

TOITS DE PARIS

Dalla Francia con Passione (6)



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 10/01/2025. 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 mezz’oretta 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 sesto che abbiamo esaminato è

TOITS DE PARIS

TOITS DE PARIS è un gioco di carte del tipo “stop o ancora”, pubblicato in Francia da **KYF Edition** e dedicato a 2-4 giocatori di 10 anni o più, per una durata media che non supera i 30 minuti. I giocatori devono mettersi nei panni di ladri d’appartamento e cercare di rubare il maggior numero di oggetti di valore.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Toits de Paris.

Aperto la scatola troviamo un piccolo tabellone rettangolare (lungo e stretto) con 7 caselle per il gioco delle carte; 90 carte “Bottino” in 5 colori diversi (verde, rosso, blu, arancione e viola); 4 carte “Personaggio”; 1 gettone “Ispettore” e 18 gettoni “Ricompensa” che hanno gli stessi colori delle carte.

Da notare che in ogni serie di gettoni ce n'è uno di valore più alto degli altri (che andrà a chi avrà la maggioranza di carte Bottino di quel colore).

I materiali sono di buona fattura e la grafica accattivante: i giocatori/ladri entrano nelle case da derubare passando dal tetto (da cui il titolo) 3 devono sfuggire alla caccia che darà loro l'ispettore di polizia.

Il Gioco

All'inizio della partita si posiziona il tabellone al centro del tavolo, mettendo il gettone "Ispettore di Polizia" ad una estremità del tracciato di 7 caselle. Poi si mescolano le 90 carte Bottino (mettendone 15 da parte) e si posa il mazzo, coperto, accanto al tabellone. Infine ogni giocatore sceglie un Personaggio.



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Il giocatore di turno gira una carta dal mazzo e la piazza sulla prima casella del tabellone, dal lato opposto a quello dell'Ispettore: se nella parte bassa della carta ci sono 1-2-3 frecce il gettone del poliziotto si muove di 1-2-3 caselle sul tabellone andando incontro alle carte già piazzate.

A questo punto il giocatore deve decidere se pescare un'altra carta, mettendola accanto alla prima, ed eventualmente una terza, una quarta, ecc. con tutti i rischi che comportano queste azioni: in alternativa può decidere di fermarsi.

Se infatti l'Ispettore arriva sull'ultima carta giocata (o se l'oltrepassa) il giocatore attivo perde la manche e viene... arrestato, mentre tutte le carte superate dall'Ispettore vengono suddivise fra gli avversari, in senso orario.



Foto 3 – Esempio di carte Bottino.

Se invece l’Ispettore si ferma proprio a fianco dell’ultima carta posata, il giocatore attivo intasca tutto il bottino. Diventa quindi importante decidere quando fermarsi per non rischiare ulteriormente: facendolo troppo presto si incassa un ben misero bottino, ma aspettando troppo si rischia l’arresto. Se il giocatore si ferma guarda il numero indicato sotto la casella dell’ultima carta giocata (1-2-3) e ha diritto a scegliere 1-2-3 carte dal tabellone, mentre gli altri si dividono quelle che restano (se ce ne sono ancora).

Attenzione però: alcune carte Bottino hanno icona di una campanella (stampata in alto a sinistra (per esempio il quadro della nave o i lingotti d’oro che vedete nella Foto 3): se un giocatore incassa la terza carta di un suo colore che ha un simbolo “campanella” è costretto a scartarle tutte. Fate quindi attenzione, quando effettuate un furto, a schivare le campanelle.

La partita finisce quando l’ultima carta del mazzo viene prelevata: a questo punto tutti i giocatori mostrano le carte bottino che si sono accaparrati, dividendole per colore: non resta che distribuire i gettoni “Ricompensa” in base alle maggioranze in ogni colore e chi ottiene il totale più alto vince.



Foto 4 – I gettoni Ricompensa che assegnano i PV a fine partita.

In pratica si procede come segue: per ogni colore delle carte Bottino si verifica chi ha ottenuto la maggioranza e gli si assegna il gettone (di quello stesso colore) che il valore più alto, mentre a secondi e terzi vanno i gettoni di valore più basso: se, per esempio, stavamo calcolando il colore VERDE il giocatore con la maggioranza incassa 3 PV, mentre agli altri va 1 PV (Vedere la Foto 4).

Commento

Per capire bene come si vince a **TOITS DE PARIS** bisogna dunque sapere fin da subito come si fanno i Punti Vittoria (PV) ed agire per tutta la partita in maniera conseguente: una volta iniziata una serie è certamente una priorità cercare di aumentare le carte di quel colore.

Guardate però quello che stanno facendo gli avversari, perché se qualcun altro ha già una serie più lunga nel vostro colore rischiate di non ottenere gran cosa: meglio dunque provare a concentrarsi su un colore diverso quando si devono effettuare le scelte del Bottino. Naturalmente arrivare secondi in altri colori assicura comunque qualche PV supplementare, ma senza ottenere un paio di maggioranze difficilmente potrete sperare di vincere la partita.

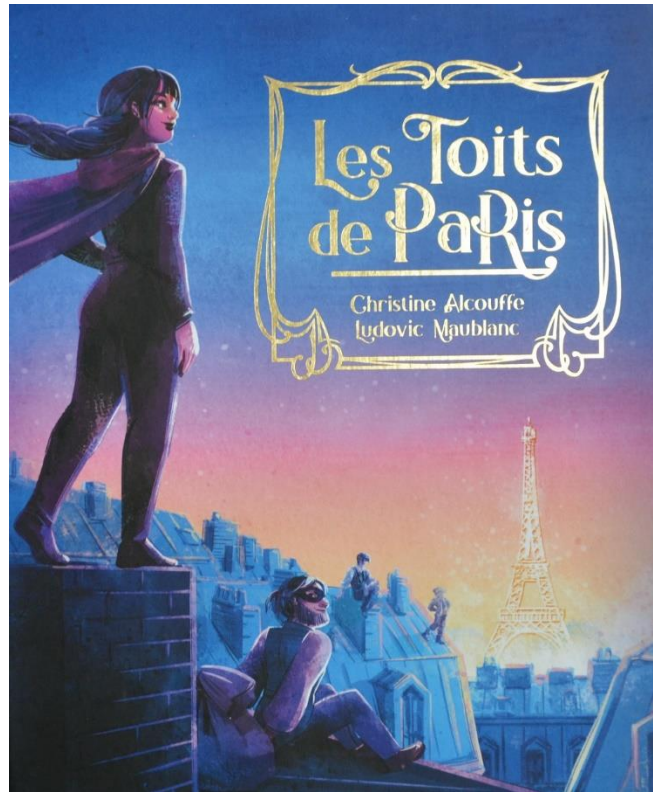


Foto 5 – La scatola di Toits de Paris.

Quindi bisogna fare attenzione a cosa prendere, non solo per cercare di ottenere il maggior numero di carte nei colori che danno più PV (ogni colore ha dei valori diversi per il primo e i classificati) ma anche per evitare di avere due campanelle nello stesso colore perché ci espone al rischio che i nostri “cari amici” ci facciano arrivare la terza carta e allora... puff, tutto è perduto.

Il gioco, facendo parte della categoria “stop o ancora”, è soggetto ad una certa aleatorietà, ma un atteggiamento troppo prudente sicuramente non permette di vincere la partita, a meno che tutti gli altri non vogliano suicidarsi girando sempre troppe carte.

D'altra parte essere troppo ottimisti conduce quasi sempre alla sconfitta. Finché l'Ispettore non si è mosso si può continuare a giocare, ma se è già avanzato di 2-3 caselle... meglio non rischiare oltre.

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