

WOLF PANIC

Riunite gli animaletti del bosco, ma attenti al lupo



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

Introduzione

Tutti i giocatori che sono anche genitori conoscono indubbiamente la casa editrice [Djeco](#) perché si è fatta un nome producendo soprattutto giochi per bambini, ma negli ultimi anni sta alzando l'asticella con titoli adatti anche agli adulti che possono essere però utilizzati per partite in famiglia e con i bambini. [Wolf Panic](#) fa parte di questa categoria e può essere praticato da 1 a 4 partecipanti, a partire da 6 anni.

Si tratta di un gioco di carte che viene presentato in una scatolina “a cassetto”: aprendola si estraggono le carte e si può giocare dopo aver speso appena 5 minuti per la lettura delle regole e il setup. Vediamo come funziona.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Wolf Panic.

Facendo scorrere il... cassetto della confezione di **Wolf Panic** possiamo estrarre le 42 carte rettangolari di piccolo formato (nell'insolito formato 40x80 mm) e 8 gettoni di cartoncino che riproducono quattro diversi animaletti del bosco: 2 gufi, 2 conigli, 2 porcospini e 2 volpi.

Il compito dei giocatori è quello di salvare questi animali da 8 voraci lupi che infestano quest'area della foresta: i giocatori devono collaborare fra loro per riuscire in questo scopo e, almeno le prime volte (o se la malasorte si fa troppo impicciona) non è un compito così facile.

Abbiamo mantenuto l'età di 6 anni, ma solo per partite fra bambini dove poco importa riuscire a raggiungere le condizioni di vittoria: ma per un gioco più ragionato riteniamo che in realtà l'età minima più giusta sia 8 anni.



Foto 2 – Alcune delle carte del gioco.

Le carte sono divise in due “quadrati” e, come si vede dalla foto 2 qui sopra, si distinguono per due caratteristiche: diversi tipi di animale e diversi tipi di terreno (neve, prato, bosco e montagna).

I gettoni sono di cartoncino leggero e vengono utilizzati solo una volta per partita: quando viene formato un gruppo di animali identici.

I materiali non sono particolarmente robusti, ma non se ne farò un uso continuo, quindi non ci saranno problemi al loro utilizzo: la grafica è un po’ particolare, in stile cartone animato, ma ai bambini piace molto e i grandi, dovendo concentrarsi bene sul come risolvere il gioco, dopo mezza partita non ci fanno più caso.

Preparazione (Set-Up) e gioco



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La preparazione iniziale di **Wolf Panic** prende sì e no un paio di minuti: si tratta di mescolare il mazzo delle carte, distribuirne una (coperta) a tutti i giocatori e metterne un'altra in mezzo al tavolo. Vicino al mazzo si dovranno posizionare anche gli 8 dischetti che raffigurano i quattro animaletti presenti sulle carte (ognuno riprodotto due volte).

A turno i giocatori piazzano in tavola la carta ricevuta, seguendo delle regole specifiche, per poi pescarne un'altra per il turno successivo.

Ci sono però delle limitazioni da rispettare:

- (1) – ogni nuova carta dovrà essere posata con almeno un lato adiacente ad una carta già in tavola;
- (2) – non si possono mettere adiacenti due “quadrati” con un terreno dello stesso tipo;
- (3) – se si deve giocare una carta che mostra il Lupo in uno dei due quadrati, esso deve essere sovrapposto ad un altro con un animale: il lupo infatti se lo mangia.



Foto 4 – Partita in corso.

Se 5 animali dello stesso tipo sono adiacenti fra loro formano un “gruppo” e su di essi viene piazzato un dischetto con lo stesso tipo di animale ad indicare che ora sono invulnerabili agli attacchi del lupo. Nell’esempio della Foto 4 ci sono già 2 gruppi: uno di Porcospini e uno di Gufi, e ognuno di essi ha ricevuto un dischetto di quel tipo.

Il compito affidato ai giocatori per riuscire a battere i lupi in **Wolf Panic** è riuscire “come minimo” a formare due gruppi per ogni animale in modo da mettere in tavola tutti i dischetti: in questo caso la partita è, sì, vinta... ma con una sufficienza “risicata”.

Nella foto 5 vediamo un esempio di partita: mancano solo un gettone Gufo e un Porcospino: la carta giocata (la seconda dall’alto, a destra) avrebbe potuto dare il colpo finale per completare i Porcospini e allargare il gruppo dei Gufi nello stesso tempo... ma sfortunatamente non può essere piazzata in quella posizione perché due caselle hanno lo stesso tipo di terreno (la montagna), quindi... niente da fare!

Probabilmente la posizione più adatta sarebbe in basso, a sinistra del Porcospino sulla neve (mantenendo sempre nello stesso verso), e sperare che gli altri abbiano le carte per collegare i due gruppi rimasti.



Foto 5 – Siamo ormai verso la fine della partita e restano ancora due gettoni da posare, ma i lupi hanno fatto del loro meglio per dividere le carte.

Naturalmente a scombinare il gioco intervengono le 8 carte che hanno un lupo su una delle due caselle (ci sono 2 lupi per ogni tipo di terreno): nonostante l'impegno di tutti i partecipanti per trovare la posizione meno dannosa su cui posizionare quelle carte, a volte è impossibile non rovinare una combinazione di carte adiacenti... quasi pronte a ricevere l'ultimo membro del gruppo.

Per ottenere qualche complimento bisogna esaurire i dischetti prima che finisca il mazzo di carte: allora il giudizio passerà a "Bravi" (con 1-2 carte rimaste nel mazzo), a "Eccellente risultato" (con 3-4 carte) e addirittura a "Talentò Innato" (con 5 o più).

Diciamo subito che dopo aver fatto almeno una ventina di partite, non solo in famiglia e con i bambini, ma anche con giocatori adulti ed esperti, nessuno di noi ha mai meritato il "Talentò innato", accidenti!!!



Foto 6 – I gettoni con gli animalotti da salvare.

Qualche considerazione e il commento finale

Come avrete capito **Wolf Panic** è un gioco che piace molto ai bambini, non solo per la grafica invitante, ma anche perché si divertono a cercare la posizione giusta di ogni carta e talvolta si arrabbiano pure se qualcuno dei “grandi” osa dare qualche consiglio.

Noi però lo abbiamo provato anche a qualche serata con gli amici e sono state partite molto accese, con accuse piuttosto vivaci a chi aveva sbagliato a posizionare una carta!



Foto 7 – La scatola di Wolf Panic.

Le scatoline della Djeco su cui abbiamo potuto mettere le mani hanno un ingombro minimo, possono essere infilate in qualsiasi valigia (e il coperchio non si apre perché... non c'è proprio) e possono essere giocate e rigiocate anche in vacanza o in viaggio.

Sulle pagine di Balena Ludens solitamente trattiamo giochi più complessi perché ci indirizziamo soprattutto a dei giocatori già abili, tuttavia molti di loro nel frattempo sono diventati genitori e abbiamo pensato di fare loro un buon servizio aggiungendo ogni tanto qualche consiglio sui giochi per bambini e per famiglie con figli abbastanza piccoli, come fanno diverse riviste del settore.

Se è una cosa che può interessare fatecelo sapere. Dateci i vostri feedback!

"Si ringrazia la ditta [DJECO](https://www.djeco.com) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"