

Кто в короли воздуха крайний? – обзор настольной игры Air King

14.07.2013 [1 КОММЕНТАРИЙ](#)

Воздух – это бескрайний простор или же неограниченные территории вакуума. Стать королем на земле – слишком просто и скучно. А вот вы попробуйте достичь королевских высот в воздухе! Вот вам самолет, летите, дорогой, летите, там столько вкусного плесенью покрыто...

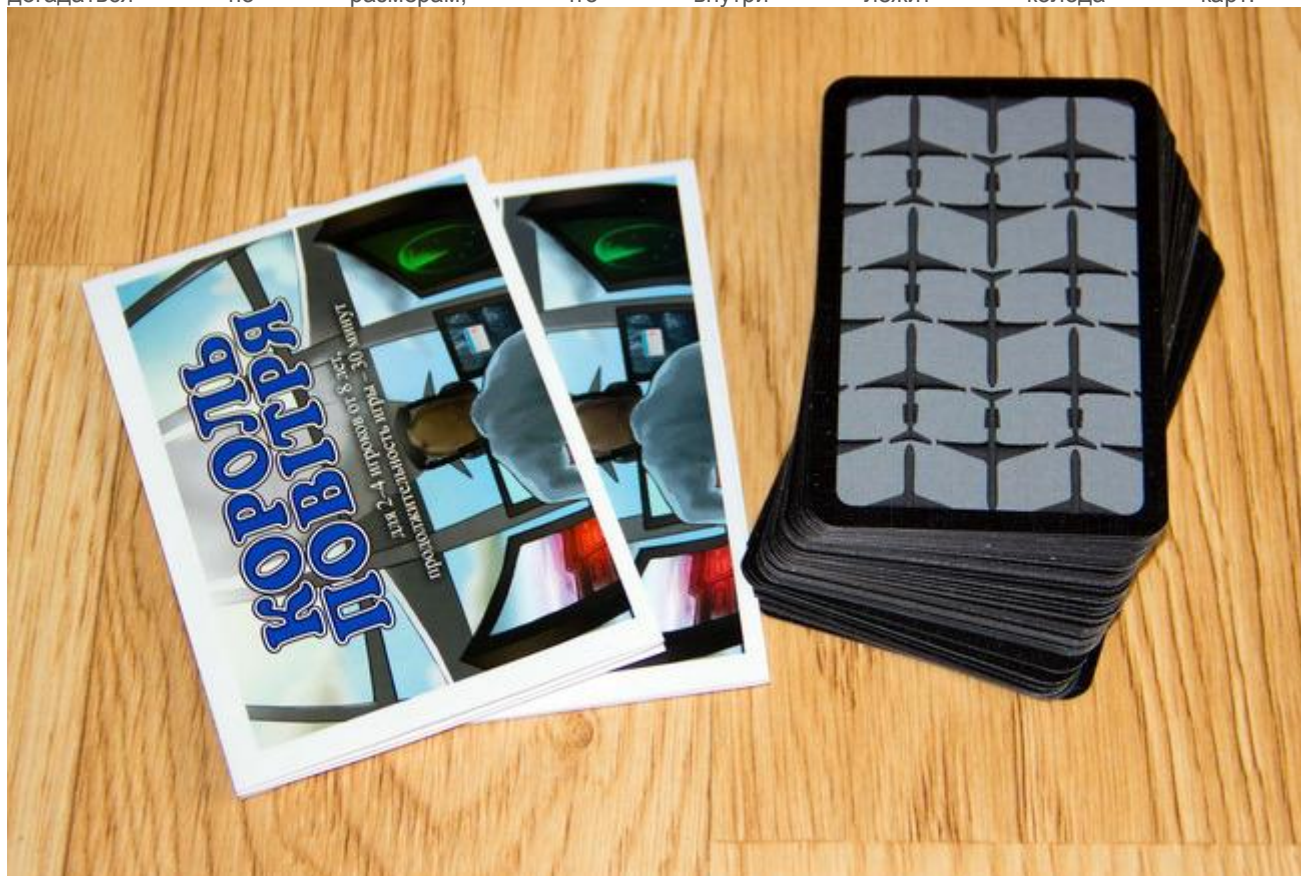
Этим обзором я заканчиваю серию статей по играм латвийского издательства **Brain Games**. Нет никакой логики в том, как я публиковал обзоры – ни от лучшего к худшему, ни наоборот. Игра **Air King** оказалась совершенно случайно в конце общего звена. Хорошая эта игра или посредственная — сейчас мы все



ВЫЯСНИМ.

Пилот, к штурвалу!

Опять передо мной эта мини-коробочка, как и в **Пищевой Цепочке**, что мне очень нравится. Не трудно догадаться по размерам, что внутри лежит колода карт.



Читал в отзывах, что некоторым настольщикам не понравился арт в игре. Да, там особо смотреть не на что, но при этом основную суть в игре арт отражает – вот самолеты, вот карты действий, вот аэропорты с цифрой А и В, вот зоны посадки. Поэтому я такой арт, в принципе, одобряю, он мало чем отличается от других игр этого издательства.

Честно говоря, немножко я испытывал затруднения при раскладке поля. Игра-то сугубо карточная, а на картинке в правилах изображена ситуация уже после нескольких ходов, поэтому о том, как выглядит поле в его первоизданном виде, приходится догадываться и внимательно читать правила. Благо, это несложно, но

тем не менее я бы не отказался увидеть изображенную раскладку в правилах.



План полета

Завязка в игре такая – вы диспетчер, который должен посадить на землю самолеты с определенными номерами. С какими именно номерами вам подскажет своя карта секретного задания. Всего самолетов аж 10 штук, поэтому вариативность заданий довольно большая.



Слева кладется аэропорт А, справа аэропорт В, между ними расстояние в 5 карт. Рядом с аэропортами располагаются зоны посадки, где будут приземляться наши самолеты. Сверху и снизу аэропортов располагаются зоны, откуда самолеты будут вылетать из ангара. А ангары располагаются за аэропортами. В каждом ангаре находится по 5 самолетов (с одной стороны под номерами 1-5, с другой 6-10). Самолеты 1-5

летят на правую базу, 6-10 – на левую. Я почему так все подробно расписываю – потому что эта настольная игра представляет собой тактическую стратегию, в которой самолеты передвигаются по выдуманному полю. Чтобы вы себе лучше представили это, вспомните игру **Черепахи Бега**, где черепахи передвигались по кочкам из точки А в точку Б. И кочки эти находились в одной линии. В **Короле Воздуха** вместо черепах есть самолеты, как такового поля нету (поле формируется картами) и можно смещаться вправо и влево, а не только двигаться прямо.

В свой ход игрок ДОЛЖЕН 2 раза передвинуть самолет/ы и МОЖЕТ использовать 2 карты действия в руке (только одно из которых может быть движением самолета).



Давайте расскажу теперь о картах действий. В начале игры каждый игрок получает 1 карту, а в начале каждого хода будет брать по одной из общей колоды. В руку могут придти карты передвижения самолета (вперед, вправо, влево, по диагонали), а могут быть и специальные карты, такие как:

- шторм – кладется на поле, и самолеты вынуждены облетать это место при движении;
- ясное небо – снимает с поля шторм;
- зона ожидания – самолет, на который положили эту карту, может двигаться только когда рядом с ним пролетит другой самолет в том же направлении.

А еще есть специальная карта, которая достается каждому игроку в начале игры – технические неполадки –
выбранный самолет возвращается назад в ангар.



Как только у кого-то из игроков оказались посажены все 4 самолета, которые указаны в карте задачи, значит он и победил.

Черепашьи бега в воздухе

У меня эта игра Райнера Книции никак из головы не выйдет. Ну, вот хоть ты тресни **Король Воздуха** мне напоминает хардкорный вариант этой семейной игры немецкого разработчика настолок, причем в хорошем смысле этого слова, т.е. играть в «короля» интереснее.



Вот основные различия и преимущества:

— в «черепахах» каждый игрок старается привести к финишу первой свою черепаху, на которую указывает секретная карта. В **Короле Воздуха** таких победных условий аж 4 штуки. Если вы доведете один необходимый для победы самолет до конца — это всего лишь $\frac{1}{4}$ победы;

— в «черепахах» можно двигать любые фигурки с помощью карт — вперед или назад. В «короле» передвигают тоже любые самолеты, но как с помощью карт, так и просто так — в любых направлениях, кроме движения назад (это запрещено правилами). Самолеты друг на друга не запрыгивают, прошмыгнуть под низом не могут, поэтому приходится только обходить, если вашему самолету мешает пройти другой. Разнообразие движения, безусловно, является плюсом игры;

— в «черепахах» кроме карточек движения других карт нету. «Ха-ха», — говорит «король», потому что ему есть чем похвастаться. Другим самолетам можно мешать аж тремя видами карт. Шторм мешает лететь прямо, приходится облетать непроходимые участки, зона ожидания тоже здорово подтормаживает полет, ну а технические неполадки — это вообще ужас, потому что ваш самолет могут вернуть на базу и придется начинать заново полет, полный трудностей и препятствий;

— скрытые роли, по-моему, одинаково реализованы и там и там. Но при этом в «черепахах» ты прикован к одной черепашке, а в руку могут приходить совсем не те карты, которые нужны (т.е. которые двигают чужих черепах). В «короле» двигать можно любой самолет, хоть свой, хоть не свой, к тому же ваших самолетов не 1, а 4, поэтому некоторые самолеты будут общими. Если не вы подвинете конкретный самолет, так другой это сделает за вас. Мне даже кажется, что можно сильно не блефовать в «короле», и другим самолетам не помогать стать ближе к зоне посадки, чтобы не засветить свои самолеты. Тут главное не дать чужому самолету совершить посадку.



Король Воздуха выглядит как нормальная полноценная игра, в которой я вряд ли стал бы что-то добавлять — все и так вполне играбельно. О минусах я практически ничего и не скажу. Наверное, потому что либо их нету, либо они незаметны. Может быть, если сыграешь несколько десятков партий, можно будет сказать, что, мол, самолет под номером 10 как-то ровнее летит и чаще побеждает, дисбаланс налицо=) Но ничего такого я не заметил.

Так почему я не кричу громко о том, что это шедевральная игра и нужно скорее бежать в магазин и покупать ее? Потому что это филлер, симпатичный, без даунтайма, соревновательный, несложный, но все-таки филлер, который не может похвастаться чем-то оригинальным. Эта настолка мне напоминает шахматы, только вы сами выбираете, как ходят ваши фигуры.

Из всех игр **Brain Games** эта мне понравилась больше всего. Она же, кстати, лучше всего продавалась в Эссене в прошлом году. Поэтому если у меня спросят, какую игру лучше взять из ассортимента BG, то я укажу пальцем на **Короля Воздуха**, потом на **Центральный Рынок**, недалеко от него ушли **Строительные работы** и **Пищевая Цепочка**.

Интересно, чем удивят латыши осенью этого года...