|  |  |
| --- | --- |
| 1. [Правила игры](#Правила)    1. [Обзор игрового поля](#ОбзИгрПоля)    2. [Ход игры](#ХодИгры)    3. [Цель игры](#ЦельИгры)    4. [Конец игры](#КонИгры)   Управление  Советы при игре  Интересные факты | Правила игры  **Обзор игрового поля**  Главное окно программы содержит непосредственно сам прямоугольный стакан шириной 10 и высотой 20 ячеек. Слева имеется маленькое окошко (его размеры 4×4 ячейки), в котором в помощь игроку показывается, какая фигура будет следующей. Ниже записываются очки, текущие скорость и уровень сложности игры, лучший последний счет.  главное окно.png  ***Стакан***  ***Вспомогательное окно***  **Ход игры**  Случайные фигурки тетрамино падают сверху в стакан. В полёте игрок может поворачивать фигурку и двигать её по горизонтали. Также можно «сбрасывать» фигурку, то есть ускорять её падение, когда уже решено, куда фигурка должна упасть. По дну стакана и по уже упавшим фигуркам бегает муха туда-сюда. Ее возможность «летать» (запрыгивать на столбы) определяется уровнем сложности игры. Фигурка летит, пока не наткнётся на другую фигурку или муху либо на дно стакана.  I.pngJ.pngL.pngO.pngS.pngТ.pngZ.png  Если при этом заполнился горизонтальный ряд из 10 ячеек, он пропадает и всё, что выше его, опускается на 1 клетку, а количество очков увеличивается на 10. Темп игры постепенно увеличивается.  **Цель игры**  Заполнять ряды, не заполняя сам стакан как можно дольше, чтобы таким образом получить как можно больше очков. При этом муха должна выжить.  **Конец игры**  Игра заканчивается, когда новая фигурка не может поместиться в стакан и когда погибает муха, т.е. она придушена падающей фигурой либо по истечении определенного количества фигур (зависит от уровня сложности), если муха обездвижена |