

HILO

Un gioco di prese e combo semplice e divertente



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 23/05/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Hilo fu creato da due autori norvegesi e pubblicato inizialmente dalla ditta tedesca Schmidt Spiele (nel 2019), ma noi ne abbiamo acquistata una copia in Francia (edita da **Gigamic**) perché è molto più attraente, a cominciare dalla scatola di latta con le carte in rilievo, quindi la nostra recensione è basata su questa versione del gioco.

A **Hilo** possono partecipare da 2 a 6 giocatori (da 8 anni in su) e le partite raramente durano più di 30 minuti, dunque si tratta di un titolo che verrà utilizzato molto spesso nei pomeriggi ludici della domenica, in famiglia, o come riempitivo, con gli amici, prima di una partita più impegnativa.

Unboxing



La cosa che ha attirato inizialmente la nostra attenzione è proprio la scatola del gioco: rettangolare, di piccole dimensioni, realizzata in lamierino stampato con delle carte colorate in rilievo: davvero “spiccava” in mezzo a tanti altri titoli sullo scaffale del negozio dove lo abbiamo scoperto.

All'interno troviamo 104 carte (56x86 mm) numerate da -1 a 11, in 8 colori diversi: azzurro, fucsia, giallo, viola, verde, kaki, arancione e rosso. I numeri e i colori sono ovviamente il cuore del gioco.

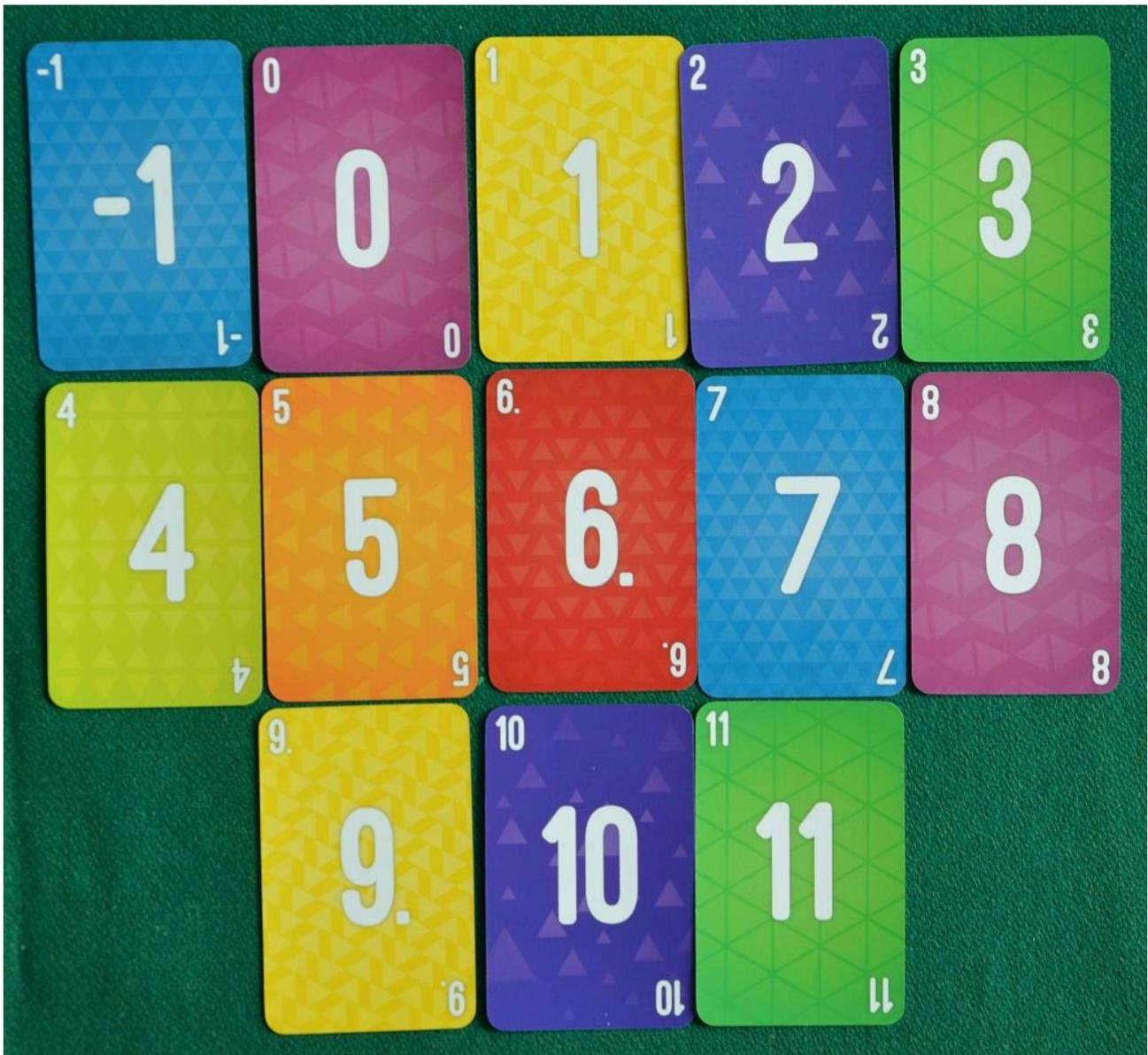


Foto 2 – Esempio di carte in ordine di numero.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare una partita a **Hilo** vengono distribuite 9 carte ai partecipanti ma **ATTENZIONE**, nessuno può guardarle e tutti dovranno disporle casualmente davanti a loro in una “griglia” di 3x3. Le carte restanti vengono lasciate in un mazzetto (sempre coperto) al centro della tavola, girando la prima carta per formare il mazzo degli scarti.

A questo punto ognuno indica casualmente due carte della sua “griglia” e le gira in modo che colore e numero siano visibili a tutti. Chi ha scoperto le carte la cui somma ottiene il totale più alto sarà il Primo Giocatore e potrà iniziare la partita.

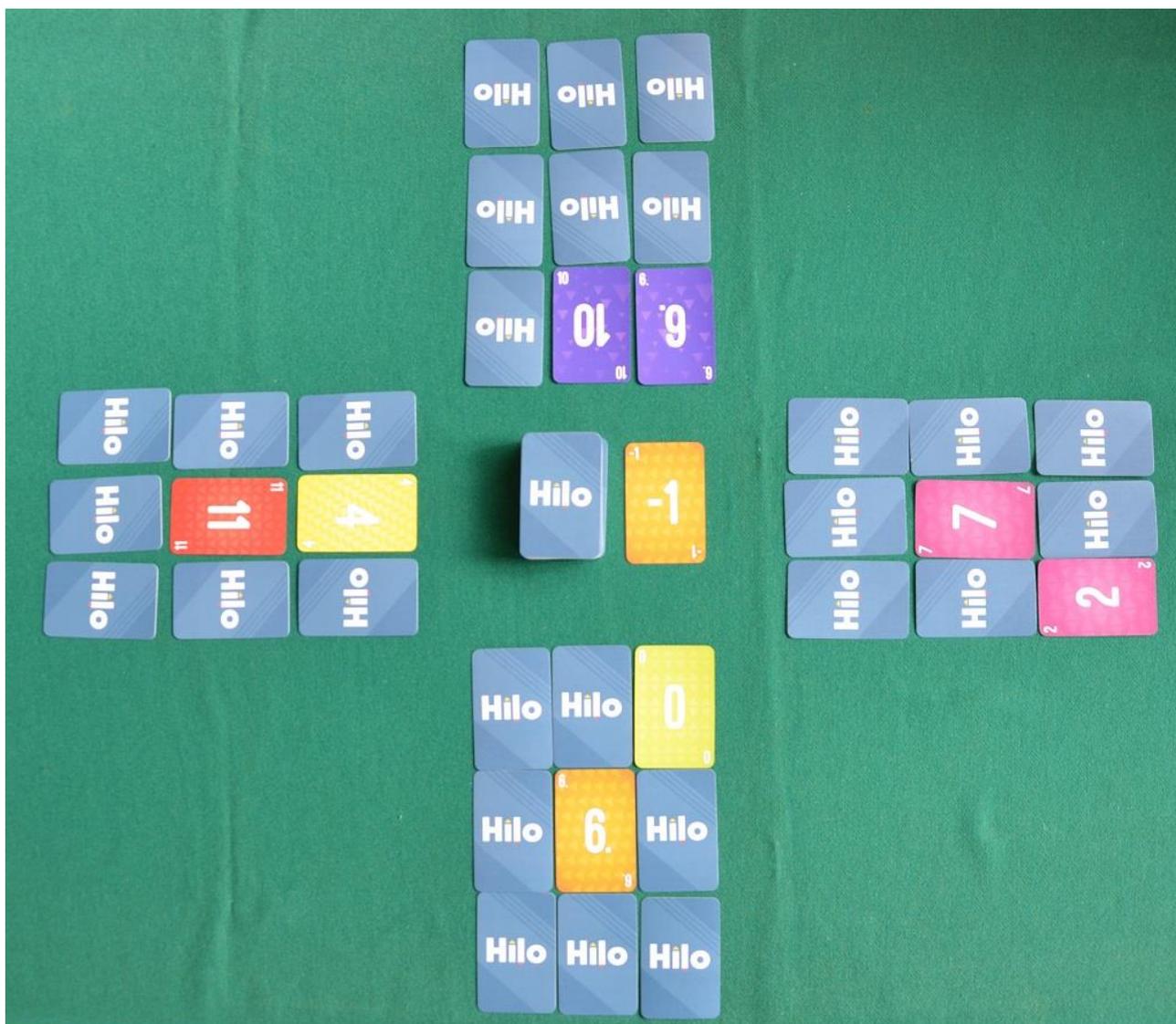


Foto 3 – Ecco come si presenta il tavolo prima di una partita a quattro.

Il Gioco

Le regole di **Hilo** sono davvero semplici, dato che, al suo turno, ogni giocatore può scegliere fra le seguenti due azioni:

(A) Prendere la prima carta degli scarti (che è sempre a faccia in su) per scambiarla con una qualsiasi della sua “griglia” (visibile o coperta) che verrà subito dopo scartata a sua volta;

(B) Prendere la prima carta “coperta” del mazzo, scegliendo poi una delle due alternative:

B1 – metterla sulla pila degli scarti, ma con l’obbligo di girare subito dopo, a caso, una delle carte della propria “griglia”;

B2 – scambiarla con una delle sue carte (che verrà ovviamente scartata come al solito).

Lo scopo del gioco è quello di fare dei “tris” (in orizzontale, verticale o diagonale) per scartare quelle carte (che prendono, appunto, il nome di **Hilo**) sulla solita pila, lasciando in alto (visibile a tutti) quella di minor valore.



Foto 4 – Il giocatore ha realizzato un “Hilo” in diagonale con le tre carte rosse.

Subito dopo il giocatore deve “ricompattare” la sua griglia avvicinando le carte restanti per formarne una nuova più sottile (se ha scartato tre carte verticali) o più bassa (con tre carte orizzontali) o a sua scelta (se ha tolto una diagonale).

Vediamo insieme un esempio aiutandoci con la Foto 4 più sopra: come vedete con -1, 11 e 9 rosso il giocatore ha realizzato un Hilo diagonale e quindi deve mettere le tre carte nella pila degli scarti tenendo in alto il “-1”.

Poi ricompatta la sua griglia, per esempio spingendo tutte le carte verso il basso (come nella foto 5 qui sotto), oppure creando una nuova griglia 2x3 in verticale.



Foto 5 – Ecco come si presenta la griglia dopo aver ricompattato le carte.

Fin qui è tutto quasi... banale, per cui dove sta il trucco? Beh, se un giocatore alla fine del suo turno è riuscito a scartare tutte le sue carte, oppure è stato costretto a girare a faccia in su l'ultima carta coperta della sua griglia, la partita ad **Hilo** ha termine: i suoi avversari hanno diritto ad un ultimo turno e poi si passa al conteggio dei punti.

Tutti girano a faccia scoperta le carte rimanenti delle loro griglie e poi sommano i punti visibili: il totale costituisce la loro "penalità" per la manche appena terminata, da sommare a quelle ottenute precedentemente.

Ma non è finita: il giocatore che “chiude” il gioco deve fare attenzione ai punti che lascia sul tavolo (se non ha scartato tutte le carte), perché se il suo totale è superiore a quello di uno degli avversari dovrà raddoppiare la penalità.

Se nessuno ha raggiunto o sorpassato i 100 punti di riparte da capo con una nuova manche, altrimenti si proclama vincitore il giocatore con meno punti.

Qualche considerazione e suggerimento

Come avrete senz'altro capito dalla descrizione, il gioco è meno “banale” di quel che sembra dopo aver letto per la prima volta le regole. Non è infatti così semplice riuscire a fare il primo **Hilo**, ma diventa ancora più complicato riuscire a chiudere il secondo, a meno che qualche avversario non vi regali la carta giusta scartandola alla fine del suo turno, cosa che molte volte avviene quando chi vi precede è obbligato a scartare un “tris” dello stesso colore che serve anche a voi.



Foto 6 – Ecco come si presenta la “griglia” di un giocatore durante la partita.

Poiché tutte le carte sono sempre visibili, è abbastanza facile capire qual è il colore che dobbiamo cercare, possibilmente uno che non è “cacciato” anche da qualche avversario e che quindi diventerebbe difficile da trovare in seguito.

Se vedete un “-1” o uno “0” negli scarti non abbiate esitazioni a prenderlo per collocarlo nella vostra griglia, meglio se è di un colore che potrete abbinare ad altri (come il “-1” arancione appena pescato dal giocatore della foto 6 qui sopra).

Se invece vi accorgete che non riuscite a procurarvi le carte giuste per realizzare un **Hilo** non esitate a raccogliere quelle di valore più basso per ridurre al massimo le penalità del turno in corso: nel prossimo la sorte potrebbe essere più benigna.



Foto 7 – La scatola di Hilo.

Se avete già esposto una buona serie di carte molto basse è il momento di tentare di sorprendere i vostri avversari andando a pescare dal mazzo con il solo scopo di girare nuove carte della vostra griglia e chiudere la partita il prima possibile: spesso questo metodo permette di ottenere anche carte del colore giusto e quindi rischiate anche di scartare un nuovo **Hilo**.

Fate però bene attenzione ai punti visibili sulle griglie dei vostri avversari: ricordate che se chi chiude ha un totale di penalità superiore a qualcun altro, raddoppia i punti negativi, quindi non prendete rischi eccessivi.

Hilo è un gioco semplice ma terrà sempre nella giusta “tensione” tutti i partecipanti, i quali avranno sempre un occhio sulle carte da pescare e uno su quelle da NON giocare per non favorire l’avversario che segue.

In famiglia ha avuto un buon successo, ma ci ha sorpresi il fatto che abbia attirato al tavolo anche chi solitamente non partecipa ai giochi di società: tutte quelle carte colorate, i commenti e le risate dei partecipanti hanno infatti stuzzicato la curiosità di tanti che poi... si sono seduti a giocare con noi.

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