Projlab ideas

# Osztályok

* pálya
* tekton
* gomba
  + gyorsító spórájú
  + lassító spórájú
  + bénító spórájú
  + gombafonal vágást meggátoló spórájú
* gombafonál, ha nincs hozzá kapcsolódó (azonos játékos) gombatest, akkor megszűnik
* spóra
  + gyorsító
  + lassító
  + bénító
  + gombafonal vágást meggátoló
* rovar
* játékos
  + gombász (gombafajt választ)
  + rovarász

# Játékmenet

* Körökre osztott stratégiai játék, amely **16** körből áll,
  + **16** kör után a gombászok közül az nyer amelynek a legtöbb (élő vagy halott) gombatestje van a pályán, lehet holtverseny.
  + **16** kör után a rovarok közül az nyer, amely a legtöbb össz tápanyagot evett meg, itt is lehet holtverseny
* Egy tekton csak akkor törhet el, ha nincs rajta gombatest vagy hangya. Tekton törésnél a rajta lévő spórák random az egyik oldalra kerülnek mind
* Tekton törésnél minden befutó fonál „eltörik”, azaz megszűnik.
* Gombászok:
  + Különböző gombatest típusok vannak, az alapján, hogy milyen spórát lőnek:
    - gyorsító
    - lassító
    - bénító
    - harapás gátló spórát lő
  + gombászok kezdésnél kiválaszthatják a kezdő gombatestük típusát, majd később minden új gombatest növesztésénél ez az adott típusú gomba fog nőni.
  + kör kezdésénél kiválaszthatják valamely élő gombatestjüket, amelyhez három akció közül válaszhatnak:
    - fonál növesztés: szomszédos mezőket kijelzi neki a játék, ahova növeszthet fonalat, ha ahova növeszt van már neki spórája, akkor azon szomszédjaira is növeszthet még azon körben. Két tekton között egy játékosnak maximum egy fonala lehet. Minden játékosnak saját szín tartozik a fonalaihoz, de ez azonos különböző gombatestjeihez
    - spóra szórás: szomszédos mezőkre szórhat 1 db saját színű (és saját tulajdonságú) spórát, ha a gomba test már öregebb mint **4** kör, akkor már a szomszéd szomszédjaira is szórhat spórát. Minden gombatest csak 2 körönként tud spórát lőni, azaz egy spóra lövés után következő körben nem tud spórát lőni
  + ha egy tektonon már van egy adott gombásznak **3** spórája, és valamely élő testből megy oda fonál, akkor automatikusan kinő egy gomba az adott tektonon
  + minden gombafonál, amely nem kapcsolódik az őt irányító játékos egy gombatestéhez sem, az megszűnik (a leírásban rövid időn belül ír)
* Rovarok:
  + egy játékos egy hangyát irányít, minden hangya ugyanolyan
  + minden kör elején a hangya kiválaszhatja, hogy
    - halad egy fonal mentén egy élnyit, vagy
    - az adott tektonba befutó fonalak közül az egyiket elharapja, az így megszűnik
    - az adott tektonon megeszik egy spórát, ha többfajta van, akkor kiválaszhatja, hogy melyiket akarja megenni. A megevett spóra hatása a következő köről kezdve már hatással van rá
  + Különböző típusó (és színű, hogy a hangya számára is egyértelmű legyen) spórák különböző hatással vannak a hangyára **( zárójelben tápértéke).** Egy adott spóra hatása alatt más spórát nem tud enni a hangya:
    - gyorsító spóra **(1)**: 2 körig az adott hangya, ha a lépés akciót válaszhatja, akkor egy fonál lépés helyett akár kettőt is léphet
    - lassító spóra **(3)**: az utána lévő körben indított cselekedete, az azutáni körben fog befejeződni, így már abban a körben nem csinálhat mást
    - bénító spóra **(4)**: 2 körig az adott hangya semmire sem képes
    - harapás gátló **(2)**: 2 körig az adott hangya nem tud fonalat elharapni

# Pálya

* pálya egy gráf (ami nem feltétlen síkbarajzolható)
* csúcsok a tektonok, élek a tektonok szomszédossági viszonya
* minden tektonon maximum egy gombatest lehet, és maximum egy hangya
* különböző tektonok vannak:
  + *kő:* olyan tekton, amelyen gombatest nem tud kifejlődni (és csak egy játékos fonala mehet át rajta)
  + *föld:* sima tekton, amelyen egyetlen szabály hogy csak egy játékos fonala mehet át rajta
  + *tőzeg:* olyan tekton amelyen több játékos fonala mehet át
  + *mocsár:* olyan tekton amelyen a fonalak felszívódnak 3 kör után és eltűnnek (és csak egy játékos fonala mehet át rajta)