

micropul

Un puzzle solitaire pour 1 joueur ou un jeu de compétition à 2 joueurs.

(Version 1.2.1) Février 24, 2004 © Jean-François Lassonde

Il est incroyablement dispendieux d'acquérir un micropul, une nouvelle forme de matière se trouvant à l'intérieur d'un noyau d'énergie. Une façon aisée d'accroître leur nombre consiste à propulser un micropul directement sur un catalyseur de façon à causer une fission et le séparer en parties. "Si vous êtes assez brillant, c'est comme utiliser de l'électricité pour en générer le double ! C'est le futur..."

Contenu

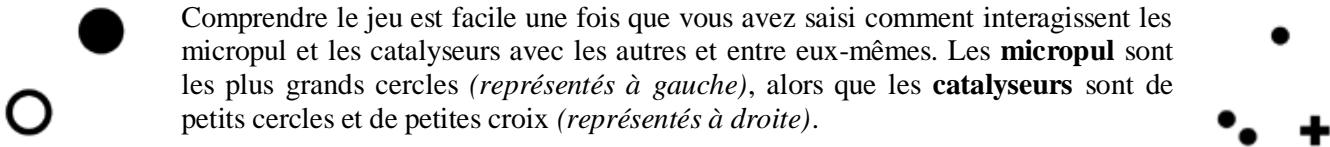
- 48 tuiles différentes
- 6 pierres en deux couleurs



But

Au départ, vous avez un nombre limité de tuiles dont vous devez disposer de façon optimale afin d'en obtenir davantage. Le but du jeu consiste à collecter le plus grand nombre de tuiles possible en utilisant le moins possible à la fois. Pour se faire, il vous faudra former des groupes de micropul et en revendiquer l'appartenance. Le compte des points de victoire se fait à la fin de la partie, lorsque le noyau est vide.

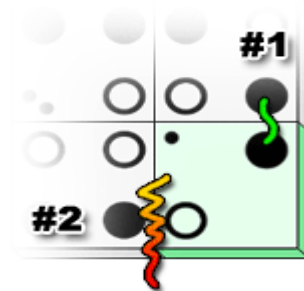
Règles



Comprendre le jeu est facile une fois que vous avez saisi comment interagissent les micropul et les catalyseurs avec les autres et entre eux-mêmes. Les **micropul** sont les plus grands cercles (*représentés à gauche*), alors que les **catalyseurs** sont de petits cercles et de petites croix (*représentés à droite*).

Vous observerez qu'on retrouve au moins un micropul sur chaque tuile. Ceci s'explique par le fait que le micropul a le pouvoir de lier les tuiles ensemble, ce qui est nécessaire au jeu. Les règles suivantes sont importantes au fonctionnement du jeu et doivent être respectées en tout temps :

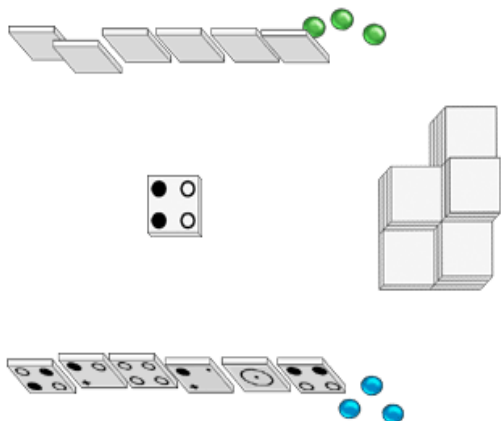
- **Règle #1** Chaque tuile nouvellement introduite dans le jeu doit être liée aux tuiles déjà en place. Pour parvenir à lier votre tuile à l'ensemble, un de vos micropul doit être adjacent à un autre micropul déjà en jeu.
- **Règles #2** Un micropul noir ne peut jamais être adjacent à un micropul blanc et vice-versa. Pour chaque nouvelle tuile que vous mettez en jeu, assurez-vous de ne pas placer celle-ci de façon à juxtaposer un micropul blanc et un micropul noir.



Dans l'exemple ci-haut, la tuile verte est mise en jeu. Tel qu'expliqué dans la règle #1, la tuile se lie à l'ensemble. Or, la règle #2 n'est pas respectée puisque un micropul blanc s'oppose à un micropul noir. Ainsi, ce coup s'avère invalide. La rotation de la tuile à 90° rendrait ce jeu valide.

Les catalyseurs (points/croix) ne se soumettent pas aux mêmes restrictions qu'un micropul. Ils peuvent côtoyer n'importe quel autre catalyseur, de n'importe quel type ainsi que les micropul des deux couleurs, blancs et noirs. Les catalyseurs ne peuvent être utilisés pour lier les tuiles ensemble. Cependant, un catalyseur juxtaposé à un micropul déclenchera une réaction aussitôt la tuile mise en jeu.

Préparation



Placez la tuile de départ au centre de la table. Celle-ci compte 4 micropul, 2 noirs et 2 blancs (*voir l'exemple à gauche*).

Empilez les tuiles aléatoirement, face cachée. Assurez-vous que les piles soient accessibles aux 2 joueurs. On appelle l'ensemble de ces piles « le noyau ».

Distribuez à chaque joueur 6 tuiles choisies au hasard dans le noyau. Ceci constitue sa main. Les tuiles peuvent être disposées à la verticale, tel qu'illustré.

Chaque joueur reçoit également 3 pierres d'une même couleur qu'il garde en sa possession.

Déterminez le joueur qui débutera la partie.

À votre tour...

Les 2 joueurs jouent à tour de rôle. Trois options s'offrent à vous votre tour venu, mais vous ne pouvez en effectuer qu'une seule à la fois.

- **Mettre en jeu une tuile** de votre main
- **Prendre une tuile** de votre réserve pour l'ajouter à votre main.
- **Placer une pierre** sur un groupe de micropul.

Une seule et unique action doit être prise à chaque tour. Un joueur ne peut passer son tour. Si un joueur ne possède plus de tuile dans sa main ou dans sa réserve, il perd la partie.

Option: Mettre en jeu une tuile de votre main

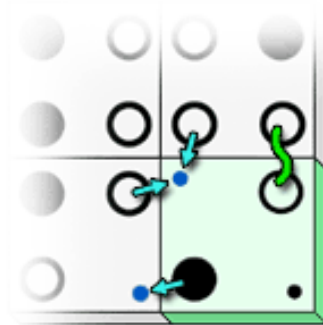
Si votre main est vide, cette action ne peut être entreprise. Lorsque vous mettez une tuile en jeu, votre but est d'activer des catalyseurs qui vous permettront de retirer de nouvelles tuiles du noyau.

➔ Choisissez une tuile de votre main et disposez-la à côté d'une tuile déjà en jeu. Respectez les règles #1 et #2 !

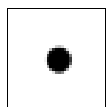
Une fois votre tuile correctement placée, vérifiez si un catalyseur a été activé. Un catalyseur s'active lorsqu'il est disposé au côté d'un micropul d'une autre tuile :

Si un micropul de votre tuile est placé au côté d'un catalyseur se trouvant sur une autre tuile, il s'active. Les catalyseurs de vos tuiles sont activés s'ils se retrouvent juxtaposés à un micropul d'une autre tuile.

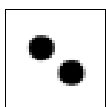
➔ Prélevez des **tuiles du noyau**, c'est-à-dire l'ensemble de piles créé au début de la partie. Disposez-les, face cachée, à vos côtés. Ceci constitue **vos** réserve. Le nombre de catalyseurs activés détermine la quantité de tuiles prélevées. Si une croix (+) s'active, jouez à nouveau.



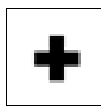
La tuile verte est jouée. Vous recevez 2 tuiles provenant du noyau.



Retirer 1 tuile



Retirer 2 tuiles



Jouer de nouveau

Les catalyseurs ne s'activent qu'une seule fois par tour, mais peuvent par contre s'activer de nouveau lors d'un tour suivant.

Option: Prendre une tuile de votre réserve pour l'ajouter à votre main

Votre ne main ne peut se composer de plus de 6 tuiles à la fois. Si votre main est comblée, cette option ne peut être choisie. Prendre une tuile dans votre réserve de tuiles (disposées face cachée) vous offrira un plus grand choix lors de votre prochain tour de jeu.

→ Retirez une tuile **de votre réserve** au hasard. Ajoutez-la à votre main.

Option: Placer une pierre sur un groupe de micropul

Vous ne pouvez entreprendre cette action si vous ne possédez plus de pierre. Lorsque vous disposez une pierre sur un groupe de tuiles, votre objectif consiste à vous approprier ce groupe et ainsi accumuler des points de victoire, lesquels seront comptabilisés en fin de partie.

→ Placez une pierre sur un micropul d'une tuile en jeu pour vous approprier le groupe dont fait partie celui-ci. Vous possédez maintenant ce groupe de micropul. Une pierre ne peut être placée sur un groupe ayant déjà été revendiqué. Il est toutefois possible de s'approprier un groupe déjà fermé (non revendiqué).

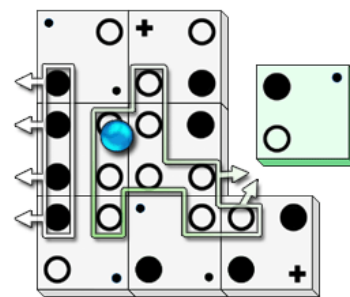
Qu'est-ce qu'un groupe de micropul?

C'est un nombre de micropul de la même couleur liés ensemble par le fait d'être adjacents les uns aux autres. Les groupes peuvent être ouverts ou fermés. Seuls les groupes fermés permettent d'accumuler des points de victoire.

L'ouverture d'un groupe signifie qu'il peut encore croître. De nouveaux micropul peuvent s'y ajouter lorsque vous jouez vos tuiles.

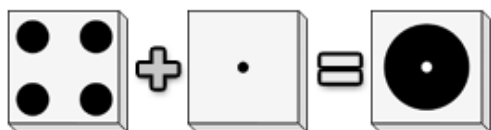
La fermeture d'un groupe signifie que tous les micropul de celui-ci sont entourés par des éléments du jeu. Aucun micropul de ce groupe ne se trouve donc en bordure de la zone de jeu. Ainsi, il s'avère impossible d'ajouter de nouveaux micropul à ce groupe.

Deux groupes séparément réclamés peuvent être fusionnés en un seul groupe en jouant une tuile qui les connecte. Ce groupe ne vaudra aucun point de victoire.



Lorsque la tuile verte est placée, elle ferme le groupe de micropul blancs. Ce groupe a une valeur de 10 points puisqu'il contient 10 micropul.

Qu'est-ce qu'un mega micropul?



Il existe 4 tuiles sur lesquelles on retrouve un « mega micropul ». Chaque mega micropul équivaut à 4 micropul d'une même couleur. De plus, ces tuiles spéciales possèdent un catalyseur en leur centre pouvant être activé par tous les côtés. Celui-ci agit comme un catalyseur régulier.

La fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière tuile du noyau est prélevée. Retirez les pierres se trouvant sur chaque groupe de micropul ayant resté ouvert ou sur chaque groupe sur lequel on retrouve plus d'une pierre. Ces groupes n'apportent aucun point.

- Pour chaque groupe fermé que vous possédez, comptez 1 point de victoire par micropul compris dans ce groupe. Un mega micropul vaut également 1 point.
- Chaque tuile de votre réserve vaut 2 points de victoire alors que chaque tuile de main ne vaut que 1 point.

Le joueur accumulant le plus de points de victoire remporte la partie. L'égalité ne peut être brisée.