

MINI CARD GAMES DI “NAIVINA”

Per giocare in famiglia o con gli amici



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 13/12/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

La casa editrice svizzera [Naivina Sagl](http://www.naivina.com) ci ha gentilmente fornito le prime quattro scatole della sua produzione perché potessimo provare i giochi e condividere le nostre considerazioni con i lettori di Balena Ludens.

Abbiamo detto scatole? Diciamo piuttosto delle mini-scatoline assolutamente adorabili, in due pezzi: il primo serve a contenere le carte (tutte nel formato 42x64 mm) e le istruzioni (in quattro lingue, italiano incluso) mentre l'altro verrà “infilato” dentro al primo per mostrare la gradevole grafica scelta per ogni titolo.

Abbiamo provato questi giochi con molta curiosità: sono stati ideati tutti dall'autore svizzero Tobia Botta e la grafica è stata curata dalle bolognesi Arianna e Lisa Vertuani: ve le presentiamo dunque nell'articolo che segue, in rigoroso ordine alfabetico, anticipandovi che sono già disponibili anche in Italia in alcuni negozi specializzati.

BLUE PENGUIN



Foto 1 – La scatola di Blue Penguin.

Titolo Originale: Blue Penguin

Autore: Tobia Botta

Grafica ed illustrazioni: Arianna e Lisa Vertuani

Anno: 2024

Giocatori: 2-5

Età: 8 anni e più

Durata: 15 minuti

Unboxing



Foto 2 – I componenti.

La scatola del gioco **Blue Penguin** di **Naivina** contiene un mazzo di 70 carte (42x64 mm) così suddivise: 5 carte “Colore” (blu, viola, rosso, arancione e giallo), 5 carte “Valore” (+2, +1, 0, -1, -2) e 60 carte “Pinguino Blu” (i pinguini più piccoli della specie, visto che arrivano al massimo a 150 millimetri di altezza).

Le ultime carte sono divise a loro volta per colore e numerate in basso: da 1 a 12 quelle blu, da 13 a 24 quelle viola, da 25 a 36 le rosse, da 37 a 48 le arancioni e da 49 a 60 le gialle.

Il regolamento è fornito in due foglietti separati (italiano/inglese e francese/tedesco) ed è lungo una facciata “scarsa”: massimo 5 minuti e siete pronti a giocare.



Foto 3 – Le carte Pinguino Blu.

Il Gioco

All'inizio di ogni partita a **Blue Penguin** vengono messe in fila sul tavolo, in ordine numerico crescente, le carte Colore e sotto ognuna di esse si posizioneranno le 5 carte Valore: per le prime partite, come consigliato dal regolamento, mettetele in fila da sinistra a destra e dal valore più alto (+2) al più basso (-2). In questo modo si assegnerà un valore, positivo o negativo, ad ogni colore.

Quando avrete un minimo di esperienza con il gioco potrete invece piazzare a caso le carte Valore sotto alle altre, in modo da variare ogni volta le condizioni di vittoria.

Non vi resta che distribuire 2 carte a testa e si può partire.



Foto 4 – Il tavolo pronto per iniziare una partita a quattro.

I giocatori di **Blue Penguin**, in ordine di turno, devono posare una delle loro carte sul tavolo, scoperta, e ripescarne un'altra dal mazzo. Quando tutti hanno effettuato la posa si assegnano tutte le carte a chi ha utilizzato quella di valore più alto, come in tanti altri giochi di “presa”: solo che qui non sempre conviene prendere, se è possibile scegliere, perché alcuni colori danno Punti Vittoria (PV) negativi a fine partita.

Quando tutte le carte del mazzo sono esaurite si eseguono gli ultimi due turni (usando solo le carte in mano) e si passa al conteggio dei PV: si devono associare le carte Valore a quelle Colore secondo il piazzamento iniziale, poi si sommano i PV positivi e si tolgono quelli negativi. Il giocatore col totale più alto vince la partita.

Commento finale

Blue Penguin di **Naivina** è un gioco divertente che può essere praticato sia in famiglia, anche con bambini di 7-8 anni, sia al club, come riempitivo in attesa di iniziare un gioco più impegnativo. Siccome occupa davvero poco posto potrebbe essere l'ideale anche per definire a chi tocca pagare il caffè durante una pausa lavorativa... L'idea di associare dei valori ai colori dei nostri piccoli pinguini è buona ed infatti il **Blue Penguin** ha ottenuto l'approvazione di tutti i giocatori che hanno partecipato ai nostri test. Se giocate con i bambini però dovete spiegare con qualche esempio il discorso dei “valori” di ogni colore per evitare che si precipitino ogni volta a fare una presa.

DO NOT DISTURB



Foto 5 – La scatola.

Titolo Originale: Do not disturb

Autore: Tobia Botta

Grafica ed illustrazioni: Arianna e Lisa Vertuani

Anno: 2024

Giocatori: 2-5

Età: 10 anni e più

Durata: 15 minuti

Unboxing



Foto 6 – I componenti di Do not Disturb.

La scatola di **Do Not Disturb** di **Naivina** racchiude un mazzo di 52 carte (42x64 mm) così suddivise: 7 carte “Tesoro” (con valore da 0 a 3), 3 carte “Speciali” (Capo Spedizione, OK e STOP) e 42 carte “Esplorazione”.

Queste ultime sono stampate su entrambe le facce: sul dorso (di colore blu) vediamo 7 diversi simboli (gemma, palme, piramidi, ank, ecc.) mentre sul fronte ci sono due tipi di informazione: Indizi, raffigurati come pergamene di valore “+” e “++”, e “Maledizioni”, con la faccia di un Faraone e valori da “-“ a “--“.

Il regolamento è fornito anche in questo caso in due foglietti separati (italiano/inglese e francese/tedesco) ed è lungo una facciata “scarsa”: in 5 minuti lo leggete e siete già pronti a giocare.

Il Gioco

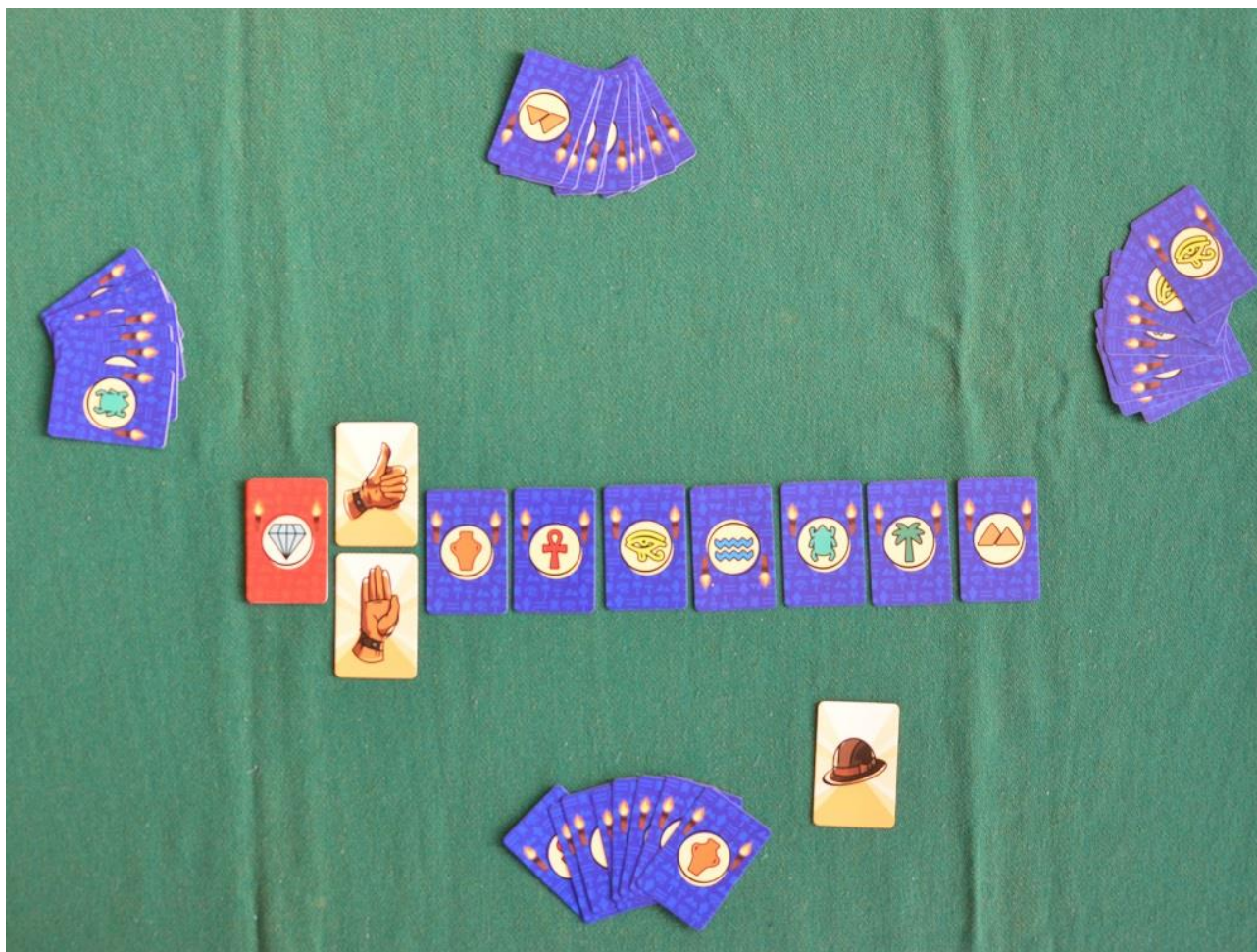


Foto 7 – Piazzamento iniziale.

Prima di iniziare una partita a **Do Not Disturb** occorre prepararlo, creando per prima cosa una fila di 7 carte Esplorazione (con diverso simbolo) al centro del tavolo e mettendo a sinistra, una sull'altra, le carte STOP (in basso, una mano che impone l'alt) e OK (in alto, una mano col pollice in su). A sinistra di queste due mani si posa il mazzetto del Tesoro.

La foto 7 ci mostra il setup completo per una partita a quattro, con i giocatori che hanno già ricevuto 8 carte (ma questo numero varia in base a quanti sono i partecipanti).

La carta CAPPELLO indica il primo giocatore (chiamato "Capo spedizione") e sarà proprio quest'ultimo da iniziare il gioco, seguito da tutti gli altri in senso orario: completerà la mano di nuovo il Primo Giocatore con una seconda azione.



Foto 8 – La seconda faccia delle carte “Esplorazione” che hanno il simbolo delle Piramidi: in alto le maledizioni e in basso gli Indizi.

Do Not Disturb è un gioco “cooperativo” dove però non è permesso parlare né aiutarsi in alcun modo se non manipolando le carte sul tavolo per dare informazioni indirette ai compagni. Le carte in mano non verranno mai giocate, ma serviranno a dare al loro possessore qualche idea sul valore e sul tipo di quelle in tavola.

Così, per esempio, se avete in mano 2-3 carte indizio (quelle con i “+”) che hanno lo stesso simbolo, allora ci sono serie possibilità che la corrispondente carta in tavola contenga una maledizione (carte col segno “-“). E così per ogni altro simbolo.

Già, ma come fare allora ad avvertire i compagni di esplorazione?

Se, come nel nostro esempio, avete alcune carte “positive” (Indizi) la corrispondente carta in tavola potrebbe essere negativa, quindi spostatela **VERSO IL BASSO**: la mano con lo Stop fa capire agli altri la vostra posizione (in pratica intendete informare gli altri che è rischioso giocare quel tipo di carta). Avete invece alcune carte Maledizione? È probabile che quella in tavola sia un Indizio, quindi spostatela **VERSO L’ALTO** (mano col pollice in su) così gli altri capiscono che probabilmente sono carte giocabili. Fate altrettanto con tutti i simboli che volete.

Il giocatore successivo vede quello che avete proposto e controlla che le sue carte confermino o neghino quanto indicato dal compagno: in caso positivo lascia le carte dove si trova, ma se non è d’accordo le può spostare.



Foto 9 – Dettaglio delle carte speciali (in alto) e di quelle del Tesoro (sotto).

Quando il gioco torna al Capo Spedizione è il momento delle decisioni: tocca a lui l’onere (o l’onore, se tutto va bene) di “aprire” le porte in cui vuole entrare (girando la carta Esplorazione

sull'altra faccia) e quali lasciare chiuse. Normalmente girerà le carte che sono a fianco dell'OK e lascerà chiuse quelle di fianco allo STOP, ma può decidere autonomamente quali utilizzare.

A questo punto si fanno le seguenti verifiche:

- (1) si contano i Punti Vittoria (PV) delle carte che sono state scoperte: ogni “+” vale 1 PV e ogni “-” toglie 1 PV;
- (2) si girano le porte rimaste chiuse e se nascondono delle Maledizioni non succede nulla, ma se ci sono dei “+”, ognuno di essi toglie 1 PV al totale della squadra;
- (3) se il totale è “0” o “positivo” la spedizione ha avuto successo e può proseguire;
- (4) se il totale è negativo la squadra ha perso la partita.

Ogni carta Indizio che non viene visitata ha un effetto negativo, come abbiamo appena visto, inoltre fa eliminare una carta Tesoro dal mazzetto.

Si ripete il tutto per tre volte e, alla fine, si girano le carte Tesoro rimaste in gioco, se ce ne sono, e il numero di Anfore indica il punteggio della squadra. E se non ci sono più carte Tesoro? Beh, ragazzi, avete perso e dovrete riprovarci.

Commento finale

Do Not Disturb è un gioco ideato per giocare in famiglia o farsi una partita fra amici in attesa del piatto forte della serata: probabilmente non andrebbe considerato un gioco Cooperativo classico, dove tutti discutono prima di prendere una decisione, e noi infatti lo abbiamo associato di più a *The Mind* (già recensito su Balena Ludens) o a titoli simili.

Nonostante sia classificato per giocatori da 8 anni in su, non crediamo che sia proprio adatto ai più piccoli perché, essendo un gioco di deduzione, loro sarebbero più portati ad agire d'impulso: lo abbiamo provato con alcuni bambini da 8 a 10 anni ma non è stato molto apprezzato.

Fra gli adulti il discorso è cambiato e abbiamo dovuto concedere spesso il bis, soprattutto dopo che qualcuno (magari poco attento alla spiegazione iniziale...) si è lasciato andare al solito “Ah, ma non avevo capito che se ho le carte positive devo spostare quella in tavola verso l'Alt”!

Gioco veloce e divertente.

MERRY CHRISTMAS



Foto 10 – La scatola.

Titolo Originale: Merry Christmas

Autore: Tobia Botta

Grafica ed illustrazioni: Arianna e Lisa Vertuani

Anno: 2023

Giocatori: 2-5

Età: 8 anni e più

Durata: 15 minuti

Unboxing



Foto 11 – I componenti.

La scatola di **Merry Christmas** di **Naivina** racchiude un mazzo di 50 carte “Albero” (42x64 mm) suddivise in 5 serie da “0” a “9”: tutte hanno una candela sul dorso. Poi ci sono 5 serie di 10 carte “Palle di Natale” (anch’esse numerate da “0” a “9”) in cinque diversi colori: giallo, rosso, blu, viola e arancione. Infine c’è una carta “Stella di Natale” che indica il Primo Giocatore di ogni turno e che sarà posta sulla cima dell’albero, una volta che sarà stato decorato.

La grafica delle carte è molto semplice, la qualità è buona e il loro utilizzo non pone alcun problema.

Il Gioco

La cosa più spettacolare di Merry Christmas è il... setup. Occorre un tavolo abbastanza lungo per contenere 49 carte, disposte casualmente a forma di abete, come potete vedere nella foto qui sotto.



Foto 12 – Tavolo pronto per una partita a cinque.

Una volta piazzate le carte si decide (tutti insieme) che livello di difficoltà utilizzare e si annuncia un numero (livello principianti) oppure si chiamano due numeri (esperti) che però non devono comparire sulle tre file in alto dell’abete: tutte le carte Albero con quel numero vengono girate e mostrano una candela (dovremo pure illuminare il nostro albero di natale, no?).

I giocatori di **Merry Christmas** ricevono un mazzetto di carte con le palline del colore scelto, le mescolano e ne prendono una in mano. Poi si sceglie il “Primo Giocatore (dandogli la carta con la Stella di Natale) e si parte. Al proprio turno è possibile scegliere fra due possibilità:

- (A) pescare una carta dal nostro mazzetto per aggiungerla alla mano;
- (B) giocare sull’albero una o due carte che abbiamo già in mano.



Foto 13 – Partita in corso: notate la carta 6 viola che ha coperto una carta gialla, ma non era l’ultima giocata.

La posa delle carte sull’albero si fa rispettando le seguenti regole:

- (1) la prima carta deve essere giocata sulla fila più in basso dell’albero;
- (2) le carte successive verranno posizionate in uno spazio “adiacente” a un’altra dello stesso colore (dove adiacente significa anche in diagonale);
- (3) si possono posare solo carte con valore superiore a quella coperta;
- (4) si possono coprire carte degli avversari (sempre rispettando la regola 3) purché non sia l’ultima giocata (quella più in alto);
- (5) la carta “0” è considerata un Jolly e può dunque essere posizionata su qualunque altra.

Il giocatore che per primo posa una sua pallina sulla carta più alta dell’albero chiude la partita: si finisce comunque il turno in modo che altri giocatori possano raggiungere la cima (sempre rispettando la regola 3) e poi si proclama il vincitore (o i vincitori) il quale avrà l’onore di posare la stella di Natale proprio sulla cima.

Commento finale

Merry Christmas è gioco divertente e veloce, piaciuto un po' a tutti, ma in particolare ai bambini che, dopo aver compreso le regole per la posa, si sono sfidati a numerose partite consecutive.

Il gioco "per esperti" invece ha messo alla prova i più grandi: avere molte candele sull'albero crea dei passaggi obbligati per i quali bisogna avere le carte giuste: quindi l'inizio della partita è stato piuttosto lento perché i giocatori dovevano studiare il "percorso" più diretto e quindi posizionare la loro prima carta sulla casella giusta, ma non sempre si aveva il valore necessario, per cui molti hanno preferito pescare un certo numero di carte prima di iniziare a posizionare le palline colorate.

METEO



Foto 14 – La scatola.

Titolo Originale: Meteo

Autore: Tobia Botta

Grafica ed illustrazioni: Arianna e Lisa Vertuani

Anno: 2024

Giocatori: 2-5

Età: 8 anni e più

Durata: 15 minuti

Unboxing

È piuttosto bizzarro che nel giro di pochi mesi due piccole case editrici abbiano pensato a fare un gioco sulla meteorologia: chi non conosce il primo (**Allerta Meteo** di Ludodì), può *leggere la nostra recensione*, ma si accorgerà che l'argomento è stato trattato in maniera molto diversa.



Foto 15 – I componenti.

La scatola di **Meteo** di **Naivina** racchiude infatti un mazzo di 60 carte “Cielo” (42x64 mm) suddivise in 6 serie da 10 carte di colore diverso (giallo, azzurro, arancione, rosso, viola e rosa per rappresentare i colori del cielo in varie circostanze), 6 carte “Colore” (gli stessi del cielo) e 8 carte “Meteo” (con dei valori che vanno da “+2” a “-2”).

Il dorso delle carte Cielo mostra delle nuvolette, per meglio entrare nell'ambientazione, mentre quelle Meteo vanno dal sole splendente (+2) alla burrasca con nuvoloni neri e pioggia a catinelle (-2): le carte sono piccole ma robuste quanto basta, e non ci sono problemi di manipolazione.

Il tutto poi, giocando, è piacevole a vedersi.

Il Gioco

Prima di iniziare stendere casualmente le 6 carte Colore (coperte) in una fila al centro del tavolo, poi pescare 6 carte Meteo a caso, mettendole sopra alle precedenti, in ordine dalla più alta (+2) alla più bassa (-2): per le primissime partite vi consigliamo di utilizzare la sequenza +2/+1/+1/-1/-1/-2.



Foto 16 – Setup di una partita a Meteo: le prime tre carte Cielo sono già state girate.

Ogni giocatore di **Meteo** ha diritto a guardare una delle carte Colore nascoste, senza farsi vedere dagli altri, rimettendola poi al suo posto.

Il mazzo delle carte Cielo viene accuratamente mescolato e posato sul tavolo, poi il capogioco (possibilmente una persona “neutrale” che non partecipa alla partita, anche se noi abbiamo sempre giocato tutti insieme) gira una carta e la posa sul tavolo in modo che tutti abbiamo modo di vederne il colore. Poi gira la seconda carta e da quel momento chiunque può intervenire dicendo “Parto” (in vacanza) e il primo a farlo preleva TUTTE le carte visibili e può sbirciare un’altra carta Colore coperta.

Ogni giocatore può partire in vacanza un massimo di tre volte (guardando una carta coperta dopo la prima e la seconda) e una volta effettuata la sua terza raccolta resta fuori gioco in attesa che la partita finisca.

Notare che se vengono scoperte 5 carte sul tavolo e nessuno decide di prenderle, esse vengono scartate e si ricomincia la sequenza.



Foto 17 – Siamo a fine partita e si contano i Punti Vittoria (PV)[/caption]

Per partecipare al conteggio finale dei PV tutti i giocatori di **Meteo** devono essere... partiti in vacanza almeno una volta, altrimenti vengono eliminati.

La partita può finire in due modi:

- (a) – tutti i giocatori hanno effettuato TRE prese;
- (b) – tutte le carte del mazzo sono state usate.

A questo punto si svelano le carte Colore sotto ognuna di quelle Meteo: i giocatori dividono per colore le carte Cielo che hanno raccolto e calcolano il loro punteggio. Se diamo un'occhiata alla Foto 17 possiamo notare che il giocatore in basso a sinistra ha 5 carte rosa (valore +2) e quattro viola (valore -2) per un punteggio finale di 2 PV: il suo vicino di destra ottiene +4 (due arancioni) + 4 (due rosa) -2 (una viola) +1 (una rossa) per un totale di 7 PV; ecc.

Commento finale

Il cuore di **Meteo** sta nelle “sbirciatine” che i giocatori possono dare alle carte Colore coperte sul tavolo (max 3) per avere delle importanti indicazioni su quali cercare o evitare: se le carte viste sono accoppiate ad un punteggio positivo bisognerà catturarne il maggior numero di quei colori man mano che verranno posate sul tavolo; se invece sono relative ad un numero negativo si dovranno evitare.

Il gioco è stato apprezzato sia in famiglia che con gli amici: è veloce, ha una grafica piacevole (molto indovinati i colori pastello), le regole sono semplicissime (ma bisogna essere pronti a reagire quando escono le carte “buone”) e possono stare allo stesso tavolo grandi e bambini senza problemi.

Allora? Quali sono le conclusioni?



Foto 18 – Le quattro scatoline dei giochi descritti in questo articolo.

Abbiamo esordito dicendo che eravamo stati attirati dalle scatoline di questa nuova “gamma” perché davvero ci dicevano “aprimi, aprimi”: così non solo le abbiamo aperte, apprezzandone la grafica, ma ci siamo anche divertiti a provare tutti i giochi su vari tavoli e con partecipanti di tutte le età.

Sempre grazie alla loro “forma” siamo persino riusciti a far giocare un amico che possiamo tranquillamente considerare “allergico” ai giochi di società e che abbiamo tranquillizzato sbandierando davanti ai suoi occhi le regole (meno di una pagina A4).

Ed ora non ci resta che aspettare altre novità di questa nuova casa editrice per vedere se saranno all’altezza delle prime.

"Si ringrazia la ditta [NAIVINA SAGL](#) avere messo una copia di valutazione di questi giochi a nostra disposizione"
