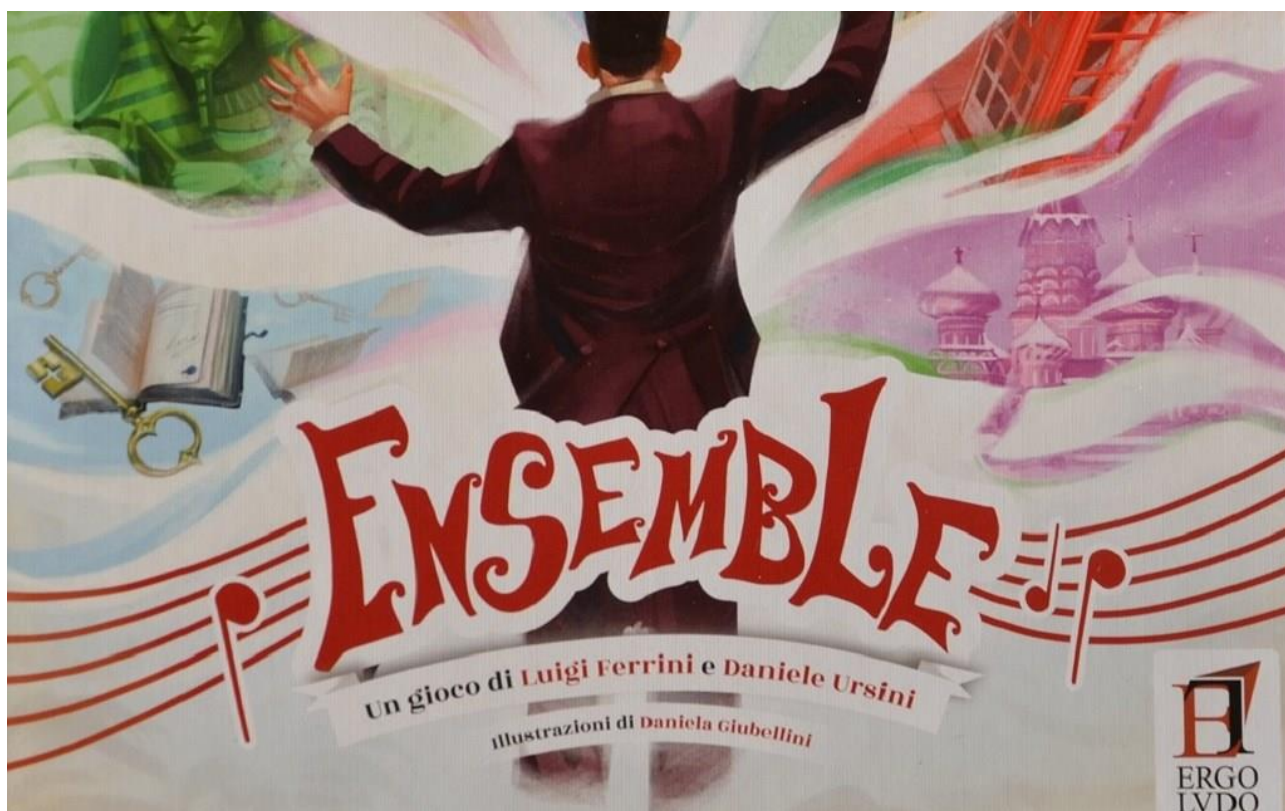


ENSEMBLE

Sono certo che loro pensano che io pensi che loro ...



Introduzione

Tendenzialmente chi scrive non ama troppo i giochi “cooperativi” per cui quando abbiamo letto in testa alle regole che ***Ensemble*** è un gioco cooperativo ...” abbiamo un po’ storto il naso, ma proseguendo la lettura “... in cui dovreste sincronizzare le vostre scelte senza poter comunicare...” ci è venuto subito in mente “The Mind” (che invece ci era piaciuto molto), quindi la “speranza” è rinata prepotentemente.

Il gioco è edito da [Ergo Ludo](#) che ci ha abituati a distribuire in Italia giochi e/o wargames abbastanza complessi, ma anche party games come “[Arturo](#)” che abbiamo già recensito nel mese di Aprile 2022. Abbiamo quindi completato la lettura delle regole (che ci hanno riportato alla mente anche le nostre partite a Dixit) e, nel pomeriggio, abbiamo iniziato a provarlo in famiglia, prima di estendere i test ai tavoli con gli amici.

Il risultato è stata una lunga serie di “bis” che ci ha fatto superare le 20 partite giocate in poco più di una settimana: un vero record, nonostante la sua durata limitata. Vediamo allora perché il gioco, inquadrato nella sua categoria, è piaciuto così tanto.



Foto 1 – I componenti.

Unboxing

Aprendo la scatolina di **Ensemble** (185x230x85 mm) troviamo tre tessere lunghe e strette da montare a incastro per formare il “tabellone” (scusate, ma non troviamo una parola adeguata per descrivere la striscia realizzata): estraiamo poi un mazzo di 80 carte “Ricordo” (65x98 mm), 90 carte “Voto” più piccole (9 per giocatore, in 10 diversi colori, 44x68 mm), una fustella con 10 gettoni “Vita”, un marcatore “Indicatore di livello” di legno nero e tre “misteriosi” pacchetti di carte sigillati e con la scritta NON APRITE.

Tutti i materiali sono di buona qualità e probabilmente non è neppure necessario imbustare le carte, visto l’uso che se ne farà, ma se, come chi scrive, siete dei fanatici della “sicurezza” dei vostri giochi procedete ugualmente.

Le carte sono fondamentali in questo gioco (come in Dixit) e quindi la loro qualità grafica era importantissima: e, in effetti, sono tutte molto ben disegnate e soprattutto molto chiare e senza “ghirigori” strani, che potrebbero distrarre durante le scelte in partita.

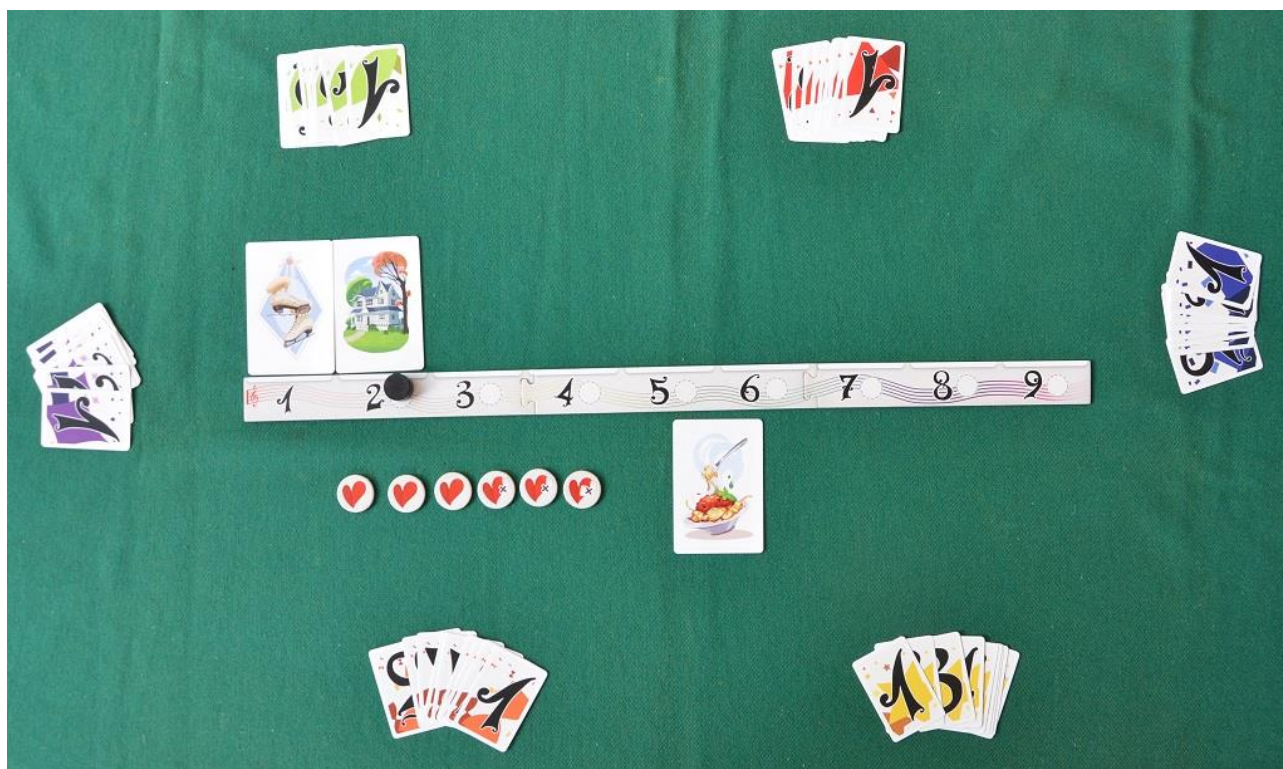


Foto 2 – Il tavolo pronto per giocare in sei.

Preparazione (Set-Up)

Il setup di **Ensemble** (parola francese che significa “insieme”) è questione di 2-3 minuti, e dipende quasi esclusivamente dal tempo che ci metterete a mescolare il mazzo delle carte “Ricordo”. Si piazzano le tessere sul tavolo, incastrandole fra loro, a formare una “base” numerata da 1 a 9, con il marcatore del “Livello” sulla posizione “2”.

Si deve aggiungere a questo punto un numero di gettoni “Vita” pari a quello dei partecipanti, mettendoli in ordine (nella foto dal numero “1” al numero “6”, con i numeri sono stampati sul retro): vi spiegheremo più avanti il loro uso. I giocatori ricevono le 9 carte “Voto” del colore che hanno scelto, poi il mazzo dei “Ricordi” viene mescolato, tagliato e posato sul tavolo: si scoprono le prime due carte (da posare nelle postazioni “1” e “2” del tabellone), poi una terza carta, chiamata “Sfida” nel regolamento, viene messa sul tavolo sotto al tabellone (Foto 2) e tutto è pronto per iniziare la partita.

Il Gioco

Il capo-gioco di **Ensemble** dovrà spiegare chiaramente a tutti i partecipanti che nessuno può parlare, fare commenti o tossicchiare, raschiarsi la gola, alzare il dito mignolo, grattarsi il naso o le orecchie... insomma, non è permesso cercare di indirizzare gli altri in alcun modo perché facciano la “scelta giusta”. Ovviamente nelle prime partite succederà un po’ di tutto, ma siate tolleranti, almeno per una volta o due... è molto difficile impedire veramente tutto!



Foto 3 – Un esempio di carte “Ricordo”.

Le carte sono il “cuore” del gioco: ne vedete qualcuna nella foto 3 qui sopra e noterete senz’altro come siano “pulite”, nel senso che il soggetto è molto chiaro e non si presta a dubbi. Questo perché nel silenzio più totale (no, niente raschiamenti di voce, abbiamo detto !!!) tutti dovranno cercare che cosa potrebbe legare la carta “Sfida” alle due carte “Ricordo” che abbiamo piazzato in tavola. Una volta decisa la risposta ognuno poserà in tavola (coperta) la carta voto col numero corrispondente alla carta “ricordo” scelta.

È molto difficile che le affinità fra le carte siano sempre CHIARISSIME (può accadere, per esempio, se la carta “sfida” mostra un laghetto e nei ricordi ci sono il mare in una e un’onda nell’altra o casi simili, ma sono casi rari) per cui ognuno dovrà provare a cercare qualche altra “connessione logica” che i compagni sappiano distinguere a loro volta. In una partita ad **Ensemble** uno dei nostri amici, vedendo la “sfida”, pensò di collegarla a un’altra perché gli ricordava le... scoperte quantistiche!!! Inutile dirvi che fu sommerso da insulti e “Buuuu” finché non accettò di fare il “mea culpa”. È permesso invece (e noi ve lo consigliamo, per aiutare tutti ad esprimersi poi con più chiarezza), mettersi d’accordo sugli “strumenti” ammessi prima di iniziare la partita: colori, forme, collegamenti a film o serie TV, ecc.



Foto 4 – Esempio di “tabellone” durante una partita.

È il momento di fare un esempio e dare un’occhiata alla situazione illustrata nella Foto 4 qui sopra: la carta “sfida” ci mostra un pesciolino rosso a righe bianche con un palloncino rosso. La connessione più votata fu naturalmente la carta n° 4, per via dell’acqua del mare, ma una persona scelse la n° 1 per via del colore “rosso” del caminetto. A ben guardare la n° 5 avrebbe potuto richiamare la preparazione di una bella frittura di pesce, la n° 3 le vacanze al mare con i pesci nell’acqua e la n° 2 il coccodrillo che va a mangiarsi il pesciolino, ma capite bene che le ultime tre sarebbero state risposte veramente... tirate per i capelli. Quindi il discorsetto iniziale dovrebbe aiutare i partecipanti ad utilizzare comunque una logica più elementare, quasi “istintiva”.

Ma è ora di tornare alla nostra partita e vedere cosa succede quando si scoprono le carte voto: (A) - Tutti i voti indicano la stessa carta ricordo: hurrà! Si gira sul lato “cuore” uno dei segnalini “vita” persi (se ce ne erano, come nel nostro esempio) e il marcatore del “Livello” avanza di una casella: se era già posizionato sul numero “9” i giocatori, tutti “ensemble”, vincono la partita; (B) - La maggioranza dei voti è andata ad una carta ed 1-2 voti sono diversi: in questo caso tutti perdono e si rovescia un segnalino “vita” sul lato cuore”. C’è però un’eccezione: guardate la foto 5 qui sotto e noterete senz’altro delle crocette su alcuni gettoni, con l’immagine di 1-2-3 carte (bianche) subito sotto.

Questi gettoni indicano il “margine di errore” tollerato dalle regole di **Ensemble**: in altre parole i gettoni “4 e 5” permettono di superare la prova anche con UNA scelta sbagliata: il marcatore di livello avanza di una casella ma NON si recupera nessuna vita. I gettoni “6-7-8” concedono due carte sbagliate, mentre il “9 e 10” ammettono tre errori. Vi ricordo che si usa un gettone per partecipante, e per questo nel nostro esempio siamo arrivati solo fino al sesto.



Foto 5 – Il marcatore di livello (nero) ed i gettoni “Vita”.

(C) - I voti sono andati “dispersi su carte diverse: i giocatori perdono una vita ed il marcatore resta al suo posto. Se tutti i segnalini vita sono stati girati i giocatori hanno perso la partita. Consapevoli che avremmo potuto avere qualche difficoltà iniziale, insieme alla nostra combriccola, gli autori di **Ensemble**, nella loro infinità bontà, ci hanno regalato anche l’opportunità di aggiungere in fondo alla fila un gettone gratis per le prime partite (è quello viola in alto a destra nella Foto 5): esso aggiunge una vita e “copia” anche l’eventuale bonus del gettone alla sua sinistra. Ma non fateci l’abitudine (lo so, lo so, come dice una nota pubblicità, che “vi piacerebbe vincere facile” vero?) e dopo le prime due partite rimettete nella scatola il gettone viola, OK? Mmmm... d’accordo, facciamo tre, ma solo se siete più di cinque.

Terminato il turno la carta Sfida viene scartata e sostituita da quella più votata dai giocatori, poi si aggiungono nuove carte dal mazzo fino al livello raggiunto dal marcatore: così al Livello “4” servono quattro carte, al Livello “6” sei carte, ecc. I guai diventano grossi quando i giocatori hanno perso la sfida e sono state votate più carte “con lo stesso numero di voti”.

In questo caso la carta sfida viene sostituita da tutte quelle votate a pari merito e nel turno successivo i giocatori dovranno “collegare” tutte le sfide a tutte le carte “Ricordo”. Come anticipato, i giocatori vincono la partita TUTTI INSIEME se risolvono la sfida quando il marcatore di Livello si trova già nel cerchietto n° 9, oppure la perdono se devono girare l’ultimo gettone “Vita” disponibile.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 6: Partita in corso: i giocatori non hanno fatto male, finora, visto che sono arrivati già al livello 4 ed hanno 4 gettoni “Vita” ancora a disposizione, tre dei quali con bonus. Notare anche le quattro carte “Ricordo” (in corrispondenza del Livello).

Uno dei punti più emozionanti del gioco è quello in cui si scoprono le carte “voto”: se è andato tutto bene (unanimità nel voto) tutti sorrideranno contenti e si proseguirà con la massima “armonia”, ma se qualcuno ha votato in maniera diversa dalla maggioranza inizieranno le discussioni, creando... un altro gioco nel gioco: il colpevole infatti dovrà dare la spiegazione del suo voto che a volte ha effettivamente un senso e quindi dovrà essere accettata da tutti (magari a malincuore) ma che spesso è stato un vero e proprio “infortunio” ed allora assisterete alla “recita” di una persona che cercherà di arrampicarsi sugli specchi per riuscire a dare una logica alla sua scelta, accompagnato dai commenti di tutti gli altri (“ma se era così evidente”, “dove avevi la testa?”, “ma hai bevuto?, ecc.).



Foto 7 – Le carte “Voto”.

Ricordatevi comunque che è **Ensemble** è pur sempre un gioco e non esagerate, OK? Frequentando spesso lo stesso gruppo di amici si finisce per conoscersi tutti abbastanza bene e spesso si “percepisce” cosa potrebbero scegliere gli altri proprio in base al loro carattere. Se questo è il vostro caso (noi abbiamo giocato su tavoli diversi e non siamo riusciti ad arrivare a questo livello) arrivano in vostro soccorso i tre pacchetti di carte “Espansione” contenuti nella scatola.



Foto 8 – I tre mazzetti di carte “Espansione”.

La foto vi mostra i pacchetti ancora sigillati, ma si legge chiaramente che il primo potrà essere utilizzato dopo aver vinto **ALMENO UNA** partita col mazzo base (e questo vale soprattutto quando si gioca in sei o più, perché è più difficile che i voti di tutti si concentrino sempre sulla stessa carta); il secondo si potrà aprire dopo aver vinto almeno una partita con il primo; il terzo dopo aver vinto col secondo.

Aprendo il primo mazzo di 16 carte notiamo che...aha... paura eh? Tranquilli non faremo nessuna rivelazione in questo articolo (anche perché non abbiamo ancora aperto il secondo pacchetto, visto che la maggior parte delle nostre partite è stata fatta con gruppi diversi), ma possiamo dirvi, senza rischi di fare “spoiler”, che ognuno di essi aggiunge nuove carte al mazzo base e che alcune di esse sono davvero speciali, facendo aumentare il grado di difficoltà del gioco. Le regole aggiuntive sono brevissime e sono stampate sul retro delle tre carte di presentazione.

Commento finale

Sono davvero rari i giochi per 10 persone, e solo pochi di essi sono anche così interessanti da riuscire a mantenere sempre alta l’attenzione di tutti i partecipanti. **Ensemble** ci è riuscito e dobbiamo applaudire sia gli autori, che hanno creato qualcosa di divertente, sia la Ergo ludo che ha creduto in questo progetto “tutto italiano”.

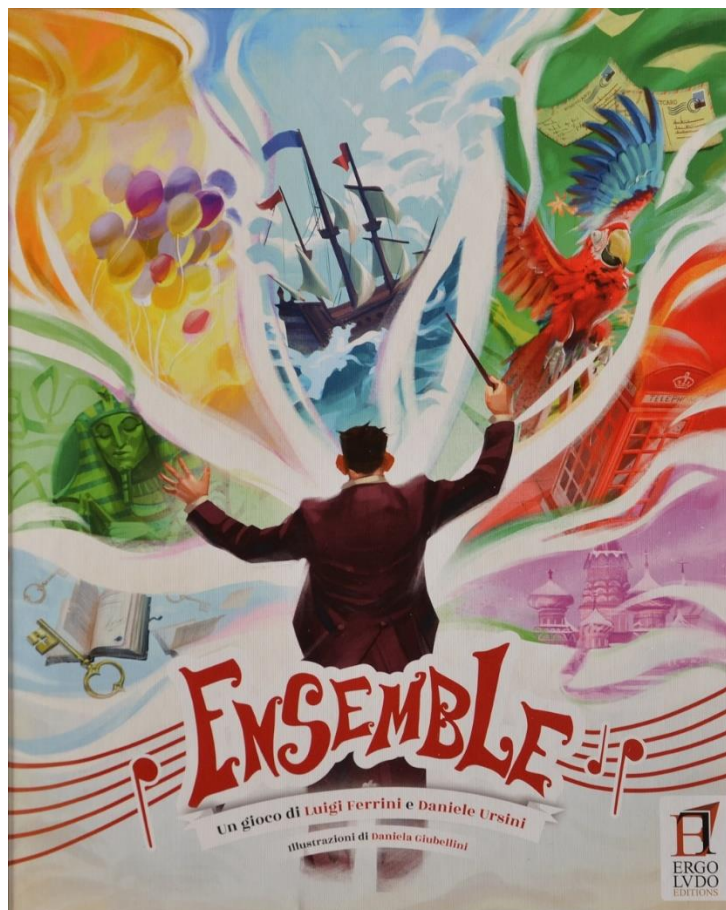


Foto 9 – La scatola di Ensemble.

Le partite sono sempre molto vivaci e l'interazione tra i giocatori dopo la scoperta dei voti è sempre molto vivace, persino “al limite”, in qualche caso: il gioco base è già perfetto per fare decine di partite diverse e la composizione del mazzo è abbastanza varia da rendere quasi impossibile una combinazione di carte già vista in precedenza.

Tuttavia l'aggiunta dei tre mazzetti “extra” è stata un'ottima idea perché ognuno di essi può far variare in maniera sensibile il corso del gioco, complicando situazioni che potremmo considerare “assai gestibili” con il base. Qualche altra ditta avrebbe potuto aspettare la risposta del pubblico prima di fare uscire delle bustine con le espansioni, come avviene spesso: quindi “tanto di cappello” alla casa editrice.

" Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"