ATTENZIONE!

Micropul è un gioco print&play gratuito reperibile nella versione originale in inglese alla pagina:

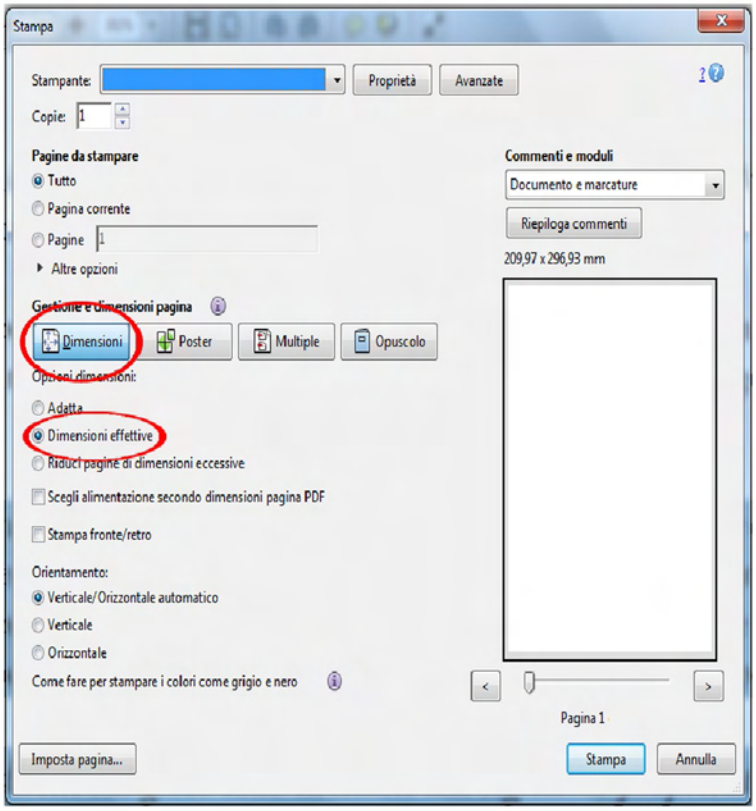
http://www.boardgamegeek.com/boardgame/10660/micropul

Nella stesa pagina sono disponibili i download dei componenti di gioco (in numerose versioni) completamente indipendenti dalla lingua, necessari per costruire Micropul.

Questo documento è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale la casa produttrice non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.
Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

►►►SUGGERIMENTI PER LA STAMPA ◄◄◄

Questo file PDF è costruito in formato A4, ma il programma con cui l'avete aperto potrebbe non saperlo e tentare di stamparlo a dimensione ridotta!
Per evitarlo occorre impostare nelle proprie opzioni di stampa "Dimensioni effettive", "Nessun ridimensionamento", o similari. Di seguito un esempio tratto da Acrobat Reader.



Pagine da 2 a 5: stampare fronte-retro per creare il regolamento di gioco.

Pagine 6 e 7: immagini per le tessere del gioco. Stampare fronte/retro su carta spessa (>300 gr/mq) oppure stampare separatamente su carta adesiva e successivamente applicare su cartoncino, plastica o legno. Ogni tessera è grande 3 x 3 cm.

Buon lavoro!

Questo documento è stato realizzato da Birdfederico della

La Tana dei Goblin
Forlì - Cesena
http://www.goblins.net

ed è stato approvato da Jean-François Lassonde (autore del gioco)
e da Karim Chakroun (grafica dele tessere)

Per consigli, critiche o reclami: birdfederico.tdg@gmail.com

micropul

Un puzzle solitario per un giocatore o un gioco competitivo per 2 giocatori

(versione 1.2.1) 24 Febbraio 2004 © Jean-Francois Lassonde

Recuperare il Micropul, questo nuovo tipo di materia trovabile all'interno di un nucleo di energia, è esageratamente costoso. Ci sarebbe un metodo più semplice, ovvero sparare un Micropul in un catalizzatore per causare una fissione e staccare pezzi interi di micropul dal nucleo stesso. Gli scienziati di tutto il mondo stanno studiando un metodo per ottimizzare questa tecnica ai limiti della fisica. "Per rendere l'idea, sarebbe come usare elettricità per generare due volte la quantità di energia spesa! Questo è il futuro..."

Componenti

- 48 tessere differenti
- 6 pietre in 2 colori

Scopo del gioco

All'inizio avrai un numero ristretto di tessere e dovrai giocarle in modo ottimale per guadagnarne altre. Lo scopo è accumulare più tessere possibile utilizzando meno tessere possibili. Allo stesso tempo dovrai tentare di creare gruppi di Micropul e dichiararli tuoi. Quando il Nucleo è esaurito la partita terminerà.

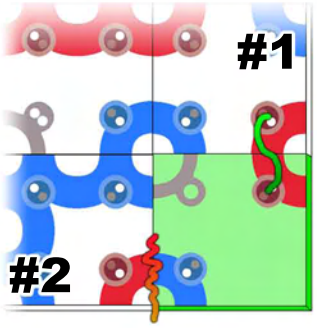
Regole

Capire il gioco è facile una volte che hai afferrato come Micropul e Catalizzatori interagiscano gli uni con gli altri. Un Micropul è un cerchio (mostrato a sinistra) mentre i Catalizzatori sono punti o croci (mostrati a destra).

Noterai che ogni tessera ha almeno un Micropul su di essa. Questo perché il Micropul ha la capacità di mantenere le tessere insieme, cosa necessaria per questo gioco. Le regole che seguono sono importanti per un corretto svolgimento del gioco e devo essere seguite ad ogni momento.

- **Regola #1 Ogni nuova tessera che entri in gioco deve essere collocata adiacente alle tessere già in gioco.** Più precisamente, per posizionare la tua nuova tessera uno dei suoi Micropul deve essere adiacente ad un altro Micropul presente in una tessera già in gioco.

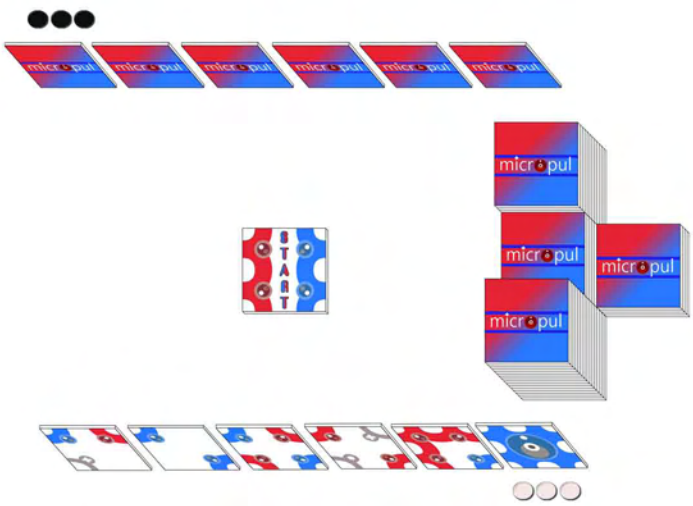
- **Regola #2 Un Micropul rosso non può mai essere adiacente ad uno blu e viceversa.** Per ogni nuova tessera che poni in gioco, accertati sempre di non collocare vicini un Micropul blu ed uno rosso.



Nell'esempio, la tessera mostrata in verde è quella appena giocata. La tessera è adiacente ad una tessera già in gioco, rispettando la regola #1, ma la regola #2 non viene rispettata poiché un Micropul rosso è vicino ad uno blu. Ne consegue che questo posizionamento ***non è valido****. Se la tessera venisse ruotata di 90° in senso orario, si avrebbe un posizionamento corretto.*

I Catalizzatori (punti e croci) non subiscono le stesse restrizioni dei Micropul. Possono essere adiacenti ad un Catalizzatore di qualsiasi tipo o un Micropul di qualsiasi colore. I Catalizzatori non sono utilizzati per mantenere vicine le tessere. Tuttavia, un Catalizzatore vicino ad un Micropul attiverà un effetto una volta che la tessera sarà posizionata a dovere.

Preparazione



Poni la tessera di partenza al centro del tavolo. Questa tessera è quella con quattro Micropul, due blu e due rossi e con la scrita “START” al centro.
Mostrata nell'esempio di setup a sinistra.

Mischia tutte le tessere e ponile a faccia in giù e componi delle piccole pile, da mettere a portata di ogni giocatore. Queste pile compongono il **Nucleo**.

Ogni giocatore riceve sei tessere a caso dal Nucleo e le tiene in mano.

Ogni giocatore riceve 3 pietre dello stesso colore e le tiene vicino a sé.

Stabilite il primo giocatore.

Nel tuo turno

I giocatori eseguono il proprio turno uno alla volta. Durante il tuo turno hai tre opzioni, ma puoi eseguire solo una di esse.

- **Posizionare una tessera** dalla tua mano in gioco
- **Prendere un tessera** dalla tua riserva e aggiungerla alla tua mano
- **Mettere una pietra** su un gruppo di Micropul

Si può eseguire solo un'azione per turno. Un giocatore non può passare il turno. Se non hai più tessere in mano e nella tua riserva hai perso la partita.

Opzione: Posizionare una tessera dalla tua mano in gioco

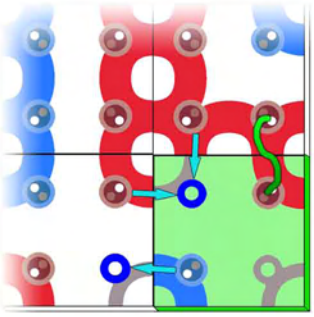
Se la tua mano è vuota, non puoi usare questa azione. Quando posizioni una tessera, il tuo obiettivo è quello di attivare dei Catalizzatori i quali ti consentiranno di pescare nuove tessere dal Nucleo.

➔ Scegli una tessera dalla tua mano e posizionala vicino ad una tessera già in gioco, rispettando le regole #1 e #2!

Una volta che la tessera è stata piazzata con successo, controlla se dei Catalizzatori si sono attivati. Un Catalizzatore si attiva quando è adiacente ad un Micropul **esterno** alla sua tessera:

Se un Micropul nella tua tessera è adiacente ad un Catalizzatore di un'altra tessera, questo viene attivato. I Catalizzatori presenti sulla tua tessera sono attivati solo se adiacenti a Micropul presenti su un'altra tessera.

➔ Pesca tessere **dal Nucleo**, il grande mucchio di tessere formato ad inizio partita. Posizionale di fronte a te, creando così **la tua riserva**. I Catalizzatori attivati stabiliscono quante tessere potrai pescare. Se hai attivato almeno una croce (+), gioca un altro turno.



La tessera verde è stata appena giocata. Ricevi 2 tessere dal Nucleo.

Pesca una tessera Pesca due tessere Gioca un altro turno

I Catalizzatori si attivano solo una volta per turno, ma possono essere attivati di nuovo in un turno seguente.

Opzione: Prendere un tessera dalla tua riserva e aggiungerla alla tua mano

Non puoi avere più di sei tessere nella tua mano. Se la tua mano è piena, questa azione non può essere intrapresa. Prendere una tessera dalla tua riserva di tessere a faccia in giù ti darà più scelta quando dovrai decidere quale tessera giocare.

➔ Pesca una tessera a caso dalla tua riserva. Metti questa tessera a faccia in su nella tua mano.

Opzione: Posizionare una pietra su un gruppo di Micropul

Non puoi eseguire questa azione se non possiedi più pietre. Quando metti una pietra su un gruppo di Micropul, il tuo scopo sarà di chiudere quello stesso gruppo così che valga dei punti vittoria al termine della partita.

➔ Poni una delle tue pietre su un qualsiasi gruppo di Micropul su una tessera in gioco per reclamare quel gruppo. Ora possiedi quel gruppo di Micropul. Una pietra non può essere posizionata su di un gruppo che è già stato preso. È consentito reclamare un gruppo che è già chiuso.

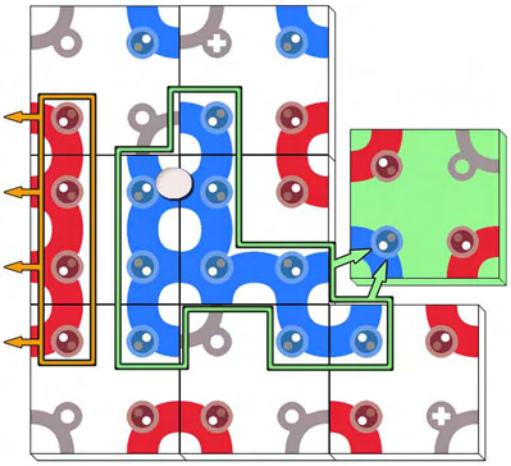
Che cos'è un gruppo di Micropul?

Un gruppo di Micropul è composto da un qualsiasi numero di Micropul dello stesso colore collegati tra loro tramite l'adiacenza. I gruppi posso essere aperti o chiusi. Solo i gruppi chiusi forniscono punti vittoria.

I gruppi **aperti** sono quelli che possono ancora crescere. Altri Micropul possono essere aggiunti al gruppo posizionando altre tessere.

I gruppi **chiusi** sono invece quelli dove tutti i Micropul che ne fanno parte sono circondati da altri elementi di gioco. Nessun Micropul di questi gruppi è sul confine dell'area di gioco, quindi è impossibile aggiungere nuovi Micropul.

Può capitare che due gruppi reclamati singolarmente dai due giocatori si uniscano in un unico gruppo tramite una tessera posizionata successivamente. Quel gruppo non varrà alcun punto vittoria.



Quando la tessera verde sarà posizionata il gruppo di Micropul blu sarà chiuso, e varrà 10 punti vittoria al termine della partita poiché quel gruppo contiene 10 Micropul

Che cos'è un Giga-Micropul?

Ci sono quattro tessere che mostrano dei “Micropul grandi”. Funzionano esattamente come una tessera con quattro Micropul di quel colore su di essa, ed in più al centro è presente un Catalizzatore (anche questo funzionante come gli altri) che può essere attivato da qualsiasi lato.

Fine della partita

La partita termina quando l'ultima tessera viene pescata dal Nucleo. Rimuovi le pietre dai gruppi di Micropul che sono ancora aperti o hanno più di un tipo di pietra su di essi. Quei gruppi non forniranno punti vittoria.

- Per ogni gruppo chiuso che possiedi ottieni 1 punto vittoria per ogni Micropul al suo interno. Anche il Giga-Micropul vale 1 solo punto
- Ogni tessera nella tua riserva vale 2 punti vittoria. Ogni tessera nella tua mano vale 1 punto.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita. Non esistono metodi per lo spareggio.

Regole per giocatore singolo

Scopo del gioco

In una partita in solitario il tuo scopo è realizzare un punteggio più alto possibile prima di esaurire le tessere del Nucleo o ritrovarti impossibilitato a proseguire per mancanza di tessere nella tua mano e nella tua riserva. La partita si svolge con le stesse regole di quella con due giocatori, con le eccezioni seguenti.

Preparazione

Imposta il gioco come nella partita a due giocatori, ma non distribuire le sei tessere o le tre pietre al secondo giocatore. Solo tu eseguirai i tuoi turni, uno dopo l'altro.

Nel tuo turno

Il tuo turno si svolge come quello in una partita a due giocatori: puoi eseguire solo una delle azioni descritte in precedenza. L'unica eccezione si ha quando attivi un Catalizzatore a croce (+).

Ogni che attivi questo tipo di Catalizzatore, invece di giocare un altro turno puoi girare a faccia in su una delle tessere della tua riserva in modo permanente. In questo mado potrai pescarla conoscendo in anticipo le proprietà di quella tessera.

Termine della partita

La partita termina quando peschi l'ultima tessera dal Nucleo oppure quando sei imppossibilitato a proseguire poichè non hai più tessere in mano e nella tua riserva.
Il conteggio dei punti è identico a quello descritto precedentemente.

Una volta stabilito il tuo punteggio finale, non ti resta che riprovare e migliorare!

micropul