**Spielregeln**

1. **Spielregeln**
   1. **Spielablauf**

Auf dem Spielfeld befinden sich verschiedene Arten von Entitys. Zu beginn starten alle Entitys an einer zufälligen Position. Eine Runde hat eine begrenzte an Zahl von Schritten. Nachdem die Schritte auf null reduziert wurde, wird der Gewinner ermittelt. Der Gewinner ist wer am ende der Runde die meisten Punkte gesammelt hat.

* 1. **Reihenfolge**

Die Reihenfolge der Spielfiguren ist die Reihenfolge, in der sie eingefügt wurden.

* 1. **Spielfeld**

Ein Spielfeld ist ein Rechteck und es besteht aus Zellen. Auf jeder Zelle darf immer nur ein Entity sein. Jedoch wenn ein Entity auf das Feld von einem anderen Entity betritt, löst es eine Kollision aus.

* 1. **Spielfiguren/Entity**

Jedes Entity wird durch folgende Charakteristiken beschrieben:

* Startenergie (Positiv oder negativ)
* Aktionen
* Sichtweite
* Position
* ID
* Entity Typ
  1. **Charakteristiken**

**Startenergie** ist die Menge an Energie, die er beim Spawnen hat.

**Sichtweite** gibt an, welchen Bereich des Spielfeldes die Figur sehen kann.

**Position** ist der Standort der Figur auf dem Spielfeld.

**ID** ist einzigartig und wird automatisch beim Erstellen vergeben.

**Entity Typ** beschreibt die Art der Entitys.

* 1. **Kurzbeschreibung der Spielfiguren/Entity**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Entity Typ | Master Squirrel | Mini Squirrel | Good Beast | Bad  Beast | Good Plant | Bad  Plant |
| Startenergie | 1000 | >= 100 | 200 | -100 | 100 | -150 |
| Sichtweite | 31 | 21 | 13 | 13 | 0 | 0 |
| Energieverbrauch pro Schritt | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Tod | Unsterblich | Endgültig | Respawn | Respawn | Respawn | Respawn |

* 1. **Aktionen**
     1. **Bewegen**

Die Spielfigur darf sich immer nur ein Feld bewegen. Dieses Feld muss benachbart sein zu der aktuellen Position.

* + 1. **Biss**

Diese Aktion wird nur von Bad Beast ausgeführt. Diese kann nur direkt auf einem benachbarten Entity angewendet werden. Das Entity verliert 150 Energie. Falls das Entity danach weniger Energie als null hat stirbt es. Nach sieben Bissen stirbt das Bad Beast und respawnt auf eine zufällige Position.

* + 1. **Spawn**

Ein Master Squirrel kann Mini Squirrel spawnen. Er gibt ihn mindestens 100 Energie mit und eine Position, die jedoch ein benachbartes Feld sein muss.

* + 1. **Implosion**

Ein Mini Squirrel hat die Möglichkeit zu implodieren. Sobald er diese Aktion durchführt stirb das Mini Squirrel. In einem Radius, zwischen 2 und 10, verliert jedes feindliche und neutrale Entity einen berechneten Wert. Der Gesamtschaden berechnet sich aus der Summe der tatsächlichen Schäden, dabei wird der Gesamtschaden seinem Master Squirrel gutgeschrieben.

*Schaden = -200 \* Energie/ (Radius \* Radius \* PI) \* (1 – Entfernung/Radius)*

* + 1. **Kollision**

Eine Kollision findet statt, wenn ein Entity sich auf das Feld eines anderes Entity bewegt. Die Kollision ist abhängig davon welche zwei Typen beteiligt sind.

**Zwischen zwei Master Squirrel** Keiner der beiden verliert Energie und verursachende Master Squirrel bleibt an der ursprünglichen Position.

**Zwischen einem Master Squirrel und seinen eigenen Mini Squirrel** Das Mini Squirrel stirbt und der Master Squirrel bekommt seine Energie.

**Zwischen einem Master Squirrel und einem feindlichen Mini Squirrel** Das Mini Squirrel stirbt und der Master Squirrel bekommt 150 Energie.

**Zwischen einem Master Squirrel und eine Plant oder Beast** Die Plant oder das Beast stirbt und der Master Squirrel bekommt die Energie. Die Energie wird dem Master Squirrel gutgeschrieben/abgezogen. Die Energie kann nicht unter null sinken. Bei einer Kollision mit einem Bad Beast wird es als ein Biss gewertet.

**Zwischen einem Master Squirrel und einer Wall** Das Master Squirrel verliert Energie und wird für drei Runden gestunt.

**Zwischen zwei Mini Squirrel** Stammen die Mini Squirrel von den gleichen Master Squirrel, bleibt der Mini Squirrel auf seiner Position. Bei unterschiedlichen Master Squirrel sterben beide, dabei wird die Energie vernichtet.

**Zwischen einem Mini Squirrel und eine Plant oder Beast** Die Plant oder das Beast stirbt und der Mini Squirrel bekommt die Energie. Die Energie wird dem Mini Squirrel gutgeschrieben/abgezogen. Falls die Energie unter null sinkt, stirbt das Mini Squirrel. Bei einer Kollision mit einem Bad Beast wird es als ein Biss gewertet.

**Zwischen einem Mini Squirrel und einer Wall** Das Mini Squirrel verliert die Energie von der Wall. Falls die Energie unter null sinkt, stirbt das Mini Squirrel.

**Verbleibende Konstellationen** Bei allen anderen Kollision bleibt der Verursacher an seiner Kollision auf seiner Position.