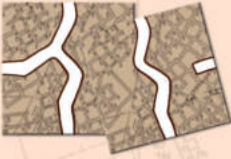


правильно



правильно

Види тайлів та їхні властивості

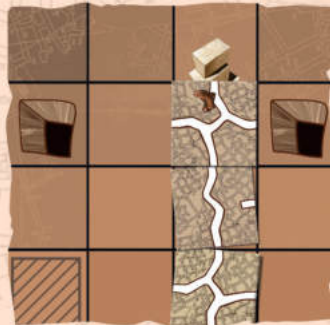


Це основні тайли за допомогою яких, ви будете тунелі. Але серед них є з додатковими властивостями.



Тайли з червиком допомагають руйнувати стіни на своєму шляху, якщо ви граєте на темній стороні поля. Якщо ваш шлях перегороджує цеглина, то викладайте на цю клітину тайл з червиком (червиком до стіни) і будуйте далі за звичайними правилами.

Нагадуємо, якщо ви граєте на світлій стороні поля, то кожного разу, коли хтось викладає тайл з червиком, рухайте тайли виходу на одну клітину за годинниковою стрілкою. Рухайтесь тільки по крайнім клітинкам (вони іншого кольору).



Цей тайл зобов'язує гравця походити вдруге одразу після того, як він його виклав. Хід є обов'язковим. В кінці ходу гравець, як зазвичай, добирає собі лише один тайл.



За допомогою каністри з паливом гравець може підірвати частину тунелю. Для цього гравець скидає цей тайл і будь-який тайл з поля (частину тунелю) в скидання. Не можна підірвати тільки конструкцію над провалом (і самі тайли "провал").



Ліхтар дозволяє піддивитися 4 будь-які тайли серед тих, що лежать долілиць біля поля та взяти собі один з них. Використайте ліхтар у свій хід та скиньте його у відбій. Такі самі властивості має і клітинка з ліхтарем на полі. Гравець, який буде тунель на його місці, може використати ліхтар.



Цей тайл «Провал». В катакомбах вони майже на кожному кроці. Провали неможливо просто пройти, на них не можна також будувати тунель. Щоб це зробити, необхідно спочатку покласти на провал «Платформу», а вже згодом і тайл тунелю.

Провали можна обійти.

У грі провали існують у вигляді тайлів, які гравці можуть викладати на будь-якому краю тунелю. Але також провали вже зображені на деяких клітинках на темній стороні поля. В цьому випадку їх так само можна обійти або перекрити платформою.



«Платформа» – проміжок між провалом і тунелем. Вона може викладатися тільки на «Провал».

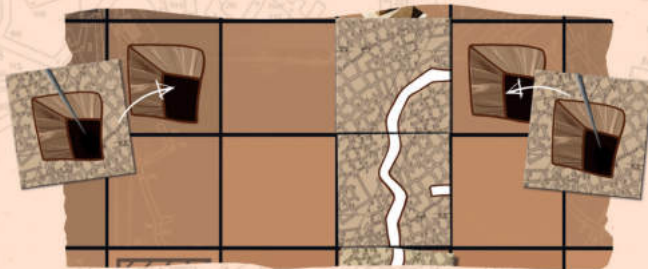
За бажанням, гравець може одразу на платформу, у той самий хід, покласти тайл тунелю, але добирає собі на руку (як і завжди) тільки один тайл.



«Телепорт» – дозволяє створити прохід через провали. Для цього, покладіть один «Телепорт» на клітинку або тайл з провалом, до якого прокладено тунель, а інший на будь-який інший провал на полі (навіть, якщо до нього ще не прокладено тунель). Від тайлу телепорту можна продовжувати будувати тунель.

Також тайл телепорту можна закрити платформою, як провал. Тоді він припиняє функціонувати як телепорт. Зверху платформи можна будувати тунель за звичайними правилами. У такому разі до цього тайлу має вести безперервний прохід.

Якщо не полі ще не викладено жодного телепорту, то гравець зобов'язується викласти одразу два тайли «Телепорт», в іншому випадку викласти можна тільки один тайл телепорту. Неважливо, хто побудував телепорт, через нього можуть проходити всі гравці.



Коли закінчується гра та хто переможець

Гра закінчується, коли один з гравців завершає будівництво тунелю – він і знаходить вихід. В цьому разі цей гравець – єдиний переможець. Також кінець гри наступає, коли стопка жетонів закінчується, а ніхто з гравців так і не зумів дібратися виходу. В цьому разі програли всі (або оголошується нічия).

На світлій стороні перемагає гравець, який виклав тайл таким чином, що тайл «вихід» з'єднався з безперервним тунелем.



STRATEG