

Game Design Document (GDD)

TrappoScacchi

1. Panoramica del Gioco

Descrizione: TrappoScacchi è una variante strategica del gioco degli scacchi, in cui ogni giocatore può posizionare segretamente delle "trappole" sulla scacchiera. Queste trappole possono immobilizzare temporaneamente pedoni e cavalli avversari, introducendo una nuova dimensione di bluff, controllo e liberazione tattica.

Obiettivo: Come negli scacchi tradizionali, l'obiettivo è dare scaccomatto al re avversario. Tuttavia, le trappole offrono nuove opportunità per influenzare il ritmo e il controllo della partita.

2. Regole del Gioco

2.1 Scelta delle Caselle Trappola

- Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore sceglie **3 caselle** nelle **prime 4 file** del proprio lato della scacchiera (es: riga 1-4 per il Bianco, 5-8 per il Nero).
- Le trappole devono essere **tenute segrete** fino alla loro attivazione.
- Ogni giocatore annota le proprie trappole su un foglio o le memorizza in un'apposita scheda da rivelare solo in caso di attivazione.

2.2 Attivazione delle Trappole

- Quando un **pedone** o un **cavallo avversario** si muove su una casella designata come trappola, essa si attiva immediatamente.
- Il giocatore proprietario della trappola **annuncia l'attivazione** e rivela quella casella.
- Il pezzo intrappolato resta **immobilizzato per 3 turni completi** dell'avversario.
- La casella rimane **occupata** durante l'immobilizzazione.

2.3 Liberazione

- Entro 3 turni, un pezzo intrappolato può essere **liberato** se una **pedina dello stesso colore** si sposta in una **casella adiacente** (verticale o orizzontale).

- Se la casella adiacente è già occupata, il giocatore deve aspettare il turno successivo per tentare un nuovo movimento valido di liberazione.
- Se il pezzo adiacente viene catturato prima della fine del turno, la liberazione **viene interrotta**.

2.4 Limitazioni

- Le trappole **non hanno effetto** sui propri pezzi.
 - Le trappole influenzano **solo pedoni e cavalli**. Tutti gli altri pezzi (torre, alfiere, regina, re) sono immuni.
 - Le trappole non si attivano nuovamente se già attivate: **una volta rivelata, la casella non ha più effetto**.
-

3. Componenti

- Scacchiera standard 8x8
 - Pezzi standard degli scacchi
 - Foglietto per annotare le trappole (o supporto digitale)
-

4. Esempio di funzionamento

4.1 Attivazione

- Il Nero ha piazzato una trappola segreta in D4.
- Il Bianco muove un cavallo su D4.
- Il Nero annuncia: "Trappola attivata in D4".
- Il cavallo è ora immobilizzato per 3 turni.

4.2 Liberazione

- Entro i 3 turni, il Bianco muove un pedone su D5 (casella adiacente in verticale).
 - Il cavallo viene liberato durante il turno nemico e può tornare a muoversi nel turno successivo.
-

5. Conclusione

Trapposcacchi aggiunge un intrigante elemento nascosto al classico gioco degli scacchi, perfetto per chi cerca una nuova sfida strategica senza snaturare il gioco originale.