

# Irrgarten: scape the labyrinth

Irrgarten es un juego en el que varios jugadores deben conseguir escapar de una laberinto. Un laberinto se construye sobre un tablero de juego rectangular (o cuadrado) dividido en casillas en el que los jugadores son situados al azar al inicio del juego. Ganará el primer jugador que alcance la casilla de salida.

No todas las casillas permiten situar a jugadores sobre ellas. Algunas estarán ocupadas por obstáculos, formando los mismos las paredes del laberinto. Así, los jugadores deben alcanzar la salida desde su posición de inicio moviéndose por las casillas que estén libres. Cada vez que un jugador recibe el turno realizará un movimiento que implicará el paso a una casilla adyacente, no estando permitidos los desplazamientos en diagonal. La casilla de salida no puede estar ocupada por un obstáculo.

Además de jugadores y obstáculos, los laberintos podrán contener monstruos. Dichos monstruos permanecen inmóviles durante toda la partida y supondrán una dificultad añadida en el camino hacia la salida del laberinto. Los monstruos se situarán en casillas libres no ocupadas por obstáculos y no ocupando la casilla de salida.

Cuando un jugador llega a la casilla ocupada por un monstruo se produce automáticamente un combate. Los combates constarán de una serie de ataques y acciones defensivas por parte del jugador y del monstruo, donde siempre comenzará atacando el jugador y defendiéndose el monstruo.

Cada ataque se produce con una cantidad de energía. Si la energía defensiva es menor que la del ataque, se sufre una herida. En el caso del jugador, si recibe 3 heridas consecutivas, se asumirá que ha perdido el combate. Además, tanto si el jugador o el monstruo mueren, también perderán el combate. En cualquier caso, los combates terminarán después de 10 rondas de ataque. Si se alcanza ese límite será declarado ganador el jugador. La cuenta de heridas sucesivas se mantiene entre combates y solo vuelve a valer 0 cuando se produce una acción defensiva con éxito (al menos igualando la energía del ataque).

Si un jugador está muerto, no podrá moverse de la casilla en la que se encuentre salvo que sea resucitado. Cada vez que un jugador muerto recibe el turno será resucitado con una cierta probabilidad (es un parámetro del juego) y en caso de volver a la vida podrá ya jugar el siguiente turno. Nótese que un jugador muerto necesariamente comparte la casilla con un monstruo ya que solo se puede morir al combatir. Las casillas que ya albergan a un jugador y a un monstruo no pueden ser pisadas por ningún otro jugador y a todos los efectos se convierten temporalmente de facto en obstáculos.

Los jugadores tienen como atributos un nivel de inteligencia, una cantidad de fuerza, una lista de armas y otra de escudos y un nivel de salud. Cuando el nivel de salud llega a 0 el jugador muere. La fuerza de ataque de un jugador se calcula sumando su fuerza con la intensidad de ataque de sus armas. La intensidad de sus defensas se calcula como la suma de su inteligencia con la potencia de sus escudos. Los jugadores comenzarán cada partida sin armas y sin escudos y solo podrán conseguirlos ganando un combate (el primero en el que venzan tendrán que conseguirlo sin disponer de estos elementos).

Las armas y escudos, además de una potencia, tendrán un número de usos máximo. Cada vez que se use un arma o un escudo se decrementará el contador asociado. Un arma o escudo que sobrepasa el número de usos para el que fue diseñado no tiene ningún efecto y resulta completamente inútil.

Los monstruos tendrán como fuerza de ataque un número calculado al azar entre 0 y su nivel de fuerza. La fuerza defensiva de los mismos se calculará como un número al azar entre 0 y su nivel de inteligencia. Esto quiere decir que la fuerza de los ataques y de las acciones defensivas de los monstruos cambiarán en cada acción. Finalmente, al igual que los jugadores, también tienen un nivel de salud. Si este llega a 0, el monstruo morirá, permaneciendo en ese estado el resto de la partida.

Cuando un jugador gana un combate recibe como premio una serie de armas y escudos y también un incremento en su nivel de salud. En los tres casos las cantidades asociadas se calculan al azar. Como el número máximo de armas y escudos que se pueden tener está limitado, para evitar que las armas/escudos inútiles (sin usos disponibles) ocupen indefinidamente un espacio que se necesitaría para los que se reciben o recibirán, antes de recibir un escudo o arma, con una probabilidad calculada en función del número de usos restantes, el personaje del juego que representa al jugador decide de forma autónoma y automática deshacerse o no de cada una de sus armas/escudos. Los elementos con menos usos tendrán una mayor probabilidad de ser descartados que los que aún tengan disponible una vida útil más larga. El azar y la cantidad de usos restantes son los únicos elementos que intervienen en la decisión de descarte de armas y escudos.

Información adicional: si el jugador humano proporciona instrucciones a su personaje para que se mueva a una casilla a la que no es posible moverse, el personaje se moverá a la primera casilla en la que sí sea posible situarse de entre las opciones disponibles.