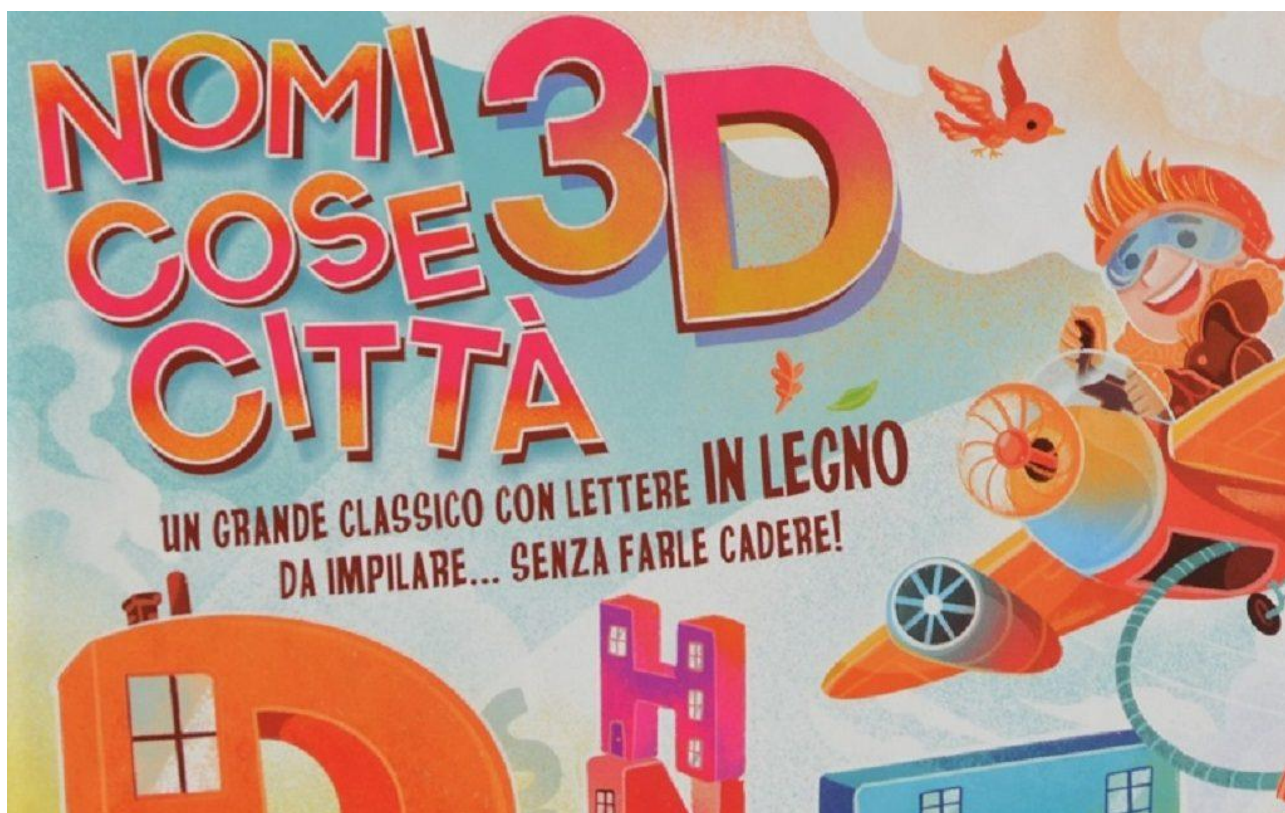


NOMI, COSE, CITTA' 3D

Un gioco “classico” rinnovato e in 3D.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 22/11/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Chi di voi non ha mai giocato a “Nomi, Cose, Città” in vita sua alzi la mano. Nessuno? Meno male, anche perché comunque non vi avremmo mai creduto!

Ebbene l'editrice [Clementoni](#) di Recanati ha messo in commercio una sua variante, chiamata [Nomi, Cose, Città 3D](#) che ci permette di giocare con tutta la famiglia senza utilizzare carta e penne.

Il gioco è indirizzato a 2-4 giocatori di 7 anni (o più) e ha una durata molto variabile: dipende infatti da quante manches volete fare prima di proclamare il vincitore.

Il regolamento, a dire la verità, ne prevede sei, ma spesso al nostro tavolo i bambini hanno voluto farne di più e noi li abbiamo accontentati.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Aperto la scatola di **Nomi, Cose, Città 3D** l'occhio cade subito su un sacchetto pieno di grandi lettere di legno colorato: in blu ci sono quelle più utilizzate nell'alfabeto italiano, mentre in rosso ci sono quelle più complicate (H, Q, Z) e quelle "straniere" (J, K, W, X e Y).

Poi ci 3 fustelle da cui possiamo estrarre le quattro plance dei giocatori e i dischetti dei Punti Vittoria, un mazzo di 30 carte e da 8 "basette" tonde di plastica bianca da montare sotto le plance per tenerle verticali (e vedremo fra poco il perché).

Tutti i materiali sono robusti e di buona fattura: serve però un cutter per estrarre i gettoni dalle fustelle senza correre il rischio di rovinarli, dato che sono uniti al cartone in tre punti.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Il setup di **Nomi, Cose, Città 3D** è velocissimo: si rovesciano le lettere al centro del tavolo, dopo aver deciso se usare tutte le lettere o solo quelle blu (con i bambini meglio questa seconda opzione); si assegna una plancia a ogni partecipante; si mettono in riserva i gettoni PV e si mescola il mazzo delle carte, estraendone 6 a caso e tenendole coperte sul tavolo.

Il Gioco.

Il Capogioco gira la prima di queste 6 carte e legge ad alta voce quello che c'è scritto: per esempio "Cose", "Animali", "Colori", "Parti del corpo", "Città", "Parole che finiscono con la O", ecc.

A questo punto i giocatori, contemporaneamente, si precipitano a prendere una lettera dal mucchio mentre pronunciano ad alta voce un nome, cosa, ecc. che inizia con quella lettera e che fa parte della "categoria" scelta dalla carta: per esempio, con soggetto "Colore", posso prendere la lettera "V" e pronunciare "Viola", oppure la "R" per "Rosa", ecc. È chiaro che, essendo tutte le lettere in

un “unico esemplare”, se un giocatore ha usato una iniziale gli avversari non l’avranno più a disposizione.



Foto 3 – Le lettere di legno colorato, tutte presenti in un unico esemplare.

Chi per primo accumula almeno tre lettere può fermare il gioco urlando “Stop” e lasciando agli altri 10 secondi di tempo per terminare la loro ricerca. Fatto ciò tutti cercheranno di posare le lettere raccolte una sull’altra, in verticale, per formare una pila più alta possibile: la pila deve essere stabile e non può essere tenuta ferma con le mani. Le lettere possono essere impilate tenendole orizzontali o verticali, ma MAI stese.

Quando tutti hanno finito (è vietatissimo dare una scossa apposta al tavolo per fare cadere le pile degli altri) i giocatori prendono la loro plancia e l’accostano alla pila per vedere il punteggio ottenuto.

Le plance di **Nomi, Cose Città 3D** hanno infatti sei fasce colorate, e a ognuna di esse corrisponde un punteggio, che può variare da “0” (fascia arancione) a “5” (viola), come si può vedere nella Foto 4 qui sotto.



Foto 4 – Fase di conteggio delle pile di lettere, accostando le plance punteggio.

Dopo aver controllato l’altezza di ogni pila il Capogioco provvede a pagare i Punti Vittoria (PV) ai giocatori in base alla fascia raggiunta: si utilizzano gli appositi gettoni blu (1 PV) e rossi (5 PV). Le lettere rimaste in mano costano invece 1 PV di penalità ai giocatori che non stati in grado di impilarle.

Poi si ricomincia tutto da capo per altre 5 volte: quando anche l’ultima delle sei carte è stata giocata, e i PV sono stati assegnati, si procede al conteggio finale, assegnando la vittoria chi ha il totale più alto.



Foto 5 – I Gettoni blu assegnano ognuno 1 Punti Vittoria (1 PV).

Dopo un paio di partite in famiglia, con nonni, genitori e nipotini allo stesso tavolo, ci siamo resi conto che **Nomi, Cose e Città 3D** non poteva funzionare così come era stato ideato, per la evidente differenza di conoscenza e proprietà del linguaggio dei partecipanti, quindi abbiamo apportato alcune modifiche

- Per prima cosa abbiamo selezionato le carte non più a caso ma in base all'età dei partecipanti (come quando ha voluto assolutamente giocare anche un nipotino di 6 anni, che poi è riuscito anche a vincere una partita grazie soprattutto alla sua pazienza e abilità nell'impilamento delle lettere);
- Poi abbiamo effettuato la “caccia” alle lettere singolarmente: ogni partecipante aveva un certo tempo (doppio per i più piccoli) per pensare una parola e prendere la lettera relativa dopo averla pronunciata ad alta voce.

Ovviamente in qualche caso i più piccoli hanno avuto bisogno di un... aiutino da parte dei grandi, ma la gioia che abbiamo visto nei loro occhi quando riuscivano a trovare una parola, prendendo la giusta lettera... ci ha ricompensati per il rallentamento della partita.



Foto 6 – Esempio di carte “Soggetto” da selezionare per i bambini.

Qualche considerazione e suggerimento

Francamente non sapremmo che consigli dare ai giocatori di **Nomi, Cose, Città 3D**, data la semplicità del gioco. Gli stessi bambini, dopo la prima partita, si rendono conto che lettere come “E”, “M”, la “N” o “U” sono le più “stabili” per iniziare o continuare una pila, mentre altre, come la “F”, la “P” e la “T” possono essere usate per salire più in alto con una certa cautela: infine quelle “tonde”, come la “O”, la “C” e la “G” vanno bene quasi esclusivamente se vengono posate in cima, spesso in equilibrio un po’... instabile.



Foto 7 – La scatola del gioco.

Commento finale

Nomi, Cose e Città 3D è un ottimo party game per tutta la famiglia, ma è piaciuto anche ad alcuni nostri amici, che solitamente non praticano i giochi da tavolo, per passare 15 minuti allegramente. Al club ha avuto meno successo, ovviamente, ma alcuni giocatori meno esperti hanno comunque fatto qualche partita ... schiamazzando allegramente.

Il top, per ora, è stato raggiunto durante il compleanno di un amico dei nipotini, quando i bambini si sono dati il cambio per partecipare e hanno dato vita a una serie di partite molto competitive (naturalmente con la variante di cui vi abbiamo parlato e sotto la supervisione del nonno). Così lo abbiamo posizionato in evidenza nel settore “Famiglia” di una delle nostre scaffalature adibite ai giochi da tavolo.

*"Si ringrazia la ditta **CLEMENTONI** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*