



Терпи, электрон,
Атоманом станешь!



Суть игры



«Морской бой для физиков» — на одном поле игрок расставляет свои атомы, на другом пытается угадать расстановку атомов соперника. Разведка ведется с помощью электронной бомбардировки (см. Правила) и помогает выстроить общую картину после накопления разведанных.

Игрок, первым угадавший координаты всех атомов противника и верно их назвавший, выигрывает партию. А победитель пяти партий получает звание «Эйнштейн дня».

Игра достаточно простая — хоть и глубже/интереснее традиционного Морского боя. Естественно, PrintFun не мог остаться в стороне и не придумать апгрейд: **Квантогеддон**.

Получите, распишитесь!

Правила



Суть правил в том, как именно реагируют радарные лучи на атомы. Итак, поле 8x8 с пронумерованными клетками по краям (Рисунок 1). Каждый игрок располагает на нем по 4 атома.

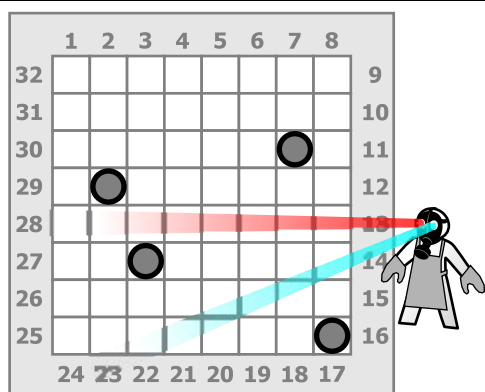
Ход: игрок объявляет, с какой клетки происходит запуск сканирующего луча. Например, клетка 18 (Рисунок 2).

Полет луча: хозяин атомов на своем поле рисует маршрут сканирующего луча: в данном случае, он вошел на клетке 18, пошел вверх по ряду, но приблизившись к атому номер 3, резко свернул налево (почему налево — см. Правила полета). Сделав несколько поворотов, луч так и не попал прямоком ни в один атом и улетел с поля. Нарисовав весь его маршрут, хозяин атомов сообщает посланному луч *только точку выхода!*

Поглощение: если луч попадает прямоком в атом, он поглощается. Хозяин атома объявляет об этом, но не говорит, в какой именно клетке произошло поглощение.

Рисунок 1

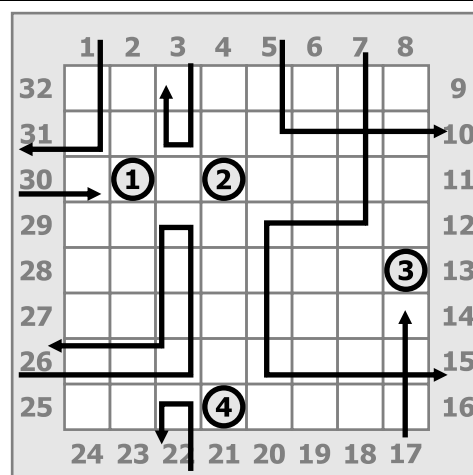
Каждая клетка на периферии поля имеет свой номер. Это, с одной стороны, позволяет игрокам указывать, из какой клетки полетел радарный луч, а с другой стороны, создает все ту же координатную сетку (как в шахматах или морском бое): 1-32 это координаты левой верхней клетки.



Обратите внимание: атомы не могут располагаться в смежных клетках, они должны быть отделены друг от друга.

Рисунок 2

Маршруты лучей, входящих на поле в разных клетках. Луч может исколесить все поле, отталкиваясь от разных атомов в разные стороны, прежде чем покинет его. А игрок, ведущий сканирование, узнает только точку выхода, и на основе косвенных данных должен угадать координаты атомов соперника.



Правила полета



Поглощение: происходит, если луч летит прямо в атом (с любой стороны).

Поворот: происходит, если луч пролетает мимо атома (по соседней полосе). Разворот влево, если луч пролетает слева от атома, вправо, если справа от атома. Примеры см. на Рисушке 2.

Разворот: происходит, если луч влетает на поле рядом с атомом, который стоит у кромки (как атом 4 на Рисушке 2). В этом случае луч сразу разворачивается и выходит с поля в точке входа. Однако, разворот возможен и в другой ситуации: когда луч следует по своему маршруту и проходит по клетке, справа от которой один атом, а слева другой (как атомы 1 и 2 на Рисушке 2). Оба атома отталкивают луч с одинаковой силой, он разворачивается и летит в обратном направлении.

Финал: когда игрок считает, что по косвенным данным (точки входа-выхода и линии поглощений) точно определил координаты всех четырех атомов соперника, он оглашает их (вместо сканирования). Если в координатах допущены ошибки, хозяин атомов сообщает, сколько ошибок — и игра продолжается.

Квантогеддон



Превращаем спокойную атомоходку в бурный Квантогеддон. Поле размером 10x10, число атомов: 5. Три луче-опции и две атом-опции.

Гипер-луч: бьет напрямую, проходит сквозь атомы, сообщает сколько их на линии, по которой он прошел, но не показывает, где расположен каждый. Гипер-луч используется 1 раз в партию.

Рентген: луч, который падает на поле сверху в конкретную клетку. Игроку сообщается, каков потенциал клетки. Потенциал равен числу атомов, расположенных в восьми смежных клетках (как в «Сапере»). Если луч попал непосредственно в атом, потенциал клетки = 1. Рентген можно использовать 3 раза в игру.

Дестроер: луч, бьющий в конкретную клетку. Если там находился атом, он закрашивается, и не оказывает влияния на игру. Дестроеров у каждого игрока по 2 штуки.

Попрыгун: один раз в игру, вместо запуска луча, игрок может передвинуть любой свой атом на одну клетку в любую сторону.

Почкование: один из атомов изначально рисуется с точкой внутри. За каждый луч, который был поглощен этим атомом, игрок ставит новый атом на своем поле (объявляя об этом сопернику).

1

Правила игры

2

Атомы

3

Квантогеддон

