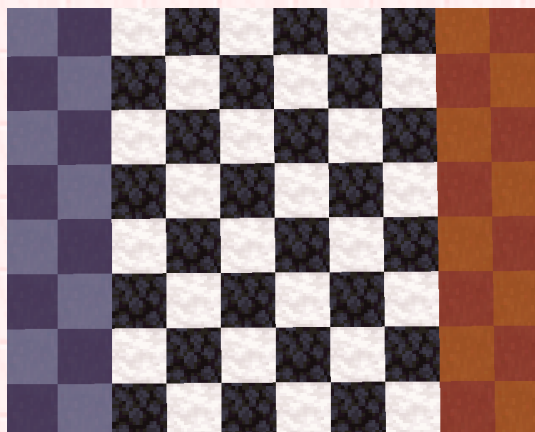


<https://modrinth.com/resourcepack/cheggvanilatextures>

-ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поле — доска 10 x 8 клеток. Две крайние линии каждой стороны окрашены в красный и синий — зоны призыва.



Миньонов можно призывать **ТОЛЬКО** в этих зонах. После призыва миньоны могут двигаться по всему полю.

ЦЕНТРАЛЬНУЮ ЧАСТЬ ПОЛЯ можно изменять по согласованию между игроками.

- ЦЕЛЬ ИГРЫ

В начале каждый игрок размещает "крестьянина" в своей зоне призыва. Это аналог "короля" в шахматах. Цель: уничтожить крестьянина противника. Кто это сделает — тот побеждает..



Больше информации про специфику этого токена находится в секции “Миньоны”

- СБОР КОЛОДЫ

Суть CHEGG - создание игроками собственных «колод» для расширения стратегии игры. В контексте CHEGG «колода» состоит из шалкера, содержащим 15 миньонов по выбору игрока. В начале игры каждый игрок выкладывает свои колоды в систему которая перемешивает миньонов, из которой он может брать по одному миньону за раз.

В начале каждого хода игрок, чей ход наступил, тянет одного случайного миньона из своей колоды. В начале игры каждый игрок тянет 3 раза.



Пример колоды

- МАНА

Большое внимание в CHEGG уделяется управлению маной. У каждого игрока есть счетчик маны, значение которого варьируется от 0 до 6. Мана используется для различных игровых способностей. Спавн миньонов, атака или рывок с помощью миньонов, а также некоторые уникальные способности миньонов.

В начале игры каждый игрок получает 1 ману, при этом каждый последующий ход каждого игрока увеличивает его запас маны на 1, вплоть до максимального значения 6. Кроме того, в начале каждого хода запас маны игрока обновляется.

Пример:

Ход 1 у вас есть 1 мана, чтобы потратить

Ход 2 у вас есть 2 маны, чтобы потратить

...

Ход 6 у вас есть 6 маны, чтобы потратить

Ход 7 у вас есть 6 маны, чтобы потратить

Любая мана, не потраченная в ход игрока, выбрасывается и забывается.



- ТРАТА МАНЫ

Самый распространенный способ расходования маны - спавн миньонов из вашей руки на игровое поле. Каждый миньон в игре имеет указанную стоимость маны рядом с его именем в форме предмета. Например, этот миньон «Скелет» стоит (3) маны, чтобы появиться на доске.

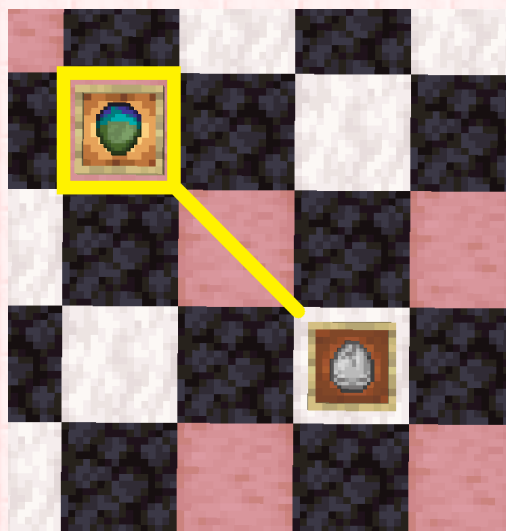


Так что если в этот ход у меня было 5 маны, то теперь, после порождения «Скелета», у меня останется только 2 маны.

Два других распространенных способа потратить ману - это «атака» или «рывок» с миньоном, уже находящимся на доске.

Атака всегда стоит 1 ману, независимо от миньона, а особенности атаки можно узнать из раздела «Миньоны» этого руководства.

Например, скелет может атаковать по диагонали до трех блоков, то есть за 1 ману я могу уничтожить «Зомби» моего оппонента в этом гипотетическом сценарии игры.

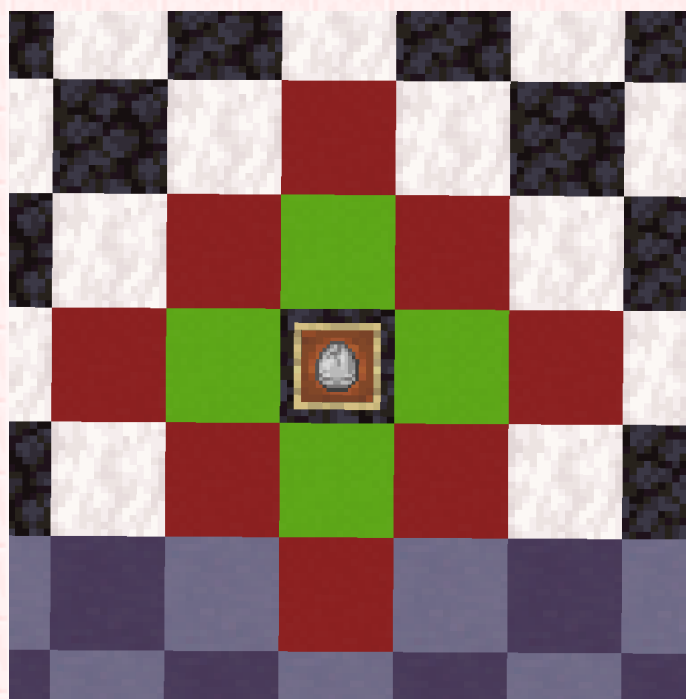


Скелет атакует зомби, розовые квадраты - другие блоки, которые скелет может атаковать.

Помните, что каждый миньон может атаковать только один раз за ход, даже с учетом затрат маны. Что касается «Рывка», то каждый ход каждый миньон на доске получает 1 свободное перемещение, но как именно они перемещаются, зависит от каждого миньона, так что снова обратитесь к разделу «Миньоны». Однако после того, как миньон израсходовал свободное движение, он снова может двигаться, но уже за 1 ману.

Имейте в виду, что миньон не может совершать рывок и атаковать в один ход. За 1 ману вы можете выбрать одно или другое. Кроме того, миньон не может двигаться после атаки, даже если у него все еще есть свободное передвижение.

Последний способ расходования маны - это особые способности миньонов, однако они будут указаны рядом с миньоном в его разделе «Миньоны»..



*Движение скелета показано **зеленым** (одно движение) и **красным** (рывок).*

В нашем примере скелет может двигаться только в одном боковом направлении. Первый свободный ход скелета показан **зеленым** цветом, но если мы потратим 1 ману на Рывок, скелет сможет переместиться в любой из **красных** квадратов..

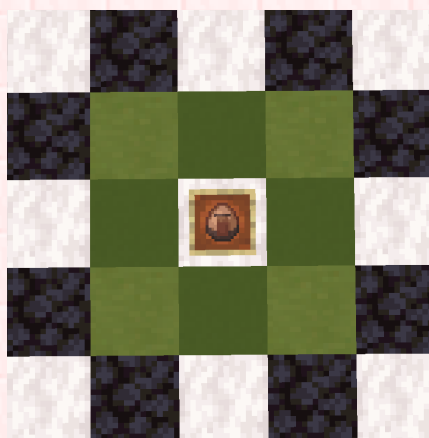
И последнее замечание по поводу миньонов. Миньоны не могут **атаковать, двигаться, перемещаться** или **использовать способности** в тот ход, когда они **появились на свет**. Они должны дождаться следующего хода, чтобы использовать любую из этих способностей.

- МИНЬОНЫ

Этот раздел посвящен описанию каждого миньона в игре, его движения и атаки. Его стоимость маны. И любые специальные способности, которыми он может обладать. Опять же, не стесняйтесь придумывать своих собственных миньонов для своих игр.

ЖИТЕЛЬ ----- (КОРОЛЬ)

Житель - очень простой миньон, но самый важный. Если он умрет, вы проиграете игру. Размещается бесплатно в начале игры. Житель может передвигаться и атаковать на 8 клетках вокруг себя, перемещаясь на ту клетку, которую он атакует.



Зеленая область показывает дальность атаки и передвижения жителя.

Единственное отличие этого миньона в том, что, в отличие от всех остальных миньонов, житель стоит 1 ману для перемещения при любых обстоятельствах, а это значит, что рывок с деревенским жителем стоит в общей сложности 2 маны.

ЗОМБИ ----- Стоимость: 1

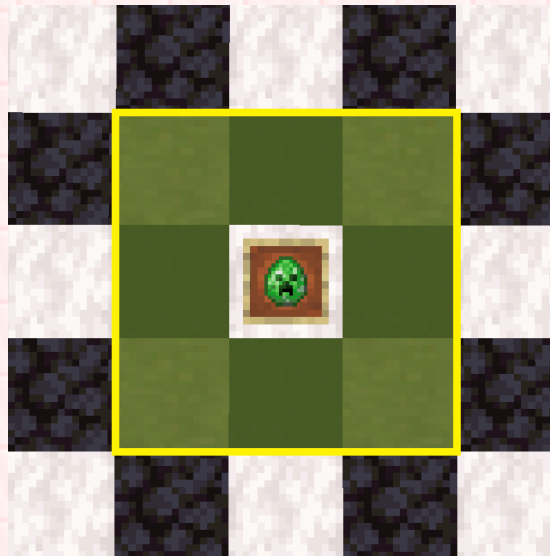
Зомби - базовая единица, он может атаковать только в 4 боковых направлениях вокруг себя, И может двигаться вперед только на одну из трех клеток над ним.



Дальность атаки зомби (красный), дальность передвижения зомби (зеленый)

КРИПЕР----- Стоимость: 1

Крипер - дешевый, но рискованный юнит, он может переместиться на любую из 8 окружающих клеток, однако его атака разрушительна, но используется один раз. Активация атаки крипера уничтожает любого миньона на 8 окружающих клетках, а также уничтожает самого крипера.

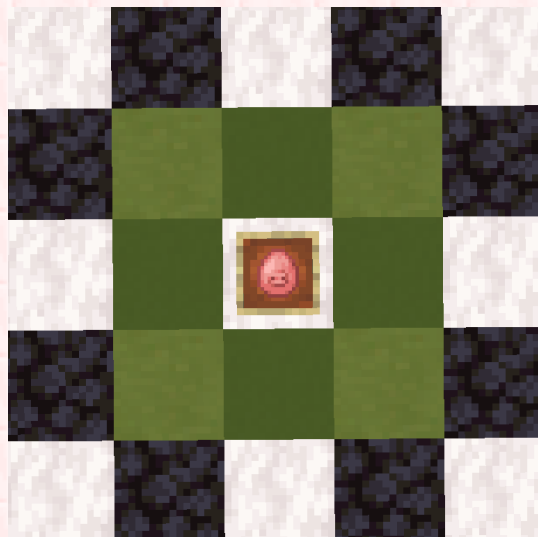


Дальность передвижения крипера (зеленый), дальность взрыва крипера (желтый)

Это напоминание о том, что дружественный огонь возможен для всех юнитов. Будьте осторожны, когда атакуете.

СВИНЬЯ ----- Стоимость: 1

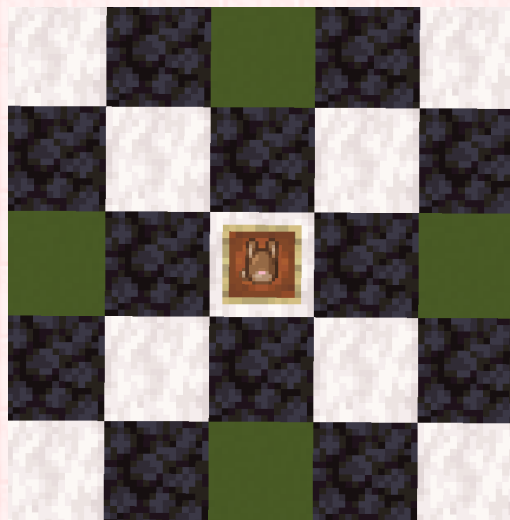
Свинья - это дешевый вспомогательный миньон, он не может атаковать, но обладает уникальной особенностью, которая помогает игроку. При появлении свиньи игрок еще один раз тянет миньона из своей колоды, а после смерти - еще один раз.



Движение свиньи - стандартные 8 квадратов вокруг (зеленые).

КРОЛИК ----- Стоимость: 2

Кролик - вспомогательный миньон, он не может атаковать, но его передвижение связано с уникальной особенностью. Если во время движения кролик перепрыгивает через любого миньона, дружественного или вражеского. Владелец кролика тянет еще одного миньона из колоды.



Здесь показаны квадраты, на которые кролик может прыгать (зеленые).

РЫБА-ФУГУ ----- Стоимость: 2

Рыба-фугу - недорогая наступательная единица, она может двигаться только в боковых направлениях, но обладает атакой, которая может атаковать **все** 4 окружающие диагональные клетки одновременно

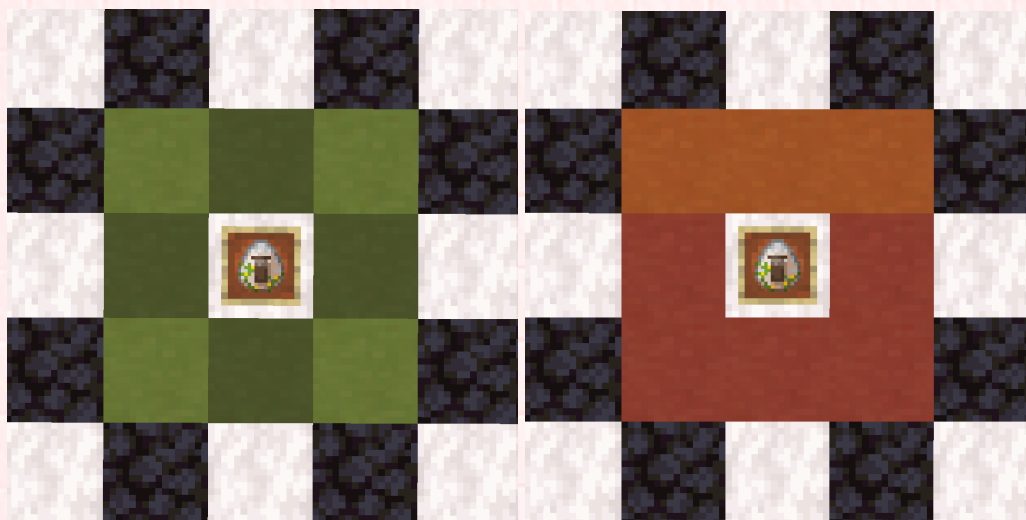


Дальность передвижения рыбы-фугу (зеленый), дальность одновременной атаки (красный)

Но помните о том, что огонь по своим возможен для всех юнитов. Будьте осторожны при атаке.

ЖЕЛЕЗНЫЙ-ГОЛЕМ ----- Стоимость: 2

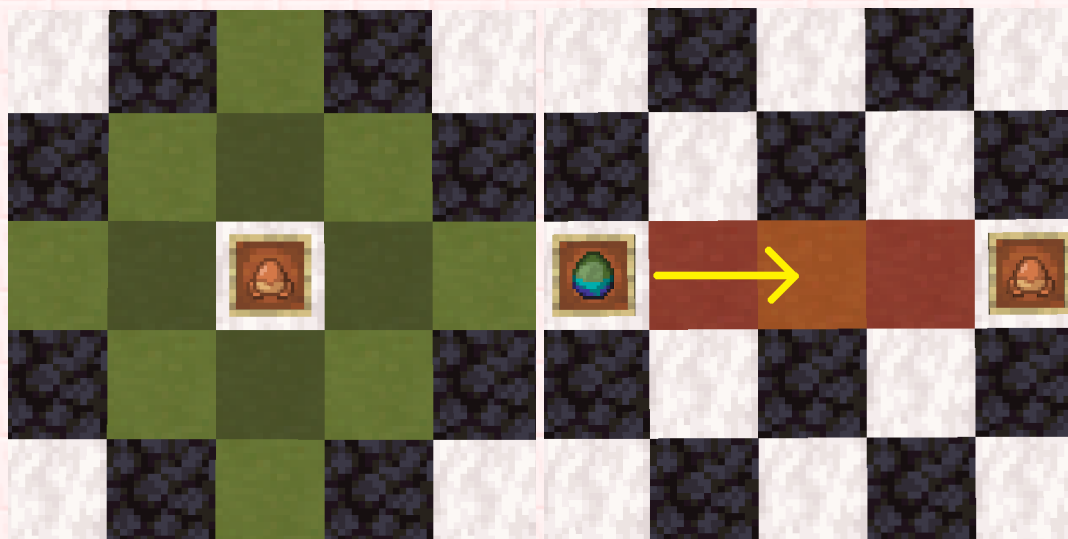
Железный голем - недорогой наступательный юнит с простым движением, но большой размашистой атакой. Он имеет стандартное движение на 8 окружающих квадратов, но при атаке может атаковать 3 соседних квадрата в боковом направлении.



Дальность передвижения (зеленый), дальность атаки (красный+оранжевый), из которых выбрано направление атаки (оранжевый)

ЛЯГУШКА ----- Стоимость: 2

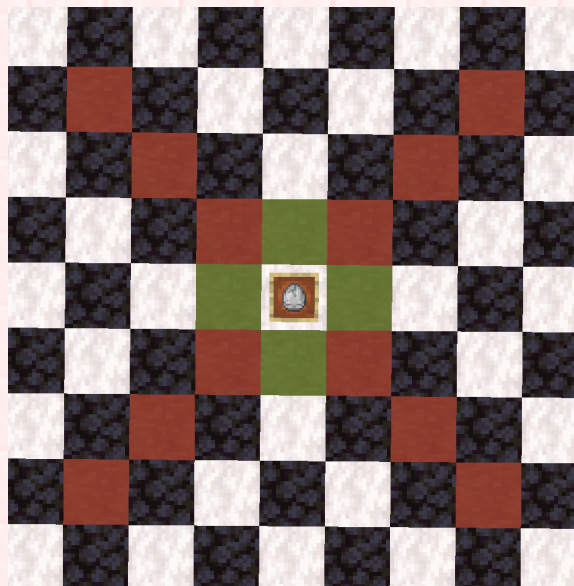
Лягушка - недорогой полезный миньон. Лягушка обладает хорошей подвижностью, но не может уничтожить врага напрямую. Вместо этого лягушка может выбрать любого миньона (дружественного или вражеского) в боковом направлении на любом расстоянии от себя и притянуть его на 2 клетки ближе к лягушке за 1 ману.



Дальность передвижения лягушки (зеленый), лягушка перемещает зомби на 2 плитки ближе (красный)

СКЕЛЕТ ----- Стоимость: 3

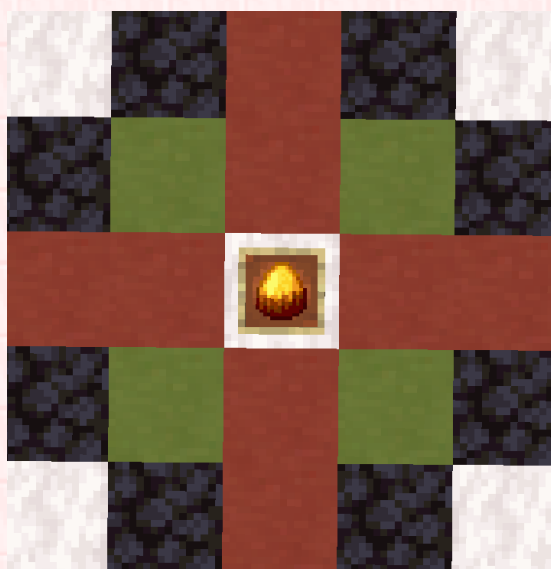
Скелет - это недорогой атакующий миньон среднего уровня. Он может похвастаться впечатляющим радиусом действия в 3 клетки, однако может стрелять только по диагонали и ограничен в движении.



Дальность передвижения скелета (зеленый), дальность атаки скелета (красный)

ИФРИТ ----- Стоимость: 3

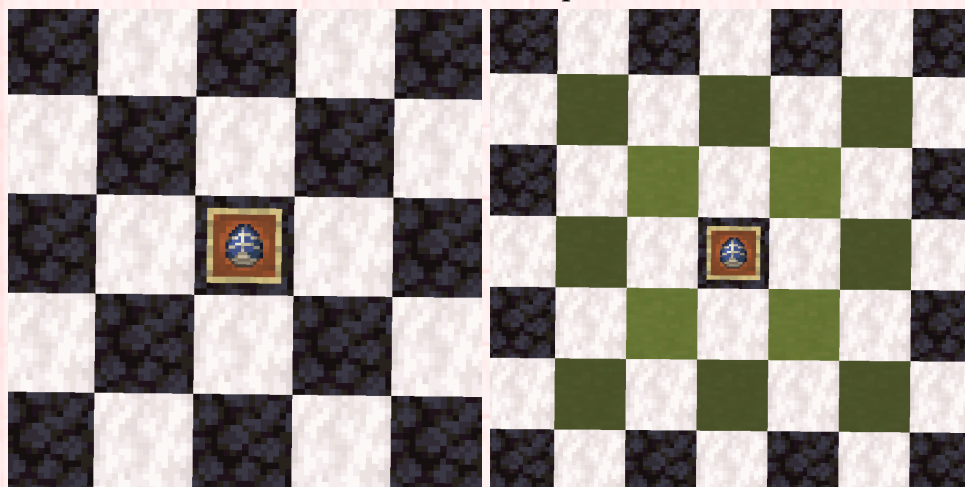
Ифрит очень похож на Скелета, но в обратном порядке. Блейз может двигаться только по диагонали, но может атаковать по боковым направлениям на расстояние до 2 клеток.



Дальность передвижения Блейза (зеленый), дальность атаки (красный)

ФАНТОМ ----- Стоимость: 3

Фантом - это высокомобильная наступательная единица, но с большим недостатком: его можно заспавнить только на темных клетках, атаковать или переместиться на них.



Пример демонстрации «темных плиток», а также дальности передвижения и атаки Фантома (зеленый)

Призрак может атаковать любую плитку, на которую он может переместиться, однако, как и при любой атаке, он должен заплатить 1 ману.

ЭНДЕРМЕН ----- Cost: 4

Эндермена сложно использовать, но он обладает большой полезностью, а также владеет специальной способностью «Телепорт». Эндермен не может двигаться, однако за 1 ману может поменяться местами с любым дружественным или вражеским миньоном в боковом направлении, независимо от дальности. (Кроме деревенского жителя)

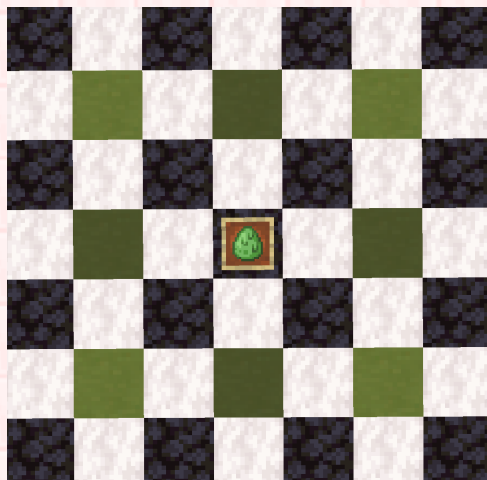


Дальность атаки эндермена (красный), Эндермен меняется местами с зомби, используя «Телепорт».

Эндермен также может атаковать любой из 8 окружающих квадратов, но не может сделать это в тот же ход, когда использует «Телепорт».

СЛИЗЕНЬ ----- Стоимость: 4

Слизь - это атакующий миньон с более высокой стоимостью и хорошей мобильностью. Она атакует в том же месте, куда перемещается, а это значит, что если она перемещается в место, где находится миньон, необходимо заплатить 1 ману. (Не может быть сделано при использовании рывка)

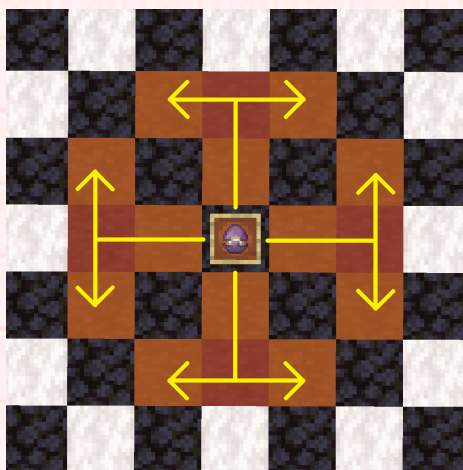


Дальность передвижения и атаки слизи (зеленый)

Движение слизи также является прыжком, что означает, что он может пройти мимо любой фигуры на своем пути.

ШАЛКЕР ----- Стоимость: 4

Шалкер - это оборонительный миньон с большим радиусом атаки, но ограниченным потенциалом передвижения. Он не может свободно передвигаться, однако должен переместиться на место успешной атаки.

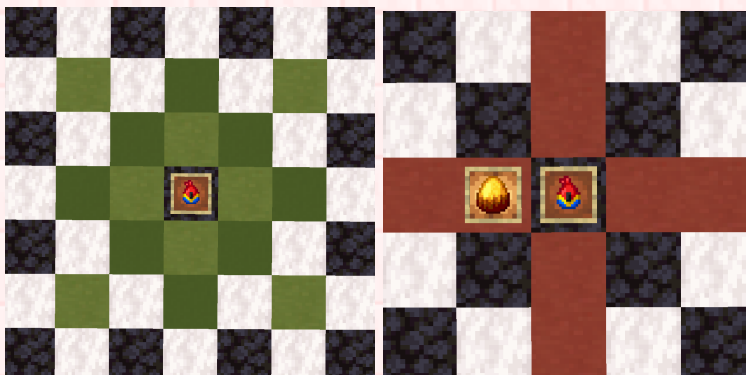


Дальность атаки Шалкера (красный) и траектория атаки (желтый)

Дальность атаки ящика Шалкера может сбить с толку, но на самом деле все довольно просто. Он может атаковать в любом месте в указанном на картинке выше диапазоне, однако не может атаковать врагов на более дальних расстояниях, если на пути снаряда находится другой миньон.

ПОПУГАЙ ----- Стоимость: 5

Попугай - мощный и динамичный миньон, он очень подвижен, однако у него нет собственной схемы атаки. Вместо этого попугай может копировать атаку приспешника, находящегося рядом с ним, дружественного или вражеского.



Дальность передвижения попугая (зеленый), дальность атаки попугая, копирующего Блейза (красный)

КОШКА ----- Стоимость: 5

Кошка - высокочрезвычайно дорогой юнит поддержки, она не может ни атаковать, ни двигаться. Однако каждый ход она дает владельцу еще 1 дополнительную ману за ход (этот эффект складывается).



Кошка не может двигаться или атаковать, даже с помощью Рыбка. Размещайте их осторожно

НЮХАЧ ----- Стоимость: 5

Нюхач - дорогостоящий хаотический юнит с уникальной особенностью при спавне. При порождении нюхач позволяет игроку дважды взять карту из колоды противника. Однако после смерти нюхача игрок должен сбросить 2 миньона из своей руки. (Если они в наличии)

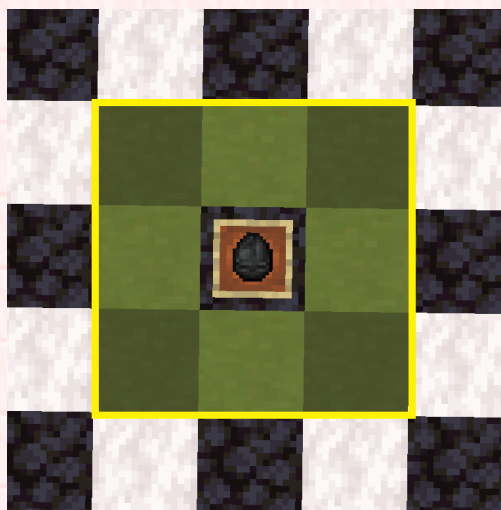


Дальность передвижения нюхача (зеленый)

Нюхач не может атаковать и имеет базовое передвижение на окружающие 8 квадратов.

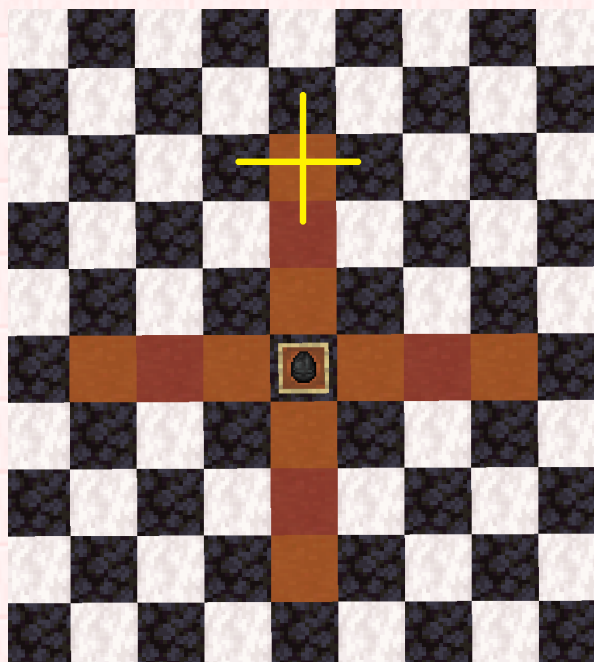
ВИЗЕР ----- Стоимость: 6

Визер - это очень дорогостоящая атакующая единица. При спавне уничтожает все, что находится в 8 окружающих клетках. Визер имеет стандартную дальность передвижения в 8 окружающих квадратов, однако обладает очень мощной атакой дальнего боя, использование которой стоит 2 маны вместо стандартной 1.



Дальность передвижения (зеленый), радиус взрыва при порождении (желтый)

Атакуя, Визер выпускает снаряд с радиусом действия 3 в любом боковом направлении, при этом урон разбрызгивается на окружающие 4 боковых клетки.



Дальность атаки «Увядания» (красный), дальность взрыва поврежденных квадратов (желтый)

– МОДИФИКАЦИИ АРЕНЫ

Помимо стандартной арены, состоящей только из темных клетчатых квадратов, не стесняйтесь модифицировать арену по своему усмотрению по взаимному согласию с оппонентом. Именно поэтому я поощряю эксперименты, а также пользовательские миньоны и домашние правила.

Например, вместо стандартной шашечной доски проведите через центр реку. Это делает боковые стороны недоступными для большинства миньонов, что делает контроль над центральным мостом очень важным.



Теоретическая модификация доски с рекой и мостом.

Однако некоторым миньонам логично иметь возможность пересекать воду, например, рыба-фугу или фантомам. Кроме того, это приводит к уникальным взаимодействиям.

Что произойдет, если крипер взорвется, когда рыба-фугу будет находиться на водной плитке?

Именно поэтому невозможно перечислить теоретический список всех взаимодействий импровизированных досок. И должны решаться между игроками.

Другие идеи для модификации арены: стены и естественные барьеры, поршни, толкающие мобов, лава, TNT-мины, конвейерные ленты и т.д. Возможности безграничны.