

Egész hetes stratégiai vetélkedő

Játék története

A játék a Dűne univerzumában az Arrakis nevű bolygón játszódik, ahol a csapataitok különböző a bolygó kincseiért harcoló csoportok irányítását vehetik át. A bolygó értékes kincse a fűszer melanzs, a játék során az a célotok, hogy minél többet szerezzetek ebből.

Játék menete

A játék körökre van bontva, melyekből naponta kettő darab van. A játék összesen 14 körből fog állni. A körök időbeosztása a szabálykönyv végén található. Minden körben lehetőségetek lesz különböző akciókat végrehajtani, melyeket egy erre szolgáló akcióvezető lapon tudtok majd eljuttatni hozzánk. Az akciók eredményeit egy nagy térképen fogjátok tudni nyomon követni, amit a körök között fogunk frissíteni az akcióitoknak megfelelően.

Nyersanyagok:

A játék során használt nyersanyagok egyike sem területhez kötött, ezeket másik játékosok nem tudják elrabolni.

Fűszer:

A játék során a fűszer a legfontosabb nyersanyag. Az eszközök, amiket a játék során vásárolhattok, az akciók során mind fűszerbe kerülnek. A fűszert a birtokolt mezőkön termelitek minden kör végén, és az nyer, akinek a játék végén a legtöbb fűszer van a birtokában.



A fűszert jelölő ikon



A vizet jelölő ikon

Víz:

Mezők birtoklásához szükséges nyersanyag a víz. A vizet a birtokolt mezők termelik és fogyasztják, így egy körben lehetséges a víz fogyasztása is (negatív mennyiség termelése). Minden kör végén („akciók után”) a termelt víz mennyisége, hozzáadódik a kör elején („előző kör akciói után”) birtokolt mennyiséghez. Ha egy csapatnak egy kör végén a vízének a mennyisége negatív lenne, minden olyan mezőt elveszt, ami vizet fogyaszt.

Fegyverek:

A fegyvereket a harc során lehet felhasználni, hatékonyságuk a térkép különböző részein más (kivéve egyet). A játékban négy fajta fegyver van:

- Lasgun
- Maula Pistol
- Crysknife
- Sarduakar Légió

Az első három fegyver hatékonysága a különböző mezőkön más és más. Azt, hogy egy adott mezőn melyik fegyver a leghatékonyabb, egy ikon jelöli:



Lasgunt jelölő ikon



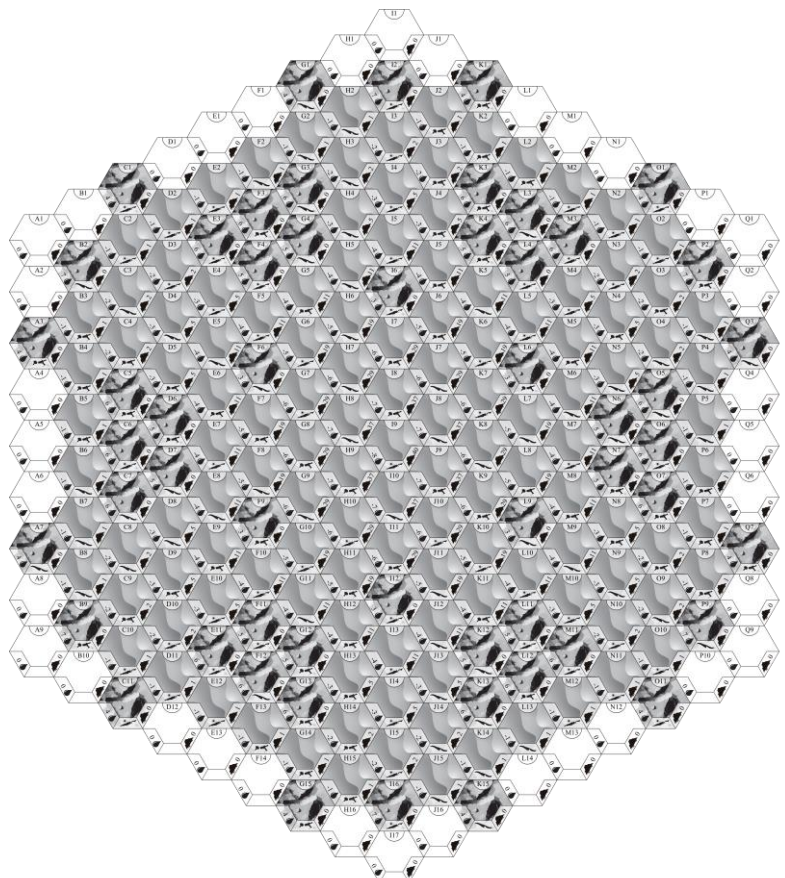
Crysknife-ot jelölő ikon



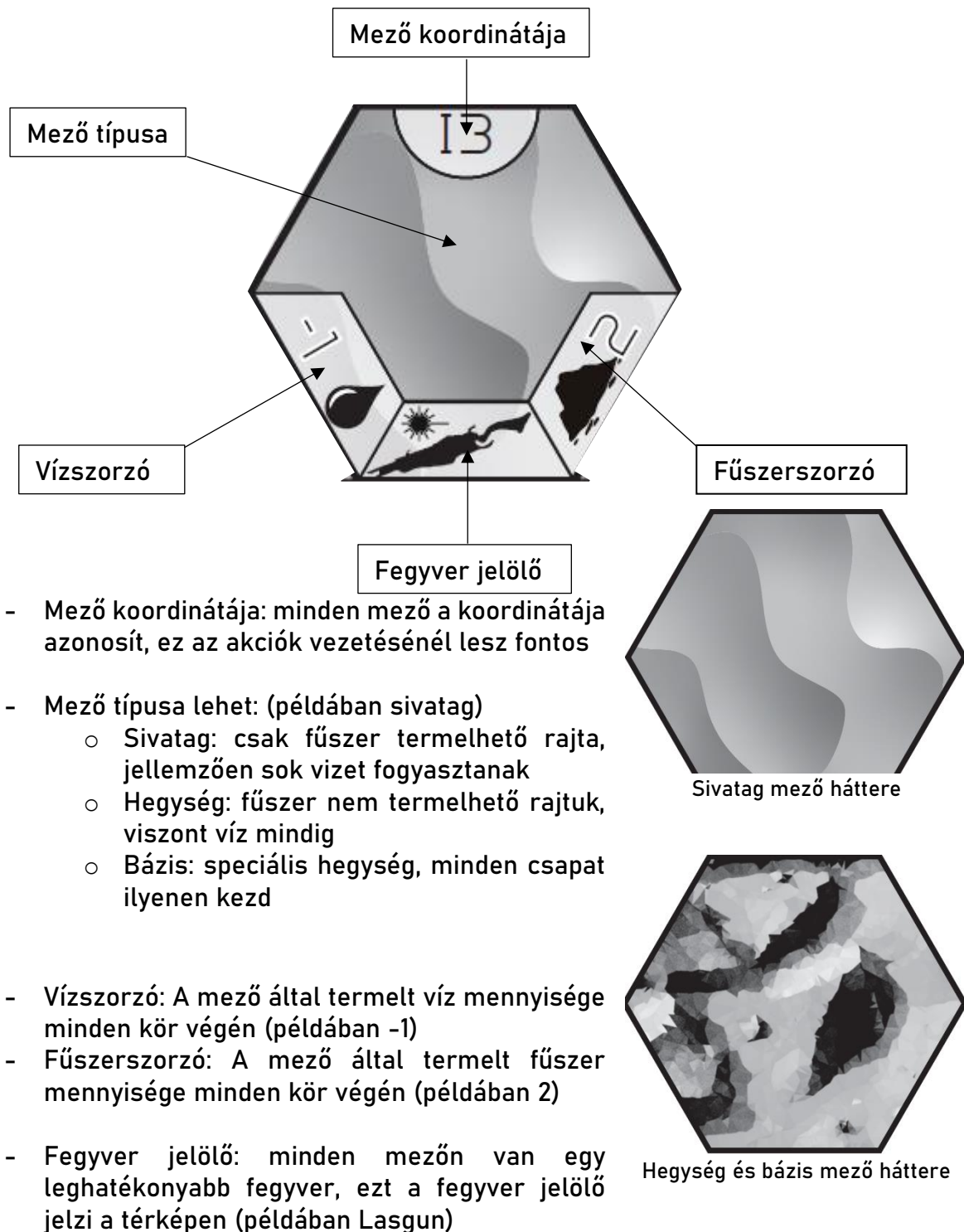
Maula Pisztolyt jelölő ikon

Térkép

A játék a jobbra levő térképen fog játszódni (élőben sokkal nagyobb méretű, így nem kell aggódni, ha most nem olvasható). A térkép sok különböző mezőből épül fel. A térképen a csapatok által birtokolt mezőket különböző kinézetű és színű jelölők jelölik. (egy mezőt egyszerre csak egy csapat birtokolhat, ezt a mezőn egy egyedi kinézetű jelölő jelöli)



Egy mező felépítése:



Akciók

Az akciókat minden körben korlátlan számban hajthatjátok végre (egy kivételével).

A végrehajtható akciók:

- Mező elfoglalása:
Próbáljatok meg elfoglalni egy olyan mezőt, ami szomszédos valamelyik, már birtokolt mezőtökkel.
- Mező elhagyása:
Hagyjatok el egy birtokolt mezőt.
- Fegyverek vásárlása:
Egy fegyver vásárolható fűszerért az alábbi árakon:

Fegyver	Ár (fűszer/db)
Lasgun	1
Maula Pistol	1
Crysknife	1
Sarduakar Légió	2

- Fűszergyűjtő telepítése
Telepíts egy gyűjtőt egy tetszőleges (általad birtokolt mezőre). A mező fűszerszorzója innentől a játék végéig az eredeti kétszerese. Minden mezőre csak egy gyűjtő telepíthető. Az első gyűjtő 5 fűszerbe kerül, ezután minden újabb gyűjtő az előző árának a kétszeresén vásárolható meg. Matematika nyelvén megfogalmazva:

$$C(n) = 5 \cdot 2^{n-1}$$

(ahol $C(n)$ az n -dik gyűjtő ára, n a vásárlás pillanatáig vásárolt gyűjtők száma)
Megjegyzés: a gyűjtő a vásárlás után nem mozgatható, gyakorlatilag a mező részét képezi, ha a mezőt egy másik csapat elfoglalja, akkor a gyűjtőt is elfoglalja. Gyűjtőből körönként maximum egy vásárolható.

Harc

A harc akkor alakul ki, ha egy mezőre kettő (vagy több) csapat lép, vagy ha egy már birtokolt mezőre egy (vagy több) újabb csapat lép az akciók végrehajtása során. Ez a két eset a támadó harc és a védekező harc nevet kapta. (Másképp: Támadó harc során olyan mezőn történik a harc amit az akciók előtt senki sem birtokolt. Ezzel ellentétben a védekező harc, olyan mezőn zajlik a harc, amit az akciók előtt már egy csapat birtokolt)

Egy mezőn a harcban az a csapat nyer, amelyik a (leg)nagyobb haderővel rendelkezik. Megegyező haderő esetén támadó háborúban senki, védekezőben a védekező csapat nyer. A kiértékelés során minden harc „egyszerre” megy végbe, és minden csapat összes fegyvere minden mezőn folytatott harcába beleszámítódik. (azaz a harcok során minden fegyveretek minden az adott körben folytatott harcban felhasználható)

A haderő az adott mezőre a fegyverek számából számítható. A számításnál fontos, hogy a mezőn melyik a leghatékonyabb fegyvertípus (ezt a mezőn egy ikon jelöli), illetve hogy támadó vagy védekező harcról van szó.

Haderő kiszámítása támadó harcban

Támadó harcban a mezőre támadó csapatok mindegyike az alábbi haderővel rendelkezik:

$$H = \#(\text{Fegyverek}) + 2 \cdot \#(\text{Leghatékonyabb fegyverek}) + 3 \cdot \#(\text{Sarduakar Légiók})$$

(ahol H a haderő, #(valami) pedig a zárójelben szereplő dolog darabszáma)

Haderő kiszámítása védekező harcban

Védekező háború esetében a haderő a támadó (felek) és védekező (fél) esetében másképpen számítható ki.

Támadó fél esetén a haderő, a támadó harcból már ismerős módon számítható:

$$H = \#(\text{Fegyverek}) + 2 \cdot \#(\text{Leghatékonyabb fegyverek}) + 3 \cdot \#(\text{Sarduakar Légiók})$$

(ahol H a haderő, #(valami) pedig a zárójelben szereplő dolog darabszáma)

Védekező fél esetén a ez a képlet egyszerűsödik:

$$H = \#(\text{Fegyverek}) + 2 \cdot \#(\text{Leghatékonyabb fegyverek})$$

(ahol H a haderő, #(valami) pedig a zárójelben szereplő dolog darabszáma)

(Megjegyzés: a Légiók harci ereje támadás során minden esetben magasabb vagy egyenlő, mint a sima fegyvereké, de védekezésben nem használhatóak.)

Harc utáni veszteségek

MINDEN TÁMADÓ harc után fegyverveszteségeket szenvednek el a harc résztvevői. Egy harc után a győztes csapat a fegyverei 20%-át, míg a vesztes csapat(ok) a fegyverei(k) 10%-át veszítik el. A védekező felek akár nyernek, akár veszítenek a fegyvereikből nem veszítenek semmit. (Megjegyzés: ha egy játékos egy kör során 2 harcot is nyer, akkor a fegyverei 40%-át veszíti el, így akár egy kör során egy csapat a fegyverkészletei 100%-át is elveszítheti, ha túl sok mezőt próbál megszerezni)

Játék menete

Játék kezdete

A játék kezdetén minden csapat egy kezdőbázist, illetve a kezdőbázis két szomszédos mezőjét birtokolja (amit a játékvezetők választanak ki nekik), illetve 10 fűszert, ezután kezdheti meg az első körét.

Játék menete

A játék során az adott körben az akciók az akcióvezető táblázatban kerülnek vezetésre (jelentkezésnél minden csapat kap egyet). Itt minden kör elején adott lesz a birtokolt nyersanyagok száma, illetve kihelyezésre kerül a frissített térkép. Ezek alapján kell kitalálni a körben az akciókat.

Kiértékelés során az akciók sorrendje

1. Vízfogyasztás
Ha a vízfogyasztás nagyobb, mint a birtokolt vízmennyiség, akkor a további része a körnek átugrásra kerül, és minden vizet fogyasztó mező elveszik. Víztermelés történik a továbbra is birtokolt mezőkön.
2. A vásárolt árucikkek árának az ellenőrzése
Ha nagyobb a felhasználni kívánt fűszer mennyiség, mint a birtokolt a további része a körnek átugrásra kerül. Víz- és fűszertermelés a már birtokolt mezőkön megtörténik.
3. Fűszergyűjtők telepítése
A térképre felkerülnek a gyűjtők, és módosulnak a fűszerszorzók.
4. A vásárolni kívánt fegyverekért levonásra kerül az elköltött fűszer.
5. A birtokolt mezőkön termelődő nyersanyagok összegyűjtése.
6. Terjeszkedések és harcok
Új területek csak a következő körben termelnek, minden harc egyszerre történik, és minden fegyver minden harcban felhasználásra kerül
7. Fegyverek elvesztése a győztes/vesztes támadások alapján
8. A körben vásárolt fegyverek megérkeznek a játékosokhoz, és innentől felhasználhatók.

Játék vége

A játék utolsó körében a kiértékelés sorrendje változik, a termelések és a harcok, majd az azutáni terjeszkedés sorrendje felcserélődik, azaz a termelés a harcok után történik.

A játék végén az a csapat nyer, akinek a játék lezárásának pillanatában a legtöbb fűszer van a birtokában.

Játék időbeosztása

Első kör	július 1. 15:00-ig (délutáni program kezdete)
Második kör	július 1. 23:30-ig (takarodóig)
Harmadik kör	július 2. 15:00-ig (délutáni program kezdete)
Negyedik kör	július 2. 23:30-ig (takarodóig)
Ötödik kör	július 3. 10:00-ig (utolsó túra indulásáig)
Hatodik kör	július 3. 23:30-ig (takarodóig)
Hetedik kör	július 4. 15:00-ig (délutáni program kezdete)
Nyolcadik kör	július 4. 23:30-ig (takarodóig)
Kilencedik kör	július 5. 10:00-ig (második foglalkozás kezdete)
Eredményhirdetés	július 5. 13:30-tól (ebéd után)