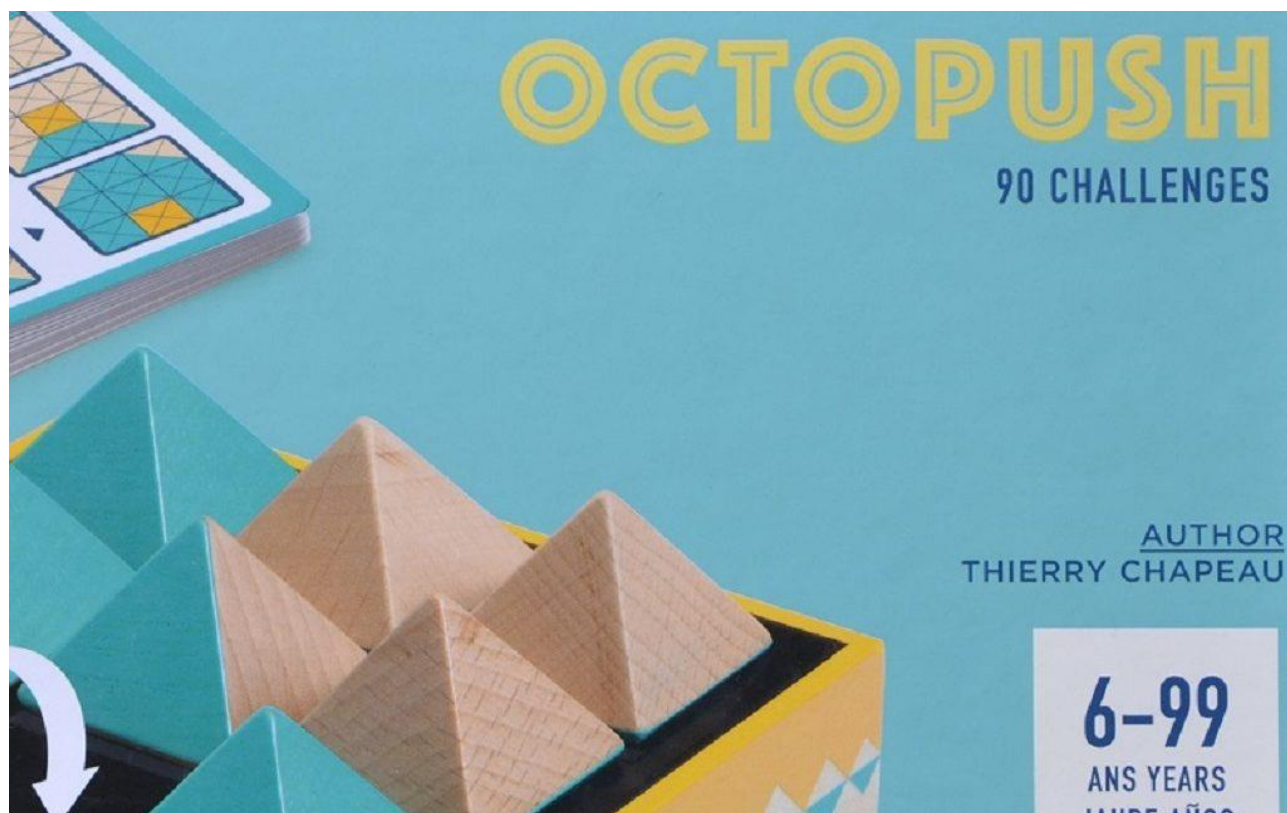


OCTOPUSH

Un gioco di logica piuttosto diverso dagli altri



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 11/07/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Octopush è il terzo titolo della serie “Sologic” che abbiamo provato e dobbiamo riconoscere che la **Djeco** (editore di questi giochi) ha saputo distinguersi ancora una volta non solo per il tipo di rompicapo che ha inventato, ma anche per la realizzazione dei componenti, tutti di legno, in parte colorato.

Si tratta di un gioco “in solitario” per bambini e adulti che ha una durata dipendente soprattutto dal grado di difficoltà scelto, quindi può variare da 5 minuti (per gli schemi più facili) ad una mezz’ora per quelli più complessi.

Il titolo richiamava alla mente un famoso film di 007 del 1983 (Octopussy: Operazione Piovra) ma il gioco non ha nulla a che vedere con la pellicola e probabilmente lo hanno chiamato così perché si gioca con 8 pezzi alla volta da spingere (push) in una casella diversa.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatolina di **Octopush** contiene un tavoliere quadrato con una griglia 3x3 di legno incollata nella parte alta in modo che i pezzi possano restare in sospeso e si riescano a ribaltare facilmente. I pezzi in questione sono 9 ed hanno la forma di doppi “pentaedri” a base quadrata:

- 1 pezzo ha 4 facce laterali dipinte di giallo e le altre quattro di legno naturale;
- 8 pezzi hanno quattro facce dipinte di azzurro e quattro di legno naturale.

Ci sono poi le “Sfide”; si tratta di 15 tessere rettangolari (90x100 mm) stampate su cartoncino (in entrambi i lati) e con una tripla sfida su ogni faccia: dunque, rispetto ad altri giochi della serie “Sologic”, i problemi di **Octopush** si devono risolvere in tre fasi successive.

Materiali, come sempre in questa serie, impeccabili, tutti di legno e parzialmente colorati: la manipolazione dei doppi pentaedri raddoppia il piacere della soluzione dei rompicapo proposti dalle Sfide.

Il libretto con le regole è stampato in italiano (4 pagine) e in altre 9 lingue.

Vediamo allora come funziona il tutto

Preparazione e Gioco

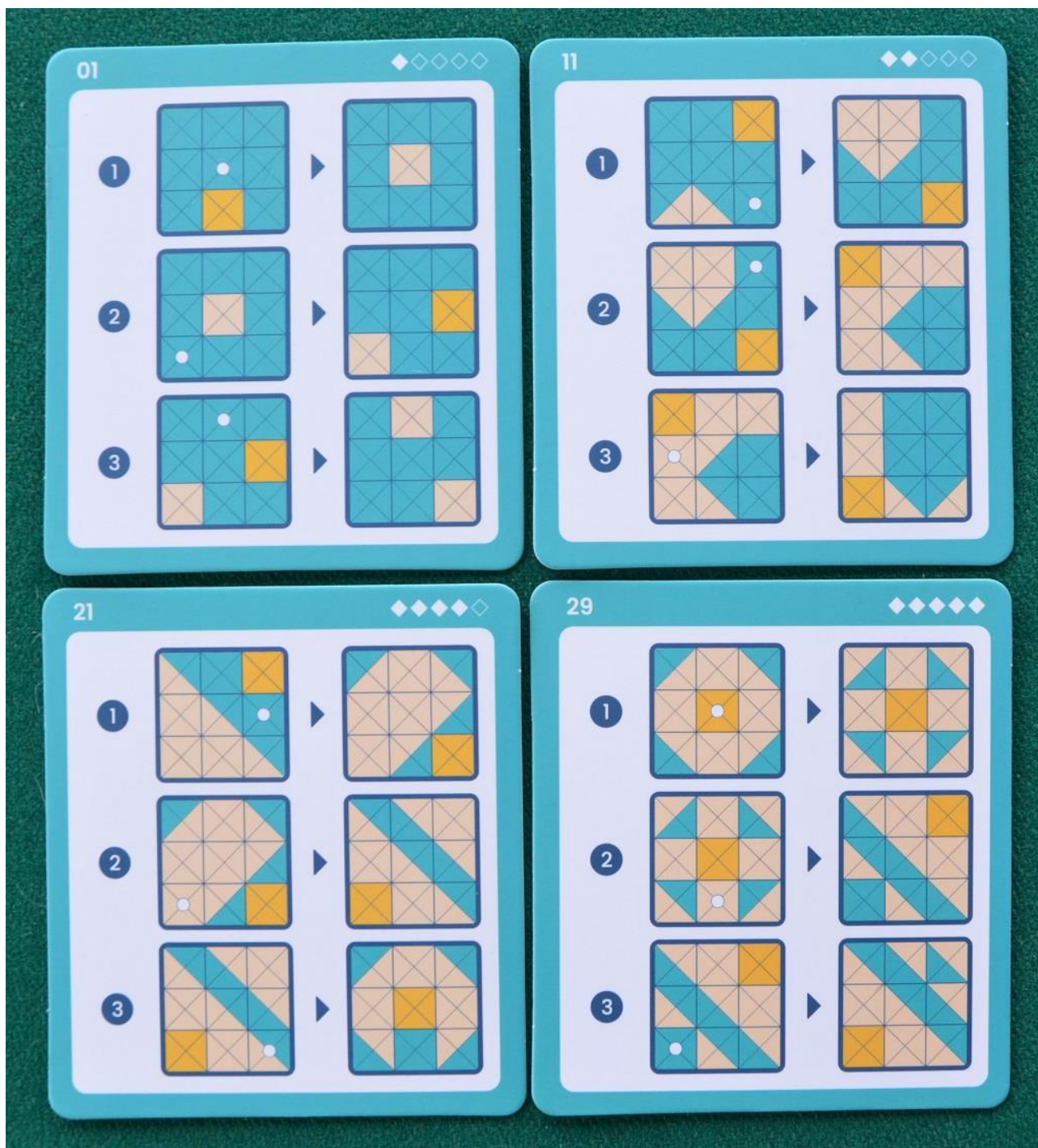


Foto 2 – Alcuni esempi di tessere “Sfida”.

La prima cosa da fare giocando a **Octopush** è ovviamente scegliere quale problema risolvere: come anticipato ci sono 15 tessere “Sfida”, ognuna delle quali propone di risolvere un enigma in tre fasi successive.

Come potete vedere nella Foto 2 qui sopra, la sfida inizia mettendo sul tavoliere i 9 pezzi, tenendo in alto il colore indicato sulla scheda: poi va tolto il pezzo indicato da un puntino bianco e si può partire con la soluzione.

Nel nostro esempio il primo puzzle da risolvere inizia con gli otto pentaedri sul tavoliere con la faccia colorata di azzurro in alto, mentre il nono pezzo sarà posizionato al centro della terza fila, mostrando il lato giallo.

La prima fase del puzzle consiste nel muovere “n” pezzi in modo da arrivare alla figura mostrata sulla destra: nel nostro caso una corona di pezzi azzurri che circonda un pezzo in “legno naturale”.

Per risolvere la sfida bisogna per prima cosa togliere il pezzo indicato da un puntino bianco, poi muovere un doppio pentaedro a propria scelta per inserirlo nello spazio libero DOPO AVERLO RIBALTATO. In seguito si continua a girare un pezzo alla volta nella casella vuota fino ad arrivare alla soluzione.

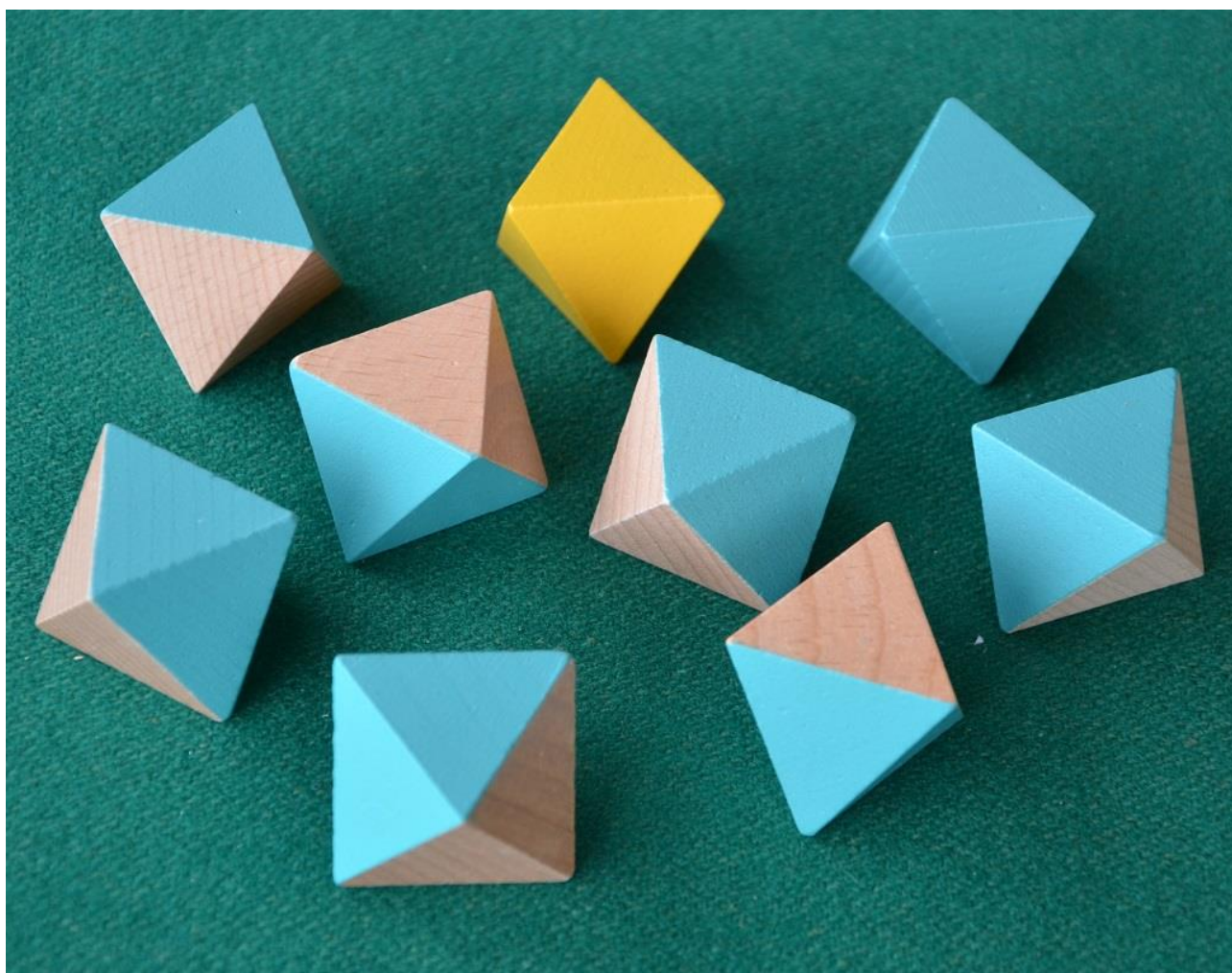


Foto 3 – I 9 pezzi del gioco: si tratta di doppie piramidi a base quadrata, dipinti da un lato.

La vera difficoltà di **Octopush** sta proprio nel “ribaltamento” dei pezzi che scombina un po’ la nostra percezione di movimento sulla scacchiera: dovendo arrivare ad una figura “specificata” (nel

nostro caso avere il pezzo giallo al centro) dovremo tener conto dei successivi ribaltamenti in modo da trasferire i pezzi in una casella da cui poi muovere per arrivare al posto assegnato.

Detto così sembra tutto così semplice, ma poi, all'atto pratico, se si parte un po' a caso diventa difficile arrivare alla soluzione... per sbaglio!

Per chi rischia di diventare “paranoico” quando non riesce a trovare in breve tempo la soluzione giusta per la Sfida scelta la Djeco, bontà sua, ha aggiunto le soluzioni alla fine del libretto delle regole, utilizzando un sistema di posizionamenti successivi: in altre parole ha dato un numero a tutte le caselle del Tavoliere e, per spiegare come arrivare alla fine, nomina solo quella da cui muovere il prossimo pezzo per ribaltarlo in quella vuota...



Foto 4 – Il tavoliere è profondo alcuni centimetri per permettere l’inserimento dei pezzi piramidali.

Così la prima casella in alto a sinistra è il numero “1”, seguita, alla sua destra, dalla “2” e dalla “3”; quelle della seconda fila sono 4-5-6 e “7-8-9” nella terza.

Vediamo se ci avete seguiti fin qui: quante mosse servono per risolvere la Fase 1 della Sfida 01? (riguardate la Foto 2).

Chi ha detto 3? Ottima risposta, avendo citato il numero perfetto, ma è sbagliata: non sei stato attento. Basta infatti una sola mossa, ovviamente, spostando il pezzo in “8” nella casella vuota al centro (ricordate? L’avevamo levata perché aveva il puntino bianco) e ribaltandolo.

D’accordo, questa fase è stata completata con il minimo della fatica, ma era un puzzle per i bimbi più piccoli, ma ora come facciamo a risolvere la Fase 2?

Togliamo per prima cosa il pezzo della casella “7”, poi procediamo spostando “8” in “7”, seguito da “9” in “8”, da “6” in “9”, da “5” a “6” (la faccia gialla ora appare in alto), da “8” in “5” e da “9” in “8”.

Avevate calcolato giusto? Bene vi lascio da soli alla terza fase. Come avete visto, pur trattandosi di una soluzione piuttosto semplice, richiede un po’ di programmazione delle mosse.

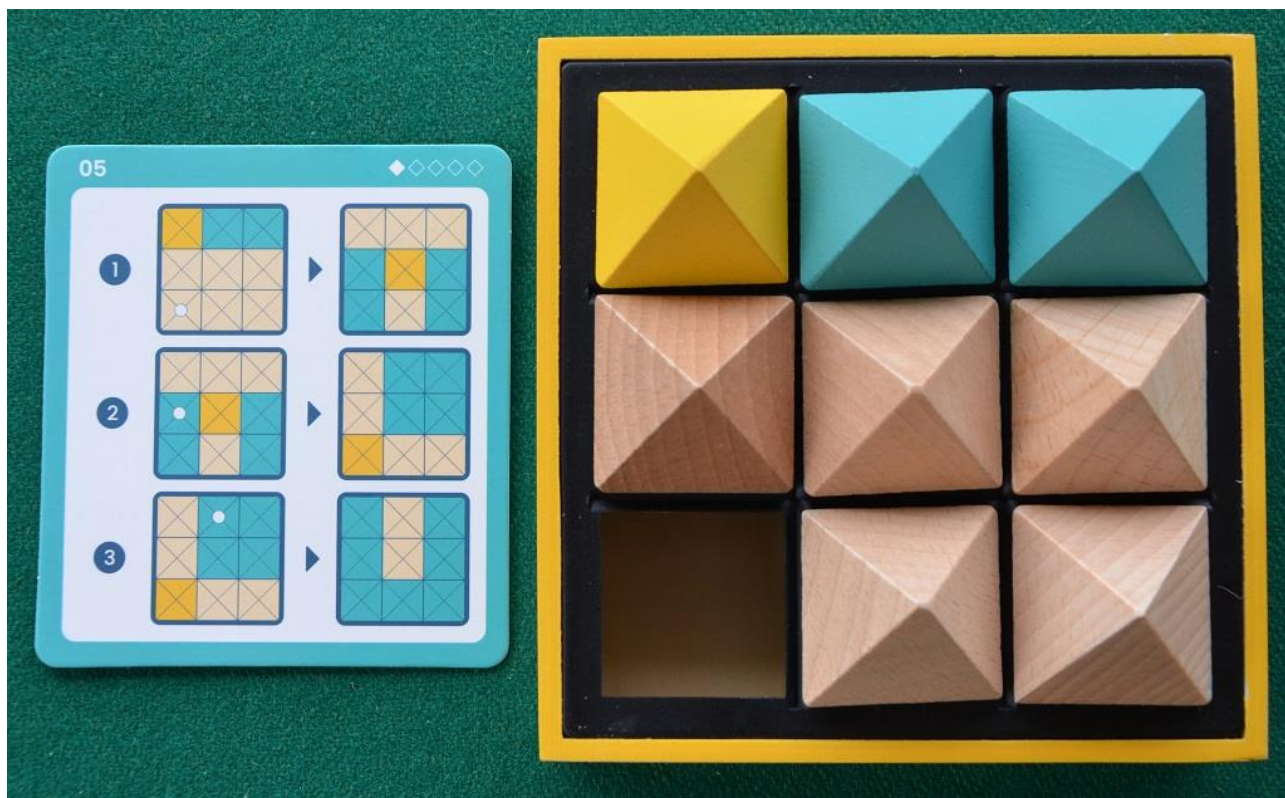


Foto 5 – Ecco un altro esempio: siamo al set up della Sfida n° 05.

Nell’esempio qui sopra siamo passati alla Sfida n° 5 di **Octopush** ed abbiamo posizionato i nostri pezzi come richiesto dalla tessera, togliendo il pezzo della posizione “7”. La fase “1” ci chiede di portare il pezzo giallo al centro, due azzurri a destra e due a sinistra, riempiendo il resto con facce di legno naturale.

Notate che il pezzo tolto all’inizio della fase viene rimesso nella casella vuota alla fine della soluzione, nel colore indicato. Nel nostro caso esso verrà posizionato nella casella 3 con il lato “naturale” in alto.

Provando e riprovando le varie sfide abbiamo capito il motivo per cui è stata scelta questa forma per i pezzi: perché basta spingerne uno sul vertice per farlo ribaltare nella casella vuota adiacente. Ingegnoso no?

OK, avete risolto anche questa sfida: ottimo lavoro: ecco dunque come si presenta il gioco dopo il vostro lavoro.



Foto 6: La Sfida n° 05 è stata risolta: il pezzo nella casella 3, come anticipato nel testo, è aggiunto a mano dopo la soluzione.

Per i più... recalcitranti ecco comunque la soluzione:

4-5-6-9-8-5-2-1-4-5-2-3 (e resta vuota la casella “3” da riempire col pezzo tolto da “7” ad inizio partita).

Commento finale

Abbiamo espresso più volte e in vari articoli (vedere per esempio [qui](#), [qui](#) e [qui](#)) il nostro piacere nel risolvere questo tipo di giochi di logica: basta ritagliarsi una mezz’oretta tranquilla, magari sotto un albero o un ombrellone e con una bibita ghiacciata sul tavolino di fianco, e provare a risolvere alcune di queste sfide.



Foto 7 – La scatola di Octopush.

È successo anche al mare qualche giorno fa: spaparanzati sullo sdraio abbiamo iniziato a giocare proprio a **Octopush** (per preparare queste note) quando, dopo pochi minuti, ci siamo trovati circondati da altri bagnanti (soprattutto adulti) che hanno cominciato a chiederci il funzionamento del gioco, dove poteva essere acquistato, ecc.

Risultato? Il “nostro” gioco è passato rapidamente in mani estranee e tutti cercavano di proporre i loro suggerimenti per indovinare come vincere la sfida.

Conclusione? NON PORTATE i giochi della serie Sologic in posti affollati, ma cercatevi un posto ancora più tranquillo, per esempio nel giardino di casa o in una stanza ben ventilata e non rispondete al telefono per nessuna ragione!

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

PS: allora, avete risolto la Fase 3 della Sfida 01? Sì??? Mmm... ok, vogliamo credervi, ma vi diamo comunque la soluzione: 5-8-9-6-5-8-7. Era questa che avevate trovato anche voi? Ottimo: allora vi lasciamo alle altre 29 sfide.