

Brain Games на Игросфере: игра Air King

Апрель 16, 2013 Vladimir Оставить комментарий Go to comments



Эту неделю решил посвятить простеньким играм местного производства, и это неспроста. Дело в том, что уже буквально через месяц 17-19 мая в украинском городе Львов пройдёт международная выставка-ярмарка [Игросфера](#), и наше издательство **Brain Games** будет принимать в ней участие. Мне уже удалось сыграть во всё, что привезут ребята на выставку (кроме прототипов, а таковые скорей всего тоже будут), так что буду потихоньку знакомить вас с их продукцией.

Недавно я [писал](#) о **Central Market**, игре от латвийского автора, а сегодня подробно расскажу о другом карточном филлере **Air King**, на этот раз от эстонского игродела. Кстати, на прошедшей выставке в Эссене эта игрушка удостоилась наиболее лестных отзывов.

Air King

автор: Oliver Sihiveer

количество игроков: 2-4

время партии: 30 минут

состав игры: 54 карты, правила

В **Air King** игроки выступают в роли авиадиспетчеров, задача которых скоординировать полёт и приземление своих воздушных судов, при этом сделать это нужно быстрее других.



В начале партии следует обозначить игровое поле. Для этого напротив друг друга на расстоянии пяти карт кладутся два аэропорта, а перед ними карточки посадочных полос. За аэропортами раскладывается по пять карт самолётов, за одним – с цифрами от 1 до 5, а за другим – от 6 до 10.



Далее каждый игрок получает по карточке цели, её следует держать в тайне от других. На ней указаны номера четырёх самолётов, которые необходимо переправить в противоположный аэропорт. В завершении подготовки каждый авиадиспетчер получает по карте «Возвращение по техническим причинам» и по одной специальной карте, которая тянется из так называемой колоды событий.

Игроки ходят по очереди, ход состоит из трёх фаз:

1. Сперва нужно добрать одну карту из колоды событий.
2. Затем игрок должен совершить два движения любыми из десяти самолётов и может сыграть до двух специальных карт. Двигать самолёты и разыгрывать спец-действия можно в любом порядке.
3. Ну и в конце хода, если на руках у игрока больше четырёх карт, то лишние он обязан сбросить (карта Возвращения по техническим причинам не входит в этот лимит).

Что касается перемещения самолётов, то лететь можно вперёд, влево или вправо, но только не по диагонали и не назад. Взлёт осуществляется с любой стороны от аэропорта, а для успешной посадки самолёт первым делом должен пройти посадочную полосу, и только потом его можно переместить в пункт назначения.



Карты событий бывают двух видов: дополнительное движение и событие. Как я уже говорил, после перемещения самолётов, игрок вправе разыграть до двух специальных карт, при этом только одна из этих двух может быть на движение. Рассмотрим специальные карты подробнее.

Шторм. Карта шторма выкладывается непосредственно на поле, где занимает одну условную клетку. Самолёт не может пройти через шторм, так что вынужден его облетать.

Чистое небо. Эта карта отменяет карту шторма, тем самым освобождая воздушное пространство.

Задержка. Эта карта играет на любой самолёт. Данный самолёт не может двигаться, пока другой самолёт не пролетит мимо него в том же направлении. Данное событие нельзя играть на последний самолёт.

Дополнительное движение. Тут всё просто, игрок может подвинуть ещё раз любой из самолётов.

Движение по диагонали. Этой картой можно подвинуть самолёт по диагонали влево или вправо.

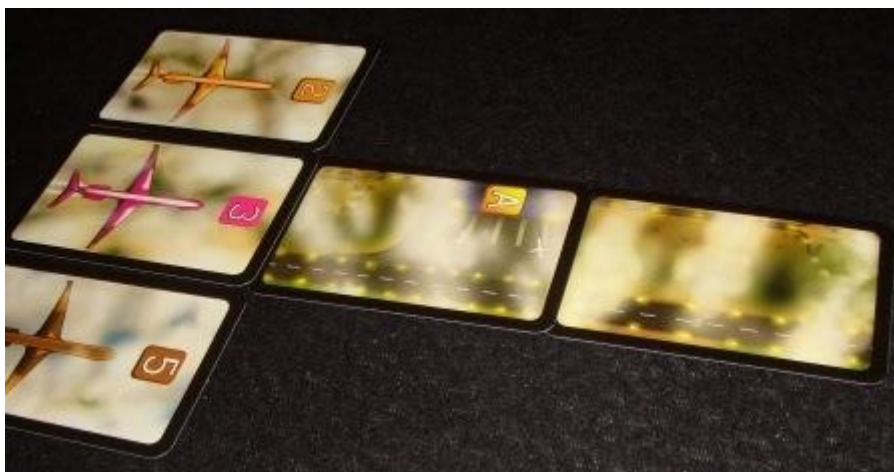
Подмена. Самый хитрый манёвр. Если самолёты находятся друг напротив друга и двигаются в противоположных направлениях, то этой картой можно поменять их местами (направление остаётся прежним).

Ну и последняя карта **Возвращение по техническим причинам** одноразовая, она не входит в колоду событий, а выдаётся игрокам в начале партии. Раз за игру она позволяет вернуть один из ещё не приземлившихся самолётов обратно в исходный аэропорт.

Партия заканчивается, как только один из игроков переправит в противоположные аэропорты все четыре самолёта, указанные на карточке цели.



Air King мне довелось опробовать вдвоём и вчетвером. Игра быстрая и, как видно, абсолютно несложная: двигаешь самолёты, и стараешься по возможности лучше распорядиться специальными картами. Да, есть тут немного тактики, но всё же основная фишка игры, которая делает её интересной и весёлой – это элемент блефа. Боязнь того, что твой самолёт будет заблокирован или, что ещё хуже, возвращён на исходную позицию перед самой посадкой, заставляет поднимать в воздух совсем не те самолёты, что указаны на карточке цели. И тут уже как повезёт: или у вас получится запутать соперников или, наоборот, помочь, продвигая вперёд нужные им самолёты. Стоит ещё отметить, что цели могут пересекаться, то есть может случиться так, что двум игрокам необходимо доставить один и тот же самолёт, так что нужно иметь в виду ещё и это. Понятно, что при игре вчетвером, поначалу довольно тяжело контролировать этот воздушный хаос, но уже ближе к середине вычислить, кто какой номер хочет переправить, не составляет труда, и тогда знай себе – лепи на соперников блоки и штормы, а сам двигайся к цели.



Air King – филлер чистой воды, он подойдёт для новичков и для партий в семейном кругу, при условии, что дети у вас не обидчивые, так как взаимодействие тут отнюдь не доброе.