



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 мышинный 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.

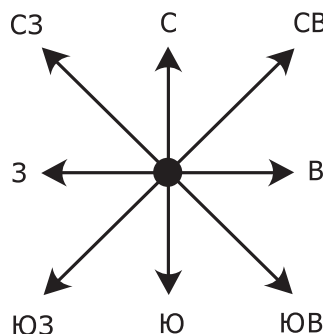
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ж										
З										
И										
К										

	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.

