

FASHION

Diamo uno sguardo diverso al mondo della moda



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 14/11/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Arriva dalla Svizzera questo [Fashion](#), uno dei nuovi giochi della serie “Mini Card Game”, ideato e prodotto da [Naivina Sagl](#) di Tobia Botta.

E come tutti quelli che lo hanno preceduto (trovate la loro recensione su Balena Ludens) è anch'esso confezionato in una scatolina a parallelepipedo illustrata con colori e disegni accattivanti.

Fashion è stato ideato per far giocare 2-5 persone (da 8 anni in su) in un tempo molto ridotto che raramente arriva a 15 minuti, una volta imparata la meccanica.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

All'interno della scatolina di **Fashion** troviamo le solite carte nel mini-formato 42x64 mm: 60 raffigurano degli abiti in cinque colori (giallo, verde, rosso, blu e rosa), 5 sono chiamate carte "Colore", 2 servono a stabilire il moltiplicatore dei punti e l'ultima, un ago con il filo inserito nell'occhiello, indica il Primo Giocatore.

I disegni sono sempre molto carini e ben colorati, opera delle sorelle Vertuani: le carte sono sufficientemente robuste per poterle utilizzare anche intensamente, per cui sarebbe meglio proteggerle con delle bustine trasparenti.

Il regolamento è di una sola pagina, stampato in quattro lingue (italiano, inglese, francese e tedesco).

Preparazione (setup)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Prima di iniziare una partita a **Fashion** si mettono al centro del tavolo le cinque carte “Colore” e, sopra di esse, si lascia lo spazio per formare due file di fianco alle carte “x2” e “x1”. Poi si stabilisce il Primo Giocatore, che riceve... ago e filo.

In seguito si distribuiscono 12 carte ad ogni partecipante, da tenere in mano senza mostrarle agli avversari.

Infine si scoprono 0-3 carte “Vestito” di fianco al mazzo rimasto: il numero dipende da quanti sono i partecipanti: con 2 giocatori metteremo 3 carte Vestito, con 3-4-5 ne metteremo 2-1-0.

Tutto è pronto ormai e il nostro atelier comincia a sfornare nuovi modelli alla moda.

Il Gioco



Foto 3 – Esempio di carte Vestito.[/caption]

Come si vede nella Foto 3 qui sopra, ci sono 5 diverse collezioni (colori) di abiti, con altrettante modelle, e per chi ha qualche problema di daltonismo l'autore ha aggiunto un simbolo nei due angoli in alto: una spilla da balia per il rosa, un manichino per il rosso, un paio di forbici per il blu, ecc.

Inizia il Primo Giocatore che posa una carta accanto al mazzo e, se ce ne sono, sulla destra di quelle già presenti: tutti gli altri seguono in senso orario, posando una carta a loro volta.

Quando sul tavolo ce ne sono cinque si procede ad un controllo: si prende allora la carta del colore più rappresentato e si piazza accanto al moltiplicatore “x2”, poi se ne prende una del secondo più rappresentato e si mette di fianco al “x1”. Le carte restanti sono scartate.

In caso di parità (stesso numero di carte) si considera vincente quella che è stata posata più a destra.



Foto 4 – Partita in corso.

Si continua in questo modo passando la carta Primo Giocatore al vicino di sinistra al termine di ogni manche e collezionando carte colorate accanto ai moltiplicatori.

Se date un'occhiata alla Foto 4 qui sopra avrete un esempio di come appare il tavolo di **Fashion** dopo le prime 5 manches,

Si nota anche che il giocatore Ovest ha già selezionato una carta colore (la blu) mentre Est ha scelto la verde: questo perché prima di completare l'undicesima manche tutti i giocatori devono aver scelto una carta "Colore" da utilizzare per contare i Punti Vittoria (PV) a fine partita.

Quest'ultima ha termine quando sono state giocate 12 manches.

I giocatori sommano i PV ottenuti moltiplicando le carte che hanno il colore da loro scelto x2 (se sono state piazzate nella fila in alto) o x1 se si trovano nella seconda fila: vince chi ottiene il totale più alto.



Foto 5 – Esempio di fine partita: non resta che contare i PV.

La foto qui sopra ritrae le carte “vincenti” al termine di una partita dove, fatti i calcoli, la vittoria è stata assegnata al giocatore Sud (colore rosso) con 10 PV, seguito dal blu (8 PV), dal rosa (7 PV), dal giallo (6 PV) e dal verde (5 PV).

Qualche considerazione e suggerimento

Avrete senz’altro compreso che **Fashion** è un gioco semplice ma non semplicistico: in base alle carte ricevute all’inizio, sarà bene cercare di tenere in equilibrio i colori vincenti per evitare che uno di essi si stacchi troppo dagli altri e venga scelto da un avversario.



Foto 6 – Le carte “Colore”.

L'ultimo a giocare in ogni manche è spesso decisivo perché 8 volte su 10 può posare il colore da far vincere (o per farlo arrivare secondo): per questo il ruolo di Primo Giocatore cambia al termine di ogni manche.

Se invece siete voi il Primo a Giocare considerate bene la o le carte iniziali di fianco al mazzo (quando si gioca in meno di cinque): se una di esse vi interessa giocatene subito un'altra dello stesso colore perché solitamente questa carta finirà seconda (e qualche volta persino prima) in quella manche.

Non scegliete troppo presto la carta colore: spesso, nelle prime partite, se ci sono un paio di carte uguali nella fila x2 si ha la tendenza a prendere quel colore sperando di aumentare il punteggio, ma i vostri avversari, conoscendolo, faranno di tutto per impedirlo.



Foto 7 – La scatolina di Fashion.

Contate regolarmente i colori della prima fila (x2) e se proprio non riuscite a promuovere il vostro colore, cercate comunque di far salire in alto i colori non assegnati o di equilibrare quelli esistenti.

Commento finale

Anche **Fashion**, come i fratelli che lo hanno preceduto, ispira subito simpatia grazie alle dimensioni così ridotte della scatola e ai colori vivaci che caratterizzano l'intera serie "Mini Card Game".

Pensati e realizzati esclusivamente con mazzi di carte di piccolo formato si possono infilare ovunque (borsa, valigia, ecc.) per portarli con sé durante un viaggio o una vacanza con la famiglia; la difficoltà di comprensione delle regole è sempre molto bassa, adatta quindi anche ai bambini di 7-8 anni, ma se si vuole davvero puntare alla vittoria allora bisogna utilizzare come si deve anche i propri neuroni.



Foto 8 – le carte Moltiplicatori e Primo Giocatore.

Giocando a **Fashion** ci si diverte anche a guardare i diversi modelli di abiti e gli atteggiamenti e le pettinature delle modelle (tutte diverse) che li indossano, rendendo ancor meglio l'ambientazione.

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