

PARTY GAMES IN SALSA “CLEMENTONI”

Giocare tutti insieme senza dover studiare regole complicate



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 24/05/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Abbiamo ricevuto recentemente alcune scatole dalla ditta [Clementoni](http://www.clementoni.it) con dei giochi di difficoltà medio bassa da utilizzare come veri e propri Party Games: sono tutti accomunati dall'utilizzo di carte o tessere per il loro svolgimento e abbiamo quindi deciso di presentarveli in un unico articolo e in ordine “crescente” di difficoltà (si fa per dire) e di età consigliata.

Nonostante si tratti di meccaniche di gioco non proprio al top delle scelte di chi scrive, è stato sorprendentemente piacevole e interessante condividere questa esperienza con i nipotini, i loro amici e con il resto della famiglia.



Foto 01 – Foto con tutte le scatole.

I regolamenti sono sufficientemente corti da non... annoiare neppure i più restii al gioco da tavolo, e poi, una volta coinvolti, tutti hanno fatto del loro meglio, non tanto per cercare di vincere, quanto, e soprattutto, per condividere piacevolmente un po' di tempo tutti insieme.

I componenti utilizzati sono soprattutto "carte", altro elemento che ha tranquillizzato chi inizialmente non voleva proprio saperne di unirsi al gruppo e che si è poi... sciolto dopo le prime partite.

Andiamo dunque a dare un'occhiata i giochi che abbiamo provato.

STREGA COMANDA COLORE: II BOARDGAME



Foto 1 – La scatola. di Strega comanda colore.

Titolo Originale: Strega comanda colore.

Autori: Francesco Berardi e Eleonora Egidi

Grafica ed illustrazioni: Andrea Lucci

Anno: (non disponibile)

Giocatori:2-6

Età: 5 anni e più

Durata: 10-15 minuti

Unboxing



Foto 2 – I componenti. di Strega comanda colore.

I materiali di [Strega comanda colore](#), di cartone robusto, sono stati evidentemente studiati per i più piccoli e sono composti unicamente da 30 grandi tessere “Oggetto” (85x105 mm) in 6 colori (giallo, verde, rosso, blu, rosa e nero) e da 24 carte quadrate (80x80 mm) sulle quali sono state stampate delle “macchie” con gli stessi colori delle tessere.

Il Gioco

Il gioco è simile a quello “classico” che tutti abbiamo sperimentato (da piccoli) e/o fatto giocare ai nostri bambini, oppure che loro hanno praticato nelle scuole primarie e in tutti i cortili d’Italia: la differenza è che qui noi utilizziamo delle tessere e non gli oggetti di una stanza o del giardino, mentre le regole sono semplicissime (ma oltre a quelle per il gioco classico la Clementoni ha aggiunto due varianti).

Il Capo-gioco semina nella stanza le 30 tessere, in modo che siano tutte ben visibili ai bambini, e poi si posiziona al centro con il mazzo di carte (coperte) in mano: i bambini si raggruppano e viene girata la prima carta, annunciando ad alta voce che colore è stato scoperto, così tutti corrono alla ricerca di un “Oggetto” di quel colore, e il primo che lo trova urla “Strega” e si aggiudica la tessera.



Foto 3 – Alcune tessere “Oggetto” da cercare.

Poi si passa ad un'altra carta e si riparte alla ricerca, andando avanti così fino ad avere esaurito il mazzo: chi ha raccolto più tessere vince.

Quanto alle varianti:

- la prima prevede la distribuzione di un ugual numero di carte a tutti, da scoprire in contemporanea, cercando poi di un accoppiamento oggetto/colore;
- la seconda invece è una specie di “memory”: tutte le tessere vengono posate (coperte) sul tavolo mettendo le carte al centro e girando la prima carta, così tutti, con una sola mano, devono rovesciare una tessera alla volta finché non ne trovano una corrispondente al colore chiamato.

Commento finale

Un gioco ancora valido nonostante il passare del tempo e che i bambini fanno sempre molto volentieri. Consigliamo però di obbligarli a muoversi senza correre, evitando il contatto fisico o le spinte (pena la squalifica) per impedire che, nella foga, qualcuno venga buttato per terra.

STREGA COMANDA COLORE: IL GIOCO DI CARTE



Foto 4 – La scatola di Strega comanda colore (carte).

Titolo Originale: Strega comanda colore

Autori: Francesco Berardi e Eleonora Egidi

Grafica ed illustrazioni: Andrea Lucci

Anno: (non disponibile)

Giocatori:2-6

Età: 5 anni e più

Durata: 10-15 minuti

Unboxing



Foto 5 – I componenti di Strega comanda colore (carte).

Oggi diremmo che [Strega comanda colore: il gioco di carte](#) è uno... “spin-off” del precedente, da giocare seduti al tavolo, utilizzando esclusivamente delle carte (66x96 mm): 12 per dichiarare i colori e 38 “Oggetti”, fra i quali, a differenza del gioco precedente, ne troviamo anche 6 con due colori e 2 con tre.

Il Gioco

Si dispongono 16 carte scoperte al centro del tavolo (in una griglia 4x4) e si gira la prima carta “colore”: tutti cercheranno di prendere dalla griglia il maggior numero di carte che hanno quel colore. Per ogni carta giusta i partecipanti otterranno un punto e per ogni colore sbagliato perderanno 1 punto: al termine del mazzo dei colori chi ha più punti vince.



Foto 6 – Esempio di carte Bicolori.

Anche in questo caso sono proposte due varianti:

- La prima (snap) dice di mescolare insieme tutte le carte, distribuendole poi fra i partecipanti in mazzetti coperti. Al “via” tutti scoprono una delle loro carte e guardano se è un “colore”: in tal caso cercano una corrispondenza con una carta “oggetto” visibile: il primo che realizza un accoppiamento oggetto/colore urla il colore e mette le due carte sotto al suo mazzo. Chi resta senza carte viene eliminato e la vittoria viene assegnata all’ultimo che resta in gioco.
- Per la seconda (straccia colore) si distribuiscono le carte in mazzetti coperti e, a turno, se ne scopre una: se è un colore bisogna cercare di accoppiarlo, come sempre, a un oggetto visibile.

Commento finale

I bambini hanno chiaramente mostrato di preferire la versione “boardgame” a questa, ma il vantaggio di stare seduti al tavolo permette di far partecipare anche genitori e/o nonni.

DINOSAURI DA RECORD



Foto 7 – La scatola di Dinosauri da record.

Titolo Originale: Dinosauri da Record

Autore: Berardi Francesco

Grafica ed illustrazioni: (non disponibile)

Anno: (non disponibile)

Giocatori: 2-5

Età: 6 anni o più

Durata: 15-20 minuti

Unboxing



Foto 8 – I componenti di Dinosauri da record.

La scatola di [Dinosauri da record](#) contiene 50 carte (66x96 mm), divise in due categorie: 8 carte “Caratteristica” e 42 carte “Dinosauro”. Queste ultime hanno l’immagine (e il nome) di un dinosauro sul fronte, mentre sul retro viene data una sua breve descrizione, accompagnandola con quattro diverse caratteristiche (peso, altezza, lunghezza e anno in cui sono state scoperte le sue ossa) che sono il cuore del gioco.

Il Gioco

Dopo avere mescolato il mazzo dei dinosauri, si mettono 10 carte al centro del tavolo e si scopre la prima carta delle “Caratteristiche”, leggendo ad alta voce cosa chiede: peso (il più pesante oppure il

più leggero), altezza (il più alto o il più basso), lunghezza (il più lungo o il più corto) e anno della sua scoperta (la più recente o la più vecchia).



Foto 9 – Alcune carte “Dinosauro”.

A turno i giocatori scelgono una delle 10 carte, quella che, secondo loro, risponde più esattamente alla richiesta: poi tutti girano le carte scelte e si verifica chi è andato più vicino alla caratteristica richiesta.

Chi vince tiene la carta davanti a sé e si procede, con le stesse modalità, iniziando la manche successiva: viene dichiarato vincitore chi, a fine partita, ha raccolto più carte.

Anche in questo gioco si possono usare delle varianti e il libretto delle regole ne prevede ben cinque: una, ad esempio, dice di dare ad ogni giocatore un certo numero di carte e cercare poi di rispondere alla carta “caratteristica” girata usando esclusivamente le sue carte, ecc.

Commento finale

Questo gioco è piaciuto molto ai bambini che hanno richiesto più volte il bis alla fine di ogni partita: piace soprattutto l'esame accurato di tutti i dinosauri scoperti sul tavolo per capire qual è quello che più si avvicina alle caratteristiche richieste... con le inevitabili recriminazioni e proteste se, girando le carte, si scopre che quello che sembrava così piccolo era in realtà un grande bestione...

FIDATI



Foto 10 – La scatola di Fidati.

Titolo Originale: Fidati

Autori: Francesco Berardi e Lorenzo Macchione

Grafica ed illustrazioni: Maurizio Santangelo

Anno: (non disponibile)

Giocatori: 3-10

Età: 8 anni o più

Durata: 10-15 minuti

Unboxing



Foto 11 – I componenti di Fidati[/caption]

La scatola di **Fidati** contiene due mazzi uguali di 50 carte (66x96 mm) che si distinguono solo dal dorso: rosso il primo e nero il secondo. Ogni mazzo contiene 5 serie di otto carte numerate e colorate: 1 (giallo), 2 (arancione), 3 (rosso), 4 (rosa), 5 (verde), 6 (azzurro), 7 (smeraldo) e 8 (viola). Il mazzo viene completato da 5 carte “Agnello” (che funzionano come dei jolly) e 5 carte “Lupo”

(che penalizzano i giocatori). Le carte sono di buona qualità, ma se devono essere maneggiate spesso da dei bambini meglio proteggerle con bustine trasparenti.

Il Gioco

Sono previste due modalità: gioco “base” (adatto soprattutto ai bambini) e “avanzato” (per i più grandicelli, gli amici o le partite in famiglia). In entrambi i casi si gioca con un solo mazzo fino a 5 partecipanti e con due mazzi quando si è da 6 a 10.

Il gioco “base” è quello che noi abbiamo utilizzato più spesso perché anche i più piccoli (incluso un nipotino di 6 anni) capiscono rapidamente le regole e sono subito... competitivi.

Il primo giocatore posa sul tavolo (coperte) una o più carte e dichiara il loro numero e il loro valore (per esempio 3 carte di valore “4”): il giocatore successivo deve giocare a sua volta una o più carte dello stesso valore (per continuare l’esempio: 1 carta di valore “4”) OPPURE dubitare che il giocatore precedente abbia detto la verità.



Foto 12 – Esempio di carte del mazzo “rosso”: sulla destra l’Agnello (in alto) e il “Lupo”.

Il cuore del gioco sta proprio qui: chi posa delle carte può anche dichiarare il falso e giocarle indipendentemente dalla dichiarazione. Se qualcuno dubita che abbia detto la verità prende le carte appena giocate e le guarda: se aveva ragione (quindi l'avversario è stato uno spudorato bugiardo) raccoglie tutte le carte sul tavolo e le dà al... mentitore: altrimenti le prende tutte lui.

Chi prende deve inserire tutte le carte nella sua "mano": se ha completato una serie di 5 carte uguali deve scartarle immediatamente. Poi tocca a lui uscire nel round successivo e si continua in questo modo finché un giocatore non si libera di tutte le carte, vincendo.

Nella modalità "Avanzata" il gioco si fa un po' più complicato: si comincia allo stesso modo ma le chiamate successive alla prima devono essere "a salire" (un po' come a "**Perudo**"): quindi ognuno deve dichiarare lo stesso numero di carte di chi lo precede ma con un "valore" più alto, oppure un numero di carte superiore di qualsiasi valore.

Commento finale

Come anticipavamo più sopra, il gioco "base" è stato molto apprezzato dai bambini, soprattutto quando potevano "sbugiardare" genitori o nonni (che magari li avevano... aiutati un pochino a capire che non avevano detto tutta la verità).

Inaspettatamente il gioco "avanzato" è piaciuto anche a giocatori più scafati che hanno fatto più partite consecutive, con l'unico scopo di effettuare vendette trasversali da far pagare a chi li aveva penalizzati nella partita precedente.

DRAMA LAMA



Foto 13 – La scatola di Drama Lama.

Titolo Originale: Drama Lama

Autrice: Eleonora Egidi

Grafica ed illustrazioni: Claudi Plescia

Anno: (non disponibile)

Giocatori: 2-6

Età: 10+

Durata: 20-25 minuti

Unboxing



Foto 14 – I componenti di Drama Lama.

Drama Lama è dedicato ai giocatori un po' più grandi (10 anni o più) e il suo contenuto è adeguato al... compito: troviamo così 6 tessere "Fazzoletto" da de-fustellare (80x80 mm) in 6 colori diversi (giallo, verde, rosso, blu, viola e arancione); 80 carte "Lama" (66x96 mm); 26 gettoni a forma di cuore (da de-fustellare) e 4 dadi "D6 speciali" che, al posto dei numeri, hanno dei cerchietti con gli stessi colori dei Fazzoletti.

I materiali sono di buona qualità e non hanno dato nessun problema durante i test.

Il Gioco

Ad inizio partita si mettono in tavola, in cerchio, i sei “Fazzoletti” colorati, 2 “Cuori” e 1-4 dadi (secondo il numero dei partecipanti): poi si consegnano ad ognuno 3 o 4 “Cuori” (sempre in base al numero dei partecipanti) e 6 carte “Lama”. I giocatori verificano di non avere carte “Drama Lama” perché, se succedesse, devono scartarle prendendone altre al loro posto: le carte rimaste formano il mazzo della “pesca” al centro del tavolo.

Il giocatore di turno ha due opzioni:

- (a) non fare nulla e pescare una carta dal mazzo;
- (b) giocare una o più carte eseguendo le relative azioni e pescando poi una carta dal mazzo. Se la mano del giocatore scende a meno di tre carte, deve pescarne fino a riportarsi a tre e poi prende la carta di fine turno.

Ogni tipo di carta “Lama” si distingue per il colore e per un simbolino nei due angoli in alto: il numero di carte di ogni colore è diverso, con le carte “Drama Lama” che sono le più numerose (13) e si distinguono per il colore nero e un teschio come simbolo.



Foto 15 – Esempio di carte “Lama”.

Ogni carta permette a chi la gioca di eseguire un'azione, ma aiutiamoci con la Foto 15 qui sopra per fare qualche esempio:

- (1) Il “Lamandrino” (in alto a sinistra) permette di rubare una carta a caso ad un avversario;
- (2) Il “Barack Lama” (in alto al centro) consente a chi la gioca di indicare un giocatore e chiedergli un certo tipo di carta, che l'avversario, se la possiede, deve dargli obbligatoriamente.
- (3) Il “Lamaglia” (in basso a destra) permette di prendere dal tavolo un gettone “Vita” (i cuori) giocando due di queste carte; ecc.

Come abbiamo anticipato a fine turno il giocatore deve pescare una carta (se ne ha in mano 3 o più) oppure più carte (per tornare a tre e pescare la carta extra): ogni carta “Drama Lama” pescata fa perdere un Punto Vita (Cuore). I giocatori che perdono tutti i loro “Cuori” vengono eliminati e la vittoria arride all'ultimo rimasto in gioco.

Commento finale

Classico gioco da... veri amici! Ci si batte fino all'ultima carta e ognuno cerca di dare qualche bella bastonata agli altri, pronto a riceverne altrettante a breve termine. Per questo non è molto adatto ai bambini più piccoli (che, perdendo un attacco, potrebbero demoralizzarsi troppo!

LA PECORA NERA



Foto 16 – La scatola di Pecora Nera.

Titolo Originale: La Pecora Nera

Autori: Francesco Berardi

Grafica ed illustrazioni: Claudi Pescia

Anno: (non disponibile)

Giocatori: 3-8

Età: 16+

Durata: 10-15 minuti

Unboxing

[La pecora nera](#) è un titolo dedicato a giocatori più grandini, da 16 anni in su: il motivo sta nelle affermazioni scritte sulle carte che costringono tutti i partecipanti ad additare chi, secondo loro, sia l'indiziato che meglio corrisponde all'affermazione, con la concreta possibilità di creare anche un po' di imbarazzo.



Foto 17 – I componenti di Pecora Nera.

All'interno della scatola troviamo un piccolo tabellone con 10 "caselle" su cui faremo avanzare le nostre "pecore" (8 segnalini di legno sagomato e colorato); ci sono poi ben 198 carte (nel formato 58x81 mm), 8 tessere sagomate (sempre a forma di pecora) e 24 gettoni (3 per giocatore) negli 8 colori delle pecore (giallo, verde, rosso, blu, arancione, rosa, viola e nero).

Materiali di buona fattura e robusti a sufficienza per il compito cui saranno assegnati: anche le carte vanno bene così come sono e non vediamo la necessità di imbustarle, visto l'uso piuttosto scarso che se ne farà.

Il Gioco

Come dicono le regole lo scopo del gioco non è tanto "vincere" la partita, quanto creare situazioni imbarazzanti che facciano ridacchiare tutti i partecipanti (escluso quello "sotto", naturalmente).

Il tabellone viene piazzato al centro del tavolo e i giocatori posano il loro segnalino "pecora" sulla prima casella, poi ognuno mette davanti a sé la tessera col suo colore e, subito sotto, i tre gettoni.

A questo punto viene girata la prima carta, leggendone il contenuto: tutti hanno qualche secondo per riflettere chi possa essere il destinatario più ovvio per la frase appena letta e, quando hanno deciso, alzano la mano con il dito indice rivolto verso l'alto: quando tutti sono pronti si pronuncia il fatidico "3... 2... 1... via!" e tutti puntano il loro indice sulla persona che avevano individuato.

Chi riceve più voti diventa la "pecora nera" di quel turno (fra i lazzi e le risate degli amici, conditi da "è proprio vero" oppure "e pensare che sembrava una così brava persona") ma il suo segnalino avanza di una casella sul tabellone.



Foto 18 – Segnalini, tessere e gettoni per tutti i giocatori.

Da notare che nel mazzo esistono frasi come:

- È bravissimo/a nel riciclare i regali;
- Non si fa troppi problemi a spiare il telefono del proprio partner;
- Piange davanti a un film anche se lo ha visto 10 volte.

Ma anche indicazioni più “imbarazzanti”, come:

- Si ubriaca già dopo mezzo bicchiere;
- È sfuggito/a più volte alla legge;
- Ucciderebbe la suocera per la sua eredità;

O altre un po’ ... intime:

- Va sempre in giro nudo/a per la casa
- Vorrebbe essere un attore/attrice porno;
- Sarebbe più attraente se fosse del sesso opposto

Commento finale

Provate a mettervi per un attimo nei panni di qualcuno che si vede puntare tutte le dita addosso dopo aver letto, per esempio, le due ultime frasi che abbiamo trascritto qui sopra... insomma, di certo la cosa non passa inosservata!

Bene, siamo arrivati in fondo a questa piccola maratona di Party Games della Clementoni e speriamo di avervi dato abbastanza informazioni da poter scegliere quello che fa per voi o per la vostra famiglia. Quanto a noi abbiamo già... confessato di non essere dei grandi fan di questo tipo di giochi, però dobbiamo anche ammettere che essi hanno contribuito a rendere più divertenti alcuni pomeriggi e serate in famiglia o con gli amici più fidati.

Quindi dobbiamo “parzialmente” ricrederci, non solo per aver visto tanti bambini contenti, ma anche per essere riusciti a far sedere al tavolo da gioco chi aveva sempre rifiutato di farlo per non essere costretto ad imparare “complicate” regole (dove “complicato“ equivale a regolamenti di 2 o più paginette in formato “A5”).

Quindi è stata una “maratona”, tutto sommato, divertente.

"Si ringrazia la ditta [CLEMENTONI](#) per avere messo una copia di valutazione di questi giochi a nostra disposizione"

Un ringraziamento speciale va anche a Diego e Edoardo (10 e 6 anni) che hanno partecipato con grande entusiasmo ai test di quasi tutti i giochi per bambini di cui abbiamo parlato nell'articolo e fornito interessanti spunti per i nostri commenti.