

TRIO

Realizzare una serie di Tris per vincere la partita



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 03-05-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Trio è un gioco di carte e di memoria per 3-6 giocatori di qualsiasi livello (da 6 anni in su) che dura più o meno 15-20 minuti; esso introduce alcune varianti a questo genere di giochi e lo rende così davvero interessante, tant'è vero che nel 2024 la versione di Cocktail Games ha ottenuto l'ambito premio "As d'Or", ovvero il gioco dell'anno in Francia.

Da notare che **Ghenos Games** (che distribuisce questo gioco in Italia) "recidiva" così la vittoria del 2023 (con **Akropolis**): complimenti alla ditta italiana per il suo "buon naso".

Trio è però nato in Giappone e il suo autore (Kaya Miyano) lo aveva chiamato **Nana** (che, secondo una traduzione letterale, significa "nonna", ma non sappiamo se questo è davvero quello che lui intendeva): era stato pubblicato da una ditta locale (Mob Plus) e veniva indicato per 2-5 giocatori.

Unboxing



La scatola quadrata di **Trio** contiene esclusivamente 36 carte divise in 12 tris di colore diverso: i numeri "1" sono di colore viola, i "2" sono arancioni, i "3" sono blu, ecc. Fra tutti spicca il tris di "7", di colore dorato, e vedremo più avanti il perché di questa distinzione.

Preparazione (Set-Up)

In base ai partecipanti (3-4-5-6) viene distribuito a tutti un certo numero di carte (rispettivamente 9-7-6-5) mettendo le carte restanti (9-8-6-6) al centro del tavolo, coperte.

Attenzione: tutti devono sistemare le carte nella loro mano in ordine crescente dalla più bassa alla più alta e questo è un punto fondamentale per il gioco.



Foto 2 – Tutti i tipi di carte del gioco.

La Foto 2 qui sopra ci mostra tutti i tipi di carte di **Trio**: vi invitiamo a notare che molte di esse, nella parte in basso, mostrano dei rettangolini colorati con un altro numeretto. Per ora ci basta che lo abbiate notato: più avanti ci ritorneremo.

A questo punto la situazione iniziale sarà come quella illustrata nella Foto 3 qui sotto, scattata prima di iniziare una partita con quattro giocatori.



Foto 3 – Tavolo pronto per giocare in quattro: tutti hanno ricevuto 7 carte e ne restano quindi 8 al centro del tavolo.

Il Gioco

Le regole di **Trio** prevedono due tipi di partita:

- Il gioco individuale;
- Il gioco a squadre (solo con 4 o 6 partecipanti).

Nel gioco individuale si procede in senso orario, a partire da chi è stato designato come Primo Giocatore e, al suo turno, ognuno può svelare, una alla volta, fino a tre carte, scegliendo fra:

- (a) – Centro della tavola: in questo caso ne sceglie una e la rovescia poi, se vuole, può girarne una seconda ed eventualmente una terza;

(b) – Mano di un altro giocatore: questa volta dovrà domandare la carta “più” alta oppure quella “più bassa” e la persona a cui si è rivolto dovrà posarla scoperta in tavola. Ricordate che le carte in mano devono essere SEMPRE tenute in ordine crescente;

(c) – Dalla propria mano: anche in questo caso potrà essere scelta solo la carta “più alta” oppure quella “più bassa” e dovrà essere posata in tavola, scoperta.



Foto 4 – Esempio di gioco “vincente”. Notate anche i tris già vinti dai giocatori.

La Foto 4 qui sopra ci mostra un esempio di quanto sopra: il giocatore in basso aveva una carta “6 verde” in mano, sapeva dove trovare la seconda carta al centro del tavolo (perché era già stata scoperta precedentemente) e infine ha beccato la terza in mano al suo dirimpettaio. (Ovviamente si tratta di una foto “preparata” apposta per meglio illustrare il nostro esempio).

Chi ottiene un tris fa un pacchetto con le carte e lo mette davanti a sé per mostrare a tutti quanti ne ha realizzati in totale. Il turno passa ora al giocatore alla sua sinistra e tutto ricomincia da capo.

Se però due delle carte richieste sono diverse il gioco si interrompe immediatamente: le carte scoperte vengono rigirate o riprese in mano da chi le aveva posate in tavola e la partita riprende con il turno del giocatore successivo.



Foto 5 – Esempio di mano di un giocatore durante la partita: notare che le carte sono in ordine crescente da sinistra verso destra, come richiesto dalle regole.

Giocando a **Trio** lo scopo è quello di arrivare per primi ad impadronirsi di TRE tris (da qui il nome “europeo”) e quindi vincere la partita. In alternativa, se un giocatore fa un tris di “7” vince immediatamente (per questo quelle carte sono “dorate”).

È possibile anche cambiare le regole del gioco introducendo la variabile “piccante”: in questo caso chi fa un tris di “7” vince subito, come al solito, altrimenti per aggiudicarsi la vittoria non basta fare un certo numero di tris, perché bisogna che siano “compatibili” fra loro: e qui entrano in ballo i famosi numerini a cui avevamo accennato nella Foto 2.



Foto 6 – Il dettaglio delle carte con i numerini in basso.

Ogni tris fatto riporta in basso il numero che bisogna ottenere per vincere: se, per esempio, riesco a fare un tris di “10 gialli” devo poi cercare di ottenere un tris di “3 blu”, come indicato dal numeretto in basso (vedere Foto 6 qui sopra).

Gioco a squadre

Avevamo anticipato che si può giocare in maniera diversa a **Trio** se ci si ritrova in 4 o in 6: si compongono allora delle “squadre” di 2 giocatori che si posizioneranno uno di fronte all’altro ai due lati opposti del tavolo.

In questo caso si distribuiscono TUTTE le carte ai partecipanti, senza lasciarne alcuna in mezzo: poi, prima di iniziare, è possibile scambiare una carta con il proprio partner, naturalmente senza parlare e senza dare alcuna indicazione con gesti o cenni, pena la squalifica.

I tris guadagnati dai due partner costituiscono il loro “bottino” comune, ma ogni volta che una squadra fa un tris le avversarie possono effettuare di nuovo lo “scambio” di una carta.

Come sempre vince chi si aggiudica il tris di “7” oppure la squadra che ottiene per prima tre tris diversi: anche qui ovviamente si può giocare in modo “piccante” e si vince allora con due tris “compatibili”.



Foto 7 – Ottenere un tris di “7” permette di vincere immediatamente la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Se avete pensato che **Trio** sia un gioco di pura fortuna (come quello delle “Famiglie” che tutti abbiamo imparato da piccoli) possiamo assicurarvi che vi siete sbagliati: ricordate soprattutto la regola di tenere le carte in ordine numerico dalla più bassa (a sinistra) alla più alta (a destra) e capirete come le cose cambino in prospettiva.

Naturalmente occorre sforzare un po’ la memoria, soprattutto quando vengono scoperte delle carte al centro del tavolo: ricordare dove sono i numeri che vi interessano diventa fondamentale quando sarete riusciti a capire da chi pescare la terza carta che, combinata con quella che avete “disponibile” in mano (nel senso che si trova all’estremità di destra o di sinistra) e quella in tavola, vi permetterà di ottenere un tris.

Fate anche attenzione alle “chiamate” degli altri giocatori (“dammi la più bassa” oppure “vorrei la tua più alta”) per ricordare, se necessario, dove sono o chi possiede alcune delle carte che possono interessarvi.



Foto 8 – Esempio di carte del gioco originale (Nana): come vedete la versione europea è davvero molto più elegante.

Contrariamente al gioco delle “Famiglie”, dove normalmente chi ha un’ottima memoria riesce a fare un rush finale, facendo più prese consecutive, in Trio chi ottiene un Tris deve passare la mano al giocatore successivo, e questo cambia molto lo svolgimento.

Commento finale

Trio è essenzialmente un gioco per famiglie, facile da insegnare e da imparare, e normalmente i bambini riescono a memorizzare la posizione di molte più carte degli adulti, rendendo le partite molto competitive.



Foto 9 – La scatola di Trio.

Se invece al tavolo ci sono dei giocatori con una certa esperienza vi consigliamo di passare immediatamente alla versione “piccante”, che rende il gioco ancora più competitivo: qui infatti non basta effettuare tre tris per vincere, ma bisogna che ci siano due di essi fra loro “compatibili”.

Naturalmente gli avversari vedono cosa vi serve e faranno di tutto per cercare di fare quel tris al vostro posto: da notare che sulle carte di valore più basso (da “1” a “5”) sono stampati DUE numeretti di compatibilità (sempre per carte dal “6” in su) e quindi sono sicuramente le più appetibili ad inizio partita, ma nessuna carta si può accoppiare al “7”, quindi chi ha capito dove trovare le carte mancanti può vincere immediatamente.

Abbiamo provato **Trio** soprattutto in famiglia e il gioco ha avuto un ottimo riscontro, soprattutto dai bambini che hanno più volte chiesto di riprovarlo, sfidando genitori e nonni. Tuttavia lo abbiamo provato un paio di volte anche con giocatori esperti e il risultato è stato comunque molto positivo, anche se nessuno ha chiesto il... bis, visto che i tavoli nel frattempo erano stati già apparecchiati per titoli più “pesanti”: è stato comunque apprezzato e classificato come “filler interessante e divertente”.

PS: un grazie particolare a mia figlia Marie-Raymonde che mi ha fatto scoprire il gioco durante l'ultimo viaggio in Francia.