

SIMILO ANIMALI e SIMILO ANIMALI SELVAGGI

Coda pelosa e lunghi denti: di che animale si tratta?



Introduzione

Oggi parleremo di due giochi di carte piuttosto semplici ma divertenti, soprattutto se praticati in famiglia o con amici che normalmente non partecipano alle vostre serate ludiche perché... ci sono regole “troppo difficili” da imparare (quelli per cui anche il Monopoli è già complicato). Si tratta di **Similo Animali** e **Similo Animali Selvaggi**, editi da Ghenos Games e dedicati a giocatori di 7 anni o più. Durano entrambi 10-15 minuti a partita, quindi solitamente sono poi seguiti da più di un bis.

Diciamo subito che si tratta di giochi “cooperativi” dove uno dei partecipanti deve dare indizi agli altri, usando solo delle carte e senza mai parlare, perché riescano ad individuare un animale ben preciso fra i 12 messi in tavola. Sì, siamo d’accordo che esiste il rischio che qualche persona cerchi di prendere il sopravvento nel gruppo e tenti di forzare le decisioni, ma siccome è un gioco decisamente familiare (o un filler, fate voi) si tratta di un rischio abbastanza ridotto.

Unboxing

Similo Animali e **Similo Animali Selvaggi** sono il 4° e 5° “tomo” di una serie iniziata nel 2019 con “Similo Fiabe” (e seguito dopo poco da “Storia” e “Miti”) dunque in questa recensione parleremo indifferentemente dell’uno o dell’altro perché sia le regole che lo svolgimento sono esattamente gli stessi. Gli autori inoltre incoraggiano i giocatori a fondere pacchetti diversi in un unico mazzo, per partite più articolate, quindi non fateci caso se vedrete una successione di foto indifferentemente di una o dell’altra scatola.



I componenti di Similo Animali.

Aperto le scatoline ci troviamo di fronte ad un pacchetto di 30 carte lavabili (65x100 mm), su ognuna delle quali è disegnato in maniera caricaturale un animale immerso nel suo habitat naturale. Le istruzioni sono stampate invece su un minuscolo pieghevole di sei pagine (sempre 65x100 mm).

Non ci sono informazioni particolari sulle carte, ma solo il nome dell'animale raffigurato, scritto in grande sulla parte sinistra, ed alcune caratteristiche della sua specie, scritte in piccolo sul bordo destro.



Un esempio di carte.

E qui lasciateci dire quanto abbiamo apprezzato i disegni di Naiade (l'illustratore francese Xavier Gueniffey Durin). Guardate per esempio la Tigre della foto qui sopra: non vi sembra una simpatica “bestiolina” a cui grattare la testa per sentirla fare “ron-ron”? Sulla sua carta leggiamo “Mammifero carnivoro. Asia. Le sue strisce aiutano a camuffarsi nella vegetazione, come l'erba alta”. Su quella del Coccodrillo, che ci osserva con uno sguardo “ebete” (o assonnato), invece è scritto: “Rettile carnivoro. Vive nelle aree tropicali di Africa, Asia, Americhe ed Australia”. E così per tutte le altre carte.

Queste brevi caratteristiche devono essere prese in considerazione durante la partita a **Similo Animali** (o **Similo Animali Selvaggi**) per effettuare le necessarie associazioni di idee, ma aiuteranno anche la “taglia” reale, il tipo di “carattere”, la vicinanza con l'uomo, ecc.

Le carte sono robuste e garantiscono una lunga durata nel tempo ed una buona resistenza anche nelle mani “vivaci” dei ragazzini che sicuramente ameranno questo gioco. Un po' meno apprezzati sono invece i caratteri minuscoli delle istruzioni che hanno messo a dura prova gli occhi di noi nonnetti. Fortunatamente sono scritte in maniera così chiara che dopo la prima lettura ed una partita di prova non ci sarà più alcun bisogno di rileggerle.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare una partita a **Similo Animali** è necessario nominare un Capo Gioco (qui chiamato “Suggeritore”) il quale deve mescolare bene il mazzo, prelevare una carta a caso e, dopo averla

memorizzata, metterla da parte: si tratta dell'Animale segreto” (che possiamo chiamare “Soggetto”, per semplificare) che gli altri dovranno indovinare. Subito dopo prende altre 11 carte dal mazzo, sempre a caso, e le mescola con quella da indovinare per schierarle poi tutte e dodici sul tavolo, in tre file da quattro, come si vede nella fotografia qui sotto.



Le carte sono state posate in campo in una “griglia” di 3x4.

Il Suggeritore preleva infine altre 5 carte dalla cima del mazzo per formare la sua “mano” di indizi. Adesso è davvero tutto pronto e gli altri giocatori aspettano solo il primo suggerimento.

Il Gioco

Dopo aver osservato attentamente tipo, forma, grandezza ed habitat di tutti gli animali in tavola il Suggestore inizia la partita di **Similo Animali** scegliendo una carta dalla sua mano e posandola in tavola “dritta” (per indicare agli altri che ci sono caratteristiche di questo animale che combaciano con quelle del “Soggetto”) oppure “di traverso” (ed allora significa che ha caratteristiche opposte a quelle da indovinare).

Facciamo un esempio e per aiutarci e andiamo dunque a guardare le carte in mano al Suggestore:



Esempio di carte del Suggestore.

Supponiamo ora che l’animale da indovinare sia la “Gallina”: è ovvio che la prima carta da giocare non può che essere l’”Oca Domestica” (da porre in verticale) perché dà subito una indicazione importante, e cioè che potrebbe trattarsi di un uccello. Il condizionale è d’obbligo perché non è detto che le carte in mano al Suggestore siano sempre quelle giuste per dare un indizio definitivo.

Le regole prevedono comunque di eliminare (rovesciandola) **UNA SOLA** carta dopo il primo indizio, **DUE** carte dopo il secondo, **TRE** dopo il terzo e **QUATTRO** dopo il quarto. Resteranno così due sole carte scoperte ed i giocatori a quel punto, ricevuto il quinto indizio dal Suggestore, dovrebbero avere abbastanza elementi per decidere quale sia la carta giusta.



I primi tre indizi del Suggestore.

Ma torniamo al nostro esempio: dopo aver pescato una nuova carta dal mazzo, col secondo indizio (il "Maiale") il Suggestore cerca di far capire agli amici che si tratta di un animale "domestico" (oppure uno di "grossa taglia"); di nuovo pesca una carta dal mazzo (il Suggestore deve averne sempre cinque in mano) e gioca la terza (il "Lupo") di traverso, a significare che non si tratta di un

animale “selvatico”. Il suggeritore pesca una nuova carta e poi, come ultimo indizio, gioca un Cavallo di traverso (volendo indicare che non si tratta di un soggetto “grosso”).

A questo punto gli altri giocatori hanno già rovesciato otto carte su 12 (come vedete nella foto qui sotto) e devono decidere quali saranno gli ultimi due scarti.



Partita in corso.

Alla fine vengono scelti il Corvo ed il Picchio (troppo selvatici, secondo i giocatori) e, ricevuto l'ultimo indizio, la successiva breve discussione porta alla decisione di indicare la Gallina. Ottima giocata ma... cosa si vince? Beh, nulla: in **Similo Animali** non sono previsti punti da calcolare o da

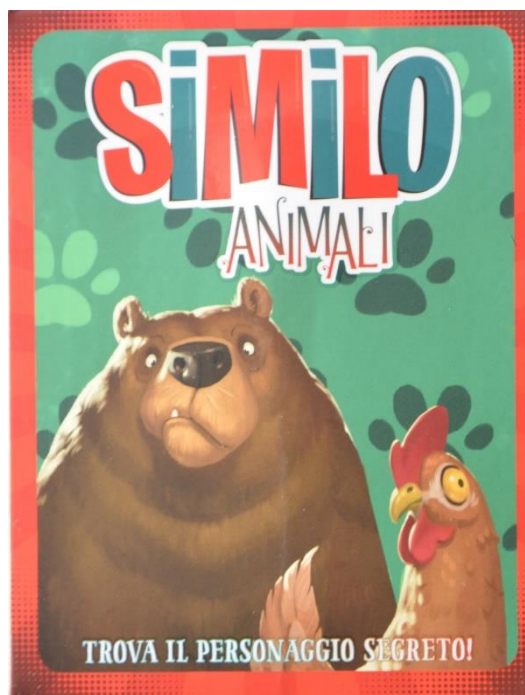
sommare e si gioca per il puro piacere di stare insieme e di condividere delle... congetture, magari accompagnate da qualche “accesa” discussione quando non si è d’accordo sul “cosa” scartare... salvo poi gli abituali “te lo avevo detto” di scherno se una delle carte scartate era in realtà proprio quella da indovinare. In questo caso tutti i giocatori perdono!

Qualche considerazione e commento



Un'altra carrellata di Animali selvaggi: chi vi ricorda il Gorilla?

Similo Animali è in pratica un gioco di “deduzione”, anche se parzialmente condizionato dalle carte in mano al Suggestore: ogni tanto dunque si presentano delle situazioni in cui diventa un po’ difficile riuscire a dare una indicazione NON fuorviante, proprio per la mancanza di carte adeguate.



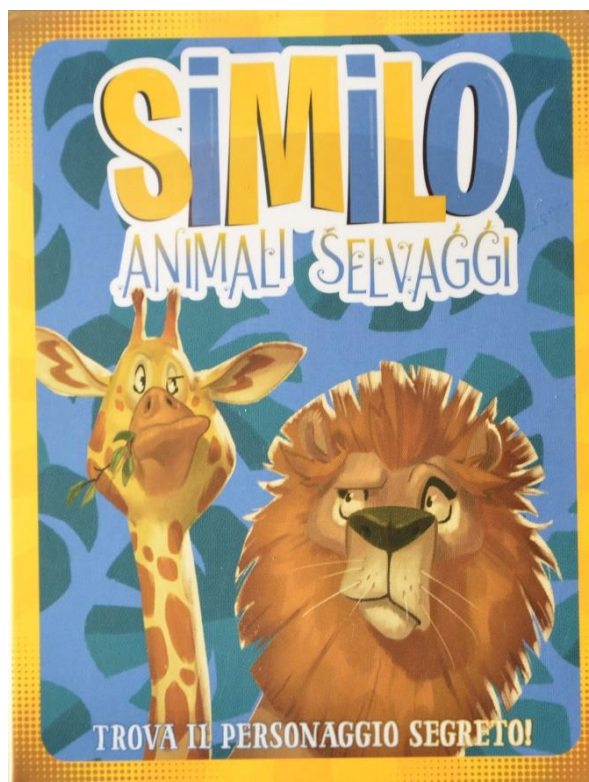
La scatola di Similo Animali.

Di conseguenza quando un indizio è davvero lampante i giocatori non dovrebbero “sprecarlo” eliminando subito TUTTE le carte sicuramente sbagliate: potrebbe infatti arrivare in seguito un indizio “nebuloso” a metterli in difficoltà sugli scarti da effettuare.

Avere quindi un paio di carte “sicure” potrebbe aiutarli a superare l’impasse, sperando che l’indizio successivo del Suggestore sia più chiaro.

Le partite sono veloci (raramente abbiamo superato i 15 minuti, ed in questo caso è stato sempre perché un indizio aveva causato lunghe discussioni) per cui il gioco si presta a essere riprovato più volte consecutivamente.

Una volta che un mazzo è stato usato a fondo vale la pena di provare una variante, sempre suggerita dalle regole di **Similo Animali**, che consiglia l’utilizzo di DUE mazzi diversi: il primo verrà usato per la preparazione del tavolo (con la scelta della carta da indovinare) ed il secondo per dare gli indizi al gruppo.



La scatola di Similo Animali Selvaggi.

Le cose dunque si complicano un po' perché potremmo aver bisogno di indovinare un personaggio storico con degli animali, oppure un animale selvaggio con i personaggi delle favole, ecc.

Questa variante è sicuramente divertente, ma non ve la suggeriamo se ci sono dei bambini (che potrebbero avere qualche problema a fare gli "accostamenti" fra generi diversi) o delle persone poco interessate a ragionare "troppo" per praticare un gioco.

In definitiva queste due nuove scatoline **Similo Animali** e **Similo Animali Selvaggi**, sono stati un grande successo in famiglia (e, lo sottolineiamo nuovamente, i disegni hanno avuto un ruolo fondamentale per attirare i giocatori) ma li abbiamo provati anche come filler con gli amici o al club, in attesa di qualcosa di più complesso.

Speriamo che gli autori (tutti italiani) ora trovino anche qualche nuova variante per rinnovare ancor più le partite.