



СОП & РОБ

Правила игры



Привет, дорогой друг! Меня зовут Владимир Бечик и я рад представить тебе свою игру. Удачи на дорогах :)

Живи, играй, не унывай
Держи удар и побеждай!

Цель игры.

Роб - это грабитель, его цель скрыться от полицейского после ограбления банка. Для этого он строит себе дорогу из карт так, чтобы Коп не мог соединить свою дорогу с дорогой Роба.

Коп - это полицейский, его цель догнать грабителя, для этого он строит свою дорогу из карт так, чтобы окружить и догнать Роба, ему нужно соединить свою дорогу с дорогой грабителя.

Правила игры.

Перед началом игры игроки договариваются, кто играет за Копу, а кто за Роба или используют жребий. В качестве жребия используется колода карточек. Игроки по очереди берут верхнюю карту из колоды и тот, у кого больше выходов на карте, выбирает за кого играть. Также, право выбора передается игроку, вытянувшему суперкарту. Если количество выходов получилось одинаковым у обоих игроков или они оба вытянули суперкарту, то розыгрыш повторяется до определения игрока, который имеет право выбора персонажа.



3 выхода



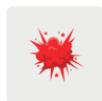
2 выхода



2 выхода



1 выход



Суперкарта



4 выхода

Карты с разными рубашками разделяются на 2 колоды. В каждой колоде должны быть карты только одного вида. Карты перетасовываются игроками, и каждый кладет колоду своих карт перед собой. Все карты в колоде должны быть перевернуты и лежать рубашками вверх.



Стартовое поле из 3 соединенных карт кладется на стол так, чтобы основное пространство стола было со стороны Старта Роба, так как развитие игры пойдет на столе вслед за ходами Роба. Фишки ставятся на карты со словами Start в соответствии с цветом.



Роб ходит первым, для этого он снимает верхнюю карту из своей колоды, переворачивает ее и кладет ее на стол так, чтобы продолжить дорогу к бегству от своего старта. Карту можно класть только в качестве продолжения дороги.

Если выпадает суперкарта – Взрыв, то ее можно поставить для блокировки любой исходящей дороги Коп, либо поверх любой карты Коп, кроме той, на которой он стоит. Коп не может проезжать через Взрыв. После того как игрок положил карту для продления своей дороги, он может переместить фишку Роба на любую карту со своей дорогой так, чтобы занять наиболее выгодное положение для бегства.



Следующий ход делает Коп, для этого он снимает верхнюю карту из своей колоды, переворачивает ее и кладет ее на стол так, чтобы продолжить свою дорогу, скорее соединить ее с дорогой Роба и догнать его. Если выпадает суперкарта – Засада, то ее можно поставить для блокировки любой исходящей дороги Роба, либо поверх любой другой карты Роба, кроме той, на которой он стоит.



Роб не может проезжать через Засаду. После того как игрок, играющий за Коп, положил карту для продления своей дороги он может переместить фишку Коп на любую карту со своей дорогой так, чтобы занять наиболее выгодное положение для преследования.

Далее игроки ходят по очереди в соответствии с этими правилами. У каждого игрока в колоде есть по 2 суперкарты. С помощью них можно блокировать перемещение противника или снять с игрового поля суперкарту противника, чтобы отменить для себя ограничения. Игрок не может проезжать через свою суперкарту.

Как определить победителя?

В игре появится победитель в следующих случаях:

- 1) Коп соединит свою дорогу с дорогой Роба, тогда Коп победитель.
- 2) У Роба не останется путей для бегства из-за того, что у него выпала карта тупик и её можно поставить только на последний выход, а больше некуда или в случае если Коп заблокировал последний путь Роба картой Засада, тогда Коп победитель.
- 3) У Коп не останется путей для преследования, так как все его исходящие пути заблокированы одной или двумя картами Взрыв, тогда Роб победитель.
- 4) У игроков закончились карты, но у Роба остался хотя бы один свободный путь к бегству, тогда Роб победитель.

Онлайн поддержка

Игра Cop & Rob – это живой организм, который развивается и совершенствуется. Автор игры оставляет за собой право вносить уточнения в правила игры.

Актуальная версия правил игры находится по адресу: coprob.ru/rules

Состав игры:

Стартовое поле x 1
Карточки x 64
Фишки x 2
Правила игры x 1
Мешочек для хранения x 1

Правила игры:

