

CHOKO MANNARO

Due giochi di carte per grandi e piccini



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 27/02/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Abbiamo già parlato negli scorsi anni di [Ludodi](#) e delle sue creazioni ([vedere qui](#)), poi abbiamo recensito anche [Noi Due](#) e [Mascherotti](#): per questo vi ricordiamo rapidamente che Simone Leonardi (patron della ditta e autore di tutti i giochi) se li produce quasi completamente da solo con un attrezzato laboratorio di stampa e taglio.

[Choko Mannaro](#) è rivolto soprattutto ai più giovani e alle famiglie, ma siccome i due mazzi di carte contenuti nella scatola possono essere usati per due diversi giochi (Mannaro e Masquerade) noi faremo inizialmente la recensione del primo (adatto anche a giocatori adulti o per accese partite al club, con durata che non supera mai i 30 minuti) e poi illustreremo il secondo ai babbi e alle mamme che hanno ancora dei bambini piccoli (5-8 anni) e li vogliono tenere piacevolmente impegnati per 10-15 minuti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatolina di **Choko Mannaro** si apre “a cassetto” e contiene due mazzi di carte (nel formato 60x87 mm) e due diversi libretti di istruzione.

Le carte che sul dorso hanno la scritta Choko Mannaro (57 in tutto) sono quelle che si useranno attivamente, mentre le altre 62, con un cioccolatino stampato, serviranno come “monete”: sul fronte del secondo mazzo sono invece stampati dei “personaggi” che si utilizzeranno per il secondo titolo (Masquerade).

Le carte sono robuste e le illustrazioni davvero molto divertenti: le istruzioni sono brevi, facili da leggere e piene di esempi ed illustrazioni, ma vanno imparate bene per evitare malintesi.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo di Choko Mannaro, pronto per una partita a cinque.

Nelle partite a **Choko Mannaro** si usano entrambi i mazzi, come abbiamo anticipato, usando il secondo (quello dei cioccolatini) esclusivamente come monete: si perdono e si guadagnano cioccolatini (chiamati choko nel regolamento) in base alle azioni che si faranno durante la partita, sapendo che il vincitore sarà l'unico giocatore rimasto in campo con almeno un choko nella sua riserva.

Al setup si distribuisce un certo numero di cioccolatini a tutti, basato su quanti sono i partecipanti, poi ognuno riceve anche 4 carte “Mannaro” coperte: infine si scoprono tre carte sul tavolo e si mettono le restanti in un mazzo di “pesca”.

Il Gioco

I giocatori scelgono una delle loro quattro carte (giocandole in base a quelle che vedono scoperte sul tavolo) e la posano coperta davanti a loro. Poi, insieme, tutte le carte vengono girate e si esamina il risultato in base alle seguenti considerazioni:

- (1) – se due o più di esse sono uguali vengono tutte scartate;
- (2) – se una sola di esse è uguale ad una di quelle scoperte in tavola si effettua un “abbinamento” e il giocatore acquisisce la coppia di carte effettuando le relative azioni (che saranno spiegate più sotto):
- (3) – se le carte giocate non possono essere abbinate restano scoperte sul tavolo accanto alle altre.



Foto 3 – Esempio di gioco: le carte scelte sono state appena girate.

La Foto 3 qui sopra ci mostra un esempio di turno a **Choko Mannaro** subito dopo aver girato le carte coperte:

- il giocatore in basso a sinistra e quello di destra hanno giocato una carta “Massaggio” perché volevano abbinarla a quella al centro del tavolo che porta lo stesso nome, ma essendo uguali vengono entrambe scartate;
- il giocatore in basso a destra ha giocato “Fon” che non può essere abbinata a nessuna carta visibile e quindi resterà scoperta sul tavolo;
- Il giocatore in alto a destra ha giocato “Mendicante” ed effettua un abbinamento e ogni avversario dovrà dargli 2 choko. Poi le due carte rosse saranno scartate;
- Il giocatore in alto a sinistra ha giocato “Noia” e quindi ottiene un abbinamento: dovrà dare entrambe le carte ad un avversario, il quale, da quel momento, sarà penalizzato fino a che non riuscirà ad eliminarle.



Foto 4 – Esempio di carte “Stato d’animo”.

Le carte sono divise in tre categorie:

- (a) – Stato d’animo (colore grigio): sono Ansia, Paura e Noia e chi le riceve (si tratta di veri e propri attacchi da parte degli avversari) sarà costretto a pagare 3 choko ogni volta che un altro giocatore otterrà un abbinamento con le carte “Servizi” relative: Psicologa e Massaggiatore (per Ansia), Bodyguard e Corso di autodifesa (per Paura) e Cinema e Partita a Chokomannaro (per Noia).
- (b) – Servizi (colore azzurro): sono state già elencate qui sopra e hanno due scopi: chi le abbina riceve infatti 1 carta Choko da tutti gli avversari (3 da chi ha le carte Stato d’animo relative) ma se l’abbinamento è fatto da un giocatore penalizzato proprio dalle relative carte grigie può eliminarne una. Giocare una carta Servizi però costa sempre 1 choko.



Foto 5 – Esempio di carte Azione rosse.

(c) – Azione (verdi e rosse): le carte verdi sono due: “Guardone (permette di guardare le prime 4 carte del mazzo coperto) e Quarantena (per difendersi da un attacco del “Chokomannaro”). Le rosse sono invece quelle che hanno più influenza sul gioco: esse infatti possono costringere un avversario a perdere choko (per esempio “Fon”, in alto a sinistra nella foto, che ne fa “fondere” 5 o “Rapitore”, in basso a sinistra, che ne fa scartare 4), oppure ne fa guadagnare (per esempio “Migrazione”, in alto a destra, che fa recuperare 6 choko fra quelli già scartati).

Il “Chokomannaro” In basso a destra) invece è una carta maligna: chi l’abbina pesca 1 carta fra quelle possedute dal giocatore a sinistra e, in base al numero che si trova su di essa, gli fa perdere dei choko. Se escono 1-2-3-4 il giocatore infatti perde altrettanti choko se invece escono 5 o 6 il malcapitato ne perde 5-6 ma il Mannaro muore e viene eliminato. Fatto questo primo “disastro” si passa al giocatore successivo e si ripete la manovra, continuando a girare in questo modo finché non esce il sospirato 5 (o 6).

Dopo aver realizzato le azioni relative agli abbinamenti tutti i giocatori pescano carte dal mazzo per averne di nuovo quattro in mano e si continua in questo modo, eliminando pian piano sempre più choko, fino a che non resta un solo “concorrente” in gioco con almeno una carta nella sua riserva di cioccolatini. Sarà allora dichiarato vincitore della partita a **Choko Mannaro**.



Foto 6 – Esempio di carte Masquerade già abbinate.

Come avevamo premesso, il mazzo delle carte choko può essere utilizzato anche per la variante **Masquerade**, che però è stata ideata per due soli giocatori e dedicata soprattutto ai bambini da 5 anni in su.

Il mazzo contiene 31 “coppie” di personaggi famosi... trasformati in cioccolatini: per esempio Geppetto e Pinocchio (le prime due carte a sinistra nella Foto 6 qui sopra), il Grande Puffo e la Puffetta (al centro), Mario e la Principessa Peach (a destra), ecc. Come avrete notato ogni carta ha riporta in alto l'immagine rimpicciolita di quella a cui può essere abbinata e infatti la procedura è la seguente:

- (1) – ogni giocatore riceve 3 carte Personaggio e le tiene coperte in mano;
- (2) – sul tavolo si posano 4 carte scoperte;
- (3) – a turno i giocatori scelgono una delle loro carte e la posano in tavola



Foto 7 – Gioco delle carte a Masquerade.

(3a) – se la carta giocata si abbina ad una di quelle in tavola (come nell'esempio che vediamo sulla Foto 7 qui sopra) il giocatore le prende entrambe e le mette nella sua riserva, poi può giocare di nuovo ripetendo lo stesso procedimento finché non può più fare abbinamenti e deve passare il turno all'avversario (ripristinando le tre carte in mano);

(3b) – se invece la carta giocata non può essere abbinata il giocatore deve metterla in tavola sovrapponendola ad una di quelle già esistenti (o a una colonna, se sono già stati eseguiti più scarti). Poi ripristina le tre carte in mano e il turno passa all'avversario.

(4) – se in tavola ci sono delle pile di carte è sempre possibile abbinarne una presa dalla mano alla prima o all'ultima carta di una pila.



Foto 8 – Esempio di gioco con varie pile in tavola.

Così, se guardiamo all'esempio della Foto 8 qui sopra, sarà possibile fare un abbinamento con la prima o la terza carta della prima colonna a sinistra, con la prima o la quarta della terza, con entrambe le carte della quarta.

(5) – se abbiamo già in mano due carte fra loro abbinate le possiamo giocare entrambe, al nostro turno, mettendole direttamente nella riserva dopo averle mostrate agli altri:

(6) – se una colonna resta vuota dovrà essere riempita con la prima carta non abbinabile giocata successivamente.

Anche in **Masquerade** esistono due carte “Choko Mannaro” che, come è tradizione per tutti i licanthropi, ha due versioni: quella “normale” (un cioccolatino con un fiore in testa) e quella “mannara” (con la bava alla bocca).

Il giocatore che effettua un abbinamento con il Choko Mannaro prende le due carte e le nasconde dietro la schiena, una per mano: l'avversario sceglie una mano e se salta fuori il “Mannaro” deve scartare una delle coppie della sua riserva; se invece trova la carta “Normale” salverà una delle sue coppie creando ed alimentando una nuova riserva. Si procede così per tutte le coppie in suo possesso.



Foto 9 – Esempio di carte Masquerade.

Qualche considerazione finale

Che dire come commento a questo **Choko Mannaro**? La versione Masquerade è stata quella più utilizzata in famiglia, con ripetute sfide fra bambini, genitori e nonni: soprattutto i bambini si sono dimostrati attentissimi al gioco e agli abbinamenti fra le carte, oltre che super emozionati quando ricevevano una delle due carte “Mannaro”, pronti ad attaccare l’avversario non appena si fosse presentata l’occasione dell’abbinamento.

Abbiamo anche provato una variante “fatta in casa” per fare giocare più bambini insieme ed ha funzionato bene, anche se, ovviamente, il tempo di gioco si è accorciato di molto.



Foto 10 – La scatola di Choko Mannaro.

Fra adulti abbiamo preferito invece la versione originale del gioco e, dopo qualche difficoltà iniziale per la buona comprensione del meccanismo, sono state giocate varie partite che si sono fatte via via sempre più... cattive (e quindi divertenti, soprattutto per chi non subiva gli attacchi degli avversari e le relative vendette).

Ci auguriamo quindi che Simone Leonardi riesca a trovare la strada giusta per riuscire a commercializzare meglio i giochi della sua Ludodi: chi fosse interessato a conoscere l'intera gamma dei suoi giochi per acquistarne alcuni (o prenderli a nolo, una delle possibilità offerte dalla ditta) può contattare direttamente l'autore attraverso il suo sito (fate un click qui sotto, sulla parola LUDODI).

*"Si ringrazia la ditta **LUDODI** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*