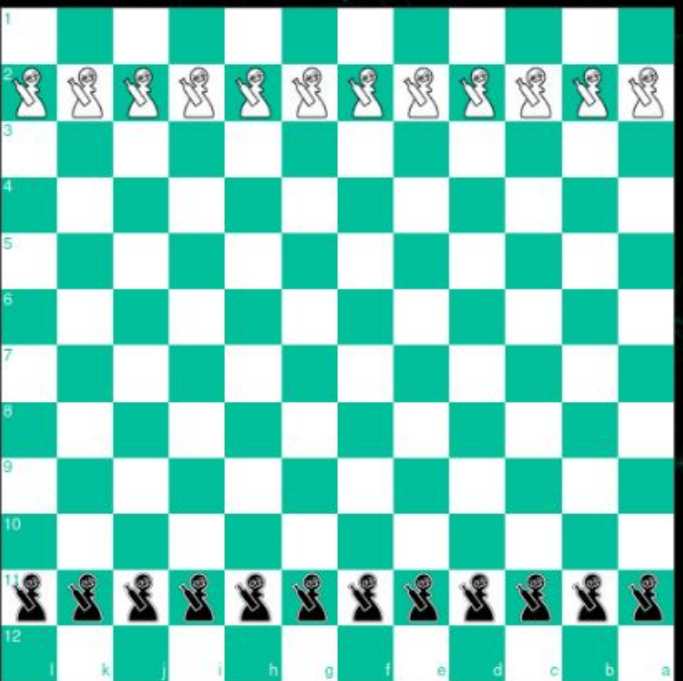
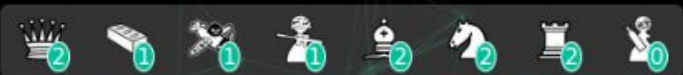




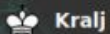
TOPIC ZADATAK

Petar Hajduk - Topic Responsible



AIBG 7.0

Ime super tima 1
vs
Ime super tima 2



Kralj



Nadobudna dama



Cigla



Kamikaza



Snajper ubio



DLG lovac



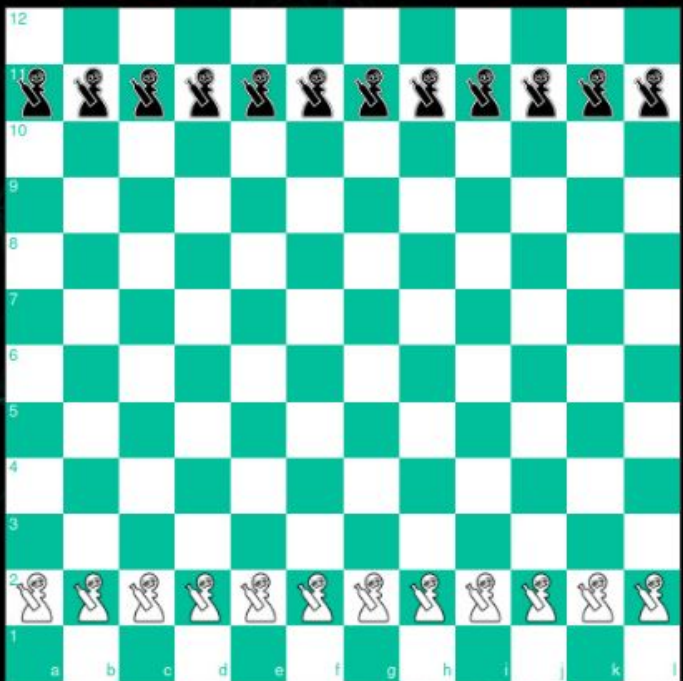
Ludi konj



TopG



Pijan



Tijek igre

- Igra se istovremeno odvija na dvije ploče.
- Igra se odvija u dvije faze
- Dimenzije ploče su 12 x 12
- Cilj je pojesti protivničkog kraja (nema šaha)
- Igrač A kreće kao bijeli na ploči A, igrač B kao bijeli na ploči B
- Ako igrač pojede protivničku figuru na jednoj ploči, na sljedećem potezu može istu postaviti na drugu ploču (postaje njegova figura)
- Igra se jedno kolo

1. Faza: Postavljanje

Pijani su već postavljeni na drugom i predzadnjem redu, a botovi će postavljati svoje figure na osnovnom redu tj. prvom i zadnjem redu.

2. Faza: Igranje poteza

U ovoj fazi botovi odigravaju poteze s figurama, imamo dvije vrste poteza:

1. Micanje figure s jednog polja na drugo
2. Postavljanje figure na ploču, ako igrač posjeduje navedenu figuru svojoj listi figura za postavljanje).

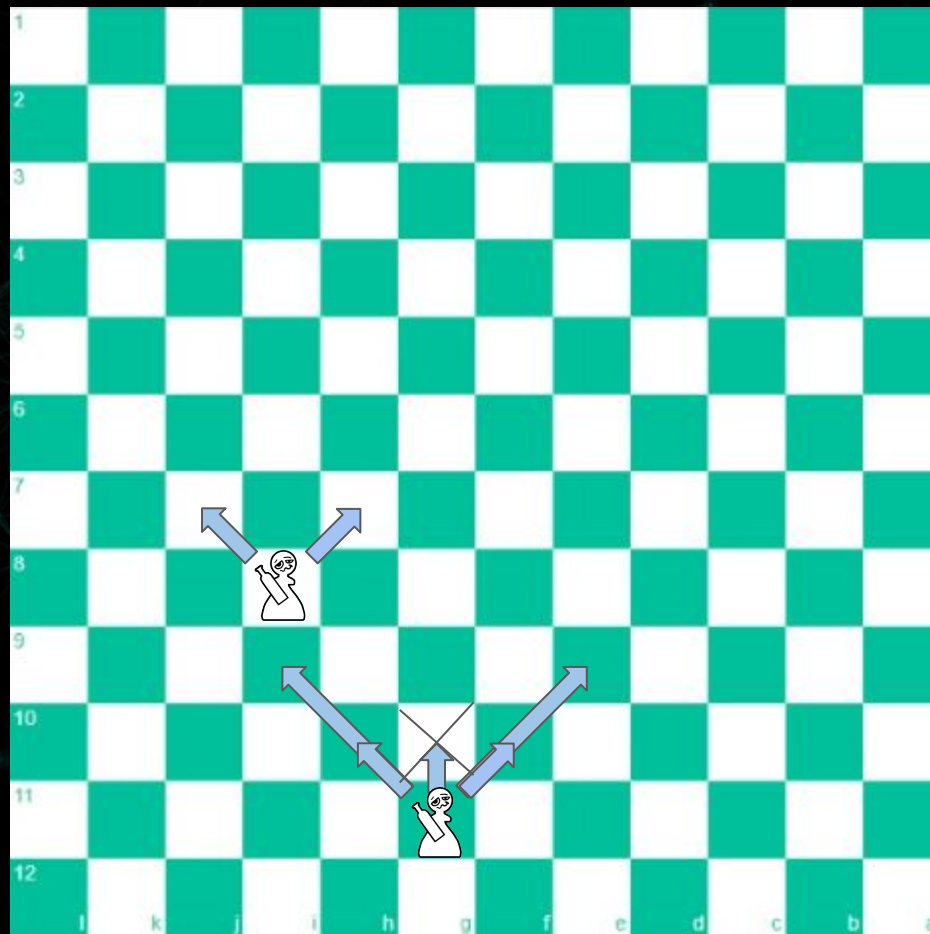
Potezi na dvije ploče potezi se igraju **istovremeno**

Pijan - 12 kom.



Kreće se dijagonalno kao na slici,
početak: 1 ili 2 polja
kasnije: samo 1 polje

Jede samo jedno polje unaprijed

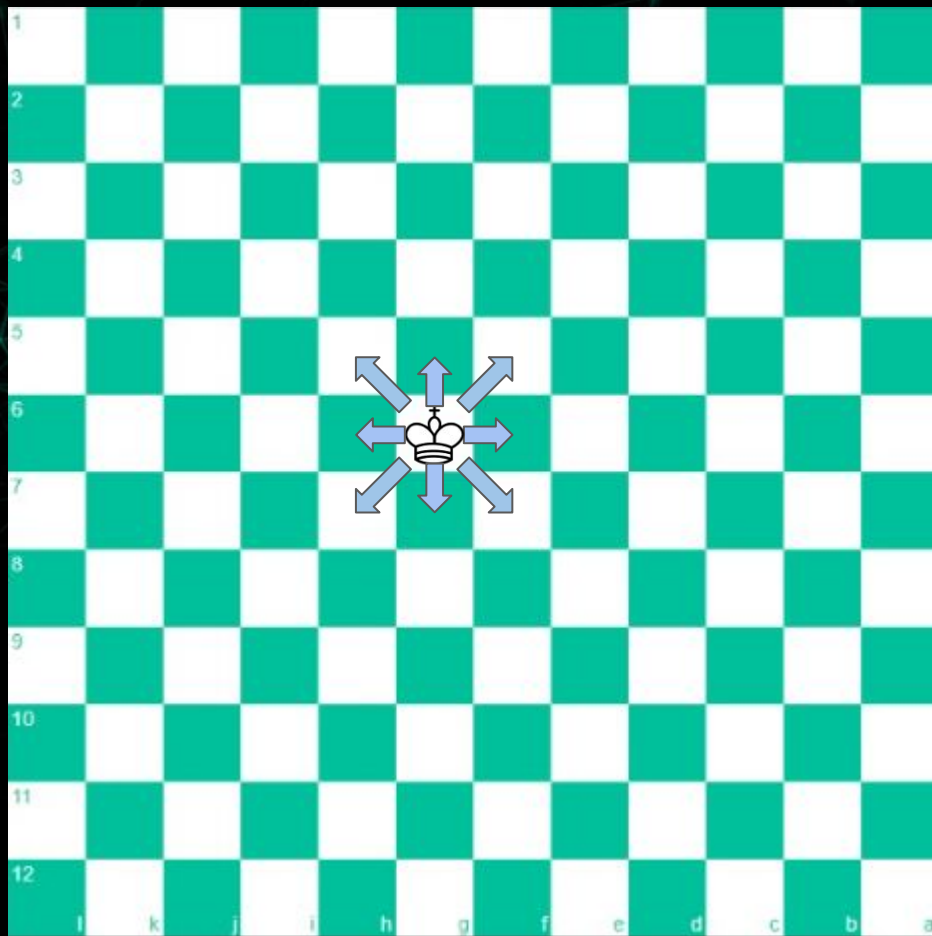


Kralj - 1 kom.



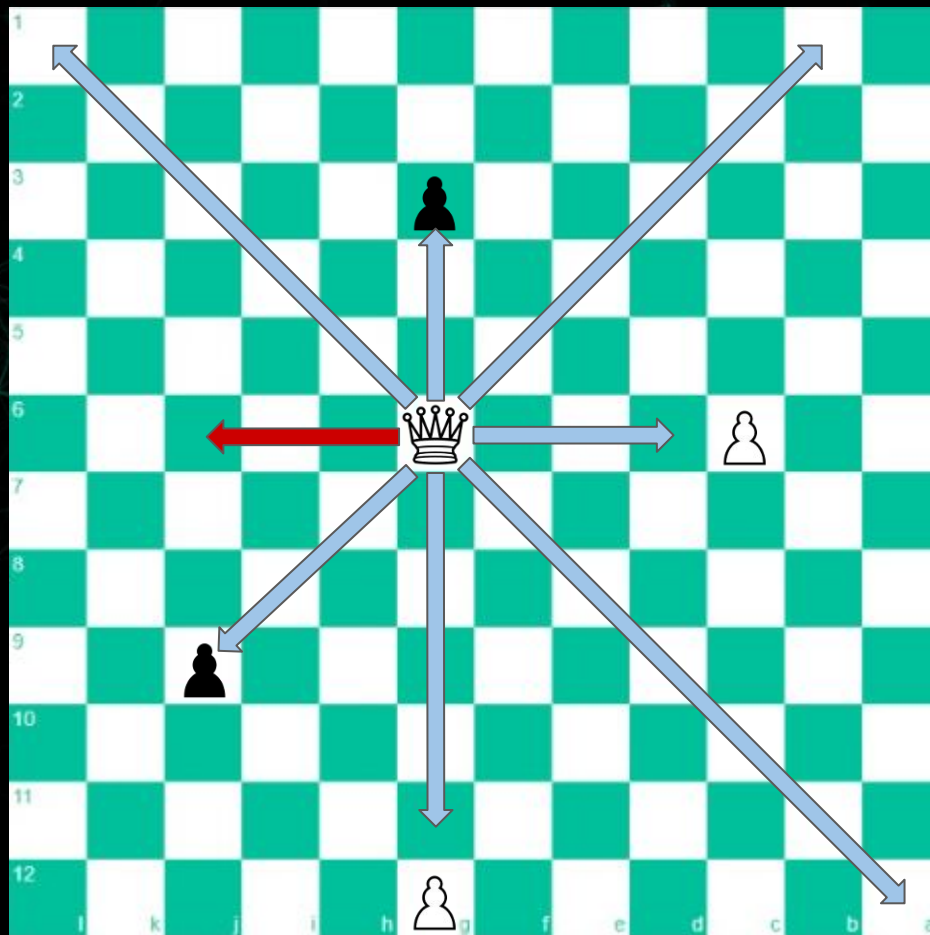
Kreće se za jedno polje u svim
smjerovima

Ako ga se pojede, igra je gotova



Nadobudna Dama - 2 kom.

Kreće se u svim smjerovima, ali mora ići do kraja (kraja ploče ili do svoje figure) ili mora jesti protivničku figuru

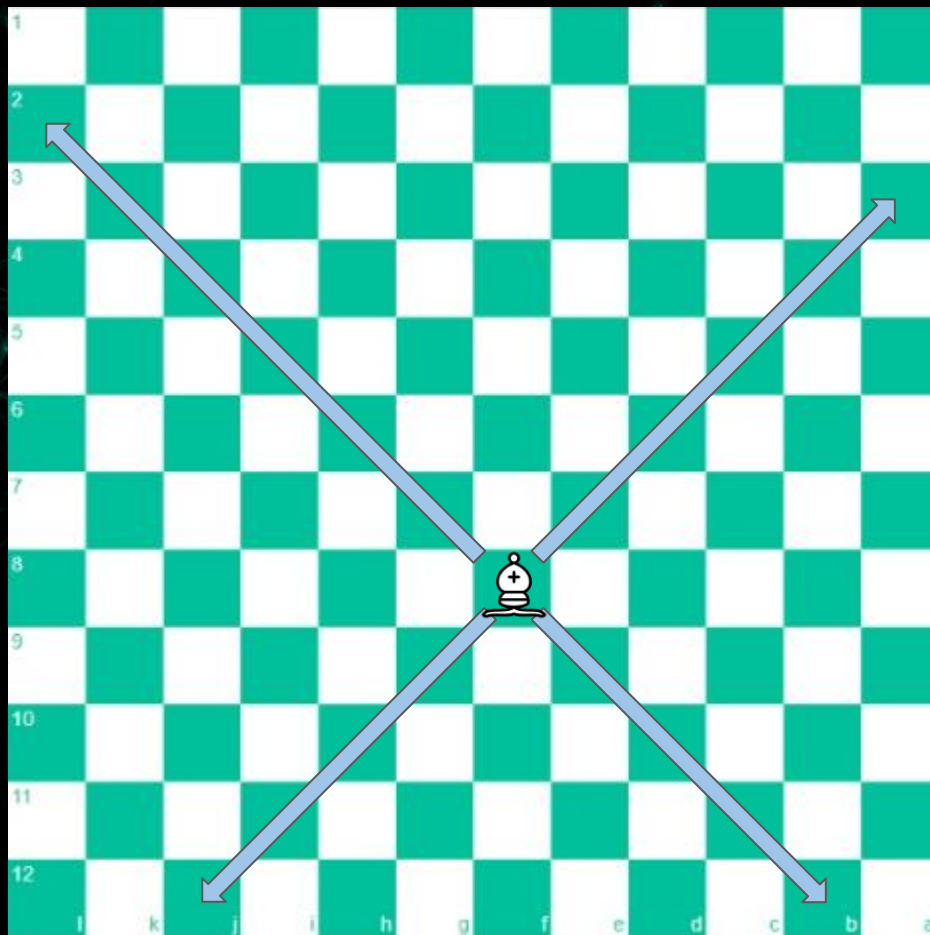


DLG Lovac - 2 kom.



Kreće se dijagonalno u svim smjerovima koliko polja želi, ne može preskakati figure.

Ako ga se pojede, susjedne figure na dijagonalnim poljima također se također pojedu (osim Kralja i Cigle)

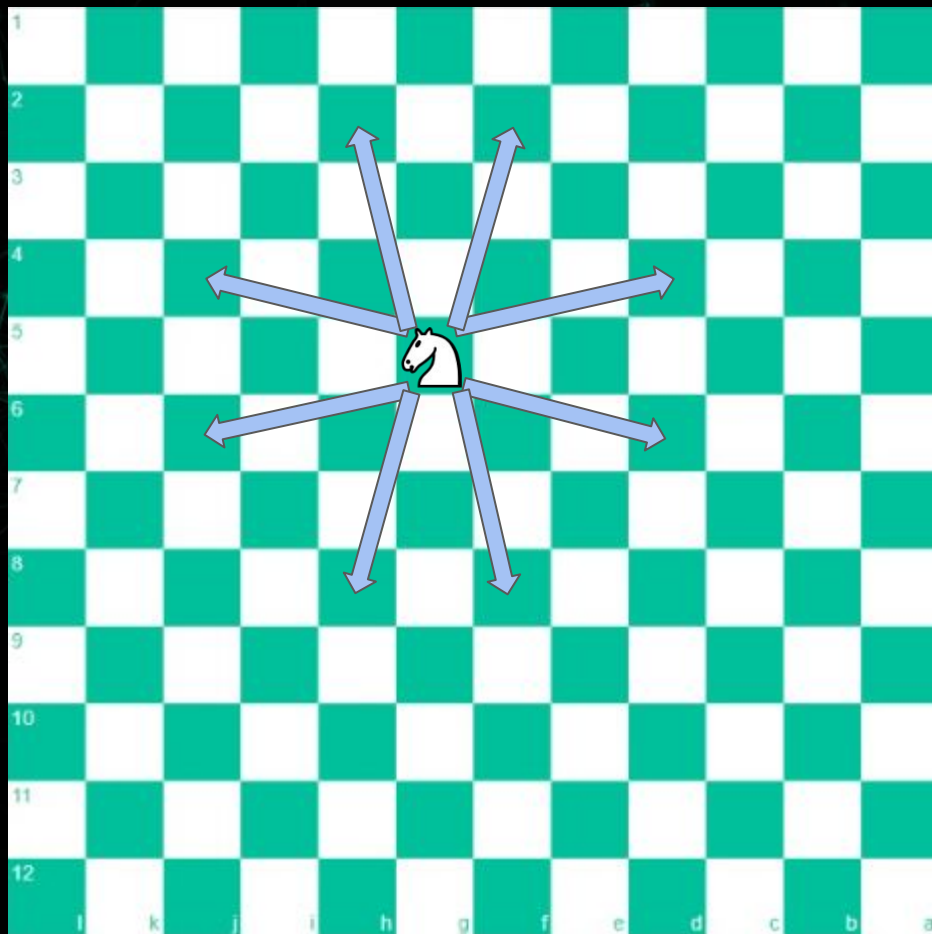


Ludi Konj - 2 kom.



Kreće se kao na slici

3 naprijed i 1 polje lijevo ili desno

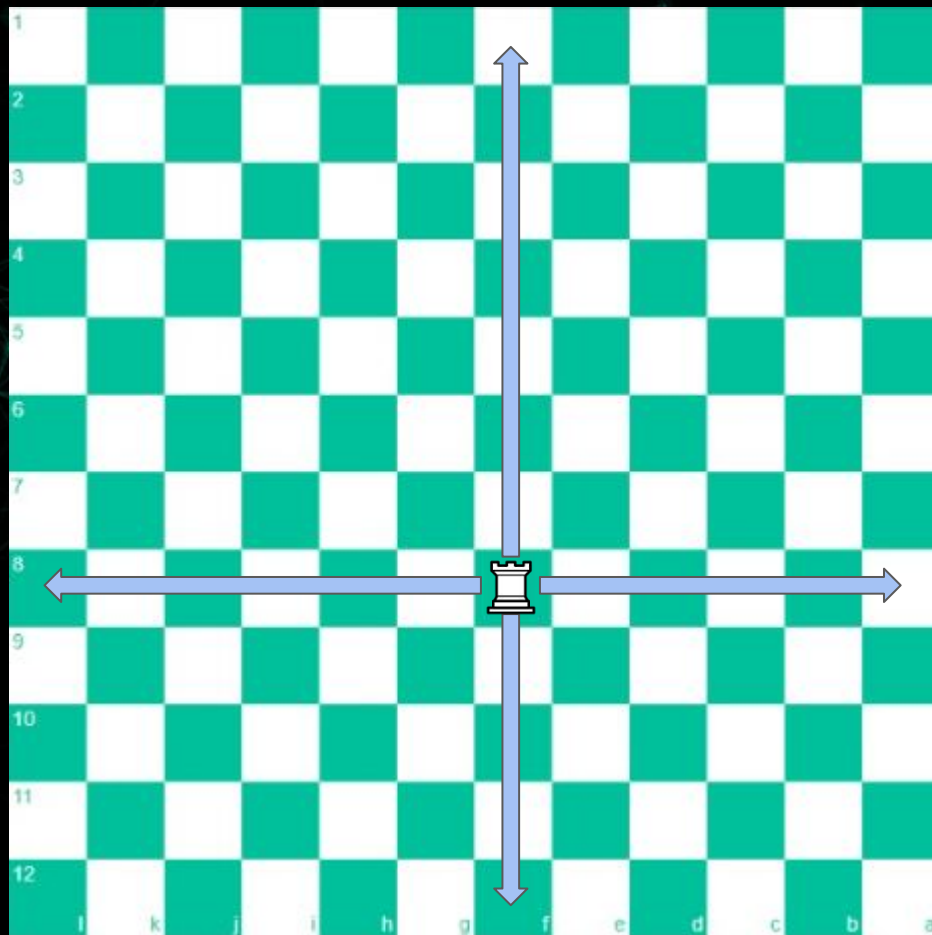


TopG - 2 kom.



Kreće se gore, dolje, lijevo i desno
koliko polja želi, ne može preskakati
figure.

Ako pojede figuru, a iza pojedene
figure se nalazi figura, ta figura
također bude pojedena (osim Cigle),
a TopG zauzima polje prve pojedene
figure.

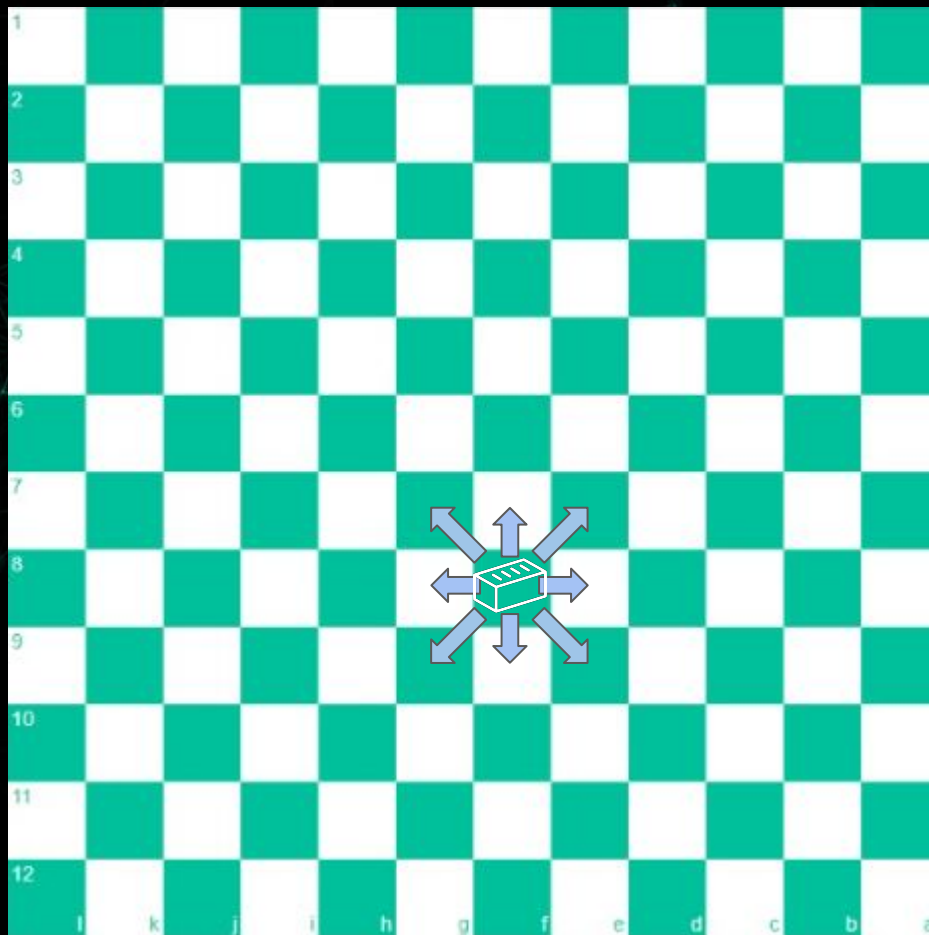


Cigla - 1 kom.



Kreće se jednako kao kralj.

Ne može jesti figure, biti pojedena
niti uništena

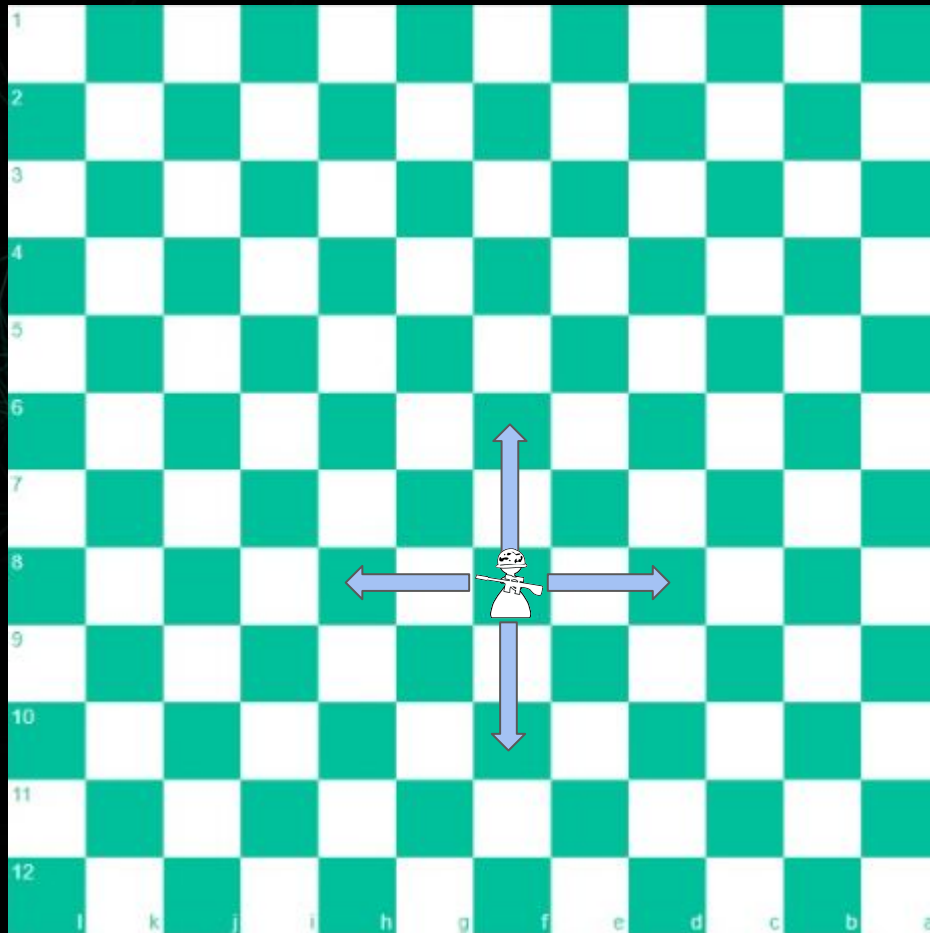


Snajper Ubio - 1 kom.



Kreće se u svim smjerovima za 2 polja, ne može preskakati figure.

Ako jede figuru, ne pomiče se na to polje nego ostaje na početnom polju



Kamikaza - 1 kom.



Kreće se dijagonalno isključivo
za 2 polja.

Može preskakati figure

Ako pojede protivničku figuru,
ubija sebe (nestaje iz igre) i sve
figure na susjednim poljima:
gore, dolje, lijevo, desno.

