

POLAR ESCAPE



salva l'ultimo pinguino

copyright house ID BC218990368

autore Calogero Mannella

indirizzo strada priv. Sebastiano Giaquinto 1, 81100, Caserta

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

cellulare 3356339321, 3924599494

Polar escape

salva l'ultimo pinguino

IL GIOCO

Un terribile disastro ecologico sconvolge l'Antartide: il naufragio di un cargo disperde in mare un'enorme quantità di petrolio. I pinguini, sorpresi su un iceberg, provano a raggiungere la terraferma evitando il contatto con l'acqua, ovvero saltando sulle lastre di ghiaccio galleggianti. Nel gioco ogni giocatore rappresenta un pinguino. Vince il pinguino che per primo raggiunge la terraferma.

Il numero dei giocatori può variare da 3 a 6.

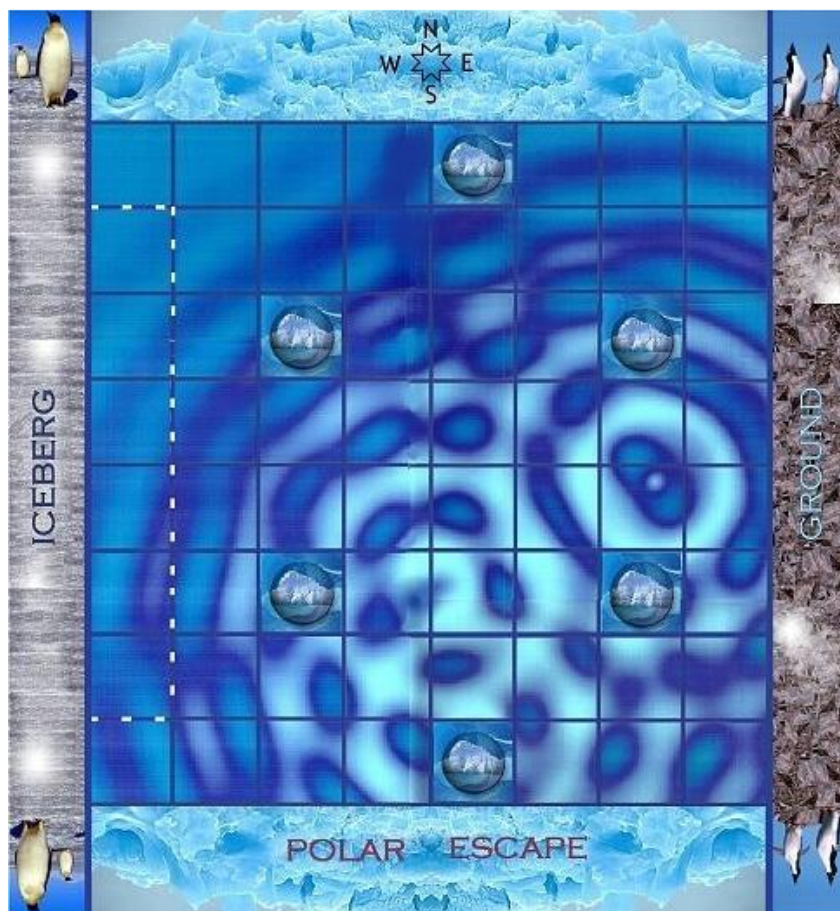
IL PIANO DI GIOCO

Il piano di gioco, ovvero il tratto di mare tra l'iceberg e la terraferma, è una tabella di 8x8 caselle. Sul piano di gioco lo spostamento in direzione Ovest-Est è in **orizzontale** (ovvero lungo le **righe**) ed è detto **avanzamento**, mentre lo spostamento in direzione Nord-Sud è in **verticale** (ovvero lungo le **colonne**).

Per una casella le caselle **adiacenti** sono quelle raggiungibili in un passo, orizzontale o verticale.

Per una casella le caselle **limitrofe** sono le adiacenti più le diagonali ad un solo passo.

Nel mare si trovano anche 6 **piccoli iceberg**, quali ostacoli al percorso delle lastre di ghiaccio.



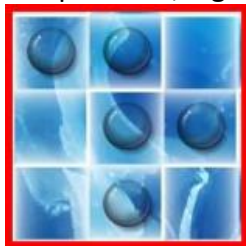
GLI ELEMENTI DEL GIOCO

Sul piano di gioco ogni giocatore è rappresentato da un **pinguino** di un certo colore.

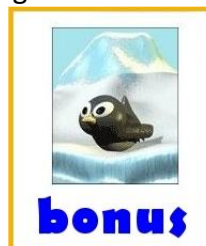
Per ogni colore vi sono 6 **carte lastre di ghiaccio**, ognuna di forma diversa, contenenti 5 **piattaforme tonde**, corrispondenti ai singoli passi dei pinguini.

Gli altri elementi del gioco sono dei **leoni marini** e delle **foche**, che per salvarsi assalgono le lastre dei pinguini, ed inoltre 12 **carte bonus**.

Al posto del tradizionale dado, l'elemento casuale che stabilisce il numero di passi dei pinguini, ed eventuali imprevisti sul percorso, è gestito come illustrato di seguito.



carte lastre di ghiaccio



bonus

L'ELEMENTO CASUALE

Il gioco è concepito come un bilanciamento tra casualità e strategia. Per un numero elevato di giocatori (5-6) l'interazione è elevata e quindi la quota di casualità può essere ridotta. Al contrario essa cresce quando il numero di giocatori è ridotto (3-4). Per gestire questa casualità complessa il comune dado è sostituito dalla web app alla pagina www.geromannella.com/PE

Tale applicazione avrà 3 opzioni:

Con **PINGUINI** si imposta il numero giocatori ed il livello di rischio

Con **INIZIO** si sceglie chi inizia

Con **PARTITA** si comincia il gioco



L'INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie il proprio pinguino e **3 carte lastre** di ghiaccio dello stesso colore.

All'inizio tutti i pinguini sono sull'iceberg a sinistra sul piano di gioco.

Dalla app si imposta numero di giocatori e si sceglie il giocatore che inizia il gioco ed il senso di rotazione delle giocate. Dopodiché si entra nel menù "PARTITA".

La **prima giocata del primo giocatore** (e **solo quella**) si effettua facendo click e disponendo una propria lastra nella prima colonna, nella casella corrispondente al numero sortito, contando le caselle dall'inizio dell'**area tratteggiata** (dall'alto o dal basso).

Dopo quest'unica giocata, tutte le altre avvengono come descritto nel paragrafo "La generica giocata".

LA GENERICA GIOCATO

La generica giocata consiste in **una sola** a scelta tra le seguenti azioni:

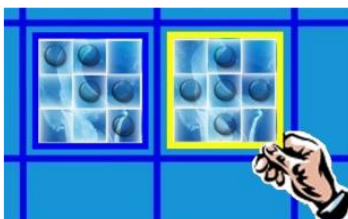
1. Disporre una lastra
2. Far avanzare una lastra
3. Prendere il bonus
4. Spostare i pinguini sulle lastre

1. Disporre una lastra

Si dispone una propria lastra in una casella libera adiacente ad una lastra presente.

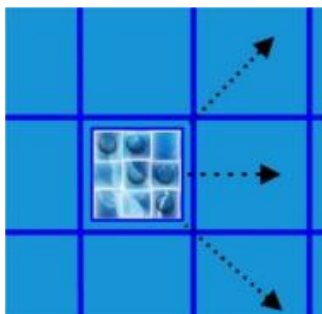
Non è possibile concatenare in orizzontale lastre dello stesso colore, tranne che nelle **ultime due colonne**.

Non è possibile disporre più di una lastra dello stesso colore nell'ultima colonna.



2. Far avanzare una lastra

Si fa avanzare una propria lastra **su una casella limitrofa**. La lastra deve essere **libera** da pinguini.



3. Prendere il bonus

Il giocatore al proprio turno **può rinunciare** ad effettuare mosse.

La rinuncia consente di avere **1 carta bonus**.

Il bonus può avere più utilizzi.

Con **1 bonus** è possibile correggere di 1 punto la sortita del click, in eccesso o in difetto.

Esso è **cumulativo**, per correggere più punti.

Con **1 bonus** non si subisce lo **sfratto** dal proprietario della lastra (vedi seguito).

Con **2 bonus** si può scegliere dal mazzo e posizionare una nuova carta lastra, prima della giocata.

Con **2 bonus** si possono effettuare 2 mosse.

Dopo l'utilizzo i bonus vanno restituiti.

4. Spostare i pinguini sulle lastre

Si preme il click.

A) Esce un numero da 1 a 6

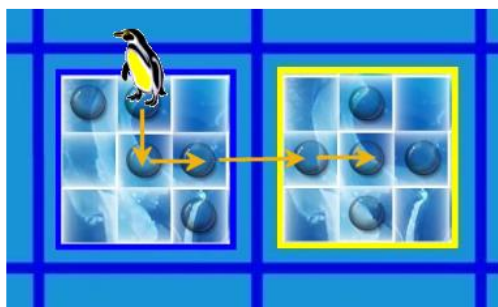
Si sposta il pinguino sulle lastre, **muovendosi sulle piattaforme tonde** del numero di passi sortito, 1 passo = 1 piattaforma.

Lo spostamento sulle lastre può eventualmente attraversare piattaforme occupate da altri pinguini, ma deve arrivare in una piattaforma libera.

Se l'unica piattaforma disponibile non è libera, **si può rifare click una sola volta**.

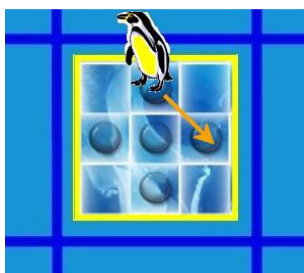
Se il numero sortito è superiore al numero di passi disponibili, o porta su una piattaforma non gradita, si resta fermi.

Se due lastre hanno piattaforme adiacenti, è possibile spostarsi da una lastra all'altra.



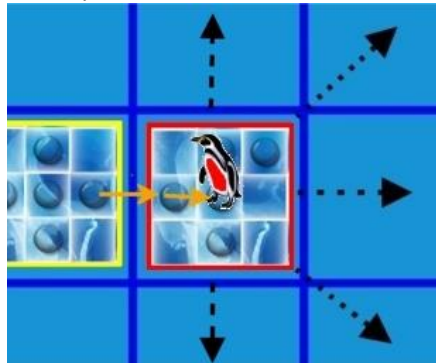
Sortita del 4: esempio di spostamento di 4 passi (piattaforme), attraversando lastre adiacenti.

Non è possibile spostarsi in **diagonale** lungo le piattaforme.



Spostamento non ammesso

Se lo spostamento del pinguino si completa su una lastra **di cui si è proprietari**, ovvero del **proprio colore**, dopo la mossa la lastra col pinguino a bordo **può avanzare** di 1 passo su una casella limitrofa (**mossa combinata**).



Esempio di mossa combinata

B) Esce un imprevisto

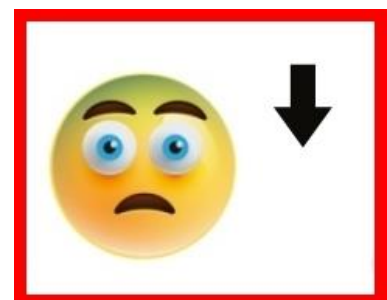
IMPREVISTI NEGATIVI



L'avversario successivo nel giro mette il leone marino su una piattaforma di una tua lastra.



L'avversario successivo nel giro mette 2 foche su 2 piattaforme a sua scelta sulla lastra dov'è il tuo pinguino o su piattaforme limitrofe.



Perdi 1 carta bonus (se ce l'hai)

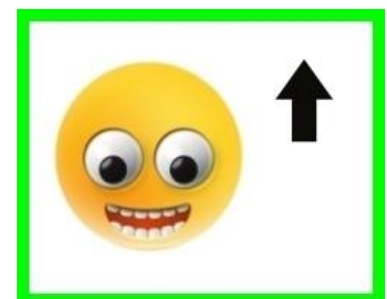
IMPREVISTI POSITIVI



Metti il leone marino su una piattaforma di un tuo avversario a scelta.



Metti 2 foche su 2 piattaforme sulla lastra dov'è il pinguino di un avversario a scelta o su piattaforme limitrofe.



Guadagni 1 carta bonus

I **vincoli degli imprevisti** sono i seguenti:

- Finché il **leone marino** è presente su una lastra non si potrà spostare il pinguino né la lastra, né altri pinguini potranno transitare sulla lastra.
Per liberarsi del leone marino bisogna investire **2 bonus** prima di effettuare la giocata, oppure stare fermo 1 giro
- Il numero di **leoni marini** non può superare quello dei pinguini (ovvero se è uguale, ed esce il relativo imprevisto, non ha alcun effetto)
- Se il click sposta il pinguino su una piattaforma occupata da una **foca**, il pinguino non può andare su quella piattaforma, e se non ha altre scelte rimane fermo.
Per liberarsi di 1 foca bisogna investire **1 bonus**
- Una lastra con foche a bordo non può avanzare, ma può essere **ruotata** o **riciclata** (vedi mosse gratuite)
- Leone marino e foca **non posso coesistere** sulla lastra, ovvero se già c'è una foca non si può disporre un leone marino (e viceversa)
- Se l'**imprevisto è positivo**, dopo aver fatto quanto prescritto, il giocatore può rifare il click fino alla sortita numerica

MOSSE AVANZATE

Nel paragrafo precedente si sono visti i vantaggi della **mossa combinata**, che è possibile quando un pinguino completa il transito su una propria lastra.

Ci sono però 2 possibili varianti:

- Se sulla propria lastra che deve spostarsi vi sono **pinguini ospiti** lo spostamento in **avanzamento** produrrà su di essi lo **sfratto**, ovvero l'abbandono forzato della lastra. In quel caso, **prima** che il proprietario sposti la propria lastra ciascun pinguino ospite deve spostarsi su una **piattaforma a scelta** di una **lastra retrostante**, seguendo la sequenza del gioco, nel caso di più pinguini ospiti.

Se la lastra è sulla prima colonna, gli sfrattati tornano sull'iceberg.

In mancanza di lastre retrostanti, il proprietario della lastra che avanza sceglie su quale lastra spostare l'ospite sfrattato.

Se il pinguino ospite usa 1 **bonus** può evitare lo sfratto.

Una lastra con **leone marino** non può avanzare.

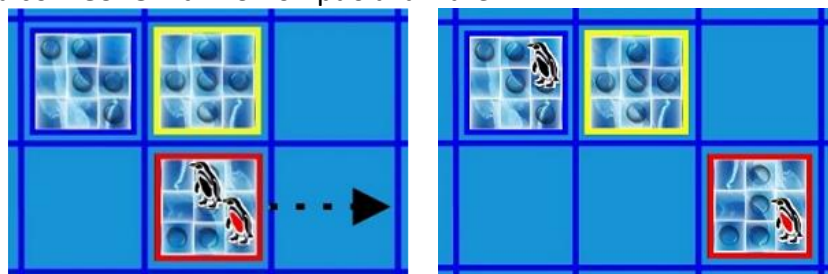


fig.1

fig.2

Esempio di sfratto con pinguino rosso (proprietario) e nero (ospite)

Il pinguino rosso approda su una lastra di sua proprietà, quindi può avanzare di una casella (fig.1)

Prima di spostarsi il pinguino nero lascia la lastra per posizionarsi sulla prima retrostante (fig.2)

- Se lo spostamento della lastra trova ogni via bloccata dalla presenza di ostacoli (altre lastre o iceberg) o da vincoli di gioco, è possibile **scambiare** la posizione della lastra in avanzamento con una limitrofa, **se questa è libera** da pinguini. Lo scambio non può avvenire sull'**ultima colonna**.

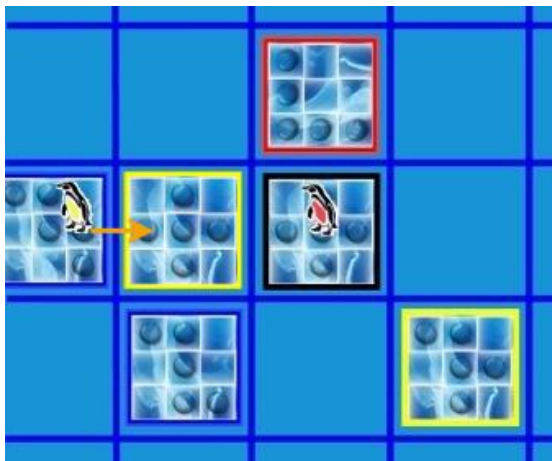


fig.1

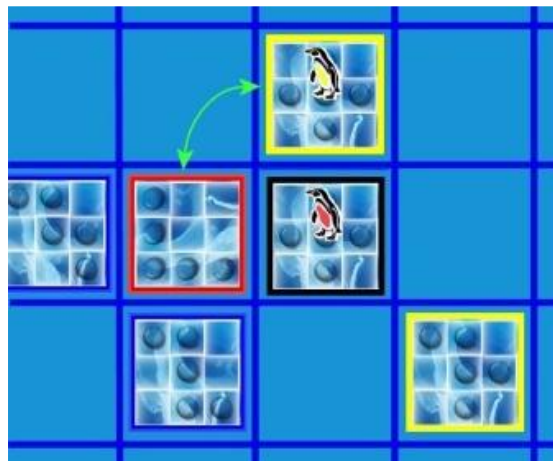


fig.2

Nell'esempio il pinguino giallo in avanzamento arriva su una lastra di cui è proprietario, per cui la lastra potrebbe avanzare verso una casella limitrofa (fig.1). Non può spostarsi sulla lastra centrale, perché occupata dal pinguino rosso, e non può andare sulla casella libera inferiore, perché non è possibile concatenare in orizzontale lastre dello stesso colore. Tuttavia può scambiare di posizione con la lastra superiore (fig.2).

MOSSE GRATUITE

Esistono delle mosse che possono essere effettuate gratuitamente **prima** della generica giocata, anche **più di una**. Esse sono le seguenti:

1. **Ruotare la propria lastra, o una lastra altrui se priva di pinguini**
2. **Spostare una propria lastra indietro o lungo la colonna, se priva di pinguini**
3. **Riciclare le lastre di retroguardia** (descritto di seguito)

Se durante il gioco l'avanzamento dei pinguini lascia libere delle **lastre di retroguardia**, ovvero **dietro la colonna del pinguino più arretrato**, il proprietario di quelle lastre al suo turno può effettuare il **riciclaggio**.

Esso consiste nell'avanzamento della propria lastra al più di 2 caselle, eventualmente sorvolando iceberg o altre lastre, su una casella libera (**riciclaggio semplice**).

In questa mossa, **investendo 1 bonus**, può scambiare la propria lastra con una nella casella di destinazione, se priva di pinguini (**riciclaggio con scambio**).

Si deve sempre rispettare il vincolo di non disporre lastre dello stesso colore adiacenti in orizzontale, tranne le ultime due colonne.



Riciclaggio semplice



Riciclaggio con scambio

CHI VINCE

Vince il pinguino che **raggiunge per primo** la terraferma.

In questo passaggio l'ultimo transito deve essere su **una lastra del suo colore**.

L'ultimo click deve consentire al pinguino di fermarsi **esattamente** nella casella della **terraferma**.
Quindi:

- se il click dà un numero uguale al numero di passi necessari, il pinguino vincerà
- se il click dà un numero inferiore al numero di passi necessari, il pinguino avanzerà del numero di passi sortito
- se il click dà un numero superiore al numero di passi necessari, il pinguino non si muoverà ma riceverà un bonus per il turno successivo, per correggere la sortita
- se il pinguino è **sull'ultima colonna gli imprevisti non saranno validi**, ovvero potrà ripetere il click finché non esce un numero

Nel caso in esempio al pinguino rosso serve un 4 per arrivare alla terraferma.

Oltre al 4 se dal click sortisce 5 o 3, ed il giocatore ha 1 bonus, esso può raggiungere la sponda.

Non avendo bonus, se sortisce un numero inferiore a 4 avanzerà dei relativi passi, se invece sortisce 5 o 6 il pinguino rimane fermo, ma guadagna un bonus per il turno successivo.

