



Рейтинг игры:
☆☆☆☆☆

В поисках
~~прекрасного~~ опасного:

САПЕР

Суть игры



Старый добрый **Windows Minesweeper** пришел, чтобы взорвать ваши будни и превратить их в праздники! При этом, мы предлагаем **две** версии игры: одиночную (головоломки) и для двоих (свидание на минном поле вслепую).

Сапер: головоломки для взрослых и детей — кто правильно вычислит все мины и не взорвется на минном поле? Задачи, конечно, отличаются от компьютерных, так как интерактива на бумаге добиться крайне сложно. Здесь нужно всего лишь всмотреться в расположение цифр и понять, в каких клетках находятся мины. Правильные ответы указаны мелким шрифтом внизу страницы.

Дуэль: играть в "Сапер" вдвоем?? Приглушите удивлялку — действительно, теперь каждый может доказать, что он сапёрнее окружающих. Для этого нужно всего лишь распечатать страницу 3 и найти себе саперника ☺

Простая и динамичная игра: кто быстрее вычислит координаты мин врага? Желаем, чтобы это были вы!

Четвертая страница выпуска — поля для детской дуэли.

Кстати!



Первые варианты этой классической игры были бумажными! Так что сейчас мы лишь восстанавливаем справедливость. Правда, бумажные в настольном формате: верхний слой состоял из клеток, которые можно было переворачивать пальцем, узнавая, сколько вокруг мин — или что упс, ты подорвался.

Но конечно максимально популярна Windows-версия игры.

Мировой рекорд по зачистке экспертной доски от 100 мин поставлен в 2007 году — некий *Dion Tiu* из Австралии сделал это за **37,77 секунды!** А рекорд на доске Beginner просто сводит с ума — потому что это **1 секунда!**



Рисунок 1

1-А

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ⚡ | 2 | |
| | 3 | ⚡ | 1 |
| ⚡ | 2 | 1 | |

1-А: Клетка с цифрой три соприкасается с тремя минами. Клетки с цифрами 2 — с двумя, и т.д.

А

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 0 | ⚡ | 2 | ⚡ | 1 |
|---|---|---|---|---|

А-2

1-Б: Если в горизонтальной линии 2 или больше мин, это обязательно указывается сбоку от поля (как на рисунке). И является дополнительной подсказкой.

Рисунок 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | ⚡ | | |
| ⚡ | 3 | ⚡ | |
| | | | 1 |

А
Б
В

Дуэль: когда игрок вычисляет бомбу (взрывался он на ней или нет), она все равно остается в силе и влияет на числа в клетках вокруг.

Например, на картинке слева мина Б-3 обнаружена, но если игрок проверит клетку Б-2, он получит цифру "3", а если проверит клетку В-4, получит цифру "1".

Правила



"Сапер": на поле указаны цифры. Каждая цифра означает, сколько соседних клеток (вокруг нее) занято минами (Рисунок 1-А). Ваша задача — вычислить с помощью логики, какие именно клетки заняты минами. Ответы указаны внизу страницы 2. В каждой задачке обязательно указывается, на каких горизонтальных полосах расположено 2 или больше мин (Рисунок 1-Б).

Дуэль: партия проходит как в "Морском бое". На поле 10x10 игроки расставляют по 5 мин. Затем первый называет координаты клетки, второй сообщает, сколько мин находится рядом с ней (Рисунок 2). Если произошло попадание, сапер теряет одну жизнь, но получает координаты мины. Ход переходит ко второму игроку. Жизней у игроков по 3. Потеряв третью жизнь, игрок проигрывает. В любой свой ход игрок может рискнуть и назвать координаты всех мин противника. Очередность важна: если игрок называет мину правильно, соперник подтверждает ее координаты. Если игрок ошибся, он теряет одну жизнь, и его ход заканчивается. Обезвреженная мина продолжает считаться (Рисунок 2). Побеждает игрок, первым правильно назвавший координаты мин.

Попробовать



Если вы освоили игру и вам понравилось, попробуйте несколько вариаций:

- ➔ **Дуэль Профи:** поле 15x15, мин 10, жизнью 5. Это как раз тот случай, когда количество вполне может перейти в качество!
- ➔ **Дуэль Реверс:** попробуйте сыграть совершенно наоборот — игрок называет координаты клетки, а соперник сообщает, сколько клеток вокруг нее *пустые*. С одной стороны, стратегия не меняется, с другой стороны, забавные ощущения от ломки привычной логики.
- ➔ **"Минка на минку":** соберите две команды минеров и устройте командный бой. Сначала команды соревнуются в дуэлях (какая команда наберет больше побед), а затем создают по 1 головоломке на члена команды, обмениваются и решают на скорость (какая команда первой решит все головоломки).

