



Звездность:



Создай свой цифровой город:

ИМПЕРИЯ

Суть игры

В (глубокой) основе выпуска лежит почти неизвестная в России игра **"Proximity"**, которая существует лишь в электронной версии (т.к. ее крайне сложно отобразить на доске или на бумаге). Игра основана на яркой механике "переключения чисел": игроки меняют владение игровыми клетками, в зависимости от того, чье число больше. Но Proximity слишком зависит от везения; хотя большое кол-во клеток и законы статистики немного уменьшают влияние удачи.

Представляем бумажную версию, где победа гораздо больше зависит от тактики игрока, чем от везения.

"Цифроград" — победит город с лучшей планировкой :)

Правила

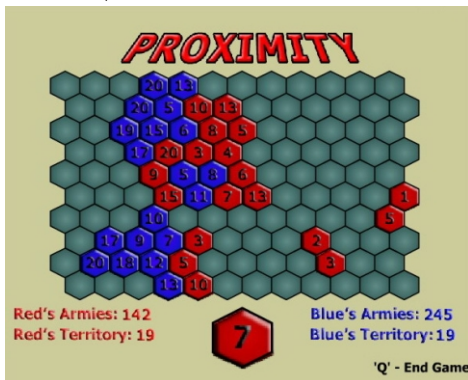
Игроки по-очереди кидают по 2 кубика, суммируют их, и пишут получившееся число (от 2 до 12) в любой свободной клетке поля. Если вы поставили свое число вплотную к уже стоящим цифрам врага, и она соприкасается как минимум еще с одним вашим числом — вы можете зачеркнуть ее. Но только если **сумма** ваших двух чисел больше, чем сумма двух цифр соперника (этой и любой из тех, с которыми она соприкасается). *Пример см. на рисунке.*

Зачеркивание происходит только в момент хода, т.е. можно безопасно поставить свое число вплотную к уже стоящим цифрам врага. Зачеркнутые клетки уже никак не влияют на игру, т.е. не учитываются в комбинациях. *Пропустить ход нельзя, и игроки ходят, пока все клетки поля не будут заполнены.*

Победа достается тому, кто зачеркнул больше клеток врага. Если это число одинаково, побеждает тот, кто ходил вторым.

Proximity

Скриншот флеш-версии игры.



На бумаге было бы утомительно считать общие суммы с такого большого поля, поэтому наше поле и сами числа меньше.

Впрочем, тестирование показало, что от этого динамика игры никак не снижается.

Цифроград

Примеры ситуаций с зачеркиванием чисел соперника. Пояснения см. в разделе "Детали".



Детали



Для игры понадобятся ручки (карандаши или маркеры) разного цвета, а так же пара шестигранных кубиков.

- Удачное зачеркивание.** Оранжевый игрок ставит на поле пятерку и может зачеркнуть семерку, т.к. сумма его двух самых больших чисел ($9+5 = 14$) выше суммы двух цифр врага ($7+6 = 13$). Семерка выбывает из игры, и уже не влияет на окружающие цифры.
- Неудачное зачеркивание:** Какую бы цифру из трех не поставил в последнем ходу оранжевый игрок, это не помогло ему зачеркнуть девятку, т.к. сумма даже самых больших его чисел ($5+6$) не равна двадцати ($11+9$).
- Важный момент:** в упрощенной версии игры (см. справа) зачеркивание не работает первые 3 хода. Игроки просто расставляют выпавшие цифры по полю (итога, на поле будет стоять 3 цифры от каждого игрока). И лишь с четвертого хода первый игрок может начать зачеркивать цифры врага.

Цифроштурм



→ Это более простой и ненапряжный вариант игры, с *простым зачеркиванием* (см. рисунок и пояснение ниже). Цифроштурм проходит значительно быстрее, и думать нужно меньше — но исход больше зависит от случая (как выпали кубики), чем от логики и тактики. Соответственно, этот вариант вполне подойдет детям и если у вас мало времени на то, чтобы вникать в правила. Победа присуждается тому, у кого выше сумма всех не зачеркнутых клеток на поле.

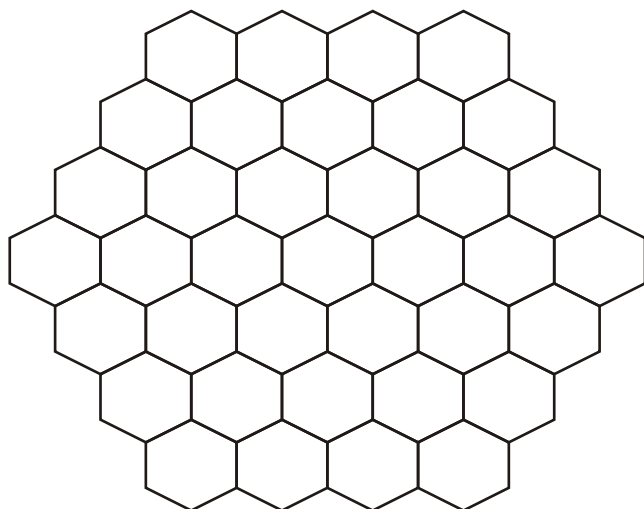
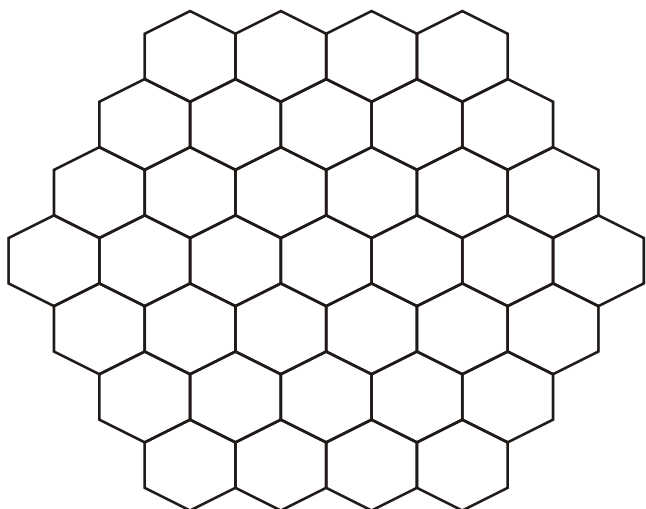
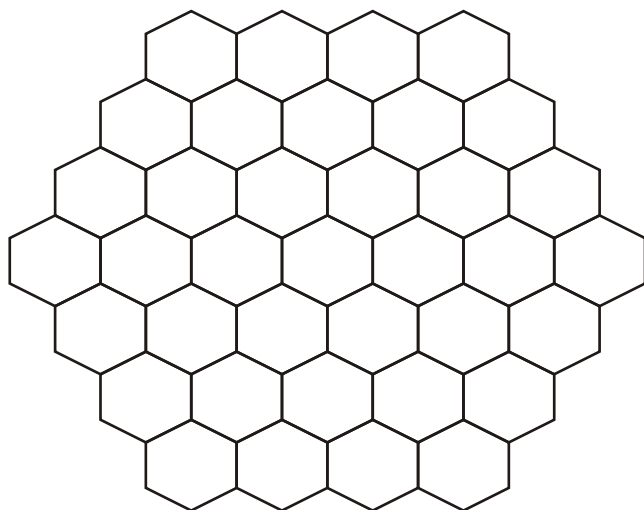
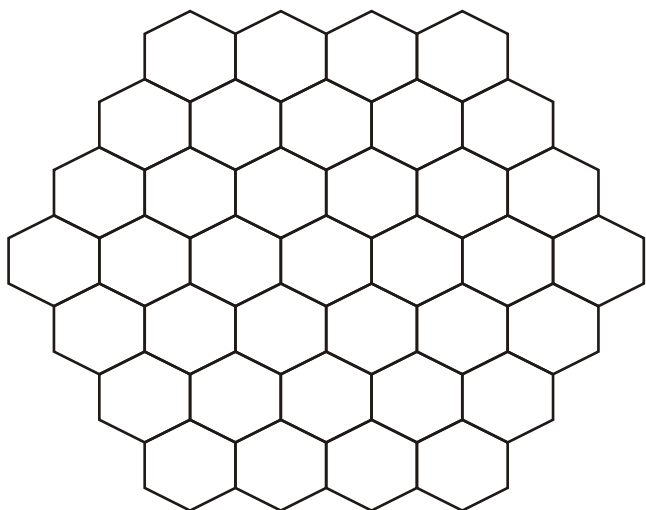
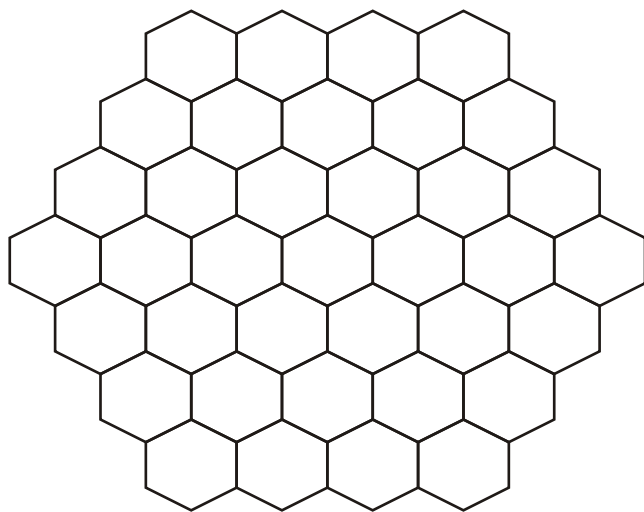
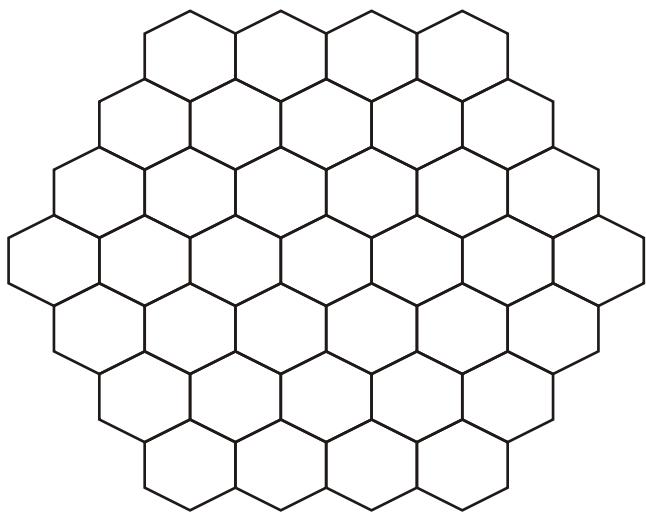
→ **Простое зачеркивание:** черный игрок ставит выпавшую на кубиках цифру 7 туда, где уже стоит три оранжевых (2, 4 и 9). Его цифра выше двух из трех стоящих, поэтому он может зачеркнуть любую из этих двух. Выгоднее зачеркнуть четверку, чтобы уменьшить общую сумму противника.



- 1 Правила игры
- 2 Игровые поля
- 3 Большие поля



Обычные цифровые поля.



Поля побольше: есть, где развернуться — и где извернуться.

