

1. Opis projektu

Celem projektu było napisanie gry planszowej dla wielu graczy z podziałem na tury. Gra polega na przemieszczaniu się postacią po planszy z polami, tak jak w *Chińczyku* i zebraniu jak największej ilości kryształów. Gracz może poruszać się w górę, w dół, w lewo i w prawo. Każdy gracz posiada trzy przedmioty którymi może wpływać na wygląd planszy, czy też na stan rozgrywki. Pierwszym z nich jest kilof. Za pomocą tego przedmiotu gracz może tworzyć nowe ścieżki czy też niszczyć pozostawione przez innych graczy ściany. Również może usuwać czarne, niebieskie i żółte pola. Drugim przedmiotem jest łopata, za pomocą której każdy gracz może zebrać kryształy ukryte pod niebieskimi polami, które w każdej rozgrywce są ustawiane losowo na planszy. Trzecim i ostatnim przedmiotem jest bomba, przy pomocy której gracz może ustawić ścianę. Gra jest podzielona na tury. Kolejność graczy jest, z każdym uruchomieniem gry, generowana losowo, przez co nie ma znaczenia kto jaki numer wybierze, a gra i tak będzie za każdym razem uczciwa. Wygrywa drużyna, która zbiera najwięcej kryształów do momentu zakończenia gry.

2. System gry

(a) Pola

i. Zwyczajne

Do pól zwyczajnych zaliczamy: zielone oraz brązowe pola. Wejście przez gracza na pole zwyczajnie nie wpływa w żaden sposób na rozgrywkę czy też na stan gracza. Po użyciu kilofa powstaje zielone pole.

ii. Pola specjalne

Do pól specjalnych zaliczamy: czarne, niebieskie, fioletowe oraz

żółte pola.

A. Pole czarne

Po wkroczeniu przez gracza na pole czarne, zostaje wywołane negatywne losowe zdarzenie. Losowaniu podlegają cztery zdarzenia w przypadku normalnego pola czarnego: utrata jednej łopaty, utrata jednej bomby, utrata jednego kilofa lub stracenia losowej ilości (od 1 do 9) punktów ruchu gracza, który wszedł na czarne pole.

B. Pole niebieskie

Po wkroczeniu przez gracza na niebieskie pole nic się nie dzieje. Dopiero gdy gracz użyje łopaty, to wykopuje jeden, losowy, kryształ. Na pierwszym poziomie planszy (zielone pola) jest mniejsze prawdopodobieństwo otrzymania lepszego kryształu niż na poziomie drugim (brązowe pola).

C. Pole żółte

Pola żółte po wkroczeniu na nie przez gracza znikają. Efektem wejścia na pole żółte jest jedno z następujących wydarzeń: zwiększenie liczby łopat o 1, zwiększenie liczby kilofów o 1, zwiększenie liczby bomb o 1, zwiększenie punktów ruchu (modulo 5).

D. Pola fioletowe

Pola fioletowe po wkroczeniu na nie przez gracza przenoszą go na inne, losowe, pole fioletowe na mapie. Po wejściu na pole fioletowe i przeniesieniu gracza w inne miejsce na mapie, gracz posiada jeden punkt ruchu niezależnie od poprzedniej ilości punktów ruchu.

(b) Przedmioty

Każdy gracz posiada trzy przedmioty do użycia. Wpływają one na wygląd planszy jak i na przebieg rozgrywki. Standardową ilość wszystkich trzech przedmiotów to 5. Gracz może uzupełnić stan swoich przedmiotów do 5, gdy powróci do miasta (miejsce w którym zaczyna każdy gracz).

i. Kilof

Za pomocą tego przedmiotu gracz może tworzyć nowe ścieżki.

ii. Łopata

Za pomocą tego przedmiotu gracz może podnosić klejnoty ukryte pod niebieskimi polami.

iii. **Bomba**

Za pomocą tego przedmiotu gracz może tworzyć ściany, przez które nikt nie może przejść. Jediną możliwością usunięcia ściany jest wykopanie jej przy pomocy kilofa.

(c) **Tury**

Kolejność graczy jest losowa. Ilość punktów ruchu gracza w danej turze jest losowa (modulo 11).

3. Opis klas

4. Application

5. Board

6. Map

7. Menu

8. End game

9. Turn

10. Random events

11. Equipement

12. Player

13. Shovel, Pickaxe, Bomb

14. **Yellow jewel, Green jewel, Blue jewel, White jewel**
15. **Game stats**