

WOOL STREET

Alla “Borsa” della lana si vengono maglioni e calzini.



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 09-05-2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Wool Street](#) fa parte della serie “Mini Card Games” della [Naivina](#) di cui abbiamo già parlato qualche tempo fa (vedere il ***nostro articolo qui***): il titolo evoca immediatamente le concitate fasi di acquisto e vendita di titoli alla borsa di Wall Street a New York, ma i giocatori qui saranno impegnati ad acquistare e vendere... oggetti di lana (wool) di vario colore: guanti (verdi), calzini (arancioni), maglioni (blu), sciarpe (rosse) e berretti (gialli).

Il paragone però resta appropriato perché anche in questo “mercantino” il valore degli oggetti può scendere o salire.

Ideato per 2-5 giocatori (da 8 anni in su), si spiega in 5 minuti e una partita non dura mai più di 15-20 minuti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.[/caption]

Aperto la scatola di **Wool Street** troviamo 3 mazzi di carte di piccolo formato (42x64 mm) così suddivise:

- 5 carte “Valore”, numerate +2, +1, +1, -1 e -2;
- 50 carte “Oggetto di lana” (nei 5 tipi già citati);
- 35 carte “New York”, su ognuna delle quali è raffigurata una pecorella con addosso uno degli oggetti di lana di cui sopra: anche il fondo della carta ha lo stesso colore dell’oggetto.

Ci sono poi due foglietti con le istruzioni in italiano, francese, inglese e tedesco: le regole stanno in una fascietta e ci sono persino degli esempi a colori.

Preparazione (setup)

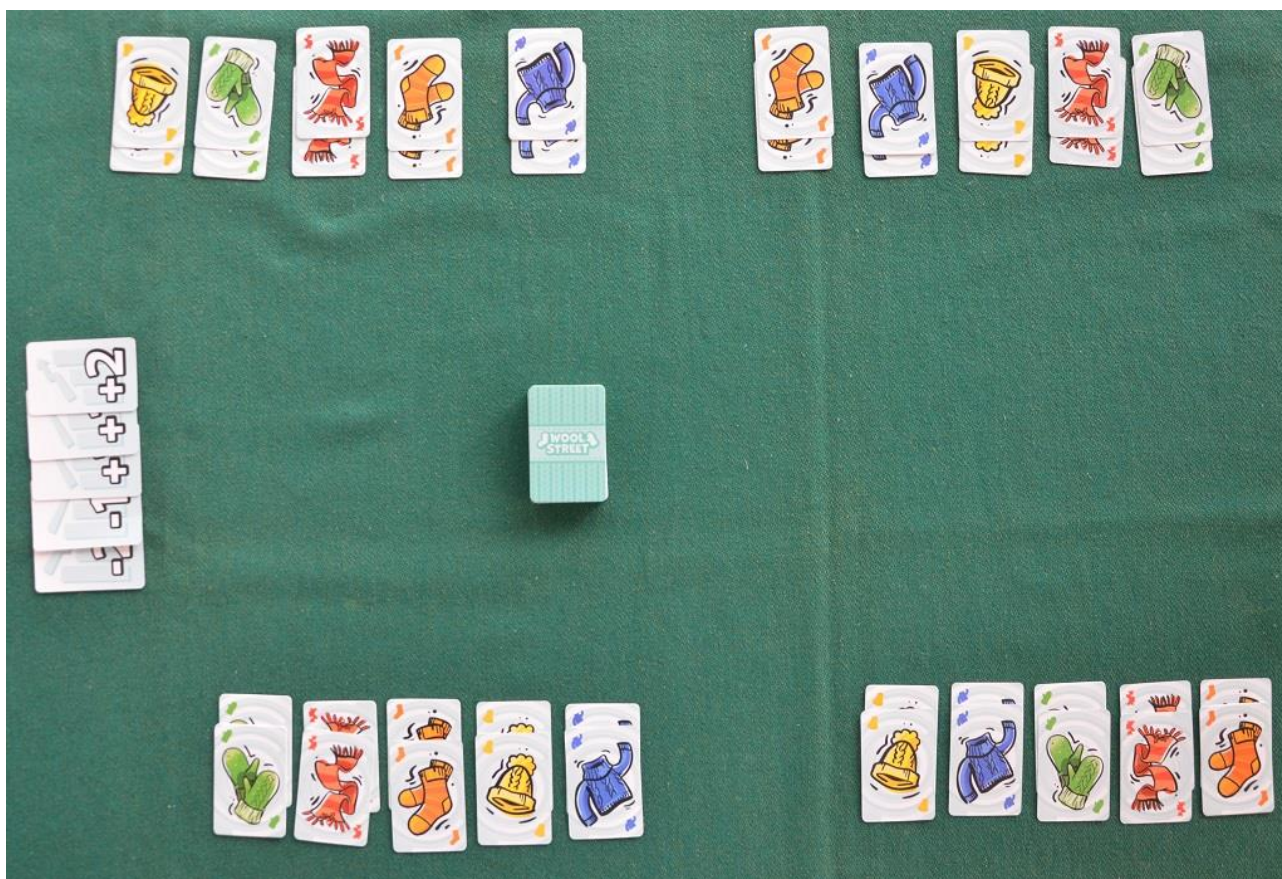


Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Ogni giocatore di **Wool Street** riceve 2 carte “Oggetto” di ogni tipo e le posiziona in colonna davanti a sé a faccia in su, tenendo i colori separati (come si vede nella Foto 2 qui sopra): essi fanno parte del suo “Guardaroba”.

Si effettua in seguito una “Indagine di Mercato”: le carte “New York” vengono mescolate, se ne tolgono 5 (senza guardarle) e si mettono (coperte) al centro del tavolo. Poi ogni giocatore ne riceve 6 da guardare per scoprire quali colori sono raffigurati: più ce ne sono di uguali e meno sono le possibilità che quel colore sia fra le 5 coperte.

Infine tutti restituiscono le carte visualizzate che vengono mescolate e posate (coperte) sopra alle 5 iniziali.

La partita può cominciare.

Il Gioco



Foto 3 – Le carte “New York: ogni colore corrisponde ad un oggetto di lana.

Il primo giocatore di **Wool Street** pesca una carta dal mazzo coperto e la espone sul tavolo, iniziando una fila: in seguito, durante la partita, le carte scoperte successivamente vengono poste accanto a quelle dello stesso colore già in tavola, per continuare la fila.

Subito dopo il giocatore **DEVE** eseguire una “operazione di mercato”, cioè vendere o acquistare di un Oggetto. Per “vendere” si prende un oggetto dal Guardaroba e lo si posa sul tavolo, dal lato opposto alla fila di carte New York dello stesso colore. Se invece si vuole acquistare basta prendere un Oggetto fra quelli precedentemente venduti (quindi esposti sul tavolo) e aggiungerlo al proprio Guardaroba.



Foto 4 – La situazione dopo il 4° turno.

La Foto 4 qui sopra ci mostra la situazione a metà di una partita a **Wool Street**, dopo che tutti i partecipanti hanno effettuato il loro quarto turno: ci sono infatti 16 carte New York esposte, con le Arancioni arrivate già a quota 6 (e quindi tutti i giocatori si tengono stretti i loro “calzini”). I maglioni (blu) sono rimasti molto indietro (1 sola carta in tavola) quindi i nostri “investitori” hanno pensato bene di cominciare a venderli (le due carte a sinistra del mazzo).

Quando viene scoperta la settima (e ultima) carta New York di un colore, a quell’oggetto viene assegnato un “valore” da utilizzare per il conteggio finale:

- la prima fila ad essere completata riceverà la carta “+2”;
- la seconda e la terza avranno un “+1”;
- la quarta riceverà un “-1”;
- la quinta un “-2”.

Notare che il giocatore che pesca l’ultima carta dal mazzo, dopo averla piazzata può ancora effettuare un acquisto o (molto più probabilmente) una vendita (per sbarazzarsi di una carta con valore negativo).



Foto 5 – Ecco come si presenta il tavolo verso la fine della partita.

Quando ci si trova nella situazione illustrata nella Foto 5 qui sopra cominciano i “dubbi”: quale dei tre sarà il colore che riceverà il -2 e che quindi dobbiamo vendere in fretta? Nella foto la risposta dei giocatori sembra piuttosto chiara, visto che si sono già sbarazzati di 6 carte “sciarpa” (rosse), ma a volte la “Dea bendata” può essere davvero capricciosa, ed infatti in quella partita il rosso arrivò in pochi giri al terzo posto, quindi prima del giallo e del blu e la rincorsa al recupero delle carte rosse fu davvero spasmodica.

Una volta completate tutte le file la partita a **Wool Street** termina e si procede al calcolo dei Punti Vittoria (PV): i giocatori moltiplicano il numero di carte di ogni colore per il valore delle rispettive file, e chi ottiene il risultato “positivo” più alto vince la partita.



Foto 6 – Esempio di calcolo del punteggio finale di un giocatore.

Nell'esempio che vedete nella Foto 6 (dove abbiamo spostato le carte punteggio sopra alle rispettive colonne, ma solo per chiarezza) il giocatore totalizza dunque:

- +4 PV per i calzini;
- +2 PV per i maglioni;
- +2 PV per i guanti;
- 3 PV per i berretti;
- 4 PV per le sciarpe.

Per un totale netto di **+1 PV**, che non è un gran che, visto che la media normalmente si attesta attorno ai 3-4 PV, me evidentemente il nostro amico non ha fatto in tempo a sbarazzarsi delle sciarpe rosse.

Qualche considerazione e suggerimento

Difficile dare consigli in un gioco come **Wool Street**, dove la Fortuna ha una discreta importanza, perché è quasi impossibile pensare ad una strategia, ma bisogna reagire, turno dopo turno, in base alle carte New York che vengono scoperte.

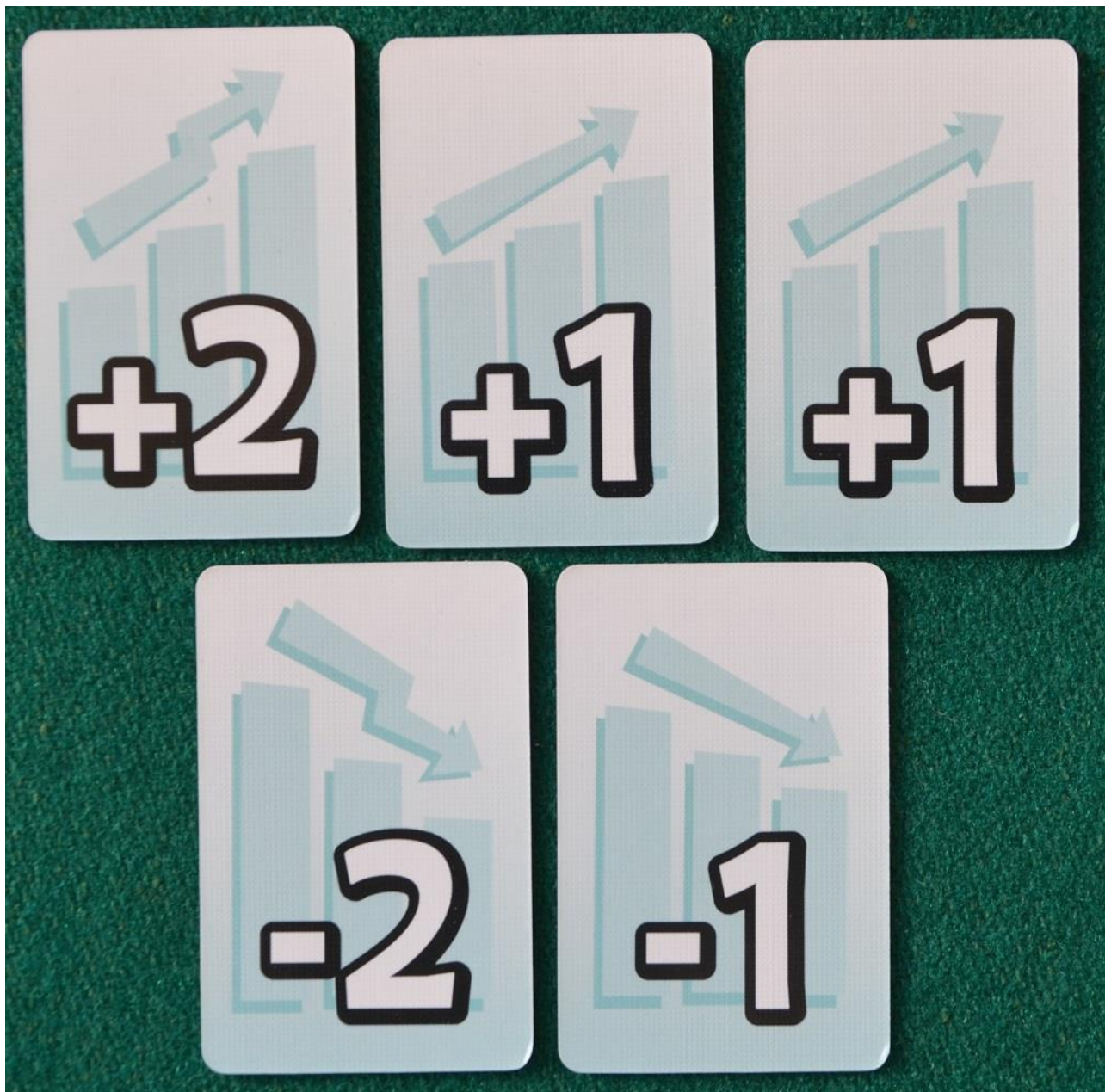


Foto 7 – Le carte “Punteggio”.

In linea di massima, ad inizio partita conviene scartare una carta di uno dei colori rimasti al palo, pronti però a recuperarla se quel colore riprende valore in seguito e se nessun altro l’ha già raccolta. Ovviamente se un oggetto comincia ad accumulare 4-5 carte bisogna tenersele ben stretto ed eventualmente recuperare dal tavolo eventuali scarti di quel tipo prima che ci arrivino gli avversari.

Se siete gli ultimi a giocare quando resta una sola carta nel mazzo, non dimenticate che, dopo averla presa e collocata al suo posto, avete ancora la possibilità di scartarne una delle vostre, ovviamente quella di un colore che riceverà PV negativi.



Foto 8 – La scatola di Wool Street.

Commento finale

Siamo arrivati alle conclusioni finali, quindi che dire di **Wool Street**? Non è certamente un “capolavoro” che è obbligatorio aggiungere ad ogni costo alla nostra collezione, ma è un gioco simpatico e veloce: visto anche il costo davvero basso di ogni scatola, il suo acquisto ci permette di passare un’oretta in famiglia, facendo giocare bambini e adulti allo stesso tavolo. E non pensate che i piccoli siano svantaggiati, perché dopo una partita di prova sapranno perfettamente come funziona il meccanismo e vi daranno filo da torcere.

Ma è con gli amici che il gioco dà il massimo, non tanto per l’applicazione di qualche strategia ben pensata, quanto per i commenti che accompagnano ogni mossa e i “falsi” suggerimenti agli avversari, accompagnati magari da una “dotta” spiegazione sul calcolo delle probabilità e del perché debbano essere considerate. Salvo naturalmente accompagnare con risate e sfottò una decisione che viene immediatamente smentita dalla successiva carta.

Viste le dimensioni molto contenute, portatevelo dietro quando partite per una serata al club e utilizzatelo in attesa che arrivino tutti gli altri.

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