

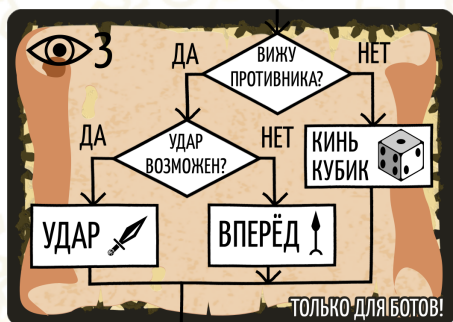
Делаем БОТОВ... Умнее!

Если Вам кажется, что Случайный Генератор действий Ботов (шестигранный кубик) не дает нужного результата и Боты в игре не отличаются интеллектом, то это можно легко поправить!

Для этого необходимо использовать специально заданные Программы действий для Ботов, которые придадут им больше интеллекта и заставят Вас поломать голову над алгоритмами действий ваших Големов. Вам нужно будет распечатать и склеить (или вложить в протекторы) 4 двухсторонних карты Программ Ботов с программами и все - Ваши Боты теперь опасные (хотя и просчитываемые) противники.

Порядок игры с Картами Программ Ботов:

1. Выберите нужный алгоритм, которым Вы хотите наделить Бота. Дополните карту Голема-Бота данной картой Программы, выложив ее ниже этой карты (но видимой всем игрокам).
2. Вместо броска кубика при "ходе" Бота, выполните алгоритм-программу, указанную на карте. При этом указанные Условия выполняются **ДО** перемещения Големов игроков! "Глаз" на карте указывает, на сколько клеток вперед Бот может обнаружить наличие противника (в данном случае 3 клетки).



**"Стена блокирует "взгляд"
Бота, но он видит сквозь
Лестницу, Воду и Бочку."**

К примеру, при применении указанной карты, если Бот увидит на одной из трех клеток перед ним другого Голема, то он посмотрит на возможность удара по нему (на 1-2-3 клетки) и выполнит Удар или подвинется к противнику на одну клетку Вперед.

П1

СЕКРЕТНО!