

# МЕГАПОЛИС

## БУКЛЕТ С ИНСТРУКЦИЯМИ



[www.popularplaythings.com](http://www.popularplaythings.com)

# МЕГАПОЛИС

**Добро пожаловать в Мегполис**, город будущего и лучший способ проверить ваши умения проектировщика.

**Цель:** Каждая схема задания в Мегполисе представляет проект города, который вы должны построить, размещая 16 небоскребов на 16-ти стройплощадках, совпадающих с указаниями на проекте города и вокруг него.

**Проект города:** Мегполис состоит из 16-ти зданий: по 4 здания разной высоты.



## 16 ЗДАНИЙ МЕГАПОЛИСА

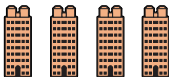
1

ЗДАНИЕ 1



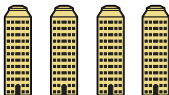
2

ЗДАНИЕ 2



3

ЗДАНИЕ 3



4

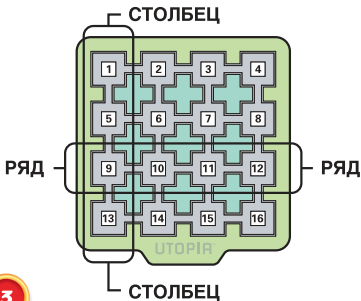
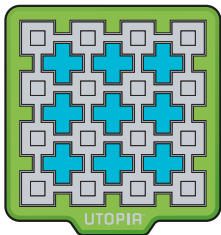
ЗДАНИЕ 4



Проект города расположен на матрице 4 на 4, разбитой на 16 стройплощадок. Четыре вертикальных площадки называются **СТОЛБЕЦ**.

Четыре горизонтальных площадки образуют **РЯД**.

# МАТРИЦА ПРОЕКТА МЕГАПОЛИСА 4 на 4



**Задания:** Пятьдесят карт заданий Мегалолиса разбиты на две фазы строительства: Первая Фаза (1-25) и Вторая Фаза (26-50). Каждая фаза строительства проходит по своим правилам, а подсказки помогут вам найти единственно верное решение. Каждая фаза предусматривает 5 уровней сложности: от Уровня 1 (простой) до Уровня 5 (трудный). Все задания можно решить при помощи логики, объединяя исходную информацию с информацией, которую вы получите, начав решать головоломку.

**Информация/Указания:** На каждой карте задания изображена матрица Мегалолиса 4 на 4 с информацией, как на самом плане, так и по его периметру. Отмеченные на матрице места расположения зданий

определяют, где перед началом игры необходимо поместить здание указанного цвета. По периметру матрицы находятся стрелки точек обзора. Они помогают определить место расположения здания в пределах отдельно взятого ряда или столбца при просмотре с данной точки обзора.

Каждой фазе строительства (Первой и Второй) соответствуют различные типы указующих стрелок точек обзора. Перед началом игры рекомендуем ознакомиться с правилами обеих фаз.

Решение заданий приведено на обороте каждой карты. Перед проверкой ответа удостоверьтесь, что расположение всех 16-ти зданий соответствуют указаниям каждой точки обзора.

## КАРТА ЗАДАНИЯ ИНФОРМАЦИЯ / УКАЗАНИЯ

УКАЗАНИЕ  
ПО РАСПОЛОЖЕ-  
НИЮ ЗДАНИЯ

УКАЗАТЕЛЬ  
ТОЧКИ  
ОБЗОРА

УКАЗАТЕЛЬ  
ТОЧКИ  
ОБЗОРА

УКАЗАНИЕ  
ПО РАСПОЛО-  
ЖЕНИЮ  
ЗДАНИЯ

РЕШЕНИЕ НАХОДИТСЯ  
НА ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ  
КАЖДОЙ КАРТЫ



# ПЕРВАЯ ФАЗА

**Правила:** Правила первой фазы напоминают СУДОКУ. Каждый ряд и столбец проекта города должны содержать здания 4-х различных высот. Вы не можете помещать здания одинаковой высоты в одном ряду или столбце.

**Подготовка:** Если на карте задания есть указания по расположению зданий в виде цветного кода, поместите здания соответствующих цветов на матрицу плана города.



ЦВЕТОВОЙ КОД

УКАЗАНИЯ ПО РАСПОЛОЖЕНИЮ ЗДАНИЙ





БОЛЬШАЯ  
ДВЕРЬ



МАЛАЯ  
ДВЕРЬ

Размещайте здания, указанные в начальной расстановке, большой дверью к себе. Их в процессе решения

головоломки перемещать нельзя. Здания, которые вы будете ставить сами, размещайте маленькой дверью к себе. Их расположение, вы при желании, можете менять в процессе игры.

**Информация/Указания:** Синие Арабские числа в указателях точек обзора говорят о том, сколько зданий различной высоты можно увидеть из данной точки в ряду или столбце.

1

2

3

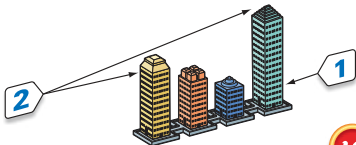
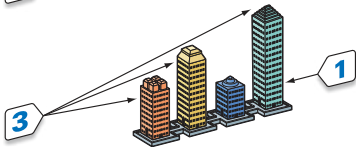
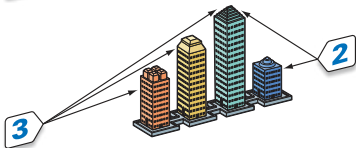
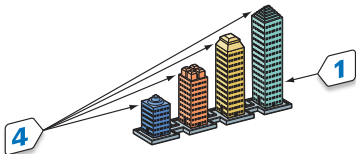
4

## УКАЗАТЕЛИ ТОЧЕК ОБЗОРА

КОЛИЧЕСТВО ЗДАНИЙ РАЗЛИЧНОЙ ВЫСОТЫ,  
КОТОРЫЕ МОЖНО УВИДЕТЬ ИЗ ДАННОЙ ТОЧКИ



На примере указателей точек  
обзора (справа) показано, сколько  
зданий вы можете увидеть,  
если смотреть на один и тот же  
ряд из двух противоположных  
точек обзора.



При интерпретации указателя точки обзора представьте, что вы стоите напротив ряда из 4-х зданий различной высоты. Самое большое здание впереди будет блокировать стоящие за ним здания. В то же время самое низкое здание позволяет видеть все стоящие за ним строения. Размещайте здания так, чтобы они соответствовали указателям всех точек обзора.

**Совет:** Некоторые указатели точек обзора предоставляют информацию о большем числе зданий, чем другие. Определите и разместите эти здания раньше остальных.

## ВТОРАЯ ФАЗА

**Правила:** Здания могут быть размещены где угодно. Вы можете помещать в один ряд или столбец здания любой высоты.

**Подготовка:** Разместите все здания в соответствии с цветовым кодом на матрице проекта города.

**Информация/Указания:** Так же, как и в первой фазе, синие Арабские числа в белых указателях точек обзора говорят о количестве зданий различной высоты,

1

2

3

4

которые можно увидеть в данном ряду или столбце из данной точки обзора. Несколько зданий одной высоты считаются как одно.

Так как здания одной высоты теперь могут находиться в одном ряду или столбце, на проекте города находятся дополнительные указания, помогающие вам при проектировании. Белые Римские цифры в красных указателях говорят о том, сколько зданий

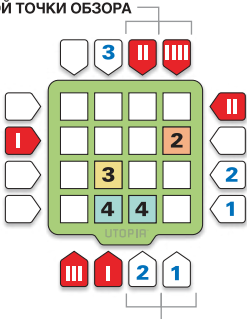


одинаковой высоты можно увидеть в одном ряду или столбце из данной точки обзора.

**Заметка:** Во второй фазе также считается, что вы видите все стоящие друг за другом здания одной высоты.

## ПРИМЕР ПРОЕКТА ГОРОДА ВТОРОЙ ФАЗЫ

БЕЛЫЕ РИМСКИЕ ЧИСЛА В КРАСНЫХ УКАЗАТЕЛЯХ ТОЧЕК ОБЗОРА ГОВОРЯТ О КОЛИЧЕСТВЕ ЗДАНИЙ ОДИНАКОВОЙ ВЫСОТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО УВИДЕТЬ ИЗ ДАННОЙ ТОЧКИ ОБЗОРА

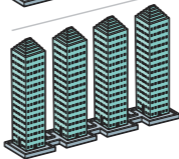
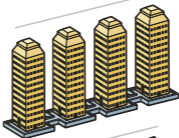
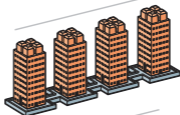
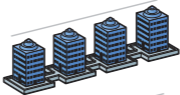


СИНИЕ АРАБСКИЕ ЧИСЛА В БЕЛЫХ УКАЗАТЕЛЯХ ТОЧЕК ОБЗОРА ГОВОРЯТ О КОЛИЧЕСТВЕ ЗДАНИЙ РАЗЛИЧНОЙ ВЫСОТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО УВИДЕТЬ ИЗ ДАННОЙ ТОЧКИ ОБЗОРА

На следующих страницах приведены примеры красных и белых указателей точек обзора.



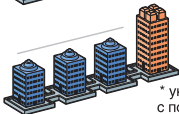
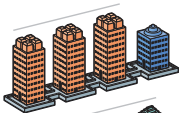
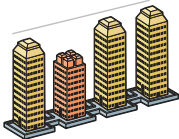
Это значит, что из данной точки обзора можно увидеть в одном ряду или столбце четыре здания одной высоты. Учитывая, что в ряду или столбце всего четыре площадки этот указатель говорит о том, что все здания в ряду/столбце – одинаковой высоты





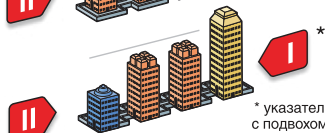
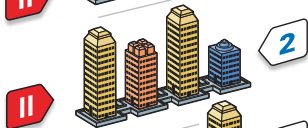


Это значит, что из данной точки обзора можно увидеть в одном ряду или столбце три здания одной высоты. Вы можете видеть через более низкие здания, но не поверх более высоких\*.



\* указатель с подвохом, читайте описание далее

**II** Это значит, что из данной точки обзора можно увидеть в одном ряду или столбце два здания одной высоты. Вы можете видеть через более низкие здания, но не поверх более высоких\*.

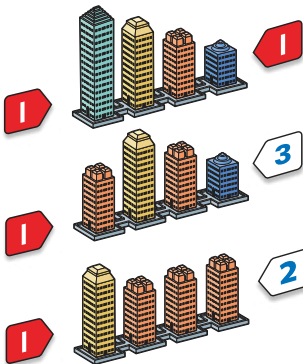


\* указатель с подвохом, читайте описание далее



Этот указатель с подвохом!

С этой точки обзора не видны здания одинаковой высоты в данном ряду или столбце. А видны либо здания исключительно разной высоты, либо только одно здание.



Так чего же вы ждете? Хватайте свою каску и беритесь за стройку!

## **ОБ ИЗОБРЕТАТЕЛЯХ**

**Жак Гриффьен** – один из самых талантливых создателей механических головоломок для рынка игрушек и рекламы. Его известнейшим изобретением является получившая премию Mensa Award настольная игра Cityscape, которая и вдохновила его на создание Мегаполиса. В 1998 году на второй Олимпиаде Интеллектуальных видов Спорта она выиграл золотую медаль в категории решение головоломок и серебряную медаль в номинации дизайн головоломки. Жак живет в Нидерландах и все время посвящает созданию головоломок. Его целью является создание головоломок и игр для того, чтобы люди по всему миру могли играть в них и общаться друг с другом.

**Вей-Хва Хуанг** – один из самых талантливых мировых игроков в головоломки. Он четырежды выигрывал ежегодный Чемпионат Мира по Головоломкам: в 1995 и 1997-1999 годах. Он был ответственным за проходивший на Google Квест Код Давинчи, который состоял из 24-х головоломок и начался 17-го апреля 2006-го года в сотрудничестве с Columbia Pictures. В 2008 он выиграл 2-й Национальный Чемпионат по Судoku в Филадельфии. Вей-Хва живет в Калифорнии.

### **ДИЗАЙН ПРОДУКТА:**

Билл Ханлон и Стив Вагнер

© 2009 Popular Playthings®

Больше игр и головоломок на [www.lifestyleltd.ru](http://www.lifestyleltd.ru)!