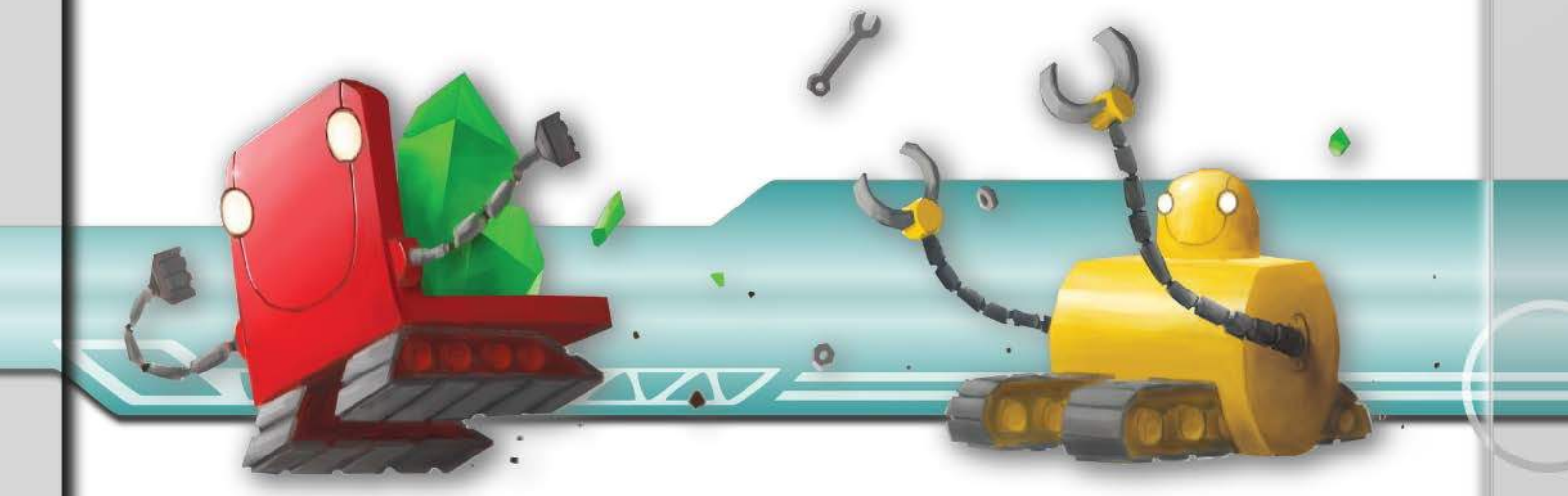
Twin Tin Bots

Филипп Кейарт



Кванчай Мория

Правила игры

Версия 1.004 - июль 2013

Филипп Кейарт

Филипп Кейарт получил диплом социального работника и степень магистра по математике, а также обучался информатике, живописи и графике.

Филипп — старший ребенок в семье из шести детей. Увлекаться играми он начал довольно рано, долгое время его любимой игрой были шахматы, но потом он заинтересовался и настольными играми, потому что игры для двоих мало подходят для дружеских компаний.

Он живет в Брюсселе, вместе с женой и сыном (главным его фанатом).

Его карьера как автора настольных игр началась с Vinci, победившей на конкурсе дизайнеров в Булонь-Бийанкуре и изданной Jeux Descartes. В этой игре на захват территорий игроки управляют несколькими народами, которые, как и их исторические аналоги, переживают периоды развития, расцвета и упадка.

Будучи большим поклонником Толкиена, Филипп решил перенести механику Vinci в страну эльфов и троллей, и вот, спустя десять лет после выхода дебютной игры Vinci, его новая игра Small World завоевала популярность во всем мире. У игры появилось множество дополнений, добавляющих в игру новые народы, “исторические” события, а с недавних пор и новые миры.

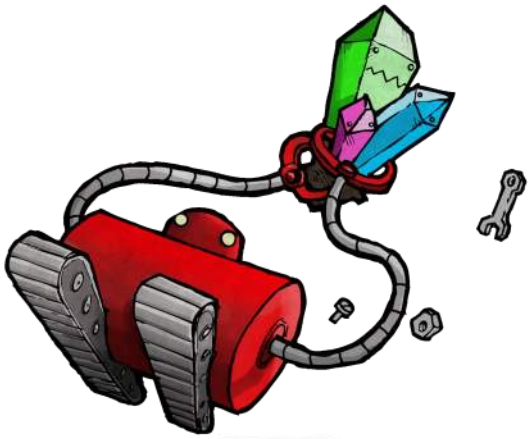
Свою любовь к играм про развитие Филипп попытался передать в Evo — игре про динозавров, пытающихся повысить свои шансы на выживание.

“***Мне нравятся игры, где ты выступаешь в роли творца, где в конце игры видишь, что что-то создал”.***

Он также является автором Olympos, игры по мифам и легендам Древней Греции, сочетающей в себе борьбу за территорию и развитие технологий.

Основной идеей в Vinci/Small World был расцвет и упадок цивилизаций, в Evo – приспособление к внешним условиям. Основная идея в Twin Tin Bots – ограниченное управление.

“Я представлял себе игрока с одним пультом дистанционного управления на две машинки. Пока он управляет одной, вторая продолжает куда-то ехать, рискуя врезаться в дерево, столб или машинку соперника”.



Twin Tin Bots

Игра Филиппа Кейарт
для 2–6 игроков от 13 лет
Время партии: 50 минут
Перевод: Jay (x11x@pisem.net)

Введение

“За кристаллами будущее! Прекрасный источник энергии! Работа мечты!” Умеют же эти корпорации заливать... и в итоге ты оказываешься неизвестно где, в окружении таких же коллег и кучи роботов — отличная работа, ага! Впрочем, сама планета вполне ничего, могла быть и хуже. Да и с роботами может быть весело — крепкие железяки! Механики, разумеется, ворчат, но они же и первые прыгают от радости, если их консервная банка приносит больше кристаллов, чем робот другой корпорации. Но на этот раз победят мои роботы, даже если мне придется разбить их вдребезги!

В игре Twin Tin Bots вы при помощи пары **роботов** пытаетесь добыть как можно больше **кристаллов** и принести их на свою **базу**. Боты программируются простыми **командами,** но, поскольку связь ограничена, планировать процесс придется заранее, ведь каждый ход можно изменить только одну команду!

Вы сможете толкать других ботов, “одалживать” у них кристаллы и даже вмешиваться в их программы.

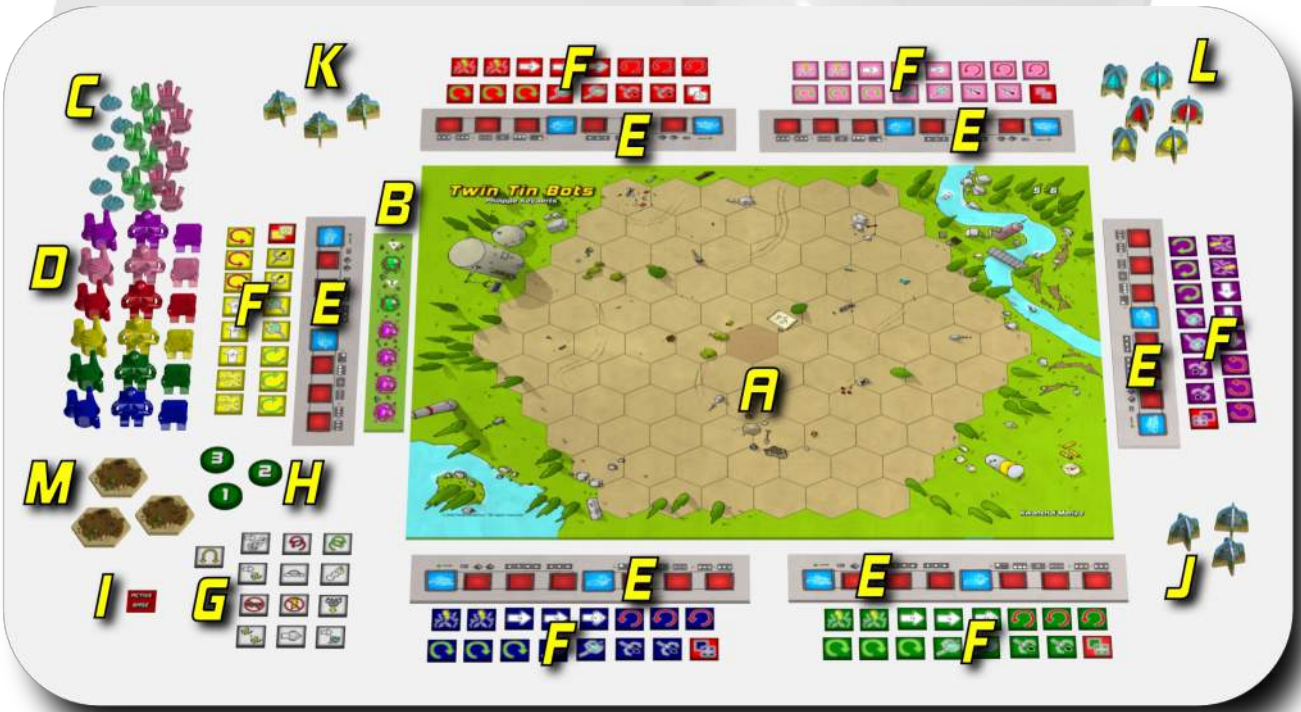
Цель игры

Добыть больше всех кристаллов! Кристалл, в зависимости от размера, приносит от 2 до 4 очков. В конце игры очки за все добытые кристаллы складываются, причем учитываются как кристаллы на базе, так и кристаллы, которые перевозят роботы (такие кристаллы приносят на одно очко меньше, от 1 до 3).

При ничьей побеждает игрок, добывший больше двухочковых синих кристаллов. Если опять ничья — тот, у кого больше трехочковых зеленых. Если опять ничья — тот, у кого число добытых кристаллов выше. Если и это не помогло, то *победе радуются оба игрока.*

Компоненты

Эти правила
A: двустороннее поле
B: 2 односторонних трека кристаллов
C: 18 полупрозрачных кристаллов (6 по 2 очка, 6 по 3 очка и 6 по 4 очка)
D: 6 баз и 12 роботов
E: 6 полей программирования
F: 6 x 16 жетонов команд (6 цветов)
G: 13 жетонов особых команд (серый фон, синяя рубашка)
H: 3 жетона обратного отсчета (3, 2, 1)
I: 1 жетон активной базы для дополнительного варианта игры вдвоем
J: 3 камня (из двух частей каждый)
K: 3 пупырки (из двух частей каждая)
L: 6 телепортов (из двух частей каждый)
M: 3 жетона грязи



Подготовка к игре

Выберите сторону игрового поля в зависимости от числа игроков: малую арену для 2, 3 или 4 игроков или большую арену для 5 и 6. Число игроков указано в углу поля.

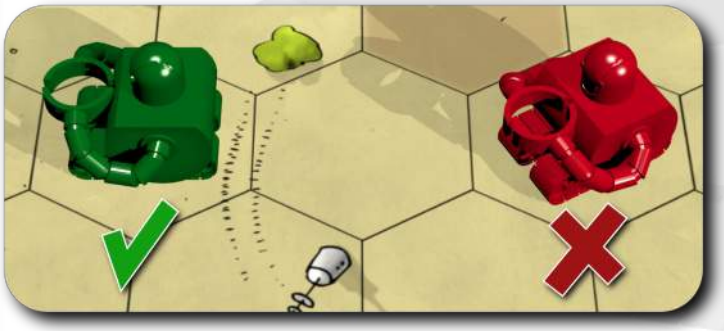
Каждый игрок получает следующий набор компонентов выбранного цвета: одну базу, двух роботов, 16 жетонов команд и поле программирования.

Перемешайте жетоны особых команд (с синей рубашкой) и раздайте каждому игроку по одному такому жетону — полученные жетоны держатся в секрете от других игроков. Подготовьте игровое поле и игровые принадлежности в зависимости от числа игроков (см. таблицу в конце буклета).

Цвета баз и роботов в таблице можно менять, если не меняются их относительные положения.

В зависимости от числа игроков выберите трек кристаллов, разместите его у одной из сторон игрового поля и расставьте на нем кристаллы.

Внимание: направление роботов важно, они всегда должны быть направлены в сторону грани гекса. Куда именно направлены базы и кристаллы, значения не имеет.



Роботы должны быть направлены на одну из граней гекса

Поля программирования игроки кладут перед собой, рядом с жетонами команд.

Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему жетоны обратного отсчета (3, 2, 1). В процессе игры первый игрок не меняется.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

Во время своего хода игрок выполняет действия в следующем порядке:

1. Может изменить программу одного робота.
2. Должен запустить (слева направо) программу двух своих роботов со своего поля программирования.

Исключение: во время самого первого хода на шаге 1 игроки размещают по одной команде для двух своих роботов, а не для одного.

1. Изменение программы одного робота (по желанию)

У каждого робота есть своя программа, состоящая из 1 — 3 команд.

Игрок может выполнить только одно из следующих действий:

1. Положить одну команду (простую или особую) на одну из шести клеток поля программы. Если в клетке уже есть команда, игрок забирает ее в руку.

2. Поменять местами две клетки одной программы одного робота. Можно поменять как две команды одной программы одного робота, так и команду и пустую клетку одной программы одного робота. Менять местами две клетки программ разных роботов нельзя.

3. Убрать одну команду (простую или специальную) со своего поля программы. Эта команда забирается в руку.

4. Сброс: убрать все команды (простые и специальные) из программы одного робота (они уходят в руку игрока).
5. Пас: оставить программы обоих роботов без изменений.

Важно: игрок может сделать только одно изменение одной программы (одного робота). Изменить программу сразу двух роботов нельзя.

2. Выполнение программ (обязательное)

На этом шаге игрок должен запустить программы всех своих роботов, выполняя команды, находящиеся на поле программы, слева направо. Пустые клетки пропускаются.

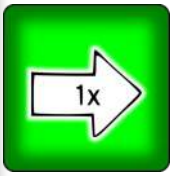
Важно: роботы всегда выполняют свои программы в одном и том же порядке. Второй робот не может выполнить свою программу перед первым.

Если команда может быть выполнена — она выполняется, в противном случае — пропускается. Если команда может быть выполнена частично (например, “вперед и погрузить”), то выполняются все возможные действия, а другие пропускаются.

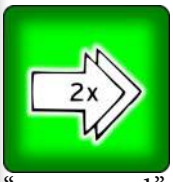
Запомните: роботы всегда должны быть направлены на одну из граней гекса. Пиктограммы на поле программы напомнят вам разрешенные действия и порядок хода.

Команды

Вперед на 1 / Вперед на 2



Робот должен переместиться на гекс, расположенный перед ним. Если на этом гексе есть робот или кристалл, а следующий за ним гекс свободен, то робот двигается вперед, толкая препятствие. Но если перед роботом заняты оба гекса, он не двигается.



В остальных случаях движения не происходит: объекты нельзя вытолкнуть за пределы поля, на базу или на занятый гекс, нельзя толкать базы и т. д.

"Вперед на 2" играется как 2 последовательных "вперед на 1". Если препятствия мешают движению, робот проходит вперед столько, сколько может.

Поворот налево / Поворот направо

Робот должен повернуться на 60° по или против часовой стрелки (т. е. в сторону соседней грани гекса).

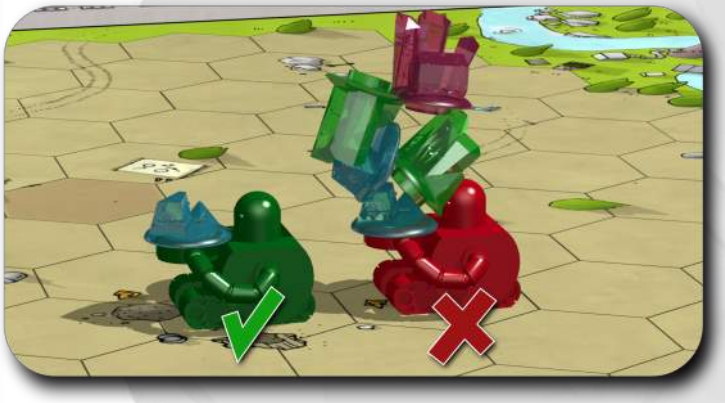
Чтобы не ошибиться, на плечах роботов есть наклейки с цветными стрелками.

Взять кристалл

Робот должен взять стоящий перед ним кристалл. Кристалл может находиться как на земле, так и у другого робота. Выгруженные на базы кристаллы нельзя взять обратно.

Разместите кристалл на роботе. Если перед роботом нет кристалла, команда пропускается.

Робот может нести только один кристалл одновременно. Если кристалл уже взят, команда пропускается.



Положить кристалл

Если робот несет кристалл, то он должен положить его перед собой. Если кристалла у робота нет, команда пропускается. Кристалл можно положить:

— на пустой гекс;

— на базу (даже на чужую);

— на незагруженного робота (вашего или соперника).

Кристалл нельзя выложить за пределы поля, на гекс, уже занятый кристаллом, или на загруженного робота.

Когда кристалл выгружается на базу, происходит следующее:

— владелец базы кладет этот кристалл перед собой (в конце игры он получит за него от 2 до 4 очков, в зависимости от размера кристалла);

— если это синий кристалл, то владелец базы берет себе в руку один из закрытых жетонов особых команд;

— на центральный гекс поля выставляется очередной кристалл с трека кристаллов. Если гекс занят, игрок выставляет его на один из ближайших к центру пустых гексов. Если это последний кристалл — начинается фаза завершения игры.

На протяжении игры (до фазы ее завершения) число кристаллов на поле должно быть больше числа игроков на 3. Если вы обнаружили, что это не так, активный игрок сразу же исправляет ошибку.

Тыц!

Робот посылает импульс на гекс перед собой (или на следующий, если первый гекс окажется пустым). Если же пустыми окажутся оба гекса, то импульс расходуется впустую.

"Тыц" не влияет на кристаллы и базы (и не проходит сквозь них). Если в радиусе действия "тыц" находится робот (свой или соперника), то "тыцнувший" игрок может заставить его выполнить одну из следующих команд (на выбор "тыцнувшего"): *вперед на 1, поворот налево, поворот направо, взять, положить* (эти команда не обязательно должна быть в программе "тыцнутого" робота). При помощи "тыц" нельзя выполнить команды *вперед на 2*, "*тыц*" или спец. команды.

Двойное изменение

Этот жетон — джокер, который можно использовать один раз за игру, после чего его переворачивают лицом вниз. Он позволяет игроку сделать два изменения программы за ход — по одному для двух роботов или два для одного робота.

Завершение игры

Игра завершается в одном из двух случаев:

Кристальное истощение

После появления на поле последнего кристалла текущий ход доигрывается в обычном режиме, после чего наступают последние три раунда игры: каждый раз, когда право хода переходит к первому игроку, он сбрасывает жетон обратного отсчета (3, 2, 1). Сброс последнего жетона означает, что начался последний раунд игры. Если последний кристалл появляется на поле во время хода первого игрока, текущий ход доигрывается в обычном режиме, жетоны начнут сбрасываться в следующем раунде.

Победа по очкам

Если игроку удалось принести на свою базу кристаллы на определенную сумму, игра тут же заканчивается победой этого игрока.

Число игроков	2	3	4	5	6
Количество очков	11	10	9	8	7

Особые команды

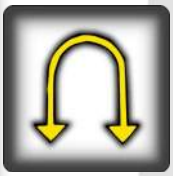
Особые команды используются так же, как и обычные. Пока их не разместят на поле программы, они держатся в секрете от других игроков. При удалении с поля программы они возвращаются в руку и могут быть использованы повторно.

Двойной поворот налево/направо

Робот должен повернуться на 120° (на “2 грани”) в соответствующую сторону.

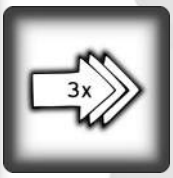
Антитыц (клетка Фарадея)

Пока эта команда является частью программы робота, на него не действуют “тыц” роботов-соперников (но действуют “тыц” своих роботов). Ничего другого эта команда не дает, т. е. вы просто меняете одну клетку программы на защиту.



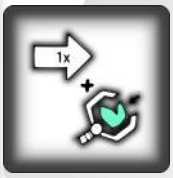
Разворот

Робот должен повернуться трижды (на 180°), т. е. сделать разворот.



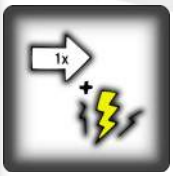
Вперед на 3

Играется как три последовательные команды “вперед на 1”. Если препятствия мешают двигаться, робот проходит вперед столько, сколько может, а остаток движения игнорируется.



Вперед и взять

Играется как последовательные команды “вперед на 1” и “взять”. Последовательность команд менять нелья (т. е. строго сначала “вперед на 1”, потом “взять”).



Вперед и тыц

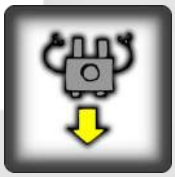
Играется как последовательные команды “вперед на 1” и “тыц”. Последовательность команд менять нельзя (т. е. строго сначала “вперед на 1”, потом “тыц”).

Форсаж

Эта команда выполняется как “вперед на 1”. Кроме того, пока эта команда является частью программы робота, он может толкать любое число роботов/кристаллов, если за ними есть пустой гекс. Толкать базу или выталкивать объекты за пределы поля по-прежнему нельзя.

Прыжок

Робот должен прыгнуть на два гекса вперед. Промежуточный гекс может быть занят, но конечный гекс должен быть пустым (иначе команда пропускается). Направление робота во время прыжка не меняется.



Задний ход

Выполняется аналогично команде “вперед на 1”, но в противоположном направлении. Все правила движения остаются теми же.

Двойной тыц!

Робот делает “тыц” два раза подряд.

Антивор

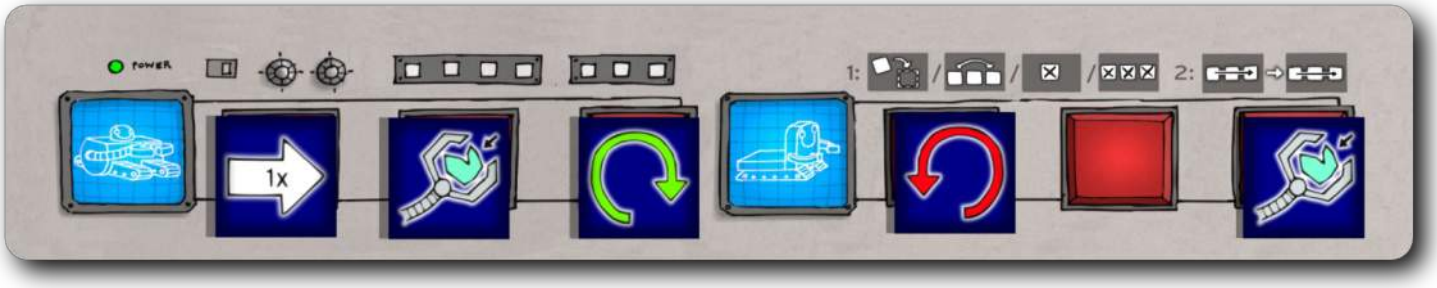
Пока эта команда является частью программы робота, робот соперника не может забрать у него кристалл командой “взять” (но “тыц“ по-прежнему может заставить его разгрузиться). Ничего другого эта команда не дает, т. е. вы просто меняете одну клетку программы на защиту.

Дальнобойный тыц

Робот делает “тыц” перед собой на неограниченное расстояние (но препятствия по-прежнему блокируют “тыц”).

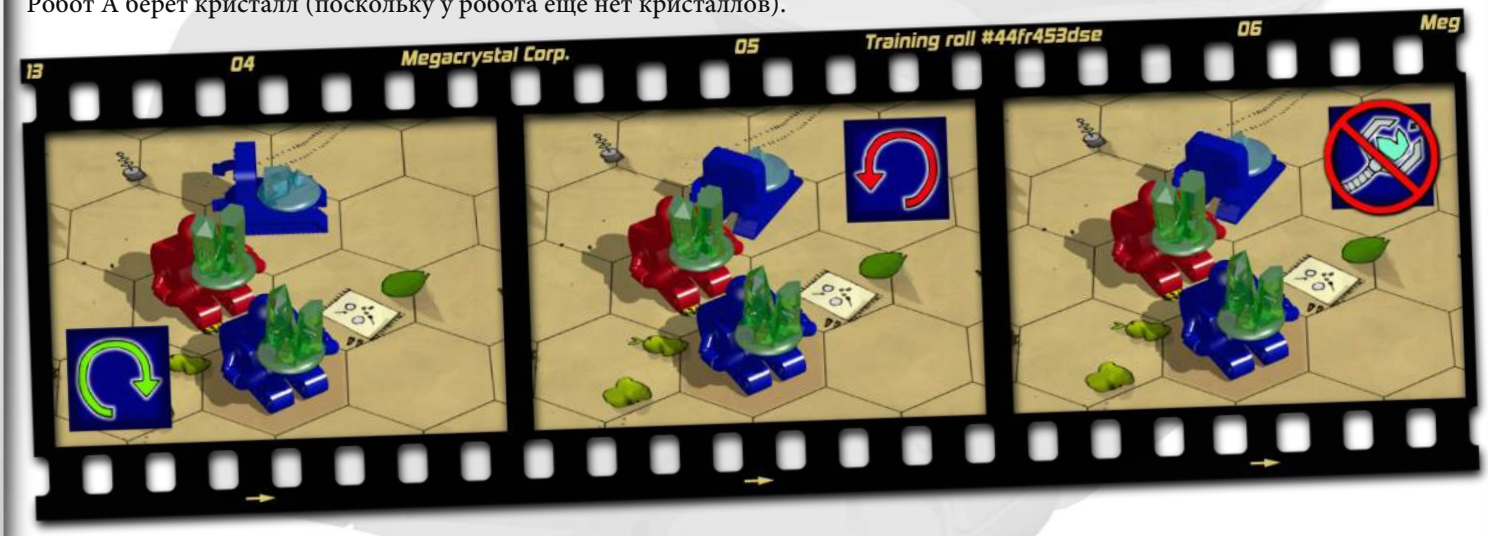
“Тыц” действует на один гекс — первый занятый гекс на линии перед роботом.

Пример игры



Новая программа, которая вот-вот заработает.

Положение перед началом хода.
Робот А идет вперед, толкая кристалл, так как гекс за ним свободен.
Робот А берет кристалл (поскольку у робота еще нет кристаллов).



Робот А поворачивается направо.
Робот В поворачивается налево.
Второй команды у робота В нет.
Робот В пытается взять кристалл, но кристалл у него уже есть, поэтому команда попускается.

Правила для двоих

Поле раскладывается по правилам на двоих. Трек кристаллов — как для игры вчетвером.

Упрощенные правила

Если вы играете с детьми или кто-то играет в первый раз, вы можете упростить правила, раздав игрокам по одному роботу вместо двух и не используя особые команды.

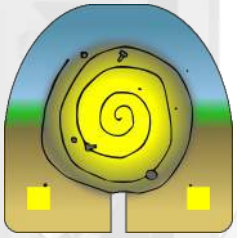
Варианты игры и доп. правила

После того как вы освоите стандартные правила, можете попробовать следующие варианты игры:

Телепорты, камни и пупырки

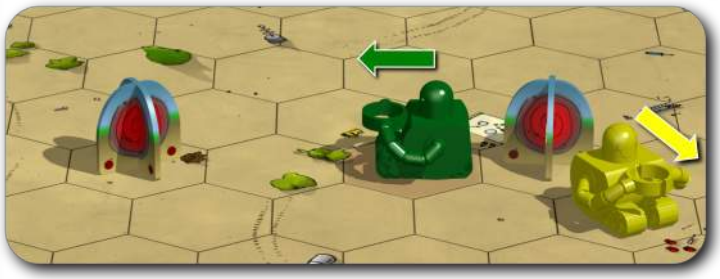
Эти штуки можно использовать как по отдельности, так и в различных сочетаниях. Смешивать и сочетать их можно как угодно, но учтите, что чем больше в игре элементов, тем сложнее будет программировать роботов. Вы быстро поймете, как именно небольшие изменения в правилах и начальные положения объектов влияют на динамику игры.

Телепорты

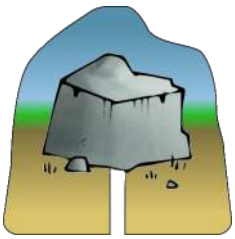


Телепорты всегда ставятся по два. Всего в игре может быть до трех пар телепортов. Когда робот попадает на гекс с телепортом, он тут же оказывается с противоположной стороны другого телепорта соответствующего цвета.

Через телепорты нельзя “тыщать” и брать/класть кристаллы, но толкать сквозь них вполне можно (по обычным правилам движения). Если конечный гекс занят и робот не может толкать препятствие, то не телепортируется, а остается там, где и был.

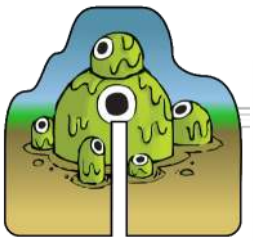


Камни



Камни — такие же неперемещаемые объекты, как и базы. Камни нельзя ни толкать, ни грузить на роботов. Кроме того, сквозь камни не проходят “тыц”.

Пупырки



Пупырки — мирные, но довольно крупные существа.

Они вполне могут оказаться разумной инопланетной формой жизни, но еще никому не удалось с ними наладить хоть какой-то контакт. Может быть, не такие они и разумные. Ясно одно — они совершенно безвредны. Ну или о-о-очень терпеливы.

Пупырки — передвигаемые препятствия, которые можно толкать, как кристаллы или роботов. Взять (и погрузить на робота) пупырку нельзя. Если робот “тыцает” пупырку, то игрок может передвинуть ее на соседний пустой гекс или на соседний гекс с роботом, кристаллом или другой пупыркой, вытолкнув их (согласно обычным правилам движения).

Размещение телепортов, камней и пупырок

Во время подготовки к игре не ставьте телепорты, камни или пупырки на внешней границе поля или рядом с базами, телепортами, пупырками и камнями. Примеры схем размещения можно найти в конце буклета.

Грязь

Гусеницы роботов буксуют в грязи. Если робот попадает в гекс с грязью, то его следующее движение вперед пропускается. Поэтому чтобы выехать из грязи, нужно будет отдать две команды “вперед на 1” или одну “вперед на 2”. Остальные команды работают в грязи без изменений, в том числе и “прыжок”, позволяющий выпрыгнуть из грязи. “Тыц” грязью не блокируется.

У грязи нет памяти: если робот начинает ход в грязи, то чтобы выбраться, ему нужно две команды “вперед”, даже если одна из них была пропущена в предыдущем ходу.

Пример: робот находится перед гексом с грязью и в его программе есть команды “вперед на 2” и “вперед на 1”. Первый “вперед” из “вперед на 2” заводит его в грязь, второй “вперед” пропускается. Следующая команда “вперед на 1” вытаскивает робота из грязи.

Еще один пример: робот начинает ход в гексе с грязью. В его программе есть команды “вперед на 1”, “поворот налево”, “вперед на 1”. Первая команда пропускается, робот поворачивает и выезжает из грязи.

Расширенный вариант игры вдвоем

Игроки выбирают по два цвета. Подготовка к игре идет по правилам для четверых.

Игрокам принадлежат две противоположные базы (желтая и зеленая у одного, красная и синяя — у другого).

Игроки чередуют цвета в порядке расположения баз на поле (синий — желтый — красный — зеленый). В ходе игры жетон “активная база” отмечает активный цвет (кладите жетон рядом с базой и перемещайте его, когда активный цвет меняется). Робот может выгружать кристаллы только на базе своего цвета или на любой из двух баз соперника.

В конце игры игроки суммируют очки за кристаллы обеих своих баз.

Командная игра

В игре принимают участие две команды. Число игроков должно быть четным; если оно нечетное, то кому-то придется играть за два цвета (вы можете использовать жетон “активная база” из расширенного варианта игры вдвоем).

Игроки выбирают цвета таким образом, чтобы базы игроков одной команды были расположены максимально далеко друг от друга и чтобы команды ходили по очереди: сначала ходит игрок одной команды, потом игрок другой и т. д.

Игра ведется по обычным правилам, а в конце игры команды суммируют очки за добытые кристаллы. Победа по очкам в таком варианте не рассматривается. Игрок может выгружать кристаллы на любой базе, не обязательно на своей собственной. Если на базу выгружается синий кристалл, то жетон с особой командой получает владелец базы.

Поддержка

Flatlined Games заботится о качестве своей продукции. Если вы обнаружите нехватку компонетов, повреждение коробки или иной дефект производства — обязательно свяжитесь с нами напрямую. Также мы будем рады ответить и на вопросы по поводу правил игры.

Наш сайт: http://www.flatlinedgames.com/contact

Наш почтовый адрес: Flatlined Games, Eric hanuise, 39 rue gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

Также с нами можно пообщаться на странице игры на Boardgamegeek.com и на французском форуме trictrac.net.

Разработка и тестирование

Автор и издатель хотели бы поблагодарить участников игровых групп Repos du Guerrier, Belgoludique, Sajou.be, Bonne Société и клубов Esprits Joueurs, Alpa-ludismes и In Ludo veritas, прекрасную “неофициальную” публику Международного каннского фестиваля игр, посетителей “Ludinord” и “Paris est Ludique” и множество других людей, чьи имена не представляется возможным перечислить.

Благодарности

Flatlined Games — компания, состоящая из одного человека, и эта игра никогда бы не увидела свет без помощи многих людей. Спасибо Филиппу Кейарту за то, что доверил нам свою игру, спасибо парням в сомбреро из Repos Prod за их бесчисленные советы и подсказки и спасибо всем, кто помог протестировать и издать эту игру. Спасибо Рудольфу Перриену, предложившему название “Twin Tins”, которое превратилось в ”Twin Tin Bots”. Спасибо Кванчаю Мории за его терпение, гибкость и талант. И, конечно же, спасибо многочисленным спонсорам с Ulule и Kickstarter, без помощи которых эта игра не была бы издана.

Перевод на руссский язык и верстка буклета:
Jay (x11x@pisem.net) при поддержке Balury (balury@gmail.com)

2
Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts
2 - 4
Kwanchai Moriya

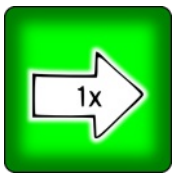
3
Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts
2 - 4
Kwanchai Moriya

4
Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts
2 - 4
Kwanchai Moriya

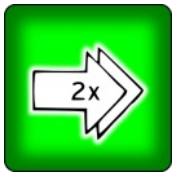
5
Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts
5-6
Kwanchai Moriya

5-6
Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts
Kwanchai Moriya
© 2023 Philippe Keyaerts - All rights reserved.
6

Twin Tin Bots
Philippe Keyaerts
5-6
Kwanchai Moriya



Вперед на 1



Вперед на 2

Поворот налево

Поворот направо

Взять кристалл

Положить кристалл

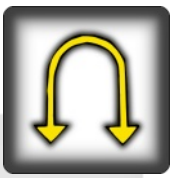
Тыц!

Двойное изменение

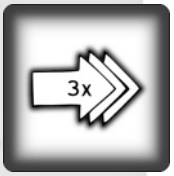
Двойной поворот налево

Двойной поворот направо

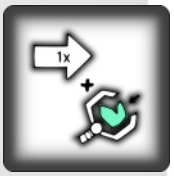
Антитыц (клетка Фарадея)



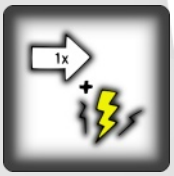
Разворот



Вперед на 3



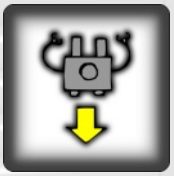
Вперед и взять



Вперед и тыц

Форсаж

Прыжок



Задний ход

Двойной тыц!

Антивор

Дальнобойный тыц!