Гипер-6

2-3 игрока
От 12 лет
Партия 20 минут
Объясняется за 3 минуты
Развивает пространственное мышление

Сюжет

Космические корабли воюющих миров получили срочное сообщение из другой части галактики. Началась решающая битва. Резервные корабли, в которых нуждалась флотилия, поспешили на помощь.

Единственный для всех флотилий способ добраться туда — это попасть на место сражения через гиперпространственный тоннель, который находится в центре предательской чёрной дыры. Первая флотилия, переправившая свои корабли в тоннель, выиграет битву.

Состав:

- Игровое поле с гиперкартой окрестностей чёрной дыры (на ткани);
- 2 чёрных восьмигранных кубика;
- 3 чёрных шестигранных кубика;
- 4 чёрных четырёхгранных кубика;
- 2 белых восьмигранника;
- 3 белых шестигранника;
- 4 белых четырёхгранника;
- 1 жёлтый восьмигранник;
- 2 жёлтых шестигранника;
- 3 жёлтых четырёхгранника;
- Правила игры (вы сейчас как раз держите их в руках).

Начало игры

Игра втроём: каждый должен выбрать свой цвет и взять 1 восьмигранник, 2 шестигранника и 3 четырёхгранника. Получится по 6 кубиков на одного игрока. 3 чёрных и 3 белых кубика при игре втроём не используются.

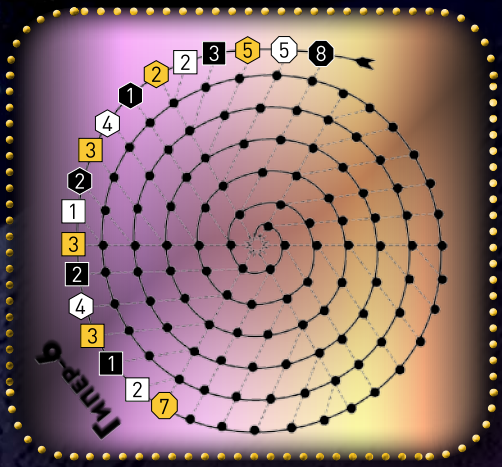
Игра вдвоём: игроки берут себе все чёрные и белые кубики. Получается, что у каждого по 9 кубиков одного цвета. Жёлтые кубики не используются.

Начало игры: каждый игрок бросает все свои кубики. Тот, кто в сумме набрал наибольшее число очков, начинает на гиперкарте первым, слева от него начинают другие игроки по убыванию. Если у двух игроков выпадает одинаковое количество очков, надо продолжить бросать кубики, пока кто-то не выиграет.

Игроки по очереди расставляют свои кубики по внешней стороне спирали. Это ваши космические корабли, которые прибыли в окрестности чёрной дыры. При стартовой расстановке переворачивать кубики нельзя: они кладутся на поле именно той стороной, которой выпали при броске на очередность игроков.

Пример исходного расположения для трёх игроков

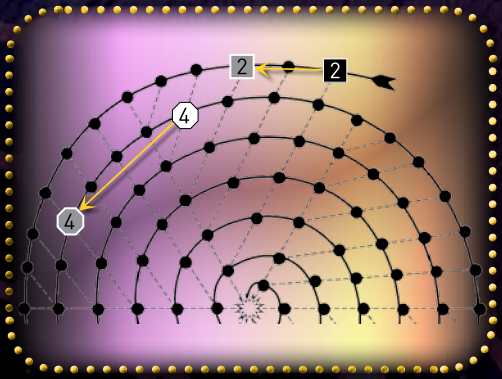
Сначала первый игрок ставит любой из своих кубиков в начало поля (чёрный игрок на примере справа), затем второй — белый игрок, затем третий — в примере это жёлтый. После этого кубик снова ставит первый игрок и так далее.



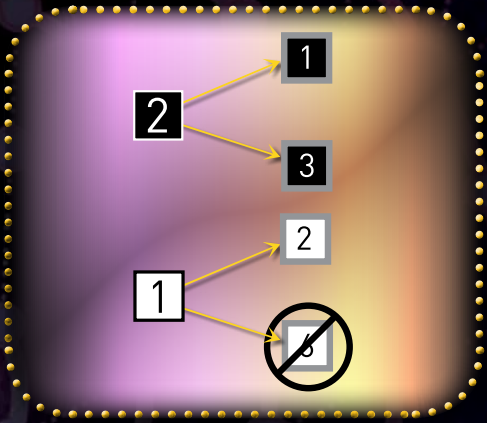
Четырёхгранник
Шестигранник
Восьмигранник

Обычные двигатели

Игроки по очереди игроки передвигают один из своих кубиков по сплошной линии спирали против часовой стрелки. Число на грани кубика обозначает количество ходов, которые игрок может сделать вдоль спирали. На примере справа чёрный четырёхгранник на внешнем кольце может сделать два хода, в то время как белому восьмиграннику на втором кольце доступно четыре хода. Когда вы используете обычные двигатели, число на кубике не меняется.



Игрок, когда пришла его очередь, может не перемещать кубик, а изменить число на любом из своих кубиков, прибавив или отняв одну единицу. Например, число «2» можно изменить на «1» или «3».

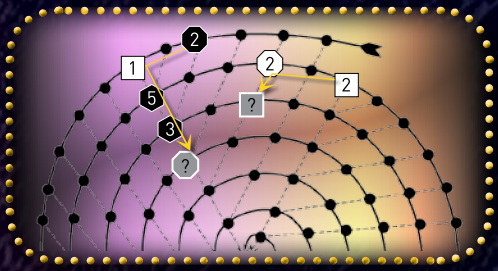


Гиперпереходы

Когда кубик, сделав отведённое количество ходов, попадает на занятое место, то он перемещается вниз (ближе к чёрной дыре) по пунктирной линии на один шаг на следующий внутренний круг. Это называется гиперпереходом. Если это место тоже занято, то корабль-кубик совершает гиперпереход снова, пока не достигнет свободного места. Кубик, который делал гиперпереход, бросают, когда он достиг конечной точки передвижения.

Число, которое выпадает на нём, становится новым количеством ходов, доступных для этого кубика.

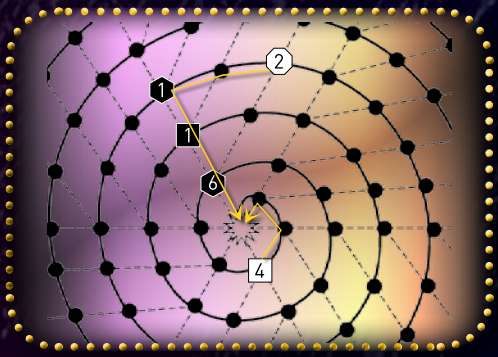
На примере ниже чёрным восьмигранником делают два хода, гиперпереходят на три хода вниз и бросают снова. Белым четырёхгранником, который стоял уровнем ниже, делают два хода, затем гиперпереходят на один ход вниз и снова бросают.



Победа

Любой корабль-кубик, который достиг центра поля — чёрной дыры, убирают с поля. Не важно, каким способом он туда добрался: совершая гиперпереходы по пунктирным линиям или двигаясь по спирали обычным способом.
Не обязательно иметь ровное количество ходов, оставшееся до центра, чтобы выйти из игры. Например, когда до чёрной дыры остаётся 3 шага, можно сделать 5 шагов и попасть в неё.

Когда участвуют три игрока, выигрывает тот, кто смог вывести с поля 4 своих кубика-корабля. В игре с двумя участниками выигрывает тот, кто первым выведет с поля 6 своих кораблей.



Белый игрок может прыгнуть восьмигранником в чёрную дыру, используя другие кубики как цепь для гиперперехода на три уровня к центру. Или он может использовать четырёхгранник, у которого достаточно ходов, чтобы достигнуть цели.

О стратегии

Самый короткий путь к центру — это гиперпереходы по пунктирным линиям. Любой игрок может перейти с внешнего круга на внутренний, сделав один ход, если он воспользуется подходящей цепочкой для перехода, поэтому ищите такую возможность и не дайте сопернику использовать подобную ситуацию. Помните количество кубиков, которые остались для победы, и простройте тактику так, чтобы скорее вывести их с поля.

Усложнение

Если вы хотите усложнить игру, то расставляйте кубики не со случайным значением на грани (определяемым во время броска в начале игры), а с тем значением, которое вам нужно. Для этого каждый сам выбирает значения на гранях кубиков и не показывает результат до тех пор, пока все игроки не сделают то же самое. После этого кубики показываются, и результат на них используется для начальной расстановки и определения первого игрока точно по тем же принципам, как если бы они были выкинуты случайным образом.

Счёт

Для серии игр используйте систему подсчёта очков, основанную на определении того, насколько далеко от центра находятся кубики проигравшего участника.

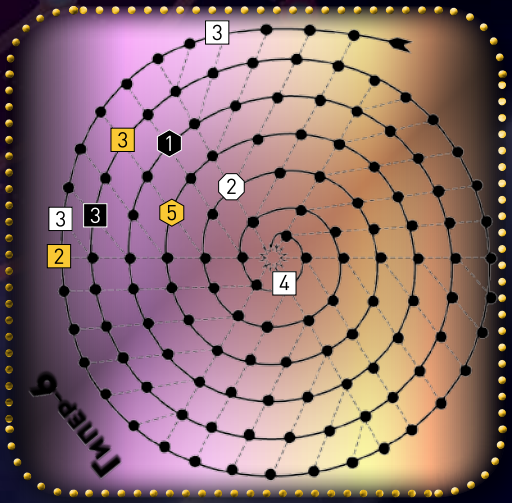
На примере справа чёрный игрок стал победителем в игре. Жёлтый игрок вывел три корабля из игры (остался один, которому нужно достичь центра), и белый вывел два (осталось ещё два, которым нужно достичь центра).

Для подсчёта очков сосчитайте, сколько кругов находится между центром чёрной дыры и кораблями, которые нужно было вывести.

Так, например, на рисунке ниже жёлтому игроку осталось вывести всего один корабль, и поэтому мы просто считаем количество колец до него. Он находится на четвёртом от центре кольце спирали, и потому игрок получает 4 очка. Белый вывел два корабля, и осталось вывести ещё два: нужно посчитать количество колец спирали до второго корабля от центра.

Второй корабль находится на третьем кольце, и игрок получает 3 очка.

Итого белый игрок получает 3 очка, а жёлтый — 4 очка. У чёрного игрока — 0 очков. Игрок, который набрал наименьшее количество очков за серию игр, становится победителем.



mglan.ru mosigra.ru pair-of-dice.com

© Pair-of-dice games, 2001.
© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2013.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Авторы игры: Люк Вейсман Миратрикс, Грэг Лэм и Брайан Тайвл.

Иллюстратор: Виктор Eredel (StupidCasual).

Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Деева, Е. Кутепова, Г. Иванникова, Е. Дубосарская, Т. Бузуверова.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.