

ПРАВИЛА КАРТОЧНОЙ ВЕРСИИ v.1.0

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

Состав игры:

1. Игровое поле размером 4x4 для 2 игроков;
2. Фигурки големов для игроков – красный и синий;
3. Карты для игры (40 штук):

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” - 4 шт. для игрока;
- 3.6. “Удар” - 2 шт. для игрока;
- 3.7 “Защита” - 2 шт. для игрока;

Карты Бонусов (у каждого игрока):

- 3.8. Карта “Условие “Есть противник?” - 1 шт;
- 3.9. Карта “Цикл 2” - 1 шт.

4. Жетоны жизни - 3 шт. для игрока.

5. Кубики или волчки бонусов со знаками Цикл 2 и 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 Цикл 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 Цикл 2 и Условие. (Цикл 2 обозначает повтор действия 2 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 Цикла в текущем раунде.

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

2 шаг: Исполнение алгоритма по заданной программе:

Игроки выполняют соответствующие действия **ОДНОВРЕМЕННО** для ходов 1-4. Если в текущих ход идет цикл, 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.

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 жизнью.

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

Выигравшим считается игрок, Гolem которого остался один на поле.

Начало игры.

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

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):

1. “Вперед” - 3 шт. для игрока;
2. “Назад” - 3 шт. для игрока;
3. “Поворот влево” - 2 шт. для игрока;
4. “Поворот вправо” - 2 шт. для игрока;
5. “Стоять на месте” - 4 шт. для игрока;
6. “Удар” - 2 шт. для игрока;
- 7 “Защита” - 2 шт. для игрока;

Карты Бонусов (у каждого игрока):

9. Карта “Условие “Есть противник?” - 1 шт;
10. Карта “Цикл 2” - 1 шт.

Варианты игры.

Игра для начинающих

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

Игра стандартная

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

Автономные големы

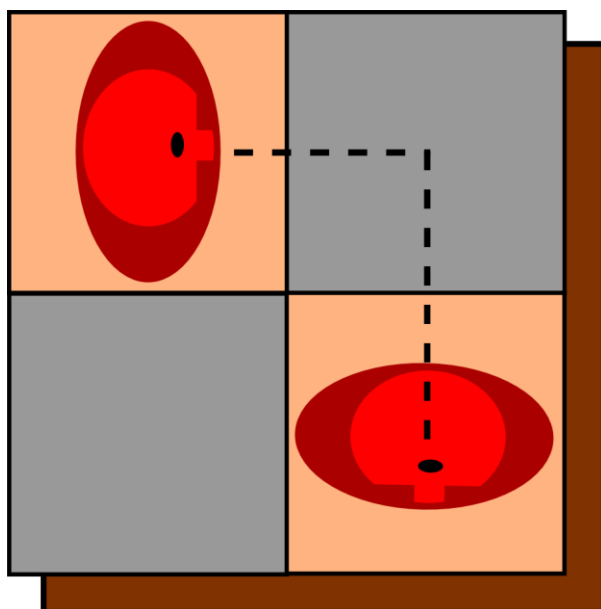
Игра выполняется на поле 4x4. Вначале задается алгоритм движения с использованием циклов и условий. После задания программы игроки начинают движение по бесконечному циклу повтора раундов. Условия и сопутствующие действия проверяются в любом случае. Возможно использование Цикла внутри Условия (но не наоборот).

Примеры ходов

Передвижение голема

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

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



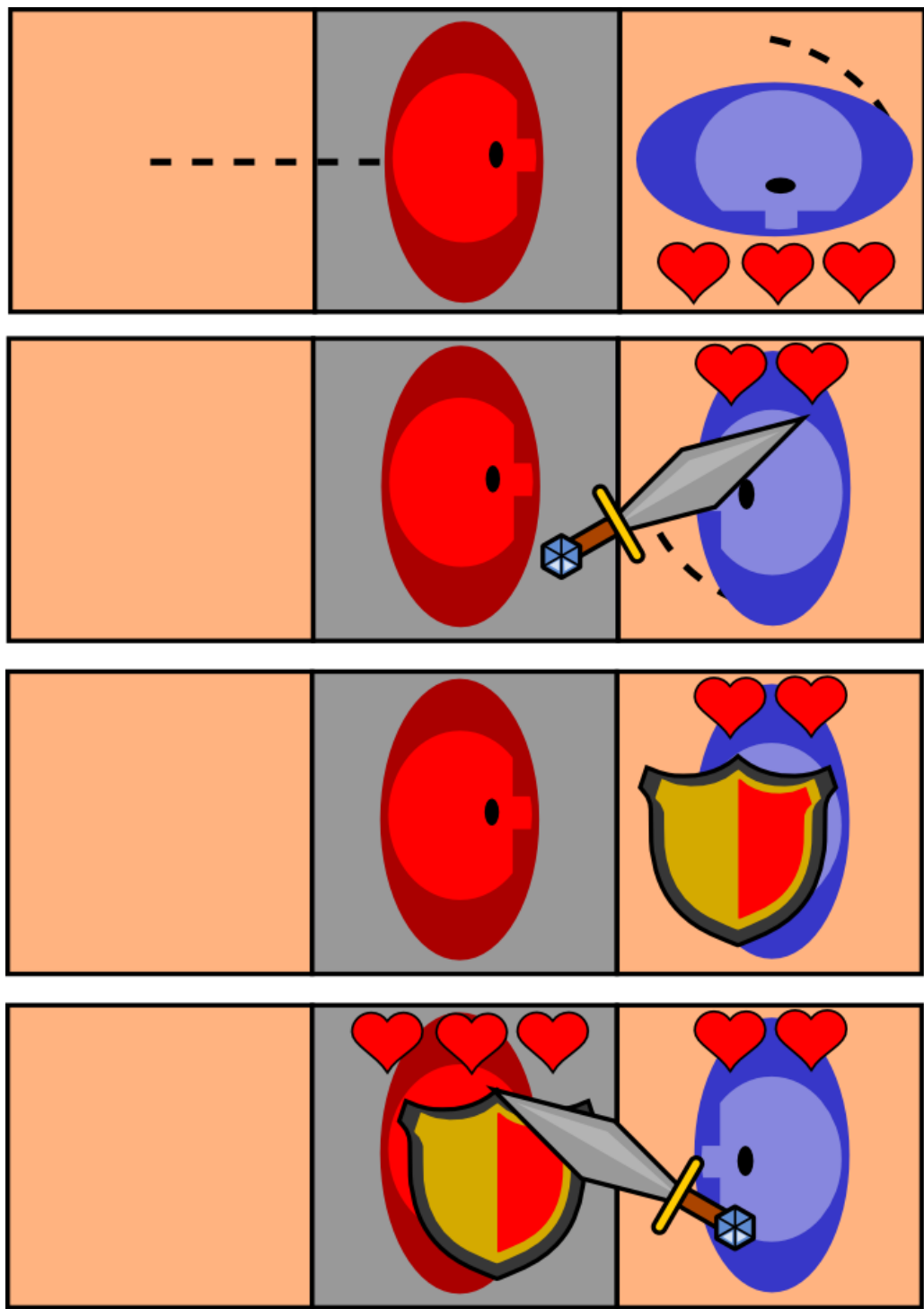
Атака и защита

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

Гolem 1 (красный)

- 1. Вперед
- 2

Гolem 2 (синий)

1. Удар
2. ...

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

