

# Carcassone másolat

## Felhasználói dokumentáció

### Nézetek

#### *Főmenü:*

Ez jelenik meg a program indítását követve és innen lehet elindítani a játékot és/vagy megnézni a dicsőséglistát.

#### *Dicsőséglista:*

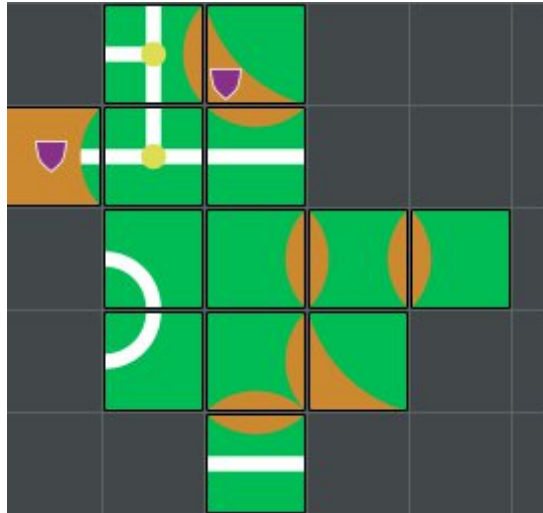
Itt lehet megnézni a top 5 játékost és rekordjaikat. A *Vissza* gombbal a menübe lehet visszalépni.

#### *Játék:*

- Először is a két játékos megadja a nevét: **maximum 24 UTF8 karakter whitespace nélkül.**
- Felépítés:
  - *Ok* gomb megnyomása után megjelenik a játéktábla (rács), két oldalt a játékos-statisztika: alattvalók száma, pontszám, név. A pakli fenn van
  - Jobb felső sarokban egy *Feladás* gombra kattintva a jelenleg aktív játékos feladhatja és automatikusan ellenfele nyer.
- A játéktáblának csak egy része látszik (a közepe), a billentyűzet nyíljaival lehet mozgatni a látható területet.
- A kezdőkártya már le van helyezve a tábla közepére.
- Nem menti el a játékállást ha véletlen játék közben zárul be a program.
- Csak úgy van lehetőség visszakerülni a menübe, ha feladja az egyik játékos, vagy vége a játéknak természetes módon.
- Játék vége: a nyertes játékos nevét bekeretezi, ez után 5 másodperc múlva kilép a menübe.

### Játékmenet

1. A *Start* gombra nyomva a játékosok egymást követve megadják a neveiket (lásd: *Játék*).
2. Az első játékos megkezdi körét: automatikusan kap egy random mezőkártyát a pakliból, amelyet az *R* billentyűvel forgathat. A kártyát le kell tennie a tábla egyik rácsközébe a bal-klikkel (lásd: *Szabályok*).
3. (*Opcionális*) Letehet egy már kijátszott mezőkártyára egy vagy több alattvalót (lásd: *Szabályok*).
4. Rányom a *Kör vége* gombra.
5. A második játékos lejátssza a körét az elsőhöz hasonlóan.
6. Rányom a *Kör vége* gombra.
7. Ez addig ismétlődik a 2. ponttól, amíg el nem fogynak a kártyák a pakliból.
8. Ha elfogytak a kártyák: vége a játéknak (lásd: *Játék*).



*Helyes mezőkártya kapcsolatok.*

## Szabályok

- Egy mezőkártyát csak másik már lehelyezett mellé lehet tenni, úgy hogy a kártyaoldalak illeszkedjenek (vár-vár, út-út stb.).

### ***Alattvalók:***

- 7-7 alattvalója van a játékosoknak.
- Az eredetivel ellentétben nem lehet rátenni csak az egyik objektumra (objektum: vár, út, kolostor), hanem a mezőkártyán található összesre vonatkozik. De mindegyiknek más a prioritása: kolostor -> út -> vár.
- Kolostorra csak a letétel körében lehet alattvalót helyezni (tehát csak az a játékos tehet amelyik letette a kolostort).
- Lehelyezett alattvaló visszaszerzése: amikor egy út vagy vár objektum lezárul, a játékosok visszakapják az érintett mezőkártyákra helyezett alattvalóikat, és a megfelelő pontot (lásd: **Pontozás**).

### ***Pontozás:***

- Lehelyezett alattvalónként történik.
1. Út:
    - a. Út akkor zárul le, ha mindkét vége lezárt.
    - b. Minden utat tartalmazó: **1 pont**.
    - c. Minden utat és templomot vagy falut tartalmazó: **2 pont**.
  2. Vár:
    - a. A vár akkor tekinthető lezártnak, ha minden oldalról várfal veszi körül.
    - b. Minden várvéget vagy várközt tartalmazó: **1 pont**.
    - c. Minden panteont vagy várost tartalmazó: **2 pont**.
  3. Kolostor:
    - a. Körbeépítést (minden irányból - átlósan is - körbeveszi egy másik mezőkártya) követve: **3 pont**.
- Ha vége a játéknak (lásd: **Játék**): a befejezetlenekért is megkapják a játékosok a pontjaikat.

- Útnál és várnál a fentebb írtak alapján, befejezetlen kolostorért nem jár pont.
- A legtöbb pontot szerző játékos nyer.