



## סוליטר

עד השלב הזה של בניית המשחק השגנו כלים בסיסיים ליצירת חפיסת קלפים שיכולה לשמש אותנו למשחק שונים. החל מעכשיו נתעסק במשחק הספציפי שאנחנו רוצים לבנות.

במהלך הקובץ הקרוב, נראה איך לבנות משחק סוליטר ייחודי *Prospector* המבוסס על משחק הסוליטר המוכר כ- *Tri-Peack*. למי שלא מכיר את החוקים להלן סרטון קצר המסביר בצורה הטובה ביותר את חוקי המשחק:

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3&v=sqpykUtzpWg&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=sqpykUtzpWg&feature=emb_logo)

החוקים זהים למעט שני דברים:

- הנחת היסוד של *Prospector* היא שהשחקן חופר בשביל להשיג "זהב"
- מטרת המשחק כאן, בניגוד לסוליטר רגיל ששם המטרה לנקות את השולחן מקלפים, היא להרוויח כמה שיותר נקודות ע"י שרשרת של רצף קלפים כמה שיותר ארוכה של קלפים, ובכל קלף זהב בשרשרת מכפיל את הערך של כל השרשרת.

להמחשה הנה סרטון שיציג את התוצאה הסופית של המשחק שלנו:

<https://www.youtube.com/watch?v=sTRW3ad3J9E>

לפני שתתחילו לבנות את המשחק, כדאי לכם לנסות לשחק אותו בעצמכם- קחו חפיסה וסדרו אותה כמתואר. אם אתם מתעצלים לעשות את זה (משום מה), יש גם אלטרנטיבה לזה:

<http://mhgamedev.com/ProspectorSolitaire>

ייקח למשחק כמה שניות להטען, ואח"כ תוכלו להתנסות במשחק.

