

СТРАТОПОЛИС

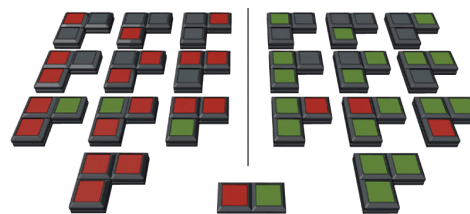
Количество игроков: 2 игрока

Возраст: от 8 лет

Продолжительность: 10-20 минут

Состав игры

- 40 L-образных тайлов, состоящих из трёх квадратов (красный, зелёный или нейтральный);
- 1 прямоугольный тайл, состоящий из красного и зелёного квадратов



Цель игры

Игроки по очереди кладут на стол свои тайлы. Их цель заключается в том, чтобы создать зону своего цвета, которая будет превышать самую большую зону противника. Когда все тайлы будут размещены на столе, победителем станет игрок, набравший больше очков. Очки каждой зоны – это её площадь, помноженная на высоту (см. рисунок в разделе «Конец игры»).

Подготовка к игре

Разделите все тайлы на два набора по 20 тайлов в каждом (пронумерованы на обратной стороне цифрами «1» или «2»).

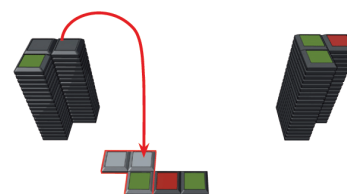
- Набор с цифрой «1» состоит из: полностью красных тайлов, красно-нейтральных тайлов и тайлов с двумя красными и одним зелёным квадратом.
- Набор с цифрой «2» состоит из: полностью зелёных тайлов, зелёно-нейтральных тайлов и тайлов с двумя зелёными и одним красным квадратом.

Каждый игрок получает один набор тайлов, перемешивает его и кладёт в стопку лицевой стороной вверх. Во время игры игроки каждый раз должны будут брать верхний тайл из своей стопки. Прямоугольный тайл – это тайл, с которого начинается игра; он кладётся на стол между двумя игроками.

Игровой процесс

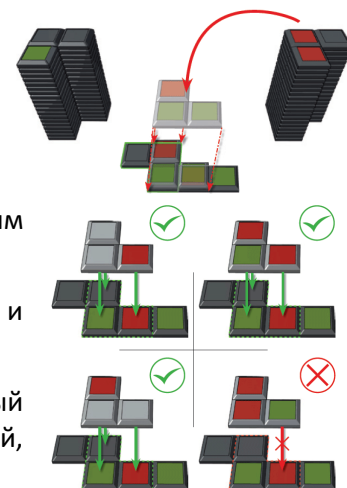
Случайным образом выберите первого игрока. Затем игроки начинают действовать по очереди. В свой ход игрок берёт верхний тайл своей стопки и кладёт его на стол. Этим действием он может достичь одну из следующих целей:

1) Увеличить площадь: игрок кладёт тайл на стол. Этот тайл должен соприкасаться хотя бы одной стороной с любым другим тайлом, уже находящимся на столе; цвета в данном случае не учитываются (не имеет значения к квадрату какого цвета примыкает новый тайл).



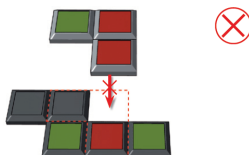
2) Увеличить высоту: игрок кладёт тайл поверх других тайлов, соблюдая следующие правила:

- тайл должен покрыть хотя бы два уже находящихся на столе тайла.
- цвет каждого квадрата нового тайла подчиняется следующим ограничениям:
 - красный квадрат нельзя класть на зелёный квадрат и наоборот;
 - все остальные комбинации не нарушают правил: зелёный квадрат на нейтральный квадрат, красный на нейтральный,



нейтральный на нейтральный, зелёный на зелёный, красный на красный.

Ни один квадрат нового тайла не может быть расположен над пустым местом; каждый тайл должен быть размещён на трёх квадратах, находящихся на одном уровне. Ограничения высоты постройки нет.



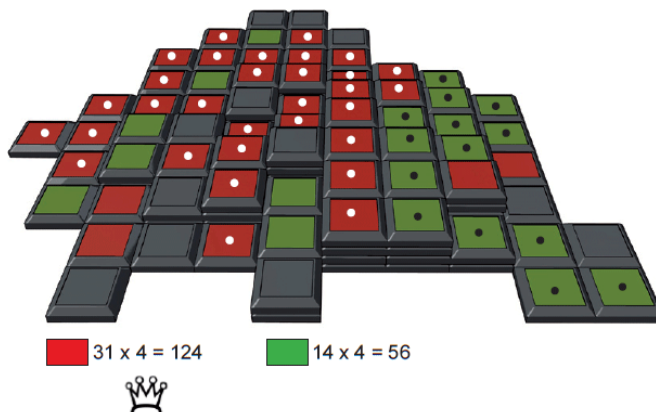
Конец игры

Игра продолжается до тех пор, пока на стол не будут выложены все тайлы.

Затем каждый игрок подсчитывает очки за каждую зону своего цвета:

- Очки каждой зоны – это площадь этой зоны помноженная на её высоту.
- Высота зоны определяется самым высоким квадратом зоны (уровень 1, 2, 3 и т.д.)
- Площадь зоны равняется количеству соприкасающихся друг с другом квадратов одного цвета; квадраты одного цвета должны соприкасаться хотя бы одной стороной; при подсчёте площади используются только видимые квадраты, независимо от того, на каком уровне они находятся.

Победителем становится игрок, самая большая зона которого больше чем самая большая зона другого игрока (на рисунке ниже выиграл красный игрок).



Альтернативные варианты игры

- 1) В начале игры игроки складывают свои тайлы в стопку в удобном для них порядке, подготавливая определённую стратегию.
- 2) В начале игры тайлы не складываются в стопки, а выкладываются лицевой стороной вниз перед игроками. Каждый игрок в свой ход выбирает случайный тайл.
- 3) В начале игры игроки перемешивают свои тайлы и складывают их в стопку. Затем игроки берут по три тайла с верха своих стопок и выкладывают их на стол перед собой. Каждый ход они выбирают один из этих тайлов. В конце каждого хода игроки берут один тайл с верха стопки, чтобы заменить только что использованный тайл.