

**GEOMETRIKO**

# **Materiali online 2**

---

## ***Precisazioni sull'uso corretto delle flash card***

***Integrazioni ufficiali al regolamento***



Con il presente documento si intende integrare il testo *Geometriko* fornendo chiarimenti sul significato e il corretto utilizzo delle flash card (elencate in ordine alfabetico). Queste pagine costituiscono un documento ufficiale.

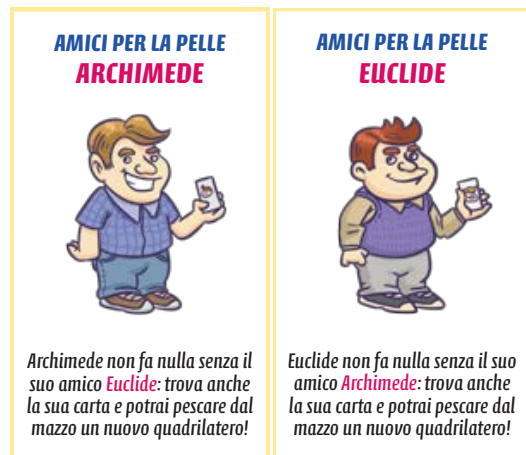
**NB:** Le flash card possono essere utilizzate esclusivamente tra un attacco e l'altro. Per ovvi motivi (si veda la loro descrizione d'uso), fanno eccezione a questa regola: «Assicurazione anti-furto», «Caprone Ugo», «Guardia dei Quadrilateri», «Zio Albert» e «Santa Pitagora» (quando quest'ultima è usata con i poteri delle carte appena citate).

## ◆ 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!*

*Euclide non fa nulla senza il suo amico Archimede: 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, tra un attacco e l'altro, pescare dal mazzo una nuova carta quadrilatero. Se il mazzo di carte quadrilatero dovesse essere esaurito, queste carte diventano inutilizzabili.



## ◆ ASSICURAZIONE ANTI-FURTO

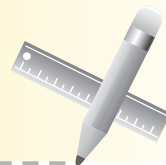
*Se ti rubano o perdi un quadrilatero prezioso, scartami e lo riavrà indietro!*

*NB: L'assicurazione è inutilizzabile contro il Cuoco Galileo.*

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

1. Quando non si riesce a difendersi da un attacco e si perde un quadrilatero, scartando questa flash card, la «vittima» acquisisce il diritto di 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.
2. Quando si perde un quadrilatero di valore mediante una Fucilata geometrika.
3. Quando viene «rubato» un quadrilatero importante sfruttando il potere ricevuto da un'altra flash card in mano agli avversari (fatta eccezione per il «Cuoco Galileo» perché trattasi di regalo e non di «furto»).





### ◆ **CAPRONE UGO**

*Giocami subito, pena una Fucilata geometrika! Dimostra che in geometria non sei ignorante come il Caprone Ugo! Rispondi in 1 minuto a una domanda di teoria che ti farà in 1 minuto il giocatore alla tua destra. Se sbagli: Fucilata geometrika!*

Attenzione! Questa carta non è un benefit, ma una «sfortuna»! La domanda di teoria deve essere formulata entro 1 minuto, così come le risposta. Se quest'ultima è giudicata errata dal docente, il giocatore viene appellato «caprone Ugo» e subisce una Fucilata geometrika da colui che gli ha posto la domanda.

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata. Se un giocatore non adempie a quest'obbligo subisce per punizione una Fucilata geometrika a cura dell'arbitro di tavolo o di un altro giocatore. Inoltre, se qualcuno vince la partita senza dichiarare questa carta, perde automaticamente a tavolino.

Il «Caprone Ugo» dopo l'uso deve essere rimesso nel mazzo delle flash card ancora da pescare (che viene rimescolato) e quindi, man mano che il gioco avanza, la probabilità di pescarlo diventa sempre più alta.

### **CAPRONE UGO**



*Giocami subito,  
pena una Fucilata geometrika!  
Dimostra che in geometria non sei  
ignorante come il caprone Ugo!  
Rispondi in 1 minuto a una  
domanda di teoria che ti farà  
il giocatore alla tua destra.  
Se sbagli: Fucilata geometrika!*

### ◆ **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 semplice. Si può usare quando, 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 test da somministrare. Attenzione! La carta può essere utilizzata una sola volta, dopodiché deve essere scartata come tutte le altre flash card. Ad esempio: Pippo, che ha la «Carta del tempo», al Sorteggio della speranza pesca 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.

### **CARTA DEL TEMPO**



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

### ◆ **IL CUOCO GALILEO**

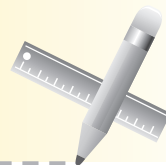
*AUGURI! Per il tuo compleanno un giocatore a tua scelta, con più di un quadrilatero in mano, ti regala una carta!*

L'utilizzo di questa flash card è semplice e immediato. La carta può essere utilizzata tra un attacco e l'altro, ma una sola volta, dopodiché, come tutte le flash card, deve essere scartata. 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, suo malgrado, uno dei suoi quadrilateri, a piacere. Questa carta, coerentemente con la regola del fair-play, non si può usare contro chi ha già perso due quadrilateri di seguito a causa di attacchi o di altre flash card.

### **IL CUOCO GALILEO**



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



### ◆ FRA' LEONARDO

*Non sai rispondere a una domanda del Sorteggio della speranza? 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. Chi resta con una sola carta, per non essere eliminato dal gioco, deve fare obbligatoriamente il Sorteggio della speranza, pescare un evento e fornire una soluzione esatta. Nel caso in cui si teme di non saper rispondere in modo adeguato, scartando questa carta, si ha diritto a un nuovo Sorteggio della speranza e quindi a un nuovo quesito. Attenzione! Lo scambio dovrà essere fatto al massimo entro 1 minuto dalla lettura del testo, trascorso il quale, per non uscire dal gioco, bisognerà affrontare il quesito inizialmente sorteggiato.

### ◆ GUARDIA DEI QUADRILATERI

*Se ti attaccano scartami e vincerai senza neanche sprecare un quadrilatero!*

L'impiego di questa flash card è abbastanza intuitivo. 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 giocarsi 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, ad esempio, al caso in cui si abbiano in mano solo quadrilateri importanti che ovviamente conviene più tenere che perdere).

N.B.: Questa carta è inefficace sia contro il «Cuoco Galileo», sia nel caso di Fucilata geometrika, in quanto, quest'ultima non è un attacco, ma costituisce una «punizione» per una lacuna di geometria. La «Guardia dei quadrilateri», in compenso, è efficace contro la flash card «Newton il cane».

### ◆ NEWTON IL CANE

*Scegli un avversario con più di un quadrilatero in mano e pescane uno a caso: il cane Newton lo porterà tra le carte scartate!*

La carta può essere utilizzata tra un attacco e l'altro, ma una sola volta, dopodiché deve essere scartata. Questa carta, coerentemente con la regola del fair-play, non si può usare contro chi ha già perso due quadrilateri di seguito a causa di attacchi o di altre flash card. L'effetto di «Newton il cane» viene neutralizzato dalle flash card «Guardia dei quadrilateri» e «Santa Pitagora» (scegliendo il dono numero 2).

#### FRA' LEONARDO



*Non sai rispondere a una domanda del Sorteggio della speranza? Non preoccuparti, fra' Leonardo ti salva e te ne fa pescare un'altra!*

#### GUARDIA DEI QUADRILATERI

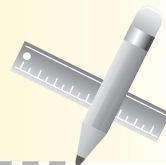


*Se ti attaccano scartami e vincerai senza neanche sprecare un quadrilatero!*

#### NEWTON IL CANE



*Scegli un avversario con più di un quadrilatero in mano e pescane uno a caso: il cane Newton lo porterà tra le carte scartate!*



### ◆ 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.

Questa carta è la regina delle flash card, dato che potrà dare al suo fortunato possessore uno dei benefit di altre quattro importanti carte. In particolare si ha che:

- il dono (1) equivale ad avere le flash card «Archimede» ed «Euclide» contemporaneamente;
- il dono (2) equivale ad avere la flash card: «Guardia dei quadrilateri»;
- il dono (3) equivale ad aver la flash card: «Fra' Leonardo»;
- 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 effimeri.

### ◆ 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 sua utilità è evidente soprattutto quando, rimasti con poche carte d'attacco, si hanno possibilità 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! Potrai riposarti con Zio Albert perché per un giro nessuno potrà attaccarti!*

La flash card «Zio Albert» può essere utilizzata quando si è in fase di difesa, ma una sola volta, dopodiché, come tutte le flash card, deve essere scartata. In altre parole, se si è sotto attacco, ci si può sottrarre grazie a «Zio Albert»; in questo caso, colui che ha attaccato dovrà soprassedere e rivolgere la stessa carta d'attacco a un altro giocatore.

#### SANTA PITAGORA



*Santa Pitagora ti vuol 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.

#### IL SINDACO FIBONACCI



**BRAVO!**  
*Dopo tanto lavoro meriti  
un premio: pesca dal mazzo  
una nuova carta d'attacco!*

#### ZIO ALBERT



*Hai giocato alla velocità  
della luce. Fai una pausa!  
Potrai riposarti con Zio Albert  
perché per un giro  
nessuno potrà attaccarti!*