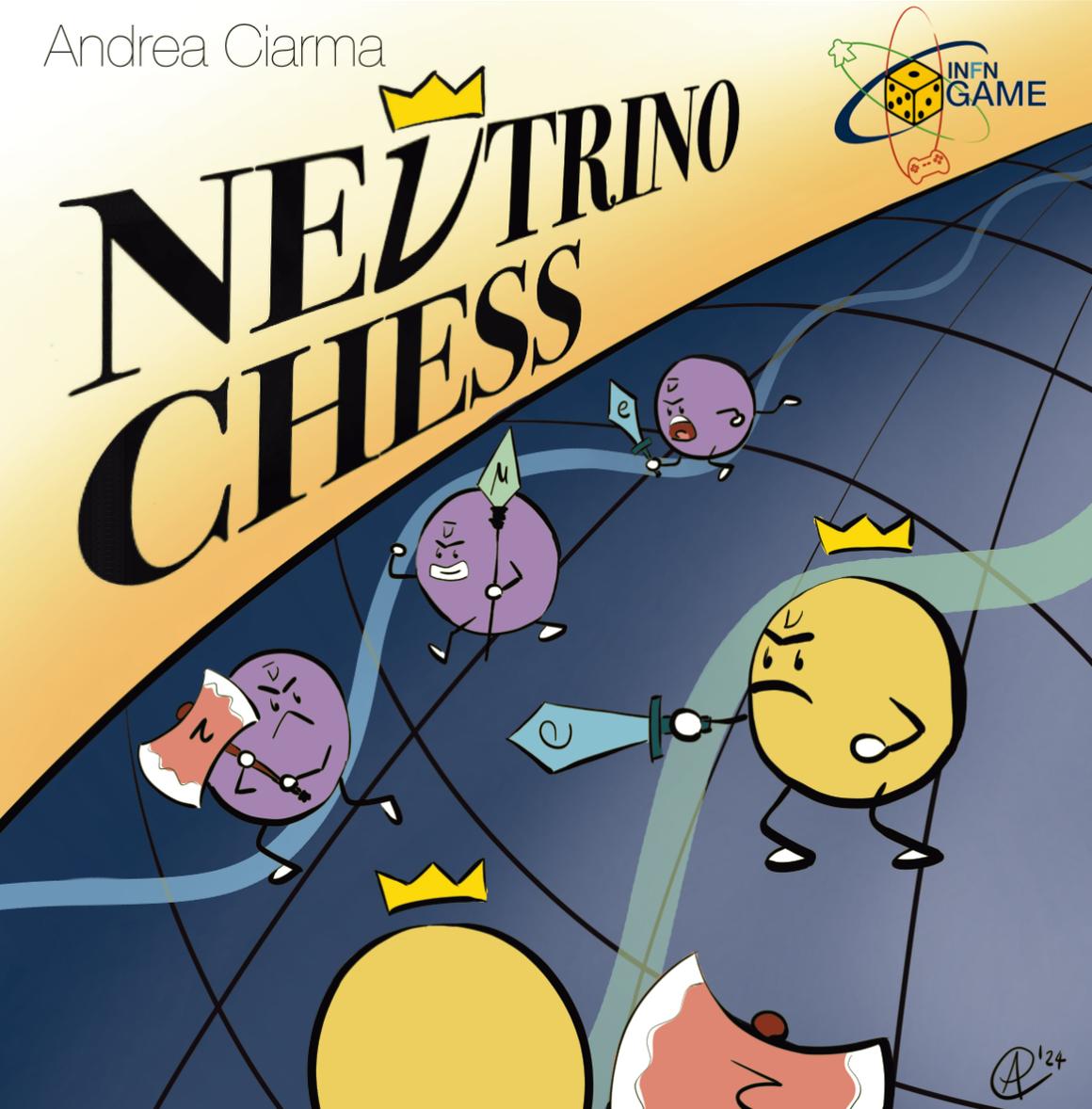


Andrea Ciarma

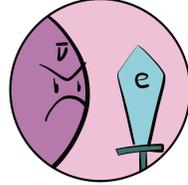
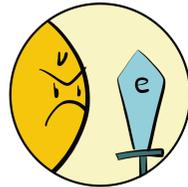
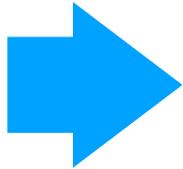
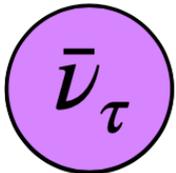
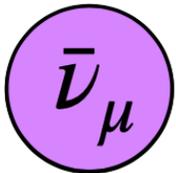
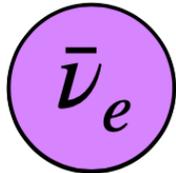
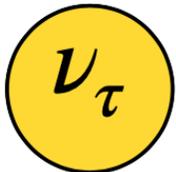
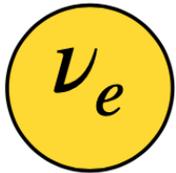


NEUTRINO CHESS



Updates sullo sviluppo del gioco

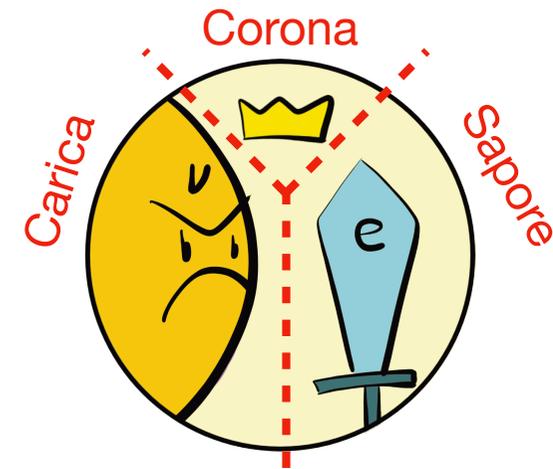
Andrea Ciarma



Pedine

Nuovo design dopo i suggerimenti del workshop

- **Uguale spazio sulla pedina** alle informazioni su carica e sapore (prima l'info predominante era ν , già ridondante dal colore dello sfondo)
- Icona per identificare il **Re**
- I simboli e, μ, τ non di immediata lettura
 - sapore sia **color-coded** (RGB) sia **shape-coded**
 - efficacia testata con l'aiuto di **giocatori daltonici**

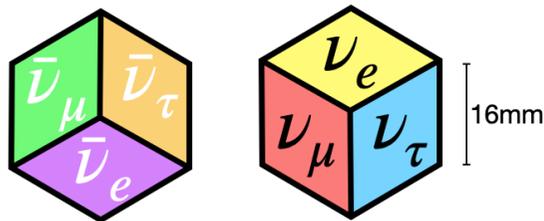


Pedine

Commento da IDEAG: possibile utilizzo di D6 al posto di token di cartone. Questa opzione era già stata pensata, ma in fase di playtest il cartone è più comodo. Eventualmente valutabile se si arriverà a produzione, compatibilmente coi costi (più alti coi dadi).

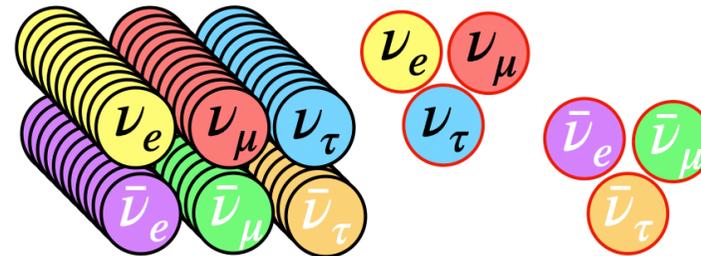
Componenti: Pedine

Opzione 1: Dadi custom



- ✓ tutte e 6 le particelle **sullo stesso dado** (ν su 3 facce, $\bar{\nu}$ su le altre 3)
 - ➔ stesso oggetto per pedine di **entrambi i giocatori** (tranne i due re che dovranno essere riconoscibili)
 - ➔ non devo cambiare oggetto quando cambio sapore, solo girare il dado

Opzione 2: token di cartone



- ✓ basso costo di produzione
- ad ogni mossa va fisicamente cambiata la pedina
- servono **tante** pedine
 - ➔ particella e antiparticella possono stare sui due lati dello stesso token

Entrambe le soluzioni devono rispettare criteri di accessibility

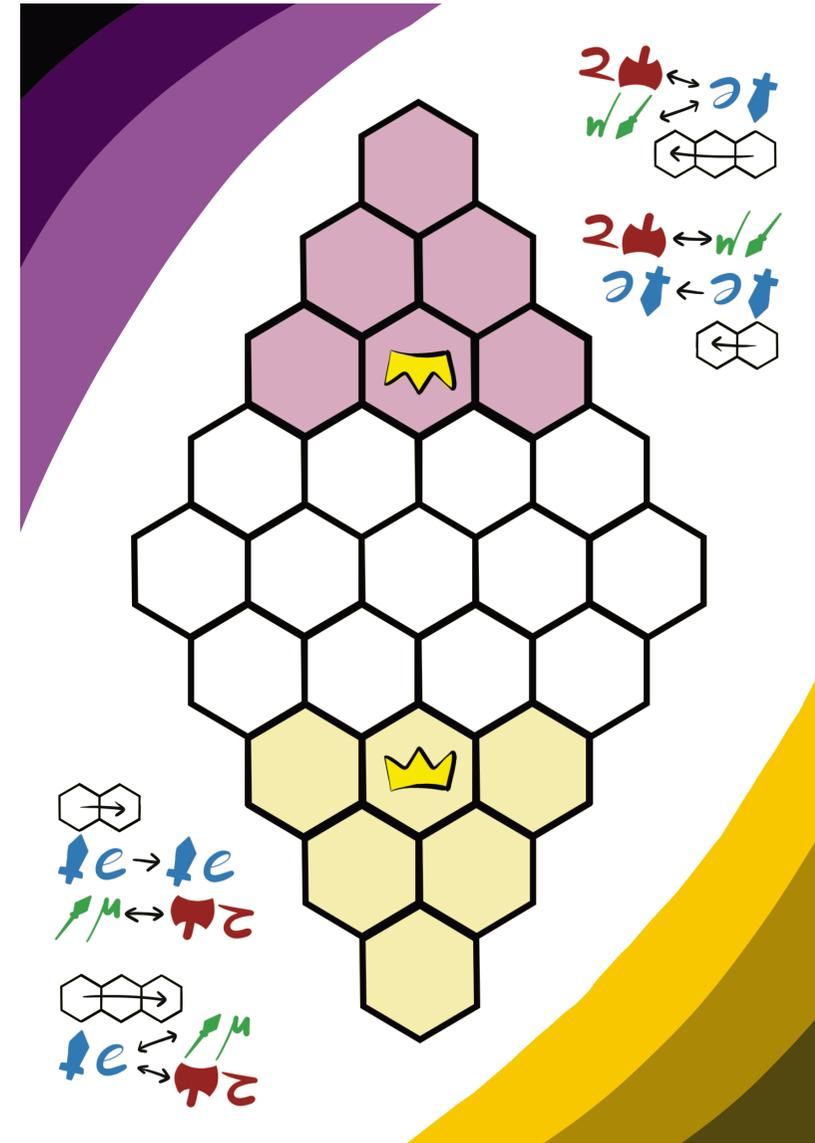


essere ben distinguibili sia per colore che per simboli

Tabellone

Nuovo design dopo i suggerimenti del workshop

- **Reminder delle regole** più schematico e con rimando ai simboli/colori usati per i sapori sulle pedine
- Un po piu di **colore!**
- Stessa forma e dimensione



Regolamento

Regolamento aggiornato per essere **piu comprensibile**, con rimandi alle nuove icone.

Aggiunta una bozza di testo di **approfondimento per la divulgazione**

- Fruibile a tutti
- Di aiuto per insegnanti/educatori che vorranno usare il gioco

Muovere - puoi muovere uno dei tuoi Pezzi di 1 o 2 Celle sul Tabellone. A causa del fenomeno dell'Oscillazione, il tuo Pezzo Neutrino cambierà Sapore a seconda di quanta distanza percorrerà:

1 Cella (Corto Raggio)

2 Celle (Lungo Raggio)

Per cambiare Sapore, prendi un Pezzo col sapore che ti serve da quelli che sono avanzati ad inizio gioco e sostituisilo a quello che stai muovendo.

- Un Pezzo in una Cella Re o Cella Posizionamento può essere mosso solo in avanti, e da una Cella Battaglia non può muovere verso una Cella Re o Schieramento.

secondo caso **Cattura** il Pezzo lato del Tabellone (vedi Posi...)

Se dopo una mossa un Re deve essere mosso in un po... **possono Catturare**, ma possono mettere **sotto Scacco** il Re avversario. Se non c'è modo di salvare il Re allora si dice **Scacco Matto** e la partita finisce (vedi Fine Gioco).

Schierare un Pezzo Catturato - Metti un Pezzo che hai **Catturato** in una qualsiasi delle

Sotto Scacco!

- 1) il Re Fugge
- 2) un altro pezzo Cattura la minaccia

L'Oscillazione dei Neutrini: Una Storia di Particelle Sfuggenti

Immaginate di avere un distributore con 100 palline rosse collegato ad un lungo tubo. Azionate il distributore e andate dall'altra parte del tubo, ma quando contate le palline rosse che escono ne vedete solo 30. "Dove sono finite le altre?" vi starete chiedendo. La risposta è che le palline possono cambiare colore (e diventare invisibili) durante il viaggio!

Qualcosa di simile è successo agli scienziati che studiavano i neutrini, particelle microscopiche che viaggiano nell'universo. Esistono in tre "sapori": elettronico, muonico e tauonico. Quando vengono prodotti dal Sole, dovrebbero arrivare sulla Terra in grandi quantità, ma per decenni gli scienziati ne hanno rilevati molti meno di quelli previsti.

I Primi Indizi: Homestake e Kamiokande

Negli anni '60, l'esperimento Homestake negli Stati Uniti ha osservato i **neutrini elettronici provenienti dal Sole**. Il rivelatore consisteva in una grande vasca piena di un liquido speciale nascosta in una miniera sotterranea per evitare interferenze. Ma i risultati erano sconcertanti: arrivava solo un terzo dei neutrini previsti. Sembrava che qualcosa non andasse con le teorie o con l'esperimento stesso.

La risposta è arrivata molti anni dopo grazie al rivelatore giapponese Kamiokande (e il suo successore Super-Kamiokande). Questo enorme serbatoio d'acqua situato sotto una montagna, poteva rilevare non solo i neutrini elettronici, ma anche quelli di altri "sapori". Gli scienziati hanno

Gruppo di Lavoro

Gruppo Neutrino Chess			Link:
nome	cognome		
Andrea	Ciarma	LNF	andrea.ciarma@lnf.infn.it
Chiara	Arcangeletti	LNF	chiara.arcangeletti@lnf.infn.it
Giuseppe	Greco	PG	giuseppe.greco@pg.infn.it
Francesco	Fransesini	LNF	francesco.fransesini@lnf.infn.it
Giovanni	Gallucci	PI	giovanni.gallucci@pi.infn.it
Andrea Renato	Rossi	MI	andrea.rossi@mi.infn.it
Marcello	Rossetti Conti	MI	marcello.rossetti@mi.infn.it

grazie!

- Playtest: interno o esterno, il piu possibile (copie fisiche: 1 LNF, 1 BO. Disponibile print&play)
- Definizione target del gioco (attualmente, gadget di basso costo e breve durata) e conseguente ottimizzazione delle regole
- Finalizzazione del testo divulgativo: bozza ~2 pagine gia esistente

PLAYTEST FEEDBACK



Data: _____ Titolo del Gioco: _____

Nome: _____ Email: _____

Possiamo contattarti per ulteriori feedback su questo gioco? Sì No

Giocheresti di nuovo a questo gioco? Sì No Forse

Compreresti questo gioco? Sì No Forse A che prezzo? _____

Quali sono i tuoi tipi di giochi preferiti? _____

	1	2	3	2	1
Regole e Manuale	<input type="radio"/> Mancano delle informazioni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Chiaro e facile da seguire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Troppo lungo e complicato
Durata	<input type="radio"/> Troppo Breve	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Giusto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Troppo Lungo
Tempi di Gioco e Divertimento	<input type="radio"/> Troppo Rapido, Difficile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Divertente per tutta la partita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Troppo Lento, Noioso
Tematica e Contenuto Divulgativo	<input type="radio"/> Scarsa connessione col gameplay	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Concetti e Gameplay ben coesi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Troppo incentrato sui concetti
Libertà di scelta	<input type="radio"/> Scarsa, scelte obbligate	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Ero in controllo della partita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Troppe possibilità
Fortuna e Abilità	<input type="radio"/> Troppo randomico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Bilanciato	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Troppo Strategico

Quale parte del gioco hai preferito? _____

Quale parte del gioco non ti è piaciuta? _____

Quali concetti ti sono rimasti dopo aver giocato? _____

Altri commenti o domande: _____

Feedback Form

Form per la raccolta di feedback dai giocatori in maniera standardizzata e agglomerata, per tutti i nostri giochi.

L'informazione è utile anche per presentare i progressi e il gradimento dei giochi sia a potenziali editori sia alla giunta.

Massima utilità sui grandi numeri es. PLAY25, scuole, etc

PDF disponibile sul Teams della sigla.