

# Комплект Игры

В комплект игры Зиккурат, для симулятора настольных игр "Tabletopia" входят два основных объекта. Это игровое поле и колода состоящая 54 игровых карт .

## Игровое поле

Игровое поле разделено на несколько зон , которые используются в процессе игры. Так же на игровом поле размещены элементы интерфейса для общего управления программой .



1. Игровая зона . Эта зона игрового поля, где происходит игровой процесс. Игровая зона разделена на клетки по которым игроки передвигают игровые карты. Клетки сгруппированы в четыре ряда . В каждом ряду восемнадцать клеток . В рядах имеются стартовые и финишные клетки. Каждая стартовая клетка окрашена в свой цвет. Делая первый ход, игроки ставят свои карты на игровое поле в соответствии с цветом стартовой клетки . Таким образом игроки выбирают ряд игрового поля по котором будут двигаться к финишной клетке
2. Зона “Рука игрока”. В этой зоне игрового поля хранятся игровые карты которые получает игрок после раздачи или карты которые игрок взял из колоды. Пока карты находятся в этой зоне противник их не видит . Когда игрок перемещает карту в игровую зону карта делается видимой для противника . Чтобы поместить или вернуть игровую карту в руку игрока, необходимо переместить карту к самому нижнему краю экрана. Если игрок переместит курсор на на игровую карту хранящуюся в руке , изображение автоматически увеличится.





3. Сумка с левой стороны. В сумке хранится игровая колода во время старта игры. Из этой сумки производится раздача игровых карт игрокам на старте игры. В дальнейшем игроки могут брать по одной карте во время хода, если в руке игрока нет подходящей карты. Для раздачи или получения карты, необходимо навести курсор мыши на изображение сумки. Нажать правую кнопку мышки. Откроется специальное меню, где можно выбрать необходимое действие. Карты автоматически перемещаются в руку игрока



Индикатор рядом с сумкой показывает, сколько игровых карт осталось внутри сумки. Когда карты в левой сумке кончатся, их можно будет брать из сумки с правой стороны. А левую сумку использовать для сброса карт вышедших из игры. Для этого карты с игровой зоны перетаскиваются на изображение сумки. Сумка раскрывается. Игрок отпускает кнопку мыши и карта исчезает внутри сумки



4. Сумка с правой стороны, так же как и сумка с левой стороны используется для сбора карт вышедших из игры, и выдачи карт игрокам после того как сумка с левой стороны опустеет. Во время игры левая и правая сумка меняются ролями. Карты которые собираются в сумке автоматически перемешиваются во время игры



5. Зона игрока . В этом участке игрового поля отображается аватар игрока и количество карт в его руке
6. Зона противника В этом участке игрового поля отображается аватарка противника и количество карт в его руке
7. Зона информации и настройка громкости звуков . В этой зоне расположены кнопки для открытия описания правил игры, описания функционала и регулировки громкости звука
8. В этом месте игрового поля находится кнопка для перехода в полноэкранный режим и обратно
9. Зона текстового и видео чата. В этом месте расположен функционал для обмена текстовыми сообщениями или активация видео чата
10. Главное меню игры . С помощью главного меню можно перезапустить игру и выйти из игры

## Игральные карты



Игровые карточки имеют несколько информационных зон. В центре, шумерскими цифрами обозначено количество шагов которые может сделать игрок выставляя карту на дорожку игрового поля Так же с помощью шумерских цифр обозначено направление движения, карты по игровой дорожке.

Игрок может двигаться в сторону острой вершины треугольников  
 Так же, на карточке имеются два поля разного цвета. Переднее цветное поле и заднее, в зависимости от направления карты. Цветовые поля определяют какую карту игрок может выставить следующей на свою или дорожку соперника .



В комплекте имеются специальные карты , которые не имеют обозначения направления и количества шагов. У этих карт не два, а четыре цветных поля



Эти карты позволяют изменить цвет, необходимый игроку для следующего хода  
 Такая игровая карта заменяет карту стоящую на дорожке и поворачивается нужным цветом в сторону клетки финиша



Во время игры, карты можно выкладывать не только на свою дорожку , но и на дорожку соперника. Это отдаляет вашего противника от финиша . Для этого, новая карта сопрягается по цвету с задней зоной карты стоящей на дорожке соперника и выставляется в направлении стартовой площадки на значение указанное на карте



При движении по дорожке противника , в обратную сторону, нельзя использовать карту ,которая имеет количество шагов выводящих карту за пределы дорожки

# Цель игры

Игрок первым достигший финишного поля, на своей дорожке , считается победителем . Соперники используя различные тактики, могут стараться максимально быстро двигаться к финишу, либо мешать противникам приближаться к финишному полю

## Подготовка к игре

Один из игроков наводит курсор мышки на сумку расположенную с левой стороны игрового поля . Нажав правую кнопку активирует меню сумки и выбирает действие раздать карты.

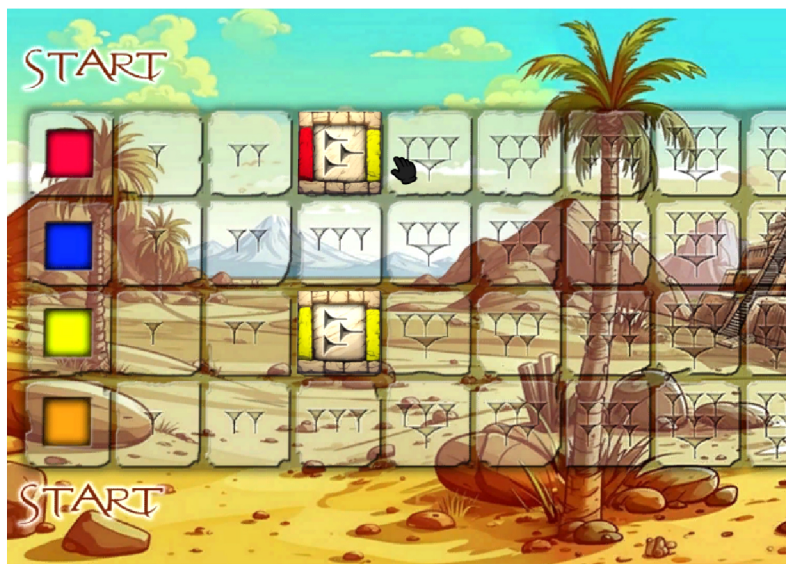


Автоматически игрокам раздается по шесть карт , которые помещаются в руки игроков. Теперь можно начинать игру

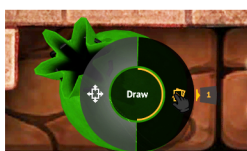


# Игра

Игроки определяют очередность . И по очереди выбирают игровые дорожки. Для этого, игрок ставит игральную карту в соответствии с цветом стартовой зоны дорожки и делает шаги согласно номиналу карты . Затем другие игроки , по очереди выбирают свои дорожки и вкладывают на них свои карточки.



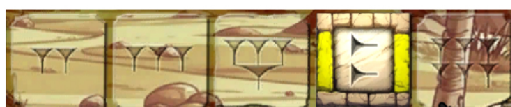
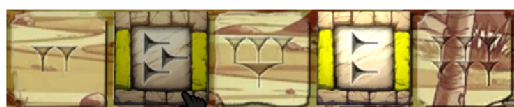
Если у игрока нет карты у которой цвет задней цветовой зоны соответствует цвету дорожки, он берет карту из колоды .Для этого игрок , правой кнопкой мышки, активирует меню сумки и выбирает действие взять карту



Если подходящей карты получить не удалось игрок добавляет карту к своим картам, а ход переходит к следующему по очереди игроку . Аналогично происходит , если у игрока нет карты с подходящими цветами , чтоб поставить ее на свою дорожку или на дорожку противника. Он берет карту из колоды, ставит ее на игровое поле или добавляет к своим в руке картам и передает ход следующему игроку.

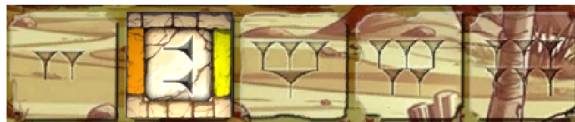
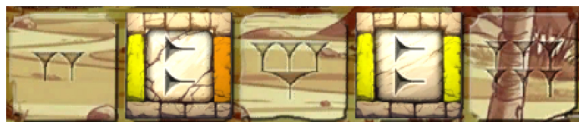
Игрок не может ставить свою карту на дорожку противника если он сам , так и не выставил свою карту на свою дорожку

Когда игрок выкладывает свою карту в соответствии с цветом и продвигается в соответствии с номиналом карты, предыдущая карта удаляется с игрового поля .

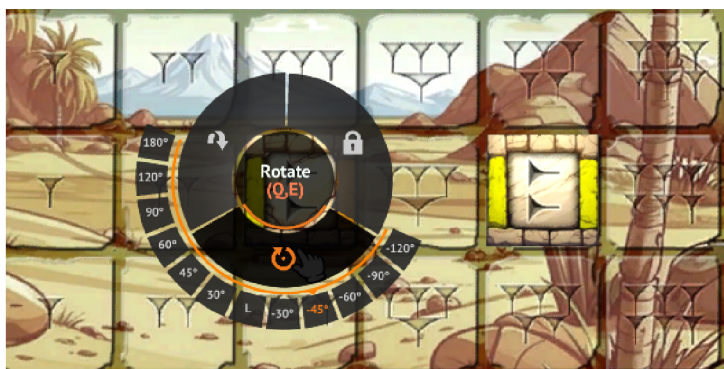


Отыгранные карты перемещаются в сумку из которой, в данный момент игры , не производится раздача карт

Если игрок выставляет свою карту на дорожку противника, ему необходимо развернуть карту в нужном направлении и поставить ее в соответствии с количеством шагов на дорожку соперника. Предыдущая карта противника удаляется в сумку.



Для того, чтобы развернуть карту на игровом поле в нужную сторону, наведите курсор мышки на карту и нажав правую кнопку мышки, активируйте меню действий. Там можно выбрать поворот на нужное количество градусов.



Более быстрый способ, наведите курсор на карту и используйте клавиши клавиатуры "Q" или "E" чтобы развернуть карту в нужное положение.

## Окончание игры

Победителем становится игрок первым достигший финишной площадки. Для этого он должен поставить на свою дорожку карту, номинал которой позволяет выйти с игровой дорожки на финишную площадку.

