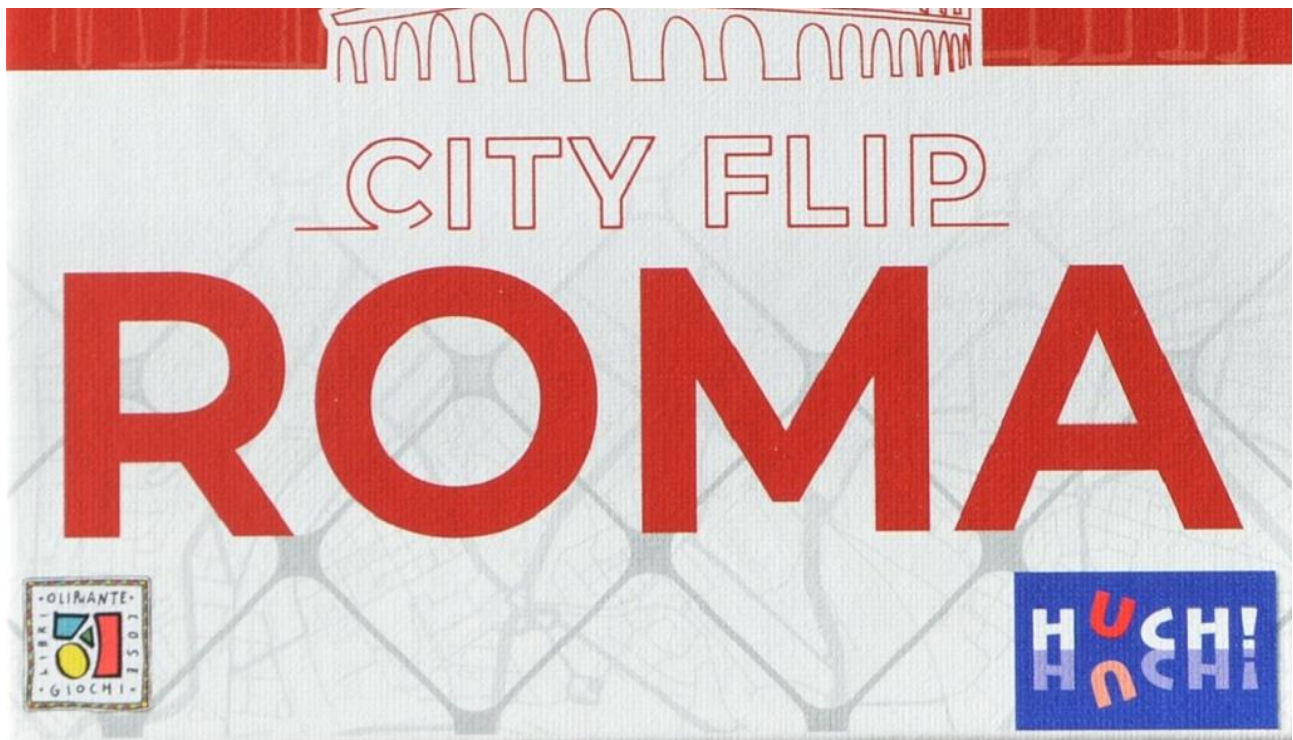


CITY FLIP: ROMA

Tutte le strade portano ai monumenti di Roma



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 08/10/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Roma è stata nel passato, e lo è ancor oggi, una metropoli che affascina i creatori di giochi, ed anche Walter Obert si è lasciato incantare dalla Città Eterna per dare vita al suo [City Flip: Roma](#), edito da [Oliphante](#) e dedicato a 1-4 giocatori di 8 anni o più, pronti a cooperare per una mezz'oretta, districandosi nel dedalo di vie della nostra capitale, per raggiungere i monumenti più belli e più noti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **City Flip: Roma** contiene due mazzi di carte nel formato 50x70 mm (12 “Urbanistica”, con una serie di obiettivi, e 50 “Roma”, con strade e monumenti), una fustella con 10 tessere “Monumento” e 10 basette di plastica bianca traslucida per montare i suddetti monumenti.

Il regolamento è contenuto in un libretto di 8 pagine, tutte in italiano, a colori e con disegni ed esempi.

Considerato anche il prezzo di vendita, non abbiamo nulla da eccepire sui materiali: inoltre riteniamo che le carte non abbiano bisogno delle usuali bustine protettive perché la loro manipolazione non è così usurante: i maniaci della protezione possono ovviamente proteggerle come al solito.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita con quattro giocatori.

Preparare un tavolo per giocare a **City Flip: Roma** è questione di 3-5 minuti, giusto il tempo di mescolare le carte “Roma” e posizionarle in tavola in una griglia di 7x7, con l’ultima carta che viene affidata al Primo Giocatore.

Per le prime partite, accanto alla riga ed alla colonna del centro, vengono scoperte 2 carte “Urbanistica” prese a caso dal relativo mazzetto: i giocatori, per vincere, dovranno realizzare le “combinazioni” indicate.

Altre 2 carte Urbanistica (coperte, questa volta) si posizionano accanto al tabellone: esse serviranno come “aiutino” in caso di necessità.

Infine si mettono in tavola, accanto alla griglia, anche i 10 Monumenti, dopo averli montati sulle loro basette. Ora è tutto pronto per iniziare a giocare.

Il Gioco



Foto 3 – Le carte “Roma” di ogni mazzetto. Attenzione: la carta di destra, al centro è stata fotografata alla rovescia. Il fotografo è stato frustato a sangue per questo errore.

Le carte di **City Flip: Roma** sono divise in 10 set di 5 carte, uno per ogni monumento e la Foto 3 qui sopra ci mostra, per esempio, il set dedicato all’Altare della Patria: come vedete, è composto da una carta Monumento (in alto) e da quattro carte “Strada”, ognuna con una freccia “direzionale” (tenete a memoria questa definizione perché fra poco vi spiegheremo a cosa servono le frecce).

Le carte Urbanistica servono invece a due scopi:

- (a) – se soddisfatte vengono girate sul dorso e, come le due messe da parte all’inizio, possono aiutare i giocatori in caso di difficoltà;
- (b) – se invece non sono soddisfatte entro la fine della partita l’intera squadra perde.

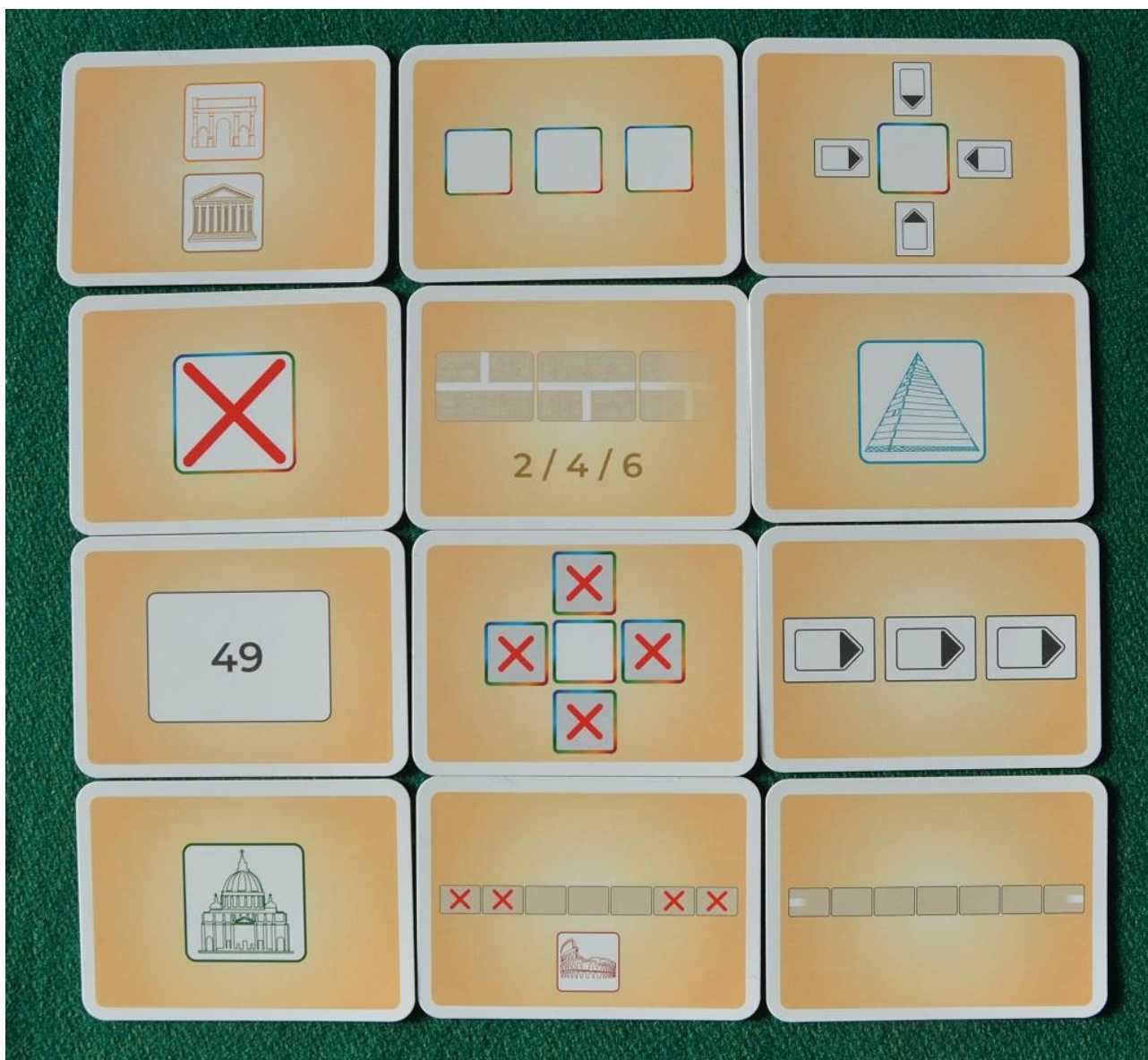


Foto 4 – Le diverse carte Urbanistica.

Come vedete dalla foto 4 qui sopra queste carte richiedono la realizzazione di una “missione” per essere soddisfatte: quella in alto a sinistra, per esempio, richiede che almeno uno dei due monumenti si trovi sulla riga o colonna in cui è stata piazzata mentre l’altro deve essere adiacente (ortogonalmente); quella in alto a destra invece ci obbliga a piazzare un certo monumento in quella riga (o colonna) e a posizionare le quattro carte strada direttamente adiacenti (sempre ortogonalmente, cosa piuttosto difficile); ecc.

Queste carte inoltre vengono utilizzate per cambiare il grado di complessità del gioco: più se ne usano (scoperte) e più diventa difficile vincere la partita perciò, se si gioca con dei bambini, vi suggeriamo di toglierle tutte fino a che i più giovani non hanno capito bene il gameplay.

Ma torniamo allo svolgimento di **City Flip: Roma**, giusto in tempo per vedere il Primo Giocatore che prende in mano la cinquantesima carta (quella rimasta fuori dalla griglia) e comincia a pensare quale sia la sua posizione più interessante: una volta che ha deciso la posizione all’interno della griglia AL POSTO di una delle carte coperte, che passa immediatamente al giocatore successivo.

Attenzione: tutte le carte devono essere messe in tavola con il simbolino della bussola (vedere Foto 3) nell'angolo in alto a destra.

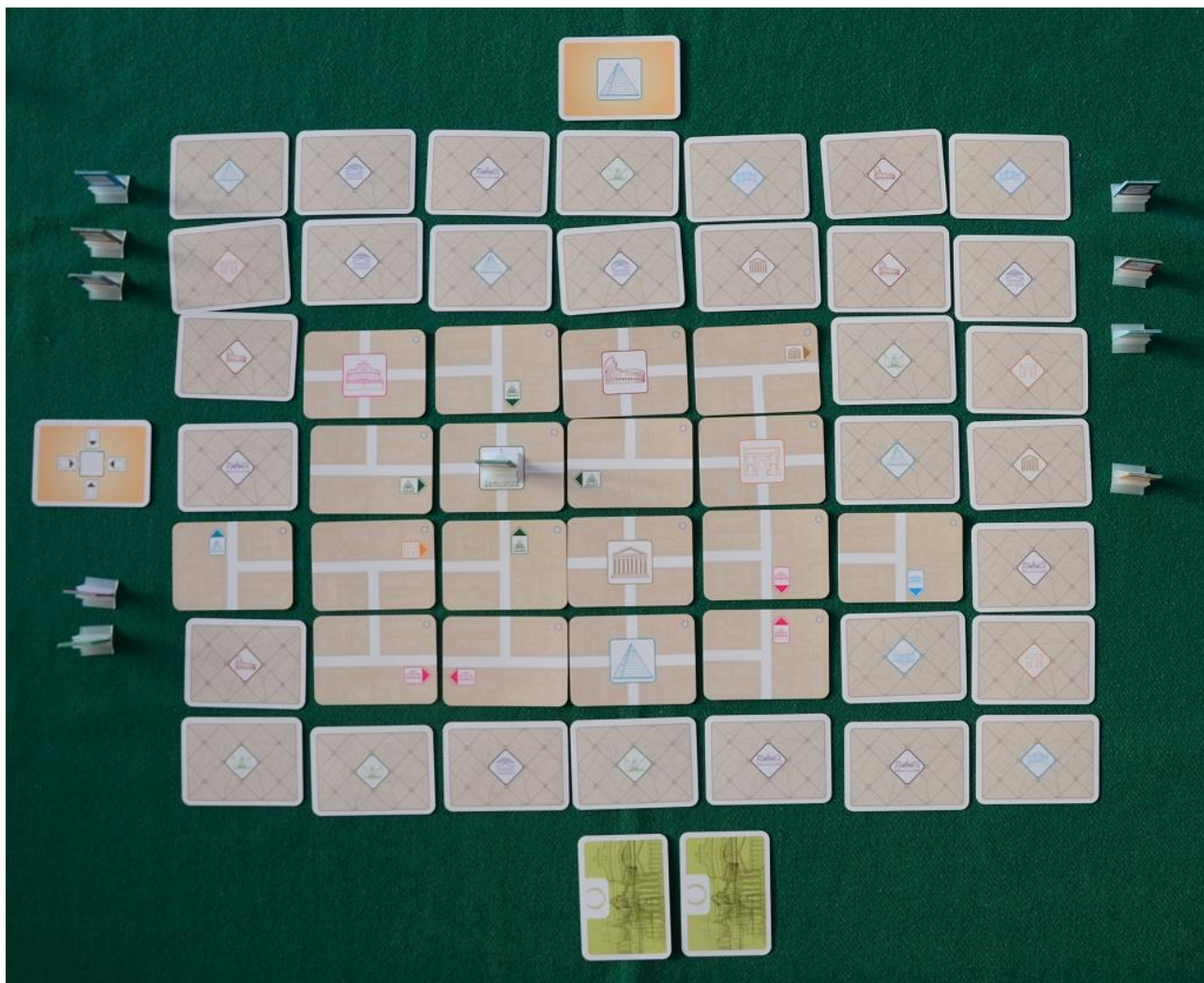


Foto 5 – Partita in corso: come si vede sono già state rispettate le richieste di entrambe le carte Urbanistica: un monumento (al centro) a tutte le sue strade adiacenti e nella colonna centrale c'è già la piramide.

“E le frecce direzionali allora?” dirà qualcuno dal loggione! Servono a stabilire la posizione del loro Monumento, quando apparirà: esso infatti dovrà rispettare tutte le indicazioni delle relative carte. A destra della prima, a sinistra della seconda, sotto la terza e sopra la quarta...

Perplexi? Beh è più facile giocare che spiegare, quindi per ora credeteci sulla parola e guardate l'esempio della Foto 5, e prima che qualcuno cominci a malignare dichiariamo di avere spudoratamente “preparato” quella foto inserendo quasi tutti i monumenti: ma lo abbiamo fatto per il vostro bene!!! Così imparerete più in fretta come districarvi fra le stradine romane.

Lo scopo del gioco infatti è proprio questo: a fine partita dovreste essere in grado di collegare ogni stradina al suo monumento lungo un percorso lungo e tortuoso quanto vorrete, purché sia ininterrotto.



Foto 6 – Mmmm... e mo' questa 'ndo la metto? (da pronunciare strettamente alla romana, è ovvio!)

Se nel corso della partita a **City Flip: Roma** tutte le carte di un monumento sono ad esso collegate si prende la relativa tessera e si posiziona sull'immagine che lo raffigura: e qui, tanto per trovare comunque qualcosa da criticare, abbiamo trovato un piccolo "neo" del gioco.

I colori di alcuni monumenti infatti sono difficili da riconoscere per chi ha qualche piccolo difetto di daltonismo, e le immagini sono state stampate in maniera molto tenue anche per chi ci vede normalmente.

E siccome è necessario verificare spesso quante carte strada sono già state giocate per poter piazzare la tessera, spesso abbiamo dovuto contarle in due per essere certi di non sbagliare.

Le carte "Urbanistica" risolte vengono girate sul dorso e aggiunte alle due iniziali: esse potranno essere utilizzate per rimediare ad eventuali errori di piazzamento.

Scartandone una è infatti possibile rovesciare una carta "Roma" scoperta che si trovava nel posto sbagliato: così il giocatore successivo potrà piazzare un'altra carta al suo posto e passarla al vicino che sicuramente la poserà correttamente.



Foto 7 – La griglia a fine partita, con tutti i monumenti.

Se la partita a **City Flip: Roma** termina con una vittoria (per tutti i partecipanti, visto che è un gioco cooperativo!) è il momento di abbandonarsi a scene di giubilo e urlare dei grandi “SIIIIIII” con le mani a pugno.

Fatto? Bene, ora che vi siete sfogati abbastanza è arrivato il momento di fare seriamente e, per la partita successiva, di aggiungere una terza carta Urbanistica alla griglia (questo è il Livello 2 del gioco).

Le cose si complicano molto più di quanto potreste pensare prima di avere provato a giocare, soprattutto se Lady Luck non è favorevole e fa saltar fuori tre carte “difficili” da realizzare.

Altra vittoria? Caspita, cominciate ad essere in gamba, quindi possiamo passare al Livello 3 e mettere quattro carte accanto alla griglia: e, credeteci, ora le cose si fanno molto serie e sicuramente le prime 2-3 partite di questo livello le perderete proprio a causa delle carte Urbanistica non soddisfatte.

Qualche considerazione e suggerimento

City Flip: Roma non rivoluzionerà certo il mercato dei giochi da tavolo ma si piazza nella “linea” tracciata da Button Shy con la sua linea di mini-games composti da una ventina di carte (per esempio *Megalopolis* e *Agropolis* che abbiamo già recensito su Balena Ludens) facendo comunque un passo in avanti.



Foto 8 – Tutti monumenti del gioco, già montati sulle loro basette.

Il gioco è piacevole da costruire e l’atmosfera di complicità attorno al tavolo contribuisce a tenere viva l’attenzione, con tutti i partecipanti che vorranno dire la loro sul posizionamento più corretto di ogni carta.

La fortuna potrebbe aiutarvi, facendovi scoprire alcuni monumenti fin dalle prime mosse e facilitando così la posa delle carte “Strada”: oppure potrebbe mettervi alla prova, facendoli uscire tutti verso la fine... con buona pace delle indicazioni direzionali già piazzate!

In tal caso diventano indispensabili le carte Urbanistica già rovesciate che permetteranno di spostare qualche indicazione sbagliata.

Poiché non è permesso costruire Monumenti sul bordo esterno della griglia, usatelo per piazzare proprio lì il maggior numero di strade in modo che nessuna direzione punti verso l’esterno e create una specie di circonvallazione da utilizzare per raggiungere i punti più lontani.



Foto 9 – La scatola di City Flip: Roma.

Ricordate che le frecce direzionali devono essere rispettate, quindi posate nella parte sinistra della griglia le carte con la freccia verso destra, in alto quella con la freccia verso il basso, ecc.: quando usciranno i relativi monumenti avrete più scelte per posizionarle correttamente.

Nelle nostre partite abbiamo cercato di scegliere per prime le carte relative a uno o due monumenti soltanto (il dorso delle carte con lo stesso monumento sono facilmente riconoscibile dal disegno che vi è stampato), in modo da scoprire sotto quale di esse si nascondeva l'edificio e poterlo posizionare il prima possibile.

Fatto il primo siamo passati subito dopo ad un altro: ha funzionato abbastanza bene... ma non sempre.

Cercate di tenere di riserva le carte Urbanistica “coperte” (quelle iniziale e le altre risolte durante il gioco): nonostante la buona volontà e la ricerca accurata della migliore posizione può sempre accadere, verso la fine, che sia quasi impossibile piazzare una carta senza perdere la partita: quello è il momento degli “aggiustamenti”.

Commento finale

Abituati come siamo ad ammirare scatole piene zeppe di segnalini, tessere, plance e con tabelloni sempre più belli graficamente, aprire la scatola di **City Flip: Roma** può dare un senso iniziale di delusione: “Ma come? Ci sono solo 60 carte e 10 tessere?”

Fermi un attimo: per prima cosa considerate il prezzo che avete pagato e confrontatelo con quello delle altre “scatolone”, e poi iniziate a giocare, perché solo così vi ripagherete abbondantemente della spesa.

Per farvi un esempio noi abbiamo iniziato la prima partita con l'intento di usare il gioco come “filler” prima di una altro più impegnativo: poi è finita che abbiamo passato l'intera serata, e fino alle ore piccole, per sfidare e battere quel dannato gioco che ci aveva fatto perdere per non aver rispettato una sola carta Urbanistica, oppure per aver messo male una freccia direzionale (dico UNA SOLA! Accidenti!!!), ecc.

La soddisfazione, vincendo, è doppia!

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