**Сценарий игры.**

Игровая сцена имеет 10 позиций. Начинают играть до 10 персонажей на позициях от 0 до 9. Персонажи делятся на 2 вида: «Маги» и «Монстры».

Каждая игровая позиция сцены заполняется случайно пустотой, магом или монстром, но не менее 2-х персонажей.

Каждый персонаж играет сам за себя. Персонаж, который ходит первым выбирается случайно. Остальные ходят по очереди по возрастанию номера позиции (для 9позиции следующая считается 0).

Ход персонажа – это действие, которое выбирается случайным образом из списка доступных действий. Для каждого вида персонажей определен свой список из трех действий:

**Монстры:**

Имеют : номер позиции на сцене, имя, начальное здоровье 1000 ед.

Действия - :

1. ***Огненное касание*** – наносит удар по соседней позиции, имеющей больший номер (для 9 это 0) даже если на ней никого нет: урон 300 ед.

2. ***Цепная молния*** – наносит урон всем персонажам на сцене, кроме себя, урон 100ед.

3. ***Мигрень*** – наносит удар по всем магам – урон 200ед.

После действия на экран выводится тип действия и его результат.

**Маги:**

Имеют: номер позиции на сцене, имя, начальное здоровье 800 ед.

Действия:

1. ***Огненное касание*** – наносит удар по соседней позиции, имеющей больший номер (для 9 это 0) даже если на ней никого нет: урон 300 ед.

2. ***Цепная молния*** – наносит урон всем персонажам на сцене, кроме себя, урон 100ед.

3. ***Исцеление***, увеличивает собственное здоровье на 200ед.

После действия на экран выводится: имя действующего персонажа, тип действия, на кого направлено действие и результат действия.

В начале игры на экран выводятся количество действующих персонажей, кто делает первый ход и начальная расстановка на сцене, включая номер позиции, имя персонажа, начальное здоровье. Для пустой позиции выводится сообщение , что она пустая.

Далее игра стартует и на экран выводятся ходы персонажей, включая их действия и результат таких действий

Когда в результате ходов персонажей, остаётся один персонаж, а остальные погибают, игра заканчивается

На экран выводится сообщение, что игра закончилась, количество ходов ходов игры, имя победившего персонажа и его здоровье.

Так же игра заканчивается, когда количество ходов игры превысит предел в 1000 ходов. В этом случае игра заканчивается без победителя Такая ситуация возможна при выше заданных параметрах игры. Например в живых остаются два мага, отстоящих друг от друга через позицию или далее. В этом случае исцеления доминирует над ударами, здоровье у обоих магов растет и игра не имеет конца.