

W1D2-Laboratorio Giulio Serra

Partendo da un gioco con meccaniche semplici e ben definite, come gli Scacchi o il Tris, si possono modificare queste meccaniche per generare nuove dinamiche di gioco. Descrivere poi delle dinamiche derivanti dai cambiamenti fatti.

Cambiando anche solo una singola meccanica - ad esempio aggiungendo un vincolo, una nuova azione o una regola speciale - il comportamento del gioco cambia, creando nuove strategie, ritmi e interazioni tra gli giocatori.

Gioco: Scala 40

Ogni seme ha un potere:

Quando un giocatore cala una nuova combinazione che include almeno una carta di un seme specifico, attiva il relativo effetto.

Si può attivare solo un potere per turno e per seme, se cali più carte dello stesso seme se ne attiverà solo una, e se cali carte di semi diversi ne potrai scegliere solo uno, si può anche scegliere di rinunciare ad attivare il potere calato.

- Cuori:** Dopo aver calato, pesca una carta extra dal mazzo
- Quadri:** Scegli un avversario che deve scartare una carta dalla mano
- Fiori:** Puoi sposare una tua carta già calata da una combinazione a un'altra, ovviamente entrambe devono essere valide
- Picche:** Annulla l'effetto di un potere usato dall'avversario, in questo caso non devi calare una combinazione ma durante il turno dell'avversario devi mostrare una carta di picche.
- Jolly:** Attiva l'effetto di un'altro seme presente nella combinazione due volte

Questo rende il gioco più strategico in quanto devi stare attento a che semi cali in un determinato momento perchè potrebbero in futuro essere fondamentali come picche o quadri, e soprattutto migliora le interazioni con gli avversari in quanto nella scala 40 normale praticamente giochi da solo l'unica interazione con l'avversario è chi finisce prima le carte in mano.