

Курьеры изнанки

ИГРО-ДЖОЙ · внутренний прототип 0.2.0 · 2–4 игрока

Цель полной партии — 45–60 минут без подготовки и обучения. Это расчётная цель: время игры людей ещё не измерено.

Кто выиграет

Ты доставляешь посылки по городу, где кварталы меняются местами, а вывески имеют две стороны. Собирай узоры, доводи своего курьера до точки доставки и зарабатывай очки. После пяти этапов и 60 ходов выигрывает наибольший общий счёт. При равенстве все лидеры делят победу. Раннего окончания по очкам нет.

Веб и сохранения

С одной сети можно сохранять до 20 комнат, включая завершённые. В существующие комнаты можно возвращаться по коду; если квота заполнена, новая станет доступна после истечения срока одной из старых. Квота не сокращает 30-дневный срок хранения.

В коробке

125 карточных элементов: 9 двусторонних кварталов T01–T09; 60 личных маршрутов P001–P060; 40 срочных заказов O101–O508, по 8 на каждый из пяти этапов; 4 памятки R01–R04; 5 карт этапов S01–S05; 3 маленьких указателя M01–M03; 4 маленькие карты курьеров K01–K04. Итого 118 карт 63×88 мм и 7 карт 15×25 мм. Не все номера между O101 и O508 используются: в каждом этапе номера 01–08.

Также нужны поле A3 (или две соединённые A4), эта инструкция и лист счёта. Для бумажного режима приготовить карандаш. Покупные фигурки, жетоны и кубики не нужны. Веб-режиму бумажные карты и карандаш не обязательны.

Подготовка бумажной партии

Договоритесь о номерах курьеров 1–4. Вдвоём и втроём первый круг начинает курьер 1. Вчетвером перемешайте маленькие карты K01–K04, вытяните одну: этот курьер начинает все круги. Верните маленькие карты владельцам перед расстановкой. Все читают поле от общей надписи «ВЕРХ»; не поворачивайте карту узора к своему месту за столом.

Перемешайте 9 кварталов и разложите их случайными сторонами в сетку 3×3. У каждой карты пары сторон: Фонарь/Луна, Почта/Ключ или Часы/Зонт. Каждой пары ровно три карты. При перевороте сохраняйте верх карты.

Начальные клетки: вдвоём — A1/C3; втроём — A1/C1/B3; вчетвером — A1/C1/C3/A3. Положите маленькие карты курьеров в нижнюю часть соответствующих кварталов. Несколько курьеров могут находиться на одной клетке, каждый занимает своё маленькое место.

Перемешайте 60 личных маршрутов, раздайте каждому по 5 закрытых карт. Остальные — общая колода. Личные карты видит только владелец, раскрываются они при оплате или доставке. Отдельно приготовьте сброс.

Возьмите восемь срочных заказов этапа 1, перемешайте и откройте три в слоты поля. Остальные пять — колода этого этапа; рядом будет её сброс. Другие четыре набора пока отложите. Укажите этап 1, круг 1 и первого игрока картами S/M; раздайте памятки. Заведите общий лист счёта.

Один ход

1. До двух перестроек

За каждую перестройку выбери отдельную личную карту из руки и сбрось её лицом вверх. Затем либо переверни один квартал на другую сторону, либо поменяй местами два соседних по стороне квартала. Диагональные и удалённые обмены запрещены. Можно перестраивать любой участок, независимо от положения курьера.

Курьеры при обмене кварталов остаются на прежних клетках поля: меняются вывески под ними, а не координаты курьеров. Перестройка не поворачивает узоры и не перемещает карту за границы 3×3.

2. Перемещение курьера

Останься на месте или перейди на одну соседнюю по стороне клетку. Перемещение бесплатное. Диагональ и два шага за ход запрещены. Другие курьеры не перекрывают клетку и не мешают доставке.

3. До одной личной и одной срочной доставки

Проверяй их после всех перестроек и перемещения, по одному итоговому полю. Для совпадения все знаки должны стоять как на схеме. Узор можно целиком перенести внутри 3×3; вращать и отражать нельзя. Пустые клетки схемы ничего не требуют. Твой курьер должен находиться именно на клетке с жёлтой точкой доставки, а не просто рядом с узором.

Личная доставка: раскрой подходящую карту из своей руки, прибавь её очки и сбрось её. Отдельной платы нет. Срочная: возьми один ещё не выполненный общий заказ, прибавь его очки и отдельно сбрось одну личную карту. Заказ до конца круга положи перед своей памяткой; пустой слот не заполняй.

Можно выполнить обе доставки по одному полю. Для них нужны разные личные карты: карта личной доставки не оплачивает перестройку или срочный заказ. Одна карта оплачивает ровно одно действие. Несколько совпадений одного узора не дают несколько наград. Чужую доставку вне своего хода выполнить нельзя.

4. Подтверди и добери

В вебе сначала собери предпросмотр тапами, затем нажми закреплённую внизу кнопку «Подтвердить ход». Вкладки «Рука», «Заказы» и «План / замена» переключают карты и расчёт; ленты карт листаются вбок. До подтверждения остальные видят прежнее поле. Бумажный ход объяви целиком и выполни; внеси заработок в лист счёта. После хода добери личную руку до пяти. Если колода кончилась, перемешай её сброс; карты могут вернуться и быть разыграны в будущих ходах. Уже записанные очки при этом сохраняются.

Можно не перестраивать город и ничего не доставить, если ты переместил курьера. Совсем пустой обычный ход нельзя подтвердить.

Вместо обычного хода: сменить планы

Сбрось 1–3 личные карты и добери до пяти. В этот ход нет перестроек, перемещения и доставок. Такой ход помогает освободиться от неподходящей руки, но не приносит очков. В вебе неверное число карт не сбрасывает отметки: исправь выбор в открытой панели. До подтверждения ошибки ничего не расходуют.

Круг, рейс и пример

Пример законченного хода

У тебя P001: две Луны рядом по горизонтали, точка доставки на левой Луне; награда 2 очка. На A1 лежит Луна, на B1 — Фонарь, а твой курьер стоит на A2.

Сбрось другую личную карту, например P002, и переверни B1: Фонарь станет Луной. Бесплатно перейди с A2 на A1. Объяви доставку P001: узор совпадает, курьер на левой Луне. P001 уходит в сброс, ты получаешь 2 очка. Ушли две разные карты: P002 — оплата, P001 — доставка. Добери две карты до пяти. Если одновременно подошёл срочный заказ, его можно выполнить за ещё одну отдельную карту.

Конец полного круга

В круге каждый получает ровно один ход, начиная с указанного первого игрока и далее по номерам с переходом от последнего к первому. После всех игроков сменяются все три общих заказа — и выполненные, и невыполненные. Старые три временно отложи; открой три следующих из колоды этапа. Если она закончилась, перемешай её прежний сброс. Только после новой тройки положи только что истёкшие заказы в сброс: они не должны немедленно вернуться.

Вчетвером очередь постоянна до конца рейса: после последнего номера снова ходит первый. Между твоими ходами ровно три чужих; у всех по 15 ходов. Вдвоём и втроём начинающий сдвигается на одно место каждый круг, поэтому на стыке кругов возможны два хода подряд. У каждого ровно один ход в круге.

Пять этапов одного рейса

1. Первый выезд: пары соседних знаков, срочный заказ — 3 очка. 2. Прямой маршрут: три знака в строку или столбец, 4 очка. 3. За поворотом: сочетания из трёх знаков углом, 4 очка. 4. Через весь город: три знака на удалённых клетках, 5 очков. 5. Последний рейс: сочетания из четырёх знаков, 6 очков.

В каждом этапе вдвоём 6 кругов, втроём 4, вчетвером 3. Каждый этап содержит 12 ходов, весь рейс — 60. После этапа возьми восемь заказов следующего, перемешай и открой три. Счёт, город, положение курьеров, личные руки и личная колода сохраняются. Сложные заказы требуют подготовки за несколько ходов; соперник может изменить город раньше, чем ты вернёшься.

Финал

Рейс заканчивается после последнего игрока последнего круга этапа 5. Поздняя доставка засчитывается наравне с остальными, затем сравнивается общий счёт за все этапы. Если две доставки последнего хода одновременно подходят, разрешены обе по обычным правилам. При равенстве лидеры делят победу; количества доставок и скорость не разрывают ничью.

Телефон, возврат и печать

Веб-партия

Каждому нужен свой телефон или планшет с браузером. Один создаёт рейс, выбирает 2–4 участников и сообщает остальным обычный код рейса. Остальные вводят код и свои имена; создатель начинает после подключения всех. Код не даёт чужую руку или управление создателя. Закрытый ключ игрокам не нужен.

Открой <https://couriers.igro-joy.ru/> на телефоне или планшете. Каждому нужен свой браузер и интернет. Запускать сервер или команды на устройстве игрока не нужно. Полный бумажный режим доступен без веба и интернета.

В игре видны город, позиции, срочные заказы и общий счёт, а также только твоя рука. Тапни вид перестройки, выбери карту оплаты и квартал (для обмена — две соседние клетки). Тап «Курьер» выбирает перемещение. Подходящие доставки получают кнопку. В предпросмотре видны все расходы и итоговые очки; до подтверждения всё можно сбросить.

Обновление, отсутствие связи и новое устройство

В том же браузере открой сохранённый адрес рейса: вернуться роль и последний принятый ход. Не удаляй данные сайта. Незавершённый предпросмотр после закрытия или обновления страницы собирается заново. Если ход уже отправили, но ответ потерялся, «Проверить отправку» повторяет тот же запрос; карты списываются один раз. Пока подтверждения нет, не считай ход выполненным. Ошибочный или устаревший ход не меняет игру.

Комната хранится 30 дней после последнего принятого игрового хода; если ходов не было — после создания. Просмотр, вход, ошибки и повтор уже принятого запроса срок не продлевают. После истечения срока партия и права участников удаляются из хранилища; начать нужно новый рейс.

После обычной остановки и запуска сервиса восстанавливаются сохранённые партии и права прежних браузеров. При недоступном сервисе игра ждёт; ходы не выполняются офлайн. Авария диска, сбой питания и удаление файлов сохранений этим прототипом не гарантируются.

Для замены телефона введи код на новом устройстве. Создатель увидит заявку и укажет, какое место передать: рука, счёт и позиция сохранятся, прежний браузер потеряет доступ. При передаче места создателя управление тоже перейдёт. Если единственный браузер создателя уже потерян, самовосстановления его прав нет: текущую партию вернуть на его новое устройство некому. Это известное ограничение прототипа.

Сохранённые четырёхместные рейсы версии 0.1 продолжают со сменой начинающего; их прежняя инструкция доступна в вебе отдельно. Новый порядок относится к новым рейсам.

Новая партия и физическая проба

«Новый рейс» создаёт отдельную партию с новой раздачей; прежняя остаётся по своему коду. Продолжение не перемешивает город и не начинает счёт заново.

Печатай PDF в масштабе 100%, без подгонки. Лица и обороты основных карт имеют одинаковое число листов; обороты зеркально разложены по столбцам для переворота А4 по длинной стороне. Сначала проверь один лист на простой бумаге: совпадение Т01 и его второй стороны, верх, масштаб и метки реза. Маленькие карты курьеров печатаются отдельно. Поле соединяется из двух А4 по меткам; оно несёт город, заказы и треки этапа/круга.

Коробка — бумажный макет с размерами, линиями реза/сгиба и местами склейки. Вместимость, толщину колоды, совмещение сторон, цвет, резку и удобство переверотов нужно проверить физически. Прогон агентом и просмотр PDF не заменяют печать или партию людей.