



Рейтинг игры:  
☆☆☆☆☆

Ультразвуковая  
атака на соседей:

## Летучие мыши

### Суть игры



Летучие мыши никогда не ударяются о стены, хотя летают быстро, в полной темноте и в помещениях, слабо относящихся к понятию "евроремонт". Им помогает чудесная способность — испускать ультразвук во все стороны. Ультразвук отражается от стен, и мыши угадывают, где преграда, а куда можно лететь.

В этой игре вам предстоит стать летучей мышью и выбраться из лабиринта, созданного вашим соперником. Сам он будет пролетать в вашем лабиринте — кто преодолеет лабиринт быстрее, тот и победил.

Игра очень простая, занимает совсем мало времени — хороша для развития детей, чтобы скоротать время в очереди или для разминки перед Хексом, Го, и другими логико-бумажными блокбастерами.

**Пусть ваш мышиный путь будет летучим, а не ползучим!**

### Правила



**Поле:** как в Морском бое, игра идет на двух полях сразу. На поле слева вы проставляете стены своего лабиринта, на поле справа исследуете чужой (Рисунок 1).

**Ходят** по очереди. Игрок начинает от нижней полосы "К" и посылает сигнал на N клеток в любую сторону (по диагонали, горизонтали и вертикали). Длину импульса (сколько клеток = N) он определяет сам.

**Результат:** если названный импульс попал в стенку, хозяин лабиринта сообщает об этом, игрок чертит волнистую линию, остается на месте и отдает ход сопернику (Рисунок 2-1). Если же озвученный маршрут не встречает препятствий, мышь автоматически перемещается в конечную точку импульса (Рисунок 2-1).

**Побеждает** первый из игроков, который дойдет до полосы "А".

#### Рисунок 1-1

Как и в Морском бое, поле пронумеровано: от А до К, от 1 до 10.

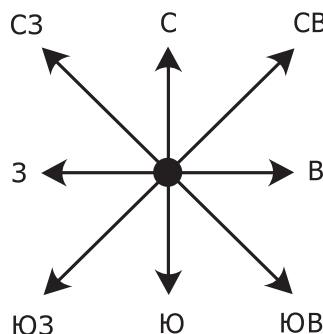
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ж										
З										
И										
К										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ж										
З										
И										
К										

Правильные стены не могут соприкасаться друг с другом — ни углами, ни сторонами. На поле "К" (стартовом для соперника) стенку размещать нельзя. Общая длина стен вашего лабиринта = 30 клеткам.

#### Рисунок 1-2

Ваш игровой компас.



Объявляя направление хода, пользуйтесь компасом, чтобы не было недопониманий.

Типичное объявление хода: "К4, северо-восток, 2 клетки". Это значит, мышь находится на К4, посылает импульс на 2 клетки налево-вверх.

Понятно, что будучи внизу посылать импульсы целесообразно только в 3 направления, но в процессе игры вполне можно попасть в тупик — и тут пригодятся остальные.

#### Рисунок 2

Так может выглядеть сыгранная партия: ориентируясь в чужом лабиринте (справа) вы дошли до поля "А", а ваш соперник чуть-чуть не успел и закончил партию на полосе "Б".

Находясь на стартовом поле "К", игрок может выбрать любую точку старта. На рисунке 2-1 первым ходом было: "К4, север, 1 клетка".

Импульс не натолкнулся на стену, поэтому летучая мышь переместилась на ход вперед.

Каждый раз, когда импульс наталкивается на стену, игрок рисует волнистую линию, а летучая мышь остается на месте.

#### 2-1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ж										
З										
И										
К										

#### 2-2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ж										
З										
И										
К										

**Note:** если в первый ход на полосе "К" вас ждала неудача, в следующий вы можете попробовать пойти из любой другой клетки. В дальнейшем такой свободы маневра вам не предоставится.

**Note 2:** попав в тупик, мышь всегда может вернуться назад по разведанному пути — по ходу за каждый поворот своего маршрута. Например, из точки Д3 в точку И5 она вернется за 2 хода.

