

PATH PATH LOGIC

Risolvere rompicapo con componenti di legno



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 27/06/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quando si parla dell'editore francese [Dieco](http://www.dieco.com) si pensa subito a giochi e giocattoli per bambini fin dai primi mesi di vita e fino alla pre-adolescenza (12 anni): e, in effetti, questa casa editrice ha accompagnato tutti noi, i nostri figli e i nostri nipoti dal 1954.

Nel abbiamo avuto il piacere di contattarli al loro stand di PLAY Modena un paio di anni fa e ci hanno informato che avevano messo sul mercato una nuova serie di giochi di riflessione per tutta la famiglia che avevano battezzata SOLOGIC, probabilmente per assonanza con le due parole inglesi "so" (così) e "logic" (logico).

E finalmente siamo riusciti a procurarci le prime quattro scatole di questa serie e possiamo così presentarvele in altrettanti articoli su Balena Ludens, cominciando dal più... semplice, e cioè **Path Path Logic**.

Prima di iniziare vorremmo però anticipare a genitori e nonni che gli schemi da realizzare sono in ordine progressivo di difficoltà e quindi dovranno basarsi sull'età dei rispettivi figli o nipoti prima di sottoporli alla loro attenzione: i primi (numerati da 1 a 10) sono davvero molto facili (per un adulto) e vanno bene per i più piccoli (5-6 anni), quelli da "11" a "20" sono adatti a bambini di 7-8 anni, mentre alcuni degli ultimi metteranno alla prova anche gli adulti, quindi, per non fare brutta figura... provateli prima senza che nessuno vi guardi.

Per la cronaca: mio nipote (7 anni) ha risolto senza grossi problemi i primi 25 e abbiamo dovuto aiutarlo un po' solo per arrivare positivamente fino all'ultimo (visto che si era un po' innervosito).

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **Path Path Logic** rimaniamo piacevolmente sorpresi per la qualità dei componenti, considerando anche il prezzo molto ragionevole del gioco.

Sul tavoliere (di legno compensato) è stata incollata una griglia di 5x5 quadretti, in modo da accogliere i blocchetti di legno: 17 di essi mostrano un tratto di percorso (dritto o a 90°) stampato su entrambi i lati e in quattro colori: giallo, verde, rosso e blu; sui restanti 8 sono state montate le figure di quattro coppie di animali (sempre in legno serigrafato): due cani (con percorso giallo), due conigli (verde), due gatti (rosso) e due pecore (blu).

Completano la confezione 20 carte quadrate (80x90 mm) chiamate “Sfide”, stampate su entrambi i lati e numerate da “1” a “40”.

Materiali davvero di ottima qualità e robuste abbastanza anche per le manine dei più piccoli (ma è meglio se tenete al sicuro le carte ... non si sa mai!)

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Gli animaletti sulle loro basi.

Notare che ogni animaletto di **Path Path Logic** ha una mezza striscia colorata sul fronte: questo significa che i percorsi che dovremo costruire devono partire e/o arrivare esclusivamente su quel lato del blocchetto.

Una volta deciso quale “Sfida” provare basta posizionare sul tavoliere gli animaletti nelle posizioni indicate sulle carte: per le prove più facili vengono indicati anche le direzioni di partenza (o di arrivo) sui blocchetti con gli animali, oltre a uno o più tratti di percorso predefiniti.

Avanzando con la complessità spariscono i tratti di percorso e, poco alla volta, anche la direzione iniziale dei blocchetti con gli animali, per terminare con la scomparsa del tipo di animale: questo naturalmente aumenta il numero delle possibili “piste” con cui potranno essere risolte le sfide e, di conseguenza, la complessità.

Il Gioco

Al “via” il giocatore deve cercare di collegare tutte le coppie di animali dello stesso colore con un percorso formato da tratti di quel colore: i cani, per esempio, potranno essere uniti uno all’altro con un percorso formato esclusivamente da tratti dritti o curvi di colore giallo.



Foto 3 – I blocchetti “Percorso” stampati sul davanti e sul retro con forme e colori diversi.

Ci sono quattro tratti “dritti” e quattro “curve a 90° per ogni colore (più un blocchetto extra verde/blu), ma non sempre i percorsi sull’altra faccia corrispondono:

- sul retro dei 4 tratti dritti Rossi ci sono 4 curve Gialle;
- sul retro delle 4 curve Rosse ci sono 4 tratti dritti Verdi;
- sul retro delle 4 curve blu ci sono 4 tratti dritti Gialli;
- sul retro dei 5 dritti blu ci sono 5 curve Verdi.

È sorprendente constatare quanto rapidamente i bambini imparano queste combinazioni: nelle prime partite normalmente si accontentano di girare i vari blocchetti il più rapidamente possibile, ma dopo una decina di prove si limitano a girare solo i blocchetti “giusti” per trovare i colori mancanti. Noi adulti non ci siamo ancora riusciti....

Una cosa va spiegata e capita prima di iniziare: la griglia 5x5 deve essere interamente riempita con i blocchetti della confezione e non deve restare quindi nessuna casella vuota. Alcune “Sfide” infatti potrebbero essere risolte con meno pezzi del necessario e con percorsi diretti fra i due animalotti,

ma così facendo si lascerebbero dei “buchi” sul tavoliere, cosa proibita dalle regole. Spiegatelo bene ai... solutori più giovani prima che rimangano delusi.



Foto 4 - Esempio di carte “Sfida”.

La foto qui sopra vi mostra alcune carte “Sfida” di **Path Path Logic** e in alto a sinistra di ognuna di esse vediamo un numero di “gocce blu” che indica il livello di difficoltà:

- 1 goccia (prima carta in alto a sinistra) - molto facile (per bambini piccoli). Sono indicati tutti i collegamenti iniziali e ci sono anche alcune tessere Percorso già posizionate;

- 2 gocce - livello facile: sono scomparsi gli aiutini Percorso e sempre più animali non mostrano la direzione di partenza/arrivo;
- 3 gocce - livello medio: spariscono anche molte indicazioni sulla posizione degli animali sul tavoliere e sta ai giocatori trovare quella buona per ogni coppia;
- 4 gocce - livello difficile: le informazioni su tipo di animale e direzione di ingresso/uscita sono quasi tutte scomparse. Attenzione: alcune di queste sfide sono davvero molto ardue.

Se per le sfide fino al numero 20 le cose sono davvero piuttosto facili per noi adulti, i bambini invece si divertono moltissimo... naturalmente se riescono a risolvere il puzzle, altrimenti dovreste dare loro qualche aiutino.

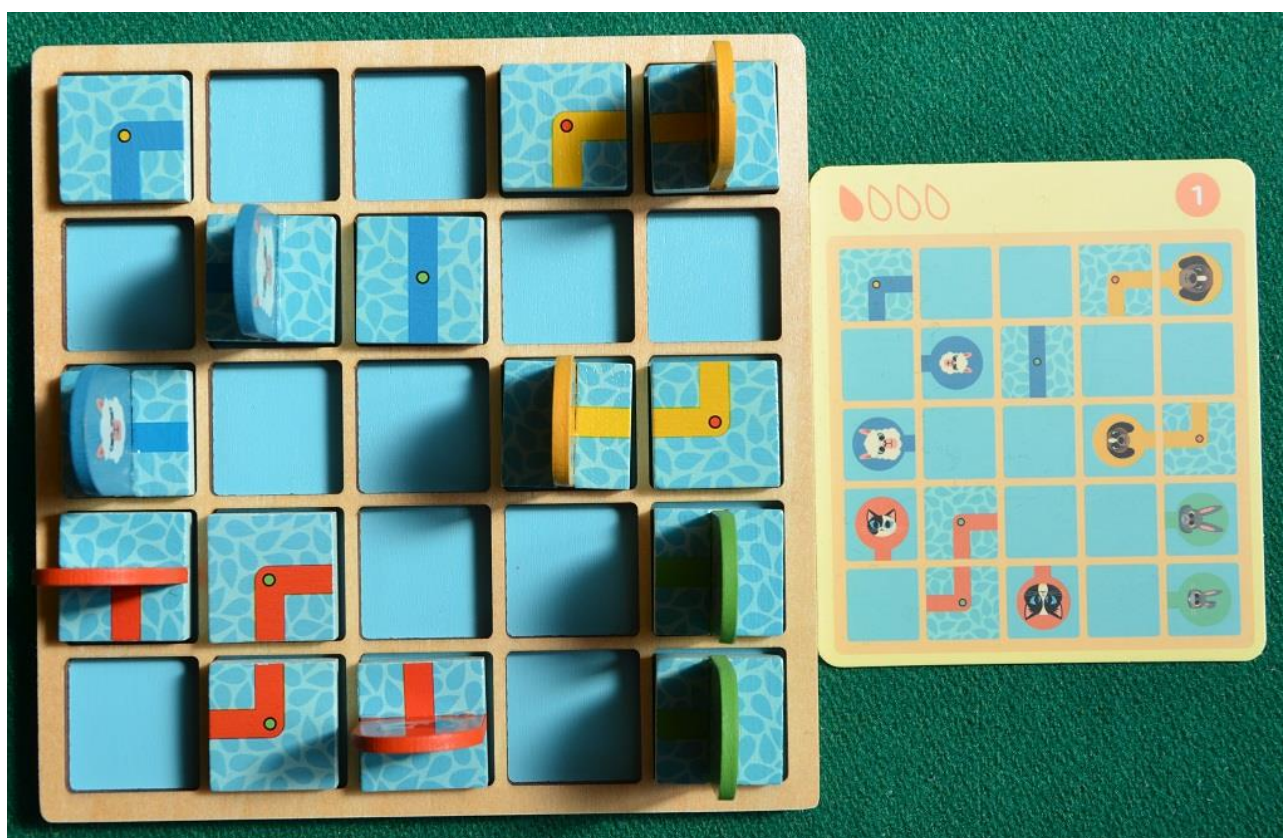


Foto 5 – Ecco come si presenta il gioco all’inizio della Sfida n° 1.

La foto qui sopra è stata scattata con un bambino di 7 anni pronto a risolvere la Sfida n° 1 di **Path Path Logic**, cosa che è riuscito a fare in un minuto circa, nonostante non avesse mai visto né provato prima il gioco.

È stato sufficiente spiegargli che doveva collegare fra loro gli animaletti con lo stesso colore utilizzando però TUTTE le tessere di legno.

Come vedete si tratta di una sfida davvero facile, ma a partire dalla numero 12 anche il bambino di cui sopra ha cominciato a... rallentare.

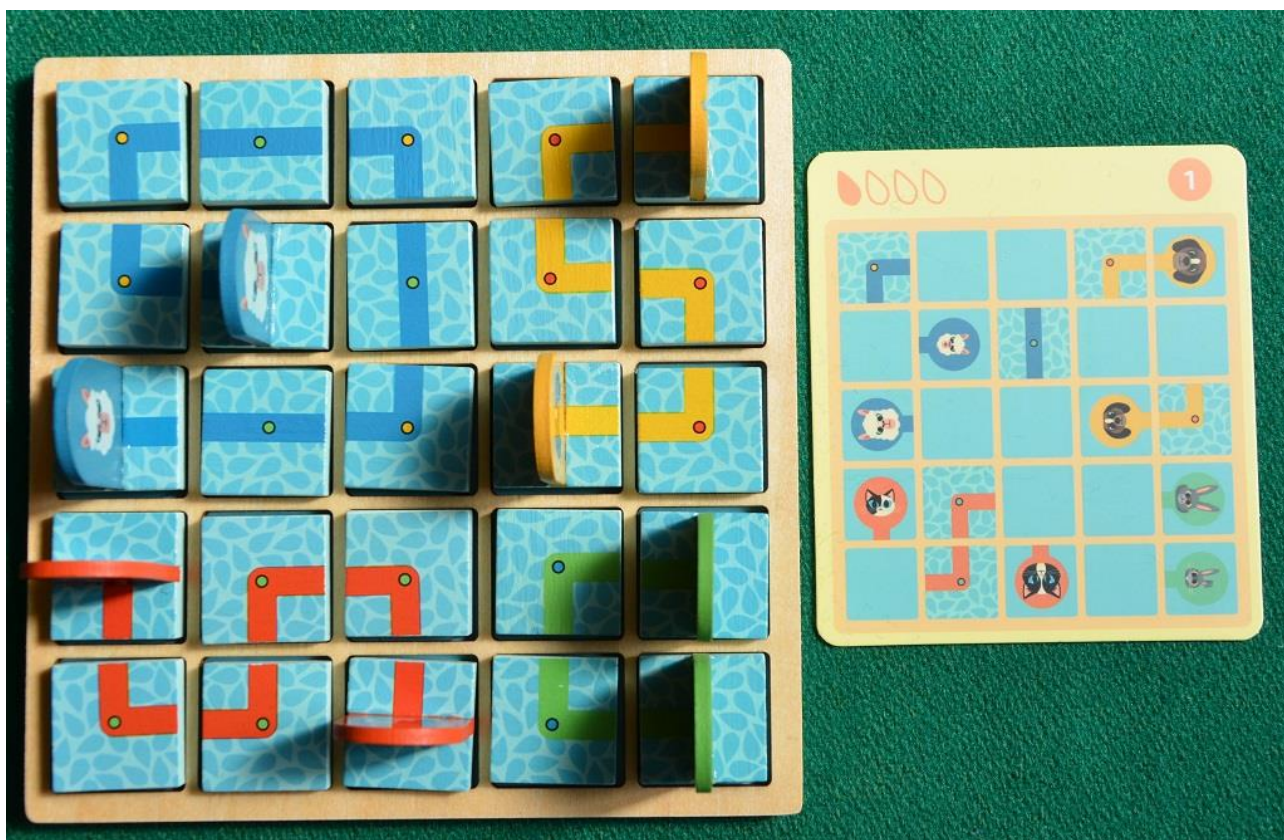


Foto 6 - La sfida è stata risolta correttamente.

In generale i più piccoli hanno molto apprezzato la manipolazione delle tessere e si sono divertiti a risolvere più sfide, una dietro l'altra, spesso in collaborazione con i fratellini o i cuginetti, ma non lasciatevi ingannare dalla evidente semplicità della sfida che vi abbiamo mostrato nell'esempio: anche gli adulti troveranno pane per i loro denti, soprattutto a partire dalla Sfida n° 31.

Commento finale

Balena Ludens ha già trattato alcuni giochi di logica “a difficoltà crescente” come, ad esempio la serie “IQ” della Smart Games (*Dicembre 2021* e *Luglio 2023*) oppure *Catan Puzzle Logic*, ma nel caso della serie “Sologic” di Djeco siamo di fronte ad un prodotto inizialmente indirizzato ai bambini (nella tradizione della ditta) ma poi allargato anche alle loro famiglie: di conseguenza i componenti sono quelli più tradizionali della ditta, ma la difficoltà è molto variabile.



Foto 7 – La scatola di Path Path Logic.

Ci siamo davvero divertiti a vedere nipote e nonna, per esempio, giocare insieme e discutere ad ogni passo (anche piuttosto animatamente) sulla mossa migliore da fare: i bambini sono molto stimolati ad usare la logica e quasi tutti quelli a cui abbiamo fatto provare il gioco hanno assimilato rapidamente tutte le regole, dopo un paio di tentativi mal riusciti di posizionamento un po' a caso delle tessere.

Capito il sistema li abbiamo visti riflettere sempre più attentamente prima ancora di prendere in mano la prima tessera: e così, dopo aver trovato e piazzato uno dei percorsi più semplici, hanno poi agito di conseguenza per gli altri colori. Davvero interessante!

Ci auguriamo sinceramente che la gamma "Sologic" di Djeco continui a trovare un buon consenso del suo pubblico e che continuino dunque ad uscire in futuro nuove sfide. Al momento stiamo testando altri tre "volumi" di questa serie e molto presto pubblicheremo su Balena Ludens le relative recensioni.

Crediamo che questa sia una strada davvero ottima per invitare un numero sempre crescente di piccoli giocatori ad entrare nel mondo dei boardgames, affiancando i loro genitori, partecipando con loro a qualche manifestazione e poi sfidandoli con giochi sempre più interessanti. Andiamo spesso a qualcuna di esse nella nostra regione, magari presso una parrocchia o con la collaborazione di qualche Comune più... illuminato, e siamo estremamente felici di vedere come il numero delle famiglie che vengono a giocare con noi sia in costante crescita.

"Si ringrazia la ditta [DJECO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"