

MARŠÁL A ŠPIÓN

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

Spuštění hry - Hra se spouští dvojitým kliknutím na Marsal_a_Spion.exe. Protože hra je hratelná pouze po síti, tak je potřeba po otevření okna určit, jestli bude váš počítač server nebo klient (vždy je jeden počítač server a druhý počítač klient). Zvolíte-li server, je potřeba zadat pouze čtyřčíselný port (ve většině případů není potřeba měnit přednastavené 1234). Zvolíte-li klient je potřeba zadat také port (stejný jako server) a navíc IP adresu serveru. V případě, že se vše povedlo, tak se objeví informace o připojení. Poté již mohou oba hráči rozmístit svoje figurky na hrací plán (viz. pravidla hry). Server umísťuje svoje figurky do dolních čtyř polí, klient do horních čtyř. Server vždy začíná hru.

Pravidla hry – Maršál a špión je desková hra pro dva hráče. Hraje se na hracím plánu 10x12 políček, s dvěma otvory o velikosti 2x4 políčka uprostřed. Každý hráč má 40 figur:

9 - Maršál	1×
8 - Generál	1×
7 - Kapitán	2×
6 – Kadet	3×
5 - Kaprál	4×
4 - Střelec	5×
3 - Průzkumník	8×
2 - Minér	6×
1 - Špión	1×
M - Minové pole	8×
V - Vlajka	1×

Cílem hry je zajmout protivníkovu vlajku.

Na začátku hry si oba hráči rozestaví své figurky do čtyř řad na své straně hracího plánu.

Až oba hráči rozestaví své figurky na hracím plánu, začne samotná hra. Rozmístění figurek protihráče je označeno znakem 'x'. Hráč nezná hodnoty figur protihráče. Hráči se v tazích střídají. Kdo je právě na tahu je napsáno vpravo dole vedle hracího plánu. V průběhu hry lze pohybovat všemi figurkami kromě minového pole a vlajky. Figurky se pohybují o jedno pole libovolným směrem. Výjimku v pohybu po hracím plánu má průzkumník, který se v ortogonálních směrech smí pohybovat o libovolný počet polí. Při svém pohybu ovšem nesmí přeskočit žádný jiný kámen. Je zakázáno vstupovat do červeného pole uprostřed plánu. Při pohybu se pole pod vybranou figurkou obarví na modro, poté po kliknutí na nějaké pole se figurka přesune na toto pole (pokud to ovšem není tah proti pravidlům). Je-li na tomto poli protihráč dojde k útoku. Napadat protivníkovy kameny je možné jen v ortogonálních směrech (ne diagonálně). Dojde-li k útoku (přesun na pole s protihráčovou figurkou) odkryje se na tři vteřiny protihráčova figurka a dojde k vyhodnocení boje. Útočící figurka se protihráči neukazuje. Po pohybu může ještě figura zaútočit – pokud chce a může. Nechce-li zaútočit stačí kliknout mimo nepřátelskou figurku.

Vyhodnocení souboje - Každá figurka má svoji hodnotu (viz. tabulka). Figurka s větší hodnotou zničí figurku s menší hodnotou. Jedinou výjimkou je souboj mezi Maršálem a Špiónem, ten vždy vyhraje špión. Po boji vždy vítězí figurka zůstává na místě. Mají-li figurky obě stejnou hodnotu, tak jsou vyřazeny obě. Prapor může vzít libovolná figurka. Minové pole jde zneškodnit pouze minérem, jinak zničí každou figurku.

Konec Hry - Vyhrává hráč, kterému se podaří získat protihráčova vlajka. Hra končí remízou, pokud hráč, který je na tahu nemůže pohnout nějakou svojí figurkou. Po ukončení hry aplikace sama skončí.

Popis okna

Spion - Klient

V	M	3	2	5	4	4	6	5	1
M	M	M	6	7	2	M	5	7	5
2	2	2	3	3	8	6	2	9	3
M	4	3	3	M				4	M
				4	3				
	x			x					
								x	
x		x	x	x		x		x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

	počet figur protihráče
9 - Maršál	1
8 - Generál	1
7 - Kapitán	2
6 - Kadet	3
5 - Kaprál	4
4 - Střelec	5
3 - Průzkumník	8
2 - Minér	6
1 - Špión	1
M - Minové pole	8
V - Vlajka	1

Na tahu jsi ty

Server Port: 1234

Klient IP: 127.0.0.1