

Ambagibus

Игра про лабиринты

Многие люди нуждаются в лабиринтах: загадочные служители культов, замкнутые колдуны, главари преступников, секретные службы, шпионы, контрразведчики и всякого рода чудаки. Однако не у всех имеются творческие способности, чтобы придумать свой собственный лабиринт. Тут и появляетесь вы. Вы строите ходы подземелья, упираясь в бюджет и в спешке.

Ambagibus — карточная «распечатай-и-играй» игра для одного. Вы играете карты тоннеля для постройки катакомб и побеждаете, если сможете создать закрытую систему.

Основы

Это игра «распечатай-и-играй», что значит, что вам нужно разжиться собственной колодой игры. Вы можете распечатать карты на картоне или на обычной бумаге, которую потом приклеить на картон, или даже не делать этого. Цвет карт значения не имеет.

Колода состоит из 36 карт ходов, 2 Бомб (Bomb) и 2 Обвалов (Cave-in). Для нескольких первых игр можно отложить в сторону карты Бомб и Обвалов.

Ход игры

Для начала возьмите из колоды верхнюю карту. Если это Бомба или Обвал, положите её под низ колоды и возьмите другую карту. В противном случае положите карту лицом вверх посередине стола.

Открытый проход — это открытый тоннель на краю карты, который не ведёт непосредственно в тоннель на соседней карте. У каждого открытого прохода есть приоритет, обозначенный на карте римскими цифрами I, II, III или IV. Цель игры — закрыть все открытые проходы.

Возьмите верхнюю карту из колоды и сыграйте её так, чтобы соединить с одним из открытых проходов, подчиняясь двум ограничениям:

[#1] Нельзя блокировать открытый проход. То есть вы не можете сделать тупик, неправильно присоединившись к открытому проходу. Если сыграть взятую карту невозможно, положите её под низ колоды и возьмите другую.

[#2] Вы должны сыграть к открытому проходу с наименьшим числом. Например, вы не можете сыграть IV, если открыты I, II или III. Если имеется несколько открытых проходов с одним наименьшим числом, вы выбираете, к какому присоединиться.

Правило #1 имеет преимущество над правилом #2. К примеру, вы можете играть рядом с II, если нет возможности сыграть взятую карту ни с одной из открытых проходов с I.

У карт Бомба и Обвал свои особые правила, обычные правила размещения для них не применяются. Вместо этого вы кладёте их наверх карт тоннеля, которые уже сыграли.

Бомба: Вы можете сыграть Бомбу на любую карту в лабиринте, независимо от приоритета. Эта область освобождается. Проходы, которые ведут в взорванный тоннель, становятся открытыми проходами, и в последующие ходы можно играть карты тоннеля на это место, словно тоннеля там никогда и не было. Можно сыграть Бомбу таким образом, чтобы разбить лабиринт на две или больше частей, если пожелаете. Если на столе нет карт, положите Бомбу под низ колоды. Но вы должны сыграть Бомбу, если есть возможность, даже если это нарушит ваш тщательно составленный план.

Обвал: Обвал можно сыграть только на карту, у которой один или больше открытых проходов. После обвала все ведущие туда тоннели считаются закрытыми. В будущие ходы, однако, нельзя играть карты, которые будут иметь открытые проходы в Обвал. Если на столе нет карт, положите Обвал под низ колоды.

Примечание: можно взорвать обваленную область, но нельзя обвалить взорванную область.

Победа и подсчёт очков

Основная игра: Игра заканчивается, когда не осталось открытых проходов или вы сыграли все карты. Если вы сыграли все карты, не закрыв лабиринт, сложите приорите-

ты открытых проходов. Сумма — ваш счёт. Меньшее число очков лучше, чем большее; закрытый лабиринт означает победу и приносит 0 очков.

Расширенная игра: После закрытия лабиринта вместо того, чтобы вернуть карты лабиринта в колоду и перемешать их, отложите их в сторону и начните новый лабиринт с остатком колоды. Продолжайте, пока не используете все карты. Цель — построить как можно больше лабиринтов перед тем, как колода иссякнет.

Счёт последнего лабиринта используется для разрешения ничьей. Например, игра, в которой вы построили два лабиринта и получили 6 очков за последний, недостроенный, лучше, чем игра, в которой вы построили 2 лабиринта, но получили 15 очков за последний.

Край стола

Иногда тоннели будут отодвигаться к краю стола. Имеется два способа рассматривать край стола. Хотя каждый из них имеет свою прелесть, вы должны перед игрой решить, какой использовать.

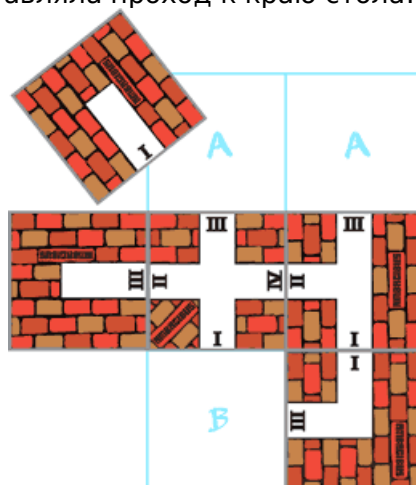
Бесконечный стол: Край стола не отличается от любого другого пространства. Если вы помещаете карту тоннеля за край стола, уладьте это: сдвиньте все карты или положите карту нового тоннеля куда-то ещё, запомнив соединение. Этот выбор означает, что край стола не имеет в игре тактического значения, но может вызывать неудобство.

Жёсткий стол: Любое пространство, выходящее за край стола, считается закрытым. Следовательно, нельзя играть карту тоннеля, чтобы она оставляла проход к краю стола.

Пример

В примере ниже лабиринт состоит из четырёх секций тоннеля и вы берёте пятаку. Обратите внимание, что I на этой карте не оказывает эффект на размещение.

Открытый тоннель с самым маленьким числом — это B, и правило #2 требует, чтобы сперва обратили внимание на него. Однако нельзя сыграть там взятую карту и соединить оба открытых прохода, ведь правило #1 запрещает вам положить туда эту карту. Вы должны положить карту на одно из мест, обозначенных на рисунке буквой A, на ваш выбор.



FAQ

Если у меня на столе только одна карта тоннеля и я беру Бомбу, считается ли лабиринт завершённым? Нет. Бомба всего лишь делает так, как если бы карт не было вообще. Вы не завершили лабиринт, вы его даже ещё не начали!

Если у меня на столе одна карта тоннеля и я беру Обвал, считается ли лабиринт завершённым? Да. Обвал закрывает все открытые проходы, но оставляет вам хоть что-то, поэтому этот лабиринт завершён.

Я побеждаю почти во всех своих играх. Что я делаю не так? Если вы играете по основным правилам и прекращаете, когда завершили лабиринт, вы будете побеждать чаще, чем проигрывать. Попробуйте расширенные правила: отодвиньте завершённый лабиринт в сторону и начните с оставшейся колодой другой. Постарайтесь завершить как можно больше лабиринтов до того, как колода иссякнет.

Автор игры: P.D. Magnus

Тестирование: Walter Magnus, Ryan Hickerson, Cristyn Magnus, Ilya Farber, David Van Slyke, Nathan Brown, [Andrew Tullsen](#)

Ambagibus is copyright P.D. Magnus. Some rights reserved. The game is offered under a [Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 3.0 License](#). Roughly, the Creative Commons license means that you are welcome to make use of it and to make derivative works, provided you acknowledge the original author, don't do so for profit, and share anything you make under similar terms.

<http://www.fecundity.com/pmagnus>

Перевод на русский язык — stridmann@gmail.com