

Рыцари против Пароботов

Правила игры как дополнения для «Битвы Големов. Учимся программировать роботов».

v. 0.1.0

Для совместной игры вам понадобится игра «Битва Големов. Учимся программировать роботов». По сюжету дополнения вы играете за Пароботов в лабиринтах подземелий замка и вам докучают рыцари – охотники за удачей.

Подготовка игры

1. Из колоды «Рыцарей» отложите 9 карт местности в отдельную стопку. Это будет **Колода игрового поля**.
2. Из оставшейся колоды уберите все карты Пароботов и карты Ловушек. Карты Пароботов положите к соответствующим картам Големов: Паробот с мечом к Голему с мечом, Паробот с копьем к Голему с копьем, Бронированный Паробот – к остальным картам Големов. Остальные карты в игре не понадобятся.
3. Оставьте в колоде 4 карты Рыцарей. Остальные уберите.
4. Перемешайте оставшуюся колоду и положите ее рядом с колодой игрового поля. Это будет **Колода событий**.

Начальная раскладка

Поле игры формируется из Колоды игрового поля. Все игроки берут по очереди по одной карте из колоды и выкладывают Подземелье, соблюдая расположение карт, и чтобы на карту местности можно было перейти хотя бы с одной соседней карты. Необходимо выложить все 9 карт. Каждый игрок ставит на одну из карт игрового поля своего Голема. После этого игроки по очереди ставят на карты, на которых нет Големов, по одной фишке Рыцаря.

Вы можете выкладывать на карты Местности Бочки или жетоны Логик, но не Стены и Воду, и другие не разрушаемые препятствия. Нельзя класть жетон на карту Местности, где стоит Рыцарь.

Ход игры

Игра происходит по правилам Битвы Големов, за следующими дополнениями:

1. Големы перемещаются по картам местности только на карты, на которые есть проход. Через стену перемещаться нельзя! При переходе на **карту с сундуком** вы можете поменять одну карту в своей программе.
2. Удар на соседнюю карту также возможен только через проход. Если на этой карте есть Рыцарь, он оглушается, и его фишка выбывает из игры.
3. Если при выполнении команды перемещения вы попадаете на карту, на которой стоит Рыцарь, вы должны взять одну карту из Колоды событий. После выполнения данной строки команд всеми игроками, которые взяли карту, они определяют, что произошло с их Големом:
 - А) **Карта Камень-Ножницы-Бумага**. Рыцарь нападает на вас. В зависимости от типа вашего Голема вы или получаете поломку, или отражаете атаку, и фишка Рыцаря выбывает с поля. Карту отправьте в колоду Сброса.
 - Б) **Карта Рыцаря**. Поставьте на любую карту Местности, где нет Голема или жетона Бочки, фигурку Рыцаря. Если все 4 Рыцаря уже на поле, то ставить никого не надо. Карта уходит в колоду Сброса.
 - В) **Спецкарты**: Дракон – удалите с поля все фишки Рыцарей; Жадность – в следующем раунде вы можете использовать на одну команду больше; Рынок – можете поменять одну невыполненную карту команд в программе своего Голема на другую; Вор – удалите у любого соперника одну невыполненную карту из Программы. Если вы удаляете карту Цикла, Условия или Подпрограммы, то необходимо удалить и зависимые от этих карт Бонуса карты Действий. После отыгрывания Спецкарта уходит в Сброс.
4. Рыцарь на карте Местности считается как Препятствие и учитывается в Условиях.