# Plansza

## pola

* 4 x 5
* Na jednym polu mogą być karty:
  + Nic
  + Zombiak
  + Zombiak + wzmocniene x3 (człowiek pazury boss miś?) +betonowe buty + kot + beczka
  + Zombiak + człowiek + pazury + bos + miś + buty to jeden twór, kot to osobny twór, beczka to osobny twór

## Operacje

* Wylistuj wszystkie zombie z możliwością ruchu do przodu
* Wylistuj wszystkie zombie
  + O zadanej sile (np. dla bossa)
* Wylistuj przecznicę
* Wylistuj tor
* Wylistuj obszar
  + Sąsiadujący z danym polem
  + Wszystkie kombinacje (dla miotacza, ropy)
* Usuń kartę
* Wyszukaj kartę danego typu
  + Cel strzału
  + Cel cegły
* Podaj sąsiadujace pola
  + W przecznicy
  + W torze
* wylistuj wolne pola wokół zadanego pola:
* z boku (syjamczyk, koń troj)
* z tyłu (syjamczyk, koń troj)
* z przodu ? (dla ruchu)
* po skosie (auto)
* wylistuj zombiaki w przecznicy (krystyna)
* wylistuj możliwości ruchu kota
* wylistuj możliwości ruchu psa
* wylistuj zombiaki o: (dla boss'a)
* sile <=3
* z możliwością ruchu do przodu
* wylistuj karty ludzi (dla kilof)
* bez dziury (czy zignorować później)
* wylistuj zombiaki z możliwością ruchu do tyłu (wiadro)
* wylistuj zombiaki (wiadro)
* wylistuj zombiaki z możliwością ruchu do przodu (ruch normaly, głód)
* wylistuj 2 zombiaki sąsiadujące ze sobą (spadaj)
* nie po skosie
* nie kot/pies
* nie splątane siecią
* wylistuj 2 zombiaki sąsiadujące ze sobą (masa)
* nie po skosie
* wylistuj najbliższego zombiaka na torze (strzał)
* dostępnego dla strzału (z polem widzenia)
* spradź czy zombiak może się cofnać
* cofnij zombiaka
* wylistuj zombiaki na jednym polu (strzał)
* w kolejności otrzymywania obrażeń
* wylistuj zombiaki na torze (jajnik,reflektor)
* wylistuj niepuste pola (granat)
* wylistuj możliwe obszary dla miotacz'a
* wylistuj zombiaki z możliwością ruchu o 1 pole (dla gaz rozweselający)
* wylistuj możliwe obszary dla ropa
* wylistuj zombiaki z możliwością ruchu w bok (dla krew)
* wylistuj puste pola na 1 przecznicy (zapora)
* wylistuj puste pola dla mur
* wylistuj możliwe obszary dla sieć
* wylistuj kolizje (beczka-zombie, dziura-zombie, mina-zombie)
* wylistuj sąsiadujące zombie (z polem gdzie jest mina,auto)
* po skosie (auto)
* nie po skosie (mina)

## Dizajn

struct Pole{

unsigned char idx; //index pierszej karty w liście

unsigned char size; //ilość kart

}

struct Plansza {

Pole pola[4][5];

}

unsigned char cmentarz\_start;

unsigned char talia\_start;

Karta zombie[40];

ś ś ś ś ś [ p00 p00 p10 p10 p10 p44 p44 p44 p45 …| c1 c2 .. | t1 t2 t3 …

## stany karty zombie na planszy

* człowiek (1x)
* boss
* miś
* betonowe buty
* splątany
* zablokowany (mur,zapora)

# Karty

## Zombiaki

### Zwykły Zombiak

* Porusza się jedno pole do przodu
* Może się cofać (trafienie leflektor
* Jego siła się zmienia : plus lub minus, z karty, zdolności (młody) z g alarety
* Można dołączać wzmocnienia: człowiek, boss, miś, pazury
* Można dołączać osłabienia: betonowe buty (permanentne), sieć (chwilowe)

### syjamczyk

* jak zginie zamienia się w dwa zombiaki każdy o sile 1
* jeden tam gdzie był zombiak
* drugi z boku lub z tyłu
* Plansza: wylistuj wolne pola z boku i tyłu

### kuloodporny

* odporny na strzały

### galareta

* jak zginie zostawia na polu żeton +2 do siły
  + jak to uwzględnić ? dodatkowa karta czy co?
* Żegon +2 do siły i żeton obrażenia i siła z karty to nie to samo, patrz papu!

### młody

* siła zależy od przecznicy
* V :2, IV:3, III:4 II:5, I:6

### Koń trojański

* Jak zginie zamienia się w trzy zombiaki każdy o sile 1
* Jeden tam gdzie był ten zombiak
* Dwa z boków i/lub z tyłu
* Plansza: wylistuj wolne pola z boku i tyłu

### krystyna

* jak na tej samej przecznicy jest inny zombiak to nie można zagrywać: strzał, seria, snajper, miotacz, cegła
* Plansza: wylistuj zombiaki na przecznicy
  + z wyjątkiem ?

### pies

* porusza się przed zombiakami
* 1,2,3 pola w dowolnym kierunku (nie po skosie)
* Pies nie wygrywa po dotarciu do barykady
* Na psa nie można zagrywać wzmocnień

### boss

* zagrywany na dowolnego zombiaka (nie pies lub kot)
* zaczyna z 3 rozkazami
* 1 rozkaz na turę
* Rozkazy działają na zombiaki o sile <=3
  + Plansza: wylistuj zombiaki o sile <= 3 zmożliwością ruchu do przodu
* Rozkaz porusza zombiaka do przodu
* Jak boss zginie to wszystkie zombiaki się cofają
  + Plansza: wylistuj zombiaki mogące się cofać
* Nie ma osobnej siły (ilości obrażeń) to jest bran z podstawowej karty zombie

### miś

* zagrywany na dowolnego zombiaka (nie pies lub kot)
* porusza się razem z zombiakiem
* zmniejsz siłę misia o 1 aby ludzie odrzucili 2 kart zamiast jednej
* podczas ataku człowiek decyduje czy atakuje zombie czy misia
* jak ginie, pozostałe obrażenia przechodzą na zombie
* jeżeli ginie zombiak, to miś też ginie

### kot

* porzusza się przed zombie
* 1 lub dwa pola w dowolnym kierunku (nie po skosie)
* Może wejść na pole zajęte przez innego zombiaka
* Zombiak może wejść na pole z kotem
* Kot pierwszy otrzymuje obrażenia
* Trafiony i niezabity kot nie cofa się
* Po zabiciu kota pozostałe obrażenia przechodzą na zombiaka na tym polu
* Na kota nie można zagrywać wzmocnień
* Kot nie wygrywa po dotarciu do barykady

### kilof

* Plansza: wylistuj karty ludzi
* Plansza: Usuń jedną kartę
* Nie działa na dziurę

### papu

* usuń 2 obrażenia
* obrażenia i siła to nie to samo: nie można przekroczyć pierwotnego limitu siły!

### terror

* ilość kart: 2
* ludzie mogą zagrać tyko jedną kartę

### wiadro

* nie można jej odrzucić
* trzeba zagrać od razu
* Plansza: wybierz zombiaka z możliwością ruchu do tyłu
  + Jeżeli taki istnieje to przesuń go do tyłu
* Jeżeli nie istnieje:
  + Plansza: wylistuj wszystkie zombiaki
  + Wybrany zombiak dostaje 1 obrażenie

### Klik

* Ilość kart : 2
* Akcja równoległa do : strzał, seria, snajper!
* Niweluje działanie jednej takiej karty

### Głód

* Plansza: wylistuj zombiaki które można przesunąć do przodu
* Plansza: przesuń do przodu zombiaka

### Mięso

* Usuń jedną kartę z barykady

### Człowiek

* Ilość kart: 3
* Dodaje się do zombiaka jako wzmocnienie
* Modyfikuje strzał, sdtrzał ten lepszy, seria, któtka seria, cegła, miotacz, snajper, jajnik

### Pazury

* Siła + 1

### Spadaj

* Plansza: wylistuj zombiaki sąsiadujące ze sobą
  + (nie po skosie),
  + nie splątane siecią,
  + nie kot lub pies
* zamień zombiaki miejscami

### masa

* ilość kart : 2
* Plansza: wylistuj sąsiadujące pary zombiaków
  + Nie po skosie
* Zamień parę na jednego zombiaka o sile = sumie
* Podczas "masowania" (cechy specjalne) znikają
  + Osłabienia też ?

### ugryzienie

* Plansza: wylistuj zombiaki z człowiekiem i wolnym polem obok lub z tyłu
* Jak nie ma miejsca to nie działa
* Zamienia człowieka na zombiaka o sile 1
* Nowy zombiak pojawia się z boku lub z tyłu

Ble

## Ludzie

### Strzał

* Ilość kart : 7
* Operacje:
  + Plansza: wylistuj najbliższego zombiaka na torze, mur blokuje line strzału
  + Zadaj jedno obrażenie
  + Plansza: jeżeli zginął, usuń
  + Plansza: jeżeli nie zginął, cofnij o 1 przecznicę (sprawdzając warunki cofania)

### Strzał ten lepszy

* Ilość kart : 3
* Jak strzał, tylko dwa obrażenia
  + Trzeba rozdzielić między kot / wzmocnienie (człowiek/boss/miś) / zombiak

### Zmiataj

* Usuń jedną kartę z cmętarza

### Długa seria (3 obrażenia), którka seria (2 obrażenia)

* Pętla:
  + Wylistuj najbliższeg zombiaka na torze
  + Zadaj obrażenia
  + Jak zginął to usuń go, jeżeli pozostały jakieś obrażenia to kontynuuuj
  + Jeżeli nie zginął to cofnij go o 1 pole i koniec

### Snajper ( 2 obrażenia), Cegła (1 obrażenie)

* Plansza: wylistuj dowolnego zombiaka (ignoruj blokady)
* Zadaj obrażenia
* Najpierw kot, potem człowiek, na końcu zombie
* Plansza: Jeżeli zginął to usuń
* Plansza: jeżeli nie zginął to cofnij jeżeli to możliwe (tylko snajper)

### Jajnik

* Plansza : wylistuj zombiaki na torze
* Zamień zombiaki na podstawowe o sile 1, usuń wzmocnienia
* Człowiek chroni przed jajnikiem

### Reflektor

* Plansza: wylistuj zombiaki na wybranym torze
* Sprawdź warunki cofania całego toru
* Lub jako jedna akcja: cofnij cały tor

### Wynocha

* Plansza: cofnij wszystkie zombiaki

### Granat

* Plansza: wylistuj niepuste pola (zombiaki i karty ludzi)
* Usuń wszystkie karty z tego pola

### Stać

* W następnej turze zombiaki nie wykonują przymusowego ruchu

### Reflektor

* Plansza: wylistuj zombiaki na wybranym torze

### 220V

* Plansza: wylistuj zombiaki na wybranym torze
* Jedno obrażenie dla każdego zombiaka na tym torze (bez cofania)

### Miotacz

* Plansza: wylistuj możliwe obszary działania
  + Zaczynając od najbliższej przecznicy z zombiakiem
  + 5 ran do rozdzielenia przez ludzi
  + Puste pole pochłania 1 punkt
  + Działą tylko na jedną przecznicę

### Gaz rozweselający

* Plansza: wylistuj zombiaki z możliwością ruchu o 1 pole (ale nie po skosie)
* Przesuń 1 lub dwa zombiaki

### Raca

* Odkryj max 3 karty z talii zombiaków
* Usuń jedną
* Pozostałe odłóż w dowolnej kolejności
* Plansza: na V precznicy ustam maksymalną ilość zombie o sile 1

### Ropa

* Plansza: wylistuj możliwe obszary działania
  + Podobne do miotacz
  + Zaczyna w dowolnym miejscu
  + Nie działa po skosie
  + 4 obrażenia do rozdzielenia
  + Puste pole pochłania 1 obrażenie

### Krew

* Ilość kart : 2
* Plansza: wylistuj zombiaki z opcją ruchu w bok
* Przesuń jednego zombiaka na sąsiedni tor

### Ulica w ogniu

* Plansza: wylistuj zombiaki na wybranym torze
* Działa tylko na skrajne tory
* 1 obrażenie dla każdego zombiaka

### Betonowe buciki

* Plansza: wylistuj zombiaki
* Dodaj do zombiaka jako "osłabienie"
* Ruch o jedno pole (w dowolnym kierunku) zadaje jedo obrażenie

### Zapora

* Ilość kart : 3
* Plansza: wylistuj niezajęte pola na 1wszej przecznicy
* Blokuje ruch na wybranym torze
* Działa tylko jedną turę

### mur

* Plansza: wylistuj dozwolone pola
  + Pole musi być wolne
  + Nie może sąsiadować z zombiakiem (również po skosie)
  + Nie może być na przecznicy V
  + Nie może być na przecznicy za zombiakiem
* Blokuje ruch zombiaków chyba że ich skumulowana siła jest >= 6 (lub 5)
* Mur blokuje strzał, reflektor, zapora, jajnik
* Plansza: umieść na wybranym polu

### Sieć

* Plansza: wylistuj możliwe obszary działania
  + Sąsiadujące ze sobą zombiaki
  + Nie po skosie
  + Łączna siła 6 lub mniej
* Blokuje ruch zombiaków aż do następnej tury ludzi

### beczka

* Plansza: wylistuj puste pola na pierwszej przecznicy
* Plansza: umieść beczkę
* Przesuń beczkę o 1 pole w stronę cmętarza co turę
* Zabija pierwszego zombiaka na swojej drodze
* Człowiek chroni przed beczką
* Beczka rozbija się o mur, auto
* Beczka wpada do dziury
* Beczka detonuje minę

### mina

* Plansza: wylistuj dozwolone pola
  + Puste pole
  + Nie bezpośrednio przez zombiakiem
* Mina zadaje 2 obrażenia po wejściu na nią
* Sąsiedznie pola (ale nie po skosie) otrzymują 1 obrażenie
* Minę detonuje: miotacz, ulica w ogniu, ropa, granat, beczka, auto

### Auto

* Plansza: wylistuj puste pola
* Nie blokuje ruchu
* Nie blokuje strzału
* Auto detonuje: strzał, snajper, seria, miotacz, ulica w ogniu, ropa, granat, odłamek miny.
* Zadaje 1 obrażenie w miejscu wystawienia i wszędzie dookoła (nawet po skosie)
  + Czyli Plansza: wylistuj pola dookoła
* Do strzału potrzebuje pola widzenia

### Dziura

* Plansza: wylistuj wolne pola
* Gdy wejdzie na nia zombiak o sile 1 lub 2 to ginie a dziura znika
* Zombiak o sile >=3 przechodzi bez obrażeń a dziura zostaje
* Człowiek zapełnia dziurę

### chuck

* usuń wierzchnią kartę z talii zombie
  + nie świt