

Тайна Кубка Короля Кибертании

Как играть?

Привет. Юный Рыцарь! Кто это говорит? Я - внутренний голос Магического Камня, который управляет этой ржавой железякой в которую ты забрался. Ты знаешь, зачем нужна эта махина?

Давным давно был построен Лабиринт - одно из детищей короля Кибертании - который веками служил для проверки навыков юных рыцарей-робототехников по управлению мощной паромагической машиной - роботом-Големом.

В одной из этих машин ты и находишься. Нет-нет! Не пытайся что-то открутить или сломать - магическое защитное поле Голема не иссякло и в лучшем случае тебя хорошенько шарахнет током!

Вместо этого послушай меня - ты пробудил мой многолетний сон и я хочу открыть тебе ТАЙНУ! Замок Кибертании еще стоит? А Король? Умер? Жаль. И ты говоришь, что в Замок никто не может зайти, так как его до сих пор охраняют?

Не беда - вместе мы добудем сокровище, которое до сих пор запрятано где-то в замке - Золотой Турнирный Кубок!

Сколько он стоит? Ну ты точно сможешь больше не лазать где попало и будет непонятную тебе силу.

Возьми инструкцию и попробуй понять, как управлять Големом. Не сложно, да? А теперь возьми карту и посмотри, что нам придется сделать.

Наша задача пробраться в Замок и найти путь к потайной комнате с Кубком. Ты будешь управлять Големом на расстоянии, поэтому ничего не бойся.

И... У тебя будет напарник. Но не доверяй ему слишком!

1.1 Луг с подозрительными стогами

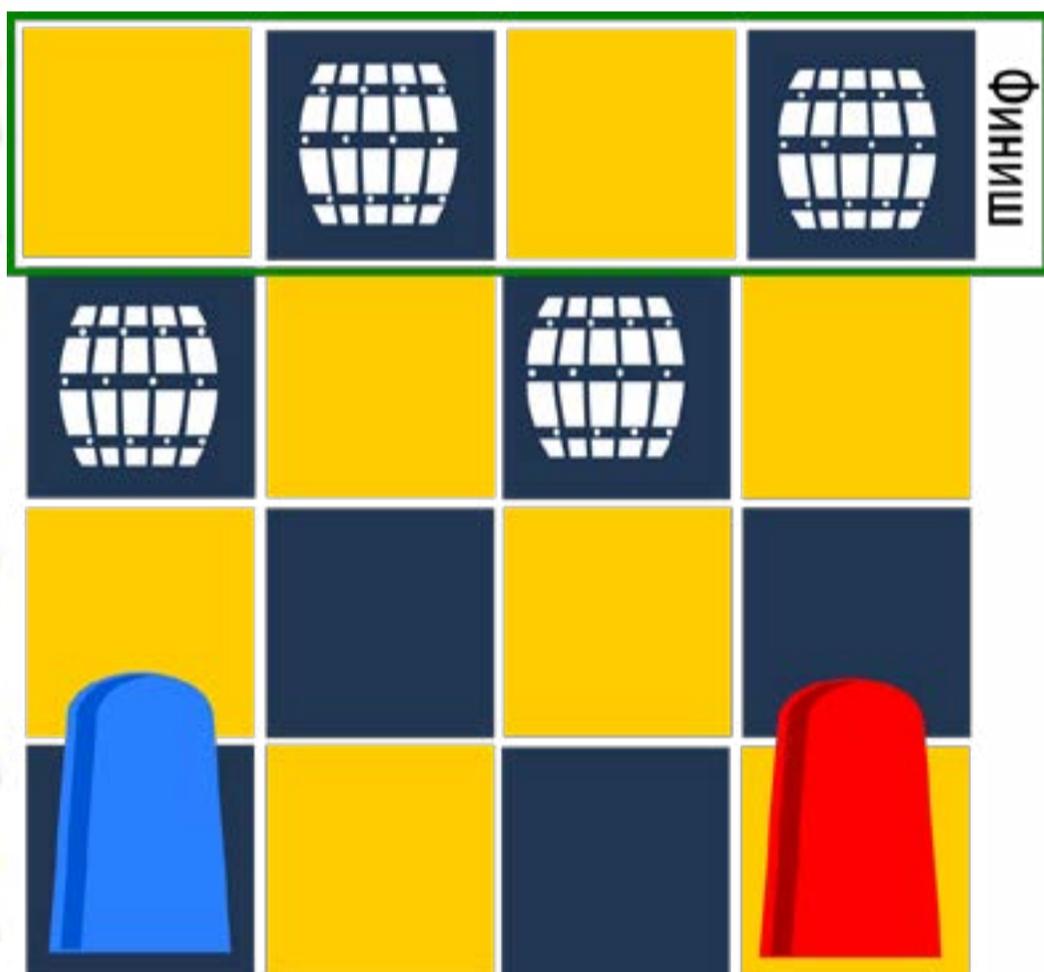
Големы выпуская пар и скрипя колесами прорвали ограду и выехали на скошенное поле, на котором то тут, то там виднеются стога сена. За полем темнеет лес. Похоже в Королевстве уже никто не обращает внимание на надпись «Опасно. Големы!», все забыли старые угрозы и местные крестьяне захватили опустевшие земли, на которых тренировались Кибернетики. Вы остановились и слышите, как поют птицы и даже шумит ветер, перебиваемый шумом паровых машин на холостом ходу. Увы, вы не можете общаться с вашим вынужденным партнером - турнирным Големам не было нужды общаться друг с другом.



Пора двигаться вперед - компас показывает вам направление в сторону леса и значит просто надо пересечь поле. Вы уверены, что справитесь с этим за один раунд программирования, так как Голем сможет перебраться на другую сторону не более чем за четыре команды «Вперед».

Поэтому вы, уверенные в своих силах, **формируете колоду Карт Удачи только из 10 карт!** Ваш напарник-конкурент уже начал программировать своего Голема, так как награда при достижении леса составляет один Алмаз. А только он может перезапустить сломанную машину и починить одну Поломку. Быстрее берите Карту Удачи и составляйте программу!...

Подготовка уровня: Возьмите поле 4x4 и четыре жетона бочек, две из которых должны быть с бомбами, а две пустые. Перемешайте бочки лицевой стороной вверх и поочередно выложите их на поле. Первый и второй игроки должны выбрать себе карту своего Голема.



Только вы выполнили первую строку программы, подул сильный ветер, солому со стогов снесло. Перед вами на поле стояли два старых заржавевших Голема, но похоже в полной боевой амуниции и рабочем состоянии...

После выполнения первой строки Программы, переверните все Бочки. Уберите пустые,

а на место Бочек с бомбами поставьте двух Големов **спиной к вам**. Положите для них карты Големов с Мечом. Управляйте ими по правилам Ботов, бросая кубик.

Ваша задача:

1. Достичь последней строки поля.

2. Прийти первым. Награда - Алмаз!

Если хоть один Гolem выходит из строя - уровень **переигрывается!** При ударе по вашему «коллеге» (даже случайному), он пропускает следующую команду без **повреждения!** Это правило будет работать и дальше.

... Это было легко! Големы не без труда, но достигли опушки леса. Что ждет их дальше?

1.2 Дремучий Лес

Уф... Прорвались. Кто же знал что эти железяки еще на ходу?

Ничего - теперь вы будете осторожнее. А кто из вас нашел Алмаз?

Не печалься, если не ты, но помни, что Алмаз - ВОЛШЕБНЫЙ!

Потратив его ты можешь:

1. Между уровнями починить у своего Голема ОДНУ Поломку

2. Перевернуть Карту Голема на другую сторону!

3. Оставить Алмазы «на потом». Вдруг они пригодятся в дальнейшем.

Но мы отвлеклись. Потому что впереди Дремучий Лес. Деревья стоят так плотно, что Големам не протиснуться (да и людям похоже тоже). Что делать?

Что за уныние? Ты забыл, что управляешь мощной машиной для ведения боевых действий. Что у тебя в руках? Оружие! Оно в щепки разносит все деревянное и не только и думаю дерево для него не преграда!

Да - я забыл спросить. Как тебе твой «соратник»? Что, дерется и ты пропустил из-за этого все интересное? Ну так объясни ему, что надо действовать сообща, иначе вы проиграете и не сможете дойти до конца. Не слушает? Ну тогда придерживайся любой тактики на твой выбор - или выполняй цель уровня или не давай выполнить ее другому!

Тихо? Слышишь? Деревья шумят, дятел стучит и кто-то шуршит в кустах? Но это не лязг и скрип? Хорошо. Значит в лесу Големов не осталось и ваша задача - дойти до его конца. Как обычно - кто первый, тот и получает награду!



Подготовка уровня: Возьмите поле 4x4 и шесть случайных жетонов бочек (не подсматривайте их содержимое) - это будут деревья. Расположите бочки на поле. Пока игра не началась, игроки могут потратить свои Алмазы. Игрок, который выиграл предыдущий раунд, ставит своего Голема на любую клетку нижней строки. Затем это делает второй игрок. Заново перетасуйте и сформируйте колоду Карт Удачи из 10 карт (на 5 раундов программирования).

Зашипел пар, повалил густой дым и Големы двинулись вперед. Только мелькали их орудия, да изредка в деревьях взрывались бомбы или Голем терял возможность хода - сюрпризы, запрятанные в дуплах вековой рощи, все еще работали!

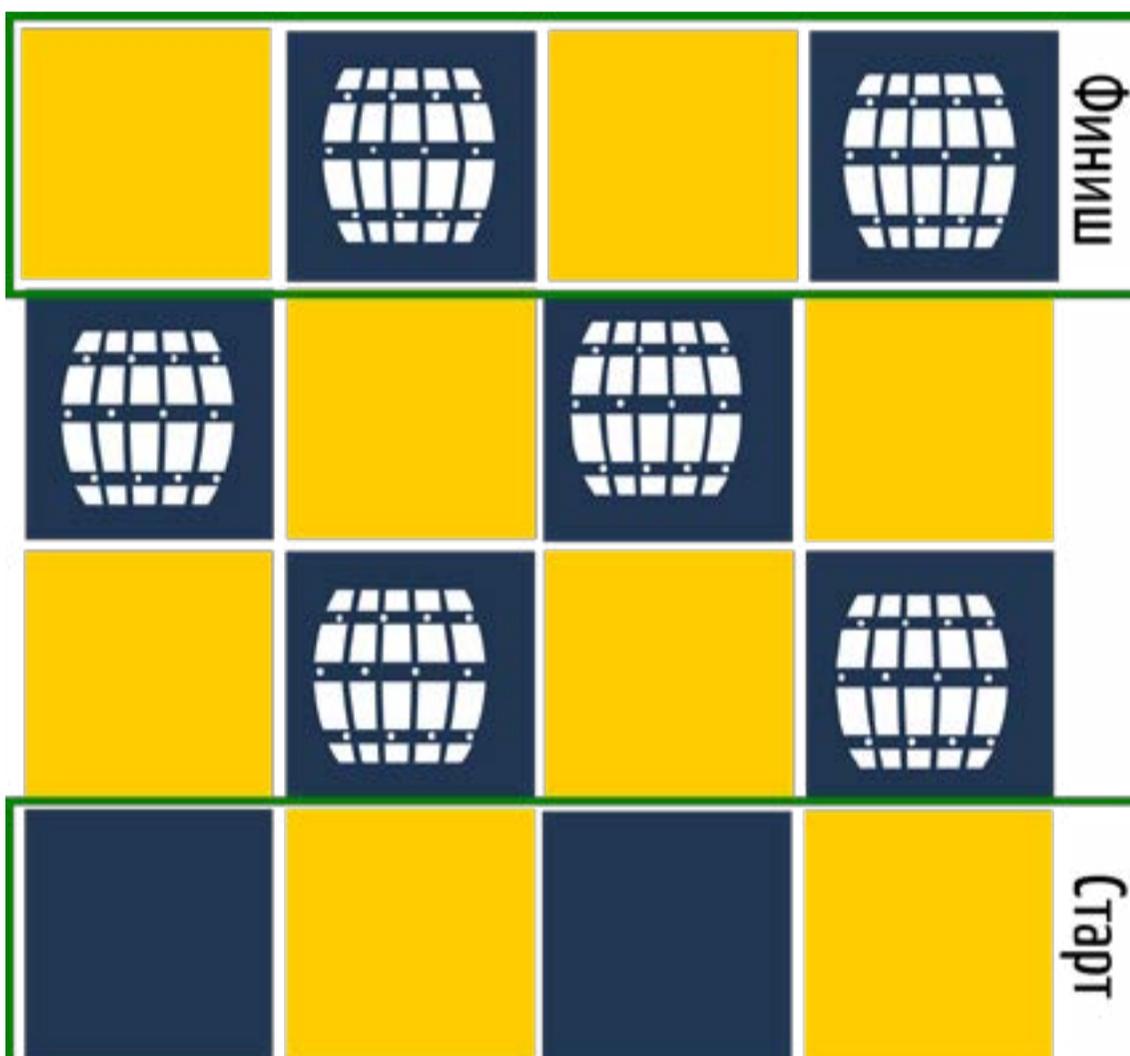
Ваша задача:

1. Достичь в целостности обоими Големами последней строки поля.

2. Прийти первым. Награда - Алмаз!

Если хоть один Голем выходит из строя - уровень переигрывается!

«... И вовсе не надо было вырубать все деревья? Что? Говоришь в дуплах были сокровища? То-то у твоего Голема дыра в обшивке - нашел «сокровище». Ничего - уже виднеются ворота Замка Короля Кибертании!

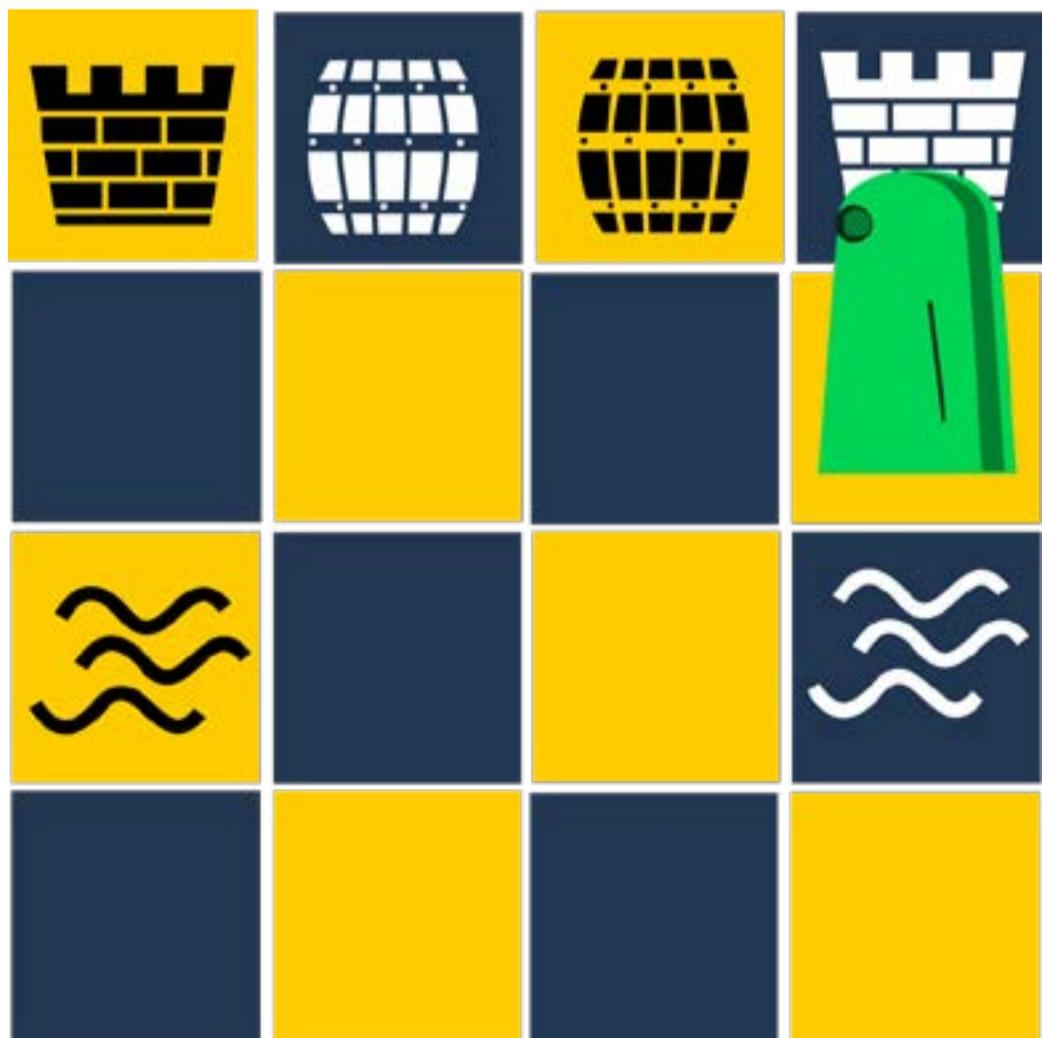


1.3 Ворота Замка

А вот и замок. Подвесной мост опущен и врос в землю - его похоже уже много лет никто не поднимал. Ров обмелел и заилился, но все еще полон воды. Ворота так близко, но их страж так и остался на месте - видно как фигура Голема возвышается на той стороне рва.



Рабочий ли он или превратился в памятник ушедшему могуществу Кибертании? Твой соперник не решается первым взойти на мост, как и ты и поэтому вы ждете действий друг-друга.



Подготовка уровня: Возьмите поле 4x4, два жетона Воды, два жетона Стен и два жетона Бочек (будут изображать створки Ворот), не подглядывая их содержимое.

Возьмите одного Голема из Запаса - это будет Страж Ворот. Выберите случайным образом карту Голема для него и определите его характеристики. Поместите Стража, как показа-

но на схеме, чтобы он «просматривал» всю строку перед воротами и играйте за него по правилам Ботов.

Разместите ваших Големов в правый нижний и левый нижний угол соответственно лицом к воротам и замку.

Заново перемешайте и отсчитайте 20 карт удачи (на 10 раундов). Далее все уровни необходимо будет проходить с 20 картами Удачи, заново формируя колоду перед ними.

Ваша задача :

1. Достичь Ворот, разрушить их и встать на последнюю строку поля.

2. Сделать это первым. Награда - Алмаз!

Если хоть один ваш Голем выходит из строя - уровень переигрывается!

«...Ворота под мощным ударом оружия Голема разлетелись в щепки и проход в Замок свободен. Ты дожидаясьс компаньона и приступаешь к исследованию Замка!

2.1 Двор Замка



Наконец то ты внутри. Перед тобой двор замка, заросший местами травой, с остатками мраморной крошки на земле и стеной посередине, из которой уже начали выпадать кирпичи и появился пролом.

Два механических стража виднеются на противоположной стороне двора и что-то тебе подсказывает, что они все еще могут выполнить свою миссию и помешать вам зайти во внутрь помещений. Ты и «напарник» топчитесь на месте, не решаясь сделать ход первым. Но тронный зал маячит за их спинами и вы оба разводите пары!



Подготовка уровня: Возьмите два поля 3x3 и четыре жетона Стен.

Возьмите двух Големов из Запаса - это будет Стражи. Выберите случайным образом карты Големов для них и определите их характеристики. Поместите Стражей, как показано на схеме, чтобы их взгляд был направлен справа-налево и играйте за Стражей по правилам Ботов.

Разместите ваших Големов в левый верхний и левый нижний угол соответственно направлением взгляда слева-направо (на Стражей).

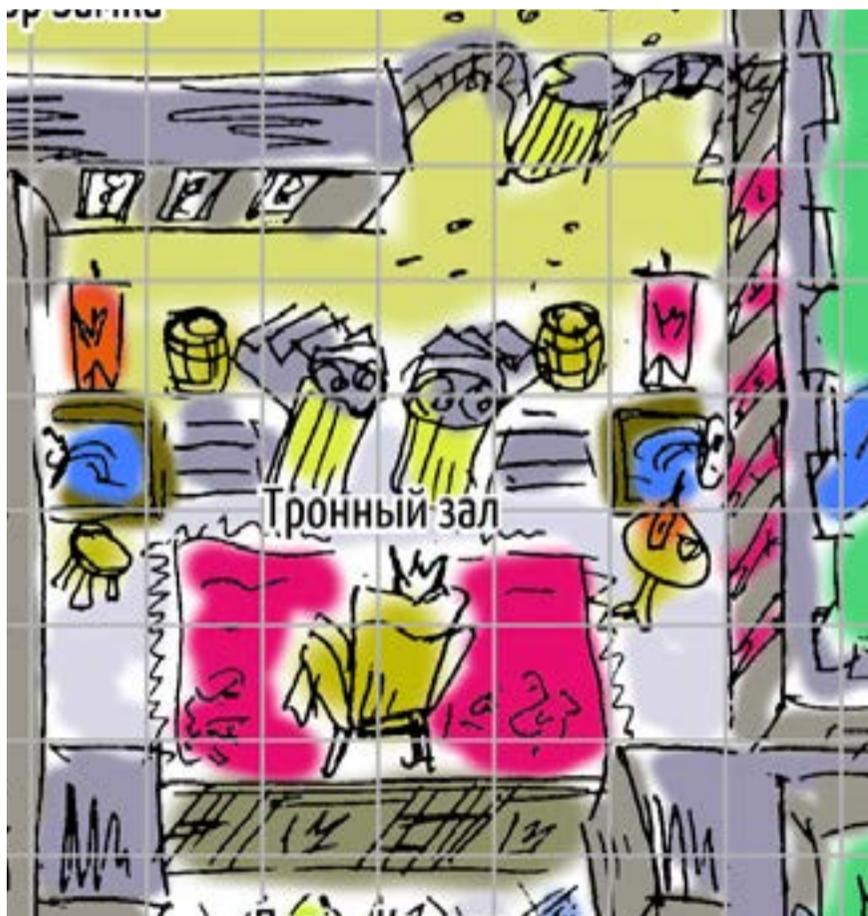
Ваша задача :

1. Достичь крайнего правого столбца Поля (прохода в Тронный зал).

2. Сделать это первым. Награда - Алмаз!

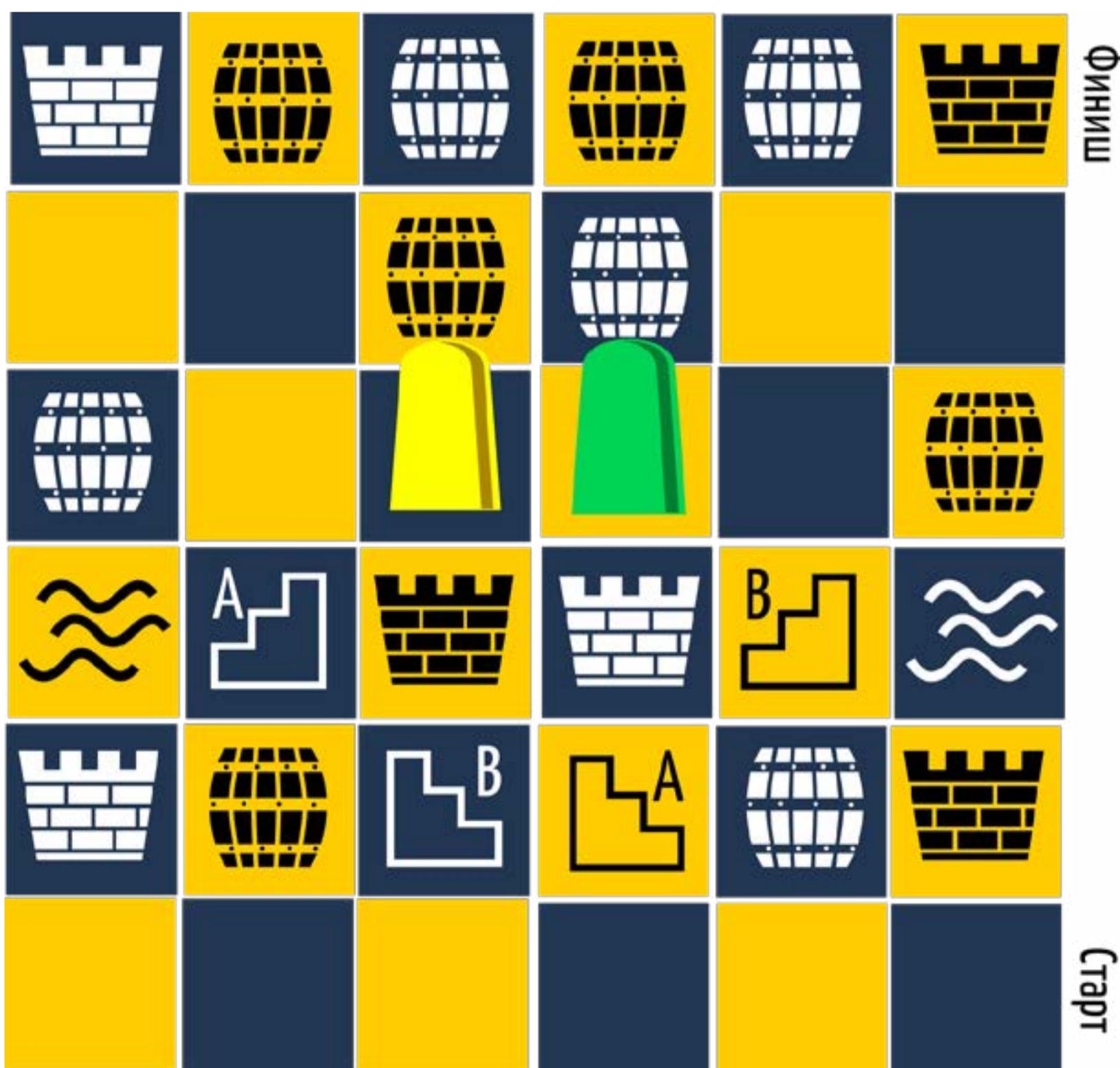
Если хоть один ваш Гolem выходит из строя - уровень переигрывается!

2.2 Тронный зал



Тронный зал. Когда то он блистал красотой, а золотой трон Короля Кибертании был источником зависти правителей соседних королевств. Красивые флаги, радужные витражи, сверкающие доспехи, множество свечей и сокровищ - все это должно было показать могущество королевства. Два Боевых Голема неусыпно охраняли Трон, за которым по слухам был проход

в Покои Короля. Но перед тобой открылась картина полной разрухи - выбитые витражи, пустые витрины сдохлыми тараканами вместо сокровищ, изодранные флаги и много, много пыли... Когда пыль улеглась, ты замечаешь, что и трон оказывается не золотой, а деревянный и позолота на нем почти вся слезла. Верные стражи же замерли спиной к трону в вечном ожидании приказа. Но ты же помнишь, что первое впечатление обманчиво? И что где-то за тронном находится проход дальше (возможно это потайная дверь в обшивке стены за ним).



Подготовка уровня: Возьмите четыре поля 3x3, шесть жетонов Стен, восемь случайных жетонов бочек (не подсматривайте их содержимое), два жетона Воды и четыре жетона лестниц и расположите их согласно схеме. Две бочки на второй сверху строке - это Трон, а четыре бочки за ним - обшивка стены.

Возьмите двух Големов из Запаса - это будет Стражи Тронного зала. Выберите случайным образом карты Големов для них и определите их характеристики. Поместите Стражей, как показано на схеме, чтобы их взгляд был направлен лицом к Трону и играйте за Стражей по правилам Ботов.

Игрок, который выиграл предыдущий раунд, ставит своего Голема на любую клетку нижней строки. Затем это делает второй игрок.

Ваша задача :

1. Достичь верхней строки, прорубив себе проход на следующий уровень.

2. Сделать это первым. Награда - Алмаз!

Если хоть один ваш Гolem выходит из строя - уровень переигрывается!

«... Зачем ты сломал Трон? Он тебе мешался и тебе лень было его обходить? Сокровища говоришь нашел? А дверь в стене тебе тоже лень было открыть - вот же виднеется секретный рычаг? Разрубить панель было быстрее? Ну ладно - главное что задача выполнена и можно двигаться дальше. Нас ждут Покои Короля!

2.3 Покои Короля

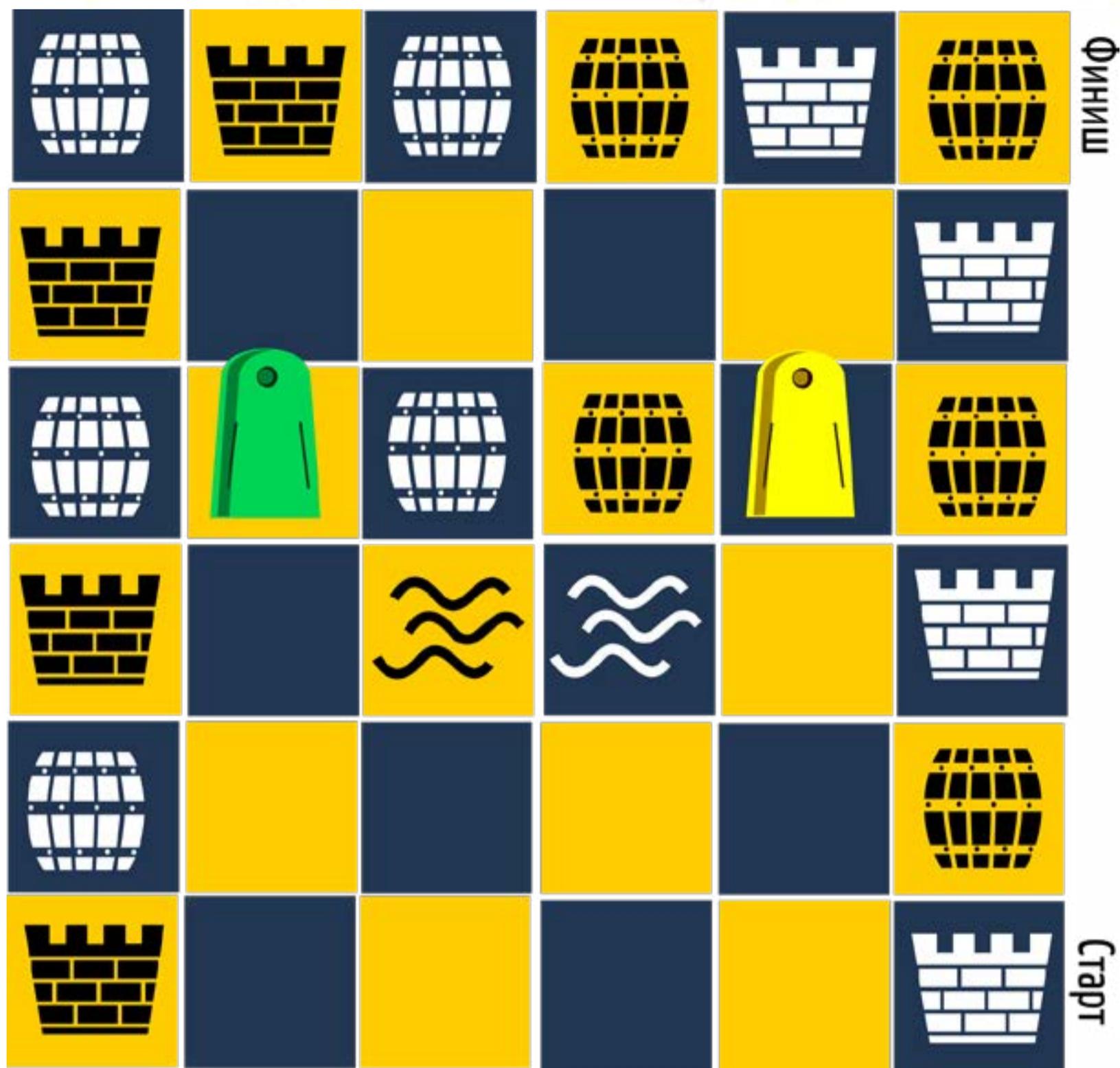
И вот перед тобой Покои Короля. Бассейн с водой в полу и кровать - вот и все, что ты там увидел. Ну еще два железных истукана, которые явно использовались как бойлеры для подогрева воды и в которых до сих пор тлеет огонь. Где остальное? Возможно Король Кибертани любил две вещи - помыться и поспать. Нырнул в бассейн прямо из кровати!



Но мы заговорились - за кроватью виднеются какие то двери - я думаю что нам туда! Ты думаешь также? Тогда не тормози. Кстати в бочках между колоннами могут быть спрятаны полезные вещи.

Подготовка уровня: Возьмите четыре поля 3x3, восемь жетонов Стен, все жетоны бочек (не подсматривайте их содержимое), два жетона Воды и расположите их согласно схеме. Вода будет бассейном, а две бочки над ней - кроватью. Бочки на верхней строке - это дверь в Подвал.

Возьмите двух Големов из Запаса - это будет Стражи-у-Кровати. Выберите случайным образом карты Големов для них и определите их характеристики. Поместите Стражей, как показано на схеме, чтобы их взгляд был направлен вниз. Играйте за Стражей по правилам Ботов.



Игрок, который выиграл предыдущий раунд, ставит своего Голема на любую клетку нижней строки. Затем это делает второй игрок.

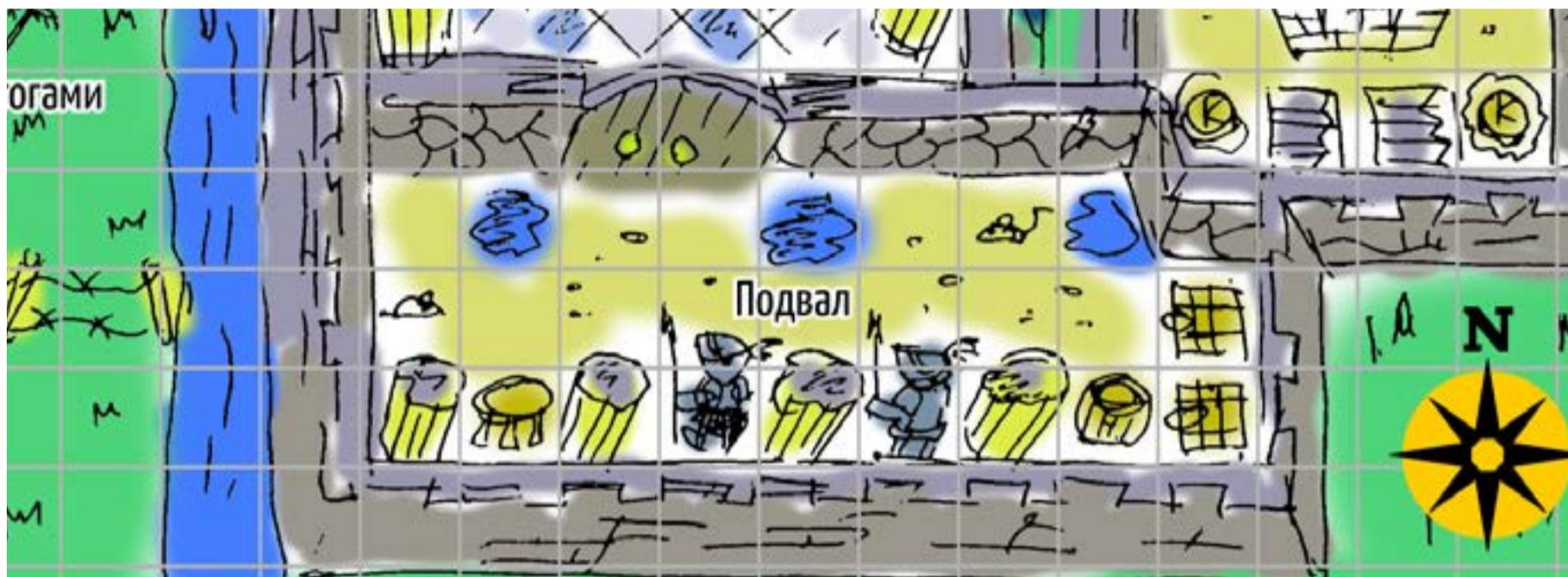
Ваша задача :

- 1. Достичь верхней строки, разрушив двери.**
- 2. Сделать это первым. Награда - Алмаз!**

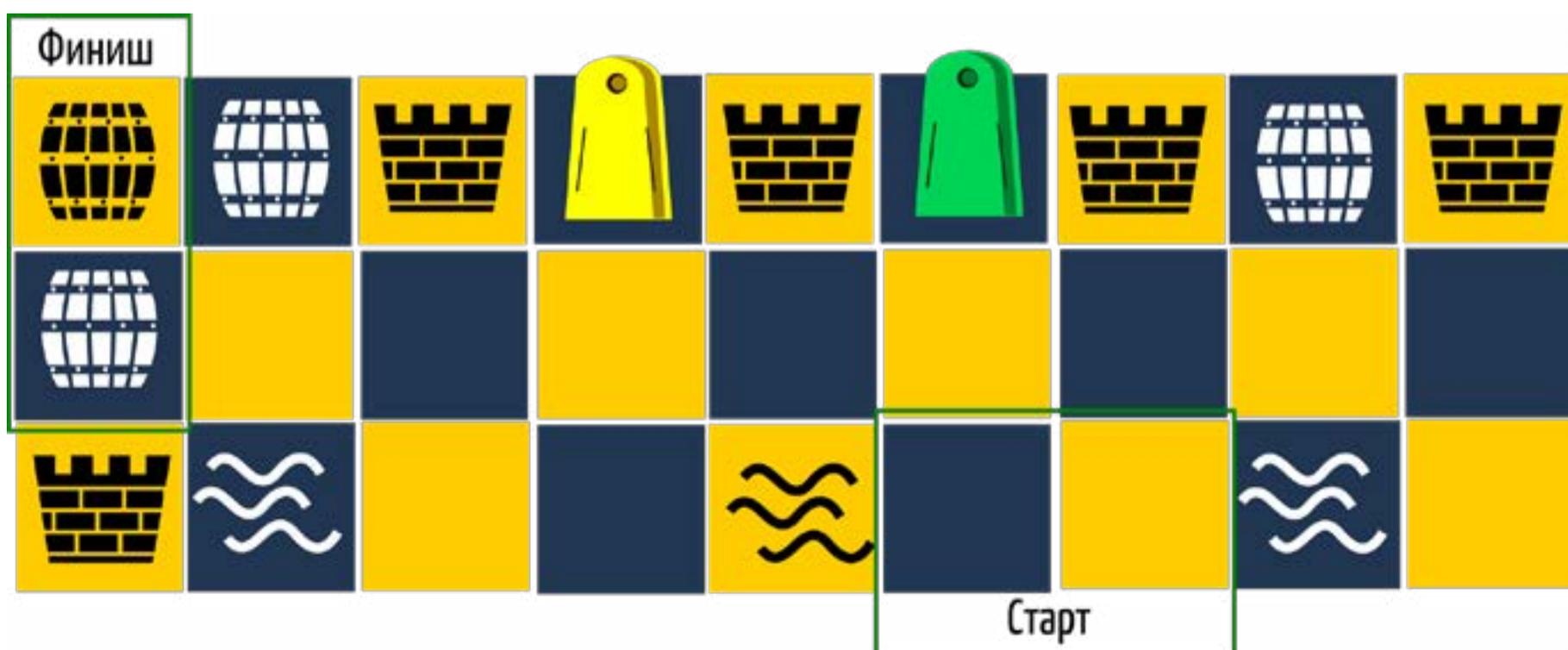
Если хоть один ваш Голем выходит из строя - уровень переигрывается!

«...Может ты научишься наконец открывать двери, а не разносить их в щепу? У Голема нет рук - только оружие? Эх... Ладно, давай спускаться в Подвал!»

3.1 Подвал Замка



Сырость, пауки, лужи... Ржавые фигуры рыцарей между поросшими мхом колонн. Подвал внушает ужас и уныние. Судя по затхлому воздуху тут долго никого не было. Но Кубок уже близко! То тоже видишь эту стрелку на стене и надпись: «Кубок там!» на досках в левом верхнем углу? Меня смущают только две вещи - лужи, в которые ты явно можешь провалиться, и два странных Рыцаря в нишах. Не удивлюсь, что это какие то модификации боевых роботов в обличие человеческих доспехов.



Подготовка уровня: Возьмите три поля 3x3, пять жетонов Стен, четыре жетона бочек (не подсматривайте их содержимое), три жетона Воды и расположите их согласно схеме.

Возьмите двух Големов из Запаса - это будет Странные фигуры Рыцарей. Выберите случайным образом карты Големов для них и определите их характеристики. Поместите Рыцарей в ниши, как показано на схеме, чтобы их взгляд был направлен вниз. Играйте за Рыцарей по правилам Ботов.

Игрок, который выиграл предыдущий раунд, ставит своего Голема на любую из двух клеток зоны Старт. Затем это делает второй игрок.

Ваша задача :

1. Достичь клеток, отмеченных как Финиш, разрушив деревянные панели на них (Бочки).

2. Сделать это первым. Награда - Алмаз!

Если хоть один ваш Гolem выходит из строя - уровень переигрывается!

«... Рыцари и вправду оказались роботами и победить их было не легко. За досками с надписью как ни странно был проход. Ты первый устремляешь своего Голема туда: УРА!!! Я ПЕРВЫЙ!!!

Что-о-о!!! Где Кубок?!! Что за странное помещение передо мной?!! Похоже здесь скрыта какая то загадка и чтобы справиться с ней тебе опять нужна помощь (ты не забыл, что у тебя до сих пор есть напарник?)»

3.2 Странная комната

Перед тобой небольшая квадратная комната с узкими проходами, в которые еле-еле помещается твой Голем. Чтобы разойтись в них речи даже и не стоит. По углам комнаты четыре кнопки. Что будет, если нажать их все?



Подготовка уровня: Возьмите поле 4x4 и 3x3, семь жетонов Стен, четыре жетона бочек (не подсматривайте их содержимое) и расположите их согласно схеме. Поставьте на место кубка какую-нибудь награду - конфету, монетку или фигурку из киндер-сюрприза.

Игрок, который выиграл предыдущий раунд, ставит своего Голема на любую из двух клеток зоны Старт. Затем это делает второй игрок.

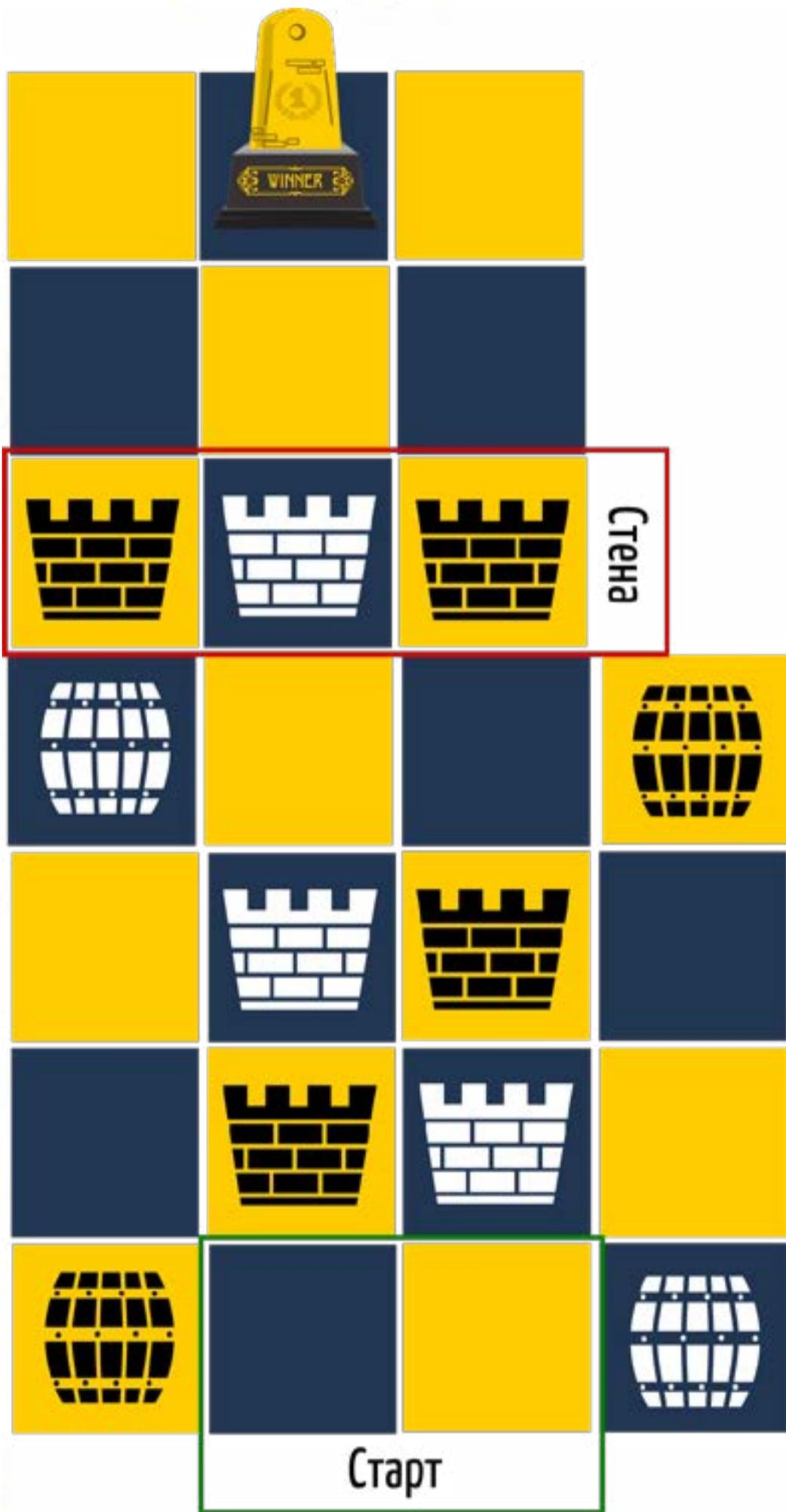
Ваша задача :

1. Разрушить все Бочки на уровне (нажать на кнопки).

3.3 Финальная борьба за Кубок



«... Все кнопки нажаты и... со страшным скрежетом стена комнаты отъезжает открывая твоему взору небольшое помещение, в котором на подставке красуется ОН - Кубок Короля Кибертании, который вручался лучшему рыцарю-кибернету, побеждавшему на турнирах



и который передавался от победителя победителю. Маски сброшены - теперь каждый сам за себя! Режим защиты отключен и ты наконец то сможешь вывести соперника из строя и завладеть Кубком!

Подготовка уровня: Уберите три жетона стен из обведенной области **Стена**. Заново перемешайте и раздайте карты Удачи в количестве 20 штук. Играйте по стандартным правилам Битвы Големов, нанося друг другу повреждения.

Ваша задача :

- 1. Победить соперника**
- 2. Добраться до клетки с Кубком и**

забрать его

Если игрок забрал Кубок первым, то соперник может отобрать его, разрушив его Голема.

И ПУСТЬ ПОБЕДИТ СИЛЬНЕЙШИЙ!!!