

Город отражений

Каналы и мосты Санкт-Петербурга



Город отражений

Каналы и мосты Санкт-Петербурга

Правила игры



Легенда

2335 год. Разведана, освоена и готовится к заселению первая колония Земли. ЭУРы (экологичные универсальные роботы) произведены и готовы приступить к строительству, дроны облетают планету и собирают статистические данные, станция на орбите функционирует в штатном режиме.

Будущие колонисты проголосовали за то, чтобы столица планеты напоминала один из красивейших городов Земли — Санкт-Петербург. Они решили воспроизвести такие его Достопримечательности (Д) как Исаакиевский собор, Зимний дворец, храм Спаса на Крови, Казанский собор, Ростральные колонны, мост императора Петра Великого (Большеохтинский мост), Медный всадник, а также Дворцовый, Банковский, Львиный, Египетский и Аничков мост.

Две конкурирующие компании в области беспилотных транспортных систем взяли себе исторические названия: одни стали гильдией Извозчиков, другие — Лодочников. Их миссия — связать все Д на планете сетями дорог и каналов, по которым беспилотный наземный и водный транспорт будет перевозить гостей и жителей города.

Об игре



2 / 4 / 6 игроков



12+



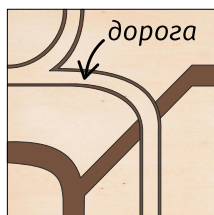
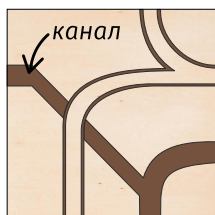
от 30 минут

Вам предстоит построить свой неповторимый город и его транспортные артерии, состоящие из каналов и дорог. Игроки вступают в гильдию Лодочников или гильдию Извозчиков и должны провести экскурсию по городу и его Д, доступность и связность которых они собственноручно обеспечат. Конечно, по мнению Лодочников каналы являются лучшим способом передвижения, а по мнению Извозчиков — дороги и мосты. Однако победа объективна и зависит не от точки зрения, а от выбранной стратегии и математических способностей игроков.

С помощью дополненной реальности «Mirror City» вы сможете узнать много интересных фактов о достопримечательностях Санкт-Петербурга. Бесплатная AR-экскурсия доступна по QR-коду.



Комплект игры



90 тайлов, на каждом изображены каналы и дороги.
Вторая сторона каждого тайла — зеркальное отражение первой.



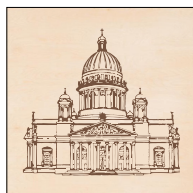
6 Монет гильдий,
по 3 монеты гильдии
Лодочников/Извозчиков



12 фишек 



8 тайлов
случайных
событий,
4 вида

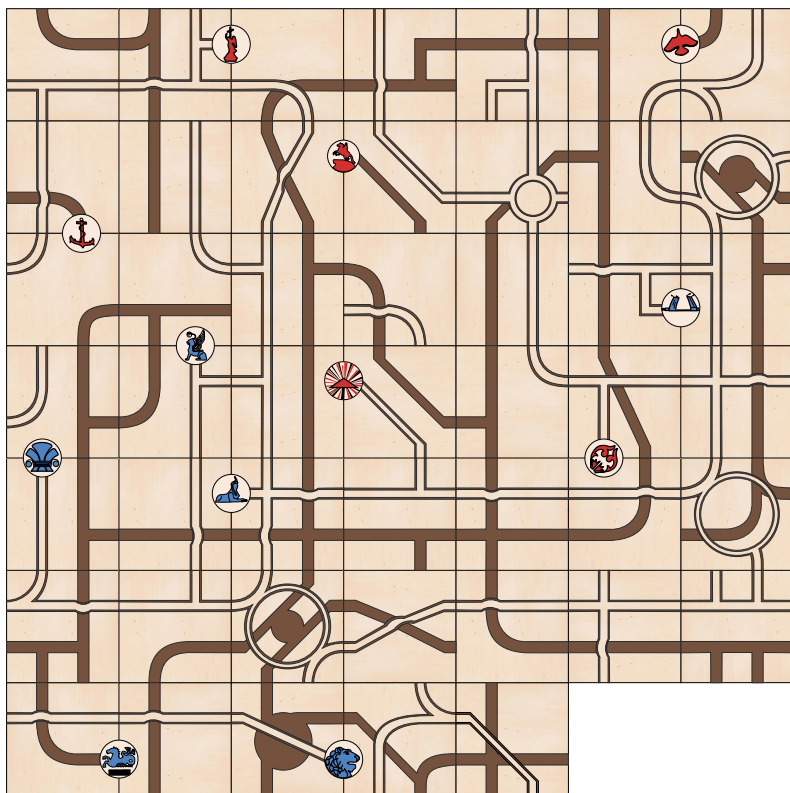


Тайл
с Исаакиевским
собором.

Цель игры

Игрок из гильдии Лодочников/Извозчиков строит свою сеть (граф) из каналов/дорог так, чтобы наикратчайшим путем по каналам/дорогам обойти **Д**, построенные всеми игроками.

Наикратчайший путь проходит по минимальному числу тайлов по каналам/дорогам. Подробное описание правил подсчета приведено на 9-11 страницах.



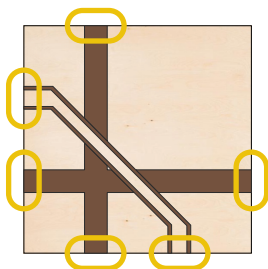
*Пример построенных Лодочниками и Извозчиками **Д**, каналов и дорог в конце игры*

Подготовка к игре

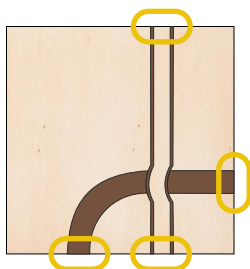
- В игре участвует чётное количество игроков. Игроки делятся на две гильдии. Для жеребьёвки нужно количество монет гильдий кладется в центр стола рубашкой вверх, и каждый игрок берёт по одной монете.
- Все тайлы перемешайте и сложите в мешочек.
- Игроки делят 12 фишек **Д** так, чтобы у каждого игрока их было поровну: Извозчики берут красные, Лодочники — синие. Для первой, упрощённой или ускоренной игры берётся меньше фишек **Д**: например, по 1 **Д** у каждого из 6 игроков, по 2 **Д** — у 4 игроков и т.п.
- Игроки берут по одному тайлу, и тот, у кого на тайле меньше выходов, будет ходить первым. Если количество выходов одинаковое, то игроки берут ещё по одному тайлу. После определения права первого хода тайлы нужно вернуть в мешочек.
- После жеребьёвки и определения первого хода игроки должны сесть так, чтобы представители разных гильдий ходили по очереди.
- Случайным образом берётся один тайл из мешочка и кладётся в центр игрового поля. Каждый игрок вслепую достаёт себе по 3 тайла.



Рубашка монет гильдий



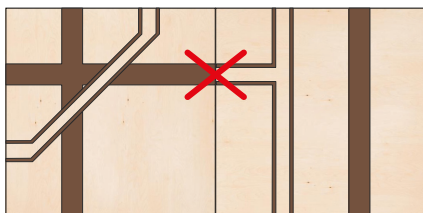
На тайле 6 выходов



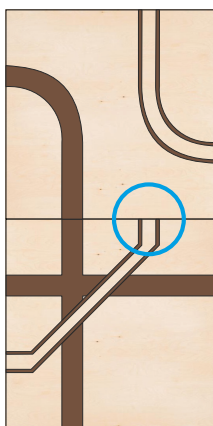
На тайле 4 выхода

Ход игры

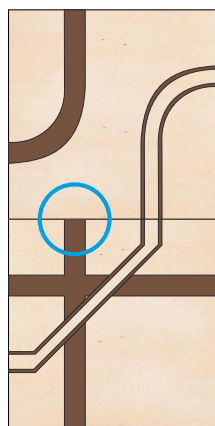
1. Перед началом каждого хода у игрока всегда должно быть три тайла на руках. Тайлы достаются из мешочка вслепую.
2. Игроки по очереди выкладывают по одному тайлу согласно следующим правилам:
 - 2.1 Тайл должен хотя бы одной стороной соприкасаться с выложенными ранее тайлами.

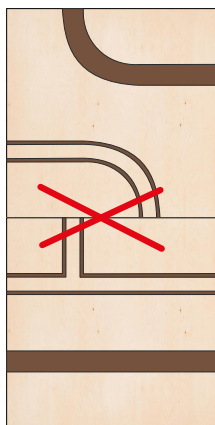


- 2.2 **Нельзя**, чтобы канал упирался в дорогу, соблюдай правило: **«не топи дорогу в канале».**

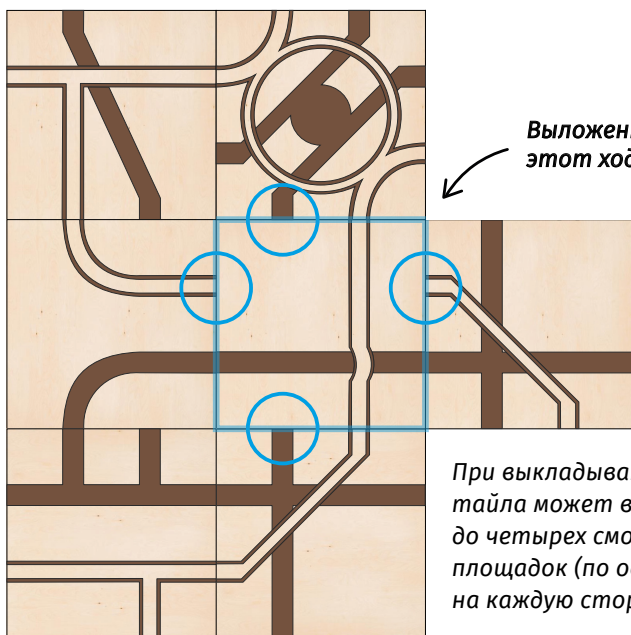
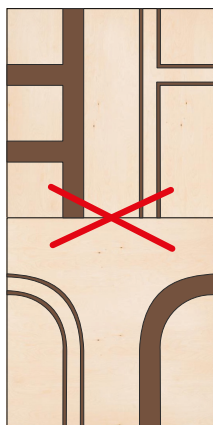


Смотровые площадки создаются на стыке двух тайлов, когда с одной стороны есть дорога/канал, а на другом тайле нет продолжения этой дороги/канала.





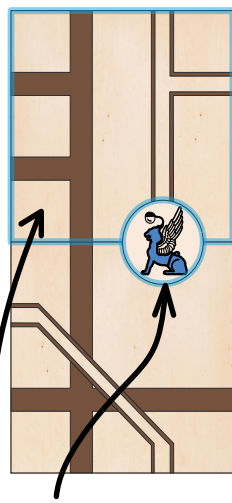
2.3 Нельзя допускать
на **одном** стыке двух тайлов
создание двух
смотровых площадок.



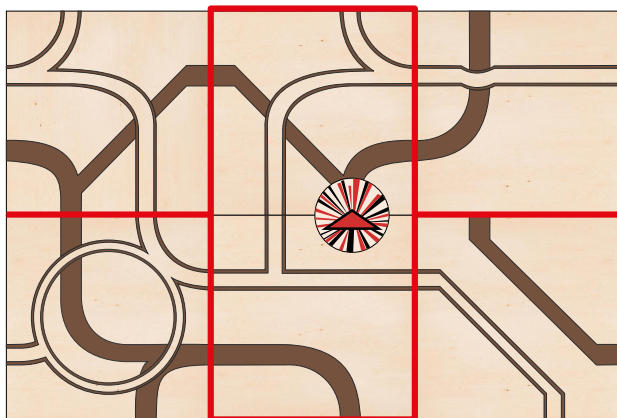
При выкладывании
тайла может возникать
до четырех смотровых
площадок (по одной
на каждую сторону).

3. Расстановка Д.

- Каждый игрок при образовании смотровой площадки имеет право поставить (или не поставить) Д.
- Д можно выставить на карту только **в свой ход** и только на ту смотровую площадку, которая возникла при выкладывании тайла **в текущий ход**. Нельзя выставить Д на смотровую площадку, образованную любым игроком в предыдущие ходы.
- Смотровые площадки, образованные дорогами и каналами, равноценны, то есть игроки обеих гильдий могут выставлять Д на них вне зависимости от того, чем они образованы.
- Нельзя ставить Д на стык тайлов, если на одном из соседних стыков уже стоит Д.



Тайл и Д, выставленные игроком в его ход



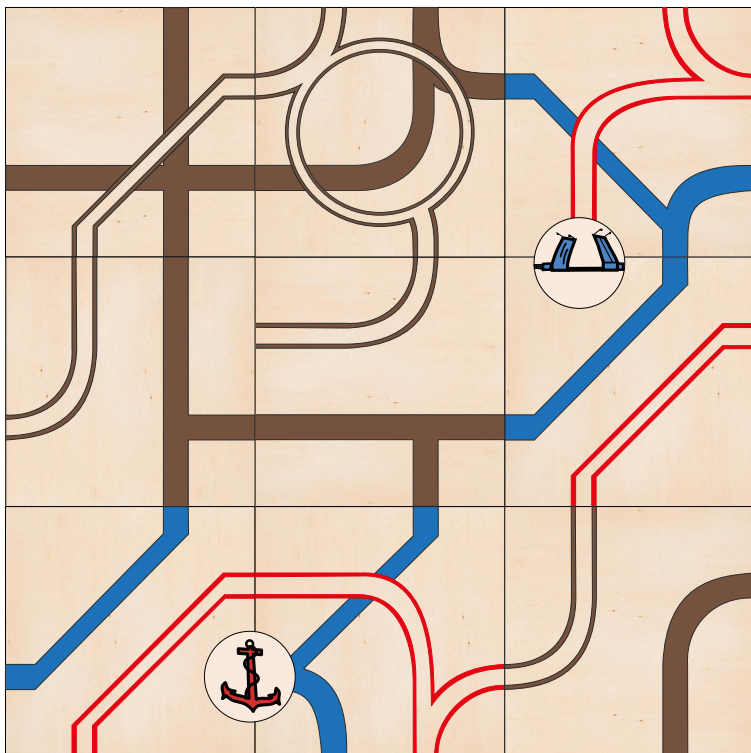
Красным выделены стыки тайлов, на которые уже нельзя ставить Д.

Окончание игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

1. Когда все 12 **Д** выставлены на карту, при этом могут быть использованы не все тайлы.
2. Когда были использованы все тайлы, но тогда **Д**, оставшиеся у игроков на руках, уже не выставляются в город.

Д обходятся по каналам/дорогам, принадлежащим одному из тех двух тайлов, на стыке которых они находятся.



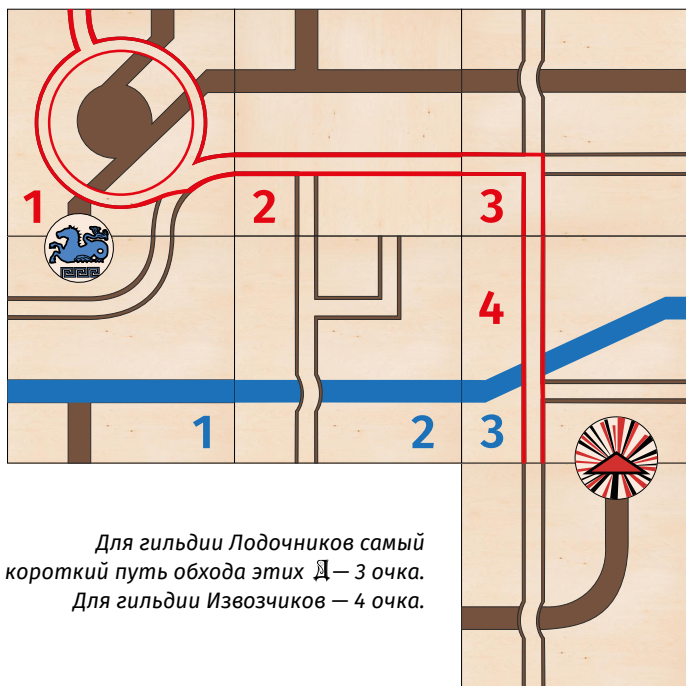
*Красным выделены дороги, а синим — каналы, по которым можно обойти эти **Д**.*

Подсчёт очков и победитель

После того как карта была сформирована и **Д** выставлены, игроки гильдий Лодочников и Извозчиков ищут кратчайший путь обхода всех **Д** по каналам/дорогам соответственно. Обход может начинаться с любого тайла. За проход по одному тайлу начисляется одно очко.

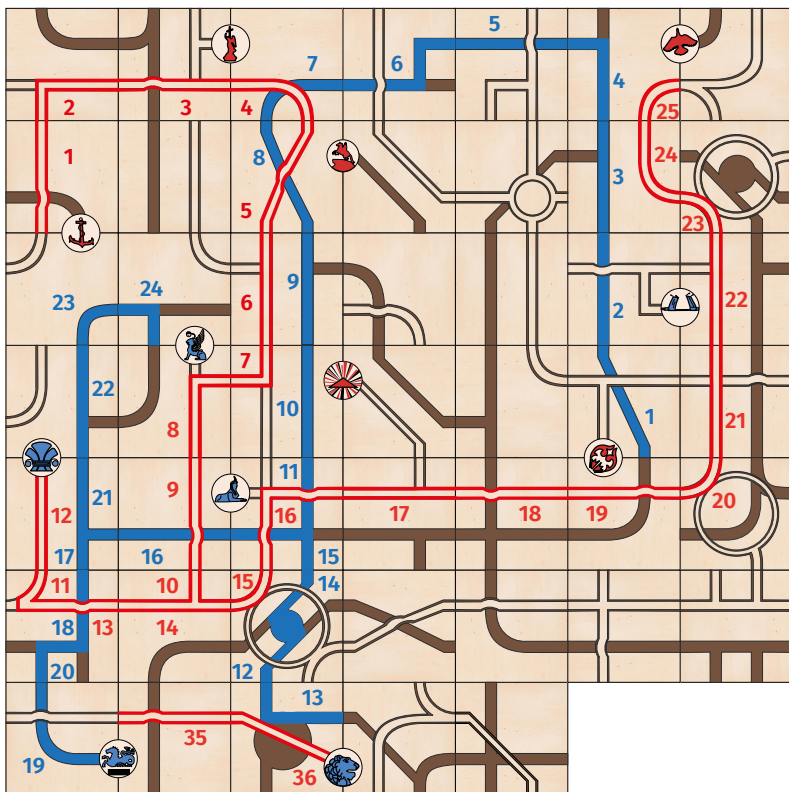
Может случиться, что путь обхода **Д** возможен только по нескольким несвязным графам. Если гильдия вынуждена провести экскурсию с помощью нескольких таких путей, то она получает штраф +10 очков за каждый прыжок с одного пути на другой, даже если он ведёт только к одной **Д**.

Побеждает гильдия, которая наберёт **минимальное** количество очков за совершенный обход всех **Д**. Вы можете совершать подсчеты несколько раз в поисках кратчайшего.



Имейте в виду: если путь к **Д** существует, то её прохождение по нему обязательно; если есть несколько альтернативных путей обхода **Д** (кроме препрыгивания), игрок может выбрать любой из них.

Иногда несколько путей с одним или несколькими штрафами могут быть оптимального единого пути без прыжков.



Для гильдии Лодочников самый короткий путь — 24 очка.

Для гильдии Извозчиков — 36 очков (они пользуются двумя отдельными путями, несвязными графами).

Вариация «Фортуна»

Чтобы сыграть в эту вариацию, перед началом игры добавьте 8 тайлов случайных событий в мешочек к остальным тайлам. Игрок обязан **в свой следующий ход** после получения тайла случайного события либо использовать его, либо отказаться от него; в обоих случаях после этого тайл отправляется в сброс и больше в игре не участвует. В остальном сохраняются все правила основной игры.



Двойной ход — игрок может выложить 1 дополнительный тайл из имеющихся у него на руках.



Расширенный выбор — до выкладывания тайла игрок берёт 2 тайла и может ходить любым из имеющихся на руках.



Стройка — игрок может дополнительно к основному ходу поставить Д (если у игрока есть Д на руках) на одну из существующих на карте города смотровых площадок без нарушения прочих правил выставления Д.



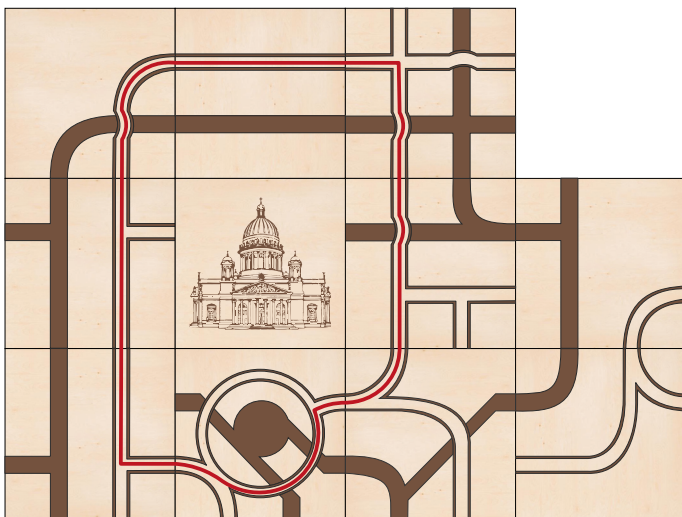
Замена на поле — игрок может поменять в городе 1 тайл на 1 из тех, которые есть у него на руках, без нарушений правил. Если игрок заменяет тайл, на стыке которого стоит Д, то он обязан сохранить смотровую площадку и эту Д.

Вариация «Мейнстрим»

Цель вариации: первым выстроить свою замкнутую систему каналов/дорог, которая позволит обойти одну Д (Исаакиевский собор). Если игроки замкнули свои каналы/дороги за одинаковое количество ходов, то побеждает гильдия, чей путь обхода короче. Если длины путей равны, то объявляется ничья.

- Первым выкладывается тайл с Исаакиевским собором.
- Все основные правила игры сохраняются.
- Мейнстрим рекомендуется для игры вдвоем.

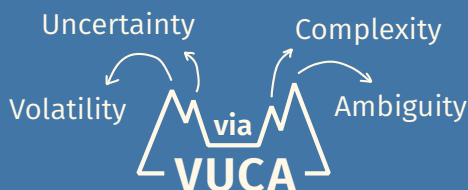
Имейте ввиду: при хорошей и внимательной игре обоих игроков самым частым исходом партии «Мейнстрима» будет ничья.



Победила гильдия Извозчиков.

Режим «Блиц»

Этот режим ограничивает время хода игрока и может применяться в основной игре или в вариациях. Игроки заранее должны договориться о длительности хода: 15, 30 или 60 секунд. Если игрок не успел сходить за это время — он пропускает ход.



О viaVUCA

Современный мир всё чаще называют миром VUCA — это акроним английских слов Volatility (нестабильность), Uncertainty (неопределённость), Complexity (сложность) и Ambiguity (неоднозначность). Будущее неоднозначно даже при схожих обстоятельствах, а прошлое поведение людей или сложных больших систем — не предсказатель. Один иной шаг или «чёрный лебедь» — и вектор эволюции меняется. В VUCA-мире задачи прогнозирования трудны, но пути этого мира крайне интересны и ведут к осознанию и преодолению ограничений наших ума и восприятия.

Интеллектуальные настольные игры — это прекрасный способ развить способности ориентации в динамичном VUCA-мире. Однако, играя, не забывайте древнюю пословицу: «каждая неудача делает человека умнее».

Настольные игры viaVUCA предлагают:

- смело экспериментировать;
- браться за задачи, в которых успех не гарантирован;
- смотреть на ситуации с разных сторон;
- прогнозировать и делать ставки;
- быть готовым к внезапным переменам;
- рисковать, имея неполную информацию;
- быстро обучаться и адаптироваться;
- мыслить системно, но доверять интуиции;
- глубже понимать себя и других;
- совместными усилиями создавать настоящее;
- знакомиться с технологией дополненной реальности (AR);
- проводить «теплые ламповые вечера» с друзьями.

Элементы наших игр выполнены из дерева (сосна или кедр) и сувенирной фанеры, качественных картона, оргстекла или пластика. Многие игры включают долговечную коробку-органайзер с магнитным фигурным замком и имеют AR-приложения.

Кружки от издательства viaVUCA

Разные комплектации и готовые методические материалы.

Наборы настольных игр для проведения регулярных кружковых занятий со школьниками 5-7, 8-11 классов, использования на мастер-классах и в клубных форматах.

Интеллектуальные игры выступают как основа трансляции нового и сложного содержания в доступной форме, дают возможность обсудить миры фантастики, актуальные социальные вопросы, траектории развития человека и человечества, протраивания будущего. Играйте, анализируйте и изучайте теории графов, вероятностей и игр, понятия моделирования, алгоритмики, конкуренции и кооперации, динамику сложных систем.

Турниры от издательства viaVUCA

Готовые игровые кейсы, методическое и программное обеспечение.

Турниры направлены на развитие системного мышления, углублённого понимания математики, инженерии и науки, а также практикования культуры спортивной игры. Это живые пространства для развития естественного интеллекта, создающие возможности для проявления способностей в области логического и интуитивного мышления; тренировки когнитивных навыков и умения принимать решения; совершенствования тактического и стратегического мышления. В турнирах быстро и остро осознаётся необходимость целостного видения.

Предлагаем турниры по разным абстрактным играм мира от древнейших до современных, химические и инженерные киберфизические турниры для взрослых, молодежи, подростков и детей от 6 лет.



Турниры



Образовательные
решения





Издательство настольных игр viaVUCA® для взрослых и детей



- Образовательные программы на базе настольных игр.
- Уникальные механики и захватывающий геймдизайн.
- Качественные материалы.
- Разработка игр под заказ.
- Турниры по настольным играм.

Наши контакты



vk.com/viavuca



+7 (924) 624-74-90



info@viavuca.com

Серия игр: Захвати рынки НТИ

Авторы идеи: Михаил и Ирина Просекины

Геймдизайнер: Алёна Просекина

AR-разработчик: Воловикова Зоя

Художник: Мария Кель

Директор по производству: Дарья Цивилева

Арт-директор: Александра Куставинова

Руководитель viaVUCA: Алёна Просекина

Благодарим за участие в разработке дизайна

Валентина Широкова

Игра разработана издательством viaVUCA в 2017 году

Версия правил 1.2

