

FORMULA 5

Auto di formula 1 motorizzate da carte



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 02/05/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Avevamo già esaminato a dicembre alcuni giochi della serie “[Mini Card Game](#)”, le cui caratteristiche principali sono l’utilizzo di uno o più mazzi di carte di formato ridotto e una confezione davvero minuscola (un piccolo parallelepipedo) con illustrazioni allegre e coloratissime.

Qualche settimana fa [Naivina](#) (la casa editrice svizzera di Tobia Botta che progetta e produce questa serie) ci ha fatto pervenire tre nuovi titoli appena usciti su vari mercati europei e noi abbiamo deciso di illustrarvi uno alla volta, partendo da **Formula 5** (scelto per la nostra passione per la Formula 1): si tratta di un gioco di corse per 2-5 piloti, di 8 anni o più, della durata di 15-20 minuti.

Il modo scelto per l’andamento della corsa e i sorpassi ricorda molto [Formula Motor Racing](#) (ideato dal “maestro” Reiner Knizia e edito da GMT Games) che usa anch’esso delle carte per il movimento, ma in maniera decisamente diversa.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Formula 5.

Aprendo la scatola di **Formula 5** troviamo 81 carte (42x64 mm) divise in tre “categorie”:

- 5 carte “Auto”, stampate avanti e retro con colori diversi per farci scegliere fra 10 livree differenti;
- 6 carte “Pit Stop” colorate di nero avanti e retro, con 2 chiavi inglesi negli angoli superiori;
- 70 carte “Gara”, 15 per ognuno dei cinque diversi colori (giallo, verde, blu, rosso e arancione). Sul retro ritroviamo la stessa immagine (nera) del Pit Stop.

Le istruzioni (in italiano, francese, inglese e tedesco) sono stampate su un foglietto ripiegato e inserito all’interno della scatola.

Grafica e colori allegri, con carte robuste quanto basta; se pensate di sfidarvi in un campionato con diverse gare sarebbe meglio imbustarle, ma poi non riuscirete più a rimetterle nella scatola.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – La griglia di partenza è pronta e le cinque auto stanno per scattare: sulla destra il mazzo delle carte di riserva per chi deciderà di fare un Pit Stop.

Per prima cosa i piloti devono scegliere la “livrea” della loro auto, poi si sorteggiano le posizioni di partenza. Ognuno riceverà una “mano” di 12 carte che varia in base alla posizione della sua auto sulla griglia:

- (1) – 10 carte Gara e 2 Pit Stop ai primi due;
- (2) – 11 carte Gara e 1 Pit Stop al 3° e al 4°;
- (3) - 12 carte Gara al 5°.

Le carte rimanenti vengono posate sul tavolo, e serviranno per chi utilizzerà il Pit Stop durante la corsa. Nota importante: giocando a **Formula 5** ci saranno sempre 5 auto in gara, indipendentemente dal numero dei partecipanti, ma a quelle senza pilota “umano” inizialmente non vengono distribuite carte. Quando sarà il loro turno semplicemente si prenderà una carta dal mazzo aggiungendola alla colonna.

Non resta che girare una carta Gara per ogni pilota “umano”, mettendola sotto alla sua auto: si tratta della sua “partenza” e a questo punto dovremmo trovarci come illustrato nella Foto 2.

Il Gioco



Foto 3 – Le auto in gara: sul retro hanno tutte un colore differente. [/caption]

A turno, partendo dal pilota in prima posizione, tutti devono giocare una carta sotto alla loro auto, sovrapponendola a quelle già presenti in modo che si possano sempre vedere tutti i colori giocati: si forma così una colonna con tutti i colori sempre visibili.

Il pilota conta allora quante carte della colonna sotto la sua auto hanno il colore dell'ultima giocata, e il totale determina la sua "velocità". Se è superiore a quella dell'auto che lo precede si effettua un sorpasso, invertendo semplicemente la posizione delle due auto.

Attenzione: le carte Gara giocate restano sempre al loro posto, a **Formula 5**, quindi se i giocatori effettuano un sorpasso si limitano a spostare solo le auto in alto, prendendo così il controllo dei colori della nuova colonna: questo è il principio fondamentale del gioco.



Foto 4 – Esempio di sorpasso.

Usiamo la Foto 4 qui sopra per fare un esempio. Siamo evidentemente alla prima “curva” della corsa e il pilota VIOLA ha giocato una carta Arancione su quella azzurra perché ne ha un certo numero in mano: la sua velocità, essendoci una sola carta arancione nella colonna, è quindi di “1”.

Il pilota BLU gioca una carta rossa su quella che aveva inizialmente e quindi la sua velocità è “2”, superiore a quella del pilota VIOLA, così le due auto si scambiano di posto. Notare che VIOLA potrebbe aver giocato apposta una scartina per farsi superare e riprendere poi la posizione il turno successivo con una carta rossa che ha già in mano. Dietro di loro c’è il pilota ROSSO, che ha una sola carta gialla e non potrà fare nulla per portare via il posto a chi lo precede (VIOLA), perché egli ha 2 rosse sulla sua colonna.

Si può effettuare un solo sorpasso a turno, indipendentemente dal numero e dal tipo di carte Gara giocate, quindi tenete in mente questa regola, che però ha una eccezione quando si esegue un Pit Stop.

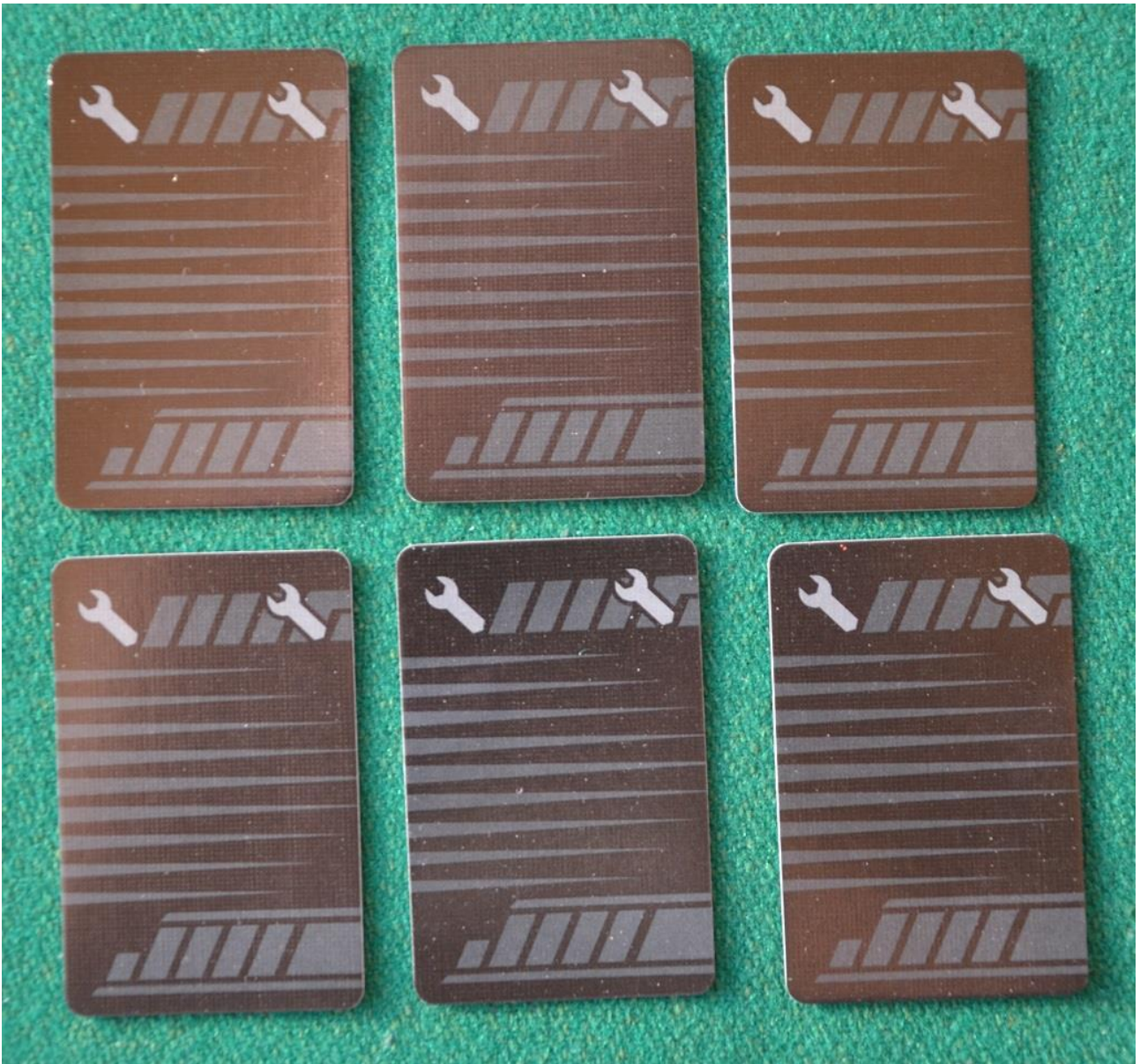


Foto 5 – Le carte Pit Stop si devono giocare obbligatoriamente, ma i giocatori possono sempre usare il retro di una carta Gara per effettuare un cambio carte.

Avevamo anticipato che i Piloti di **Formula 5** che si trovano nelle prime posizioni, fra le 12 carte iniziali ne hanno ricevute 1 o 2 tutte nere: sono le carte “Pit Stop” e hanno un duplice scopo:

- (a) – ostacolano chi le possiede perché li obbliga a stare fermi un turno;
- (b) – aiutano chi le possiede perché può scartare X carte Gara e sostituirle con altrettante prese dal mazzo di riserva.

Esse devono per forza essere giocate, ma il “quando” dipende dal Pilota. Se decide di farlo ecco cosa accade:

- (1) – Il Pilota scarta un Pit Stop insieme a quante carte Gara desidera, ripescandone altrettante;
- (2) – lo scarto conta come “mossa” per quel turno;

- (3) – la velocità di quell’auto scende a zero (ma solo per quel turno);
- (4) – l’auto che lo segue effettua automaticamente un sorpasso (se non fa un Pit Stop a sua volta).

Notare che dopo il sorpasso “automatico” il giocatore che ha fatto un Pit Stop entra in possesso della colonna di carte di chi lo seguiva, come al solito, quindi la sua velocità non è più “zero” ma quella indicata dall’ultima carta giocata in quella colonna. Ecco perché il “quando” fare questa operazione dipende anche da che colonna si andrà ad occupare con l’auto subito dopo.



Foto 6 – La situazione in corsa a metà gara, dopo 6 carte giocate: tocca di nuovo all’auto in prima posizione.

Come abbiamo detto, è possibile utilizzare una qualsiasi carta Gara per effettuare un Pit Stop: basta giocarla con il dorso rivolto verso l’alto, scartandola invece di metterla nella colonna sotto la propria auto, con il pilota che può cambiare carte come al solito.

Nota: se due o più auto, in coda una dietro l’altra, effettuano un Pit Stop nello stesso turno, il giocatore dietro di esse può effettuare un sorpasso multiplo: questa è l’eccezione che avevamo anticipato parlando dei sorpassi, ma è un’azione piuttosto rara, che potrebbe capitare in qualche partita.

Come nel già citato Formula Motor Racing anche in **Formula 5** non esistono “distacchi” fra le auto, e i bolidi restano sempre in fila uno dietro l’altro.

Quando tutti i Piloti hanno giocato una carta il round termina e si passa al successivo, ricominciando da chi è in prima posizione: la corsa termina quando viene giocata l’ultima delle 12 carte distribuite inizialmente e viene vinta da chi si trova in testa in quel momento.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima considerazione da fare iniziando una partita a **Formula 5** è ricordarsi che, in caso di sorpasso, si giocherà il turno seguente con le carte della nuova colonna su cui si è spostata la vostra auto. Direte che è una cosa “banale”, eppure dovrete spiegarla bene ai vostri amici perché nelle prime partite non sia tutto un coro di... “ma io credevo che...”.



Foto 7 – Le carte “Gara” sono tutte uguali, ma in cinque colori.

Non è una buona mossa quella di riempire la propria colonna di carte dello stesso colore, se non siete in testa, soprattutto perché quando giocherete un Pit Stop esse varranno “0” punti e chi vi segue vi sorpasserà automaticamente... impadronendosi di una serie importante di carte: difficilmente riuscirete poi a scalzarlo se lui ha esaurito i Pit Stop obbligatori ed ha altre carte in mano dello stesso colore.

Se avete due carte Pit Stop giocatene una subito al primo turno, così lascerete a chi vi insegue una colonna con una sola carta, facilitando il controsorpasso nel turno successivo: in base alle carte che

avrete ricevuto in cambio di quelle scartate deciderete se fare subito dopo un secondo Pit Stop (se ne avevate due) oppure se attendere un paio di turni extra. Ma soprattutto fate in modo di non arrivare mai agli ultimi turni con delle carte Pit Stop ancora in mano!

Siate previdenti per gli ultimi 2-3 turni perché spesso i giocatori non potranno rinforzare la loro colonna con colori già esistenti e giocheranno quindi carte “singole”: quindi voi potrete superarli anche con una semplice... coppia.



Foto 8 – La scatola di Formula 5.[/caption]

Dato il tempo di gioco veramente ridotto per portare a termine una partita a **Formula 5**, noi abbiamo fatto un vero e proprio Campionato di 5 gare consecutive, assegnando ai vincitori di ogni corsa i soliti punti della Formula 1:

- 25 al primo classificato
- 18 al secondo;
- 15 al terzo;
- 12 al quarto e
- 10 al quinto

Al termine delle partite vince il Campionato chi ottiene il totale più alto. Vi consigliamo 5 partite perché in ognuna di esse i Piloti scaleranno di una posizione sulla griglia di partenza, in modo che tutti abbiano avuto le stesse possibilità o penalità.

Commento finale

Che dire alla conclusione di questa chiacchierata? Anche **Formula 5**, come i “fratellini” che lo hanno preceduto, ha sempre attirato l’attenzione in sala, quando lo abbiamo provato, sia per le ridotte dimensioni della scatola, sia per i colori vivaci con cui sono realizzate le carte. Si tratta di un gioco molto semplice dove la fortuna ha il suo ruolo, quindi non prendiamolo troppo seriamente: la cosa più divertente è prendersi gioco degli avversari... finché non arriva il nostro turno diventare lo zimbello di tutti per una pessima mossa o la mancanza della carta giusta.

La cosa più importante è che ci si diverta a giocarlo: conoscendo le regole si finisce una partita in 15 minuti o poco più, e al club abbiamo sempre trovato un’altra “inornata” di piloti pronta a prendere il posto dei precedenti.

Ideale per passare allegramente una breve pausa, in attesa di qualche gioco più impegnativo, ma anche adatto a fare più partite consecutive, con gli stessi piloti, per realizzare un vero e proprio Campionato.

Tutto chiaro?

Ed ora scusate ma i meccanici hanno già preparato il mio bolide e devo ritornare in pista!

"Si ringrazia la ditta [NAIVINA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"