

Feud

Подготовка

Определитесь кто ходит первым.

1 игрок выбирает 1 из 4 раскладок армии и выставляет свои юниты на поле, далее эти же действия проделывает 2 игрок. Должно получиться игровое поле 4x4. Далее первый ход выполняет 1 игрок.

Ход игрока

Ход состоит из 2 последовательных фвз, которые игрок обязан выполнить. Если игрок не может что-то выполнить, он проигрывает:

Перемещение - Игрок должен обменивать местами одного своего активного юнита с рядом стоящим дружественным или вражеским юнитом.

Действие - Игрок выбирает одного активного юнита и выполняет им действие, согласно его свойствам (атака, телепортация или лечение).

Изоляция

Юнит считается активным (не изолированным) если рядом с ним (ортогонально) стоит хотя бы 1 дружественный юнит. Если юнит окружен (ортогонально) вражескими юнитами, либо пустыми клетками, такой юнит считается не активным (изолированным), и не может выполнять никаких действий.

Когда юнит погибает, его плитка переворачивается (убирается), его место становится пустой клеткой, на которую в дальнейшем, нельзя будет переместить ни один юнит. Имейте это ввиду при планировании изоляции вражеских юнитов.

Конец игры

Игра заканчивается победой (поражением):

- король убит;
- на момент хода игрока все его юниты оказываются изолированными.

Важно

Все атаки в игре равны 1 урона.

Все перемещения и действия происходят ортогонально.

Рядом стоящий юнит - это юнит, стоящий по соседству только ортогонально.

На плитках юнитов точки обозначают количество здоровья. При

нанесении урона юниту, поворачивайте плитку на 90° против часовой стрелки.

ВИДЫ ЮНИТОВ

Король(1)

Может атаковать одного рядом стоящего вражеского юнита за ход. Имеет 4 единицы здоровья.

Волшебник(1)

Может обменяться местами с любым дружественным юнитом на поле (даже с изолированным) за ход.

Щит(1)

Не имеет никаких действий, но зато не может быть сдвинут вражеским юнитом. Также не пропускает сквозь себя атаку вражеского Лучника.

Лучник(2)

Наносит урон любому вражескому юниту, находящемуся на одной линии с лучником (ортогонально).

Медик(1)

Восстанавливает 1 единицу здоровья всем рядом стоящим (ортогонально) дружественным юнитам за ход.

Рыцарь(2)

Может атаковать двух рядом стоящих вражеских юнитов за ход.

ВИДЫ РАССТАНОВОК

