

**Gioco scelto:** Scacchi

**Meccanica aggiunta:** Pool dinamica di resurrezione

### **Descrizione della meccanica:**

In questa variante, i giocatori condividono una **pool di punti resurrezione**, che si riempie man mano che i pezzi vengono catturati. Ogni pezzo catturato aggiunge un certo numero di punti alla riserva comune:

- Pedone catturato = +1 punto
- Cavallo o Alfiere catturato = +2 punti
- Torre catturata = +3 punti
- Regina catturata = +4 punti
- Il Re non può essere catturato né rigenerato

I punti accumulati possono essere spesi da **entrambi i giocatori** per riportare in vita pezzi precedentemente catturati, con i seguenti costi:

- Riportare in vita un pedone = 1 punto
- Riportare in vita Cavallo/Alfiere/Torre = 2 punti
- Riportare in vita la Regina = 3 punti
- Il Re non può essere rigenerato

Un pezzo riportato in vita deve essere collocato su una casella libera che **non sia minacciata** da alcun pezzo avversario.

### **Nuove dinamiche di gioco:**

- Ogni cattura non è solo un'eliminazione, ma anche **un contributo alla pool**, che potrebbe essere usata dall'avversario.
- I sacrifici diventano più complessi da valutare: eliminare un pezzo forte dà potere immediato ma offre all'altro la possibilità di rigenerare.
- La gestione della pool diventa una nuova forma di strategia, un "gioco nel gioco" parallelo agli scacchi classici.
- Le partite tendono a diventare più **dinamiche e imprevedibili**, con rientri improvvisi che cambiano la scacchiera in modi inaspettati.