

# Forza Quattro Double Threat

## 1. Introduzione

Questo documento descrive una variante del classico gioco Forza Quattro, denominata **Forza Quattro Double Threat**, ideata per aggiungere profondità tattica e nuove dinamiche strategiche. L'obiettivo è introdurre un sistema di punteggio basato sulla creazione di sequenze di tre gettoni (tris) e una potente ricompensa (doppio turno) al raggiungimento di una soglia di punti. La variante punta a coinvolgere i giocatori di Forza Quattro che cercano una sfida più complessa e dinamica.

## 2. Gioco Base di Riferimento

2 giocatori.

Griglia verticale (solitamente 7 colonne x 6 righe).

I giocatori fanno cadere a turno un gettone del proprio colore.

**Condizione di Vittoria Standard:** Il primo giocatore che forma una linea ininterrotta di 4 gettoni del proprio colore (orizzontale, verticale, diagonale) vince immediatamente la partita.

***Questa regola rimane invariata.***

## 3. Regole Aggiuntive della Variante "Forza Quattro Double Threat"

- **Definizione di Tris:** Tre gettoni dello stesso colore allineati ininterrottamente (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente).
- **Assegnazione Punti:** +1 punto per ogni tris completato durante il proprio turno.
- **Esempio:** Completando contemporaneamente un tris orizzontale e uno diagonale in un singolo turno si ottengono +2 punti.
- **Tracciamento Punti:** I punti vengono accumulati durante la partita e non si azzerano.

### 3.2. Bonus del Doppio Turno:

- **Attivazione:** Si ottiene un bonus al raggiungimento o superamento di 3 punti per la prima volta.
- **Effetto del Bonus:** Subito dopo il turno in cui si raggiungono/superano i 3 punti, si ha diritto ad un turno aggiuntivo consecutivo.
- **Frequenza del Bonus:**
  - **Opzione A (Bonus Singolo):** Il bonus doppio turno viene concesso solo una volta durante la partita.
  - **Opzione B (Bonus Multiplo):** Il bonus doppio turno viene concesso ogni volta che si accumulano 3 punti.
- **Dopo il Bonus:** Il gioco riprende normalmente con il turno dell'avversario.

#### 4. Condizioni di Vittoria e Pareggio

- **Vittoria Primaria:** Il raggiungimento di 4 gettoni in fila (Forza Quattro) determina la vittoria immediata, indipendentemente dal punteggio.
- **Pareggio:** Il pareggio si verifica quando la griglia è piena e nessun giocatore ha realizzato un Forza Quattro.
- **Punti e Vittoria:** I punti influenzano la vittoria solo attraverso il bonus. La vittoria alternativa basata sul raggiungimento di un punteggio specifico non è contemplata, mantenendo il Forza Quattro come unica condizione di vittoria.

#### 5. Dinamiche

Questa modifica introdurrebbe punti per i tris e un bonus doppio turno, trasformando Forza Quattro da un gioco puramente strategico, focalizzato sul singolo obiettivo del "4 in fila", in un gioco tattico-strategico molto più complesso e dinamico.

##### I cambiamenti dinamici includerebbero:

- Decisioni più complesse per ogni turno
- Un forte incentivo alla creazione di tris, che cambia il valore relativo delle mosse
- Momenti di svolta potenzialmente improvvisi, dovuti al bonus del doppio turno
- Maggiore enfasi sul bloccare le opportunità a breve termine (tris) dell'avversario

Il gioco diventerebbe probabilmente più imprevedibile, con un potenziale "esplosivo" dove un singolo tris completato al momento giusto (il terzo) potrebbe ribaltare completamente la partita.

##### Bozza Idea (perdonatemi non so disegnare):



