

Hydraulik – zasady gry

Piotr Beling

20 lutego 2022

1 Wstęp

Hydraulik to wspomagana komputerowo gra planszowa przeznaczona dla jednego lub więcej graczy. Do gry niezbędna jest aplikacja oraz wydrukowane plansze, które dostępne są na stronie <http://pipes.w8.pl/>.

2 Przygotowanie do gry

Przed przystąpieniem do gry należy wydrukować plansze oraz uruchomić aplikację (na smartfonie, tablecie, albo komputerze). Każdy z graczy otrzymuje po jednej planszy i musi mieć wgląd na ekran urządzenia, na którym uruchomiono aplikację.

Plansze składa się z kwadratowych pól, w których gracze będą rysować elementy rurociągu, zgodnie z zasadami podanymi w rozdziale 3. Większość pól planszy jest pustych. Część zajęta jest przez murki, których rozłożenie jest losowe, różne na poszczególnych planszach. Jedno z pól bliskich środka planszy zajęte jest przez zawór startowy, z którego będzie wypływać woda (zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 4). Po prawej stronie planszy znajdują się ikony akcji specjalnych, które opisane są w tabeli 2.

3 Tury gry i wykonywanie ruchów

W kolejnych turach gry, aplikacja wyświetla elementy rurociągu, które gracze rysują na swoich planszach, zgodnie z następującymi zasadami:

- W każdej turze gracz może albo narysować wyświetlany element w dowolnym, pustym polu swojej planszy, albo spasować, nie rysując go.
- Dodatkowo, gracz może wykonać jedną lub kilka akcji specjalnych, których działanie opisane jest w tabeli 2. Wykonując każdą z akcji, gracz zobowiązany jest przekreślić jej ikonę, by wiedzieć ile poszczególnych akcji może jeszcze wykonać do końca całej rozgrywki.
- Rysowanych elementów rurociągu nie można obracać, chyba że skorzysta się z odpowiedniej akcji specjalnej.

	skręcające				proste		skrzyżowanie
wpływ	wyływ						
lewo	koniec	dół	koniec	góraż	prawo	koniec	prawo
prawo	dół	koniec	góraż	koniec	lewo	koniec	lewo
góraż	koniec	koniec	prawo	lewo	koniec	dół	dół
dół	prawo	lewo	koniec	koniec	koniec	góraż	góraż

Tabela 1: Elementy ruociągu. Dolna część tabeli podaje kierunek wypływu wody, w zależności od kierunku z którego wpływa ona do poszczególnych elementów. Słowo *koniec* oznacza, że woda nie może wpływać z podanego kierunku. Tym samym kończy się jej przepływ, a wraz z nim rozgrywka danego gracza.


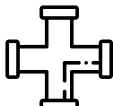
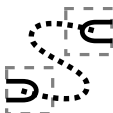
ikona	nazwa i działanie
	Obrót: pozwala na obrócenie rysowanego elementu wodociągu o 90, 180 lub 270 stopni.
	Skrzyżowanie: umożliwia postawienie na planszy dodatkowego skrzyżowania.
	Teleport: umożliwia postawienie na planszy teleportu. Teleport składa się z dwóch elementów, końców, które należy umieścić na pustych polach planszy, przyklejając każdy z nich do jednej z krawędzi (lewej, prawej, dolnej lub górnej) pola. Oba końce teleportu można też umieścić na tym samym, pustym polu, przyklejając je do różnych krawędzi. Woda może wpływać do jednego z końców teleportu, ale tylko od strony krawędzi do której jest on przyklejony. Wtedy wypływa drugim końcem teleportu w stronę krawędzi do której ten koniec jest przyklejony. Przejście wody przez cały teleport zajmuje tyle samo czasu, ile przepłynięcie każdego innego elementu ruociągu (tj. zazwyczaj jedną rundę).

Tabela 2: Akcje specjalne. W swojej turze, gracz może wykonać jedną lub więcej akcji specjalnych. Jednakże liczba poszczególnych akcji specjalnych, które gracz może wykonać w trakcie całej rozgrywki jest ograniczona. By wiedzieć ile akcji jeszcze pozostało, wykonując każdą z nich, gracz zobowiązany jest przekreślić jej ikonę.

- Czas na wybór lokalizacji i narysowanie elementu, oraz ewentualne skorzystanie z akcji specjalnych, jest ograniczony do jednej minuty. Po upływie tego czasu (co jest sygnalizowane przez aplikację) gracz musi spasować.

Tura kończy się po upływie jednej minuty lub gdy wszyscy gracze potwierdzą wykonanie ruchu. Wtedy, by kontynuować grę, należy dotknąć lub kliknąć w dowolne miejsce ekranu w aplikacji, albo nacisnąć spację, enter, lub strzałkę w prawo.

4 Rundy płynięcia wody

Liczba ukończonych tur wizualizowana jest przez aplikację, aż do tury dwunastej. Począwszy od zakończenia dwunastej tury, kolejne tury przeplatane są *rundami płynięcia wody*, sygnalizowanymi przez aplikację migającym na niebiesko ekranem. W rundach płynięcia wody gracze zaznaczają na swoich planszach płynącą wodę, poprzez zamalowanie albo przekreślenie kolejnych elementów rurociągu, zgodnie z następującymi zasadami:

- Woda wypływa z zaworu początkowego. Pierwszym polem na które wpływa woda i je zapełnia (bezpośrednio po zakończeniu dwunastej tury) jest pole sąsiadujące z zaworem od strony jego wylotu.
- Woda przepływa przez elementy rurociągu zgodnie z zasadami podanymi w tabeli 1.
- Przepływ wody kończy się, jeśli pole na które wpływa woda jest: puste albo zajęte przez murek lub element rurociągu skierowany w taki sposób, że nie może ona do niego płynąć. Wraz z końcem przepływu wody, kończy się rozgrywka danego gracza i odpada on z gry.
- Woda może przepłynąć przez to samo skrzyżowanie dwa razy, pokonując je poziomo i pionowo.
- Woda płynie z prędkością jednego pola na rundę. Jeśli jednak u któregoś z graczy woda przepłynie przez dowolne skrzyżowanie po raz drugi (o czym musi on poinformować innych), to u pozostałych graczy woda przepływa dodatkowe pole. Ta reguła stosuje się w pojedynczej rundzie kilkakrotnie, jeśli woda powtórnie przepływa skrzyżowania u kilku graczy.

Runda płynięcia wody kończy się gdy wszyscy gracze potwierdzą jej wykonanie. Wtedy, by przejść do następnej tury, należy dotknąć lub kliknąć w dowolne miejsce ekranu w aplikacji, albo nacisnąć spację, enter, lub strzałkę w prawo.

5 Zakończenie gry i wyłonienie zwycięscy

Gra kończy się wraz z odpadnięciem z niej wszystkich graczy, poza co najwyżej jednym, który zostaje zwycięzcą. Gdy gra zakończy się równoczesnym odpadnięciem kilku graczy, to zostają oni zwycięzcami *ex aequo*.