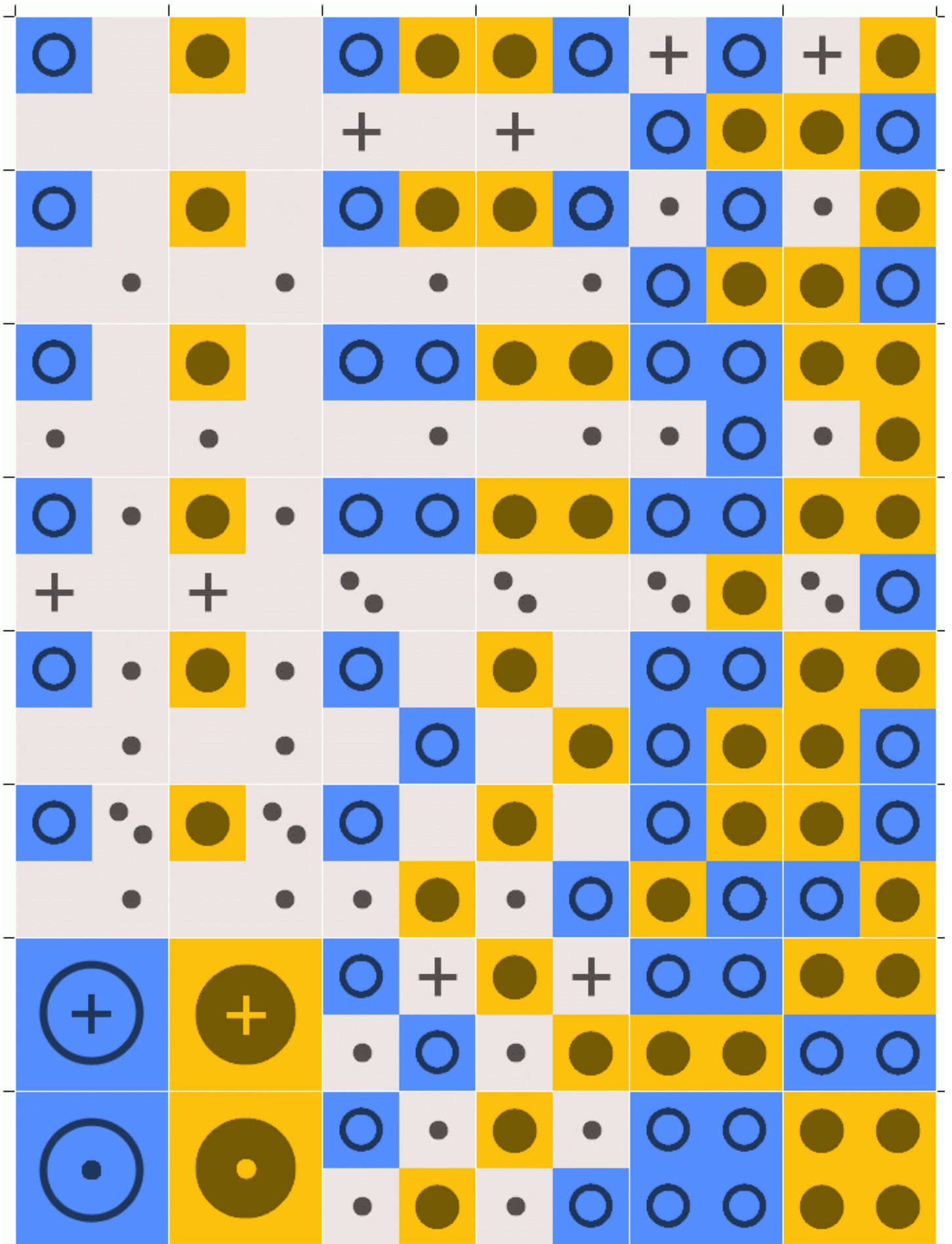


Micropul (teljes variációs szet)



Egyszemélyes szoliterjátékként:

Képpel lefelé keverd össze a lapokat, majd húzz és fordíts képpel felfelé belőlük 6 db-ot, a többit rendezd egymásra pakliba, mint ahogy a kártyalapokat szoktuk.

A kiválasztott 6 db-ból rakhatsz egymás mellé oldalszomszédosan a „táblára” úgy, hogy legalább 1 db azonos színű nagypötty-találkozás legyen, de a különböző színű nagypöttyök találkozására tilos.

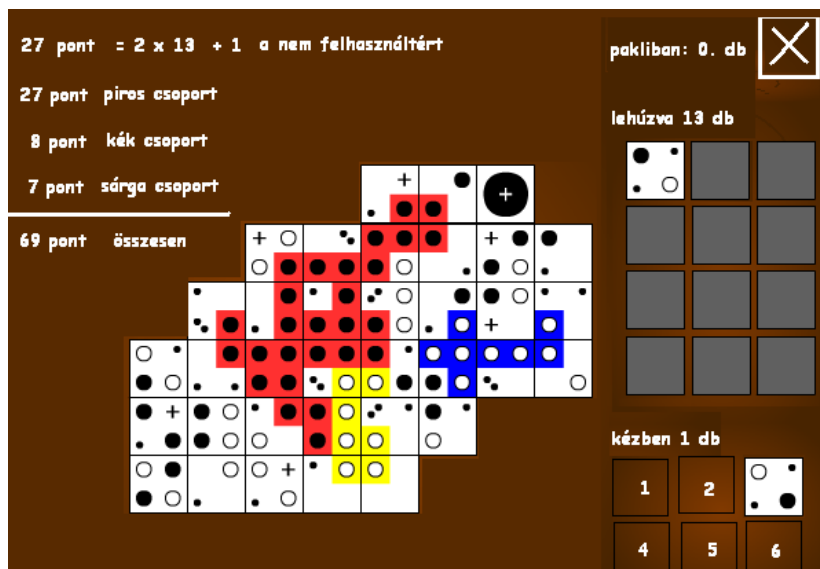
A lerakások során, valahányszor és amennyi kispötty találkozik nagypöttyel, annyi lapot húzhatsz le a megkevert pakliból. Ezeket, képpel lefelé fordítva hagyva, egymás mellé rakod és nem nézed meg az ábrákat, mert a nem felhasznált lapok a végelszámolásakor extra pontot érnek (a megmaradó db-szám dupláját).

Pontosabban: a lehúzott lapokból mindig csak max. 6 db-ot nézhetsz meg a „kézben”, (a már táblára felrakottakon kívül).

A nagypötty és '+' találkozásakor az egymás mellé rakottakból egyet-egyet felfordíthatsz, ami nem számít bele a 6 db-os korlátozásba.

Sok pontot érnek: a körül sehol sem nyitott, azonos színű nagypöttyökből álló zárt területek (Nagypöttyönként 1-1 pontot).

Az óriáspöttyök a tulajdonságaikban, egyszerre picik is és nagyok is, a csoportba építésükkor pedig 5-5 pontot érnek.



Minél kevesebb lap lerakásával fogyaszd el a paklit. Pontosabban: keresd meg az optimumot.

Érdekes elemzés meghatározni, hogyha nyílt lapokból tetszés szerint választhatsz, (persze betartva a lehúzás, stb szabályait), mennyi a maximálisan elérhető összpontszám és hány darab fel nem használt lap az optimum.

Kétszemélyes stratégiai játékként:

Az értékelés szabályai, értelemszerűen, mint a szoliterjátéké, az alább sorolt kiegészítésekkel.

Váltakozva léptek és minden akció egy-egy lépésnek számít: Egy lépés pl.: a lehúzottból a kézbevitel, és egy külön lépés a kézből a táblára tétel. (A kettő között ugye, az ellenfél fog lépni. A táblára tétel kisponttal- és keresztel-találkozásait követő lehúzás, ill. fordítás persze nem számít lépésnek.)

Mindkettőtöknek van még 3-3 jelző bábuja (pl.: az egyikteknek gyufaszálak, a másiktoknak érmék), amik egyenkénti táblára tétele is egy-egy lépésnek számít. Ezeknek a, parti során bármikor lerakható, jelzőknek az a szerepük, hogy „stipi-stopi”-ként lefoglalhassatok magatoknak 3 db olyan (építeni és körülzárni tervezett) csoportot, amiknek a pontszáma értékeléskor a sajátokéba fog beszámítani.

Végül:

Játszható úgy is, hogy a kézbeli 6 db lapot a versenytárs nem látja, de úgy még ördögibb, ha nyíltak a lapok...

Játszható a Játéktanon is (progi ellen): http://www.jatektan.hu/jatektan/_2009/008/micropul_tarsas.html

ill. lásd a forrást: <http://micropul.com>