Stratopolis

2 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő 10-20 perc.

A játék tartalma

40 db 3 négyzetből álló, L-alakú elem három színben (piros, zöld, semleges)

1 db, 1 piros és 1 zöld négyzetből álló elem (1. ábra)

A játék célja

A játékosok felváltva teszik le elemeiket igyekezve, hogy minél nagyobb összefüggő területet alakítsanak ki saját színükből. Amint az utolsó elem is lekerült, a játéknak vége, a több pontot szerző játékos nyer. Az összpontszámot a legnagyobb összefüggő rész alapterülete és magasság alapján lehet kiszámolni. (6. ábra: piros nyer)

A játék előkészületei

Az elemeket a hátukon lévő (1-es vagy 2-es) szám alapján két húszas csoportra kell válogatni.

* az 1-essel jelölt csoportban vannak a teljesen piros, a piros és semleges, valamint a két piros és egy zöld négyzetből álló elemek
* a 2-essel jelölt csoportban vannak a teljesen zöld, a zöld és semleges, valamint a két zöld és egy piros négyzetből álló elemek.

Mindkét játékos vegyen magához egyet a két csoport közül, keverje össze az elemeket, majd tornyozza őket egymásra színnel felfelé. A játék során mindig csak a torony legfelső eleme játszható ki. A két négyzetből álló elem a kezdő elem, ez kerül le először az asztalra a két játékos közé.

A játék menete

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost. A játékosok felváltva kerülnek majd sorra.

A soron lévő játékos vegye el a tornya tetején lévő elemet, és tegye azt a játéktérre. A következő két lehetőség közül választhat egyet:

1) bővítés: leteszi az elemet az asztalra. Az elemnek legalább egy, már korábban letett elem egy oldalát érintenie kell. Nem számít, hogy milyen színek érintkeznek. (2. ábra)

2) tornyozás: ráteszi az elemet már lent lévő elemekre, feltéve hogy:

 - az új elem legalább két, már lent lévő elemet fed (3. ábra)

 - az új elem négyzeteinek színe megfelel a következő szabályoknak:

 piros négyzetre nem kerülhet zöld négyzet és fordítva;

minden egyéb kombináció előfordulhat (4. ábra): zöld és semleges, piros és semleges, semleges és semleges, zöld és zöld valamint piros és piros kerülhet egymásra.

Az új elem minden egyes négyzete egy már lent lévő elemre kell hogy kerüljön, nem fordulhat elő, hogy egy része egy üres terület fölé nyúljon.

A játék vége

A játék addig tart, míg az utolsó elem le nem került.

Ezután minden játékos értékeli a saját színű területeit.

* egy terület pontszáma megegyezik az alapterületének és a magasságának szorzatával (6. ábra)
* egy terület magasságát a legmagasabban lévő pontja határozza meg (1, 2, 3 szintes, stb)
* az alapterületet az egymással érintkező, azonos színű négyzetek száma adja. Egy négyzetnek legalább egy oldalával érintkeznie kell egy azonos színű négyzettel, hogy egy területbe tartozzanak. Csak a látható négyzetek számítanak a pontszámítás során, függetlenül attól, hogy milyen magasságban vannak.

A játékot a legtöbb pontot érő területet kialakító játékos nyeri. (6. ábra: piros nyer)

Játékváltozatok

1. a játék elején a játékosok a nekik tetsző sorrendben tornyozhatják egymásra elemeiket, így tervezve előre a stratégiájukat
2. a játék elején a játékosok nem tornyozzák egymásra az elemeiket, hanem színnel lefelé kiteszik őket az asztalra, és mikor rájuk kerül a sor, véletlenszerűen választanak közülük
3. a játék elején a játékosok összekeverik az elemeiket és feltornyozzák őket. A legfelső hármat leveszik és színnel maguk elé teszik őket, és mikor rájuk kerül a sor, ezek közül választanak. A kör végén a játékosok a tornyok tetejéről pótolják az elhasznált elemet.