



ROBOTORY

Стратегическая игра для двух игроков

Автор Susumi Kawasaki

Время игры: 15 минут

Два игрока перемещают 3-х роботов по игровой арене, разделенной на два лагеря.

Победа достанется тому, у кого к моменту окончания энергии в лагере окажется больше роботов.

Состав игры:

- 14 белых энергетических дисков, 14 черных дисков;
- 3 робота: белого, черного и красного цвета;
- 1 игровое поле
- 1 правила игры



Подготовка к игре:

- Случайным образом определите, кто будет начинать игру.
- Поместите игровое поле между игроками (как показано ниже). Лагерь каждого игрока должен быть перед ним: светло-серый для первого игрока и темно-серый для его соперника.
- Поставьте всех роботов в гексы, обозначенные соответствующим цветом.
- Положите нижнюю часть коробки от игры рядом с одной стороны игрового поля, а верхушку коробки – с другой стороны.
- Каждый игрок берет по 2 диска энергии, белого и черного цветов. Игровики кладут их перед собой в так называемое энергетическое хранилище.
- Оставшиеся 20 дисков кладутся в одну из коробок возле игрового поля.
- Первый игрок (со светло-серой стороны поля) начинает игру. Каждый игрок в свой ход выполняет одно действие.

Ход игры:

Игрок обязательно должен выполнить одно, и только одно из трех доступных действий в свой ход:

1. Положить энергетический диск.
2. Переместить робота.
3. Пополнить запасы своего энергетического хранилища.

Игрок не может пропустить свой ход или выбрать невозможное для выполнения действие. Он обязательно должен выполнить одно из возможных действий.

1. Положить энергетический диск.

Игрок берет один диск из своего хранилища и кладет его на любой свободный гекс на игровое поле. Этот гекс считается расположенным как в его лагере, так и в лагере противника. Гекс считается свободным, если на нем нет робота или другого энергетического диска.

2. Переместить робота.

- Игрок перемещает робота на соседний гекс, в котором есть энергетический диск. Диск считается использованным и убирается из игры.
- Черный робот может перемещаться только по черным энергетическим дискам, белый – только по белым. Красный робот может использовать оба типа дисков для перемещения.
- Игрок может передвигать робота более чем на один гекс, если в них есть энергетические диски, но не обязан это делать.

3. Пополнить запасы своего энергетического хранилища.

Игрок берет столько дисков, сколько нужно для заполнения своего хранилища до 4-х дисков. Диски могут быть одного или разных цветов.

Примеры перемещения

Черный робот двигается из точки А в точку В. Все диски, использованные во время перемещения, убираются из игры.

Красный робот может использовать диски обоих цветов для перемещения.



Конец игры:

Игра заканчивается сразу же, как только один из игроков забирает последний доступный энергетический диск из коробки. Игрок, у которого оказывается больше роботов в его лагере – выигрывает игру.