

Описание игры "Дурак"

Перечень игровых элементов:

Основные элементы

Количество игроков:

- 2 игрока
- 3 игрока
- 4 игрока
- 4 игрока (пара на пару)

Терминология:

- **Отбой** - буфер карт, которые может отбить либо забрать игрок во время хода.

Роли игроков

- **Атакующий (A)** - игрок, которому принадлежит право первого хода в раунде.
 - Атакующий обязан сделать первый ход до истечения времени в таймере.
 - Если Атакующий не успевает совершить ход до истечения времени + резервное время, он проигрывает игру.
 - После первого хода Атакующий переходит в статус Подкидывающего и остается в этом статусе до конца раунда.
- **Защищающийся (D)** - игрок, на которого совершаются ходы во время раунда.
 - Если Защищающийся может отбить (определяется сервером), он обязан принять решение - или отбить карты, или выбрать "Забрать карты".
 - Если Защищающийся не успевает принять решение до истечения времени + резервное время, он проигрывает игру.
 - Если Защищающийся не может отбить (определяется сервером), он переходит в Неактивное состояние "забирающего".
- **Забирающий (Z)** - Состояние игрока, в котором он ожидает, пока другие игроки подкинут ему карты, согласно количеству карт у него на руках.
- **Подкидывающий (T)** - все игроки, кроме защищающегося. Имеют право ходить после совершения первого хода Атакующим, т.е. подкидывать карты соответствующего номинала тем, что уже есть на столе. Подкидывающие имеют два состояния:

- **Пассивный Подкидывающий** - работает таймер Защищающегося, любой Подкидывающий может в это время совершить ход. При этом таймер Защищающегося обнуляется и запускается заново.
 - **Активный Подкидывающий** - Защищающийся либо отбил все карты на столе, либо забирает. Если еще есть возможность подкинуть, у всех Подкидывающих активируется таймер. В течении этого времени они могут:
 - Подкинуть еще карты. Если кто-то из Подкидывающих подкинул карту, ход переходит Защищающемуся, Подкидывающие переходят в статус пассивных.
 - Нажать "Конец хода". В этом случае Подкидывающий, который нажал кнопку, переходит в Неактивное состояние.
 - При завершении времени таймера у Подкидывающих автоматически активируется "Конец хода", раунд заканчивается.
- **Неактивное состояние** - состояние игрока, в котором он уже не может совершать действия до конца раунда. В Неактивном состоянии могут пребывать:
 - Подкидывающий:
 - в случае, если он нажал "Конец хода"
 - в случае, если у него закончилось время на ход
 - Защищающийся, если он выбрал "Забрать карты".
 - Неактивное состояние сбрасывается каждый раз, когда кто-то подкидывает карты на стол.

Таймеры

В игре присутствуют три типа таймеров:

- **Таймер Атакующего** - Атакующий обязан сделать ход до истечения таймера. Если таймер Атакующего истекает, запускается резервное время.
- **Таймер Защищающегося** - таймер, который запускается, когда Защищающийся может отбить (определяется сервером). В это время Защищающийся может либо отбить карты, либо нажать "Забрать карты". Если он не совершает действий до окончания таймера, запускается резервное время.
 - Таймер Защищающегося обновляется, если кто-то подкидывает еще карту.
- **Таймер Подкидывающего** - таймер, который запускается для Подкидывающих в активном состоянии. Если таймер истекает, у Подкидывающего автоматически включается "Конец хода".
- **Резервное время** - дополнительный таймер, который служит "буфером", в случае если игрок замешкался.
 - Резервное время не обновляется до конца партии.

Начало игры

Раздача карт

Игрокам раздается всего по 6 карт в закрытую, раздается по 1 карте, по часовой стрелке, начиная с игрока слева от сдающего.

Пример: П1 раздает, карты по одной раздаются на П2, П3, П4, П1, П2 и т.д.

Первенство хода

Первым ходит игрок с младшим козырем на руках. Сам козырь должен быть "засвечен" другим игрокам.

При этом сервер:

- определяет очередность хода по младшему козырю;
- дает команду на засвет соответствующей карты;
- запускает таймер хода соответствующего игрока.

Клиент:

- получает команду на засвет, отображает карту;
- отображает таймер хода у соответствующего игрока.

Порядок раунда

- Раунд начинается ходом Атакующего на Защищающегося.
- Ход совершается по часовой стрелке, на игрока по левую руку.
- Ходить можно любой одной картой, несколькими картами одинакового номинала (две восьмерки, три десятки и т.д.).
- Отбиваться можно одномастными картами старшего достоинства, козырем; козырь отбивают козырем старшего достоинства.
- Подкидывать можно карты того же номинала, что выложены на стол, подкидывать можно вне очереди.
- Правило максимального отбоя:
 - Игроки не могут подкинуть больше карт, чем есть на руках у защищающегося.
 - Максимальный отбой первого хода - 5 карт, последующих ходов - 6 карт.
- Условия окончания раунда:
 - Защищающийся игрок отбил все карты, которые ему подкинули, все Подкидывающие перешли в Неактивное состояние:

- Все карты на столе уходят в отбой.
- Право следующего хода переходит игроку, который защищался.
- Защищающийся игрок не может или не хочет отбить карты и забирает их:
 - в этом случае атакующий и подкидывающие могут подкинуть еще карты (соблюдается правило максимального отбоя).
 - все выложенные на стол карты отдаются игроку, который защищался.
 - право следующего хода переходит игроку по левую руку от Защищающегося.

Дополнительно

1. Отбой в первой партии = 5 карт.
2. Анимация перелета карты = N секунд.
3. Анимация отбоя битых карт = N секунд.
4. Отображение козыря: после того как игроки взяли все карты, козырь отображается в виде пиктограммы козыря на месте расположения колоды.
5. Алгоритм добора карт игрокам с колоды после хода: Карты добираются начиная с Атакующего игрока против часовой стрелки. Сначала атакующий добирает карты до 6 штук, после чего подкидывающие и защищающийся.

Логика

Описание ролей игроков и варианты их взаимодействия:

- **Атакующий (A)** - игрок, которому принадлежит право первого хода в раунде.
 - Атакующий обязан сделать первый ход до истечения времени в таймере.
 - Если Атакующий не успевает совершить ход до истечения времени + резервное время, он проигрывает игру.
 - После первого хода Атакующий переходит в статус Подкидывающего и остается в этом статусе до конца раунда.
- **Защищающийся (D)** - игрок, на которого совершаются ходы во время раунда.
 - Если Защищающийся может отбить (определяется сервером), он обязан принять решение - или отбить карты, или выбрать "Забрать карты".
 - Если Защищающийся не успевает принять решение до истечения времени + резервное время, он проигрывает игру.
 - Если Защищающийся не может отбить (определяется сервером), он переходит в Неактивное состояние "забирающего".
- **Забирающий (Z)** - Состояние игрока, в котором он ожидает, пока другие игроки подкинут ему карты, согласно количеству карт у него на руках.

- **Подкидывающий (Т)** - все игроки, кроме защищающегося. Имеют право ходить после совершения первого хода Атакующим, т.е. подкидывать карты соответствующего номинала тем, что уже есть на столе.

Переводной дурак

Правила перевода (должны быть выполнены все условия):

1. Игра ведется в переводного дурака.
2. У игрока есть карта для перевода.
3. Игрок не покрыл ни одну из карт атакующих игроков.
4. У ближайшего оппонента игрока по часовой стрелке на руках карт больше или равно чем карт на доске +1.

Роли игроков:

- **Атакующий (A)** - игрок, которому принадлежит право первого хода в раунде.
 - Атакующий обязан сделать первый ход до истечения времени в таймере.
 - Если Атакующий не успевает совершить ход до истечения времени + резервное время, он проигрывает игру.
- **Защищающийся (D)** - игрок, на которого совершаются ходы во время раунда.
 - Если Защищающийся может отбить (определяется сервером), он обязан принять решение - или отбить карты, или выбрать "Забрать карты".
 - Если Защищающийся не успевает принять решение до истечения времени + резервное время, он проигрывает игру.
 - Если Защищающийся не может отбить (определяется сервером), он переходит в Неактивное состояние "забирающего".
- **Забирающий (Z)** - Состояние игрока, в котором он ожидает, пока другие игроки подкинут ему карты, согласно количеству карт у него на руках.
- **Подкидывающий (T)** - все игроки, кроме защищающегося. Имеют право ходить после совершения первого хода Атакующим, т.е. подкидывать карты соответствующего номинала тем, что уже есть на столе. Подкидывающие имеют два состояния:
 - **Пассивный Подкидывающий** - работает таймер Защищающегося, любой Подкидывающий может в это время совершить ход. При этом таймер Защищающегося обнуляется и запускается заново.
 - **Активный Подкидывающий** - Защищающийся либо отбил все карты на столе, либо забирает. Если еще есть возможность подкинуть, у всех Подкидывающих активируется таймер. В течении этого времени они могут:

- Подкинуть еще карты. Если кто-то из Подкидывающих подкинул карту, ход переходит Защищающемуся, Подкидывающие переходят в статус пассивных.
 - Нажать "Конец хода". В этом случае Подкидывающий, который нажал кнопку, переходит в Неактивное состояние.
 - При завершении времени таймера у Подкидывающих автоматически активируется "Конец хода", раунд заканчивается.
- **Переводящий** - переходное состояние игрока, в момент когда на игрока совершают "Атаку", и при наличии у игрока, карты одинакового значения с картой "Атаки", игрок может перевести эту карту, на следующего игрока по часовой стрелки.
 - Соответственно переводящий игрок становится "Атакующим", а защищающимся следующий игрок, на которого был совершен перевод.
 - **Неактивное состояние** - состояние игрока, в котором он уже не может совершать действия до конца раунда. В Неактивном состоянии могут пребывать:
 - **Подкидывающий**:
 - в случае если он нажал "Конец хода"
 - в случае, если у него закончилось время на ход
 - **Защищающийся**, если он выбрал "Забрать карты".
 - Неактивное состояние сбрасывается каждый раз, когда кто-то подкидывает карты на стол.

Дурак 2x2

Подкидной дурак 2x2

Парный дурак - разновидность игры дурак для четырех человек "двоем на двоем". Игроки, сидящие напротив друг друга играют в паре. Правила игры аналогичны классическим правилам дурака, с ключевым отличием, что партнеру карты не подкидываются.

Основные правила:

- Первым ходит тот, у кого на руках имеется козырь наименьшего достоинства.
- Правила ходов и подкидываний такие же, что и в обычном дураке.
- В случае отбоя ход переходит к отбивавшемуся. Если же он взял карты, то следующим ходит соперник, сидящий за ним.
- Игра заканчивается, когда игроки одной из пар остались без карт (и карты в колоде закончились). У соперников в игре может оставаться как один, так и оба игрока.
- В следующей партии первым ходит игрок победившей пары.

Переводной дурак 2х2

Парный дурак - разновидность игры дурак для четырех человек "двоем на двоем". Игроки, сидящие напротив друг друга играют в паре. Правила игры аналогичны классическим правилам переводного дурака, с ключевым отличием, что партнеру карты не подкидываются.

Основные правила:

- Первым ходит тот, у кого на руках имеется козырь наименьшего достоинства.
- Правила ходов и подкидываний такие же, что и в обычном дураке.
- В случае отбоя ход переходит к отбивавшемуся. Если же он взял карты, то следующим ходит соперник, сидящий за ним.
- Игра заканчивается, когда игроки одной из пар остались без карт (и карты в колоде закончились). У соперников в игре может оставаться как один, так и оба игрока.
- В следующей партии первым ходит игрок победившей пары.

Что является признаком Победы, Ничьей, Проигрыша в дураке

- **Победа** - остался без карт первый по окончанию раунда и раздачи карт из колоды (в колоде не осталось карт).
- **Победа на несколько человек** - остались без карт первыми по окончанию раунда и раздачи карт из колоды (в колоде не осталось карт).
- **Ничья** - все игроки участвующие в игре остались без карт в рамках раунда и в колоде не осталось карт.
- **Проигрыш** - это не победа и не ничья (остался с картами по окончании раунда и добора карт из колоды при условии что остальные игроки остались без карт).

Распределение выигрышей

Переводной и подкидной дурак:

Призы между победителями делятся на равные части, в игре только 1 проигравший. В случае игры на очки, все победители получают по 1 очку, проигравший 0.

Дурак 2х2:

Выигрыш делится между командой победителей в соотношении 50 на 50 за вычетом рейка. В случае игры на очки команда победителей получает 1 очко, проигравшие 0 очков.