

EvGOP (Evolutional GOP)

Rivisitazione del gioco dell'oca utilizzando carte, energia ed un avanzamento misto tra il classico avanzamento per caselle, ed un avanzamento per punteggio ottenuto nell'avanzamento nel gioco seguendo le libertà di sviluppo impostate dal template del Gioco dell'Oca Pazza (GOP). Il tema della rivisitazione é l'avanzamento con conseguente sviluppo di un organismo con la sconfitta e l'acquisizione di approvvigionamenti di cibo (definiti "energia") fino alla sconfitta di un nemico finale, con finale paragone tra i differenti punteggi ottenuti dai vari giocatori.

Specifiche

2-3 giocatori

1 dado

Tabellone da 40 a 60 caselle 1 deck

7 tipi di carte

6 tipi di caselle

Regolamento

Innanzitutto si sceglie il numero di giocatori. Tutti i giocatori inizialmente avranno 0 energia e partiranno dalla casella 0 (start).

Il primo giocatore comincerà lanciando il dado e la propria pedina virtuale si muoverà di un numero di caselle pari alla cifra uscita dal dado e il giocatore assorbirà l'energia della casella in questione. Il turno si conclude con l'attivazione dell'effetto della casella (se presente). A questo punto si passa al giocatore successivo.

Se il giocatore ha superato la prima casella, all'inizio di ogni turno pescherà e giocherà una carta (che ovviamente ha un effetto).

Casualmente nel tabellone sono presenti dei nemici che sono provvisti di energia. Se il giocatore ha energia superiore al nemico può continuare il gioco, altrimenti dovrà tornare indietro di 6 caselle. Nell'ultima casella c'è un boss finale, per vincere il gioco bisogna avere energia superiore ad esso, altrimenti si tornerà indietro di 6 caselle