

Настольная игра

ТАНЧИКИ

КРУШИ КИРПИЧИ, ПОДБИВАЙ БОТОВ,
~~ЗАШИШАЯ~~ ЗАХВАТЫВАЙ ОРЛА!



ПРАВИЛА

Видео



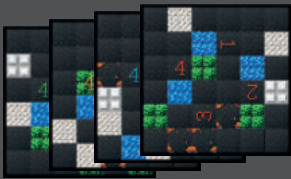
Пока мы с вами не играли в приставку, боты захватили Орла, и нужно его возвращать!

Каждый игрок управляет своим танком, несколькими танками-ботами управляет Искусственный Интеллект. Игроки одновременно планируют ход, играя взакрытую карты движения и поворотов, затем все вскрывают карты и двигают свои танки. От сыгранных карт зависит и движение танков-ботов.

После всех передвижений и столкновений все танки игроков и боты одновременно стреляют – от попаданий рушатся кирпичи, игроки теряют карты, а некоторые танки взрываются и возвращаются на стартовые позиции.

Каждый стремится первым взять Орла и попутно подбить побольше ботов, чтобы набрать максимум очков.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ



Сегменты
игрового поля
– 4 шт.



Жетоны танков игроков
– 4 шт.



Жетоны танков-ботов
– 16 шт.



Жетон первого игрока
– 1 шт.



Жетоны бонусов
– 4 шт.



Жетоны кирпичей
– 12 шт.



Жетоны Орлов
– 3 шт.



Карты
движения
и поворотов
– 72 карты

КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ И ПОВОРОТОВ

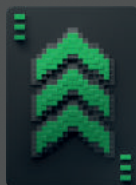
Карты необходимы для маневров ваших танков. У каждого игрока своя колода карт. В колоде каждого игрока – 18 карт, среди них **3 вида карт движения**:



Движение на 1 клетку вперед
— 2 шт.

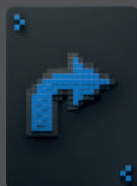


Движение на 2 клетки вперед
— 4 шт.



Движение на 3 клетки вперед
— 2 шт.

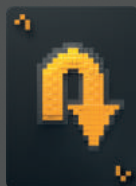
и **3 вида карт поворотов**:



Поворот направо
— 4 шт.



Поворот налево
— 4 шт.

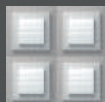


Разворот
— 2 шт.

Повороты и развороты выполняются именно в той клетке поля, где находится танк.

МЕСТНОСТЬ

На игровом поле вы встретите следующие типы местности и объекты:



БЕТОН — через него нельзя проехать и его нельзя разрушить. Через бетон нельзя стрелять.



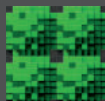
КИРПИЧ — через него нельзя проехать, пока он полностью не разрушен. При стрельбе по нему кирпич постепенно разрушается.



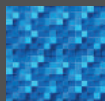
ПОЛУРАЗРУШЕННЫЙ КИРПИЧ — после первого попадания жетон целого кирпича переворачивается стороной полуразрушенного кирпича.



РАЗРУШЕННЫЙ КИРПИЧ — после второго попадания жетон кирпича снимается с поля, и теперь через эту клетку местности можно проезжать и стрелять.

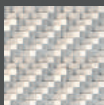


ЛЕС — танк* в лесу не может быть целью для стрельбы. Но танк может быть вытолкнут из леса, случайно или намеренно. Через лес (и через танк, спрятавшийся в лесу) можно стрелять.



ВОДА — танк, попавший в воду, немедленно тонет. Через воду можно стрелять. *Утонувший танк игрока возрождается в фазе Завершение хода.*

* здесь и далее «танк» без уточнения означает танк игрока или бота.



ЛЁД — танк не может на льду **завершить движение** (в т.ч. если был вытолкнут на лед) и скользит дальше, пока не окажется вне льда или не упрется в препятствие (бетон, кирпич, край поля). Лед не влияет на движение при переезде через лед и на повороты на льду. Через лед можно стрелять.



ОРЕЛ — цель танков игроков. Игрок, чей танк оказывается на клетке с Орлом (или проезжает через неё), забирает жетон Орла. Каждый взятый Орел дает игроку 3 победных очка.

Клетка с Орлом доступна для проезда, при этом действует эффект местности под жетоном Орла (под Орлом может оказаться лед или лес). Боты также могут проезжать через Орла или останавливаться на его клетке.

Край поля воспринимается танками как препятствие.

БОНУСЫ

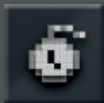
Бонусы появляются на поле после гибели ботов.

Когда бот погибает – на клетку поля, соответствующую номеру и цвету на обороте погибшего бота, выставляется случайный жетон из запаса бонусов. Выложите его вверх стороной звезды, если на поле в этот момент нет бонуса-звезды, и обратной стороной, если на поле уже имеется бонус-звезда. Если в запасе нет бонусов, бонус не выставляется.

Когда танк игрока попадает на клетку с бонусом (или проезжает через нее), происходит следующее:



ЗВЕЗДА — игрок сразу берет 2 дополнительные карты из своей колоды.



ЧАСЫ — до конца этого хода боты не двигаются и не стреляют.



ШЛЕМ — игрок забирает жетон себе и использует его при первом случае, когда по нему стреляют: шлем защищает от всех одновременных попаданий — вместо сброса карт игрок сбрасывает жетон шлема.



ЛОПАТА — игрок сразу же убирает с поля любой жетон целого или полуразрушенного кирпича или выставляет жетон целого кирпича в любую пустую клетку поля (только если уже есть свободный снятый с поля жетон кирпича).






ГРАНАТА — игрок сразу же выбирает любую клетку поля, и в квадрате 3x3 вокруг указанной клетки происходит взрыв. В этой зоне:

- целые и полуразрушенные кирпичи снимаются с поля;
- боты взрываются: жетоны ботов игрок получает как победные очки, но бонусы за их гибель не выкладываются;
- танки игроков получают повреждение: игроки сбрасывают по 2 карты.

Если через бонус проезжает бот, бонус просто сбрасывается.

Использованные и сброшенные бонусы сразу возвращаются в запас бонусов рядом с полем звездой вверх и перемешиваются.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Произвольным образом составьте из 4 сегментов квадратное игровое поле.
2.  →  В квадраты с разрушенным кирпичом выложите все жетоны кирпичей, вверх их целой стороной.
3.  Перемешайте и выложите рядом с игровым полем все 4 жетона бонусов, звездами вверх.



1-й маневр



2-й маневр



4.  Игрок, который выиграл предыдущую партию или последним играл в Танчики на приставке, становится первым игроком и получает жетон первого игрока.
5.  Разделите все карты на 4 колоды по 18 карт по цвету их рубашек.
6.  Каждый игрок получает жетон танка выбранного цвета и колоду карт с соответствующей рубашкой.
7.  Перемешайте и выложите рядом с игровым полем все 16 жетонов ботов, вверх изображением танка.
8.  Возьмите 1 случайный жетон бота и выставьте его на игровое поле в клетку, соответствующую номеру и цвету на его обороте, изображением танка вверх. *Пушка бота ориентируется в сторону верха цифры номера на поле.*
9.  Возьмите ещё двух ботов и (не глядя на их оборот) выставьте их в эту же четверть игрового поля на клетки с наименьшими свободными номерами. *Также сорентируйте их по направлению цифры номера.*
10.  В эту же четверть игрового поля выложите один из жетонов Орла — на 3-ю по диагонали клетку от внешнего угла поля (**см. рисунок**).
11.  Игроки перетасовывают свои колоды карт, кладут их перед собой рубашкой вверх и берут с верха колоды в руку по 7 карт.
12.  Игроки размещают свои танки **в дальней от Орла четверти игрового поля, на стартовой диагонали** — большой диагонали, проходящей «поперек» этой четверти поля (**см. рисунок**).
 - первый игрок выставляет свой танк в одной из клеток стартовой диагонали;
 - следующие по часовой стрелке игроки выставляют свои танки на этой же диагонали.

Жетоны танков размещаются вверх активной стороной (с цветными уголками). Направление танка игроки выбирают сразу при выставлении, изменить его позже можно будет только уже игровыми действиями.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – набрать больше всех победных очков.

Игроки получают по 1 очку за каждого подбитого бота и сразу по 3 очка за каждого взятого Орла.



Игра завершается сразу, как только взят 3-й Орел или у лидирующего по очкам игрока становится на 5 и более очков больше, чем у следующего за ним.

ХОД ИГРЫ

ПЛАНИРОВАНИЕ 1-Е ДЕЙСТВИЕ 2-Е ДЕЙСТВИЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА



Все игроки одновременно планируют по **2 маневра** для своих танков, выкладывая из руки перед собой на стол 2 стопки карт рубашкой вверх.

Каждый маневр должен содержать хотя бы 1 карту. Маневр может содержать **сколько угодно карт поворотов** , но **не более 1 карты движения** .

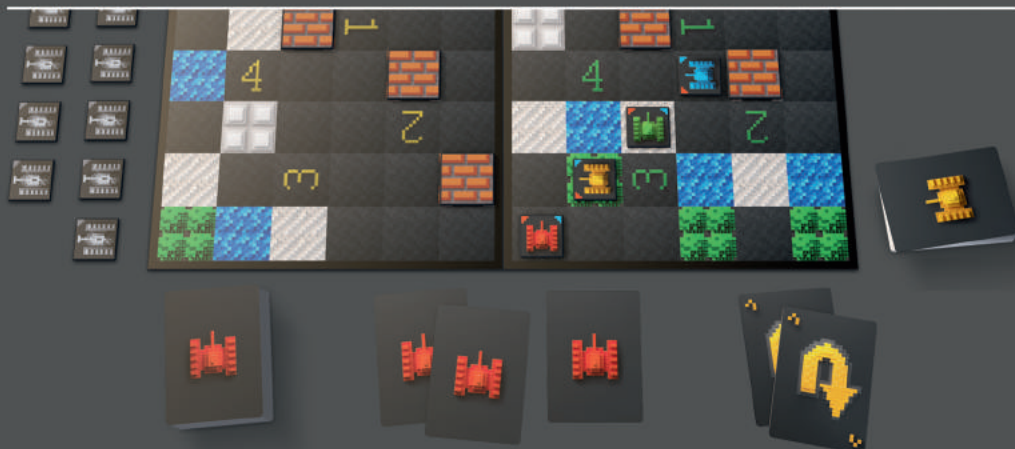


В ходе фазы планирования игрок может **один раз** сбросить с руки любое число карт одного вида (например, «Разворот») и взять то же число карт из своей колоды.

У каждого игрока своя колода и своя стопка сброса. В сброс карты кладутся лицом вверх. Удобно размещать колоду карт слева, стопку сброса справа, а карты планируемых маневров прямо перед собой.



Вместо планирования маневров игрок может выключить свой танк на текущий ход. Переверните жетон своего танка вверх стороной без цветных уголков: в этот ход танк не двигается, не стреляет и не может быть целью для других танков. Боты воспринимают выключенный танк как препятствие, другие игроки при движении могут его толкать. В конце хода игрок восстанавливает число своих карт в руке до 7.



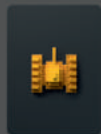
ПЛАНИРОВАНИЕ 1-Е ДЕЙСТВИЕ 2-Е ДЕЙСТВИЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

В фазе 1-го действия все игроки выполняют свой **1-й маневр**, затем двигаются боты и затем все танки игроков и все боты одновременно стреляют.

ДВИЖЕНИЕ ТАНКОВ ИГРОКОВ



1-й маневр



2-й маневр

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок переворачивает стопку карт 1-го маневра и выполняет сразу **все свои** карты этого маневра — в порядке как они лежат в стопке.



Если танк, двигаясь, упирается в препятствие (бетон, кирпич или край поля), он прекращает движение, но выполняет карты поворотов этого маневра.



Если танк упирается в танк другого игрока или бота, он проталкивает его (и все находящиеся за ним танки) в пределах своей карты движения или пока вся кавалькада не упрется в препятствие.



Если после завершения своего движения или в результате столкновения танк оказывается на льду, он скользит в том же направлении, как двигался, пока не окажется вне льда (проталкивая другие танки), либо пока не упрется в препятствие.



Оказавшись в воде, танк погибает. Если движение танка игрока приводит к падению в воду бота, игрок забирает жетон погибшего бота как победное очко, на поле выставляется бонус (см. Бонусы).



Игрок, чей танк оказался на клетке с Орлом, подбирает Орла. Если это 3-й взятый за игру Орел — игра сразу же завершается (см. Подсчет Очков). В противном случае — на поле сразу же выставляется новый Орел:

подбросьте жетон Орла. Если Орел смотрит направо, новый Орел выставляется в четверть игрового поля по часовой стрелке от сегмента, где был предыдущий Орел. Если Орел смотрит налево — в сегмент против часовой стрелки. Орел ставится на 3-ю клетку от внешнего угла поля, как и в начале игры.



ДВИЖЕНИЕ БОТОВ

Самая сильная карта движения, сыгранная игроками в этом действии, определяет число маневров, выполняемых в этом действии каждым ботом.

Например, если кем-то из игроков была сыграна «тройка» (карта движения на 3 клетки), каждый бот выполняет сразу 3 маневра. А если среди сыгранных игроками карт нет ни одной карты движения (только повороты), боты вообще не выполняют маневров.

Каждый маневр бота — это либо поворот/разворот, либо движение на 1 клетку.

Выполняя поворот или разворот, бот тратит на это отдельный маневр.



Всех ботов двигает первый игрок — в порядке по своему усмотрению, но строго по следующему правилу:

Для каждого из маневров бота его Искусственный Интеллект делает выбор:



> Если бот «видит» цель, то есть на одной горизонтали/вертикали с ботом есть танк игрока, между ними нет препятствий (бетон, кирпич) и цель не в лесу — бот делает поворот/разворот в сторону танка игрока, либо, если уже повернут к нему, то движется в его сторону на 1 клетку.

Если бот видит несколько танков игроков, то выбирает цель в следующем порядке: перед собой, справа, слева, позади. А из нескольких в одном направлении — ближайшую.

Когда перед ботом оказывается вода или другой бот, а вдали виднеется цель, бот пропускает действие (не едет в воду/не толкает другого бота перед собой).



> Если бот не видит цель и перед ним нет препятствий, он просто едет прямо (в направлении, куда повернут) на 1 клетку. Если бот оказывается на льду, то скользит пока не окажется вне льда или не упрется в препятствие.



> Если бот не видит цель и перед ним препятствие (край поля, бетон, кирпич, вода или другой бот) бот делает поворот/разворот в сторону, где нет препятствия, *выбирая* в таком порядке: направо, налево, разворот.

Двигаясь, бот может толкнуть танк игрока.

Если бот заезжает на лед, и за льдом оказывается вода — бот скользит, падает в воду и тонет — Искусственный Интеллект не совершенен. Жетон бота возвращается в запас, на поле выставляется бонус (см. Бонусы).

СТРЕЛЬБА

Все танки игроков и боты одновременно делают выстрел. *Одновременный выстрел означает, что, даже если кто-то погибает, он успевает сделать выстрел.*

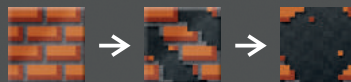
Танки игроков стреляют обязательно, попадая в ближайшее препятствие перед собой – кирпич, бетон, бота или танк другого игрока.

Боты стреляют только по цели – если видят танк игрока перед собой (между ними нет кирпичей и бетона), и попадают в танк игрока, даже если между ними есть другой бот. *Боты не стреляют по стенам и друг по другу.*

Танк в лесу или выключенный танк – невидим в качестве цели, и выстрел проходит «сквозь» такой танк.

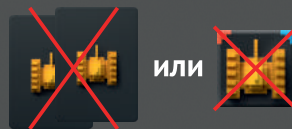
Удобнее определять последствия попаданий в таком порядке:

1. При попадании по целому кирпичу – переверните жетон кирпича вверх стороной, где изображен полуразрушенный кирпич.



Если несколько танков стреляют по кирпичу, а также в случае попадания в полуразрушенный кирпич – снимите этот жетон с поля. Открывшаяся под ним клетка разрушенного кирпича считается пустой клеткой.

2. При попадании по танку игрока – игрок сбрасывает с руки 2 случайные карты (карты вытягивает из его руки следующий за ним игрок).



Если игроку не хватает карт для сброса, его танк взрывается и убирается с поля. *Игрок сохраняет свои победные очки и возрождает свой танк в фазе Завершение хода.*

3. При попадании по боту – бот взрывается, на поле выставляется бонус (см. Бонусы). Жетон бота в качестве победного очка получает игрок, подбивший его.



Если несколько игроков стреляют по одному боту – никто не получает жетон этого бота в качестве победного очка: верните жетон в запас ботов рядом с полем.

ПЛАНИРОВАНИЕ 1-Е ДЕЙСТВИЕ 2-Е ДЕЙСТВИЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

В фазе 2-го действия все игроки вскрывают карты **2-го маневра**, и аналогично 1-му действию выполняется:

- Движение Танков Игроков;
- Движение Ботов;
- Стрельба.

ПЛАНИРОВАНИЕ 1-Е ДЕЙСТВИЕ 2-Е ДЕЙСТВИЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

СБРОС И ВЗЯТИЕ КАРТ

Каждый игрок сбрасывает свои сыгранные карты в свой сброс и это же число карт добирает в руку из своей колоды. Игрок берет **ещё одну** карту, если у него в руке менее 7 карт.

Игроки, чьи танки были выключены, добирают в руку до 7 карт из своей колоды и переворачивают свой танк вверх активной стороной (с цветными уголками).

У каждого игрока своя колода и своя стопка сброса. В сброс карты кладутся лицом вверх. Удобно размещать колоду карт слева, стопку сброса справа, а карты планируемых маневров прямо перед собой.

Если в колоде не хватает карт, игрок перетасовывает свой сброс, кладет его на место колоды и добирает нужное число карт.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ БОТОВ

Если на поле менее 3 ботов, возьмите недостающее число ботов из числа тех, что лежат рядом с полем. Выставьте их на игровое поле в клетки, соответствующие цвету и номеру на обороте жетонов.

Если нужная клетка занята, бот выставляется на следующий свободный номер в этом сегменте. Если запас ботов закончился, новые боты в этой партии уже не появляются.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ТАНКОВ ИГРОКОВ

Игроки, чьи танки в этом ходу погибли:

- замешивают все свои карты в одну колоду;
- берут с верха колоды 7 карт в руку;
- (в порядке от первого игрока и далее по часовой стрелке) возрождают свои танки на стартовой диагонали **в дальней от Орла** четверти поля.



Передайте жетон первого игрока по часовой стрелке и начинайте следующий ход.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра завершается сразу, как только взят 3-й Орел или у лидирующего по очкам игрока становится на 5 и более очков больше, чем у следующего за ним.

Каждый захваченный Орел считается как 3 победных очка. Каждый жетон подбитого бота — как 1 победное очко.

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков. Если по очкам ничья и это вас не устраивает — продолжайте игру до первого перевеса.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

«НЕРАВНЫЙ БОЙ»

Боты видят и стреляют по танкам игроков через препятствия (навесными снарядами). Танки игроков стреляют как обычно.

«ОСТРОВ»

Танк может выехать или быть вытолкнут за край поля, в этом случае он погибает (как если бы уехал в воду). Боты интерпретируют край поля как воду.

«ОПАСНАЯ ЧЕТВЁРКА»

На стартовой расстановке выставляется 4 бота (на все номера сегмента с Орлом), в конце каждого хода число ботов на поле восстанавливается до 4.

«ЛАВИНА»

В конце каждого хода на поле выставляется один новый бот (независимо от числа погибших в этот ход ботов).

«ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ»

Играя в одиночку, проходите игру на разных раскладках игрового поля, стараясь взять 3 Орлов за минимальное число ходов.

«5 И БОЛЕЕ ИГРОКОВ»

Используя 2 и более коробки игры, вы можете играть компанией в 5 и более игроков. В качестве стартовой зоны используйте любые свободные клетки дальнего от Орла поля, ограниченного стартовой диагональю. При расширении игрового поля выставляйте новых ботов в сегменты соответствующего цвета, ближайшие к Орлу.

Благодарим за участие в тестировании и вычитке правил:

Юрия Ямщикова, Тимофея Бокарева, Дмитрия Кибкало, Михаила Розанова, Александра Ушана, Антона Бакулина, Николая Асламова, Михаила Стрельцова, Дмитрия Расулова, Ташу Тележкину, Николая Золотарева, Яна Егорова, Андрея Чередниченко, Екатерину Иванову, Ирину Китц, Василия Рединского, Игоря Власова, Александра Еремина, Ирину Черникову, Артема Голосова, Дениса Гусакова, Максима Кожина, Влада Чопорова, Сергея Мишина, Алексея Мишукова, Максима Райчёнка, Эрику Булатую, Анастасию Михайлову, Ивана Маслихина, Алину Лыткину, Кириллу Слинкина, Анастасию Янчикову, Евгения Егорова, Ульяну Корженкову, Елену Кильяченкову и всех других, кто принимал участие в проекте.

Авторы игры:

Юрий Егоров,
Фёдор Корженков

Дизайн и иллюстрации:

Владимир Киселев,
Никита Крапивин



© ООО «Экономикус», 2017
www.economicusgame.com

Ещё больше интересных игр от российских издателей!

Экономикус

Простая и весёлая экономическая стратегия! Каждый ход игроки торгуются друг с другом за покупку очередной компании, испытывают удачу, создавая рискованные стартапы, и конкурируют за Звёзды Репутации! Две версии правил - для семейной игры и для опытных игроков - с кризисами и захватами чужих компаний



Оркономика

Думаешь, отважному Орку уже некуда приложить свою энергию, ярость и бесстрашие? Окупись в экономические войны, торгуйся до последнего, загребай золотые черепа и трофеи! И пусть не сокрушат тебя кредитные обязательства, а о твоих стартапах сложат легенды!

Фиксиномика

Детская экономическая игра, где дети и родители играют за Фиксиков. Каждый ход только один Фиксик, кто готов потратить больше всех деталей, создает новое изобретение! Удачные изобретения помогают получать новые детали, а ещё детали нужны для устранения Аварий и получения жетонов «Тыдыщ!»



Языколом

Языколом - это несколько простых и веселых игр на скорость, артикуляцию и память, собранных в одной коробке. Внутри вас ждут карточки с забавными скороговорками, необычными именами и географическими названиями. Крутите волчок, тяните карту, будьте самым быстрым!

Аабыр!

Игроки - представители диких племён, в языке каждого есть всего лишь единственное слово, и никто другой не знает его значения! Объясните друг другу, что такое «Аабыр» или «Пыщ-пыщ», используя карточки со странными иллюстрациями!



Дорогая, я в гараж!

Ироничная игра, в которой у каждого игрока есть муж и жена одновременно! Распределяйте карты дел между своими персонажами, чтобы набрать максимум очков. И не забывайте привлекать в помощь соседей - персонажей других игроков!

economicusgame.com/shop

