

SPACE ORBIT

Il quarto gioco della serie “Sologic” ci trasporta nello Spazio



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 18/07/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su *Balena Ludens*.

Introduzione

Space Orbit è il quarto titolo che abbiamo potuto esaminato in questa prima “ondata” di giochi della serie SOLOGIC, editi da **Djeco**, che ci hanno tenuti davvero molto occupati in queste ultime settimane.

Adatto a un pubblico di qualsiasi età ed esperienza, a partire dai 6 anni (ma solo per le prime sfide), è un gioco in solitario in cui si devono risolvere dei rompicapo utilizzando alcune tessere e una dozzina di pezzi di diverso tipo all'interno di un tavoliere di legno.

Ci sono alcune sfide che si possono risolvere in pochi secondi o in qualche minuto, ma più si sale con il livello di difficoltà e più sarà il tempo necessario a trovare l'unica soluzione che ogni puzzle accetta.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Contrariamente a Octopus (che abbiamo già recensito *qui*) che si presentava in maniera molto più austera e ... più da grandi, **Space Orbit** ritorna ad una presentazione molto più vivace che attira soprattutto l'occhio dei giocatori più piccoli.

All'apertura della scatola ci troviamo di fronte all'immane tavolo di legno (tipico della serie Sologic) su cui è stata applicata una griglia di 4x6 caselle quadrate.

Ci sono poi 7 astronauti, sempre di legno colorato che sono attaccati ad altrettante basette di forma variabile (tipo polimini): in ognuna di esse sono state "scavate" 1 o 2 forme che corrispondono a quelle in rilievo di 12 tessere quadrate di plastica rosa.

C'è anche una tessera rossa con una grande "X" che servirà ad evidenziare, in alcune sfide, una casella della griglia che dovrà restare vuota.

Completano la confezione 30 grandi carte quadrate (130x130 mm) stampate su entrambi i lati per offrire 60 diverse sfide, e il libretto delle regole in 10 lingue diverse, italiano incluso (2 paginette).

Preparazione e gioco



Foto 2 – Esempio di carte “Sfida”.

Le carte “Sfida” di **Space Orbit** mostrano la griglia del tavolo e una serie di indicazioni (come si vede nella Foto 2 qui sopra):

- in alto sono elencati gli Astronauti che parteciperanno alla missione: sopra di essi si vedono 1-2-3-4 “X” che rappresentano il grado di difficoltà della Sfida;
- sulla griglia vengono inoltre mostrati i segni speciali che corrispondono alle tessere rosa: il giocatore deve inserire le basette degli astronauti corrispondenti nelle caselle indicate;
- in alcuni casi è presente anche la grande “X” rossa che indica una casella intransitabile: nessun astronauta può occuparlo.

A questo punto il giocatore comincia a posare gli astronauti sulla griglia del tavolo, facendo in modo che gli slots delle loro basi si inseriscano nelle forme in rilievo delle tessere rosa.

Vedete anche voi che la prima sfida è... immediata: basta prendere l'astronauta bianco e posizionarlo di fianco alla croce rossa, inserendo lo slot sulla "x" rosa. Noi forse ridiamo, ma i bambini più piccoli imparano a giocare a **Space Orbit** proprio partendo da questa Sfida: perché è solo così che capiscono tutte le regole di piazzamento e... non azzardatevi a suggerire!!!!

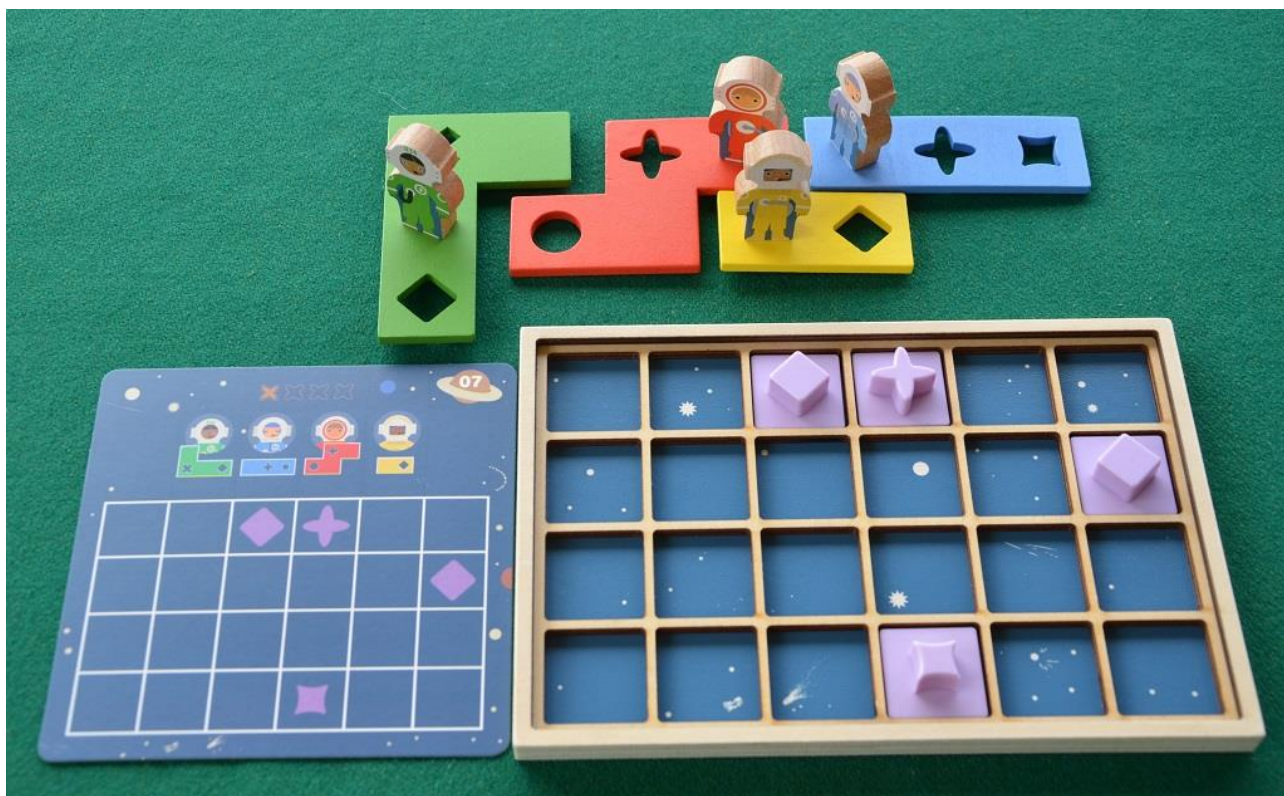


Foto 3 – Esempio di preparazione per la sfida n° 7.

L'esempio della foto qui sopra è già un pochino più complesso e mio nipote ci ha messo qualche minuto per trovare la soluzione: naturalmente prima di partire a testa bassa, prendendo le tessere e cercando di incastrarle sulla griglia, bisogna valutare bene gli slots delle basette.

Nel nostro esempio ci sono infatti due basette con un "rombo" (gialla e verde) e potrebbero essere messe su entrambe le tessere rosa con lo stesso simbolo; ci sono anche due basette con il "+" (rossa e azzurra) ma c'è una sola tessera sulla griglia.

D'altra parte solo l'astronauta azzurro ha uno slot quadrato che può essere sovrapposto alla tessera rosa in basso e questo tipo di indicazione solitamente è un buon indizio per cominciare.

Siamo sempre nel livello di difficoltà "facile" (vedete sulla carta Sfida una sola crocetta rossa) ma è già un buon impegno per i bambini più piccoli e questa volta un aiutino ve lo consentiamo, se vedete il vostro bimbo scoraggiato: uno solo però!



Foto 4 – La sfida di cui sopra è stata risolta.

Come avevamo anticipato, l'astronauta azzurro doveva proprio utilizzare il suo slot sulla tessera rosa in basso: a destra; sul rombo, è andato il verde; in alto, di conseguenza, toccava al giallo.

La soluzione di questi puzzle richiede una certa manipolazione dei pezzi, da parte dei bambini, per capire quali e quante possibilità ci sono di piazzare i loro astronauti: orizzontali o verticali? A destra o a sinistra? ecc.

Se però tornate alla Foto 2 e guardate la Sfida n° 45 vi renderete conto che non sarà una passeggiata, ma la n° 29 alla sua sinistra, ci mostra che due astronauti non sono indicati, quindi bisogna scoprire quali sono prima di completare la soluzione: come vedete l'autore di **Space Orbit** lo ha progettato soprattutto per i giocatori adulti.

Come sempre però Djeco ha saputo creare dei componenti estremamente attraenti, colorati e piacevoli alla manipolazione.



Foto 5 – Gli “Astronauti” sono di legno serigrafato e sono fissati con un perno alle loro basette.

I più piccoli sono rimasti affascinati soprattutto dagli Astronauti, uniti da un perno alle loro basette in modo che possano “girare” liberamente: vengono utilizzati (oltre che per fattore “estetico”) per prendere e spostare le basette sul tavoliere.

Come accade in tutti i giochi della serie SOLOGIC anche le sfide di **Space Orbit** sono a difficoltà crescente: le prime 10, per i più piccoli, comportano 1-4 astronauti e 1-4 simboli predefiniti sul tavoliere; dall’11 al 20 gli astronauti sono 5-6 e i simboli sono anch’essi 5-6, per una difficoltà medio bassa; dal 21 in poi cominciano ad apparire dei “?” al posto di uno o più Astronauti, quindi i solutori devono capire quali mettere sul tavoliere in base ai simboli che appaiono sulla carta (difficoltà media); dal 41 in poi i “?” appaiono anche al posto di uno o più simboli e i puzzles diventano decisamente difficili, soprattutto quando c’è l’accoppiata dei “?” sia sugli Astronauti che sui simboli.

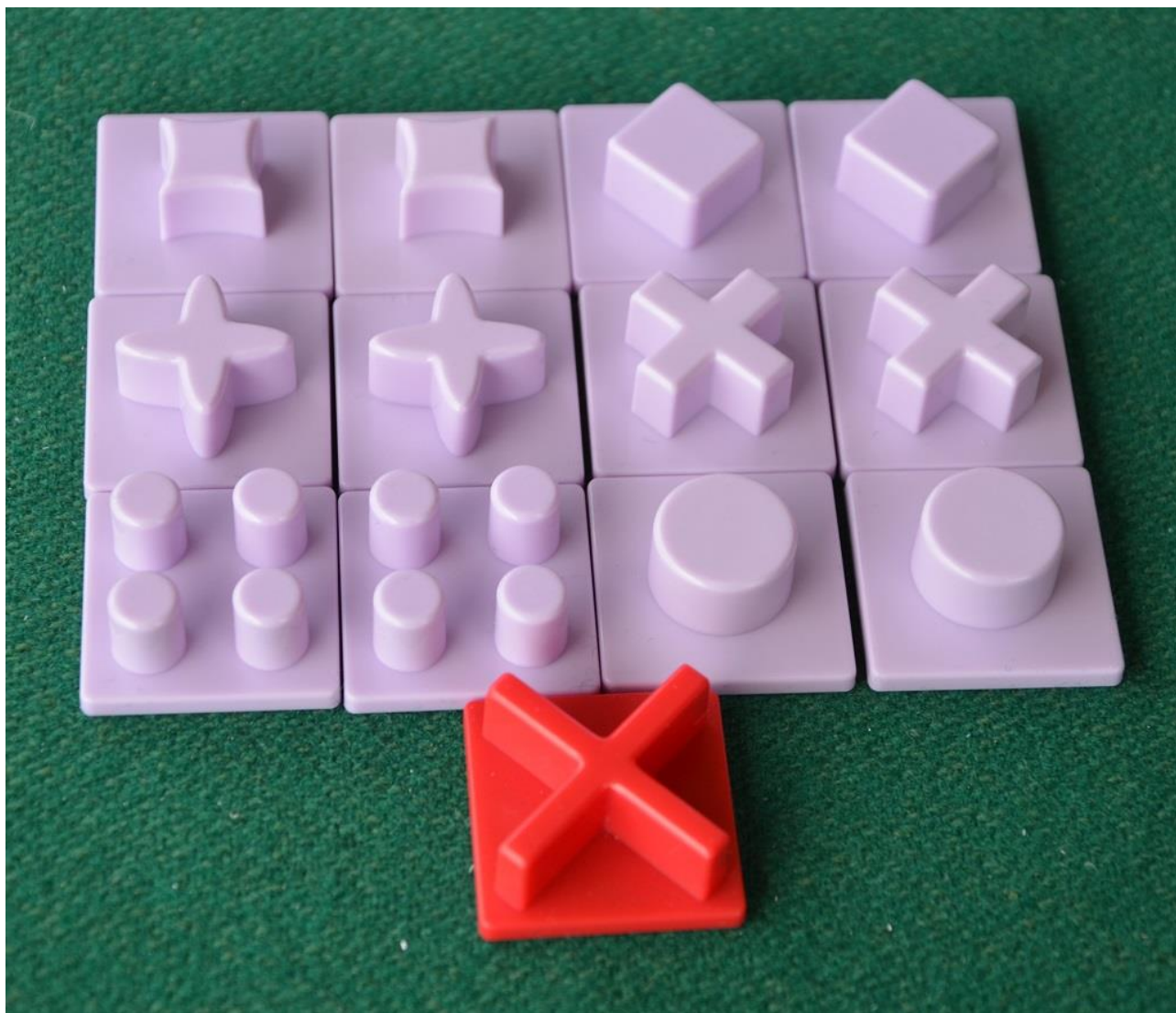


Foto 6 – le tessere di plastica rosa hanno dei simboli in rilievo sui quali vanno messi gli slot degli Astronauti. Il rosso vieta l’uso della casella in cui è posato.

Inutile dire che ogni “Sfida” del gioco ha una sola soluzione valida.

Commento finale

Nonostante il suo aspetto da “giocattolo per bambini” **Space Orbit** è un vero e proprio gioco di pura logica e deduzione: adatto a tutta la famiglia: i genitori (o i nonni) devono però prendere visione del livello di difficoltà di ogni Sfida, provando essi stessi ogni carta per comprendere fino a che livello possono impegnare i loro figli/nipotini senza che possano subire una sensazione di frustrazione per non esser in grado di risolvere un puzzle.

Dopo tutto non dobbiamo mettere alla prova il QI dei nostri bambini, ma solo farli divertire e farli sentire fieri di avere risolto dei problemi sempre più complessi.



7 – La scatola di Space Orbit.

Per quanto riguarda gli adulti ... anche qui non sottovalutate l'effetto negativo di un tentativo andato a vuoto: inutile fare i "grandi" partendo dalle Sfide più complesse perché vi possiamo assicurare che alcune sono davvero difficili da risolvere senza una grande concentrazione e diverse prove.

Partite da... dove avete messo il limite per i bambini e di lì procedete verso l'alto: alcuni problemi saranno piuttosto semplici da risolvere, una volta capito il meccanismo degli slots sui simboli delle tessere rosa, ma per altri (lo diciamo per esperienza) servirà più di un tentativo perché vi mancherà sempre... una casella per poter inserire l'ultimo pezzo.

Nelle scorse settimane abbiamo esaminato insieme quattro giochi della serie SOLOGIC di Djeco: di questi il più semplice (e il più amato dai bambini) resta "[Path Path Logic](#)", seguito da "[Octopush](#)" e da "[Bloc Inca](#)". **Space Orbit** è probabilmente il più difficile di tutti, con i suoi polimini (le basette degli Astronauti) da accomodare sul tavoliere in varie maniere (e già questo sarebbe un esercizio mentale interessante) ma con l'obbligo di rispettare anche gli accoppiamenti slot/simbolo.

Decisamente questa serie ci ha "preso" molto e andremo presto in "caccia" di altre scatole da provare.

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

