MINIGIOCO MEMEORY

REGOLAMENTO SINGLEPLAYER

Di base è un classico memory, con la differenza che le carte hanno delle proprietà particolari.

Il giocatore avrà inizialmente 3 vite. Se termina le vite, perde e deve tentare nuovamente il minigame.

Se invece riesce a trovare tutte le coppie senza terminare le vite, vince il minigame ed ottiene l’item premio del minigame (polipetto).

Coppia Regolare: non fa nulla, vai avanti

Coppia Malus: se acquisita perdi una vita, ma solo se non è la tua ultima vita rimasta (nel caso fosse così allora la Coppia Malus si comporta come una Coppia Regolare)

Coppia Rimescola: se scelta una delle due carte Rimescola ma non vi è la coppia vengono rimescolate le carte rimaste ancora a tavola, se presa coppia non rimescola e vai avanti.

Coppia Vita Extra: se acquisita recuperi una vita (o ne acquisisci una extra se eri già full vite)

Coppia Meme: se acquisito, appare la grafica di yu gi oh dei life points al posto dei cuori delle vite e da quel momento in poi ogni cuore che perdi è -2000 life points (ogni cuore viene convertito in 2000lp) (di base non fa niente, solo questo)

Coppia Virus/Spam: mentre giochi ti appaiono png a random chiudibili (se non li chiudi naturalmente si accumulano sullo schermo).

Coppia Scommessa: se acquisita il giocatore può pagare una vita per fare un turno in cui se acquisisce una coppia ottiene due vite, altrimenti se sbaglia perde altre due vite oltre a quella che ha già scommesso (da bilanciare forse) (se giocatore è rimasto con una vita sola Coppia Scommessa diventa Coppia All In, ossia uguale ma se giocatore sbaglia perde automaticamente (da gestire lato codice)).

Coppia Veggente: se acquisita ti scopre due carte a random tra le carte a tavola (non toglie vite se sono diverse le carte).

Totale coppie: 8

Totale carte: 16

Dimensione: 4x4

Coppia Regolare: 1

Coppia Malus: 1

Coppia Rimescola: 1 (Carte Rimescola: 2)

Coppia Vita Extra: 1

Coppia Meme: 1

Coppia Virus/Spam: 1

Coppia Scommessa: 1

Coppia Veggente: 1

REGOLAMENTO MULTIPLAYER (NON SI FA)

Di base è un classico memory, con la differenza che le carte hanno delle proprietà particolari.

Ci saranno per esempio una coppia che se acquisita vale 2 punti, una che se presa ruba un punto all’avversario, un’altra che se scelta una delle due ma non vi è la coppia vengono rimescolate le carte ancora a tavola.

Coppia Regolare: dà un punto

Coppia Punti Doppi: se acquisita vale 2 punti.

Coppia Malus: perdi un punto.

Coppia Ruba Punti: se presa ruba un punto all’avversario e lo aggiunge ai propri (non dà punti in sé la coppia).

Coppia Rimescola: se scelta una delle due carte Rimescola ma non vi è la coppia vengono rimescolate le carte rimaste ancora a tavola, se presa coppia dà un punto.

Coppia Doppio Turno: se acquisita ti permette di fare un nuovo turno a seguito di un errore (dà un punto).

Coppia Meme: se acquisita non fa nulla, non dà nemmeno punti.

Coppia Scommessa: se acquisita il giocatore può pagare un punto per fare un turno in cui le carte danno punti doppi (quindi Regolare = 2 punti, Punti Doppi = 4, Ruba punti = -2 all’avversario e +2 al giocatore, Rimescola = 2 punti, Doppio Turno = 2 punti, Coppia Meme = 0).

Se giocatore sbaglia perde il bonus della Coppia Scommessa e passa il turno all’avversario (a meno che prima della Coppia Scommessa non abbia preso la Coppia Doppio Turno e non abbia fatto errori fino a questo momento).

Totale coppie: 8

Totale carte: 16

Dimensione: 4x4

Coppia Regolare: 1

Coppia Punti Doppi: 1

Coppia Malus: 1

Coppia Ruba Punti: 1

Coppia Rimescola: 1 (Carte Rimescola: 2)

Coppia Doppio Turno: 1

Coppia Meme: 1

Coppia Scommessa: 1

Quando sono terminate le carte a tavola, il giocatore che avrà più punti avrà vinto.