

micropul

Pasjansowa układanka dla 1 gracza albo gra pełna współzawodnictwa dla 2 graczy
(wersja 1.2.1) 24. lutego 2004 © Jean-Francois Lassonde

Wydobywanie micropulu, nowego surowca odkrytego wewnątrz rdzenia energetycznego, jest straszliwie kosztowne. Łatwiejszą drogą jest oddziaływanie micropulem bezpośrednio na katalizator, tak aby wywołać zjawisko rozszczepienia i odłamywania z rdzenia całych kawałków micropulu. Naukowcy na całym świecie prowadzą badania nad optymalizacją tej zaprzeczającej prawom fizyki technologii. „Jeśli jesteś wystarczająco bystry, to jest to jak wykorzystanie energii elektrycznej do wygenerowania podwójnej ilości energii elektrycznej! To jest przyszłość...”

Zawartość

- 48 różnych żetonów
- 6 kamieni w 2 kolorach



Cel gry

Z początku posiadasz ograniczoną liczbę żetonów i musisz grać nimi optymalnie, tak aby pozyskiwać ich coraz więcej. Celem gry jest uzyskanie możliwie jak największej ilości żetonów, używając jednocześnie możliwie jak najmniejszej ilości żetonów. W tym samym czasie staraj się tworzyć i oznaczać grupy micropulu. Punkty naliczane są na końcu, kiedy rdzeń ulegnie wyczerpaniu.

Zasady

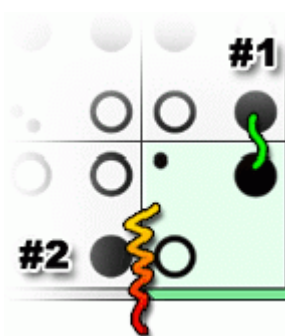


Zrozumienie gry jest proste, jeśli tylko nauczysz się jak micropul i katalizatory oddziałują na siebie oraz między sobą. Micropul symbolizowany jest przez kółka (z lewej), podczas gdy katalizatory są małymi kropkami/krzyżykami (z prawej).



Zauważ, że każdy żeton ma na sobie przynajmniej jedną jednostkę micropulu. Wynika to z tego, że micropul posiada moc łączenia żetonów – jest to niezbędne w grze. Reguły przedstawione poniżej są ważne i muszą być przestrzegane przez cały czas trwania rozgrywki.

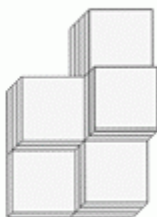
- **Reguła #1** Każdy nowy żeton wchodzący do gry musi zostać dołączony do reszty żetonów, będących już na stole. Precyzując, aby dołączyć swój żeton, jedna z jego jednostek micropulu musi sąsiadować z innymi jednostkami micropulu należącymi do żetonu będącego już w grze.
- **Reguła #2** Czarna jednostka micropulu nie może nigdy przylegać do białej jednostki micropulu i vice versa. Wykładając nowy żeton na stół, zawsze upewnij się, że nie znajduje się on w pozycji, która powoduje sąsiedowanie czarnej i białej jednostki micropulu.



Na przykładowym rysunku, żeton oznaczony kolorem zielonym jest żetonem właśnie wykładanym. Zgodnie z regułą #1, żeton jest dołączany do reszty żetonów, jednak reguła #2 nie zostaje spełniona, ponieważ biała jednostka micropulu sąsiaduje z czarną jednostką. To zagranie jest więc **nieprawidłowe**. Zagranie byłoby prawidłowe, gdyby wykładany żeton został obrócony o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Katalizatory (kropki/krzyżyki) nie są ograniczone w ten sam sposób co micropul. Mogą one przylegać do każdego innego katalizatora, każdego możliwego typu, lub do każdej jednostki micropulu, w każdym kolorze. Katalizatory nie są używane do łączenia żetonów. Zamiast tego, po włączeniu żetonu do gry, katalizator znajdujący się obok jednostki micropulu spowoduje aktywowanie pewnego efektu...

Przygotowania



Położ żeton startowy na środku stołu. To ten z 4 jednostkami micropulu, 2 czarnymi i 2 białymi. *Pokazany na przykładzie z lewej.*

Potasuj wszystkie żetony i stwórz małe stosy. Umieść je w miejscu dostępnym dla każdego gracza, będą nazywane **rdzeniem**.

Każdy gracz otrzymuje 6 losowych żetonów z rdzenia – tworzą one jego rękę.

Każdy gracz otrzymuje 3 kamienie jednego koloru i kładzie je obok siebie.

Wylosuj pierwszego gracza.

Podczas swojej tury

Gracze rozgrywają turę po turze. W czasie swojej tury posiadasz trzy możliwości działania, ale możesz **wykorzystać tylko jedną** z nich.

- **Wyłożenie żetonu** z ręki do gry
- **Wzięcie żetonu** z twojego magazynu do ręki
- **Położenie kamienia** na grupie micropulu

Podczas każdej tury musi zostać wykonana jedna i może być wykonana tylko jedna akcja. Gracz nie może opuścić tury. Jeśli nie posiadasz żadnych żetonów na rękę lub w magazynie, przegrywasz grę.

Opcja: Wyłożenie żetonu z ręki do gry

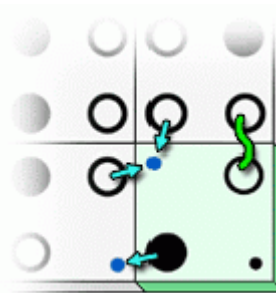
Jeśli twoja ręka jest pusta, ta akcja nie może zostać wykonana. Wykładając żeton, twoim celem jest zaktywowanie katalizatorów które pozwolą ci na dobranie nowych żetonów z rdzenia.

→ Wybierz jeden żeton z ręki i połącz go obok żetonów wyłożonych poprzednio. Pamiętaj o regułach #1 i #2!

Kiedy żeton jest już prawidłowo wyłożony, sprawdź czy któryś z katalizatorów został zaktywowany. Katalizator zostaje zaktywowany, jeśli przylega do **zewnętrznej** jednostki micropulu.

Jeśli jednostka micropulu na twoim żetonie sąsiaduje z katalizatorem na innym żetonie, zostaje on zaktywowany. Katalizator na twoim żetonie zostaje zaktywowany, jeśli przylega do jednostki micropulu z innego żetonu.

→ Weź żetony **z rdzenia**, dużego stosu żetonów stworzonego na początku gry. Połóż je, zakryte, obok siebie – od tej chwili jest to **twój magazyn**. Zaktywowane katalizatory określają ile powinieneś wziąć żetonów. Jeśli zaktywowałeś przynajmniej jeden katalizator-krzyżyk (+), zagraj jeszcze jedną turę.



Wykładany jest żeton zaznaczony na zielono. Otrzymujesz 2 żetony z rdzenia.



Weź jeden żeton



Weź dwa żetony



Zagraj jeszcze raz

Katalizatory są aktywowane tylko raz na turę, ale mogą zostać ponownie aktywowane w późniejszych turach.

Opcja: Wzięcie żetonu z twojego magazynu do ręki

Nie możesz mieć więcej niż 6 żetonów na ręku. Jeśli twoja ręka jest pełna, ta akcja nie może zostać wykonana. Wzięcie żetonu z twojego magazynu zakrytych żetonów, pozwoli ci na większy wybór podczas decydowania co wyłożyć.

→ Weź jeden losowy żeton z **twojego magazynu**. Włóż ten żeton do swojej ręki i odkryj go.

Opcja: Położenie kamienia na grupie micropulu

Nie możesz wykonać tej akcji jeśli nie posiadasz już więcej kamieni. Po położeniu kamienia na grupie, twoim celem jest jej zamknięcie, tak aby uzyskać za nią punkty po zakończeniu gry.

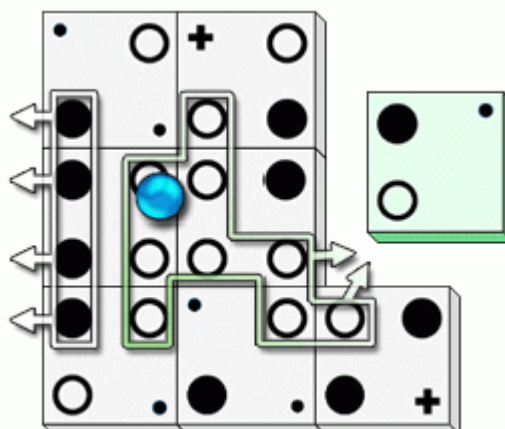
→ Połóż jeden ze swoich kamieni na którejkolwiek jednostce micropulu, na żetonie znajdującym się w grze, aby zadeklarować grupę. Jesteś teraz właścicielem tej grupy micropulu. Nie można położyć kamienia na grupie już zajętej. Możliwe jest zadeklarowanie grupy, która jest od razu zamknięta.

Co to jest grupa micropulu?

To dowolna liczba jednostek micropulu tego samego koloru, połączona razem poprzez przyleganie do siebie. Grupy mogą być zamknięte lub otwarte. Punkty naliczane są tylko za zamknięte grupy.

Otwarta grupa to taka, która może ciągle rosnąć. Nowe jednostki micropulu mogą być dodawane do tej grupy, poprzez zagrywanie nowych żetonów.

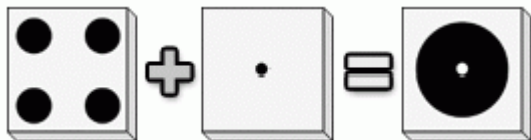
Zamknięta grupa to taka, której wszystkie jednostki micropulu są otoczone przez elementy gry. Żadna jednostka tej grupy nie znajduje się na krawędzi obszaru gry. Z tego względu, niemożliwe jest dodawanie nowych jednostek do tej grupy.



Kiedy zielony żeton zostanie wyłożony, grupa białych jednostek micropulu zostanie zamknięta. Grupa ta będzie warta 10 punktów po zakończeniu gry, ponieważ zawiera ona 10 jednostek micropulu.

Możliwe jest scalenie dwóch zadeklarowanych oddzielnie grup w jedną grupę, poprzez zagranie żetonu który spowoduje ich połączenie. Taka grupa nie będzie miała wartości punktowej.

Czym jest duża jednostka micropulu?



Istnieją cztery żetony z dużymi jednostkami micropulu. Są one traktowane jak żeton z czterema jednostkami micropulu danego koloru. Żetony te posiadają także jeden katalizator, który może być zaktywowany z każdej strony. Zachowuje się on jak normalny katalizator.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy z rdzenia zostanie wzięty ostatni żeton. Usuń kamienie z grup micropulu, które są ciągle otwarte lub mają na sobie więcej niż jeden kamień. Te grupy nie mają wartości punktowej.

- Podlicz punkty za każdą jednostkę micropulu znajdującą się w każdej zamkniętej grupie, którą posiadasz. Każda jednostka micropulu jest warta 1 punkt. Również duża jednostka micropulu jest warta tylko 1 punkt.
- Każdy żeton w twoim magazynie jest wart 2 punkty. Każdy żeton na twoim ręku jest wart 1 punkt.

Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę. Nie ma tie-breaka.