# Проект на pyGame. Inscryption v0.0001

Авторы проекта: Шуберт Максим, Александр Прасолов

**Описание проекта**: Игра представляет собой «прототип» нашумевшего осенью 2021г. deck-builder’а - Inscryption. Игра реализована в PvP режиме:

* В начале «игрок 1» собирает себе колоду из 20 или более копий различных карт на выбор, затем колоду должен собрать себе его оппонент.
* Когда колоды обоих игроков будут собраны, начнётся основная игра. Правила можно прочитать ниже.
* Когда игрок/оппонент побеждает, появляется окно поздравления игрока/оппонента с победой

**Правила**:

1. **Колода игрока** состоит из **20 или более карт**. Карты, которые войдут в колоду игрока, **выбирает сам игрок**.
2. Некоторые карты будут иметь **цену**, которую нужно заплатить, чтобы положить её на **поле**. **Цена** может быть представлена в **каплях крови** и **костях**:
   1. **Капли крови**: чтобы положить карту на поле, необходимо **пожертвовать** картами **зверей**, **находящимися на поле боя**, в количестве указанных единиц на карте. Пожертвованные карты **удаляются** с **поля боя** и более **не могут быть использованы до конца раунда**.
   2. **Кости**: чтобы положить карту на поле, игрок должен иметь необходимое количество **костей**, указанное на карте. Игрок получает **кости** при **смерти карт зверей**(жертва карты считается её смертью)
3. За свой ход игрок может «сыграть» **неограниченное** количество карт.
4. Карты имеют такие характеристики, как:
   1. **Здоровье**: когда здоровье карты опустится до нуля, карта будет удалена с поля боя и более не сможет быть использованной до конца раунда
   2. **Сила**: в конце хода карта владельца наносит карте оппонента напротив указанное количество урона. Если перед картой ничего нет, урон будет нанесён самому игроку
5. Некоторые карты могут обладать **особыми свойствами**, описание которых хранится в **справочнике**. **Справочником** можно воспользоваться в любой момент.
6. В течение своего хода игрок может воспользоваться **молотком** и «убить» определенную карту на своей половины поля, например, если она занимает нужное место.
7. Если разница между нанесённым игроком уроном оппоненту и нанесённым оппонентом уроном игроку в конце хода превышает 5 единиц, игрок побеждает.

Сроки выполнения:

|  |  |
| --- | --- |
| Задание | Срок выполнения |
| Часть работы | 24 декабря |
| Работающая часть проекта | 28 декабря |
| Презентация | 3 января |
| Почти все работает | 7 января |
| Все готово | 10 января |