

5211

Catturare lucertole per vincere una partita a carte



Introduzione

5211 è un **gioco di carte** ideato da un autore giapponese (**Tsuyoshi Hashiguchi**) ed edito in Italia da **Ghenos Games**, per 2-5 giocatori dagli 8 anni in su.

Il suo titolo è una specie di “riassunto” del turno: i giocatori infatti tengono 5 carte in mano, ne giocano 2 nel primo turno di ogni round, poi 1 nel turno successivo e ancora 1 nel terzo ed ultimo.

Poi si verifica chi ha ottenuto dei punti.

Il succinto regolamento ci fa capire che si tratta di un gioco semplice, indirizzato a tutti, la cui durata davvero ridotta (da 15 a 20 minuti a seconda del numero dei partecipanti) permette di effettuare 2-3 partite di seguito non appena si trova un’oretta di tempo.



I component.

Unboxing

La confezione di **5211** è costituita da una scatolina di cartone al cui interno è inserito un termoformato di plastica blu che ospita il mazzo di 100 carte in due vaschette separate da un divisorio. Non c'è quindi alcuno spreco di spazio e di materie prime. Ottimo inizio.

Il mazzo è diviso in cinque “semi” di 20 carte di colore diverso (giallo, verde, rosso, blu e arancio) ed ognuno è composto da: cinque carte “Lucertola” (detti “Kododo” nel gioco) di valore “1”, sei di valore “2”, cinque da “3”, due da “4” ed una per il “5” e il “6”.

Le carte sono abbastanza grandi (70x100 mm) e non hanno quindi delle misure “classiche”: ogni “colore” ha un suo “sfondo” formato da un disegno grafico abbastanza strano; il dorso invece è uguale per tutte, ma anche qui l'artista si è sbizzarrito creando cinque “pannelli” accostati fra loro e con disegni diversi. Ovviamente la sensibilità di ognuno di noi è diversa, e il nostro entusiasmo “soggettivo” per questa scelta artistica è molto... tiepido: invece a molti dei giocatori che hanno partecipato ai test del gioco questo aspetto estetico un po' variegato è piaciuto e quindi ne abbiamo tenuto conto del giudizio finale.



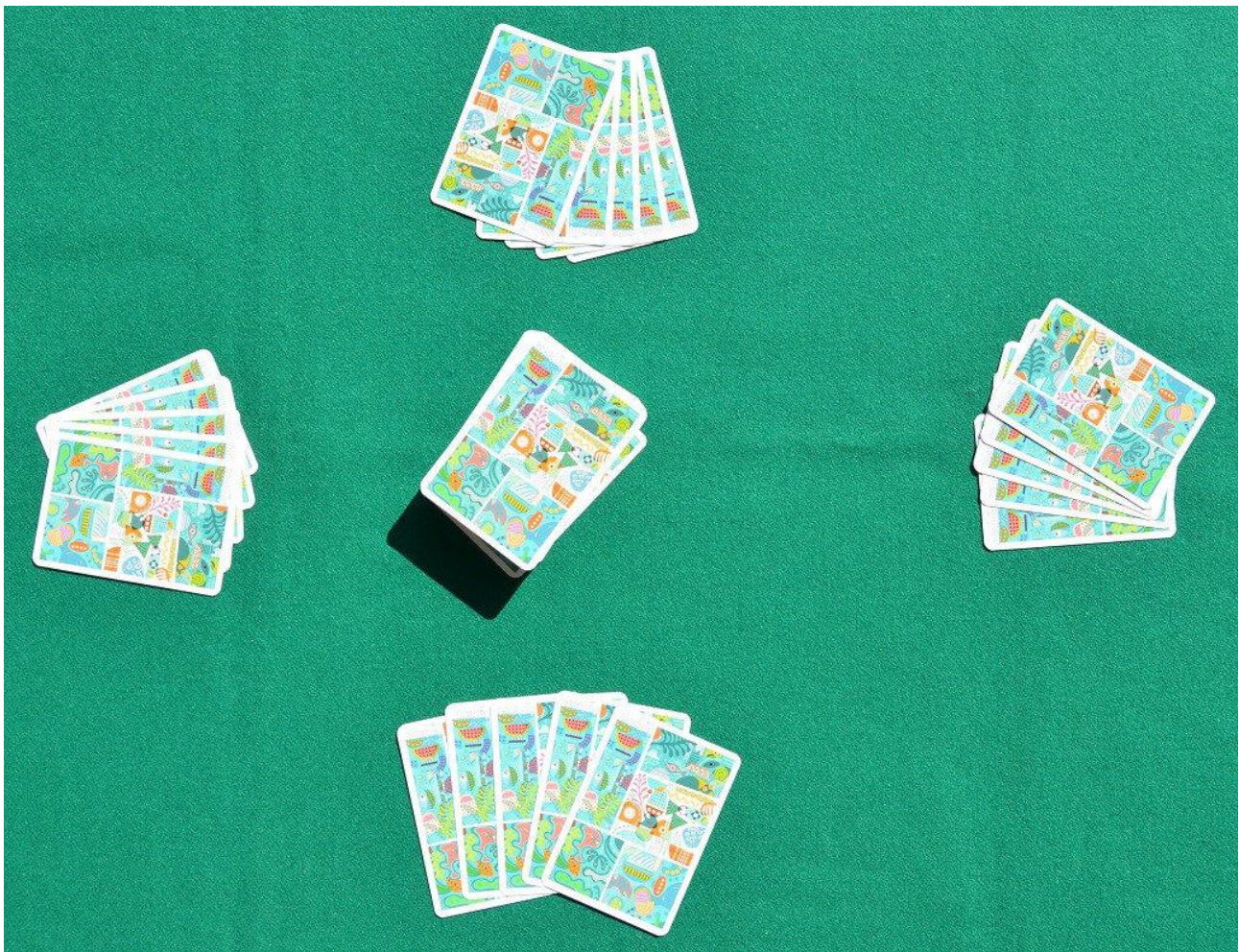
Tutte le carte del “seme” blu.

Ma, come sempre, la grafica è solo uno degli elementi che compongono un gioco e quindi è molto più importante vedere qual è la meccanica adottata e come funziona in pratica.

Preparazione e regole del gioco

Il set-up di **5211** dipende molto dal numero dei partecipanti, perché si gioca con tutte le carte soltanto in quattro: in cinque se ne tolgono 15 a caso, in tre ne vanno tolte 13 ad in due solo 10. Le carte tolte dal mazzo si ripongono subito nella scatola e senza guardarle.

A questo punto se ne distribuiscono cinque (coperte) a testa e si pone il mazzo al centro del tavolo per la successiva “pesca”. Tutte le carte hanno il loro numero (o la lucertola) ripetuto in ognuno dei quattro angoli per facilitare la consultazione durante il gioco.



Il tavolo predisposto per una partita con quattro giocatori.

Una partita a **5211** dura diversi round ed ogni round è composto esattamente da tre turni, durante i quali si esegue sempre la seguente procedura:

- a. Ogni giocatore sceglie due delle sue carte e le gioca coperte sul tavolo: quando tutti hanno fatto la loro scelta le carte vengono scoperte ed ognuno riporta a cinque la sua mano, pescandone due nuove dal mazzo;
- b. Tutti giocano ora una carta, con le stesse modalità viste sopra, ma cercando di capire, guardando le carte scoperte precedentemente, quale colore potrebbe prevalere, poi ripescano una carta;
- c. Tutti giocano la loro quarta carta (come sopra) e ripescano;
- d. Infine si valutano le carte giocate per vedere se si assegneranno i punti in base ai Kododo o alla maggioranza di un colore.

In entrambi i casi si procede ad un esame preliminare per determinare la validità delle combinazioni.



Ecco un esempio di gioco durante la fase (a): la foto è stata presa quando tutti avevano già girato a faccia in su le loro due carte iniziali e prima della pesca per riportare la mano a cinque.

Se il numero complessivo dei “Kododo” messi in tavola dai giocatori è esattamente quello previsto dalle regole (7 carte in cinque, 6-5-4 in quattro, tre e due) la mano verrà conteggiata scartando tutte le altre carte ed ognuno metterà da parte (nella sua pila dei Punti Vittoria (PV), chiamata “pila del punteggio” dal regolamento) tutti i Kododo che ha davanti a sé.

Se invece il numero dei Kododo è superiore o inferiore a quello indicato dalle regole si procede ad un conteggio delle maggioranze: ma anche qui per prima cosa si deve verificare che non sia stata superata la soglia massima di carte prevista per ogni colore (8 carte in cinque, 7-6-5 in quattro, tre e due) eliminando eventualmente le carte che hanno superato questa soglia.

Fatto questo si verifica qual è il colore rimasto con più carte in tavola: tutte le altre si scartano ed ogni giocatore incassa solo le carte del colore maggioritario rimaste davanti a lui. In caso di “pareggio” tutte le carte vengono scartate. Per capire meglio come funziona utilizziamo l’esempio della foto qui sotto.



Continuando il nostro esempio, eccoci al termine della fase (c), con tutte le carte del round giocate sul tavolo.

Verifichiamo per prima cosa i Kododo: ce ne sono 2 blu, 2 rosa ed 1 verde per un totale di 5, ma le regole ne richiedono SEI quando si gioca in quattro, per cui dobbiamo passare subito alle verifiche per le maggioranze.

Il colore blu ha 6 carte, seguito dal rosa con 5, dall'arancione con 3 e dal verde con 2: resteranno quindi in tavola solo le carte blu ed il giocatore in alto incasserà di conseguenza 9 PV mentre a quello in basso andranno 6 PV. Niente di complicato, come si vede.

La partita finisce quando si esaurisce il mazzo: si effettua l'ultimo round con le 5 carte rimaste in mano (che naturalmente non vengono sostituite da nuove) scartando l'ultima. Quindi si procede al conteggio dei PV sommando il valore di tutte le carte accumulate nella pila del punteggio ed il giocatore con il totale più alto viene proclamato vincitore.

Qualche considerazione finale

Come avrete certamente capito dalla descrizione, una partita a **5211** non provocherà mai il mal di testa ai partecipanti per la sua “meccanica”, anche se tutti saranno sempre piuttosto attenti al gioco. Infatti il risultato di ogni round comincia a manifestarsi già dopo il primo turno, dato che valore e colore delle carte giocate sono visibili a tutti, per precisarsi ancor meglio dopo il secondo.



Alcune carte “arancioni”.

I giocatori possono quindi intervenire secondo due linee:

- posando carte “alte” (4-5-6 PV) di un certo colore perché pensano che esso possa vincere il round e quindi che sia molto probabile incassare un bel gruzzolo di PV;
- giocare carte basse e tutte dello stesso colore (o dei Kododo) per farlo sballare: in altre parole nel secondo e terzo turno un giocatore può tentare di eliminare un colore per poter vincere con quello da lui posato al primo turno. Supponiamo, per fare un esempio, che in una partita a quattro io abbia posato al primo turno un 3 ed un 4 verdi e che gli altri giocatori abbiano puntato invece sul blu, mettendo in tavola già 5 carte: avrò tutto l’interesse a giocare una carta blu nel secondo e/o nel terzo turno, sperando che qualcun altro faccia la stessa cosa con un’altra carta, per poter mettere fuori gioco quel colore (con 8 sballa).

È proprio questa strategia “aggressiva” (lo stesso discorso si può applicare naturalmente anche ai Kododo) che costituisce il maggiore interesse di **5211** e che ha attirato al nostro tavolo parecchi curiosi durante i play-test. E poiché si tratta di un “vero” gioco per tutti (anche i ragazzini lo hanno capito subito e dopo la prima partita di prova sono diventati piuttosto competitivi) lo consigliamo a chi vuole passare una mezzora allegramente, sfottendo chi “sballa” o facendosi sbeffeggiare dagli altri se un attacco non va a buon fine. Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.