

FLASH CARD / DISAMBIGUAZIONE (Versione 1.0)

INTEGRAZIONI UFFICIALI AL REGOLAMENTO DEL GIOCO

USO CORRETTO DELLE FLASH-CARD

di *Leonardo Tortorelli*

Con il presente documento intendo fornire chiarimenti ufficiali sul significato e il corretto utilizzo di tutte le flash-card (elencate in ordine alfabetico) in quanto, sul testo, tale punto non è stato discusso. Queste pagine costituiscono un documento confidenziale, ma ufficiale dato che saranno in futuro parte integrante della II edizione di *Geometriko*.

AMICI PER LA PELLE / ARCHIMEDE & EUCLIDE

“*Archimede non fa nulla senza il suo amico Euclide: trova anche la sua carta e potrai pescare dal mazzo un nuovo quadrilatero!*”.

Si tratta di una vera e propria coppia di “carte gemelle”. In che senso? “*Archimede*” e “*Euclide*”, prese singolarmente sono due carte inutili poiché non sortiscono alcun effetto; se invece il giocatore durante la partita possiede entrambe le carte, può in qualunque momento del gioco, pescare dal mazzo una nuova *carta quadrilatero*. Se il mazzo di *carte quadrilatero* dovesse essere esaurito, queste carte diventano inutilizzabili.



ASSICURAZIONE ANTI-FURTO

“*Se ti rubano o perdi un quadrilatero prezioso, scartami e lo riavrà indietro!*”

Questa carta è molto importante e può essere utilizzata in tre casi:

- **I Caso)** Quando non si riesce a difendersi da un attacco e si perde un quadrilatero, scartando questa flash-card la “vittima” acquisisce il diritto a riavere indietro il quadrilatero appena perso. Un esempio classico del suo utilizzo è quello della perdita di una carta importante come il *rombo*, il *rettangolo* o il *quadrato* a causa di un assalto non respinto;
- **II Caso)** Quando ci rubano un quadrilatero di valore mediante una *fulciata geometrica*;
- **III Caso)** Quando ci rubano un quadrilatero importante sfruttando il potere ricevuto da un'altra *flash-card* in mano agli avversari.



CAPRONE UGO

“*Dimostra che in geometria non sei ignorante come il caprone Ugo! Rispondi a una domanda di teoria che il giocatore alla tua destra ti farà aiutandosi con la dispensa. Se sbagli, scarta un quadrilatero!*”

Attenzione! Questa carta non è un benefit, ma una rognà! La domanda - lecita- che si pone il giocatore quando se la ritrova tra le mani è la seguente: “Quando deve essere usata? Subito o quando voglio durante la partita?”. La risposta è semplice: questa carta deve essere giocata senza indugio appena viene pescata. Se un giocatore non adempie a quest’obbligo subisce per punizione una *fulciata geometrica* a cura dell’arbitro di tavolo o di altro giocatore. Se inoltre un giocatore vince la partita senza dichiarare o senza giocare questa carta, perde automaticamente a tavolino.



CARTA DEL TEMPO

“*Che fortuna! Hai il 50% di tempo in più per risolvere uno degli Eventi Question-Time o Problem-Time!*”.

La funzione di questa flash-card è molto semplice. Essa si può usare ogni qual volta - dopo aver effettuato il *Sorteggio della Speranza* – il giocatore pesca un quesito che non riesce a risolvere nel tempo assegnato. Si ricorda che tale tempo è sempre indicato sul libro vicino al quesito da somministrare. Attenzione! La carta può essere utilizzata una sola volta, dopodiché deve essere scartata. Come funziona? Facciamo un esempio. Pippo che ha la “*Carta del Tempo*”, al *sorteggio della speranza* incappa in un quesito per lui non semplice e lo deve risolvere in 3 minuti. Scartando questa flash-card, il tempo a sua disposizione aumenterà del 50% e cioè di 1 minuto e mezzo. Il tempo totale a sua disposizione passerà quindi, da 3 a 4 minuti e mezzo.



IL CUOCO GALILEO

“*Auguri! Per il tuo compleanno un giocatore a tua scelta, con più di un quadrilatero in mano, ti regala una carta!*”.

L’utilizzo di questa flash-card è semplice e immediato. La carta può essere utilizzata quando si vuole, ma una sola volta, dopodiché come tutte le flash-card deve essere scartata. Come ben si capisce dal testo, il possessore del *Cuoco Galileo* individua un avversario in modo razionale (ad esempio chi ha più carte e quindi ha più probabilità di vittoria) e gli sottopone questa carta. Lo sfortunato giocatore destinatario di questa “ordinanza”, è obbligato a regalare uno a piacere dei suoi quadrilateri.



N.B.: Nella modalità a squadre (4 giocatori in modalità 2 contro 2), questa carta potrebbe essere strategicamente indirizzata anche verso il proprio compagno di squadra; quest’ultimo sceglierà di donare al partner il quadrilatero che più riterrà opportuno. Si ricorda che come in tutti i giochi di carte tradizionali, è vietato comunicare le proprie carte ai giocatori alleati o ancor peggio suggerire mosse di gioco.

FRA' LEONARDO

“*Non sai rispondere a una domanda? Non preoccuparti, Fra' Leonardo ti salva e te ne fa pescare un'altra!*”.

Fra' Leonardo è una flash-card molto importante, grazie ad essa, infatti, il giocatore potrebbe rinviare la propria esclusione dal gioco. In che modo? Quando un giocatore resta con una sola carta – come da regolamento – al fine di non essere escluso dal gioco, deve fare obbligatoriamente il *Sorteggio della Speranza*, pescare una domanda, un problema o un test e fornire una soluzione esatta. Nel caso in cui si teme di non saper rispondere in modo adeguato, scartando il frate, si ha diritto a un nuovo *Sorteggio della Speranza* e quindi a un nuovo quesito. Attenzione! Lo scambio dovrà essere fatto al massimo entro UN MINUTO dalla lettura del testo, trascorso il quale, per non uscire dal gioco bisognerà affrontare il quesito.



GUARDIA DEI QUADRILATERI

“Se ti attaccano scartami e vincerai senza neanche sprecare un quadrilatero!”.

L’impiego di questa flash-card è abbastanza evidente. Come sappiamo il gioco è strutturato in modo che ciascun giocatore si trovi in una di queste situazioni:

- Fase di attacco;
- Fase di difesa;
- Fase stazionaria (né difesa, né attacco);
- Fase di flash-card (quando un giocatore interrompe il gioco per giocare una flash-card).

Questa carta si utilizza durante la fase di difesa ed esattamente nel momento in cui si subisce un attacco che non si è in grado di vincere oppure non è conveniente farlo (si pensi per esempio al caso in cui si abbiano in mano solo quadrilateri importanti che magari conviene più tenere che perdere).

N.B.: Questa carta è inefficace contro la *Fucilata Geometrika* in quanto non è un attacco, ma una punizione didattica!



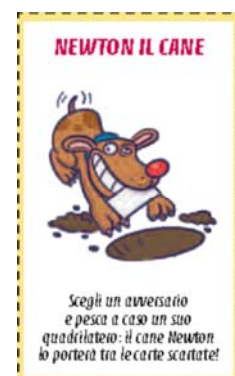
NEWTON IL CANE

“Scegli un avversario e pesca a caso un suo quadrilatero: il cane Newton lo porterà tra le carte scartate!”.

L’utilizzo di questa carta è molto intuitivo, essa però, a causa di un errore di stampa contiene una omissione importante che deve necessariamente essere rettificata in fase di gioco, soprattutto se si tratta di un torneo. Il testo corretto è il seguente:

“Scegli un avversario che possiede almeno due quadrilateri e pescane uno a caso: il cane Newton lo porterà tra le carte scartate!”.

La motivazione è semplice: evitare il più possibile che l’esclusione di un giocatore avvenga con l’utilizzo di una semplice flash-card.



SANTA PITAGORA

“Santa Pitagora ti vuole bene! Scegli uno di questi doni:

1. Pesca un nuovo quadrilatero
2. Respingi un attacco
3. Ripeti il “Sorteggio della Speranza”
4. Recupera l’ultimo quadrilatero perso.

Non serve quindi essere dei geni per capire che questa carta è la regina delle flash-card, essa infatti, potrà darti uno dei benefit di altre quattro importanti carte. In particolare si ha che:

- il dono (1): equivale ad aver le flash-card “Archimede” ed “Euclide” contemporaneamente;
- il dono (2): equivale ad aver la flash-card: “Guardia dei quadrilateri”;
- il dono (3): equivale ad aver la flash-card: “Fra’ Cicciuizzo”;
- il dono (4): equivale ad aver la flash-card: “Assicurazione anti-furto”.

Se è vero che *Santa Pitagora* è la flash-card più potente, è anche vero che per il suo utilizzo ottimale il giocatore dovrà aver accumulato una discreta esperienza di gioco che lo aiuterà nella scelta di tempi e modi di utilizzo. Non è raro vedere giocatori alle prime armi che la sprecano utilizzandola in un momento/situazione di gioco non cruciale o per avere benefici “di paglia”.



IL SINDACO FIBONACCI

“Bravo! Dopo tanto lavoro meriti un premio: pesca dal mazzo una nuova carta d’attacco!”

Il *Sindaco Fibonacci* è una flash-card apparentemente blanda e poco utile. Sicuramente non è una delle più “potenti” in circolazione e su questo non si può che essere d’accordo. La carta può essere utilizzata in qualsiasi momento del gioco sin dal primo giro. La sua utilità è evidente soprattutto quando, rimasti con poche carte d’attacco, si hanno capacità offensive ridotte. Se con un minimo di buona sorte, scartando il *Sindaco Fibonacci* si pesca una carta d’attacco molto efficace, si potrebbe riuscire a sottrarre a un avversario un quadrilatero importante e quindi molti punti-quadrilatero utili a decretare il vincitore in una gara a tempo.



ZIO ALBERT

“Hai giocato alla velocità della luce. Fai una pausa! Resta fermo un giro e riposati con Zio Albert!”.

Questa carta è effettivamente dal messaggio un po’ ambiguo. Quando si deve usare? Cosa vuol dire “resta fermo un giro” dato che in *Geometriko* non esiste una turnazione regolare dei vari giocatori? Per capirne al meglio il significato, considerare su di essa questo messaggio sostitutivo:

“Hai giocato alla velocità della luce. Fai una pausa! *Quando credi che sia il momento giusto, resta fermo un giro e riposati con Zio Albert!*”.



Pertanto, questa carta può essere usata quando vuoi e in particolare:

- se sei in una *fase d’attacco* e la cosa non ti va a genio, puoi rifiutarti di farlo; in tal caso, chi prenderà l’iniziativa del gioco? Si ricorrere al *Dado Geometriko* esattamente a come già fatto all’inizio della partita;
- se sei in *fase di difesa* e la cosa non ti va a genio, puoi rifiutarti di farlo; in questo caso colui che ti ha attaccato dovrà lasciarti in pace e offendere un altro giocatore con la stessa carta d’attacco.