



ALPHAGEOMETRIC GAME

copyright house ID BC218995237

autore Calogero Mannella

indirizzo strada priv. Sebastiano Giaquinto 1, 81100, Caserta

email yerman@tin.it, yurimannella06@gmail.com

cellulare 3356339321, 3924599494

Alphagon

IL GIOCO

Da **2 fino a 6** giocatori. Si costruisce un poligono concatenando parole di senso compiuto nelle caselle di una tabella.

Si guadagnano punti chiudendo delle parole o trovando sulle proprie carte sillabe o sagome del poligono.

Vince:

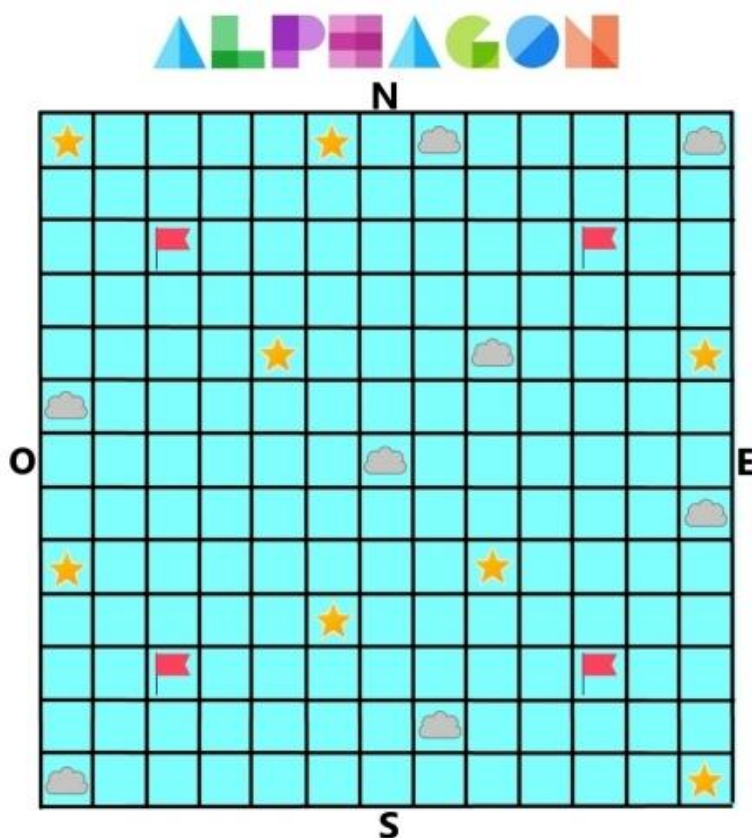
- Chi ha più punti quando si chiude il poligono, OPPURE
- Chi ha più punti quando si raggiunge uno stallo, OPPURE
- Chi per primo raggiunge il punteggio **GOAL**

Il punteggio GOAL è 40 per 2 giocatori, 35 per 3 giocatori, 30 per 4 giocatori, 25 per 5 giocatori, 20 per 6 giocatori.

IL PIANO DI GIOCO

Il piano di gioco è una tabella di 13x13 caselle dove si dispongono le lettere delle parole in costruzione. Alcune caselle hanno i seguenti simboli:

- le **bandiere** sono i possibili punti di partenza per costruire il poligono
- le **stelle** sono i bonus per il giocatore di turno
- le **nuvole** sono le penalità per il giocatore di turno



GLI ELEMENTI DEL GIOCO

Ogni giocatore è identificato da un colore tra 6 (rosso, giallo, verde, blu, nero, bianco).

Gli elementi del gioco sono:

- per ogni colore un sacchetto di vocali ed uno di consonanti (*)
- un mazzo di carte poligono
- un gruppo di gettoni bonus
- un gruppo di simboli '+' per collegare i lati del poligono
- un gruppo di gettoni da 3, 4, 5, 6 punti
- [opzionale] la web app al sito www.geromannella.com/alphagon

(*) il numero di vocali e consonanti è relativo alla frequenza d'uso nel linguaggio (ovvero ci sono più A che U, più C che Z). In appendice il dettaglio numerico.

Le carte poligono contengono sagome composte da 4/5 caselle e 4 coppie di sillabe, come nell'esempio seguente.

	S	A	N	I	T	
	A	S		T	I	
O						E
	F	U		N	O	
	U	F	S	O	N	

INIZIO

Si fa un giro di tavolo con il dado, per scegliere il giocatore che inizia ed il verso di rotazione.

Avendo ciascun giocatore scelto il proprio colore, la sua dotazione iniziale consiste di:

- 3 vocali e 4 consonanti prese a caso dai relativi sacchetti
- 3 carte poligono a caso
- 2 gettoni bonus

La prima giocata del primo giocatore consiste nel prendere il simbolo '+' dal relativo sacchetto, metterlo su una bandiera a scelta sul piano da gioco, ed affiancarvi una lettera nella direzione desiderata (Nord, Est, Sud, Ovest). Dopodiché si gioca come indicato in LA GENERICA GIOCATO.

LA GENERICA GIOCATO

La generica giocata consiste in una o più di queste azioni:

1. Disporre lettera/e sulla tabella
2. Cambiare una lettera
3. Trovare una sillaba
4. Trovare una sagoma
5. Eventuali Bonus/Malus sulla tabella

1. Disporre lettera/e sulla tabella

Il giocatore dispone una lettera in adiacenza all'ultima nella direzione in corso (ad esempio da Ovest a Est), per costruire una parola di **senso compiuto (*)**.

Investendo **1 bonus** il giocatore può disporre **2 lettere**.

La **parola in costruzione** parte dall'ultimo '+' inserito. Dopo aver disposto le vocali/consonanti il giocatore le sostituisce con altre a caso dai relativi sacchetti.



- 1) Se il giocatore completa o rivela una parola di **senso compiuto**, egli **CHIUDE** la parola.
- 2) Se il giocatore non riesce a proseguire la parola in costruzione può:
 - **passare la mano** al giocatore successivo, perdendo **1 bonus** (nel caso non li abbia, perde una lettera a scelta)
 - **dubitare** sulla parola in costruzione

Se dubita, il giocatore precedente deve dichiarare qual è la parola di senso compiuto. Se è ammessa, il giocatore precedente **CHIUDE** la parola parziale (perché ormai è stata rivelata) ed il giocatore che ha dubitato è **penalizzato**. Se invece non è ammessa è **penalizzato** il giocatore precedente, ed il giocatore di turno **SOSPENDE** la parola.

- 3) Se la parola in costruzione ha almeno 3 lettere già in tabella ed il giocatore ritiene sia **univoca nel significato** (anche se sottende più parole simili) può **dichiararla in anticipo**, senza comporla fino alla fine.

Se si conferma univoca, ovvero non riceve smentite dagli altri, il giocatore **CHIUDE** la parola parziale.

Se invece viene contraddetto, ovvero è citata un'altra parola con la stessa radice ma con diverso significato, il giocatore di turno è **penalizzato** ed il **primo giocatore** a smentirlo **CHIUDE** la parola.

Per evitare equivoci o sovrapposizioni si può convenire di alzare la mano per contraddire, e quindi stabilire una sequenza tra i giocatori.

Ad esempio, se la parola in corso è CONCL, il giocatore corrente potrebbe azzardare che l'unico prosieguo sia CONCLUDERE/CONCLUSIONE, ma un altro giocatore potrebbe opporgli CONCLAVE, e vincere il contenzioso.

La parola completa da **CHIUDERE** deve avere almeno **4 lettere**.

Nel **CHIUDERE** una parola il giocatore:

- ottiene:
 - gettone da 4 punti per parole brevi (da 4 a 5 lettere)
 - gettone da 5 punti per parole medie (fino a 7 lettere)
 - gettone da 6 punti per parole lunghe (oltre le 7 lettere)

Nel caso di chiusura anticipata di parole **multiple ma univoche** nel significato, si considera la lunghezza della parola più breve.

Chiaramente, anche se l'avversario non trova una parola con stessa radice ma significato diverso, può correggere la parola a significato univoco del giocatore di turno, se ne trova una più breve, per ridurre il suo punteggio.

Ad esempio, nel caso di radice ASCE, se il giocatore di turno dichiara solo ASCENSIONE, un altro lo può correggere in ASCESA (5 punti invece di 6).

- se la parola supera le 8 lettere, il giocatore ha diritto ad 1 bonus o ad 1 lettera a scelta, **ma solo se sono sotto la dotazione iniziale**
- concatena il simbolo '+' alla fine della parola

Nel **SOSPENDERE** una parola il giocatore:

- concatena il simbolo '+' alla fine della parola

La **PENALIZZAZIONE** per il giocatore consiste nel **perdere** 1 lettera a scelta.

Se si completa un giro di tavolo a passare la mano, l'ultimo giocatore può sospendere la parola in corso, per cominciare una nuova parola.

Il simbolo '+' è una **discontinuità** nella costruzione del poligono, ovvero chiude un lato e ne comincia un altro perpendicolare, come descritto in **COSTRUZIONE DEL POLIGONO**.



Nell'esempio suddetto il giocatore BLU, arrivando alla parola parziale TAPP, dichiara TAPPO, TAPPARE unica possibile continuazione. Non viene smentito, CHIUDE la parola con 4 punti ed è fortunato.

Se un altro giocatore avesse ricordato TAPPETO (stessa radice, ma diverso significato), il giocatore BLU avrebbe subito una penalizzazione.

(*) Il **senso compiuto** si conviene tra i giocatori. Ad esempio si possono ammettere tutti i termini del dizionario, più i nomi geografici, senza le coniugazioni dei verbi.

2. Cambiare una lettera

Il giocatore **PUO'** cambiare **una sola lettera** con una a scelta del proprio colore. Se vuole farlo PRIMA di disporre la lettera deve investire **1 bonus**. Altrimenti può farlo dopo, gratuitamente.

3. Trovare una sillaba

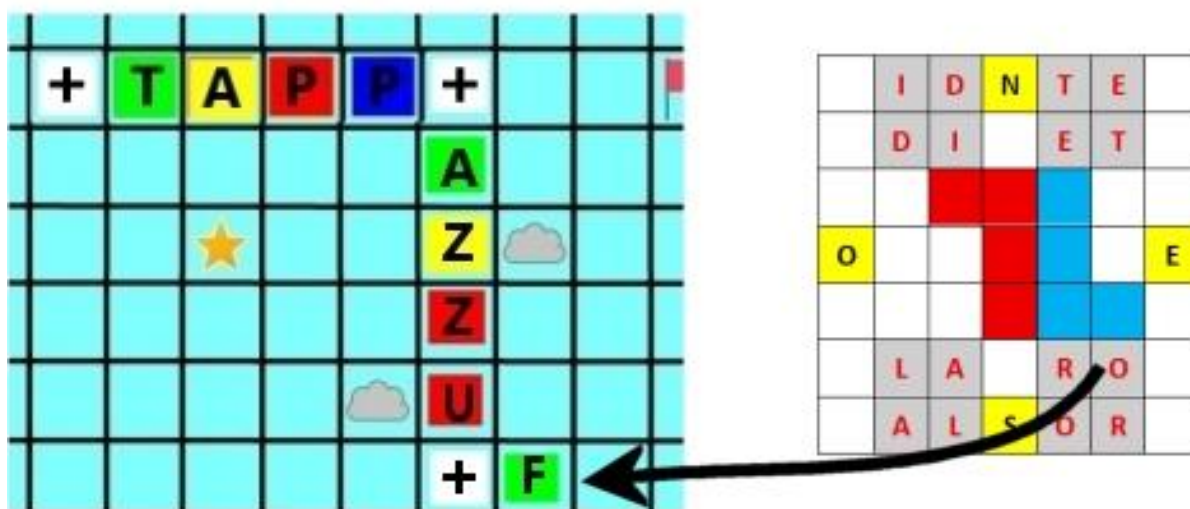
Se il giocatore in corso trova su una sua **carta poligono** una sillaba presente nella parola in costruzione (ad esempio, la parola attuale è CONGI, e su una carta poligono c'è 'CO' o 'GI'), guadagna un gettone da 3 punti e deve cambiare la carta poligono con un'altra dal mazzo (mette la sua carta in coda e prende la nuova carta dall'inizio).

Il giocatore può trovare una sola sillaba al suo turno, ma se la carta poligono con la sillaba contiene anche la sagoma del poligono (vedi seguito) il giocatore fruisce anche del relativo premio.

4. Trovare una sagoma

Se il giocatore in corso trova su una sua carta poligono una sequenza di caselle corrispondente all'ultimo tratto del poligono (ovvero coincide con sagoma rossa o azzurra), guadagna un gettone da 3 punti e deve cambiare la carta poligono con un'altra dal mazzo.

Il giocatore può trovare una sola sagoma al suo turno, ma se la carta poligono contenente la sagoma contiene anche la sillaba (vedi precedente) il giocatore fruisce anche del relativo premio.



Ad esempio, se il giocatore di turno (VERDE, dopo aver disposto la lettera, oppure il successivo GIALLO, prima della sua mossa) ha la carta poligono indicata, la sagoma azzurra coincide con la parte finale del poligono. Così il giocatore guadagna 3 punti e sostituisce la carta poligono.

5. Bonus/Malus

Se il giocatore mette una propria lettera (o il '+' finale) su una casella con la **STELLA**, guadagna **1 gettone bonus**.

Se il giocatore mette una propria lettera (o il '+' finale) su una casella con la **NUVOLA**, perde **1 gettone bonus**. Nel caso non abbia bonus il giocatore perde una lettera a scelta.

Oltre a guadagnare bonus con la STELLA o chiudendo una parola lunga, un giocatore può ricevere un **bonus** se **rinuncia ad una sua lettera**.

COSTRUZIONE DEL POLIGONO

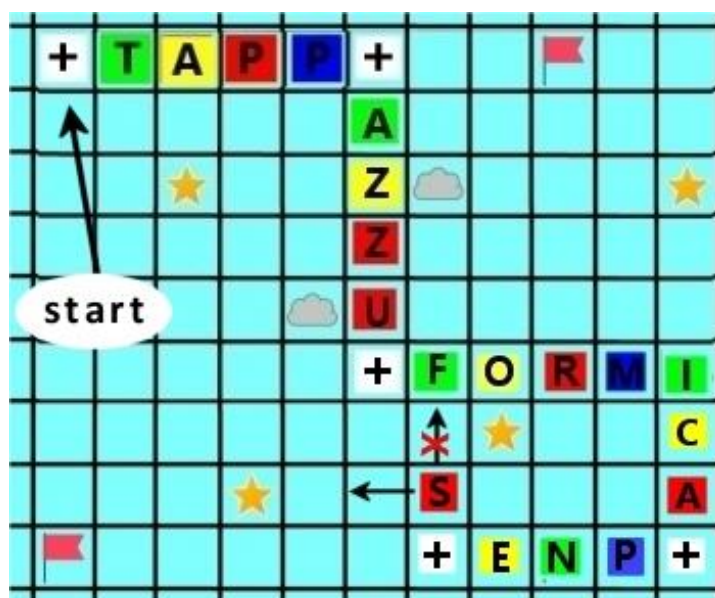
A partire dalle prime 2 caselle adiacenti, ogni giocatore dispone la propria lettera sulla stessa fila, in orizzontale (da OVEST ad EST, o viceversa) o in verticale (da NORD a SUD, o viceversa). Il fine ideale è di costruire un poligono chiudendolo sul punto di partenza.

Si deve **cambiare direzione**, ovvero iniziare un nuovo lato **perpendicolare**, in uno dei seguenti casi:

- Dopo la disposizione di un '+' (come già visto)
- Quando la casella in corso è sul **bordo tabella**
- Quando la casella è ad un passo dalla **chiusura anticipata** del poligono



*Esempio di lettera corrente ('I') sul **bordo tabella**. Per proseguire si sceglie NORD o SUD a seconda dei vincoli descritti in seguito.*



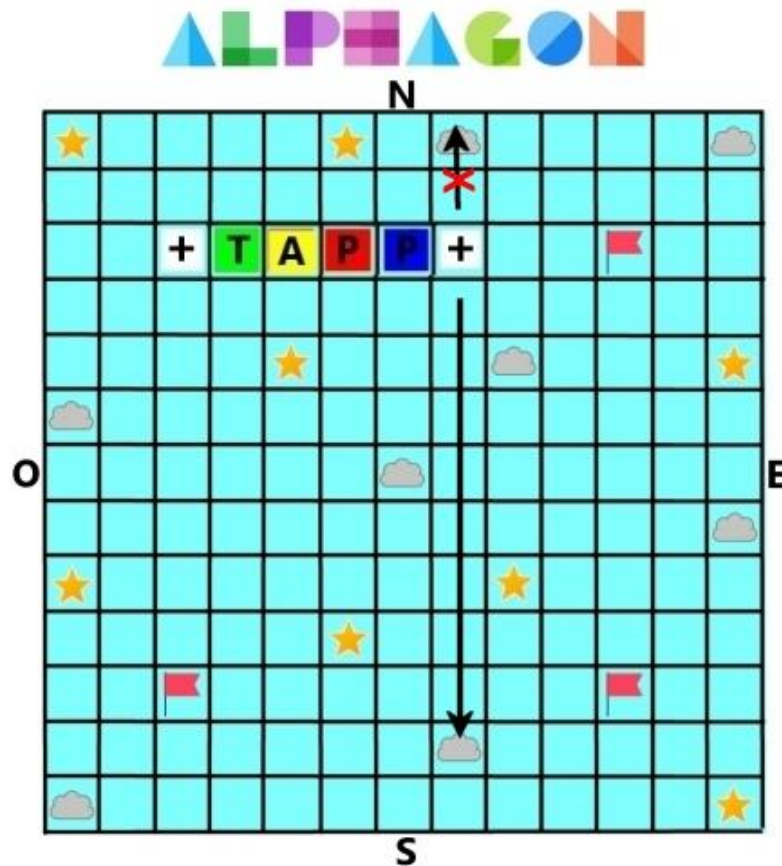
*Esempio di **chiusura anticipata** da evitare. La missione del gioco è **approssimare il punto di START**. In questo caso, dopo l'ultimo '+' con cambio direzione per la lettera 'S', essendo ad un passo dalla chiusura anticipata, c'è un nuovo cambio direzione verso il punto di START, coi vincoli descritti di seguito.*

La scelta della direzione **non è arbitraria**, ma dipende dalla posizione del punto iniziale del poligono.

Ovvero, **se il poligono in costruzione ha almeno 4 lati**, nel cambio di direzione NORD/SUD o EST/OVEST, sceglierò la direzione che si avvicina al punto di partenza.

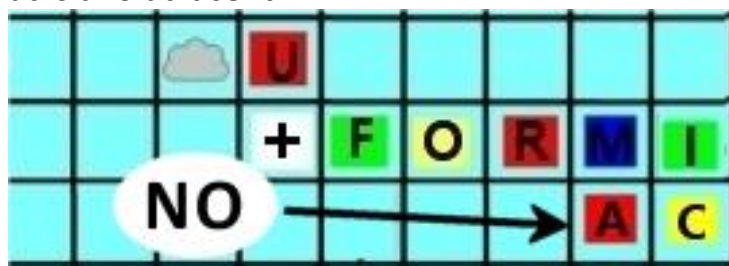
Al contrario se il numero di lati costruiti è inferiore a 4, sceglierò quella che si allontana dal punto di partenza.

Se il punto di partenza è alla stessa latitudine o longitudine, si sceglie la direzione dove il **lato opposto della tabella è più lontano**.



Ad esempio, in questo caso l'ultimo '+' è alla stessa latitudine del punto di partenza. Quindi per iniziare la nuova parola si sceglie la direzione SUD.

Ovviamente un poligono è tale se i suoi lati contengono un'area, quindi non è ammissibile che i lati siano adiacenti.



A parte **totalizzare il punteggio GOAL**, il gioco si arresta se:

- la distanza tra punto di partenza e punto terminale è **1 casella (chiusura poligono)**
- i lati del poligono sono **almeno 10**
- in presenza dei suddetti vincoli **non si riesce a proseguire** la sua costruzione

In questi casi vince il giocatore **col punteggio più alto** in quel momento.

L'USO DELLA WEB APP

Sull'uso di uno smartphone durante un gioco di società ci sono visioni contrapposte, alcuni vorrebbero dimenticare la sua esistenza mentre si gioca (ed io sono d'accordo).

In ogni caso esiste la web app opzionale al link www.geromannella.com/alphagon
Essa consente di:

- scegliere il giocatore iniziale senza il giro di dadi (opzione INIZIO)
- aggiornare il punteggio ai giocatori invece di usare i gettoni (opzione PUNTI)
- generare la **sequenza iniziale** di consonanti e vocali (opzione SEQUENZA)

In quest'ultimo caso la web app può avere un valore aggiunto perché, invece della scelta a caso da un sacchetto, consente di applicare un algoritmo per bilanciare la frequenza d'uso di vocali e consonanti, in modo da non favorire un giocatore (con lettere comuni come C, A, S) e sfavorire un altro (con lettere rare come Z, Q, U).

In ogni caso la web app non è invasiva, avrebbe la sola funzione di generazione random all'inizio e di eventuale contabilità durante il gioco.

APPENDICE

Numero di lettere e il simbolo '+'

Il numero di lettere per ogni giocatore è legato alla frequenza d'uso nel linguaggio.

In ciascun sacchetto consonanti ci sono:

4 per **C, N, R, S, T**

3 per **B, D, F, G, L, M, P, V**

2 per **H, Q, Z**

In ciascun sacchetto vocali ci sono:

6 per **A, E, I**

5 per **O**

3 per **U**

Essendo 10 il numero massimo di lati del poligono, sarà il minimo per i simboli '+'.