

Scacchi

Nuova meccanica:

I pezzi devono effettuare almeno due mosse per tornare al punto da cui sono partiti.

Esempio se l'alfiere va da B1 a D3, dovrà effettuare almeno un'altra mossa prima di poter tornare a B1.

Dinamica:

Rende gli errori molto meno recuperabili aumentando nel contempo le informazioni da immagazzinare per organizzare una strategia

Tris

Nuove meccaniche:

Due mosse invece che una, possibilità di usare una mossa per cancellare quella avversaria.

Dinamica:

Aumenta
l'interazione fra utenti,
elimina il rischio di
pareggio

Carta Sasso Forbice

Nuova meccanica:

La scelta non è rivelata subito all'avversario, viene scritta su un foglio, e inizia un dibattito tra i giocatori a seguito del quale si può cambiare scelta.

Dinamica:

Aggiunge il Bluff e aumenta l'interazione tra i player

Monopoli

Nuova meccanica:

Terremoto.

A inizio turno si tira un dado magnitudo (d6)

Se il risultato è 3 o + si gira una color wheel che indica quali territori vengono colpiti.

A seconda del risultato magnitudo, il giocatore che possiede uno o più territori dovrà pagare una spesa d'emergenza e se presenti hotel o case verranno distrutte

Dinamica:

Aggiunge un elemento aleatorio quasi continuativo impedendo il solito impasse di monopoli per cui chi sta vincendo vincerà.

Risiko

Nuova meccanica:

introduzione di una meccanica economica.

I carriarmati hanno un costo di mantenimento e i territori diversi valori di produzione risorse.

Dinamica:

Una sconfitta in lacuzia potrebbe ridurre il numero di carri armati su un altro fronte rendendo le battaglie più interconnesse

Battaglia Navale

Nuova meccanica:

Ogni nave ha un numero di colpi diverso per tipo (es occupa due caselle ha un'attacco, occupa 4 caselle ha 3 attacco).

Perduta la nave si perdono i colpi.

Dinamica:

difendere le navi più grandi diventa un punto cardine per avere un vantaggio in termini di attacco rispetto all'avversario