

SCOUT

Un gioco di carte dalle sfaccettature inaspettate



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 25/02/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Ogni tanto capita che arrivino sul nostro tavolo dei giochi che non si riesce a classificare immediatamente e che, magari, fanno anche una brutta impressione: quando è arrivato il pacco da [Ghenos Games](#), al suo interno abbiamo scoperto la piccolissima scatola di [Scout](#) immersa nelle “patatine” di polistirolo espanso ed abbiamo voluto subito aprirla... facendoci cadere addosso la metà dei gettoni che essa conteneva!

Brutto inizio, ci siamo detti mugugnando, però la curiosità ha avuto il sopravvento e la sera stessa abbiamo avuto la possibilità di provare il gioco con alcuni amici venuti per una partita più impegnativa: e così abbiamo fatto una mezza dozzina di partite, una dietro l'altra, dimenticandoci del giocone.

Si perché **Scout** effettivamente crea... dipendenza: a quel punto siamo andati su BGG per scoprire che ha un voto piuttosto alto (7,80 al momento in cui scriviamo queste note) e un numero di votanti incredibile: ben 26.752!!!

Creato per 3-5 persone (da 8 anni in su) con un tempo max di 20-25 minuti, il gioco ha anche una modalità per due con qualche modifica alle regole: è ambientato in un circo e noi dobbiamo allestire il miglior spettacolo possibile, ma diciamo subito che il “tema” è chiaramente posticcio.

Vediamo perché ci è piaciuto tanto, basandoci sulla versione da 3-5 e facendo alla fine qualche cenno su quella per due.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Scout.

La piccola scatola di **Scout** (65x110x37 mm) è talmente piena che se non state attenti a riporre tutti componenti in maniera ordinata poi rischiate di non riuscire a chiuderla del tutto.

All'interno troverete un mazzo di 45 carte (nel formato 57x89 mm) che non potrete proteggere con bustine trasparenti perché poi non troverebbero posto nella scatola. Ci sono anche un gettone pentagonale per il Primo Giocatore, 5 gettoni a forma di auto (chiamati "Scout & Show"), 30 gettoni a forma di stella, stampati da entrambi i lati, per il calcolo dei Punti Vittoria (PV) e 23 tessere rettangolari "Scout".

Tutti i materiali sono di buona qualità, con tessere e gettoni di cartone robusto.

Il regolamento, in italiano, è molto chiaro ma è stato scritto in caratteri così piccoli che chi scrive ha dovuto cambiare occhiali per riuscire a leggerle: ci sono inoltre delle note in rosso, ma il colore è così tenue che anche con gli occhiali "da vicino" si fa fatica!

Per fortuna le regole del gioco sono così semplici che dopo una prima lettura difficilmente ci si ritorna.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La preparazione di una partita a **Scout** richiede pochissimi minuti: date un gettone Scout & Show a tutti i giocatori, mettete le tessere Scout al centro del tavolo e distribuite a tutti un numero di carte che dipende da quanti sono i partecipanti: in quattro (come nell'esempio della Foto 2 qui sopra) si danno 11 carte.

Mettete da una parte i gettoni PV e siete pronti a giocare.

Attenzione però: la distribuzione delle carte deve essere fatta impilandole una sull'altra e senza modificarne la posizione. I giocatori le devono dunque prendere in mano senza mescolarle e devono aprirle a ventaglio per verificare in che sequenza sono i numeri che hanno ottenuto.

Avete presente Bohnanza (o “Semenza”, come è stato ribattezzato in Italia)? Ebbene anche qui dovete sempre lasciare le carte nell'ordine con cui vi sono state consegnate.

Il Gioco



Foto 3 – Esempio di carte.

E allora esaminiamo più da vicino queste carte perché sono naturalmente il cuore di **Scout**: come vedete dall'esempio della Foto 3 qui sopra, tutte le carte hanno una doppia numerazione, da 1 a 10 in alto e la stessa cosa in basso, ma con numeri sfalsati. Per facilitarne la lettura, sotto il numero in alto a sinistra di ogni carta è riportato anche quello che appare in basso: per i mancini o per chi apre le carte da destra a sinistra i numeri sono ripetuti più in piccolo anche nell'angolo in alto a destra.

All'inizio del vostro turno avrete la facoltà di tenere le carte con l'orientamento che ha in quel momento oppure di rovesciare l'intera "mano" per utilizzare invece quelle del lato opposto: fate bene attenzione a questa possibilità perché spesso l'inversione delle carte è l'unico modo per cercare di vincere un round.

Notate infine che ogni carta ha il nome di un "Artista Circense" e che sotto i due numeri di cui sopra appare un simboletto con il nome dell'attrezzo che l'artista utilizzerà nello show: monociclo, reti elastiche, trampoli, clown, ecc.



Foto 4 – La tessera pentagonale per il Primo Giocatore e le “auto” per effettuare la mossa “Scout & Show”.

Il Primo Giocatore può essere scelto col metodo che volete o sorteggiandolo: tocca a lui aprire la partita con uno “Spettacolo”: in parole povere deve scegliere dalla sua mano una combinazione di carte fra loro ADIACENTI e posarla sul tavolo.

Ancora una volta sottolineiamo il concetto che a **Scout** le carte non possono essere “riarrangiate” in alcun modo, quindi i giocatori dovranno studiare bene come fare a liberarsi delle carte “inutili” per riuscire ad affiancare quelle che daranno loro una combinazione importante.

Naturalmente ci sono delle regole per la posa:

- (1) – lo “spettacolo” può essere composto da una o più carte;
- (2) – se si usano più carte esse devono essere in sequenza (ascendente o discendente) o devono avere tutte lo stesso numero;
- (3) – a parità di numero delle carte giocate, quelle uguali hanno più valore di quelle in sequenza

Sul tavolo potrà essere visibile un solo spettacolo, quindi i giocatori successivi dovranno giocare una combinazione di valore superiore se vorranno presentare al pubblico la loro proposta.

Vediamo un esempio:



Foto 5 – Esempio di spettacolo migliorato.

Nella Foto 5 qui sopra, presa durante una partita a **Scout**, vediamo che il giocatore Sud ha proposto uno Spettacolo con una coppia di “6”: esso può essere superato con una coppia di 7-8-9-10, oppure con un tris di qualsiasi valore, oppure con una sequenza di almeno tre carte.

Ed è proprio quest’ultima opzione che ha adottato il giocatore Est, posando la sequenza “discendente” 7-6-5.

Chi propone uno spettacolo di valore superiore raccoglie e incassa le carte della combinazione che ha appena battuto: ognuna di esse vale 1 PV alla fine del round.

Se un giocatore non ha una combinazione superiore a quella dello spettacolo in corso può ricorrere all’azione “Ingaggio”: prende allora una delle carte alle due estremità dello Spettacolo attuale (il 7 o il 5 nel nostro esempio) e l’aggiunge alla sua mano mettendola dove preferisce. Questo è l’unico modo per ottenere nuove carte e cercare di usarle per combinarne due o più che possano poi essere giocate in seguito.

Il giocatore a cui è stata “scippata” la carta riceve in cambio un gettone “Scout” che equivale ad 1 PV a fine round: naturalmente ora il suo spettacolo è stato “depotenziato” e sarà più facile per gli avversari posare una combinazione più forte.



Foto 6 – Utilizzo del gettone Scout & Show.

Ci sono casi in cui un giocatore potrebbe fare una combinazione più forte, utilizzando l'azione Ingaggio, ma rischia di farsi superare dagli avversari nel giro seguente: a questo punto entra in gioco il gettone "Scout & Show" che permette al giocatore di rubare una carta dallo spettacolo in corso (con le solite regole) e di giocare immediatamente una combinazione vincente.

La Foto 6 ci mostra una "mossa" diventata "classica" nelle nostre partite: Sud gioca il gettone "Scout & Show", ruba la carta "1" all'avversario e posa un tris di 1" dalla sua mano.

Giocando a **Scout** lo scopo è quello di liberarsi per primi di tutte le carte in mano, se possibile: se questo non accade, perché nessun altro giocatore può o vuole effettuare uno spettacolo di valore superiore, limitandosi a raccogliere carte (finché ce ne sono) con l'azione Ingaggio, la manche finisce.

Al termine di ogni manche si effettua un calcolo dei PV guadagnati (carte raccolte e gettoni Scout) o persi (carte rimaste in mano).



Foto 7 – Esempio di calcolo del punteggio.

Vediamo un esempio con l'aiuto della Foto 7 qui sopra: il giocatore del nostro esempio era rimasto con una carta in mano, quando la manche è stata chiusa da un avversario, ed ha raccolto 7 carte e 2 gettoni Scout.

Il suo punteggio è dunque:

- 7 PV per le carte raccolte
- -1 PV per quella rimasta in mano
- +2 PV per i gettoni scout.

Per un totale di 8 PV.

La partita a **Scout** dura un numero di manches pari a quello dei partecipanti (salvo nella versione per due, nella quale si giocano solo due manches di 11 carte): al termine dell'ultima manche si verifica chi ha raccolto più PV e lo si proclama vincitore.



Foto 8 – I gettoni PV.

Degno di nota è il fatto che i gettoni PV sono tutti “double face” ed hanno valore positivo da un lato e negativo da quello opposto, come vedete nella Foto 8 qui sopra. Notate anche la forma di questi gettoni:

- quelli di valore “1 e -1” sono quadrati;
- quelli di valore “2 e -2” hanno la forma di una stella a 5 punte;
- quelli di valore “5 e -5” hanno 6 punte;
- ecc.

Come avevamo anticipato **Scout** ha anche una modalità per 2 soli partecipanti: la struttura è la stessa (giocare combinazioni più forti) ma si adottano alcune regole modificate:

- per prima cosa non ci sono più i gettoni “Scout & Show” ma i due giocatori ricevono 3 gettoni Scout all’inizio della partita;
- le carte da utilizzare sono 44, divise in due mazzi da 22: ognuno riceve adunque 11 carte. Si effettua una prima manche, si calcolano i PV e si riparte con le altre 22 carte;
- quando si esegue l’azione Ingaggio si deve pagare un gettone scout;
- la partita finisce quando un giocatore non può effettuare un’azione Ingaggio (perché ha esaurito i gettoni) e non può superare la combinazione dell’avversario;
- il conteggio dei PV resta invariato.



Foto 9 – Come riempire la scatolina senza rischiare di far cadere i gettoni all’apertura.

Un’ultima raccomandazione: munitevi di due sacchetti per riporre i gettoni punteggio e le tessere Scout senza rischiare di farli cadere o perderli all’apertura successiva. La Foto 9 qui sopra vi mostra come abbiamo risolto il problema noi.

Qualche considerazione e suggerimento

Non ci sono consigli “strategici” per giocare a **Scout**: la situazione sul tavolo infatti potrebbe cambiare radicalmente ad ogni “giro”, quindi i partecipanti devono avere un buon colpo d’occhio e tanta pazienza.

Il primo serve a valutare la propria mano all'inizio della partita, per decidere se giocare con le carte "dritte" o "rovesciate": quindi prima di decidere dovrete valutare bene se ci sono almeno due carte adiacenti adatte a montare uno spettacolo (dando la precedenza a quelle con i numeri uguali) oppure se riuscirete ad eliminare una carta intermedia per realizzare una combinazione più interessante.

Non dimenticate poi che con l'azione "Ingaggio" si può scegliere una carta che potrà essere posizionata a piacere nella nostra mano, formando per esempio una sequenza di 3 o più carte, una coppia importante (di 8-9-10) o un tris di carte uguali.

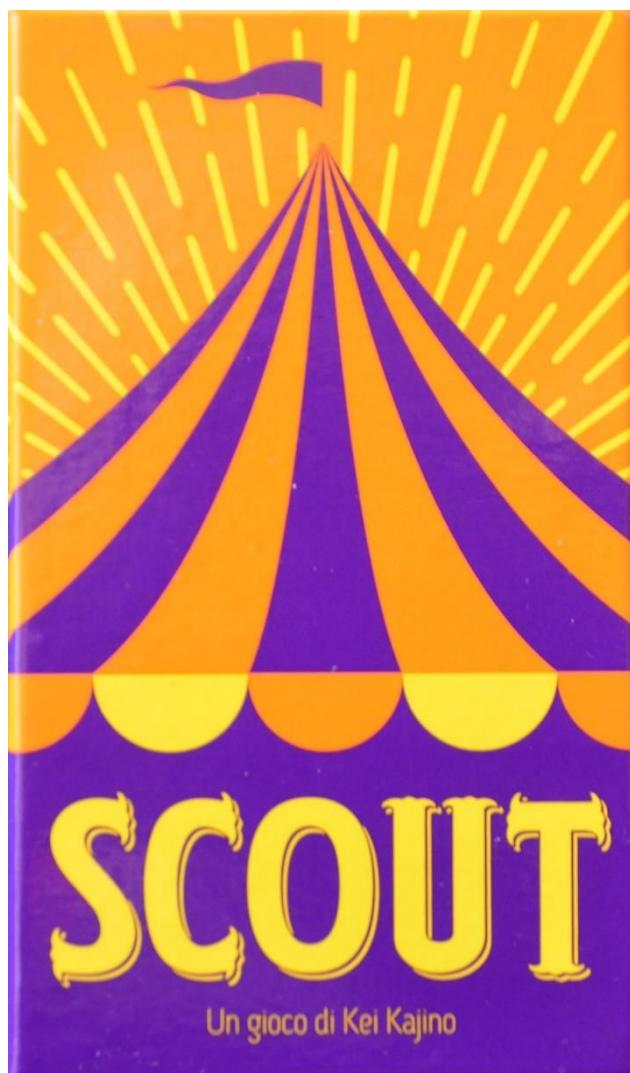


Foto 10 – La scatolina di Scout.

Quando è il vostro turno e sul tavolo è rimasta una sola carta provate a liberarvi di una carta (superiore a quella che vedete esposta) per effettuare uno Spettacolo, ma soprattutto che possa sbloccare una combinazione più forte facendo avvicinare nella vostra mano più carte in sequenza o con lo stesso numero.

Non giocate il vostro gettone "Scout & Show" alla prima occasione, ma tenetelo per quando avrete una buona combinazione in mano, per esempio di tre carte, in modo da prenderne una quarta e giocare immediatamente: vi libererete così di un buon numero di carte e soprattutto metterete in difficoltà i vostri avversari perché saranno costretti quasi sempre ad effettuare un Ingaggio (facendovi guadagnare 1 gettone Scout, quindi 1 PV) senza poter mettere giù le loro carte.

Commento finale

Scout è il classico “fillerino” che precede una serata più impegnativa o un gioco per tutta la famiglia se avete una mezz’oretta da dedicarli (spiegazioni incluse).

Noi lo abbiamo provato con amici e parenti e quasi tutti hanno chiesto di fare subito un’altra partita, spesso un’altra ancora: e questo ci ha fatto capire perché ha un così buon piazzamento su BGG.

Indispensabile in qualsiasi ludoteca, soprattutto se avete amici che non amano i giochi troppo impegnativi.

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