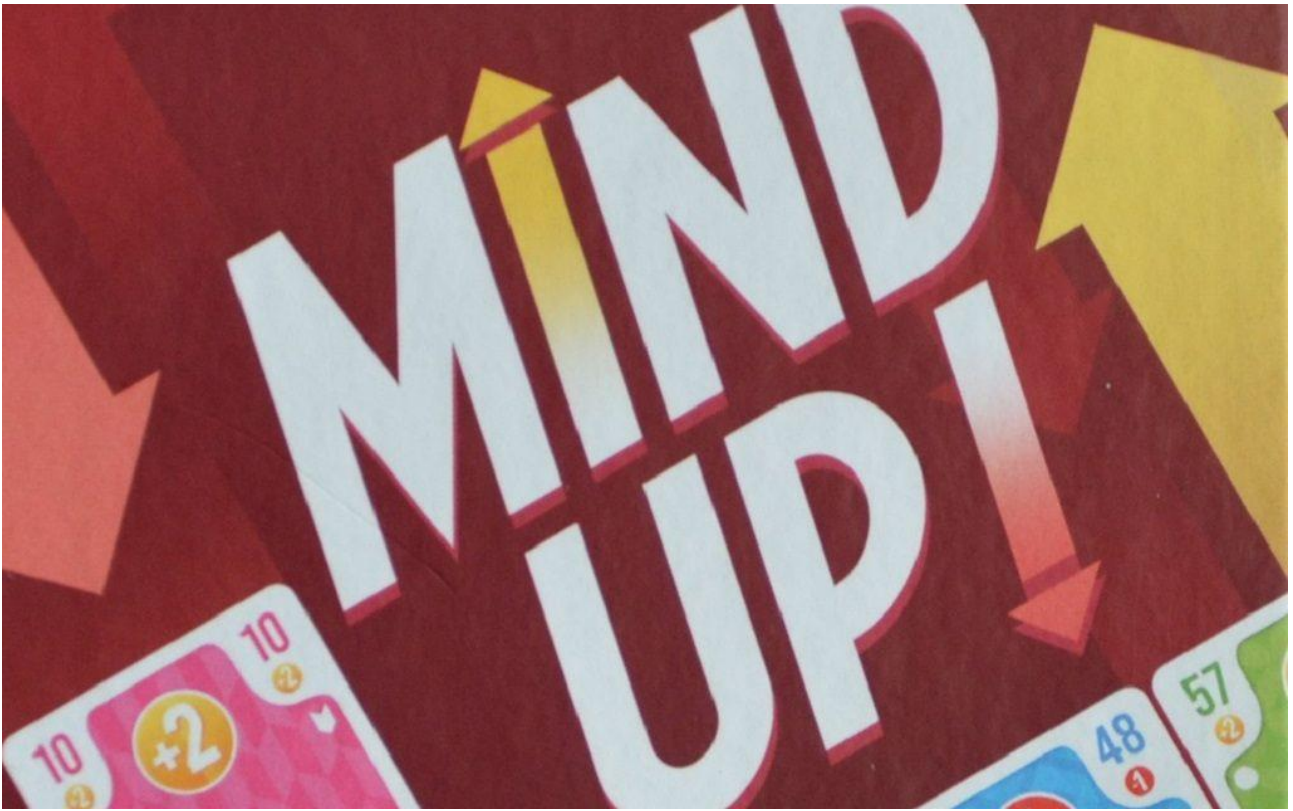


MIND UP

Dalla Francia con passione - 3



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 29/11/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Con il sottotitolo “*Dalla Francia con passione*” abbiamo deciso di inserire una serie di giochi che abbiamo provato con i nostri familiari e i loro amici durante il nostro ultimo viaggio effettuato nel Paese transalpino.

Si tratta di giochi di carte semplici, nati per far passare allegramente una mezzoretta e senza impegnare eccessivamente il cervello: alcuni di essi sono disponibili anche in Italia, quindi abbiamo pensato che fossero abbastanza interessanti (per l’ambientazione o la meccanica adottate) da sottoporli all’attenzione dei nostri lettori con una breve recensione.

Il terzo che abbiamo esaminato è

MIND UP!

Mind Up, edito in Francia da *Catch Up Games*, per 3-6 giocatori (da 10 anni in su) e una durata di circa 20 minuti, può ricordare (vagamente) il gioco 6 Nimmt (6 e prendi) perché anche qui si usano delle carte numerate, se ne gioca una a turno dalla mano e si devono allineare dalla più bassa alla più alta: ma qui finiscono le similitudini.

Unboxing



Foto 1 – I Componenti di Mind Up.

La scatola contiene 104 carte: 60 di esse (le vedete in basso a sinistra nella foto, col dorso rosso) sono caratterizzate da un colore (verde, blu, rosa, arancione e viola) e da un numero da “1” a “60”; altre 30 (Punteggio) servono per definire i Punti Vittoria (come vedremo fra poco) e le rimanenti 14 (in alto a destra, col dorso blu) sono carte “Bonus” da utilizzare con le regole opzionali.

Prima di cominciare ogni giocatore riceve 5 carte Punteggio: esse moltiplicheranno da 1 a 5 volte il numero di carte che verranno in seguito depositate su di esse. Infine si prendono casualmente

quattro carte dal mazzo, mettendole in riga al centro del tavolo, dalla più bassa (a sinistra) alla più alta.

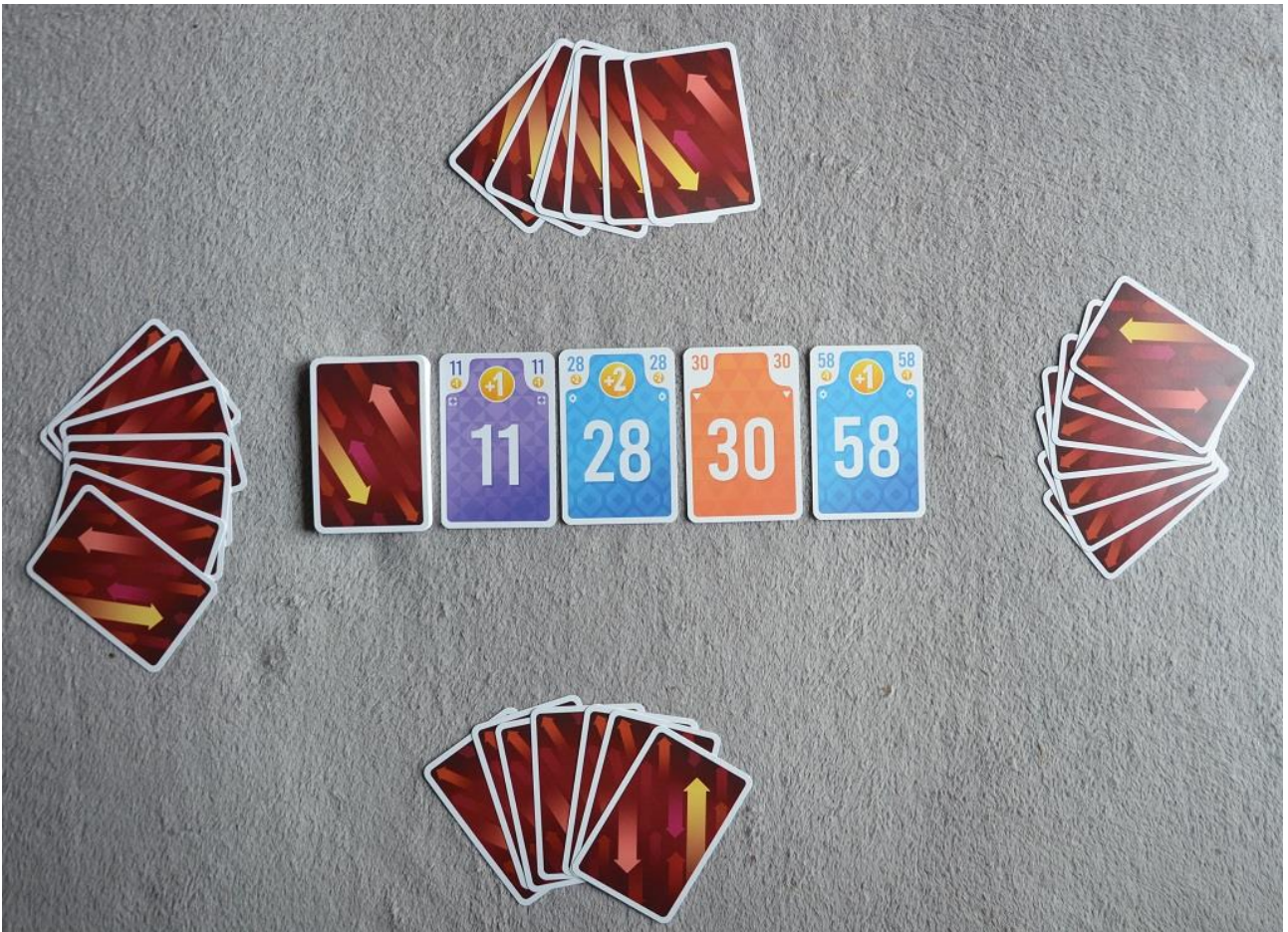


Foto 2 – Il tavolo all’inizio di una partita a quattro.

Il Gioco

Ai giocatori vengono distribuite 7 carte e, a turno, essi devono sceglierne una e posarla coperta sul tavolo; quando tutti hanno completato la scelta le carte vengono girate contemporaneamente e piazzate in ordine numerico (dalla più bassa alla più alta) sotto alle quattro iniziali.

Ognuno prende allora la carta che si trova proprio sopra a quella da lui giocata e la posiziona, a sua scelta, su una delle cinque carte Punteggio che ha davanti a sé.

In questo modo fissa il “colore” delle carte da assegnare a quel Punteggio e nel corso del round su ognuna di esse se ne potranno accumuleranno altre, ma solo se sono dello stesso colore: alla fine, per calcolare i Punti Vittoria (PV) il loro numero verrà moltiplicato per il valore stampato sulla carta (da “1” a “5”).



Foto 3 – Le carte Punteggio con i relativi “moltiplicatori”.

Le carte appena giocate costituiscono ora il nuovo “obiettivo” per la prossima manche, quindi tutti giocano un’altra carta, poi vengono scoperte e assegnate, ecc. Si procede in questo modo finché non resta una sola carta in mano ai giocatori, da piazzare direttamente su quella Punteggio che è stata assegnata a quel colore. Si giocano tre round in questo modo e vince la partita chi, alla fine, ottiene il maggior numero di PV.

Commento

Accennavamo alla somiglianza (vaga) di **Mind Up** con 6 Nimmt, ma la tattica da utilizzare è molto diversa: mentre nel “vecchio” gioco si sceglievano carte che ci evitassero di prendere una intera colonna (con relative penalità), qui le cose si fanno più difficili perché bisogna sforzarsi di giocare carte che possano essere accoppiate allo stesso colore delle nostre carte “Punteggio” di maggior valore (5x e 4x). All’inizio è tutto facile e possiamo cominciare a mettere le nostre prede sui moltiplicatori più alti, ma in seguito le cose si complicano.



Foto 4 – Esempio di carte colorate e numerate (da 1 a 60).

Quindi “beccare” proprio la posizione giusta dipende moltissimo non solo dalla nostra scelta, ma anche da quello che faranno gli avversari: questo rende le cose piuttosto aleatorie, a meno che non si abbiano in mano carte di valore molto basso o molto alto che possano dare una ragionevole sicurezza di ottenere la prima o l’ultima della fila esposta.

Nonostante queste considerazioni non bisogna mai giocare a caso, anche perché in “offerta” possono esserci più carte del colore che ci interessa e potremmo quindi riuscire a mettere la nostra sotto una di esse. Possiamo sempre guardare cosa stanno accumulando gli altri e prevedere dove cercheranno di posizionarsi al prossimo turno: se una bella carta (per loro) è un numero basso potremo supporre che giocheranno una carta di valore basso, e così via.

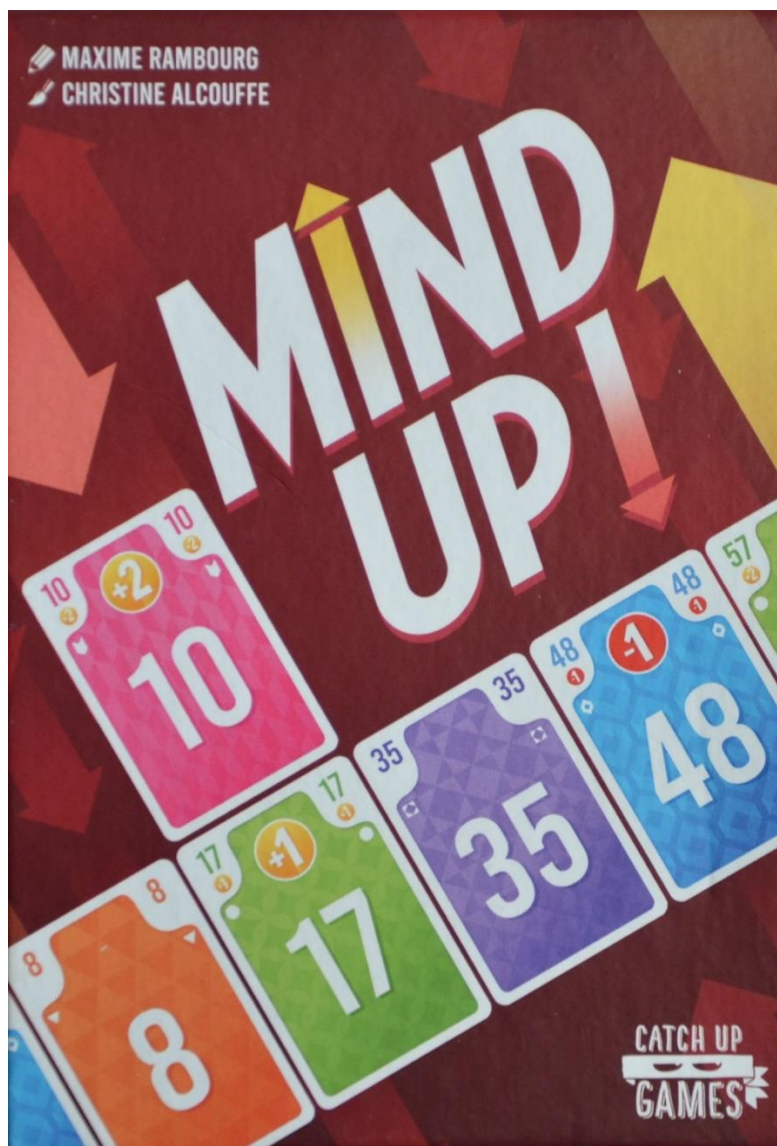


Foto 5 – La scatola di Mind Up.

È però difficile ricordare quali carte siano già uscite e se quella che giocheremo nella prossima mano riuscirà a farci raccogliere il colore desiderato (ve lo anticipiamo: non si riuscirà a farlo nella maggior parte delle prese). 6 Nimmt resta un passo avanti, dal punto di vista del controllo della partita, e sicuramente più amato dai più esperti.

Come accennavamo all'inizio, le regole prevedono anche una modalità "avanzata", da utilizzare solo dopo qualche partita di prova. In questa variante entrano in gioco anche le 14 carte Obiettivo (dorso blu): all'inizio di ogni round ne viene scoperta una che, al momento del calcolo dei PV, può influenzare (positivamente o negativamente) il valore dei PV guadagnati in base alle carte raccolte nella manche e alle indicazioni della carta Bonus scoperta; i giocatori, conoscendo l'obiettivo, dovranno quindi darsi da fare per soddisfarlo, rendendo il gioco ancora più competitivo.

Un grazie di cuore a Marie, Grégoire et Maximilien per avermi insegnato il gioco descritto in questa recensione.
