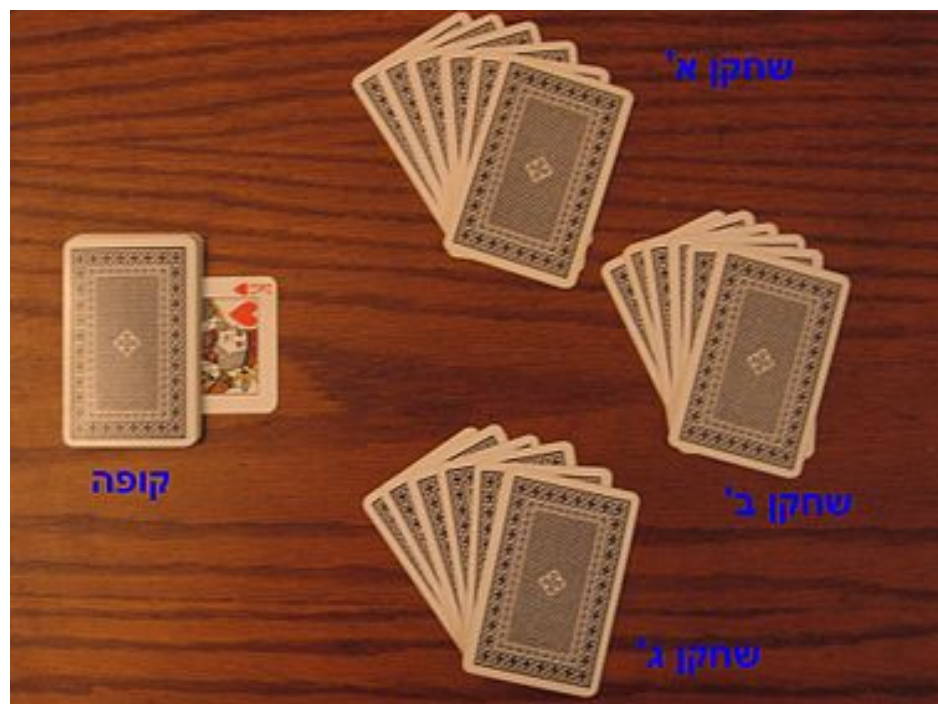


שינוי ושימוש ברכיבים דינאמיים

הוספת כלכלה למשחק

דוראק - Durak

דוראק (ברוסית: Дурак - "שוטה" או "מטורף") הוא **משחק קלפים** פופולרי **בחבר המדינות** לשעבר. בניגוד למשחקי קלפים אחרים, במשחק זה אין מנצחים אלא רק מפסיד אחד, הנקרא "דוראק". המשחק מיועד לשניים עד שישה שחקנים, אך מקובל שמשחקים שלושה או ארבעה בלבד. מטרת המשחק להישאר ללא קלפים בסיומו. השחקן האחרון שנותר עם קלפים בידו הוא ה"דוראק". לעיתים רחוקות, אם לשניים או יותר מהשחקנים האחרונים (בהתאם לגרסת המשחק) נגמרים הקלפים באותו המהלך, מוכרז תיקו ללא מפסידים, או לחלופין השחקנים שנותרו מוכרזים כ"דוראק".



מבנה הכלכלה:

1. **התחלה עם 10 מטבעות:** כל שחקן מתחיל עם 10 מטבעות בתחילת המשחק.
2. **הכנסה מדי תור:** בסוף כל תור, השחקן מקבל 1 מטבע
3. **רכישת קלף קוזייר רנדומלי:** שחקן יכול לקנות קוזייר מהקופה בתמורה ל-4 מטבעות. הקלף שיתקבל יהיה אקראי, ויכול להיות קלף גבוה או נמוך.
4. **החלפת קלפים:** שחקן יכול להחליף קלף אחד מהיד שלו בקלף אחר מהקופה בתמורה ל-2 מטבעות. השחקן בוחר קלף מהיד שלו ומניח אותו בקופה, ואז מקבל קלף חדש מהקופה (ההחלפה היא אקראית).
5. **סחר:** השחקנים יכולים לבצע סחר בין אחד לשני באמצעות מטבעות וקלפים לדוגמה: "אני אביא לך את הקלף הזה בתמורה ל3 מטבעות"

* ניתן לממש את המטבעות בתחילת או בסיום תור בלבד

השיקולים מאחורי הבחירות:

1. **התחלה עם מטבעות:** כל שחקן מתחיל עם 10 מטבעות כדי שיהיה לו מספיק משאבים לניהול המשחק, ושלא ירגיש מוגבל מדי כבר בהתחלה.
2. **הכנסה של מטבעות כל תור:** המטבעות שנכנסים באופן אוטומטי כל תור מבטיחים שהשחקנים לא יישארו בלי מטבעות לאורך זמן. הדבר נותן להם הזדמנות להמשיך לפעול במשחק גם אם הם לא מבצעים פעולות כלכליות אחרות.

3. **רכישת קלף רנדומלי:** הפעולה הזו מאפשרת לשחקנים להוסיף קלפים חדשים לידיהם (בהתאם למזל), ובכך מאפשרת גיוון במשחק, אך בכפוף לתקציב – השחקן צריך לבחור אם שווה לו להשקיע 4 מטבעות ברכישת קלף.
4. **החלפת קלפים:** פעולה זו מאפשרת גמישות במשחק ומאפשרת לשחקנים לשדרג את ידיהם בצורה זולה יחסית (2 מטבעות), כך שהם יכולים לנסות לשפר את הקומבינציות שלהם ולהגיב לשחקן השני.
5. השחקנים יכולים להתחיל להציע סחר בכל תור. כאשר הם מציעים סחר, עליהם להחליט כמה מטבעות הם דורשים עבור קלף או מטבעות שהם רוצים להציע.

השפעה על חוויית השחקן:

המערכת הכלכלית החדשה יוצרת החלטות אסטרטגיות נוספות:

- השחקנים יצטרכו לחשוב האם כדאי להם להשקיע במטבעות כדי לשדרג את היד שלהם או להסתפק בקלפים שהיו להם.
- כאשר הם מתחילים להרוויח יותר מטבעות, הם יכולים לבחור אם להוציא את המטבעות על רכישת קלפים או להשאיר אותם לעת הצורך.
- הכניסה של מטבעות בסוף כל תור גם תורמת לתחושת התקדמות לאורך המשחק, ומספקת אפשרות להשפיע על המצב הכלכלי של השחקן באופן עקיבי.

