

# AFFARI TUOI

Un veloce gioco tratto dalla trasmissione televisiva



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 30/10/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Immaginiamo che tutti i lettori abbiano visto almeno uno scorcio della fortunata trasmissione televisiva “Affari Tuoi”, condotta inizialmente da Paolo Bonolis e affidata in seguito ad altri VIP della TV: si tratta di uno dei giochi a premi più seguiti in tutta la storia della TV italiana (anche se la sua origine, pur con tanti cambiamenti, dicono sia olandese) ed ora **Clementoni**, una delle più importanti case editrici di giochi e giocattoli del Bel Paese, ce ne propone una versione da tavolo per 2-4 partecipanti di 7 anni o più.

Diciamo subito che le regole di *Affari Tuoi* prevedono un massimo di quattro giocatori: un concorrente, un accompagnatore, un presentatore e il... misterioso “Dottore” (il cui ruolo è quello di fare offerte ai concorrenti per il loro pacco, spesso bluffando): noi lo abbiamo giocato più volte in famiglia adattandolo rapidamente alla partecipazione di 2-3 concorrenti in contemporanea e lasciando il ruolo di Presentatore + Dottore ad un Capogioco, in modo da evitare che qualche bambino restasse escluso per la durata della partita. Per fortuna anche così il gioco ha funzionato perfettamente.

# Unboxing

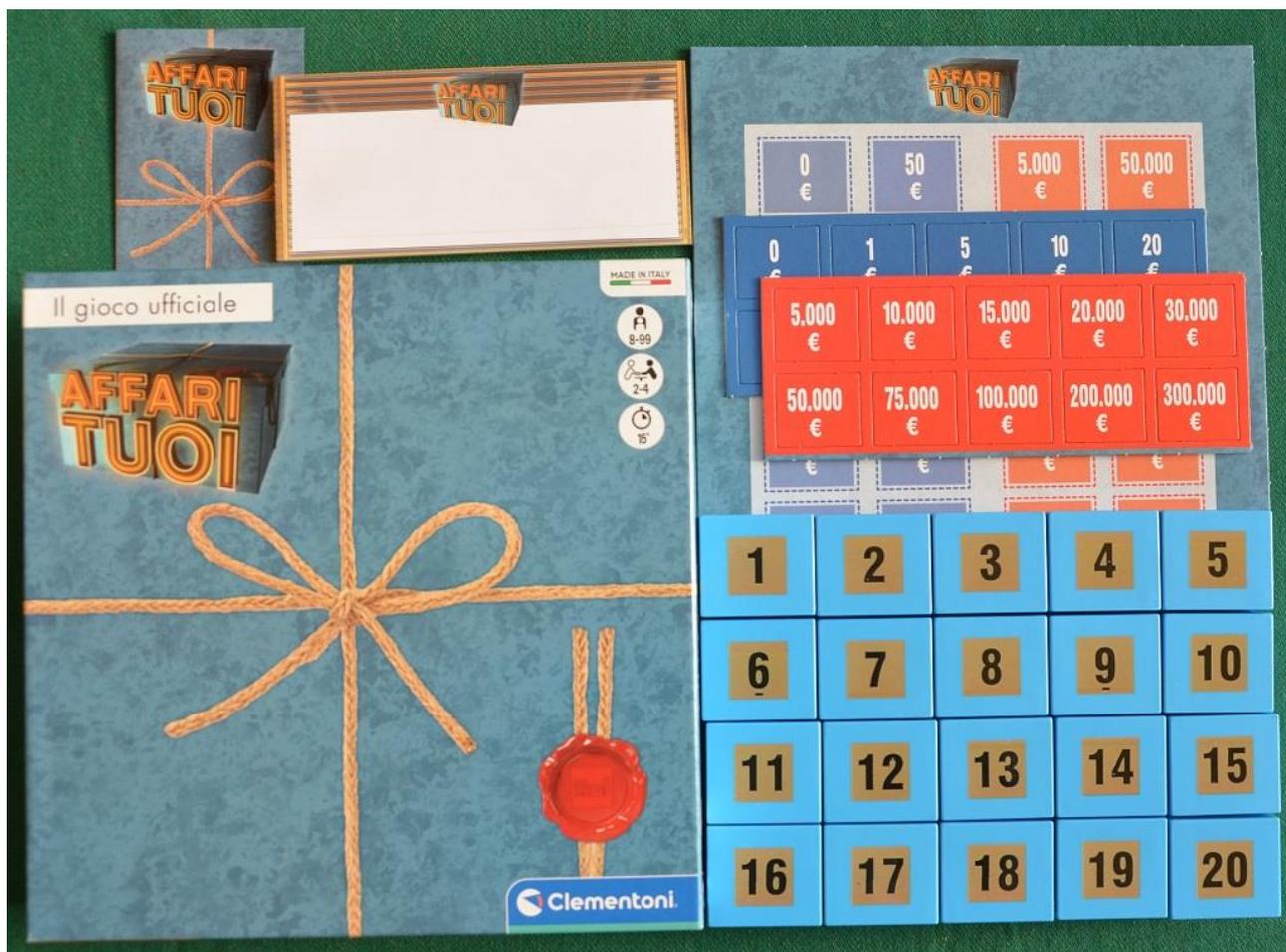


Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **Affari Tuoi** notiamo un inserto termoformato di plastica nera appositamente studiato per la particolare componentistica del gioco: tolto il tabellone, siamo stati immediatamente attirati dalle 20 “scatolette” di plastica azzurra (dimensioni: 48x54x32 mm) che simboleggiano i famosi “pacchi” della trasmissione televisiva e che, per questo motivo, sono anch’essi numerati da 1 a 20.

Togliendo il regolamento (appena 3 pagine di piccolo formato per le regole) troviamo subito sotto il “mitico” libretto degli assegni (sì, ci siamo documentati guardando per la prima volta un’INTERA puntata della trasmissione prima di iniziare a scrivere queste note) con cui il Presentatore cerca di acquistare il pacco dei concorrenti offrendo i soldi che gli ha consigliato il Dottore.

Tolto anche il libretto ci sono due vani per riporre le 20 tessere con il valore dei pacchi.

Materiali di buona fattura (con particolare riferimento ai pacchi azzurri) e perfettamente adatti al gioco.

## Preparazione (Set-Up)

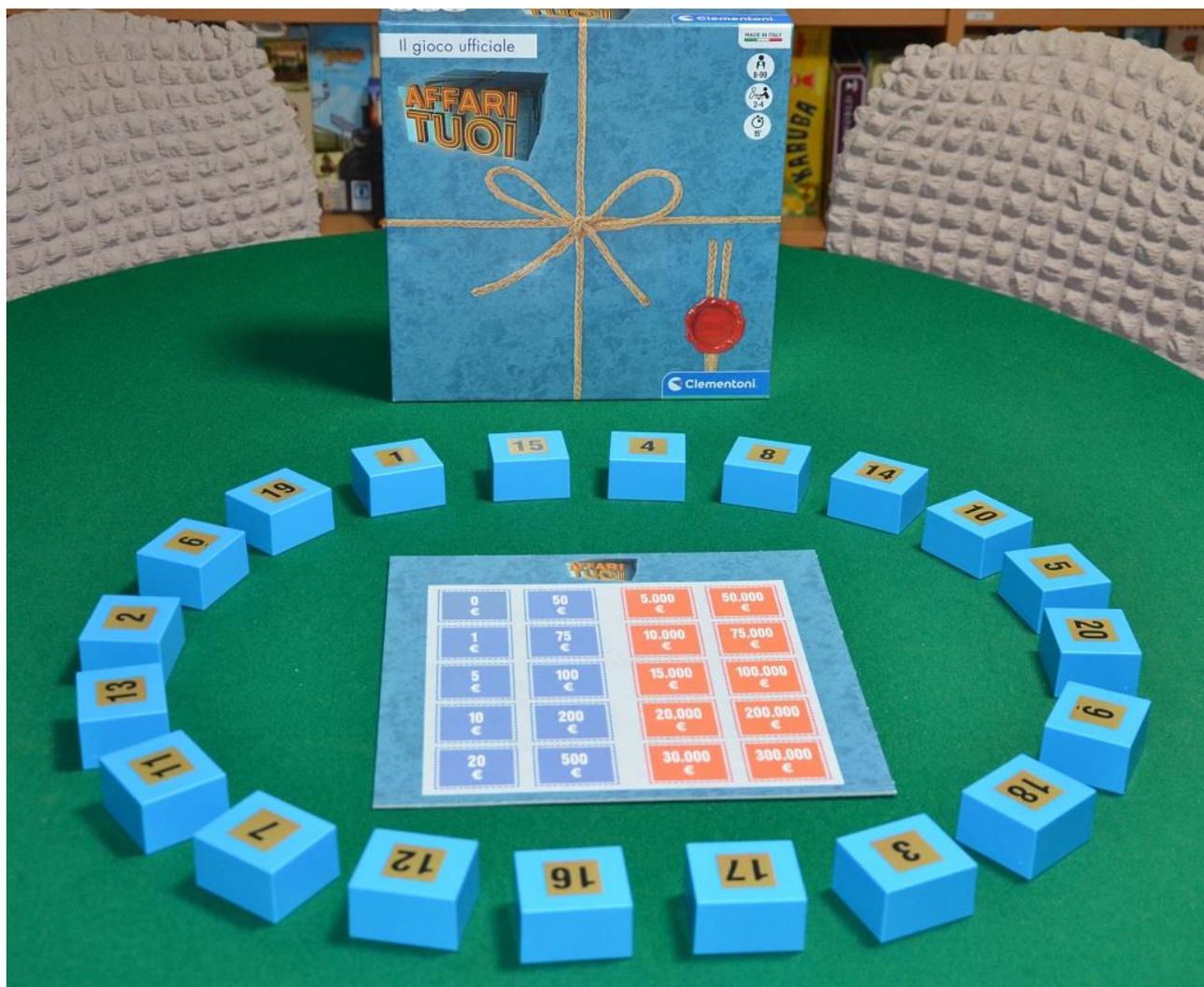


Foto 2 – Il tavolo è pronto per una partita ad Affari tuoi.

La preparazione di un tavolo di **Affari Tuoi** richiede solo pochi minuti: si tratta di piazzare al centro il tabellone (che riproduce le 20 tessere del gioco) e circondarlo con i 20 pacchi, in ordine casuale.

Poi si prendono le tessere “Premio”, si mescolano a faccia in giù e se ne posa una SOTTO ogni pacco: nessuno può guardare queste tessere, salvo il Dottore.

Bene, vediamo che quest'ultimo è pronto con una penna ed un foglio per le offerte, la sigla TV è già stata lanciata, il Presentatore ha già salutato i telespettatori e quindi è venuta l'ora di indicare il primo concorrente e il suo (eventuale) accompagnatore/consigliere.

Stacco musicale, si comincia!

## Il Gioco



Foto 3 – Le tessere “Premio”, da de-fustellare prima della partita iniziale.

Per chi non conosce la trasmissione ecco una breve presentazione di **Affari Tuoi**: all’inizio della partita il concorrente sceglie un pacco e ne scarta alcuni altri: ogni pacco è abbinato ad una Regione italiana ed è guardato a vista da un suo rappresentante.

Tutti i pacchi scartati vengono aperti per mostrare il premio in essi contenuto e c’è un tabellone luminoso che mostra cosa è già uscito e cosa può essere ancora... trovato.

A partire da questo momento il concorrente deve scegliere un altro pacco e decidere se scambiarlo con il suo oppure se scartarlo: e qui interviene quello che, a nostro avviso, è proprio il punto di forza della trasmissione, e cioè il misterioso... Dottore, il quale, parlando col Presentatore, offre al concorrente di acquistare il suo pacco per una cifra che viene scritta su un enorme assegno.

E la partita diventa anche psicologica, oltre che di fortuna: se il Dottore offre tanti soldi è perché in realtà il pacco vale molto di più o è solo un bluff? Sulla base di questa offerta devo scambiare il mio pacco con un altro o tenerlo fino alla fine? Ecc.

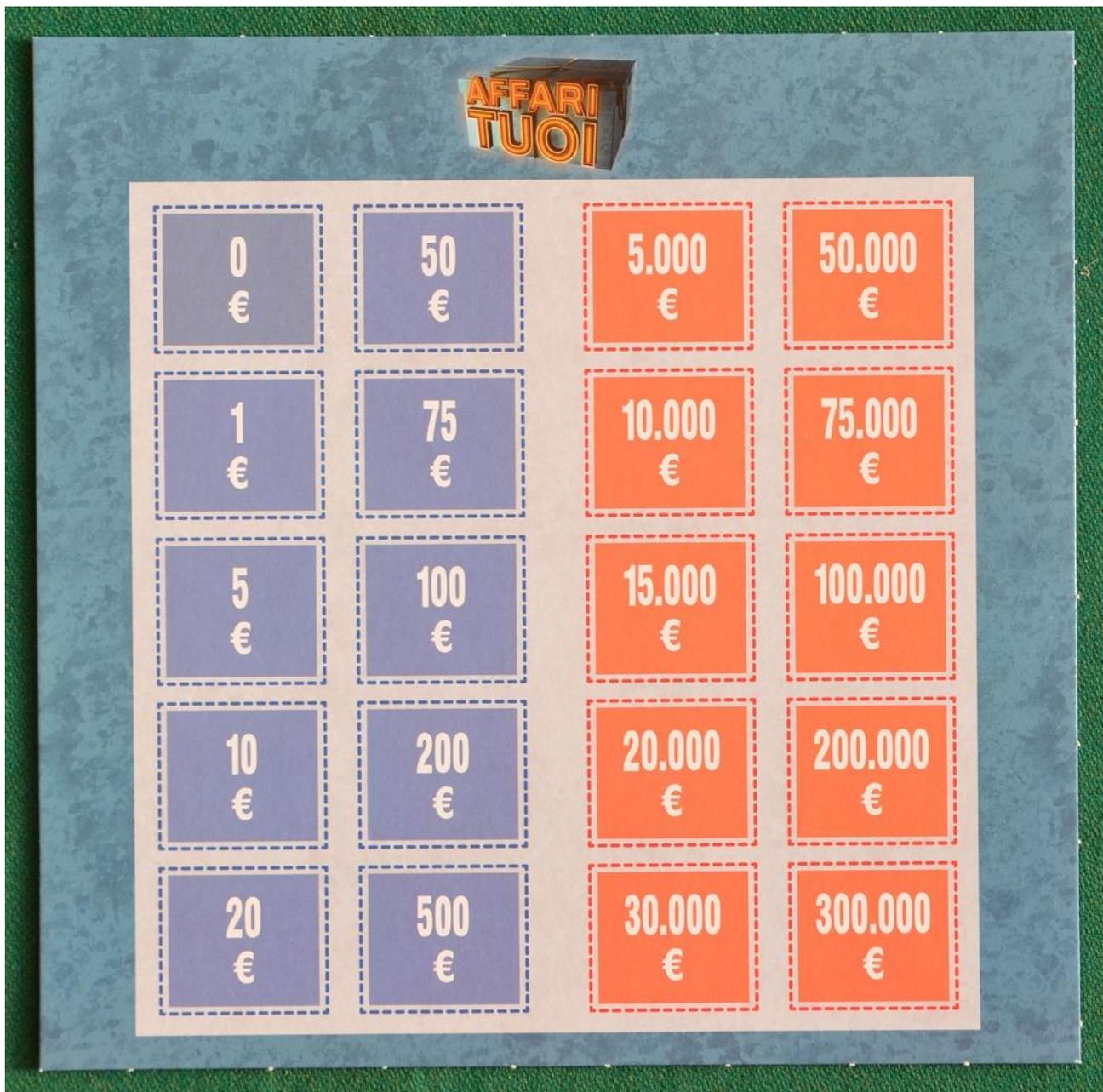


Foto 4 – Il tabellone elenca tutti i premi disponibili: a sinistra, in colore azzurro, sono quello fi basso valore, mentre a destra le cose cambiano.

Il gioco **Affari Tuoi** ricalca molto da vicino quello televisivo: anche qui il Concorrente deve scegliere un pacco ed eliminarne altri sette: le tessere premio di quelli eliminati vengono posizionate (coperte) sul tabellone per lasciare visibili solo quelle ancora disponibili.

Noi abbiamo eliminato fin da subito il Presentatore, nominando un Capogioco che ne assume la parte e fa anche quella del Dottore: questa persona può guardare la tessera posseduta dal concorrente e poi si rivolge a lui per fargli un'offerta, utilizzando un foglietto/assegno dal blocco incluso nella confezione (ma potete farne a meno ed annunciarla semplicemente a voce, se preferite).

Sarebbe bene che il Capogioco venisse interpretato da una persona un po' istrionica che, da bravo commediante, provi a convincere il concorrente a vendergli il suo pacco: la cifra NON deve essere per forza una indicazione dell'importanza del premio, ma può anche trattarsi di un semplice bluff

per fare accettare meno soldi al concorrente oppure per indurlo a tenersi una tessera... blu (di basso valore) illudendolo che invece sia un grosso premio.

Insomma, avete capito: deve avere un po' di chiacchera e bluffare spesso!

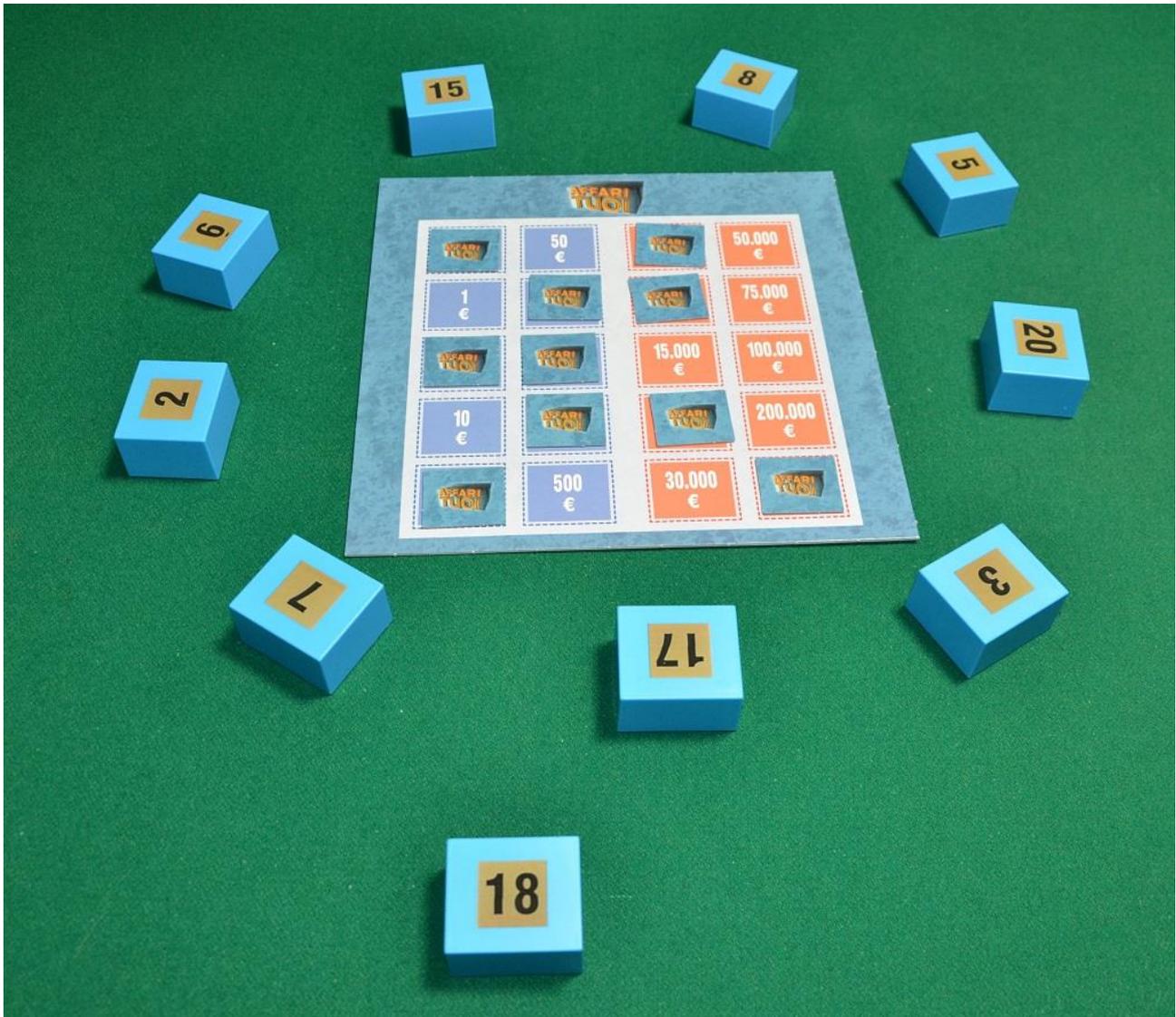


Foto 5 – Partita in corso: il numero dei pacchi si riduce.

Col passare del tempo il numero dei pacchi di **Affari Tuoi** si riduce e il Concorrente può giudicare cosa resta in ballo dando un'occhiata al tabellone per scoprire quante caselle sono ancora libere e disponibili.

Il Dottore continua a stuzzicarlo con offerte anche “strane” o ballerine (cifra alta al primo tentativo e, con lo stesso pacco, molto bassa al secondo, giusto per confondere il giocatore).

Infine arriva la scelta finale: due soli pacchi restano, uno in mano al Concorrente e uno accanto al tabellone: dopo una rapida occhiata alle caselle libere il giocatore ascolta l'ultima offerta del Dottore e poi deve decidere se tenere il suo pacco (e scoprirlo per mostrare a tutti cosa ha vinto) o se scambiarlo con l'altro.

## Qualche considerazione

Avrete capito ormai che, fortuna a parte, il cuore del gioco è proprio nelle offerte: noi abbiamo adottato la formula con cui il Concorrente di una partita diventa Dottore in quella successiva, cui parteciperà il vecchio Dottore. In questo modo le offerte saranno più “mirate” e soprattutto molto più moderate, poi si dichiarerà vincitore chi avrà guadagnato più soldi: in questo modo non ci saranno mai offerte esagerate (in un senso o nell’altro) per non favorire l’avversario.

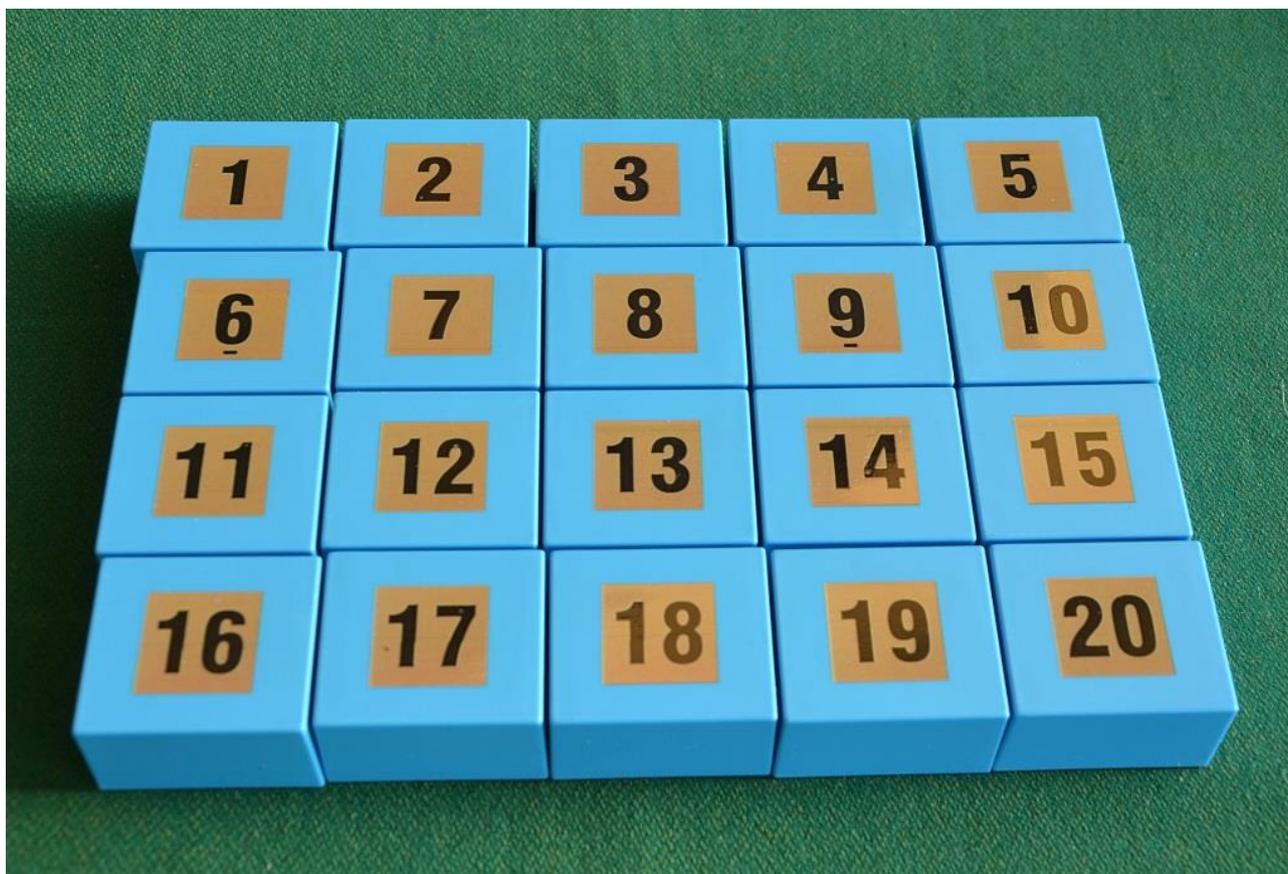


Foto 6 – Le scatoline che raffigurano i pacchi.

Dopo alcune partite di prova ci siamo trovati ad avere la fila davanti al tavolo per partecipare come concorrente: ad evitare tempi morti troppo lunghi, abbiamo deciso di modificare un po’ le regole e di far partecipare 2-4 Concorrenti alla volta, tenendo però sempre fisso il Dottore perché potesse fare offerte equilibrate che non favorivano nessuno. La cosa ha funzionato, anche se abbiamo dovuto ridurre i pacchi da eliminare a inizio partita perché tutti potessero eseguire lo stesso numero di turni.

Il gioco è piaciuto a tutti, soprattutto in famiglia, anche se i più entusiasti sono stati i bambini, che hanno sempre chiesto il bis, poi il tris e via di seguito. Probabilmente li eccitava l’idea di poter sfidare la sorte e scambiare il proprio pacco quando le indicazioni del Dottore lasciavano intendere che era scarso.



Foto 7 – La scatola di Affari Tuoi.[/caption]

In alcune occasioni è stato proprio un bambino a fare la parte del Presentatore/Dottore e devo confessare che la partita è stata davvero divertente, specialmente quando i genitori, o il nonno, confidando nella benevolenza del ragazzino nei loro confronti, si sono fatti bellamente abbindolare dal pargoletto!

## Commento finale

**Affari Tuoi** è da considerare a pieno titolo un Party Game per tutta la famiglia o per passare un'allegria mezz'oretta con gli amici facendo qualcosa di insolito.

Tutta la combriccola (famiglia, bambini o amici) si è divertita ed ha voluto fare altre partite, quindi ci sentiamo di affermare che il gioco ha avuto un buon successo nel nostro entourage e, immaginiamo, sarà lo stesso in altre case.



Foto 8 – Il blocchetto degli assegni.[/caption]

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