

ПРАВИЛА КАРТОЧНОЙ ВЕРСИИ v.2.1

Битва Големов - обучающая игра алгоритмике и программированию для 2-х игроков.

Состав игры:

1. Игровое поле размером 4x4 и 6x6
2. Фигурки големов для игроков – красный, синий, желтый и зеленый на выбор.
3. Карты для игры (44 штуки):

Карты Действия (18 штук):

- 3.1. “Вперед” - 3 шт. для игрока;
- 3.2. “Назад” - 3 шт. для игрока;
- 3.3. “Поворот влево” - 2 шт. для игрока;
- 3.4. “Поворот вправо” - 2 шт. для игрока;
- 3.5. “Стоять на месте” - 3 шт. для игрока;
- 3.6. “Удар” - 2 шт. для игрока;
- 3.7 “Защита” - 2 шт. для игрока;
- 3.8 «Взять» - 1 шт. для игрока

Карты Бонусов (у каждого игрока):

- 3.8. Карта “Условие “Есть противник?” - 1 шт;
- 3.9. Карта “Условие “Нападение?” - 1 шт;
- 3.10. Карта “Повтор 2” - 1 шт.
- 3.11. Карта “Повтор 3” - 1 шт.

4. Жетоны жизни - 3 шт. для игрока.
5. Жетоны препятствий – 10 жетонов Бочек, 5 жетонов Воды и 6 жетонов Стен.
6. Кубики или волчки бонусов со знаками Повтор 2, Повтор 3, Условие и пустыми гранями.

Правила игры

Задача игры - победить голема соперника, составив выигрышный алгоритм. Игра состоит из двух шагов в каждом раунде:

1 шаг: Составление алгоритма хода своего голема.

Игроки задают алгоритм хода Голема, выкладывая карты действий. Рекомендуем выкладывать карты рубашкой вверх, чтобы другие игроки не могли видеть будущие ходы соперников.

Для начинающих игроков Повтор и Условие не используются и карты они выкладывают картинкой вверх. Если игроки более опытные и могут составить более сложную программу, то необходимо бросить кубики бонусов (крутив волчок) - они покажут наличие в текущем раунде блоков Повтор 2, Повтор 3 и Условие. (Повтор 2 обозначает повтор действия 2 раза, 3 – 3 раза).

Если игроку выпадает Условие, то он на текущий ход может выбрать себе вариант из предложенных и взять соответствующую карту. Игрок может отказаться от использования Условия или Повтора в текущем раунде.

Ход задается выкладыванием карт действия для ходов 1-4. Если игрок имеет на руках карты Условия или Повторов, то их можно выкладывать также, положив сверху на правое и левое поля карт Условия или Повтора нужную карту Действия.

2 шаг: Исполнение алгоритма по заданной программе:

Игроки выполняют соответствующие действия **ОДНОВРЕМЕННО** для ходов 1-4. Если в текущих ход идет Повтор, то игрок выполняет карту Действия указанное количество раз.

Если в текущий ход идет карта Условия, то у нее приоритет меньше, чем у карт передвижения. Если стоит условие “Есть противник?”, то проверка выполняется только после выполнения передвижения противников **ЭТОГО ХОДА**. Условие “Есть противник?” распространяется на бочки и другие разрушаемые предметы в игре. Стены и Вода не воспринимаются как противник и Голем будет пытаться подвинуться на эту клетку!

Если два игрока пытаются зайти на одну и ту же клетку, то действие считается невыполнимым и не засчитывается ни одному из игроков. Аналогично ход не выполняется при достижении края поля или непроходимого препятствия на поле.

Игрок может выполнить удар только прямо по ходу на соседнюю клетку. Игрок может защититься от любого удара - спереди, сзади, сбоку.

Передвижение имеет больший приоритет!. В рамках одного хода сперва выполняется передвижение, а потом проверяются условия и выполняются Удары.

Игрок считается убитым, когда у него не остается карт жизни.

Далее начинается следующий раунд и игра продолжается до победы одного из игроков.

Выигравшим считается игрок, Голем которого остался один на поле.

Жетоны препятствий

Жетоны препятствий бывают следующие:

1. Бочка. Не дает сделать ход на клетку, где она стоит. Воспринимается големом как противник. Может быть разрушена Ударом. Голем может взять Бочку (но отпустить он ее может только при Ударе соперника).
2. Стена. Не дает сделать ход на клетку, где она стоит. Не воспринимается как противник. Не разрушаема. Нельзя Взять.
3. Вода. При попытке сделать ход на клетку, занятую водой, голем теряет одну жизнь и возвращается назад. Не разрушаема. Нельзя Взять.

Начало игры.

В начале игры задается поле. Можно играть просто на поле 4x4, а также использовать жетоны препятствий и сценарии.

Големы ставятся в противоположные углы поля лицом друг к другу, если другое не задано сценарием.

Для начинающих игроков мы рекомендуем использовать простое поле без препятствий.

Впоследствии вы можете усложнить игру, введя новые блоки и карты из дополнений к ней или увеличив размер поля с 4x4 до 6x6.

Каждому игроку раздают карты:

Карты Действия (18 штук):

«Вперед» - 3 шт. для игрока;

«Назад» - 3 шт. для игрока;

«Поворот влево» - 2 шт. для игрока;

«Поворот вправо» - 2 шт. для игрока;

«Стоять на месте» - 3 шт. для игрока;

«Удар» - 2 шт. для игрока;

«Защита» - 2 шт. для игрока;

«Взять» - 1 шт. для игрока

Карты Бонусов (у каждого игрока):

Карта «Условие «Есть противник?» - 1 шт;

Карта «Условие «Нападение?» - 1 шт;

Карта «Повтор 2» - 1 шт.

Карта «Повтор 3» - 1 шт.

Варианты игры.

Игра для начинающих

Игра на 2-х игроков. Поле 4x4 без дополнительных препятствий. Кубики (волчки) не используются, из игры исключают Повтор и Условие.

Игра стандартная

Поле 4x4 или 6x6 для 2-х игроков. Кубики (волчки) кидаются в начале каждого раунда, определяя возможность использования Повторов и условий.

Автономные големы

Игра выполняется на поле 4x4. Вначале задается алгоритм движения с использованием Повторов и условий. После задания программы игроки начинают движение по бесконечному циклу повтора раундов. Условия и сопутствующие действия проверяются в любом случае. Возможно использование Повтора внутри Условия (но не наоборот).

Сценарии

Поле задается по одному из сценариев. Далее для победы одной из сторон необходимо выполнить заданную в сценарии цель

Головоломки

Головоломки рассчитаны на одного игрока. Вам необходимо задать начальное поле и составить программу для голема по требуемым условиям: определенное число ходов, все карты, использование Повторов или Условий и т.п.

Принеси бочку!

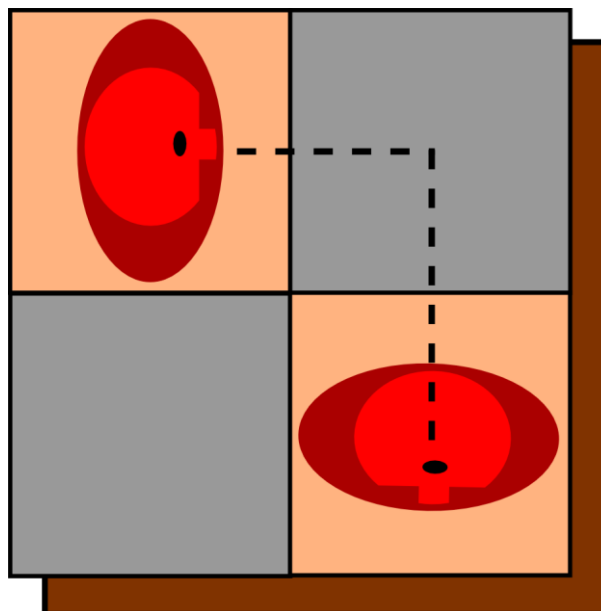
На центр поля ставится бочка (или бочки). Задача Голема – взять бочку картой ВЗЯТЬ и принести ее на стартовую точку. Голем может только взять Бочку, но отпустить он ее может только при Ударе соперника или достижении стартовой точки! При ударе бочка ставится рядом с Големом по направлению удара или, если это невозможно на любое свободное место рядом.

Примеры ходов

Передвижение голема

1. Вперед
2. Направо
3. Вперед
4. Вперед

Так как на 4 ходе перед Големом край поля, то ход игнорируется.



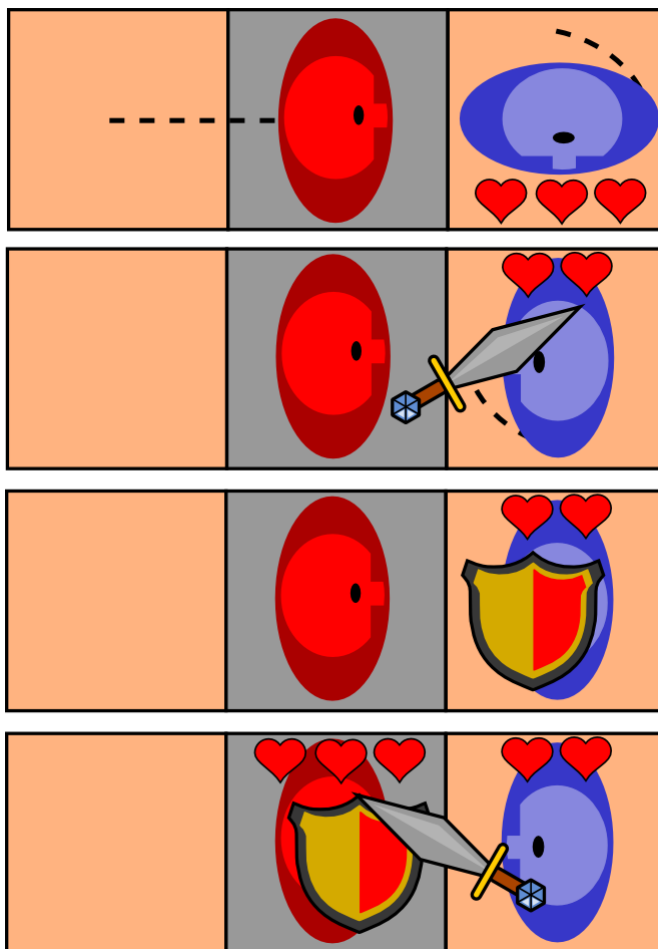
Атака и защита

Голем 1 (красный)

1. Вперед
2. Атака
3. Стоять на месте
4. Защита

Голем 2 (синий)

1. Вправо
3. Вправо
4. Защита
5. Атака



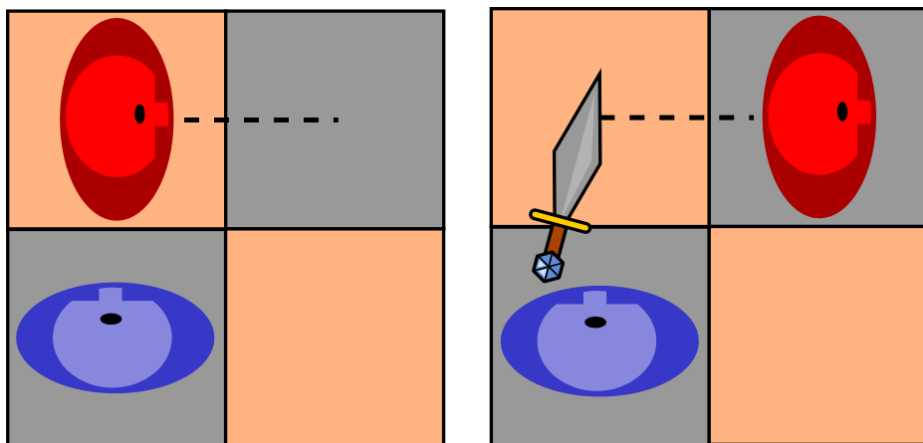
Уход от атаки

Голем 1 (красный)

1. Вперед
2.

Голем 2 (синий)

1. Удар
2. ...



Удар не будет выполнен, так как красный Голем уже ушел на следующую клетку.

Разрушаемое препятствие

1. Вперед (ход не будет сделан, так как на пути Бочка)
2. Удар (Бочка разрушена)
3. Вперед
4. Вперед

