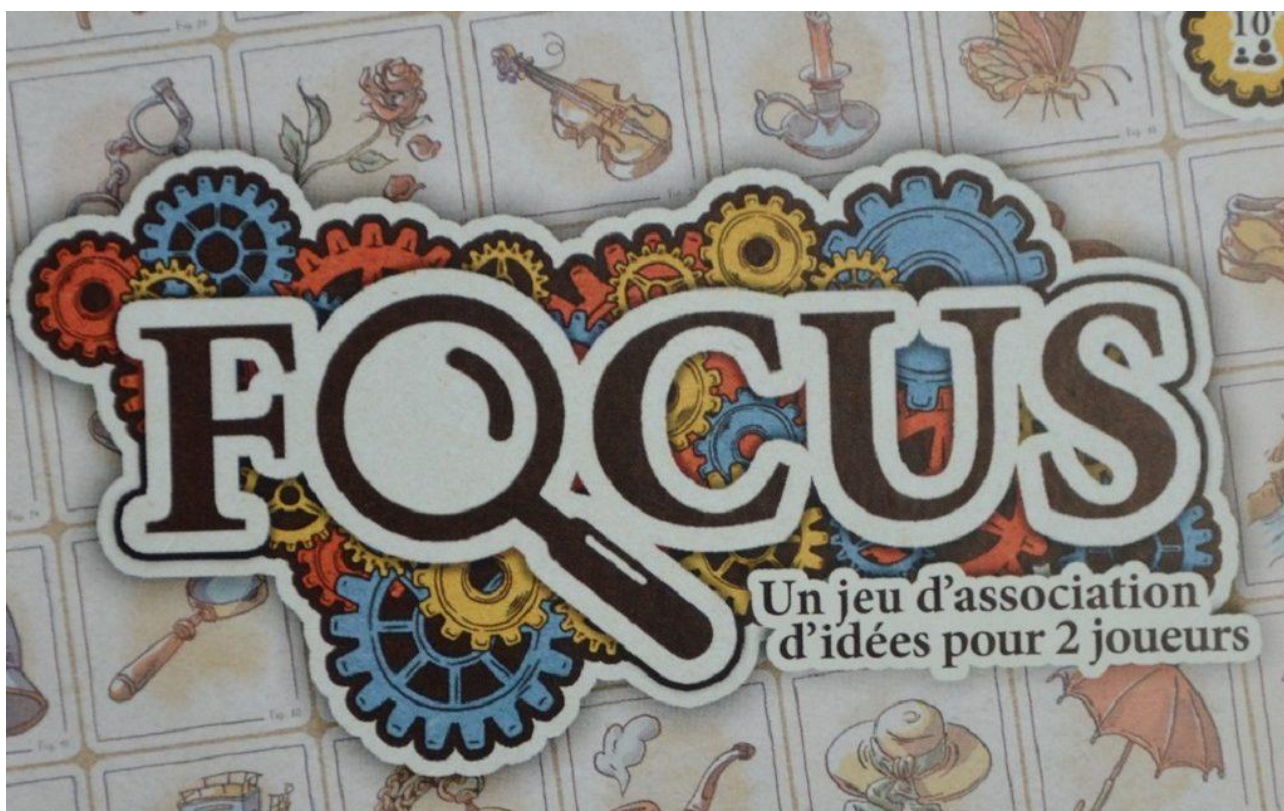


FOCUS

Dalla Francia con passione - 1



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 01/11/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Con il sottotitolo “*Dalla Francia con passione*” abbiamo deciso di inserire una serie di giochi che abbiamo provato con i nostri familiari e i loro amici durante il nostro ultimo viaggio effettuato nel Paese transalpino.

Si tratta di giochi di carte, semplici, nati per far passare allegramente una mezzoretta e senza impegnare eccessivamente il cervello: alcuni di essi sono disponibili anche in Italia, quindi abbiamo pensato che fossero abbastanza interessanti (per l’ambientazione o la meccanica adottate) da sottoporli all’attenzione dei nostri lettori con una breve recensione.

Il primo che abbiamo esaminato è

FOCUS

Ci sono diversi giochi in commercio con questo nome ma il **Focus** di cui vi parliamo qui è del 2023, edito in Francia da **OldChap Editions**: si tratta di un collaborativo di deduzione in cui i due partecipanti (da 10 anni in su) non possono mai parlare fra loro (né tanto meno farsi cenni o rumori... strani), ma ognuno deve cercare di indovinare quale carta segreta è stata assegnata

all'altro. La sua durata (max 15 minuti) permette di fare più partite di seguito, soprattutto se si perdono le prime...

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Focus** contiene due mazzi di carte: il primo (carte “Oggetto”) mostra le immagini di diversi soggetti di uso comune... all’epoca di Sherlock Holmes (occhiali, lente di ingrandimento, scala, binocolo, treno a vapore, ecc.), mentre tutte quelle del secondo (chiamate “Indizio”) mostrano una griglia di 4x4 quadretti.

Scopo del gioco è eliminare (per deduzione) tutte le carte della griglia con l’esclusione delle due assegnate ai giocatori, e questo può essere fatto solo scegliendo alternativamente quali carte scartare dal tavolo, una alla volta, senza dire parole né fare cenni che possano indirizzare le scelte del compagno.



Foto 2 – Esempio di carte “oggetto”.

Il gioco

Si inizia mettendo a caso 16 carte “oggetto” in tavola per formare una “griglia” 4x4 (guardate la Foto 3 più sotto), aggiungendone poi altre 4, in una riga a fianco, da utilizzare come riserva. Poi entrambi i giocatori pescano una carta “indizio” sulla quale è stampata una copia della griglia 4x4 con una casella evidenziata da una piccola lente d’ingrandimento.

Quella casella corrisponde a una carta oggetto fra quelle sul tavolo e non va mostrata al compagno (nella foto le abbiamo messe scoperte solo per mostrare cosa vedono i due partner): i due giocatori non possono comunicare in nessun modo fra loro, quindi niente parole, gesti di approvazione o disappunto, raschiamento di voce, ecc. Per vincere la partita, come abbiamo anticipato, bisogna fare in modo che restino sul tavolo solo i due oggetti assegnati ai partecipanti.



Foto 3 – Ecco come si presenta il tavolo dopo il setup.

Il giocatore di turno sceglie una delle carte della riserva, mettendola davanti a sé e cercando di dare al compagno, tramite il disegno scelto, un indizio che, per associazione di idee, gli faccia pensare all'oggetto segreto che gli è stato assegnato. In questo modo lui dovrebbe evitare di scegliere carte "a rischio": se, per esempio, ho in mano il binocolo potrò scegliere la carta telescopio e il partner comincerà a pensare, per esempio, che tutti gli oggetti con qualche attinenza alla "vista" non devono essere toccati; se ho il lampione potrei raccogliere il faro e lui dovrebbe stare alla larga da quello che riguarda la luce; ecc.

Si procede in questo modo, accumulando carte davanti alle rispettive postazioni e continuando a dare il maggior numero di indizi per cercare di aiutare l'altro giocatore ad eliminare (per esclusione) le carte DIVERSE dal nostro oggetto. Se questo non succede, e se il nostro partner sceglie proprio la carta Oggetto da noi posseduta, la partita è persa. Se invece restano in tavola solo le due carte corrispondenti a quelle in mano ai due partecipanti il gioco è vinto.

Commento

Focus mescola elementi tratti da giochi come *Nome in codice* e *The Mind* e ne ricava un gioco abbastanza originale, dove anche il tempo di risposta può dare un indizio: più ci mette il mio partner a scegliere la nuova carta e più vuol dire che la scelta è difficile, quindi anche l'indizio che mi farà avere non sarà del tutto sicuro.



Foto 4 – Esempio di carte “Indizio”: tenendo la carta orientata come indicato la lente d’ingrandimento indica quale oggetto della griglia dovremo fare indovinare al nostro partner.

Una buona “partenza” è fondamentale per riuscire a vincere a **Focus** e per questo motivo la prima carta da scegliere dovrà essere la più “vicina” possibile (anche per associazione di idee) all’oggetto che abbiamo in mano: in seguito si continueranno a scegliere carte che abbiano una qualche attinenza con il nostro oggetto, anche se il compito, man mano che si procede, sarà sempre più difficile.

Il compagno deve cercare di eliminare inizialmente dal tavolo solo le carte che, a suo avviso, non hanno alcuna attinenza con gli oggetti prelevati dall’altro: in seguito, e grazie ai nuovi indizi ricevuti, il campo di scelta si restringerà ulteriormente avvicinando i due partner alla vittoria.

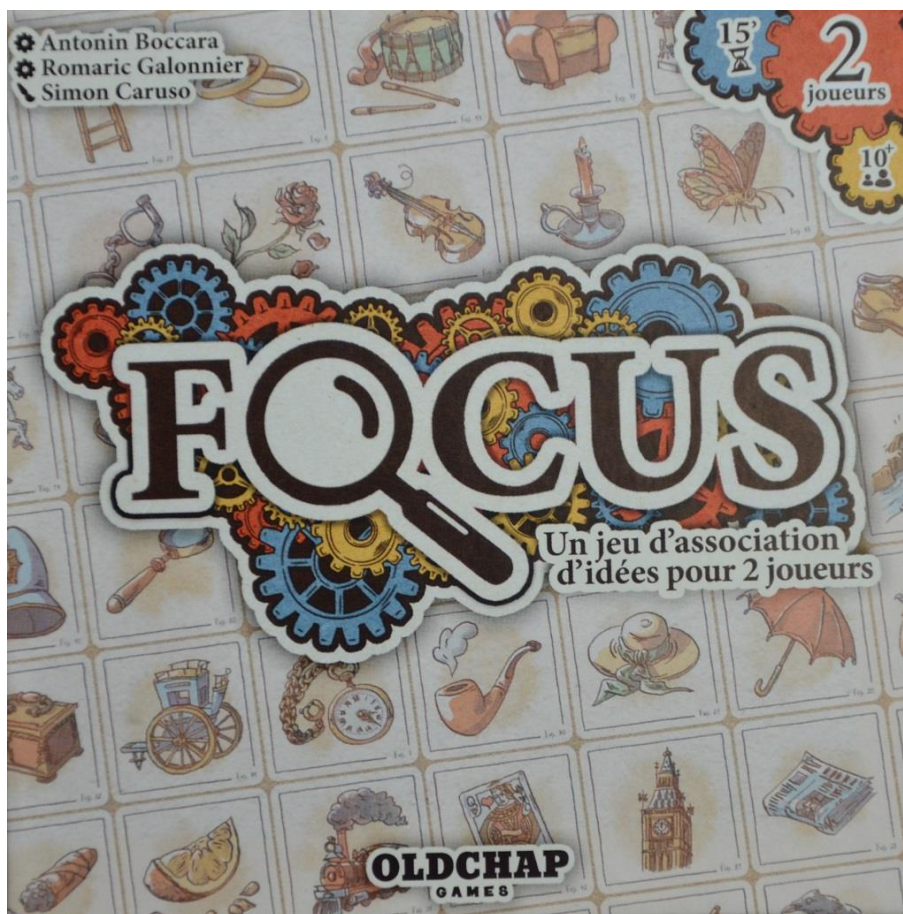


Foto 5 – La scatola di Focus.

Le carte in Riserva potranno essere utilizzate se nessun'altra sulla griglia può esserci d'aiuto, ed anche questa scelta può aiutare il partner a capire che siamo in difficoltà a dargli indizi concreti.

Purtroppo a volte capita che nessuno degli oggetti disponibili all'inizio abbia una reale "attinenza" diretta con l'indizio ricevuto, per cui la partita si fa molto più difficile e solo raramente i due giocatori riusciranno a vincerla.

Poco male, basta ripartire con un nuovo set di carte e/o cercare di migliorare l'affiatamento.

Un grazie di cuore a Marie, Grégoire et Maximilien per avermi insegnato il gioco descritto in questa recensione.
