RÈGLES DU JEU Halite III est un jeu de gestion des ressources dans lequel les joueurs construisent et commandent des navires qui explorent l'océan et collectent du halite. Les navires utilisent le halite comme source d'énergie, et le joueur qui a le plus de halite stocké à la fin du jeu est le gagnant. Les joueurs commencent à jouer avec un chantier naval et peuvent utiliser les halites collectées pour construire de nouveaux navires.

Pour collecter efficacement le halite, les joueurs doivent élaborer une stratégie basée sur la construction de navires et les points de chute. Les navires peuvent explorer l'océan, collecter du halite et le stocker dans le chantier naval ou dans les points de chute. Les joueurs interagissent en recherchant une compétition inspirante ou en entrant en collision avec des navires pour envoyer les deux au fond de la mer. Les joueurs commencent chacun le jeu avec 5 000 halites stockées, un chantier naval et la connaissance de la carte de jeu. Les joueurs jouent par groupes de deux ou quatre sur une carte 2d (32x32, 40x40, 48x48, 56x56, ou 64x64) avec un modèle symétrique unique de halite.

Les navires peuvent effectuer une action par tour : ils peuvent déplacer une unité dans n'importe quelle direction cardinale, collecter des halites, ou les convertir en dropoffs. Lorsqu'un navire se trouve au-dessus d'un chantier naval ou d'un dropoff ami, il dépose automatiquement sa cargaison de halite, qui s'ajoute au total de halite du joueur.

Les navires interagissent directement de deux façons. Si plusieurs navires occupent le même endroit, ils entrent en collision et coulent, laissant tomber tout leur halite dans la mer. Si deux ou plusieurs navires appartenant à un même adversaire se trouvent dans un rayon de quatre cellules, votre navire est inspiré par la compétition. Un navire inspiré récupère les halites dans la mer au taux normal, mais reçoit un bonus supplémentaire de 200 %.

[10:10]

À chaque tour, le moteur de jeu envoie aux joueurs les positions de tous les navires et dropoffs, ainsi qu'une carte de jeu mise à jour. Les joueurs ont jusqu'à deux secondes pour donner leurs ordres pour le tour. Le moteur du jeu analyse et exécute les ordres, en calculant le score de halite de chaque joueur et en résolvant tous les mouvements. Les joueurs dépensent le halite pour construire un navire, le déplacer et le convertir en un dropoff. Les joueurs gagnent du halite en collectant du halite dans la mer à leur position actuelle. Reproduction : Coût : 1000 halite Convertir en dépôt : Coût : 4000 halite déduit du halite stocké par le joueur. La cargaison de halite du navire converti et le halite présent dans la mer sous le nouveau dépôt sont crédités au joueur, ce qui permet de réduire potentiellement le coût. Déplacement : Nord, Sud, Est, Ouest : Coût : 10 % du halite disponible dans la cellule d'origine du tour est déduit du halite actuel du navire. Lorsqu'un navire passe au-dessus d'un chantier naval ou d'un dropoff ami, il dépose sa cargaison de halite. Déplacement : Reste immobile : Gain : 25 % de halite disponible dans la cellule, arrondi au nombre entier supérieur le plus proche. Le navire reste à son origine. Les navires peuvent transporter jusqu'à 1000 halites.

[10:10]

CONDITIONS DE VICTOIRE Le jeu se poursuit pendant 400 à 500 tours, selon la taille de la carte de jeu. Le joueur gagnant a le halite le plus stocké à la fin du jeu. Si un joueur ne dispose pas d'un navire ou de suffisamment d'énergie pour construire un navire, il est considéré comme "mort" et perd la partie. En cas d'égalité, les joueurs sont classés en fonction de leur halite stockée au dernier tour, puis en fonction de leur halite stockée à l'avant-dernier tour, et ainsi de suite. NOTE SUR LES CHANGEMENTS DE RÈGLES DE JEU L'équipe Two Sigma et Halite se réserve le droit d'apporter des modifications aux règles du jeu en cours de partie. Nous promettons de ne pas le faire sans une très bonne raison qui améliore la compétition et le plaisir du jeu, et nous essaierons de rendre toute modification aussi rétrocompatible que possible.