

Настольная игра "Великий переход"

ВЕЛИКИЙ ПЕРЕХОД БЕГЕМОТОВ

ЧЕРЕЗ ЮЖНЫЙ ПОЛЮС

Игра из журнала "Трамвай" (№5, 1991).



В мутной африканской реке купались четыре бегемота.

-- Уффф! Жарко! -- фыркал один.

-- А где-то сейчас снежок идет, -- вздыхал другой.

-- Вот в Антарктиде, там всегда снег, -- мечтательно говорил третий.

И тут самый младший бегемот вдруг предложил:

-- А давайте махнём в Антарктиду!..

Остальные бегемоты переглянулись:

-- Как же мы туда махнём?

-- Вплыв! Будем с этими, как их... с пингвинами дружить, в снегу барахтаться, с горок ледяных кататься. А то можем и Южный полюс пересечь. Айда, братцы!..

Бегемоты подумали, подумали и решили - айда! Так начался великий переход бегемотов через Южный полюс.

В путь вышли на рассвете. Без приключений добрались до Кейптауна, а потом уж в плыв по Атлантическому океану -- до самой Земли Королевы Мод.

Заминка случилась лишь в конце путешествия: бегемоты никак не могли выбраться на скользкий берег, всё время в воду съезжали... Хорошо, им пингины помогли. Они вообще устроили бегемотам торжественную встречу. Самый Главный Королевский Пингвин с речью выступил:

-- Да здравствует нерушимая дружба между бегемотовым и пингвиньим народами! Что желают отважные путешественники?

-- Нам бы через Южный полюс перебраться, -- сказал младший бегемотик.

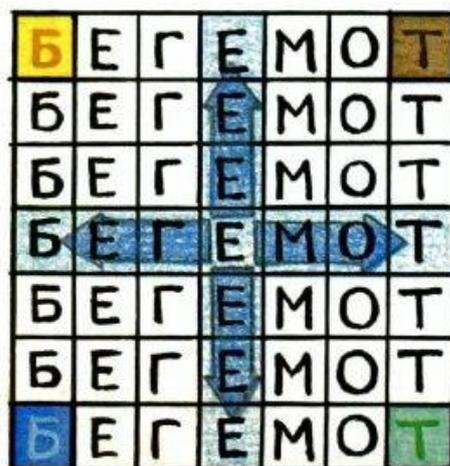
-- Да поскорее бы, -- вставил другой, -- а то холодно очень.
 -- И растительной пищи нет никакой, -- заметил третий.
 -- А в Африке сейчас ужин, бананы дают, -- вздохнул четвертый.
 Главный Королевский Пингвин кивнул:

-- Да-а-а, с растительной пищей у нас пока еще плоховато. Кое-где. Ну, а Южный полюс вон там находится. Топайте прямо на юг, не ошибётесь!

Четыре бегемота бросились было гурьбою на юг, да не тут-то было: они увязали в снегу, толкались, скатывались с ледяных горок... В общем, смех было на таких неуклюжих смотреть!

-- Так у нас ничего не получится, -- сказал младший бегемотик. -- Через Южный полюс надо идти строго по правилам!

И он начертил хвостиком на снегу такой рисунок:



Представим себе, что это - поле Антарктиды, расчерченное на клетки с буквами слова "БЕГЕМОТ". Углы поля окрашены в зеленый, синий, желтый и коричневый цвета. Мы тоже покрасимся в эти цвета (чтобы не перепутаться) и встанем по углам поля, как показано на исходной позиции.

ЦЕЛЬ каждого из нас: как можно быстрее достичь противоположного угла и оказаться на клетке своего же цвета!

ХОДЫ бегемотами делаются по очереди. Для этого бросается игральный кубик и по выпавшей цифре выбирается очередной ход по таблице:



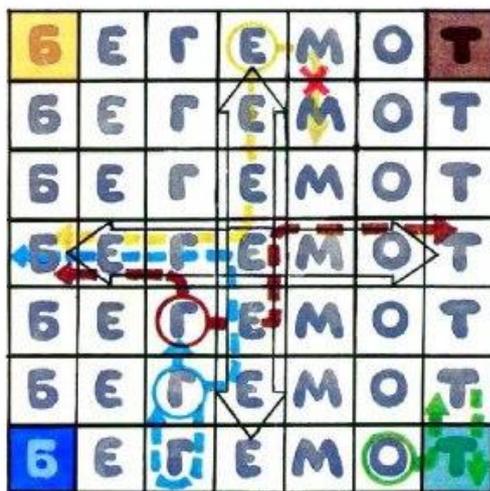
Буквы указывают возможные направления хода (только на соседние клетки), а их количество определяет число шагов в выбранном направлении. Допустим, если на кубике выпала цифра 3, то можно идти ИЛИ по буквам Г на 3 шага, ИЛИ по буквам Б на 2 шага, ИЛИ по букве О на 1 шаг. Причем ходить нужно обязательно, даже если это невыгодно! Впрочем, можно возвращаться на исходную клетку (как бы *оставаясь на месте*). Главное только, чтобы все клетки хода были помечены выбранной буквой.

На поле есть еще четыре ГОРКИ (обозначены голубым цветом). Если случайно попасть на склон любой из них и там остановиться, то тогда придется съехать на крайнюю клетку поля (по направлению стрелки). Стоять на горке бегемот НЕ может! Но если на горке не останавливаться, а двигаться дальше, то можно проскочить этот опасный участок и даже подняться вверх по горке! Центральная клетка *Е* -- это и есть Южный полюс. Остановившись именно здесь, можно съехать по горке к краю поля в любом выгодном направлении. Умелое использование горок значительно ускоряет движение бегемота к цели.

Наконец, допускается и ТОЛКАНИЕ. Если два бегемота стоят рядом, то один из них может толкнуть другого, но только на соседнюю клетку, -- независимо оттого, сколько шагов у него есть в этом направлении. Толкающий бегемот переходит на освободившуюся клетку, а толкаемый занимает соседнюю (если только не оказывается на горке, откуда он вынужден съехать).

Чтобы окончить нелегкий переход, бегемот должен последним шагом оказаться точно в угловой клетке своего же цвета. Кому это удаётся первым, тот и выиграл переход через Южный полюс.

А теперь внимательно рассмотрим игровые ситуации:



1) Желтому бегемоту выгодно выпадение на кубике любой четной цифры - тогда он может перебраться на вертикаль *М*. Особенно желанна цифра 2, что позволяет ему сделать 3 шага по направлению буквы Е, достичь Южного полюса и

скатиться оттуда на крайнюю клетку Т. А продвигаться к цепи по вертикалям гораздо быстрее, чем по горизонталям! Однако выпадение любой нечетной цифры отбрасывает желтого бегемота назад - на вертикаль *Г*.

2) Зеленому бегемоту достаточно выпадение на кубике 5 или 1 - и он займет свой зеленый угол. Цифра 3 для него не столь благоприятна - тогда бегемот *проскочит* угол и остановится на вертикали *Б*. Теперь любая четная цифра может вообще увести его на вертикаль *Е*. Не так-то просто точно попасть в цель!

3) Наиболее интересная ситуация у синего и коричневого бегемотов. Синий мечтает о цифре 2, чтобы сделать ход по буквам Е на 3 шага и съехать с Южного полюса на клетку Т. Если же у синего выпадет 6, то ему следует выбрать ход по буквам М на 2 шага. Он может сместиться к краю поля, а потом вновь вернуться на исходную клетку. Но гораздо выгоднее одним ходом встать на место коричневого бегемота, вытолкнув того на горку. Он тут же съедет на клетку Т и окажется еще дальше от коричневого угла. Наверное, всем теперь понятно, почему коричневый бегемот мечтает о цифре 4.

-- Понятно, понятно! -- закричали вдруг бегемоты, которые от холода тоже стали синими. -- Мы даже представили себе, что успешно пересекли Южный полюс и теперь пора возвращаться в теплую Африку.

-- Подождите! -- воскликнул младший бегемотик. -- Я еще не сказал, что самый молниеносный переход можно осуществить всего за 4 хода. Если, конечно, очень-очень повезет с кубиком...

Но его товарищи уже вовсю молотили лапами по Атлантическому океану.

Тогда младший бегемотик обратился к читателям *Трамвая*:

-- Может, ребята назовут эти цифры и порядок их выпадения, при котором зеленый бегемот добирается до своего угла за 4 хода. Подумайте! Ведь эта игра тем и хороша, что, несмотря на случайности кубика, в ней есть немало простора для мыслей.

И младший бегемотик тоже поспешил за товарищами в Африку -- бананы, наверное, кушать.



