from kivy.app import App # Делает приложение (запуск)  
from kivy.uix.label import Label # Вывод текста на экран  
from kivy.uix.button import Button # Кликабельные кнопочки  
from kivy.config import Config # Настройки  
from pygments.lexers import HtmlLexer # Настройки кнопок  
from kivy.uix.boxlayout import BoxLayout # Ориентация текста/кнопочек (горизонтально/вертикально)  
from kivy.uix.gridlayout import GridLayout # Ориентация текста/кнопочек (2х2/3х3)  
from kivy.uix.stacklayout import StackLayout # Ориентация текста/кнопочек (стек/как мешки в машинку)  
from kivy.uix.anchorlayout import AnchorLayout # Ориентация текста/кнопочек (более гибкое расположение на экране)  
from kivy.uix.floatlayout import FloatLayout # Ориентация текста/кнопочек (любое расположение на экране)  
from kivy.core.window import Window # Для масштабирования окна  
import time # Остановка выполнения программы (если понадобится пауза)  
from kivy.uix.screenmanager import ScreenManager, Screen # Для смены экрана  
from kivy.config import ConfigParser # Для настройки перехода и пр  
from kivy.uix.recycleview import RecycleView # Для прокрутки  
import random # Для рандомизации  
from kivy.metrics import dp  
import os  
import ast  
  
Window.size = (590, 680)  
Window.clearcolor = (.75, .60, .35, 1)  
Window.title = "Андердарк"  
  
HP = 0 # ХП персонажа (начальное рассчитывается по формуле: HP = 100 + n  
MAX\_HP = 0 # Максимальное HP персонажа  
Experience = 0 # Опыт  
Trophies = 0 # Трофеи  
LVL = 1 # Уровень (Увеличивается по условию: if(Experience >= 50 + 20\*LVL): LVL += 1  
Floor = 1 # Этаж подземелья = уровню персонажа  
  
Class = " " # Класс персонажа, определяющий дальнейшие начальные характеристики:  
n = 0 # Число, необходимое для высчитывания начального и максимального HP персонажа  
Skill = 0 # Ловкость (зависит от класса)  
Luck = 0 # Удача (зависит от класса)  
Strenght = 0 # Сила (зависит от класса)  
Endurance = 1 # Выносливость (зависит от класса)  
  
Difficulty = " " # Сложность игры, определяющая дальнейшие характеристики:  
k = 2 # Коэфициент удара моба по персонажу (зависит от сложности игры, изменяемой в настройках)  
  
HP\_normal\_monster = ((random.randint(50, 80)) + (10 \* Floor)) # HP обычного монстра  
HP\_average\_monster = ((random.randint(60, 90)) + (10 \* Floor)) # HP среднего монстра  
HP\_elite\_monster = ((random.randint(90, 120)) + (10 \* Floor)) # HP элитного монсра  
  
damage\_from\_normal\_monster = (random.randint(10, 15) \* k + (Floor \* 2)) // Endurance # Урон от обычного монстра  
damage\_from\_average\_monster = (random.randint(17, 22) \* k + (Floor \* 2)) // Endurance # Урон от среднего монстра  
damage\_from\_elite\_monster = (random.randint(27, 33) \* k + (Floor \* 2)) // Endurance # Урон от элитного монстра  
  
list = ["Химерий", "Скелет", "Огненная фурия", "Кудуку", "Отверженный", "Скелет лучник", "Некромант", "Теневая мумия"]  
list += [ "Каменный голем", "Дроу", "Дуергары", "Иллитид", "Пещерный паук", "Ядовитый паук", "Шипастый шар", "Нежить"]  
list += ["Статуя", "Иномирец", "Иглохлыст", "Злая тень", "Стальной скелет", "Загробный иномирец", "Мышь"]  
list += ["Красный слизень", "Огромный червь", "Токсичный слизень", "Мёртвый шахтёр", "Летучая мышь", "Мумия"]  
  
mob = " "  
HP\_mob = 0  
Name\_Mob = " "  
reward = " "  
  
damage\_from\_monster = 0  
  
# Инвентарь персонажа (сюда будут добавлены все возможные предметы игры, начальное количество которых будет равно 0)  
  
Usual\_healing\_potion = 0 # Обычное зелье лечения  
Powerful\_healing\_potion = 0 # Сильное зелье лечения  
Epic\_healing\_potion = 0 # Эпическое зелье лечения  
  
# В каждом слоте может быть только 1 предмет  
# Старый предмет будет храниться в эфимерном инвентаре, который нельзя просмотреть  
helmet = " " # Шлем - добавляет "X" к выносливости  
bib = " " # Нагрудник - добавляет "X" к HP  
pants = " " # Штаны - добавляет "X" к HP  
boots = " " # Сапоги - добавляет "X" к ловкости  
necklace = " " # Ожерелье - добавляет "X" к удаче  
ring = " " # Кольцо - добавляет "X" к силе  
weapon = " " # Оружие - добавляет "X" к силе  
  
# Список предметов  
helmet\_leather = 0  
helmet\_cloth = 0  
helmet\_epic = 0  
helmet\_legendary = 0  
  
bib\_leather = 0  
bib\_cloth = 0  
bib\_epic = 0  
bib\_legendary = 0  
  
pants\_leather = 0  
pants\_cloth = 0  
pants\_epic = 0  
pants\_legendary = 0  
  
boots\_leather = 0  
boots\_cloth = 0  
boots\_epic = 0  
boots\_legendary = 0  
  
necklace\_leather = 0  
necklace\_cloth = 0  
necklace\_epic = 0  
necklace\_legendary = 0  
  
ring\_leather = 0  
ring\_cloth = 0  
ring\_epic = 0  
ring\_legendary = 0  
  
weapon\_leather = 0  
weapon\_cloth = 0  
weapon\_epic = 0  
weapon\_legendary = 0  
  
# Конец инвентаря  
  
# Вручную устанавливаемый счётчик слайдов  
# (количество возможных вариаций подземелья)  
Count\_Screen = 27  
  
  
class Game\_Over(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Game\_Over, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 priv = BoxLayout(orientation="vertical")  
 priv.add\_widget(Label(text="Игра пройдена!", font\_size=40,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 priv.add\_widget(Button(text="Назад",  
 background\_color=[.75, .60, .30, 1],  
 font\_size=40,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Мой\_персонаж')))  
 self.add\_widget(priv)  
 print("Класс персонажа: ", Class, "\nБонус к ХП: ", n, "\nКоличество ХП: ", HP, "\nЛовкость: ", Skill,  
 "\nУдача: ", Luck, "\nСила: ", Strenght, "\nВыносливость: ", Endurance)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Game\_Over\_Kill(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Game\_Over\_Kill, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 priv = BoxLayout(orientation="vertical")  
 priv.add\_widget(Label(text="Вы умерли!", font\_size=40,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 priv.add\_widget(Button(text="Назад",  
 background\_color=[.75, .60, .30, 1],  
 font\_size=40,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Мой\_персонаж')))  
 self.add\_widget(priv)  
 print("Класс персонажа: ", Class, "\nБонус к ХП: ", n, "\nКоличество ХП: ", HP, "\nЛовкость: ", Skill,  
 "\nУдача: ", Luck, "\nСила: ", Strenght, "\nВыносливость: ", Endurance)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Main\_menu(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Main\_menu, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
 menu = BoxLayout(orientation="vertical")  
 menu.add\_widget(Button(text="Новая игра",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=self.Новая))  
 menu.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .30, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=self.Прода))  
 menu.add\_widget(Button(text="Мой персонаж",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=self.MyPers))  
 menu.add\_widget(Button(text="Магазин",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .30, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Магазин')))  
 menu.add\_widget(Button(text="Правила",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Правила')))  
 menu.add\_widget(Button(text="История",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .30, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('История')))  
 menu.add\_widget(Button(text="Настройки",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Настройки')))  
 menu.add\_widget(Button(text="Выход",  
 font\_size=50,  
 background\_color=[.75, .60, .30, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="", on\_press=exit))  
 self.add\_widget(menu)  
  
 def Новая(self, event):  
 global HP, MAX\_HP, Experience, Trophies, LVL, Floor, Class, n, Skill, Luck, Strenght, Endurance  
 global helmet, bib, pants, boots, necklace, ring, weapon, pants\_leather, pants\_cloth, pants\_epic, pants\_legendary  
 global helmet\_leather, helmet\_cloth, helmet\_epic, helmet\_legendary, bib\_leather, bib\_cloth, bib\_epic, bib\_legendary  
 global boots\_leather, boots\_cloth, boots\_epic, boots\_legendary, necklace\_leather, necklace\_cloth, necklace\_epic, necklace\_legendary  
 global ring\_leather, ring\_cloth, ring\_epic, ring\_legendary, weapon\_leather, weapon\_cloth, weapon\_epic, weapon\_legendary  
 HP = 0 # ХП персонажа (начальное рассчитывается по формуле: HP = 100 + n  
 MAX\_HP = 0 # Максимальное HP персонажа  
 Experience = 0 # Опыт  
 Trophies = 0 # Трофеи  
 LVL = 1 # Уровень (Увеличивается по условию: if(Experience >= 50 + 20\*LVL): LVL += 1  
 Floor = 1 # Этаж  
  
 Class = " " # Класс персонажа, определяющий дальнейшие начальные характеристики:  
 n = 0 # Число, необходимое для высчитывания начального и максимального HP персонажа  
 Skill = 0 # Ловкость (зависит от класса)  
 Luck = 0 # Удача (зависит от класса)  
 Strenght = 0 # Сила (зависит от класса)  
 Endurance = 1 # Выносливость (зависит от класса)  
  
 helmet = " " # Шлем - добавляет "X" к выносливости  
 bib = " " # Нагрудник - добавляет "X" к HP  
 pants = " " # Штаны - добавляет "X" к HP  
 boots = " " # Сапоги - добавляет "X" к ловкости  
 necklace = " " # Ожерелье - добавляет "X" к удаче  
 ring = " " # Кольцо - добавляет "X" к силе  
 weapon = " " # Оружие - добавляет "X" к силе  
  
 helmet\_leather = 0  
 helmet\_cloth = 0  
 helmet\_epic = 0  
 helmet\_legendary = 0  
  
 bib\_leather = 0  
 bib\_cloth = 0  
 bib\_epic = 0  
 bib\_legendary = 0  
  
 pants\_leather = 0  
 pants\_cloth = 0  
 pants\_epic = 0  
 pants\_legendary = 0  
  
 boots\_leather = 0  
 boots\_cloth = 0  
 boots\_epic = 0  
 boots\_legendary = 0  
  
 necklace\_leather = 0  
 necklace\_cloth = 0  
 necklace\_epic = 0  
 necklace\_legendary = 0  
  
 ring\_leather = 0  
 ring\_cloth = 0  
 ring\_epic = 0  
 ring\_legendary = 0  
  
 weapon\_leather = 0  
 weapon\_cloth = 0  
 weapon\_epic = 0  
 weapon\_legendary = 0  
  
 set\_screen("Выбор\_класса")  
  
 def Прода(self, event):  
 if Class != " ":  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
 else:  
 set\_screen("Нет\_класса")  
  
 def MyPers(self, event):  
 if Class != " ":  
 set\_screen("Мой\_персонаж")  
 else:  
 set\_screen("Нет\_класса")  
  
  
class My\_character(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(My\_character, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Сharacter = FloatLayout()  
 Сharacter.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=self.InMenu))  
 Сharacter.add\_widget(Button(text=" \*тут будет\nэмблема класса\*",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=15,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.3, .2), pos=(80, 400), background\_normal=""))  
 Сharacter.add\_widget(Label(text="Мой персонаж\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=40,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Сharacter.add\_widget(Label(text="\n\n\n\n\n"  
 " Класс: " + str(Class) + "\n"  
 " Уровень: " + str(LVL) + "\n"  
 " Этаж: " + str(Floor) + "\n"  
 " Опыт: " + str(Experience) + "\n"  
 " Трофеи: " + str(Trophies) + "\n\n"  
 "Характеристики:\n\n"  
 "Ловкость: " + str(Skill) + "\n"  
 "Сила: " + str(Strenght) + "\n"  
 "Выносливость: " + str(Endurance) + "\n"  
 "Удача: " + str(Luck) + "\n\n"  
 "Инвентарь:\n"  
 "Простое зелье лечения: " + str(Usual\_healing\_potion) + "\n"  
 "Сильное зелье лечения: " + str(Powerful\_healing\_potion) + "\n"  
 "Эпическое зелье лечения: " + str(Epic\_healing\_potion) + "\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 self.add\_widget(Сharacter)  
  
 def InMenu(self, event):  
 global HP  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(My\_character())  
 if HP <= 0:  
 global MAX\_HP, Experience, Trophies, LVL, Floor, Class, n, Skill, Luck, Strenght, Endurance  
 global helmet, bib, pants, boots, necklace, ring, weapon, pants\_leather, pants\_cloth, pants\_epic, pants\_legendary  
 global helmet\_leather, helmet\_cloth, helmet\_epic, helmet\_legendary, bib\_leather, bib\_cloth, bib\_epic, bib\_legendary  
 global boots\_leather, boots\_cloth, boots\_epic, boots\_legendary, necklace\_leather, necklace\_cloth, necklace\_epic, necklace\_legendary  
 global ring\_leather, ring\_cloth, ring\_epic, ring\_legendary, weapon\_leather, weapon\_cloth, weapon\_epic, weapon\_legendary  
 HP = 0 # ХП персонажа (начальное рассчитывается по формуле: HP = 100 + n  
 MAX\_HP = 0 # Максимальное HP персонажа  
 Experience = 0 # Опыт  
 Trophies = 0 # Трофеи  
 LVL = 1 # Уровень (Увеличивается по условию: if(Experience >= 50 + 20\*LVL): LVL += 1  
 Floor = 1 # Этаж  
  
 Class = " " # Класс персонажа, определяющий дальнейшие начальные характеристики:  
 n = 0 # Число, необходимое для высчитывания начального и максимального HP персонажа  
 Skill = 0 # Ловкость (зависит от класса)  
 Luck = 0 # Удача (зависит от класса)  
 Strenght = 0 # Сила (зависит от класса)  
 Endurance = 1 # Выносливость (зависит от класса)  
  
 helmet = " " # Шлем - добавляет "X" к выносливости  
 bib = " " # Нагрудник - добавляет "X" к HP  
 pants = " " # Штаны - добавляет "X" к HP  
 boots = " " # Сапоги - добавляет "X" к ловкости  
 necklace = " " # Ожерелье - добавляет "X" к удаче  
 ring = " " # Кольцо - добавляет "X" к силе  
 weapon = " " # Оружие - добавляет "X" к силе  
  
 helmet\_leather = 0  
 helmet\_cloth = 0  
 helmet\_epic = 0  
 helmet\_legendary = 0  
  
 bib\_leather = 0  
 bib\_cloth = 0  
 bib\_epic = 0  
 bib\_legendary = 0  
  
 pants\_leather = 0  
 pants\_cloth = 0  
 pants\_epic = 0  
 pants\_legendary = 0  
  
 boots\_leather = 0  
 boots\_cloth = 0  
 boots\_epic = 0  
 boots\_legendary = 0  
  
 necklace\_leather = 0  
 necklace\_cloth = 0  
 necklace\_epic = 0  
 necklace\_legendary = 0  
  
 ring\_leather = 0  
 ring\_cloth = 0  
 ring\_epic = 0  
 ring\_legendary = 0  
  
 weapon\_leather = 0  
 weapon\_cloth = 0  
 weapon\_epic = 0  
 weapon\_legendary = 0  
  
 set\_screen("Главное\_меню")  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class N0\_class(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(N0\_class, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text="У Вас нет созданного персонажа!\n\n (нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class History(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(History, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 self.layout = GridLayout(cols=1, spacing=10, size\_hint\_y=2.3)  
 self.layout.bind(minimum\_height=self.layout.setter('height'))  
 Istoria = Button(text='<-- В главное меню',  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 background\_normal="",  
 on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню'),  
 size\_hint\_y=None, height=dp(40))  
 self.layout.add\_widget(Istoria)  
 root = RecycleView(size\_hint=(1, None), size=(Window.width, Window.height))  
 root.add\_widget(self.layout)  
 self.add\_widget(root)  
 btn = BoxLayout(orientation="vertical")  
 btn.add\_widget(Button(text="В Андердарке, расположенном под гордом\n"  
 "Фаэрун, всегда было неспокойно. Там\n"  
 "обитало множество рас, считающихся\n"  
 "«тёмными» Жили там тёмные эльфы-дроу,\n"  
 "иллитиды, наблюдатели,\nтемные дварфы - дуергары.\n\n"  
 "Андердарк – это огромный лабиринт\n"  
 "пещер и тоннелей. Здесь нет\n"  
 "практически никаких источников света,\n"  
 "за исключением светящихся камней или\n"  
 "грибов. Сам воздух может содержать\n"  
 "яды или взрывоопасные газы. Но\n"  
 "всё это не помешало разумным\n"  
 "существам жить в Андердарке.\n\n"  
 "Пусть это и подземный мир, однако,\n"  
 "растительный и животный мир отличается\n"  
 "удивительным, для своего климата,\n"  
 "разнообразием. Растительная жизнь не"  
 "\nмогла использовать солнечный свет в "  
 "\nкачестве источника энергии и, таким"  
 "\nобразом, приняла странные формы,"  
 "\nприспособленные к жизни под землёй."  
 "\nБудучи неспособными переваривать"  
 "\nнормальные питательные вещества,"  
 "\nбольшую часть времени они полагались"  
 "\nна поглощение магической энергии, или,"  
 "\nкак её тут называют, фаэрзресс. Животный\n"  
 "же мир не менее разнообразен. Здесь есть"  
 "\nпочти всё: от маленьких насекомых до"  
 "\nтеневых драконов, создавших свои"  
 "\nцарства глубоко внутри.\n\n"  
 "Вам с детства знакомы эти холодные\n"  
 "туннели, темнота и чувство опасности.\n"  
 "И пусть со временем у вас развилось\n"  
 "тёмное зрение, менее опасно здесь не\n"  
 "стало. Вы привыкли жить среди тьмы,\n"  
 "с редким вкраплением фосфоресцирующих\n"  
 "грибов, среди хищников и редко\n"  
 "встречающихся обитателей Андердарка.\n"  
 "\nНо ведь всегда было интересно, что там,\n"  
 "наверху, над многочисленными проходами\n"  
 "и тоннелями пещер, над подземными\n"  
 "государствами, над всем этим \n"  
 "подземным городом.\n\n",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1],  
 background\_normal=""))  
 self.layout.add\_widget(btn)  
  
 def on\_leave(self):  
 self.layout.clear\_widgets()  
  
  
class Rules(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Rules, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 self.layout = GridLayout(cols=1, spacing=10, size\_hint\_y=2.9)  
 self.layout.bind(minimum\_height=self.layout.setter('height'))  
 Pravila = Button(text='<-- В главное меню',  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="",  
 on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню'),  
 size\_hint\_y=None, height=dp(40))  
 self.layout.add\_widget(Pravila)  
 root = RecycleView(size\_hint=(1, None), size=(Window.width, Window.height))  
 root.add\_widget(self.layout)  
 self.add\_widget(root)  
 Pravila2 = BoxLayout(orientation="vertical")  
 Pravila2.add\_widget(Button(text="На начальном этапе вам предстоит выбрать\n"  
 "класс персонажа. От этого будут зависеть\n"  
 "Ваши начальные характеристики, количество\n"  
 "хп, а также урон, получаемый от\n"  
 "ловушек.\n\n"  
 "Ваши характеристики:\n"  
 "◊ Сила – отвечает за силу атаки\n"  
 "◊ Ловкость (ловк) – отвечает за уклонение\n"  
 "◊ Выносливость (вын) – отвечает за урон\n"  
 "получаемый от монстров\n"  
 "◊ Удача – отвечает за ценность и\n"  
 "количество найденных трофеев, а также за\n"  
 "частоту встречи ловушек\n\n"  
 "Классов всего 4:\n\n"  
 "1. Маг 2. Убийца\nКоличество хп – 100 Количество хп – 130\n"  
 "Ловкость – 2 Ловкость – 5\nУдача – 3 Удача – 2\n"  
 "Сила – 6 Сила – 5\nВыносливость – 2 Выносливость – 3\n"  
 "\n3. Воин 4. Страж\n"  
 "Количество хп – 170 Количество хп – 210\nЛовкость – 3 Ловкость – 2\n"  
 "Удача – 2 Удача – 1\nСила – 4 Сила – 3\n"  
 "Выносливость – 5 Выносливость – 6\n\n"  
 "После выбора класса начинается\nпрохождение подземелья\n\n Опыт и трофеи\n\n"  
 "Опыт персонажа накапливается при\nпрохождении каждой локации\n(кроме локаций магазина и отдыха)\n\n"  
 "Опыт необходим для перехода в более\nсложные участки подземелья, этажи\n(всего их 10)\n\n"  
 "Трофеи персонажа служат валютой, за\nкоторую он может приобретать вещи в\nмагазине.\n\n"  
 "Трофеи можно получить на локациях\n(«викторина», монстр, сундук)\n\n "  
 " Бой и механика\n\n"  
 "Урон, уклонение, количество и качество\nтрофеев не фиксированы, они зависят от\n"  
 "рандома (с учётом характеристик персонажа,\nкак начальных, так и приобретённых за счёт\n"  
 "предметов)\nУрон и уклонение (в битве с монстром)\nтакже зависят от рандома, но с учётом не\n"  
 "только характеристик персонажа, но и\nхарактеристик самого монстра.\n",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1],  
 background\_normal=""))  
 self.layout.add\_widget(Pravila2)  
  
 def on\_leave(self):  
 self.layout.clear\_widgets()  
  
  
class Election\_class(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Election\_class, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 ViborClass = FloatLayout()  
 ViborClass.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 ViborClass.add\_widget(Label(text="\n\n\n\n Выбор класса\n\n"  
 "Вы решили попробовать выбраться из\nПодземного Города, но для этого Вам\n"  
 "предстоит выбрать свой дальнейший путь…\n"  
 "Быть может, Вы мечтали стать магом? или\n"  
 "воином? В любом случае, выбирайте с умом,\n"  
 "ведь у каждого класса есть как плюсы,\nтак и минусы.\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 ViborClass.add\_widget(  
 Button(text=" Маг\n\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n\n HP - 100\n Ловк - 2\n Удача - 2\n Сила - 6\n"  
 " Выносл - 2\n",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.2, .4), pos=(25, 30),  
 on\_press=self.Маг))  
 ViborClass.add\_widget(  
 Button(text=" Убийца\n\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n\n HP - 130\n Ловк - 5\n Удача - 2\n Сила - 5\n"  
 " Выносл - 3\n",  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 on\_press=self.Убийца,  
 size\_hint=(.2, .4), pos=(164, 30)))  
 ViborClass.add\_widget(  
 Button(text=" Воин\n\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n\n HP - 170\n Ловк - 3\n Удача - 2\n Сила - 4\n"  
 " Выносл - 5\n",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 on\_press=self.Воин,  
 size\_hint=(.2, .4), pos=(301, 30)))  
 ViborClass.add\_widget(  
 Button(text=" Страж\n\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\n\n HP - 210\n Ловк - 2\n Удача - 1\n Сила - 3\n"  
 " Выносл - 6\n",  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 on\_press=self.Страж,  
 size\_hint=(.2, .4), pos=(440, 30)))  
 self.add\_widget(ViborClass)  
  
 def Маг(self, event):  
 global Class  
 global n  
 global Skill  
 global Luck  
 global Strenght  
 global Endurance  
 global HP  
 global MAX\_HP  
 Class = "Маг"  
 n = 0  
 HP = 100 + n  
 MAX\_HP = HP  
 Skill = 2  
 Luck = 3  
 Strenght = 6  
 Endurance = 2  
 set\_screen('Начало\_пути\_маг')  
 print("Класс персонажа: ", Class, "\nБонус к ХП: ", n, "\nКоличество ХП: ", HP, "\nЛовкость: ", Skill,  
 "\nУдача: ", Luck, "\nСила: ", Strenght, "\nВыносливость: ", Endurance)  
  
 def Убийца(self, event):  
 global Class  
 global n  
 global Skill  
 global Luck  
 global Strenght  
 global Endurance  
 global HP  
 global MAX\_HP  
 Class = "Убийца"  
 n = 30  
 HP = 100 + n  
 MAX\_HP = HP  
 Skill = 5  
 Luck = 2  
 Strenght = 5  
 Endurance = 3  
 set\_screen('Начало\_пути\_убийца')  
 print("Класс персонажа: ", Class, "\nБонус к ХП: ", n, "\nКоличество ХП: ", HP, "\nЛовкость: ", Skill,  
 "\nУдача: ", Luck, "\nСила: ", Strenght, "\nВыносливость: ", Endurance)  
  
 def Воин(self, event):  
 global Class  
 global n  
 global Skill  
 global Luck  
 global Strenght  
 global Endurance  
 global HP  
 global MAX\_HP  
 Class = "Воин"  
 n = 70  
 HP = 100 + n  
 MAX\_HP = HP  
 Skill = 3  
 Luck = 2  
 Strenght = 4  
 Endurance = 5  
 set\_screen('Начало\_пути\_воин')  
 print("Класс персонажа: ", Class, "\nБонус к ХП: ", n, "\nКоличество ХП: ", HP, "\nЛовкость: ", Skill,  
 "\nУдача: ", Luck, "\nСила: ", Strenght, "\nВыносливость: ", Endurance)  
  
 def Страж(self, event):  
 global Class  
 global n  
 global Skill  
 global Luck  
 global Strenght  
 global Endurance  
 global HP  
 global MAX\_HP  
 Class = "Страж"  
 n = 110  
 HP = 100 + n  
 MAX\_HP = HP  
 Skill = 2  
 Luck = 1  
 Strenght = 3  
 Endurance = 6  
 set\_screen('Начало\_пути\_страж')  
 print("Класс персонажа: ", Class, "\nБонус к ХП: ", n, "\nКоличество ХП: ", HP, "\nЛовкость: ", Skill,  
 "\nУдача: ", Luck, "\nСила: ", Strenght, "\nВыносливость: ", Endurance)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Beginning\_Wizard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Beginning\_Wizard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Class = FloatLayout()  
 Class.add\_widget(Button(text="Выбрать другой класс",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Выбор\_класса')))  
 Class.add\_widget(Label(text="\n\nПоздравляем!\nВы выбрали Класс Мага и Ваше\nпутешествие "  
 "по Андердарку начинается\nс этого момента.\n\n"  
 "Ваши характеристики:\nКоличество HP - 100\nловкость – 2\nудача – 3\n"  
 "сила – 6\nвыносливость – 2\n\n"  
 "На Вашем пути будет множество\nтрудностей "  
 "и испытаний, но награда\nтого стоит.\n\n"  
 "Пусть удача сопутствует Вам!\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Class.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 1),  
 background\_normal="", on\_press=self.dalee))  
 self.add\_widget(Class)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Beginning\_Assassin(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Beginning\_Assassin, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Class = FloatLayout()  
 Class.add\_widget(Button(text="Выбрать другой класс",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Выбор\_класса')))  
 Class.add\_widget(Label(text="\n\nПоздравляем!\nВы выбрали Класс Убийцы и Ваше\nпутешествие "  
 "по Андердарку начинается\nс этого момента.\n\n"  
 "Ваши характеристики:\nКоличество HP - 130\nловкость – 5\nудача – 2\n"  
 "сила – 5\nвыносливость – 3\n\n"  
 "На Вашем пути будет множество\nтрудностей "  
 "и испытаний, но награда\nтого стоит.\n\n"  
 "Пусть удача сопутствует Вам!\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Class.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 1),  
 background\_normal="", on\_press=self.dalee))  
 self.add\_widget(Class)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Beginning\_Warrior(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Beginning\_Warrior, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Class = FloatLayout()  
 Class.add\_widget(Button(text="Выбрать другой класс",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Выбор\_класса')))  
 Class.add\_widget(Label(text="\n\nПоздравляем!\nВы выбрали Класс Воина и Ваше\nпутешествие "  
 "по Андердарку начинается\nс этого момента.\n\n"  
 "Ваши характеристики:\nКоличество HP - 170\nловкость – 3\nудача – 2\n"  
 "сила – 4\nвыносливость – 5\n\n"  
 "На Вашем пути будет множество\nтрудностей "  
 "и испытаний, но награда\nтого стоит.\n\n"  
 "Пусть удача сопутствует Вам!\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Class.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 1),  
 background\_normal="", on\_press=self.dalee))  
 self.add\_widget(Class)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Beginning\_Guard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Beginning\_Guard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Class = FloatLayout()  
 Class.add\_widget(Button(text="Выбрать другой класс",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Выбор\_класса')))  
 Class.add\_widget(Label(text="\n\nПоздравляем!\nВы выбрали Класс Стража и Ваше\nпутешествие "  
 "по Андердарку начинается\nс этого момента.\n\n"  
 "Ваши характеристики:\nКоличество HP - 210\nловкость – 2\nудача – 1\n"  
 "сила – 3\nвыносливость – 6\n\n"  
 "На Вашем пути будет множество\nтрудностей "  
 "и испытаний, но награда\nтого стоит.\n\n"  
 "Пусть удача сопутствует Вам!\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Class.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 1),  
 background\_normal="", on\_press=self.dalee))  
 self.add\_widget(Class)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Settings(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Settings, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Class = FloatLayout()  
 Class.add\_widget(Button(text="Сложность игры \n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=40,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1],  
 background\_normal=""))  
 Class.add\_widget(Button(text="(Влияет на урон по персонажу и силу монстров)",  
 background\_color=[.75, .60, .35, 1], font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(55, 487),  
 background\_normal=""))  
 Class.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Class.add\_widget(Button(text="Лёгкая",  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 font\_size=30,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.8, .2), pos=(55, 350),  
 background\_normal="", on\_press=self.easy))  
 Class.add\_widget(Button(text="Средняя",  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 font\_size=30,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.8, .2), pos=(55, 195),  
 background\_normal="", on\_press=self.middle))  
 Class.add\_widget(Button(text="Сложная",  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 font\_size=30,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.8, .2), pos=(55, 40),  
 background\_normal="", on\_press=self.hard))  
 self.add\_widget(Class)  
  
 def easy(self, event):  
 global k  
 global Difficulty  
 k = 1  
 Difficulty = "Лёгкий уровень сложности: "  
 print(Difficulty, " ", k)  
 set\_screen('Сложность\_установлена')  
  
 def middle(self, event):  
 global k  
 global Difficulty  
 k = 2  
 Difficulty = "Средний уровень сложности: "  
 print(Difficulty, " ", k)  
 set\_screen('Сложность\_установлена')  
  
 def hard(self, event):  
 global k  
 global Difficulty  
 k = 3  
 Difficulty = "Максимальный уровень сложности: "  
 print(Difficulty, " ", k)  
 set\_screen('Сложность\_установлена')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Shop(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Shop, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 self.layout = GridLayout(cols=1, spacing=10, size\_hint\_y=1)  
 self.layout.bind(minimum\_height=self.layout.setter('height'))  
 Shop = (Button(text='<-- В главное меню',  
 background\_color=[176 / 255, 136 / 255, 68 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_normal="",  
 on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню'),  
 size\_hint\_y=None, height=dp(40)))  
 self.layout.add\_widget(Shop)  
 root = RecycleView(size\_hint=(1, None), size=(Window.width, Window.height))  
 root.add\_widget(self.layout)  
 self.add\_widget(root)  
 Shop2 = FloatLayout()  
 Shop2.add\_widget(Label(text=" Предметы Купить \n\n"  
 "Обычное зелье лечения\n\nСильное зелье лечения\n\nЭпическое зелье лечения\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Shop2.add\_widget(Button(text="5 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(400, 515),  
 background\_normal="", on\_press=self.обычное\_зелье))  
 Shop2.add\_widget(Button(text="10 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(400, 455),  
 background\_normal="", on\_press=self.сильное\_зелье))  
 Shop2.add\_widget(Button(text="15 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(400, 395),  
 background\_normal="", on\_press=self.эпическое\_зелье))  
 self.add\_widget(Shop2)  
  
 def обычное\_зелье(self, event):  
 global Usual\_healing\_potion  
 global Trophies  
 if (Trophies - 5) > 0:  
 Usual\_healing\_potion += 1  
 Trophies -= 5  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств')  
  
 def сильное\_зелье(self, event):  
 global Powerful\_healing\_potion  
 global Trophies  
 if (Trophies - 10) > 0:  
 Powerful\_healing\_potion += 1  
 Trophies -= 10  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств')  
  
 def эпическое\_зелье(self, event):  
 global Epic\_healing\_potion  
 global Trophies  
 if (Trophies - 15) > 0:  
 Epic\_healing\_potion += 1  
 Trophies -= 15  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств')  
  
 def on\_leave(self):  
 self.layout.clear\_widgets()  
  
  
class N0\_money(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(N0\_money, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text="У Вас недостаточно трофеев!\n\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Магазин')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Difficulty\_is\_set(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Difficulty\_is\_set, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text="Сложность игры установлена!\n\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Настройки')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Викторины  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
class Viktorina1(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina1, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Вы сосредоточенно передвигаетесь по\nкоридорам, перешагивая опасные места,\n"  
 "но тут до вашего слуха доносится\nчьё-то мяуканье.\n"  
 "Добравшись до источника звука вы\nобнаруживаете маленького сфинкса,\n"  
 "сидящего на большом камне.\n"  
 "'Кто из 4-х героев ялвяется\nсамым сильным из всех?'\n"  
 "- спрашивает у вас сфинкс...\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Маг",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 165),  
 on\_press=self.ПравильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Убийца",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Воин",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Страж",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 165),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def ПравильныйВыбор(self, event):  
 global Experience  
 Experience += 10  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Floor, HP, Endurance, Trophies  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 Trophies += 4  
 set\_screen('2.1')  
  
 def НеправильныйВыбор(self, event):  
 global HP, Experience  
 HP -= 10  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += 5  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Floor, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('2.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina1T(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina1T, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Вы правильно ответили на вопрос!\n\n"  
 "Свинкс благосклонно кивнул вас\nи быстро скрылся за ближайшим проходом.\n"  
 "На его месте остался неприметный\nдеревянный сундучок!\n\n"  
 "Вы подходите и обнаруживаете там:\n\n"  
 "Трофеи + 4 штуки\n\n"  
 "Опыт + 10\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina1F(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina1F, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Кажется, что-то пошло не так...\n"  
 "Сфинкс зашипил и два огромных\nпрыжка приблизился к вам!\n\n"  
 "Быстро полоснув острыми когтями\nпо лицу, он скрылся в проходе\n"  
 "Вам стоит быть аккуратнее, прежде\nчем отвечать на подобные вопросы.\n"  
 "\nHP - 10\nОпыт + 5\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Вы аккуратно передвигаетесь по\nкоридорам, перешагивая опасные места,\n"  
 "но тут перед вами словно из ниоткуда\nпоявляется статуя.. Оглядываясь вы\n"  
 "понимаете, что она 'отсоединилась' от стены..\n"  
 "И у неё в руках алебарда. Но статуя не\n"  
 "нападает, лишь внимательно смотрит на вас..\n"  
 "'Кто из 4-х героев ялвяется\nсамым ловким из всех?'\n"  
 "- спрашивает у вас она...\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Маг",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 165),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Убийца",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.ПравильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Воин",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Страж",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 165),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def ПравильныйВыбор(self, event):  
 global Experience, Floor  
 Experience += 10 + (3 \* Floor)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP, Endurance, Trophies  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 Trophies += 4 + Floor  
 set\_screen('12.1')  
  
 def НеправильныйВыбор(self, event):  
 global HP, Experience, Floor  
 HP -= 10 + (3 \* Floor)  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += 5 + (2 \* Floor)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('12.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina2T(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina2T, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Вы правильно ответили на вопрос!\n\n"  
 "Статуя ещё пару секунд смотрела на вас,\n"  
 "а затем шагнула обратно в стену.\n"  
 "Вы были так ошеломлены, что не сразу\n"  
 "заметили сундук, который остался\nоколо стены, в которой скрылась статуя.\n\n"  
 "Вы подходите и обнаруживаете в сундуке:\n\n"  
 "Трофеи + " + str(4 + Floor) + " штук\n"  
 "Опыт +" + str(10 + (3 \* Floor)),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina2T())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina2F(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina2F, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Кажется, что-то пошло не так...\n"  
 "Статуя нахмурилась и пришла в движение.\n"  
 "Вы поняли, что пора бежать, однако вас\n"  
 "всё равно смогли задеть концом каменной\n"  
 "алебарды, оставив болезненную рану.\n\n"  
 "Вам стоит лучше думать, прежде\nчем отвечать на подобные вопросы.\n"  
 "\nHP - " + str((10 + (3 \* Floor))) +  
 "\nОпыт + " + str((5 + (2 \* Floor))),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina2F())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina3(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina3, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Продвигаться по затуманенным коридорам\nдостаточно сложно, вы почти ничего\n"  
 "не видите и идёте на ощупь.\nПеред вами из клубов тумана вырисовывается\n"  
 "образ фигуры с длинными белыми волосами.\n"  
 "Она парит над землёй и смотрит на вас.\n\n"  
 "'Вам придётся отгадать загадку, иначе\n"  
 "туман станет ядовитым..\nМагия - удивительная вещь. Как мы\n"  
 "называем магию здесь, в Андердарке?'\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Фаэрун",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 145),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Мана",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Фаэрзресс",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.ПравильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Ивуилэнс",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 145),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def ПравильныйВыбор(self, event):  
 global Experience, Floor, ring\_cloth  
 Experience += 10 + (3 \* Floor) + 3  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP, Endurance, Trophies  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 ring\_cloth += 1  
 set\_screen('13.1')  
  
 def НеправильныйВыбор(self, event):  
 global HP, Experience, Floor  
 HP -= 20 + (2 \* Floor)  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += 5 + (2 \* Floor) + 2  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('13.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina3T(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina3T, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Силуэт слегка качнулся, но вы не\nпочувствовали угрозы от него.\n\n"  
 "'Я уважаю людей, знающих основы\nэтого мира, поэтому я отдам вам\nодно из колец. "  
 "Оно поможет вам\nстать сильнее, если вы этого\nхотите, конечно.\n\n'"  
 "Трофеи + 'Кольцо с малым кристаллом' 1шт.\n"  
 "Опыт +" + str(10 + (3 \* Floor) + 3) + "\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне надевая",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Надеть\nкольцо",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina3T())  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina3T())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina3F(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina3F, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="'Похоже вы не интересуетесь магией,\nа стоило бы..'\n\n"  
 "Воздух вокруг вас стал тяжелым,\nвы начинаете задыхаться и стараетесь\n"  
 "убежать отсюда как можно быстрее.\nЛишь спустя три-четыре поворота вы\n"  
 "смогли нормально дышать..\n\n"  
 "Вам стоит быть аккуратнее, прежде\nчем отвечать на подобные вопросы.\n"  
 "\nHP - " + str((20 + (2 \* Floor))) +  
 "\nОпыт + " + str((5 + (2 \* Floor) + 2)),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina3F())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina4(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina4, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Вы проходите мимо коридора с тусклым\nсветом внутри и видите, что там стоят\n"  
 "два дроу, и общаются между собой.\nВаше любопытство берёт верх и вы подходите\n"  
 "поближе, чтобы послушать, но задеваете\nголовой сталагмит. Они оборачиваются\n"  
 "и внезапным движением окружают вас.\n\n"  
 "Несколько секунд они обсуждают что-то\nна неизвестном вам языке, после чего\n"  
 "спрашивают: 'Кто не обитает в наших пещерах?'\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Иллитиды",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 150),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Наги",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.ПравильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Дуергары",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Наблюдатели",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 150),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def ПравильныйВыбор(self, event):  
 global Experience, Floor, bib\_leather, bib\_cloth, bib\_epic  
 Experience += 15 + (3 \* Floor)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP, Endurance, Trophies  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 if Floor < 4:  
 bib\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 bib\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 bib\_epic += 1  
 set\_screen('14.1')  
  
 def НеправильныйВыбор(self, event):  
 global HP, Experience, Floor  
 HP -= 15 + (3 \* Floor)  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += 7 + (2 \* Floor)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('14.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina4T(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina4T, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 if Floor < 4:  
 predmet = "Лёгкий нагрудник"  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 predmet = "Кожаный нагрудник"  
 elif Floor > 7:  
 predmet = "Нагрудник из лозы"  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Они, едва заметно, выдыхают.\n'Свой' - сказал более высокий дроу\n"  
 "уже на известном вам языке.\n\nНе ходи в этих тоннелях, в этом\n"  
 "месяце здесь будет очень опасно.\nМы можем дать тебе кое-какую броню,\n"  
 "чтобы у тебя было больше шансов выжить..\nА теперь уходи.\n\n"  
 "Предмет: " + str(predmet) +  
 "\nОпыт +" + str(15 + (3 \* Floor)) + "\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне надевая",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Надеть\nнагрудник",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina4T())  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina4T())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina4F(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina4F, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Внезапно оба дроу исчезают в тенях\nи появляются уже с другой стороны\n"  
 "от вас. Один из них быстро взмахивает\nклинком и рассекает вам руку, второй\n"  
 "появляется сзади и едва касается\nножом вашего горла.\n\n"  
 "'Уходи, чужак'\nОба дроу исчезают, а вы стараетесь\nпоскорее вернуться в известную\n"  
 "для вас часть пещеры.\n"  
 "\nHP - " + str((15 + (3 \* Floor))) +  
 "\nОпыт + " + str((7 + (2 \* Floor))),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina4F())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina5(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina5, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Вы идёте вперёд, стараясь найти место\nдля ночлега, но дорогу преграждает\n"  
 "табличка со странными рунами, вместо слов.\nВы рассматриваете её, стараясь понять,\n"  
 "что на ней изображено, но замечаете на\nсебе чей-то пристальный взгляд..\n"  
 "'Тебе здесь не место, человек, но я могу\nтебе помочь и дать уйти.. или же посмотреть,\n"  
 "кто из нас сильнее.\nЯ знаю все эти туннели, а ты знаешь хотя бы,\nпод каким городом "  
 "расположен Андердарк?\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Зувелл",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 150),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Флуарэнс",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Евлионис",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.НеправильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Фаэрун",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 150),  
 on\_press=self.ПравильныйВыбор))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def ПравильныйВыбор(self, event):  
 global Experience, Floor, Luck, pants\_leather, pants\_epic, pants\_cloth  
 Experience += 10 + (3 \* Floor) + Luck  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, HP, Endurance, Trophies  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 if Floor < 4:  
 pants\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 pants\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 pants\_epic += 1  
 Trophies += 4 + Floor \* 2  
 set\_screen('15.1')  
  
 def НеправильныйВыбор(self, event):  
 global HP, Experience, Floor, Luck  
 HP -= 10 + (4 \* Floor) - (2 \* Luck)  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += 5 + (2 \* Floor) + Luck  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('15.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina5T(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina5T, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 if Floor < 4:  
 predmet = "Лёгкие штаны"  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 predmet = "Кожаные штаны"  
 elif Floor > 7:  
 predmet = "Штаны из лозы"  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="'Хм, ты правильно ответил.\nВыходит, не я один знаю что-то об\n"  
 "этом подземном мире.'\nВы смотрите на дуергара, он начинает\n"  
 "спокойно подходить к вам.\n'Не бойся, я не буду с тобой драться,\n"  
 "мне нравятся люди, интересующиеся\nэтими шахтами. Я дам тебе экипировку,\n"  
 "а после уходи отсюда, мне не нужны соседи.'\n\n"  
 "Предмет: " + str(predmet) +  
 "\nТрофеи + " + str(4 + Floor \* 2) + " штук\n"  
 "Опыт +" + str(  
 10 + (3 \* Floor) + Luck) + "\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне надевая",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Надеть\nштаны",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina5T())  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina5T())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Viktorina5F(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Viktorina5F, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Viktorina = FloatLayout()  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Сохранить",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(320, 610),  
 background\_normal="", on\_press=self.piy))  
 Viktorina.add\_widget(Label(text="Дуергар внимательно смотрит на вас: \n'Это неправильный ответ..'\n\n"  
 "Вы только успеваете заметить, как он\nнажал что-то на стене возле прохода.\n"  
 "В этот же момент в вас начинают лететь\n3 стрелы. Вы стараетесь уклониться от\n"  
 "них, но одна всё-таки попадает вам\nв ногу.. Вам ещё повезло, но стоит\n"  
 "убиться отсюда.\n\n"  
 "\nHP - " + str((10 + (4 \* Floor) - (2 \* Luck))) +  
 "\nОпыт + " + str((5 + (2 \* Floor) + Luck)),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Viktorina.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Viktorina)  
  
 def piy(self, event):  
 print("Tipo soxranenie")  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Viktorina5F())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Конец викторин  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Магазины  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
class Magazin1(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Magazin1, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Magazin = FloatLayout()  
 Magazin.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Magazin.add\_widget(Label(text="Выйдя на освещённую площадку пещеры,\nвы замечаете старика в неприметных\n"  
 "одеждах. На его переносной торговочной\nлавке расставленно несколько\n"  
 "знакомых вам вещей.\n\n"  
 "Может быть, вам удасться что-то\nкупить у него?\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=lambda x: set\_screen('5.2')))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Magazin)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Magazin2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Magazin2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Magazin = FloatLayout()  
 Magazin.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Magazin.add\_widget(Label(text=" Предметы Купить \n\n\n"  
 "Обычное зелье лечения\n\n\n\nСильное зелье лечения\n\n\n\n"  
 "Эпическое зелье лечения\n\n\n\n",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="5 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 440),  
 background\_normal="", on\_press=self.обычное\_зелье))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="10 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 320),  
 background\_normal="", on\_press=self.сильное\_зелье))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="15 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 200),  
 background\_normal="", on\_press=self.эпическое\_зелье))  
 self.add\_widget(Magazin)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def обычное\_зелье(self, event):  
 global Usual\_healing\_potion  
 global Trophies  
 if (Trophies - 5) > 0:  
 Usual\_healing\_potion += 1  
 Trophies -= 5  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств2')  
  
 def сильное\_зелье(self, event):  
 global Powerful\_healing\_potion  
 global Trophies  
 if (Trophies - 10) > 0:  
 Powerful\_healing\_potion += 1  
 Trophies -= 10  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств2')  
  
 def эпическое\_зелье(self, event):  
 global Epic\_healing\_potion  
 global Trophies  
 if (Trophies - 15) > 0:  
 Epic\_healing\_potion += 1  
 Trophies -= 15  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class N0\_money2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(N0\_money2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text="У Вас недостаточно трофеев!\n\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('5.2')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Magaz2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Magaz2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Magazin = FloatLayout()  
 Magazin.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Magazin.add\_widget(Label(text="Вы слоняетесь по коридорам в поисках\nчего-то съестного, ну или хотя бы полезного.\n"  
 "\nСпустя пару часов вы набредаете на\nнеизвестое существо высокого роста,\n"  
 "закутанноев плащ.\n\n'Что-то ищите?' - с улыбкой спрашивает оно.\n"  
 "'У меня есть для вас кое-что, если вам\nэто по карману, конечно же.'\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=lambda x: set\_screen('20.1')))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Magazin)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Magaz2\_1(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Magaz2\_1, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Magazin = FloatLayout()  
 Magazin.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Magazin.add\_widget(Label(text=" Предметы Купить \n\n\n"  
 "Ожерелье из магических\nкамней\n\n\nКольцо с магическим канем"  
 "\n\n\n\nОружие из зачарованной\nуглеродной стали\n\n\n\n",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="150 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 440),  
 background\_normal="", on\_press=self.Ожерелье\_из\_магических\_камней))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="150 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 320),  
 background\_normal="", on\_press=self.Кольцо\_с\_магическим\_канем))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="200 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 200),  
 background\_normal="", on\_press=self.Оружие\_из\_зачарованной\_углеродной\_стали))  
 self.add\_widget(Magazin)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def Ожерелье\_из\_магических\_камней(self, event):  
 global necklace\_legendary, Trophies  
 if (Trophies - 150) > 0:  
 necklace\_legendary += 1  
 Trophies -= 150  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств3')  
  
 def Кольцо\_с\_магическим\_канем(self, event):  
 global ring\_legendary, Trophies  
 if (Trophies - 150) > 0:  
 ring\_legendary += 1  
 Trophies -= 150  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств3')  
  
 def Оружие\_из\_зачарованной\_углеродной\_стали(self, event):  
 global weapon\_legendary, Trophies  
 if (Trophies - 200) > 0:  
 weapon\_legendary += 1  
 Trophies -= 200  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств3')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class N0\_money3(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(N0\_money3, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text="У Вас недостаточно трофеев!\n\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('20.1')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Magaz3(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Magaz3, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Magazin = FloatLayout()  
 Magazin.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Magazin.add\_widget(Label(text="В поисках пути наверх, вы всё\nчаще начинаете натыкаться на тупики\n"  
 "или тоннели, ведущие вниз..\nЧто ж, может вам пока рано выбирваться\n"  
 "и стоит подыскать для себя что-то\nполезное?\n\n"  
 "Вы помните, что где-то в этой\nместности был дроу, торгующий\n"  
 "неплохой экипировкой.\n\nЕщё через несколько часов\n"  
 "вы всё-таки находите его.\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=lambda x: set\_screen('21.1')))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Magazin)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Magaz3\_2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Magaz3\_2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Magazin = FloatLayout()  
 Magazin.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Magazin.add\_widget(Label(text=" Предметы Купить \n\n"  
 "Шлем из\nмагических нитей\n\nНагрудник из\nмагических нитей"  
 "\n\nШтаны из\nмагических нитей\n\nСапоги из\nмагических нитей\n\n\n\n",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="175 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 470),  
 background\_normal="", on\_press=self.Шлем\_из\_магических\_нитей))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="200 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 380),  
 background\_normal="", on\_press=self.Нагрудник\_из\_магических\_нитей))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="200 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 290),  
 background\_normal="", on\_press=self.Штаны\_из\_магических\_нитей))  
 Magazin.add\_widget(Button(text="175 трофеев",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.3, .1),  
 pos=(385, 200),  
 background\_normal="", on\_press=self.Сапоги\_из\_магических\_нитей))  
 self.add\_widget(Magazin)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def Шлем\_из\_магических\_нитей(self, event):  
 global necklace\_legendary, Trophies  
 if (Trophies - 175) > 0:  
 necklace\_legendary += 1  
 Trophies -= 175  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств4')  
  
 def Нагрудник\_из\_магических\_нитей(self, event):  
 global ring\_legendary, Trophies  
 if (Trophies - 200) > 0:  
 ring\_legendary += 1  
 Trophies -= 200  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств4')  
  
 def Штаны\_из\_магических\_нитей(self, event):  
 global weapon\_legendary, Trophies  
 if (Trophies - 200) > 0:  
 weapon\_legendary += 1  
 Trophies -= 200  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств4')  
  
 def Сапоги\_из\_магических\_нитей(self, event):  
 global weapon\_legendary, Trophies  
 if (Trophies - 175) > 0:  
 weapon\_legendary += 1  
 Trophies -= 175  
 else:  
 set\_screen('Нет\_средств4')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class N0\_money4(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(N0\_money4, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text="У Вас недостаточно трофеев!\n\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('21.1')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Конец магазинов  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Отдых  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
class Ozero(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Ozero, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Ozero = FloatLayout()  
 Ozero.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Ozero.add\_widget(Label(text="Вы вышли на большую ровную площадку.\nПод потолком пещеры кружат маленькие\n"  
 "летучие мышки, вроде бы безобидные...\n\n"  
 "Вы замечаете небольшой костёр,\nоставленный кем-то в этом месте.\n\n"  
 "Что ж, может и вам стоит передохнуть?\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Ozero.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Ozero.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Ozero)  
  
 def proda(self, event):  
 global HP  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('6.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Ozero2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Ozero2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Ozero = FloatLayout()  
 Ozero.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Ozero.add\_widget(Label(text="Вам удалось отдохнуть без приключений.\n\n"  
 "Поев и восстановив силы, вы готовы\nпродолжить путь.\n\n"  
 "Жаль, но вам всё же придётся\nпокинуть это красивое и тихое место.\n\n"  
 "Ваше HP полностью восстановлено\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Ozero.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Ozero.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Ozero)  
  
 def dalee(self, event):  
 a = random.randint(1, 10)  
 if a <= 5:  
 set\_screen('Моб')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Abandoned\_House(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Abandoned\_House, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Abandoned\_House = FloatLayout()  
 Abandoned\_House.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Abandoned\_House.add\_widget(  
 Label(text="Вы долго бродили по коридорам в поисках\nукромного места, однако везде вам"  
 "\nказалось опасно, но вам стоит отдохнуть.\n\nНо и вам должно было повезти."  
 "\nВы нашли небольшой заброшенный дом, или\nбывший склад.. не важно, главное,\n"  
 "что вам очень хочется спать.. Вы решаете\nотдохнуть там.\n\n"  
 "Осмотрев дом вы понимаете, что ничего\nопасного здесь нет, но на всякий\n"  
 "случай садитесь поближе к запасному\nвыходу и засыпаете...",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Abandoned\_House.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Abandoned\_House.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Abandoned\_House)  
  
 def proda(self, event):  
 global HP  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('6.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Abandoned\_House2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Abandoned\_House2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Abandoned\_House = FloatLayout()  
 Abandoned\_House.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Abandoned\_House.add\_widget(Label(text="Вам удалось отдохнуть без приключений.\n\n"  
 "Поспав и восстановив силы, вы готовы\nпродолжить путь.\n\n"  
 "Покидая дом вам кажется, что было бы\nнеплохо запомнить его местоположение\n\n"  
 "Ваше HP полностью восстановлено\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Abandoned\_House.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Abandoned\_House.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Abandoned\_House)  
  
 def dalee(self, event):  
 a = random.randint(1, 10)  
 if a <= 3:  
 set\_screen('Моб')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Hole\_in\_Wall(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Hole\_in\_Wall, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Hole\_in\_Wall = FloatLayout()  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(Label(text="Вы бежите по коридору, а за вами\nгонится монстр, похожий на огромный\n"  
 "шар с шипами! Вы бегло осмотриваете\nмелькающие мимо камни, валуны, стены..\n"  
 "Вы замечаете темную полосу на стене\nи решаете бежать к ней\n"  
 "Это оказалось небольшой расщелиной,\nкуда вы с трудом можете пролезть\n"  
 "Идеально, чтобы спрятаться\n\nПролезая вперёд, вы замечаете небольшое\n"  
 "свечение впереди. Расщелина вела в\nнебольшую 'комнату' в скале.\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Hole\_in\_Wall)  
  
 def proda(self, event):  
 global HP  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('11.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Hole\_in\_Wall2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Hole\_in\_Wall2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Hole\_in\_Wall = FloatLayout()  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(  
 Label(text="Осотревшись вокруг вы не видите\nничего: ни монстров, ни воды, ни растений\n"  
 "Может оно и к лучшему..\n\nЧерез какое-то время грохот по другую\n"  
 "сторону расщелины затихает и вы\nпонимаете, что монстр перестал\n"  
 "за вами гнаться\n\nВам тоже стоит отдохнуть и выспаться.\n\n"  
 "Ваше HP полностью восстановлено!\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Hole\_in\_Wall.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Hole\_in\_Wall)  
  
 def dalee(self, event):  
 a = random.randint(1, 10)  
 if a <= 3:  
 set\_screen('Моб')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Конец локаций отдыха  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Ловушки  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
class LovyshkaOFF(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(LovyshkaOFF, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Lovyshka = FloatLayout()  
 Lovyshka.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Lovyshka.add\_widget(Label(text="Проходя по очередному коридору,\nвы в последний момент смогли\n"  
 "уклониться от пролетающей над\nвашей головой стрелы.\n\n"  
 "Сегодня вам повезло, но в\nследующий раз стоит внимательнее \n"  
 "смотреть под ноги!\n\nОпыт + 10\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Lovyshka.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Lovyshka.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Lovyshka)  
  
 def proda(self, event):  
 global Experience  
 Experience += 10  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Floor, HP, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 a = random.randint(1, 10)  
 if a <= 3:  
 set\_screen('Моб')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class LovyshkaON(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(LovyshkaON, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Lovyshka = FloatLayout()  
 Lovyshka.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Lovyshka.add\_widget(Label(text="Блуждая по коридорам тёмной пещеры, \nвы не заметили, как наступили на\n"  
 "исписанный рунами булыжник,\nактивировав ловушку!\n\n"  
 "Шипы, резко выдвинувшиеся из стены,\nсильно задели вас!\n\n"  
 "Опыт + 5\nHP - 20\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Lovyshka.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Lovyshka.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Lovyshka)  
  
 def proda(self, event):  
 global Experience, HP  
 HP -= 20  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += 5  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Floor, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Kamnepad(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Kamnepad, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Kamnepad = FloatLayout()  
 Kamnepad.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Kamnepad.add\_widget(Label(text="Вы услышали отдалённый грохот\n чем-то похожий на камнепад\n"  
 "Подняв голову наверх вы поняли,\nчто камни падают прямо на вас!\n\n"  
 "И теперь лишь от ваших способностей\nзависит ваша жизнь.\n\n"  
 "Урон от ловушки: " + str((25 - Skill - Endurance)) +  
 "\nПолученный опыт: " + str((Skill + Endurance)),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Kamnepad.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Kamnepad.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Kamnepad)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Kamnepad())  
 global HP, Experience, LVL, Skill, Endurance  
 damage = 25 - Skill - Endurance  
 HP -= damage  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += (Skill + Endurance)  
 global MAX\_HP, Strenght, Luck, Floor  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Molniya(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Molniya, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Molniya = FloatLayout()  
 Molniya.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Molniya.add\_widget(Label(text="Вы слышите шипящий звук неподалёку\n от вас, медленно оглядываясь\n"  
 "вы видите маленький синий шарик...\nКажется это шаровая молния\n\n"  
 "Стоит затаиться и надеяться на удачу\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Molniya.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Molniya.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Molniya)  
  
 def dalee(self, event):  
 global HP, Experience, LVL, Skill, Endurance, Luck, Floor, MAX\_HP, Strenght  
 attempt = random.randint(1, 16) + Luck  
 damage = (30 + (Floor \* 5))  
 if attempt < 12:  
 HP -= damage  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += (Luck \* 2)  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('8.1')  
 else:  
 Experience += (Luck \* 4)  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('8.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class MolniyaON(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(MolniyaON, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Molniya = FloatLayout()  
 Molniya.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Molniya.add\_widget(Label(text="К сожалению, вам не удалось скрыться\nот молнии. Впредь вам стоит быть\n"  
 "осторожнее или.. может стоит задуматься\nоб амулетах на удачу?\n\n"  
 "Но пора двигаться дальше\n\n"  
 "Вы получили урон: HP - " + str((30 + (Floor \* 5))) +  
 "\nОпыт: +" + str(Luck \* 2),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Molniya.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Molniya.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Molniya)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(MolniyaON())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class MolniyaOFF(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(MolniyaOFF, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Molniya = FloatLayout()  
 Molniya.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Molniya.add\_widget(Label(text="К счастью, вам повезло! Вам удалось\nскрыться от молнии. Что ж, и удача\n"  
 "бывает очень полезна.. Может стоит\nподумать о ей улучшении?\n\n"  
 "Пора двигаться дальше\n\n"  
 "Опыт: +" + str(Luck \* 4),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Molniya.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Molniya.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Molniya)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(MolniyaOFF())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Stretched\_Threads(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Stretched\_Threads, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Stretched\_Threads = FloatLayout()  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Label(text="Подходя к очередной развилке вы\nостанавливаетесь, чтобы выбрать\n"  
 "направление, однако ваши мысли прерывает\nтихий лязг, который становится\n"  
 "всё громче.. Повернув голову напрво\nвы видите скелета, хромающего\n"  
 "к вам. Больше нет времени думать\nи вы бежите влево..\n"  
 "Вы добегаете до тупика, \nединственный выход из которого - \n"  
 "пролезть через растянутые нити,\nкоторые составляют сложную\n"  
 "паутину. Но попытаться стоит!\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Stretched\_Threads)  
  
 def dalee(self, event):  
 global HP, Experience, LVL, Skill, Endurance, Luck, Floor, MAX\_HP, Strenght  
 attempt = random.randint(1, 30) + Skill  
 damage = (35 + (Floor \* 5)) - (Luck \* 3)  
 if attempt < 20:  
 HP -= damage  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 Experience += (Skill \* 1)  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('9.1')  
 else:  
 Experience += (Skill \* 2)  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('9.2')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Stretched\_ThreadsON(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Stretched\_ThreadsON, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Stretched\_Threads = FloatLayout()  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Label(text="Вы остророжно пробираетесь через\n"  
 "эти нити. Они необычные и имеют странный\n"  
 "синий цвет, как у тех ядовитых растений что вы\n"  
 "видели по пути сюда.. Спустя несколько\n"  
 "секунд, которые показались вам\nвечностью, вы всё же смогли пробраться! Но\n"  
 "пару раз рукой вы коснулись одной из\nнитей и рука немного почернела Однако\n"  
 "скелету, что гнался за вами повезло\nменьше. Он запутался в нитях и его\n"  
 "кости постепенно чернели от соприкосновения.\nВы решаете, что стоит бежать отсюда!\n\n"  
 "Вы получили урон: HP - " + str((35 + (Floor \* 5)) - (Luck \* 3)) +  
 "\nОпыт: +" + str(Skill \* 1),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Stretched\_Threads)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Stretched\_ThreadsON())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Stretched\_ThreadsOFF(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Stretched\_ThreadsOFF, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Stretched\_Threads = FloatLayout()  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Label(text="Вы остророжно пробираетесь через\n"  
 "эти нити. Они необычные и имеют странный\n"  
 "синий цвет, как у тех ядовитых растений что вы\n"  
 "видели по пути сюда.. Спустя несколько\n"  
 "секунд, которые показались вам\nвечностью, вы всё же смогли пробраться!\n"  
 "А вот скелету, что гнался\n"  
 "за вами не повезло.. Кости постепенно\nчернели от соприксновения\n"  
 "а сами нити оказались достаточно\nпрочными. Но вы всё равно решили,\n"  
 "что стоит бежать подальше отсюда!\n\n"  
 "Опыт: +" + str(Skill \* 2),  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Stretched\_Threads)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Stretched\_ThreadsOFF())  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Конец ловушек  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Сундуки  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
class Syndyk1(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk1, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="Переходя из одного коридора в другой, \nвы замечаете засыпанную пылью и\n"  
 "камнями нишу в полу. \n\n"  
 "Подумав, что там может быть что-то\nинтересное, вы принимаетесь\n"  
 "раскапывать яму.\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def proda(self, event):  
 global Trophies, Usual\_healing\_potion, Experience  
 Trophies += 6  
 Usual\_healing\_potion += 1  
 Experience += 10  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, Floor, HP, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen("3.2")  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Syndyk2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="Заметив железный блеск отделки\nсундука, вы начали копать активнее\n"  
 "и уже через минуту вы вытаскиваете \nна поверхность дубовый сундук!\n\n"  
 "Открыв его, вы обнаруживаете:\n\n"  
 "Простое зелье лечения - 1 штука\nТрофеи - 6 штук\n\n"  
 "Опыт + 10\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def dalee(self, event):  
 a = random.randint(1, 10)  
 if a <= 4:  
 set\_screen('Моб')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Syndyk3(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk3, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="Вы уже доволно много времени\nбродите в пещерах в поисках материалов\n"  
 "для вашего оружия и брони, ведь\nпытаться выбраться без оружия - \n"  
 "заранее обречь себя на смерть.\n\n"  
 "Вы видите небольшую расщелину в стене,\nкуда с трудом могли бы пролезть.\n"  
 "Но почему бы не попытаться?\nГлавное, чтобы это не было логовом\n"  
 "враждебно настроенного существа.\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def proda(self, event):  
 global Trophies, Experience, Floor, boots\_leather, boots\_cloth, boots\_epic  
 if Floor < 4:  
 boots\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 boots\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 boots\_epic += 1  
 Trophies += 6 + Floor  
 Experience += 8 + (Floor \* 2)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen("16.1")  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Syndyk3\_2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk3\_2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 if Floor < 4:  
 predmet = "Лёгкие сапоги"  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 predmet = "Кожаные сапоги"  
 elif Floor > 7:  
 predmet = "Сапоги из лозы"  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="Пройдя сквозь трещину в стене, вы\nвыходите в небольшую комнату двухметровой\n"  
 "длины. Ближе к дальнему краю в кучке\nсложены вещи."  
 "\nВы подходите, чтобы получше разглядеть"  
 "\nих и обнаруживаете:\n\n"  
 "Предмет: " + str(predmet) +  
 "\nТрофеи +" + str((6 + Floor)) +  
 "\nОпыт +" + str((8 + (Floor \* 2))) + "\n\n"  
 "Забрав вещи вы спешно покидаете комнату.\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне надевая",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Надеть\nсапоги",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk3\_2())  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk3\_2())  
 a = random.randint(1, 10)  
 if a <= 8:  
 set\_screen('Моб')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Syndyk4(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk4, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 if Floor < 4:  
 predmet = "Простое ожерелье"  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 predmet = "Ожерелье из малых кристаллов"  
 elif Floor > 7:  
 predmet = "Ожерелье из драгоценных камней"  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="После очередной погони от монстра\nвы стараетесь найти как можно более\n"  
 "спокойное место. Но пока что вам\nпопадаются лишь перекрёстки тоннелей,\n"  
 "в которых не безопасно будет оставаться\nдля отдыха.\n"  
 "Вдруг от одной из стен вы улавливаете\nотблеск света. Надеясь, что это не\n"  
 "что-нибудь опасное, вы осторожно\nподходите ближе.\n\n"  
 "Вы обнаружили: "+str(predmet)+"\nОпыт +"+str((11 + (Floor \* 2)))+"\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне надевая",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Надеть\nожерелье",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk4())  
 global Trophies, Experience, Floor, necklace\_leather, necklace\_cloth, necklace\_epic  
 if Floor < 4:  
 necklace\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 necklace\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 necklace\_epic += 1  
 Experience += 11 + (Floor \* 2)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
 def proda(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk4())  
 global Trophies, Experience, Floor, necklace\_leather, necklace\_cloth, necklace\_epic  
 if Floor < 4:  
 necklace\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 necklace\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 necklace\_epic += 1  
 Experience += 11 + (Floor \* 2)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Syndyk5(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk5, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 if Floor < 4:  
 predmet = "Лёгкие шлем"  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 predmet = "Кожаный шлем"  
 elif Floor > 7:  
 predmet = "Шлем из лозы"  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="Сворачивая за угол, вы резко отпрыгнули\nназад, увидев скелета с топором.\n"  
 "Однако уже спустя секунду поняли, что\nэто не монстр, а труп существа.\n\n"  
 "Подойдя поближе вы обнаруживаете, что\nкто-то его уже обыскивал и ценных\n"  
 "вещей у него больше не осталось..\nХотя шлем вам всё же приглянулся.\n\n"  
 "Получен: "+str(predmet)+"\nОпыт +"+str((8 + Endurance))+  
 "\nТрофеи +"+str((5 + Floor))+"\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне надевая",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Надеть\n шлем",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk5())  
 global Trophies, Experience, Floor, helmet\_leather, helmet\_cloth, helmet\_epic, Endurance  
 if Floor < 4:  
 helmet\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 helmet\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 helmet\_epic += 1  
 Trophies += 5 + Floor  
 Experience += 8 + Endurance  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
 def proda(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk5())  
 global Trophies, Experience, Floor, helmet\_leather, helmet\_cloth, helmet\_epic, Endurance  
 if Floor < 4:  
 helmet\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 helmet\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 helmet\_epic += 1  
 Trophies += 5 + Floor  
 Experience += 8 + Endurance  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, Luck, HP  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Syndyk6(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk6, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="Тихо прокрадываясь вдоль стены,\nвы прислушиваетесь к каждому шороху.\n"  
 "Однако ваша невнимательность заставила\nсработать одну из нажимных плит, что\n"  
 "прятались в стене.\n\nВы, стараясь почти не дышать,\nаккуратно оборачиваетесь, чтобы\n"  
 "посмотреть на неё. Немного разбираясь\nв устройствах ловушек, вы решаете\n"  
 "резко отпрыгнуть от стены.\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.proda))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def proda(self, event):  
 global Trophies, Experience, Floor, weapon\_leather, weapon\_cloth, weapon\_epic, Luck  
 if Floor < 4:  
 weapon\_leather += 1  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 weapon\_cloth += 1  
 elif Floor > 7:  
 weapon\_epic += 1  
 Experience += 8 + (Luck \* 2)  
 global LVL, MAX\_HP, Strenght, Skill, HP, Endurance  
 if Experience >= 50 + 20 \* LVL:  
 LVL += 1  
 Experience = 0  
 if LVL < 10:  
 MAX\_HP += MAX\_HP // 10  
 Floor += 1  
 HP += MAX\_HP // 2  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 if Class == "Маг":  
 Strenght += 1  
 Luck += 1  
 elif Class == "Убийца":  
 Strenght += 1  
 Skill += 1  
 elif (Class == "Воин") or (Class == "Страж"):  
 Strenght += 1  
 Endurance += 1  
 else:  
 set\_screen('Конец\_Игры')  
 else:  
 set\_screen("19.1")  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Syndyk6\_2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Syndyk6\_2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 if Floor < 4:  
 predmet = "Обычный клинок"  
 elif (Floor > 3) and (Floor < 8):  
 predmet = "Оружие из прочного железа"  
 elif Floor > 7:  
 predmet = "Стальной меч"  
 Syndyk = FloatLayout()  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Syndyk.add\_widget(Label(text="К вашему удивлению, из противоположной\nстены не вылетела ни одна стрела\n"  
 "Вы ещё раз смотрите на нажимную плиту\nи видите на её месте небольшую нишу.\n"  
 "Осторожно подойдя чуть ближе, вы видите\nнебольшое оружие.\n\n"  
 "Вы получили: " + str(predmet) +  
 "\nОпыт +" + str((8 + (Luck \* 2))) + "\n\n"  
 "Забрав оружие, вы быстро\nуходите отсюда.\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне надевая",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="Экипировать\n оружие",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 Syndyk.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Syndyk)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk6\_2())  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Syndyk6\_2())  
 a = random.randint(1, 10)  
 if a <= 5:  
 set\_screen('Моб')  
 else:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Конец сундуков  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Начало блока сражения с монстрами  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
class Predislovie(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Predislovie, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Stretched\_Threads = FloatLayout()  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Label(text="Подходя к очередной развилке вы\nостанавливаетесь, чтобы выбрать\n"  
 "направление, однако ваши мысли прерывает\nнебольшой шум, который становится\n"  
 "всё громче.. Повернув голову напрво\nвы видите фигуру, хромающюю\n"  
 "к вам. Больше нет времени думать\nи вы бежите влево..\n"  
 "Вы добегаете до тупика, \nединственный выход из которого - \n"  
 "пролезть через растянутые нити,\nкоторые составляют сложную\n"  
 "паутину. Пора готовиться к бою.\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Stretched\_Threads)  
  
 def dalee(self, event):  
 set\_screen('Моб')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class Predislovie2(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Predislovie2, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Stretched\_Threads = FloatLayout()  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Label(text="Вы уже несколько часов бродите\nв поисках чего-нибудь съестного,\n"  
 "но пока что вам не везёт.\nНа новой развилке вы решили пойти\n"  
 "направо, но это было не лучшим\nрешением.\n\nСпустя пятьсот метров\n"  
 "вы замечаете странную фигуру..\nА она замечает вас.\n\n"  
 "Кажется, вам пора бежать!\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Stretched\_Threads)  
  
 def dalee(self, event):  
 set\_screen('Моб')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class Predislovie3(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Predislovie3, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Stretched\_Threads = FloatLayout()  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Label(text="Вы вышли к большой пещере,\nв центре которой переливается бликами\n"  
 "кристально чистое подземное озеро.\nВы уже очень давно не отдыхали\n"  
 "и вам стоит поспать.\n\nНо не успели вы заснуть, как\n"  
 "услышали, что кто-то тихонько\nподбирается к вам!\n\n"  
 "Похоже, отдохнуть не получится.\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(27, 580)))  
 self.add\_widget(Stretched\_Threads)  
  
 def dalee(self, event):  
 set\_screen('Моб')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Mob(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Mob, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 a = random.randint(1, 30)  
 global mob, HP\_mob, Name\_Mob  
 if a < 15:  
 mob = "Обычный"  
 HP\_mob = HP\_normal\_monster  
 elif a < 23:  
 mob = "Сильный"  
 HP\_mob = HP\_average\_monster  
 elif a >=23:  
 mob = "Элитный"  
 HP\_mob = HP\_elite\_monster  
 Name\_Mob = random.choice(list)  
 Stretched\_Threads = FloatLayout()  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Label(text="Перед вами "+str(Name\_Mob)+"\nРанг монстра: "+str(mob)+"\n"  
 "HP монстра: "+str(HP\_mob)+"\n\n"  
 "Надеюсь, вам удасться победить монстра\nи не умереть самому..\n\n"  
 "Ваши характеристики:\nЛовкость - "+str(Skill)+"\nСила - "+str(Strenght)+  
 "\nВыносливость - "+str(Endurance)+"\nУдача - "+str(Luck)+"\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="Продолжить",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 Stretched\_Threads.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(40, 600)))  
 self.add\_widget(Stretched\_Threads)  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Mob())  
 global Class, damage\_from\_monster  
 if mob == "Обычный":  
 damage\_from\_monster = (random.randint(10, 15) \* k + (Floor \* 2)) // Endurance # Урон от обычного монстра  
 elif mob == "Сильный":  
 damage\_from\_monster = (random.randint(17, 22) \* k + (Floor \* 2)) // Endurance # Урон от среднего монстра  
 elif mob == "Элитный":  
 damage\_from\_monster = (random.randint(27, 33) \* k + (Floor \* 2)) // Endurance # Урон от элитного монстра  
 if Class == "Маг":  
 set\_screen('Бой\_мага')  
 elif Class == "Убийца":  
 set\_screen('Бой\_убийцы')  
 elif Class == "Воин":  
 set\_screen('Бой\_воина')  
 elif Class == "Страж":  
 set\_screen('Бой\_стража')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Battle\_Assasin(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Battle\_Assasin, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 global mob, HP\_mob, Name\_Mob  
 Battle\_Assasin = FloatLayout()  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Label(text=str(Name\_Mob)+" ранг: "+str(mob)+"\n\n\n\n\n"  
 " \n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Удар в спину",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Удар\_в\_спину))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Сбежать",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Сбежать))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Выпить зелье",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Выпить\_зелье))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Колющий удар",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Колющий\_удар))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Ваше HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 460)))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="HP монстра = " + str(HP\_mob),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 380)))  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin)  
  
 def Сбежать(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 s = random.randint(1, 35) + Skill + Luck  
 if s > 30:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
 else:  
 global HP, damage\_from\_monster  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Не\_сбежал\_убийца')  
 def Удар\_в\_спину(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Skill) + Strenght  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_убийца')  
 def Выпить\_зелье(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 set\_screen('Выпить\_зелье\_убийца')  
 def Колющий\_удар(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Strenght) + Skill  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_убийца')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class NoRunAssasin(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(NoRunAssasin, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы не смогли сбежать!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_убийцы')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class You\_struck\_blow\_Assasin(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(You\_struck\_blow\_Assasin, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы нанесли удар!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_убийцы')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class Drink\_potion\_Assasin(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Drink\_potion\_Assasin, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Battle\_Assasin = FloatLayout()  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Label(text="Выберите, какое зелье выпить\n"  
 "У вас есть:\n"  
 "Простое зелье лечения: "+str(Usual\_healing\_potion)+""  
 "\nСильное зелье лечения: "+str(Powerful\_healing\_potion)+"\n"  
 "Эпическое зелье лечения: "+str(Epic\_healing\_potion)+"\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Простое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Простое))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Сильное зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Сильное))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Эпическое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Эпическое))  
 Battle\_Assasin.add\_widget(Button(text="Продолжить бой",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Никакое))  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin)  
 def Простое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Usual\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Usual\_healing\_potion >= 1:  
 Usual\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 5  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_убийцы')  
 def Сильное(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Powerful\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Powerful\_healing\_potion >= 1:  
 Powerful\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 3  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_убийцы')  
 def Эпическое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Epic\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Epic\_healing\_potion >= 1:  
 Epic\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 4  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_убийцы')  
 def Никакое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 set\_screen('Бой\_убийцы')  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Battle\_Wizard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Battle\_Wizard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 global mob, HP\_mob, Name\_Mob  
 Battle\_Wizard = FloatLayout()  
 Battle\_Wizard.add\_widget(Label(text=str(Name\_Mob)+" ранг: "+str(mob)+"\n\n\n\n\n"  
 " \n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Battle\_Wizard.add\_widget(Button(text="Ледяное копьё",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Ледяное\_копьё))  
 Battle\_Wizard.add\_widget(Button(text="Сбежать",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Сбежать))  
 Battle\_Wizard.add\_widget(Button(text="Выпить зелье",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Выпить\_зелье))  
 Battle\_Wizard.add\_widget(Button(text="Огненная стрела",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Огненная\_стрела))  
 Battle\_Wizard.add\_widget(Button(text="Ваше HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 460)))  
 Battle\_Wizard.add\_widget(Button(text="HP монстра = " + str(HP\_mob),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 380)))  
 self.add\_widget(Battle\_Wizard)  
  
 def Сбежать(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 s = random.randint(1, 35) + Skill + Luck  
 if s > 30:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
 else:  
 global HP, damage\_from\_monster  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Не\_сбежал\_маг')  
 def Ледяное\_копьё(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Luck) + Strenght  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_маг')  
 def Выпить\_зелье(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 set\_screen('Выпить\_зелье\_маг')  
 def Огненная\_стрела(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Strenght) + Luck\*2  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_маг')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class NoRunWizard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(NoRunWizard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы не смогли сбежать!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_мага')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class You\_struck\_blow\_Wizard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(You\_struck\_blow\_Wizard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы нанесли удар!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_мага')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class Drink\_potion\_Wizard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Drink\_potion\_Wizard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Drink\_potion\_Wizard = FloatLayout()  
 Drink\_potion\_Wizard.add\_widget(Label(text="Выберите, какое зелье выпить\n"  
 "У вас есть:\n"  
 "Простое зелье лечения: "+str(Usual\_healing\_potion)+""  
 "\nСильное зелье лечения: "+str(Powerful\_healing\_potion)+"\n"  
 "Эпическое зелье лечения: "+str(Epic\_healing\_potion)+"\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Drink\_potion\_Wizard.add\_widget(Button(text="Простое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Простое))  
 Drink\_potion\_Wizard.add\_widget(Button(text="Сильное зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Сильное))  
 Drink\_potion\_Wizard.add\_widget(Button(text="Эпическое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Эпическое))  
 Drink\_potion\_Wizard.add\_widget(Button(text="Продолжить бой",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Никакое))  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Wizard)  
 def Простое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Usual\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Usual\_healing\_potion >= 1:  
 Usual\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 5  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_мага')  
 def Сильное(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Powerful\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Powerful\_healing\_potion >= 1:  
 Powerful\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 3  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_мага')  
 def Эпическое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Epic\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Epic\_healing\_potion >= 1:  
 Epic\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 4  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_мага')  
 def Никакое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 set\_screen('Бой\_мага')  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
  
class Battle\_Warrior(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Battle\_Warrior, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 global mob, HP\_mob, Name\_Mob  
 Battle\_Warrior = FloatLayout()  
 Battle\_Warrior.add\_widget(Label(text=str(Name\_Mob)+" ранг: "+str(mob)+"\n\n\n\n\n"  
 " \n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Battle\_Warrior.add\_widget(Button(text="Рассечение",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Рассечение))  
 Battle\_Warrior.add\_widget(Button(text="Сбежать",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Сбежать))  
 Battle\_Warrior.add\_widget(Button(text="Выпить зелье",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Выпить\_зелье))  
 Battle\_Warrior.add\_widget(Button(text="Сильный удар",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Сильный\_удар))  
 Battle\_Warrior.add\_widget(Button(text="Ваше HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 460)))  
 Battle\_Warrior.add\_widget(Button(text="HP монстра = " + str(HP\_mob),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 380)))  
 self.add\_widget(Battle\_Warrior)  
  
 def Сбежать(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 s = random.randint(1, 35) + Skill + Luck  
 if s > 30:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
 else:  
 global HP, damage\_from\_monster  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Не\_сбежал\_воин')  
 def Рассечение(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Skill) + Strenght  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_воин')  
 def Выпить\_зелье(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 set\_screen('Выпить\_зелье\_воин')  
 def Сильный\_удар(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Strenght) + Skill  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_воин')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class NoRunWarrior(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(NoRunWarrior, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы не смогли сбежать!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_воинв')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class You\_struck\_blow\_Warrior(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(You\_struck\_blow\_Warrior, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы нанесли удар!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_воина')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class Drink\_potion\_Warrior(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Drink\_potion\_Warrior, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Drink\_potion\_Warrior = FloatLayout()  
 Drink\_potion\_Warrior.add\_widget(Label(text="Выберите, какое зелье выпить\n"  
 "У вас есть:\n"  
 "Простое зелье лечения: "+str(Usual\_healing\_potion)+""  
 "\nСильное зелье лечения: "+str(Powerful\_healing\_potion)+"\n"  
 "Эпическое зелье лечения: "+str(Epic\_healing\_potion)+"\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Drink\_potion\_Warrior.add\_widget(Button(text="Простое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Простое))  
 Drink\_potion\_Warrior.add\_widget(Button(text="Сильное зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Сильное))  
 Drink\_potion\_Warrior.add\_widget(Button(text="Эпическое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Эпическое))  
 Drink\_potion\_Warrior.add\_widget(Button(text="Продолжить бой",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Никакое))  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Warrior)  
 def Простое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Usual\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Usual\_healing\_potion >= 1:  
 Usual\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 5  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_воина')  
 def Сильное(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Powerful\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Powerful\_healing\_potion >= 1:  
 Powerful\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 3  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_воина')  
 def Эпическое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Epic\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Epic\_healing\_potion >= 1:  
 Epic\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 4  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_воина')  
 def Никакое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 set\_screen('Бой\_воина')  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class Battle\_Guard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Battle\_Guard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 global mob, HP\_mob, Name\_Mob  
 Battle\_Guard = FloatLayout()  
 Battle\_Guard.add\_widget(Label(text=str(Name\_Mob)+" ранг: "+str(mob)+"\n\n\n\n\n"  
 " \n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Battle\_Guard.add\_widget(Button(text="Сокрушающий удар",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Сокрушающий\_удар))  
 Battle\_Guard.add\_widget(Button(text="Сбежать",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Сбежать))  
 Battle\_Guard.add\_widget(Button(text="Выпить зелье",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Выпить\_зелье))  
 Battle\_Guard.add\_widget(Button(text="Рубящий удар",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Рубящий\_удар))  
 Battle\_Guard.add\_widget(Button(text="Ваше HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 460)))  
 Battle\_Guard.add\_widget(Button(text="HP монстра = " + str(HP\_mob),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 380)))  
 self.add\_widget(Battle\_Guard)  
  
 def Сбежать(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 s = random.randint(1, 35) + Skill + Luck  
 if s > 30:  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
 else:  
 global HP, damage\_from\_monster  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Не\_сбежал\_страж')  
 def Сокрушающий\_удар(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Skill) + Strenght  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_страж')  
 def Выпить\_зелье(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 set\_screen('Выпить\_зелье\_страж')  
 def Рубящий\_удар(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Battle\_Assasin())  
 global HP, damage\_from\_monster, HP\_mob  
 HP\_mob -= (4 \* Strenght) + Skill  
 if HP\_mob <= 0:  
 set\_screen('Вы\_победили')  
 else:  
 HP -= damage\_from\_monster  
 if HP <= 0:  
 set\_screen('Конец\_Игры\_Умер')  
 else:  
 set\_screen('Вы\_нанесли\_удар\_страж')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class NoRunGuard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(NoRunGuard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы не смогли сбежать!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_стража')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class You\_struck\_blow\_Guard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(You\_struck\_blow\_Guard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 No = FloatLayout()  
 No.add\_widget(Button(text=" Вы нанесли удар!\n Вы получили урон!\n(нажмите для продолжения)",  
 font\_size=25, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1], size\_hint=(.7, .3), pos=(90, 275),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Бой\_стража')))  
 self.add\_widget(No)  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
class Drink\_potion\_Guard(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Drink\_potion\_Guard, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Drink\_potion\_Guard = FloatLayout()  
 Drink\_potion\_Guard.add\_widget(Label(text="Выберите, какое зелье выпить\n"  
 "У вас есть:\n"  
 "Простое зелье лечения: "+str(Usual\_healing\_potion)+""  
 "\nСильное зелье лечения: "+str(Powerful\_healing\_potion)+"\n"  
 "Эпическое зелье лечения: "+str(Epic\_healing\_potion)+"\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Drink\_potion\_Guard.add\_widget(Button(text="Простое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 210),  
 on\_press=self.Простое))  
 Drink\_potion\_Guard.add\_widget(Button(text="Сильное зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 210),  
 on\_press=self.Сильное))  
 Drink\_potion\_Guard.add\_widget(Button(text="Эпическое зелье лечения",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 55),  
 on\_press=self.Эпическое))  
 Drink\_potion\_Guard.add\_widget(Button(text="Продолжить бой",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(310, 55),  
 on\_press=self.Никакое))  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Guard)  
 def Простое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Usual\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Usual\_healing\_potion >= 1:  
 Usual\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 5  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_стража')  
 def Сильное(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Powerful\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Powerful\_healing\_potion >= 1:  
 Powerful\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 3  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_стража')  
 def Эпическое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 global Epic\_healing\_potion, HP, MAX\_HP  
 if Epic\_healing\_potion >= 1:  
 Epic\_healing\_potion -= 1  
 HP += MAX\_HP // 10 \* 4  
 if HP > MAX\_HP:  
 HP = MAX\_HP  
 set\_screen('Бой\_стража')  
 def Никакое(self, enent):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin())  
 set\_screen('Бой\_стража')  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class You\_win(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(You\_win, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 global mob, Floor, reward  
 if mob == "Обычный":  
 exp = (random.randint(6, 7) \* k + Floor)  
 tr = random.randint(8, 12)  
 reward = " "  
 elif mob == "Сильный":  
 exp = (random.randint(8, 9) \* k + Floor \* 2)  
 tr = random.randint(12, 17)  
 if Floor < 6:  
 list = ["Лёгкий шлем", "Лёгкий нагрудник", "Легкие штаны", "Лёгкие сапоги", "Простое ожерелье",  
 "Простое кольцо", "Обычный клинок"]  
 else:  
 list = ["Кожаный шлем", "Кожаный нагрудник", "Кожаные штаны", "Кожаные сапоги",  
 "Ожерелье из малых кристаллов", "Кольцо с малым кристаллом", "Оружие из прочного железа"]  
 reward = random.choice(list)  
 elif mob == "Элитный":  
 exp = (random.randint(11, 13) \* k + Floor \* 2)  
 tr = random.randint(17, 23)  
 if Floor < 6:  
 list = ["Шлем из лозы", "Нагрудник из лозы", "Штаны из лозы", "Сапоги из лозы",  
 "Ожерелье из драгоценных камней", "Кольцо с драгоценным камнем", "Стальной меч"]  
 else:  
 list = ["Шлем из магических нитей", "Нагрудник из магических нитей", "Штаны из магических нитей",  
 "Сапоги из магических нитей", "Ожерелье из магических камней", "Кольцо с магическим камнем",  
 "Оружие из зачарованной углеродной стали"]  
 reward = random.choice(list)  
  
 You\_win = FloatLayout()  
 You\_win.add\_widget(Label(text="Вы победили "+str(Name\_Mob)+"\nс рангом "+str(mob)+" "  
 " \n\n"  
 "Ваша награда:\n"+str(reward)+"\nОпыт + "+str(exp)+  
 "\nТрофеи + "+str(tr)+"\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 You\_win.add\_widget(Button(text="Продолжить\nне экипируя",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(320, 30),  
 on\_press=self.dalee))  
 You\_win.add\_widget(Button(text="Экипировать",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .2), pos=(40, 30),  
 on\_press=self.equipment))  
 You\_win.add\_widget(Button(text="HP = " + str(HP),  
 background\_color=[150 / 255, 81 / 255, 69 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[64 / 255, 21 / 255, 21 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.3, .10 / 11), pos=(42, 580)))  
 self.add\_widget(You\_win)  
  
 def equipment(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Mob())  
 global pants\_leather, pants\_cloth, pants\_epic, pants\_legendary  
 global helmet\_leather, helmet\_cloth, helmet\_epic, helmet\_legendary, bib\_leather, bib\_cloth, bib\_epic, bib\_legendary  
 global boots\_leather, boots\_cloth, boots\_epic, boots\_legendary, necklace\_leather, necklace\_cloth, necklace\_epic, necklace\_legendary  
 global ring\_leather, ring\_cloth, ring\_epic, ring\_legendary, weapon\_leather, weapon\_cloth, weapon\_epic, weapon\_legendary  
 if reward == "Лёгкий шлем":  
 helmet\_leather += 1  
 elif reward == "Лёгкий нагрудник":  
 bib\_leather += 1  
 elif reward == "Легкие штаны":  
 pants\_leather += 1  
 elif reward == "Лёгкие сапоги":  
 boots\_leather += 1  
 elif reward == "Простое ожерелье":  
 necklace\_leather += 1  
 elif reward == "Простое кольцо":  
 ring\_leather += 1  
 elif reward == "Обычный клинок":  
 weapon\_leather += 1  
 elif reward == "Кожаный шлем":  
 helmet\_cloth += 1  
 elif reward == "Кожаный нагрудник":  
 bib\_cloth += 1  
 elif reward == "Кожаные штаны":  
 pants\_cloth += 1  
 elif reward == "Кожаные сапоги":  
 boots\_cloth += 1  
 elif reward == "Ожерелье из малых кристаллов":  
 necklace\_cloth += 1  
 elif reward == "Кольцо с малым кристаллом":  
 ring\_cloth += 1  
 elif reward == "Оружие из прочного железа":  
 weapon\_cloth += 1  
 elif reward == "Шлем из лозы":  
 helmet\_epic += 1  
 elif reward == "Нагрудник из лозы":  
 bib\_epic += 1  
 elif reward == "Штаны из лозы":  
 pants\_epic += 1  
 elif reward == "Сапоги из лозы":  
 boots\_epic += 1  
 elif reward == "Ожерелье из драгоценных камней":  
 necklace\_epic += 1  
 elif reward == "Кольцо с драгоценным камнем":  
 ring\_epic += 1  
 elif reward == "Стальной меч":  
 weapon\_epic += 1  
 elif reward == "Шлем из магических нитей":  
 helmet\_legendary += 1  
 elif reward == "Нагрудник из магических нитей":  
 bib\_legendary += 1  
 elif reward == "Штаны из магических нитей":  
 pants\_legendary += 1  
 elif reward == "Сапоги из магических нитей":  
 boots\_legendary += 1  
 elif reward == "Ожерелье из магических камней":  
 necklace\_legendary += 1  
 elif reward == "Кольцо с магическим камнем":  
 ring\_legendary += 1  
 elif reward == "Оружие из зачарованной углеродной стали":  
 weapon\_legendary += 1  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
  
 def dalee(self, event):  
 # удаляет все виджеты класса и создает новый виджет этого же класса  
 self.clear\_widgets()  
 self.add\_widget(Mob())  
 global pants\_leather, pants\_cloth, pants\_epic, pants\_legendary  
 global helmet\_leather, helmet\_cloth, helmet\_epic, helmet\_legendary, bib\_leather, bib\_cloth, bib\_epic, bib\_legendary  
 global boots\_leather, boots\_cloth, boots\_epic, boots\_legendary, necklace\_leather, necklace\_cloth, necklace\_epic, necklace\_legendary  
 global ring\_leather, ring\_cloth, ring\_epic, ring\_legendary, weapon\_leather, weapon\_cloth, weapon\_epic, weapon\_legendary  
 if reward == "Лёгкий шлем":  
 helmet\_leather += 1  
 elif reward == "Лёгкий нагрудник":  
 bib\_leather += 1  
 elif reward == "Легкие штаны":  
 pants\_leather += 1  
 elif reward == "Лёгкие сапоги":  
 boots\_leather += 1  
 elif reward == "Простое ожерелье":  
 necklace\_leather += 1  
 elif reward == "Простое кольцо":  
 ring\_leather += 1  
 elif reward == "Обычный клинок":  
 weapon\_leather += 1  
 elif reward == "Кожаный шлем":  
 helmet\_cloth += 1  
 elif reward == "Кожаный нагрудник":  
 bib\_cloth += 1  
 elif reward == "Кожаные штаны":  
 pants\_cloth += 1  
 elif reward == "Кожаные сапоги":  
 boots\_cloth += 1  
 elif reward == "Ожерелье из малых кристаллов":  
 necklace\_cloth += 1  
 elif reward == "Кольцо с малым кристаллом":  
 ring\_cloth += 1  
 elif reward == "Оружие из прочного железа":  
 weapon\_cloth += 1  
 elif reward == "Шлем из лозы":  
 helmet\_epic += 1  
 elif reward == "Нагрудник из лозы":  
 bib\_epic += 1  
 elif reward == "Штаны из лозы":  
 pants\_epic += 1  
 elif reward == "Сапоги из лозы":  
 boots\_epic += 1  
 elif reward == "Ожерелье из драгоценных камней":  
 necklace\_epic += 1  
 elif reward == "Кольцо с драгоценным камнем":  
 ring\_epic += 1  
 elif reward == "Стальной меч":  
 weapon\_epic += 1  
 elif reward == "Шлем из магических нитей":  
 helmet\_legendary += 1  
 elif reward == "Нагрудник из магических нитей":  
 bib\_legendary += 1  
 elif reward == "Штаны из магических нитей":  
 pants\_legendary += 1  
 elif reward == "Сапоги из магических нитей":  
 boots\_legendary += 1  
 elif reward == "Ожерелье из магических камней":  
 necklace\_legendary += 1  
 elif reward == "Кольцо с магическим камнем":  
 ring\_legendary += 1  
 elif reward == "Оружие из зачарованной углеродной стали":  
 weapon\_legendary += 1  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Конец блока сражения с монстрами  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Начало блока по экипировке предметов (функциональные слоты под предметы с увеличением характеристик)  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
class Equipment(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(Equipment, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Шлем",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 440),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Нагрудник",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 440),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Штаны",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 340),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Сапоги",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 340),  
 on\_press=self.dalee4))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Ожерелье",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(40, 240),  
 on\_press=self.dalee5))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кольцо",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(310, 240),  
 on\_press=self.dalee6))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Оружие",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.4, .1), pos=(175, 140),  
 on\_press=self.dalee7))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Продолжить без экипировки",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 40),  
 on\_press=self.dalee8))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global helmet\_epic, helmet\_legendary, helmet\_cloth, helmet\_leather  
 if helmet\_leather >= 1 or helmet\_cloth >= 1 or helmet\_epic >= 1 or helmet\_legendary >= 1:  
 set\_screen('Экипировка\_шлема')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global bib\_leather, bib\_cloth, bib\_epic, bib\_legendary  
 if bib\_leather >= 1 or bib\_cloth >= 1 or bib\_epic >= 1 or bib\_legendary >= 1:  
 set\_screen('Экипировка\_нагрудника')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global pants\_leather, pants\_cloth, pants\_epic, pants\_legendary  
 if pants\_leather >= 1 or pants\_cloth >= 1 or pants\_epic >= 1 or pants\_legendary >= 1:  
 set\_screen('Экипировка\_штанов')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global boots\_leather, boots\_cloth, boots\_epic, boots\_legendary  
 if boots\_leather >= 1 or boots\_cloth >= 1 or boots\_epic >= 1 or boots\_legendary >= 1:  
 set\_screen('Экипировка\_сапог')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee5(self, event):  
 global necklace\_leather, necklace\_cloth, necklace\_epic, necklace\_legendary  
 if necklace\_leather >= 1 or necklace\_cloth >= 1 or necklace\_epic >= 1 or necklace\_legendary >= 1:  
 set\_screen('Экипировка\_ожерелья')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee6(self, event):  
 global ring\_leather, ring\_cloth, ring\_epic, ring\_legendary  
 if ring\_leather >= 1 or ring\_cloth >= 1 or ring\_epic >= 1 or ring\_legendary >= 1:  
 set\_screen('Экипировка\_кольца')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee7(self, event):  
 global weapon\_leather, weapon\_cloth, weapon\_epic, weapon\_legendary  
 if weapon\_leather >= 1 or weapon\_cloth >= 1 or weapon\_epic >= 1 or weapon\_legendary >= 1:  
 set\_screen('Экипировка\_оружия')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee8(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentOK(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentOK, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 EquipmentOK = FloatLayout()  
 EquipmentOK.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 EquipmentOK.add\_widget(Label(text=" Вы экипировали предмет\n\n"  
 "Если предмет был заменён на другой,\n"  
 " то вы сможете переэкипировать его\n"  
 " в следующий раз\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 EquipmentOK.add\_widget(Button(text="Продолжить игру",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.6, .2), pos=(115, 95),  
 on\_press=self.dalee))  
 EquipmentOK.add\_widget(Button(text=" Экипировать\nдругой предмет",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.6, .2), pos=(115, 270),  
 on\_press=self.ekipa))  
 self.add\_widget(EquipmentOK)  
  
 def dalee(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def ekipa(self, event):  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentNO(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentNO, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 EquipmentNO = FloatLayout()  
 EquipmentNO.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 EquipmentNO.add\_widget(Label(text=" Вы не экипировали предмет\n\n"  
 "Скорее всего, вы выбрали не тот тип предмета\n"  
 " или же у вас нет такого предмета\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 EquipmentNO.add\_widget(Button(text="Попробовать снова",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.6, .2), pos=(115, 270),  
 on\_press=self.dalee))  
 EquipmentNO.add\_widget(Button(text="Продолжить игру\nбез экипировки",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.6, .2), pos=(115, 90),  
 on\_press=self.dalee1))  
 self.add\_widget(EquipmentNO)  
  
 def dalee(self, event):  
 set\_screen('Экипировка\_предмета')  
  
 def dalee1(self, event):  
 i = random.randint(1, Count\_Screen)  
 set\_screen(str(i))  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentHelmet(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentHelmet, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Лёгкий шлем",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 400),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кожаный шлем",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 300),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Шлем из лозы",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 200),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Шлем из магических нитей",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 100),  
 on\_press=self.dalee4))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global helmet\_leather, helmet, Endurance  
 if helmet\_leather >= 1:  
 if helmet == " ":  
 helmet = "helmet\_leather"  
 Endurance += 1  
 elif helmet == "helmet\_cloth":  
 helmet = "helmet\_leather"  
 Endurance -= 1  
 elif helmet == "helmet\_epic":  
 helmet = "helmet\_leather"  
 Endurance -= 2  
 elif helmet == "helmet\_legendary":  
 helmet = "helmet\_leather"  
 Endurance -= 4  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global helmet\_cloth, helmet, Endurance  
 if helmet\_cloth >= 1:  
 if helmet == " ":  
 helmet = "helmet\_cloth"  
 Endurance += 2  
 elif helmet == "helmet\_leather":  
 helmet = "helmet\_cloth"  
 Endurance += 1  
 elif helmet == "helmet\_epic":  
 helmet = "helmet\_cloth"  
 Endurance -= 1  
 elif helmet == "helmet\_legendary":  
 helmet = "helmet\_cloth"  
 Endurance -= 3  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global helmet\_epic, helmet, Endurance  
 if helmet\_epic >= 1:  
 if helmet == " ":  
 helmet = "helmet\_epic"  
 Endurance += 3  
 elif helmet == "helmet\_leather":  
 helmet = "helmet\_epic"  
 Endurance += 2  
 elif helmet == "helmet\_cloth":  
 helmet = "helmet\_epic"  
 Endurance += 1  
 elif helmet == "helmet\_legendary":  
 helmet = "helmet\_epic"  
 Endurance -= 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global helmet\_legendary, helmet, Endurance  
 if helmet\_legendary >= 1:  
 if helmet == " ":  
 helmet = "helmet\_legendary"  
 Endurance += 5  
 elif helmet == "helmet\_leather":  
 helmet = "helmet\_legendary"  
 Endurance += 4  
 elif helmet == "helmet\_cloth":  
 helmet = "helmet\_legendary"  
 Endurance += 3  
 elif helmet == "helmet\_epic":  
 helmet = "helmet\_legendary"  
 Endurance += 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentBib(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentBib, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Лёгкий нагрудник",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 400),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кожаный нагрудник",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 300),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Нагрудник из лозы",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 200),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Нагрудник из магических нитей",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 100),  
 on\_press=self.dalee4))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global bib\_leather, bib, MAX\_HP  
 if bib\_leather >= 1:  
 if bib == " ":  
 bib = "bib\_leather"  
 MAX\_HP += 10  
 elif bib == "bib\_cloth":  
 bib = "bib\_leather"  
 MAX\_HP -= 10  
 elif bib == "bib\_epic":  
 bib = "bib\_leather"  
 MAX\_HP -= 20  
 elif bib == "bib\_legendary":  
 bib = "bib\_leather"  
 MAX\_HP -= 40  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global bib\_cloth, bib, MAX\_HP  
 if bib\_cloth >= 1:  
 if bib == " ":  
 bib = "bib\_cloth"  
 MAX\_HP += 20  
 elif bib == "bib\_leather":  
 bib = "bib\_cloth"  
 MAX\_HP += 10  
 elif bib == "bib\_epic":  
 bib = "bib\_cloth"  
 MAX\_HP -= 10  
 elif bib == "bib\_legendary":  
 bib = "bib\_cloth"  
 MAX\_HP -= 30  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global bib\_epic, bib, MAX\_HP  
 if bib\_epic >= 1:  
 if bib == " ":  
 bib = "bib\_epic"  
 MAX\_HP += 30  
 elif bib == "bib\_leather":  
 bib = "bib\_epic"  
 MAX\_HP += 20  
 elif bib == "bib\_cloth":  
 bib = "bib\_epic"  
 MAX\_HP += 10  
 elif bib == "bib\_legendary":  
 bib = "bib\_epic"  
 MAX\_HP -= 20  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global bib\_legendary, bib, MAX\_HP  
 if bib\_legendary >= 1:  
 if bib == " ":  
 bib = "bib\_legendary"  
 MAX\_HP += 50  
 elif bib == "bib\_leather":  
 bib = "bib\_legendary"  
 MAX\_HP += 40  
 elif bib == "bib\_cloth":  
 bib = "bib\_legendary"  
 MAX\_HP += 30  
 elif bib == "bib\_epic":  
 bib = "bib\_legendary"  
 MAX\_HP += 20  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentPants(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentPants, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Лёгкие штаны",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 400),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кожаные штаны",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 300),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Штаны из лозы",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 200),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Штаны из магических нитей",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 100),  
 on\_press=self.dalee4))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global pants\_leather, pants, MAX\_HP  
 if pants\_leather >= 1:  
 if pants == " ":  
 pants = "pants\_leather"  
 MAX\_HP += 10  
 elif pants == "pants\_cloth":  
 pants = "pants\_leather"  
 MAX\_HP -= 10  
 elif pants == "pants\_epic":  
 pants = "pants\_leather"  
 MAX\_HP -= 20  
 elif pants == "pants\_legendary":  
 pants = "pants\_leather"  
 MAX\_HP -= 40  
 print(pants)  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global pants\_cloth, pants, MAX\_HP  
 if pants\_cloth >= 1:  
 if pants == " ":  
 pants = "pants\_cloth"  
 MAX\_HP += 20  
 elif pants == "pants\_leather":  
 pants = "pants\_cloth"  
 MAX\_HP += 10  
 elif pants == "pants\_epic":  
 pants = "pants\_cloth"  
 MAX\_HP -= 10  
 elif pants == "pants\_legendary":  
 pants = "pants\_cloth"  
 MAX\_HP -= 30  
 print(pants)  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global pants\_epic, pants, MAX\_HP  
 if pants\_epic >= 1:  
 if pants == " ":  
 pants = "pants\_epic"  
 MAX\_HP += 30  
 elif pants == "pants\_leather":  
 pants = "pants\_epic"  
 MAX\_HP += 20  
 elif pants == "pants\_cloth":  
 pants = "pants\_epic"  
 MAX\_HP += 10  
 elif pants == "pants\_legendary":  
 pants = "pants\_epic"  
 MAX\_HP -= 20  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global pants\_legendary, pants, MAX\_HP  
 if pants\_legendary >= 1:  
 if pants == " ":  
 pants = "pants\_legendary"  
 MAX\_HP += 50  
 elif pants == "pants\_leather":  
 pants = "pants\_legendary"  
 MAX\_HP += 40  
 elif pants == "pants\_cloth":  
 pants = "pants\_legendary"  
 MAX\_HP += 30  
 elif pants == "pants\_epic":  
 pants = "pants\_legendary"  
 MAX\_HP += 20  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentBoots(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentBoots, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Лёгкие сапоги",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 400),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кожаные сапоги",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 300),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Сапоги из лозы",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 200),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Сапоги из магических нитей",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 100),  
 on\_press=self.dalee4))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global boots\_leather, boots, Skill  
 if boots\_leather >= 1:  
 if boots == " ":  
 boots = "boots\_leather"  
 Skill += 1  
 elif boots == "boots\_cloth":  
 boots = "boots\_leather"  
 Skill -= 1  
 elif boots == "boots\_epic":  
 boots = "boots\_leather"  
 Skill -= 2  
 elif boots == "boots\_legendary":  
 boots = "boots\_leather"  
 Skill -= 4  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global boots\_cloth, boots, Skill  
 if boots\_cloth >= 1:  
 if boots == " ":  
 boots = "boots\_cloth"  
 Skill += 2  
 elif boots == "boots\_leather":  
 boots = "boots\_cloth"  
 Skill += 1  
 elif boots == "boots\_epic":  
 boots = "boots\_cloth"  
 Skill -= 1  
 elif boots == "boots\_legendary":  
 boots = "boots\_cloth"  
 Skill -= 3  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global boots\_epic, boots, Skill  
 if boots\_epic >= 1:  
 if boots == " ":  
 boots = "boots\_epic"  
 Skill += 3  
 elif boots == "boots\_leather":  
 boots = "boots\_epic"  
 Skill += 2  
 elif boots == "boots\_cloth":  
 boots = "boots\_epic"  
 Skill += 1  
 elif boots == "boots\_legendary":  
 boots = "boots\_epic"  
 Skill -= 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global boots\_legendary, boots, Skill  
 if boots\_legendary >= 1:  
 if boots == " ":  
 boots = "boots\_legendary"  
 Skill += 5  
 elif boots == "boots\_leather":  
 boots = "boots\_legendary"  
 Skill += 4  
 elif boots == "boots\_cloth":  
 boots = "boots\_legendary"  
 Skill += 3  
 elif boots == "boots\_epic":  
 boots = "boots\_legendary"  
 Skill += 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentNecklace(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentNecklace, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Простое ожерелье",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 400),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Ожерелье из малых кристаллов",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 300),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Ожерелье из драгоценных камней",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 200),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Ожерелье из магических камней",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 100),  
 on\_press=self.dalee4))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global necklace\_leather, necklace, Luck  
 if necklace\_leather >= 1:  
 if necklace == " ":  
 necklace = "necklace\_leather"  
 Luck += 1  
 elif necklace == "necklace\_cloth":  
 necklace = "necklace\_leather"  
 Luck -= 1  
 elif necklace == "necklace\_epic":  
 necklace = "necklace\_leather"  
 Luck -= 2  
 elif necklace == "necklace\_legendary":  
 necklace = "necklace\_leather"  
 Luck -= 4  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global necklace\_cloth, necklace, Luck  
 if necklace\_cloth >= 1:  
 if necklace == " ":  
 necklace = "necklace\_cloth"  
 Luck += 2  
 elif necklace == "necklace\_leather":  
 necklace = "necklace\_cloth"  
 Luck += 1  
 elif necklace == "necklace\_epic":  
 necklace = "necklace\_cloth"  
 Luck -= 1  
 elif necklace == "necklace\_legendary":  
 necklace = "necklace\_cloth"  
 Luck -= 3  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global necklace\_epic, necklace, Luck  
 if necklace\_epic >= 1:  
 if necklace == " ":  
 necklace = "necklace\_epic"  
 Luck += 3  
 elif necklace == "necklace\_leather":  
 necklace = "necklace\_epic"  
 Luck += 2  
 elif necklace == "necklace\_cloth":  
 necklace = "necklace\_epic"  
 Luck += 1  
 elif necklace == "necklace\_legendary":  
 necklace = "necklace\_epic"  
 Luck -= 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global necklace\_legendary, necklace, Luck  
 if necklace\_legendary >= 1:  
 if necklace == " ":  
 necklace = "necklace\_legendary"  
 Luck += 5  
 elif necklace == "necklace\_leather":  
 necklace = "necklace\_legendary"  
 Luck += 4  
 elif necklace == "necklace\_cloth":  
 necklace = "necklace\_legendary"  
 Luck += 3  
 elif necklace == "necklace\_epic":  
 necklace = "necklace\_legendary"  
 Luck += 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentRing(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentRing, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Простое кольцо",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 400),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кольцо с малым кристаллом",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 300),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кольцо с драгоценным камнем",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 200),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Кольцо с магическим камнем",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 100),  
 on\_press=self.dalee4))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global ring\_leather, ring, Strenght  
 if ring\_leather >= 1:  
 if ring == " ":  
 ring = "ring\_leather"  
 Strenght += 1  
 elif ring == "ring\_cloth":  
 ring = "ring\_leather"  
 Strenght -= 1  
 elif ring == "ring\_epic":  
 ring = "ring\_leather"  
 Strenght -= 2  
 elif ring == "ring\_legendary":  
 ring = "ring\_leather"  
 Strenght -= 4  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global ring\_cloth, ring, Strenght  
 if ring\_cloth >= 1:  
 if ring == " ":  
 ring = "ring\_cloth"  
 Strenght += 2  
 elif ring == "ring\_leather":  
 ring = "ring\_cloth"  
 Strenght += 1  
 elif ring == "ring\_epic":  
 ring = "ring\_cloth"  
 Strenght -= 1  
 elif ring == "ring\_legendary":  
 ring = "ring\_cloth"  
 Strenght -= 3  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global ring\_epic, ring, Strenght  
 if ring\_epic >= 1:  
 if ring == " ":  
 ring = "ring\_epic"  
 Strenght += 3  
 elif ring == "ring\_leather":  
 ring = "ring\_epic"  
 Strenght += 2  
 elif ring == "ring\_cloth":  
 ring = "ring\_epic"  
 Strenght += 1  
 elif ring == "ring\_legendary":  
 ring = "ring\_epic"  
 Strenght -= 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global ring\_legendary, ring, Strenght  
 if ring\_legendary >= 1:  
 if ring == " ":  
 ring = "ring\_legendary"  
 Strenght += 5  
 elif ring == "ring\_leather":  
 ring = "ring\_legendary"  
 Strenght += 4  
 elif ring == "ring\_cloth":  
 ring = "ring\_legendary"  
 Strenght += 3  
 elif ring == "ring\_epic":  
 ring = "ring\_legendary"  
 Strenght += 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
class EquipmentWeapon(Screen):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kw):  
 super(EquipmentWeapon, self).\_\_init\_\_(\*\*kw)  
  
 def on\_enter(self):  
 Equipment = FloatLayout()  
 Equipment.add\_widget(Button(text="<-- В главное меню",  
 background\_color=[185 / 255, 145 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1],  
 size\_hint=(.9, .1), pos=(27, 610),  
 background\_normal="", on\_press=lambda x: set\_screen('Главное\_меню')))  
 Equipment.add\_widget(Label(text="Выберите, что вы хотите экипировать:\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n",  
 font\_size=25,  
 color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1]))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Обычный клинок",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 400),  
 on\_press=self.dalee1))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Оружие из прочного железа",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 300),  
 on\_press=self.dalee2))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Стальной меч",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 200),  
 on\_press=self.dalee3))  
 Equipment.add\_widget(Button(text="Оружие из зачарованной углеродной стали",  
 background\_color=[180 / 255, 140 / 255, 75 / 255, 1],  
 font\_size=20, color=[62 / 255, 28 / 255, 0 / 255, 1], background\_normal="",  
 size\_hint=(.8, .1), pos=(60, 100),  
 on\_press=self.dalee4))  
 self.add\_widget(Equipment)  
  
 def dalee1(self, event):  
 global weapon\_epic, weapon, Strenght  
 if weapon\_leather >= 1:  
 if weapon == " ":  
 weapon = "weapon\_leather"  
 Strenght += 1  
 elif weapon == "weapon\_cloth":  
 weapon = "weapon\_leather"  
 Strenght -= 1  
 elif weapon == "weapon\_epic":  
 weapon = "weapon\_leather"  
 Strenght -= 2  
 elif weapon == "weapon\_legendary":  
 weapon = "weapon\_leather"  
 Strenght -= 4  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee2(self, event):  
 global weapon\_cloth, weapon, Strenght  
 if weapon\_cloth >= 1:  
 if weapon == " ":  
 weapon = "weapon\_cloth"  
 Strenght += 2  
 elif weapon == "weapon\_leather":  
 weapon = "weapon\_cloth"  
 Strenght += 1  
 elif weapon == "weapon\_epic":  
 weapon = "weapon\_cloth"  
 Strenght -= 1  
 elif weapon == "weapon\_legendary":  
 weapon = "weapon\_cloth"  
 Strenght -= 3  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee3(self, event):  
 global weapon\_epic, weapon, Strenght  
 if weapon\_epic >= 1:  
 if weapon == " ":  
 weapon = "weapon\_epic"  
 Strenght += 3  
 elif weapon == "weapon\_leather":  
 weapon = "weapon\_epic"  
 Strenght += 2  
 elif weapon == "weapon\_cloth":  
 weapon = "weapon\_epic"  
 Strenght += 1  
 elif weapon == "weapon\_legendary":  
 weapon = "weapon\_epic"  
 Strenght -= 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def dalee4(self, event):  
 global weapon\_legendary, weapon, Strenght  
 if weapon\_legendary >= 1:  
 if weapon == " ":  
 weapon = "weapon\_legendary"  
 Strenght += 5  
 elif weapon == "weapon\_leather":  
 weapon = "weapon\_legendary"  
 Strenght += 4  
 elif weapon == "weapon\_cloth":  
 weapon = "weapon\_legendary"  
 Strenght += 3  
 elif weapon == "weapon\_epic":  
 weapon = "weapon\_legendary"  
 Strenght += 2  
 set\_screen('Экипировка\_предметаOK')  
 else:  
 set\_screen('Экипировка\_предметаNO')  
  
 def in\_leave(self):  
 self.add\_widget.clear\_widgets()  
  
  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
# Конец блока по экипировке предметов  
# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
  
  
def set\_screen(name\_screen):  
 sm.current = name\_screen  
  
  
sm = ScreenManager()  
sm.add\_widget(Main\_menu(name='Главное\_меню'))  
sm.add\_widget(History(name="История"))  
sm.add\_widget(Rules(name="Правила"))  
sm.add\_widget(My\_character(name="Мой\_персонаж"))  
sm.add\_widget(N0\_class(name="Нет\_класса"))  
sm.add\_widget(Election\_class(name="Выбор\_класса"))  
sm.add\_widget(Beginning\_Wizard(name="Начало\_пути\_маг"))  
sm.add\_widget(Beginning\_Assassin(name="Начало\_пути\_убийца"))  
sm.add\_widget(Beginning\_Warrior(name="Начало\_пути\_воин"))  
sm.add\_widget(Beginning\_Guard(name="Начало\_пути\_страж"))  
sm.add\_widget(Settings(name="Настройки"))  
sm.add\_widget(Shop(name="Магазин"))  
sm.add\_widget(N0\_money(name="Нет\_средств"))  
sm.add\_widget(Difficulty\_is\_set(name="Сложность\_установлена"))  
sm.add\_widget(LovyshkaOFF(name="1"))  
sm.add\_widget(Viktorina1(name="2"))  
sm.add\_widget(Viktorina1T(name="2.1"))  
sm.add\_widget(Viktorina1F(name="2.2"))  
sm.add\_widget(Syndyk1(name="3"))  
sm.add\_widget(Syndyk2(name="3.2"))  
sm.add\_widget(LovyshkaON(name="4"))  
sm.add\_widget(Magazin1(name="5"))  
sm.add\_widget(Magazin2(name="5.2"))  
sm.add\_widget(N0\_money2(name="Нет\_средств2"))  
sm.add\_widget(Ozero(name="6"))  
sm.add\_widget(Ozero2(name="6.2"))  
sm.add\_widget(Kamnepad(name="7"))  
sm.add\_widget(Molniya(name="8"))  
sm.add\_widget(MolniyaON(name="8.1"))  
sm.add\_widget(MolniyaOFF(name="8.2"))  
sm.add\_widget(Stretched\_Threads(name="9"))  
sm.add\_widget(Stretched\_ThreadsON(name="9.1"))  
sm.add\_widget(Stretched\_ThreadsOFF(name="9.2"))  
sm.add\_widget(Abandoned\_House(name="10"))  
sm.add\_widget(Abandoned\_House2(name="10.2"))  
sm.add\_widget(Hole\_in\_Wall(name="11"))  
sm.add\_widget(Hole\_in\_Wall2(name="11.2"))  
sm.add\_widget(Viktorina2(name="12"))  
sm.add\_widget(Viktorina2T(name="12.1"))  
sm.add\_widget(Viktorina2F(name="12.2"))  
sm.add\_widget(Viktorina3(name="13"))  
sm.add\_widget(Viktorina3T(name="13.1"))  
sm.add\_widget(Viktorina3F(name="13.2"))  
sm.add\_widget(Viktorina4(name="14"))  
sm.add\_widget(Viktorina4T(name="14.1"))  
sm.add\_widget(Viktorina4F(name="14.2"))  
sm.add\_widget(Viktorina5(name="15"))  
sm.add\_widget(Viktorina5T(name="15.1"))  
sm.add\_widget(Viktorina5F(name="15.2"))  
sm.add\_widget(Syndyk3(name="16"))  
sm.add\_widget(Syndyk3\_2(name="16.1"))  
sm.add\_widget(Syndyk4(name="17"))  
sm.add\_widget(Syndyk5(name="18"))  
sm.add\_widget(Syndyk6(name="19"))  
sm.add\_widget(Syndyk6\_2(name="19.1"))  
sm.add\_widget(Magaz2(name="20"))  
sm.add\_widget(Magaz2\_1(name="20.1"))  
sm.add\_widget(N0\_money3(name="Нет\_средств3"))  
sm.add\_widget(Magaz3(name="21"))  
sm.add\_widget(Magaz3\_2(name="21.1"))  
sm.add\_widget(N0\_money4(name="Нет\_средств4"))  
sm.add\_widget(Predislovie(name="22"))  
sm.add\_widget(Predislovie2(name="23"))  
sm.add\_widget(Predislovie3(name="24"))  
sm.add\_widget(Predislovie(name="25"))  
sm.add\_widget(Predislovie2(name="26"))  
sm.add\_widget(Predislovie3(name="27"))  
sm.add\_widget(Mob(name="Моб"))  
sm.add\_widget(Battle\_Assasin(name="Бой\_убийцы"))  
sm.add\_widget(NoRunAssasin(name="Не\_сбежал\_убийца"))  
sm.add\_widget(You\_struck\_blow\_Assasin(name="Вы\_нанесли\_удар\_убийца"))  
sm.add\_widget(Drink\_potion\_Assasin(name="Выпить\_зелье\_убийца"))  
sm.add\_widget(Battle\_Wizard(name="Бой\_мага"))  
sm.add\_widget(NoRunWizard(name="Не\_сбежал\_маг"))  
sm.add\_widget(You\_struck\_blow\_Wizard(name="Вы\_нанесли\_удар\_маг"))  
sm.add\_widget(Drink\_potion\_Wizard(name="Выпить\_зелье\_маг"))  
sm.add\_widget(Battle\_Warrior(name="Бой\_воина"))  
sm.add\_widget(NoRunWarrior(name="Не\_сбежал\_воин"))  
sm.add\_widget(You\_struck\_blow\_Warrior(name="Вы\_нанесли\_удар\_воин"))  
sm.add\_widget(Drink\_potion\_Warrior(name="Выпить\_зелье\_воин"))  
sm.add\_widget(Battle\_Guard(name="Бой\_стража"))  
sm.add\_widget(NoRunGuard(name="Не\_сбежал\_страж"))  
sm.add\_widget(You\_struck\_blow\_Guard(name="Вы\_нанесли\_удар\_страж"))  
sm.add\_widget(Drink\_potion\_Guard(name="Выпить\_зелье\_страж"))  
sm.add\_widget(You\_win(name="Вы\_победили"))  
sm.add\_widget(Game\_Over(name="Конец\_Игры"))  
sm.add\_widget(Game\_Over\_Kill(name="Конец\_Игры\_Умер"))  
sm.add\_widget(Equipment(name="Экипировка\_предмета"))  
sm.add\_widget(EquipmentNO(name="Экипировка\_предметаNO"))  
sm.add\_widget(EquipmentOK(name="Экипировка\_предметаOK"))  
sm.add\_widget(EquipmentHelmet(name="Экипировка\_шлема"))  
sm.add\_widget(EquipmentBib(name="Экипировка\_нагрудника"))  
sm.add\_widget(EquipmentPants(name="Экипировка\_штанов"))  
sm.add\_widget(EquipmentBoots(name="Экипировка\_сапог"))  
sm.add\_widget(EquipmentNecklace(name="Экипировка\_ожерелья"))  
sm.add\_widget(EquipmentRing(name="Экипировка\_кольца"))  
sm.add\_widget(EquipmentWeapon(name="Экипировка\_оружия"))  
  
  
  
class Андердарк(App):  
 def \_\_init\_\_(self, \*\*kwargs):  
 super(Андердарк, self).\_\_init\_\_(\*\*kwargs)  
 self.config = ConfigParser()  
  
 def build\_config(self, config):  
 config.adddefaultsection('General')  
 config.setdefault('General', 'user\_data', '{}')  
  
 def set\_value\_from\_config(self):  
 self.config.read(os.path.join(self.directory, '%(appname)s.ini'))  
 self.user\_data = ast.literal\_eval(self.config.get(  
 'General', 'user\_data'))  
  
 def get\_application\_config(self):  
 self.config.read(os.path.join(self.directory, '%(appname)s.ini'))  
 self.user\_data = ast.literal\_eval(self.config.get('General', 'user\_data'))  
  
 def build(self):  
 return sm  
  
  
if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':  
 Андердарк().run()