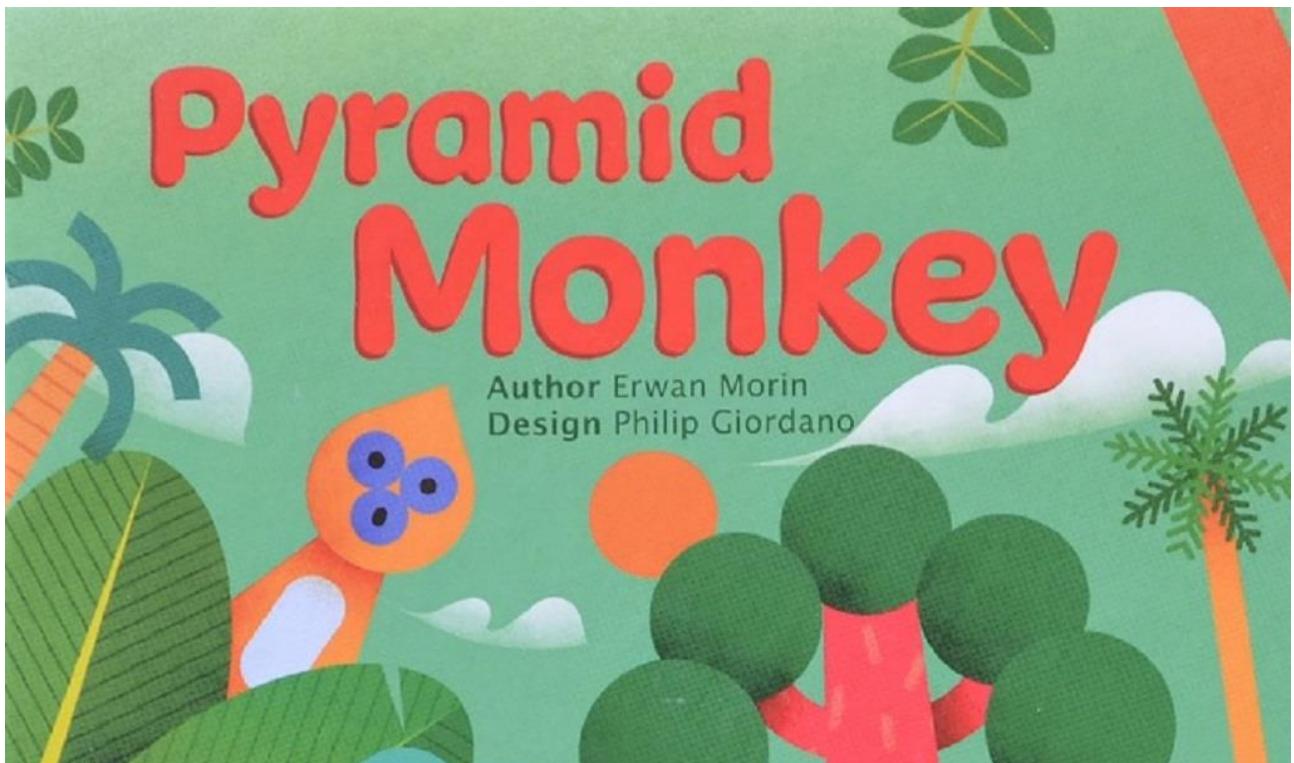


PYRAMID MONKEY

Un gioco “stop o ancora” per le vostre vacanze



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 19/09/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Pyramid Monkey è un titolo che utilizza la meccanica di “Stop o ancora”: edito da **Dieco**, è adatto a partite con 2-4 giocatori da 6 anni in su. È stato sicuramente ideato per far giocare soprattutto i bambini, tuttavia nei nostri test abbiamo riscontrato che si divertivano di più gli adulti, soprattutto nel “gufare” chi doveva pescare la prossima scimmietta dal suo sacchetto.

In realtà anche ai bambini inizialmente il gioco è piaciuto, ma se la sorte non è sempre favorevole qualcuno di loro mette su il “muso” e spesso decide di non giocare più.

È ovvio che, come in tutti i titoli di questo tipo, la fortuna assume un ruolo importante, soprattutto quando il sacchetto si svuota e diventa sempre più difficile “pescare” la scimmietta giusta. Ma non facciamo anticipazioni e vediamo come funziona il tutto.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Pyramid Monkey** si resta colpiti soprattutto dai segnalini di legno colorato che rappresentano delle scimmiette molto “stilizzate” ma complete di occhi e muso serigrafati in bianco e nero. Ci sono 10 scimmie per ognuno dei quattro colori dei giocatori (giallo, verde, rosso e blu) più 4 scimmiette viola e 4 bianche.

La confezione comprende anche quattro sacchetti e quattro plance da utilizzare come base (nei quattro colori dei giocatori).

Il regolamento è scritto in 10 lingue (italiano incluso) ed utilizza 2 paginette per ogni versione.

Conoscendo la reputazione di Djeco e la sua produzione si pensa subito ad un gioco semplice semplice per bambini: ma non è proprio così e lo scoprirete continuando la lettura di questa recensione.

Preparazione (Set-Up) e gioco



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita con 4 giocatori.

La preparazione del tavolo di **Pyramid Monkey** è quasi... immediata: basta dare ad ogni giocatore una plancia di base (da piazzare davanti a sé) e un sacchetto del colore desiderato: dentro vengono inserite 10 scimmiette dello stesso colore, più una viola e una bianca.

Il meccanismo è quello dello “Stop o ancora”: ogni giocatore infatti, al suo turno, deve pescare una scimmietta dal sacchetto e, se è del colore giusto, la mette sul tavolo accanto alla sua plancia.

Poi deve decidere se vuole pescare un’altra scimmietta, rischiando di prenderne una di quelle penalizzanti, oppure se preferisce fermarsi: si procede in questo modo finché non si attiva una delle seguenti possibilità:

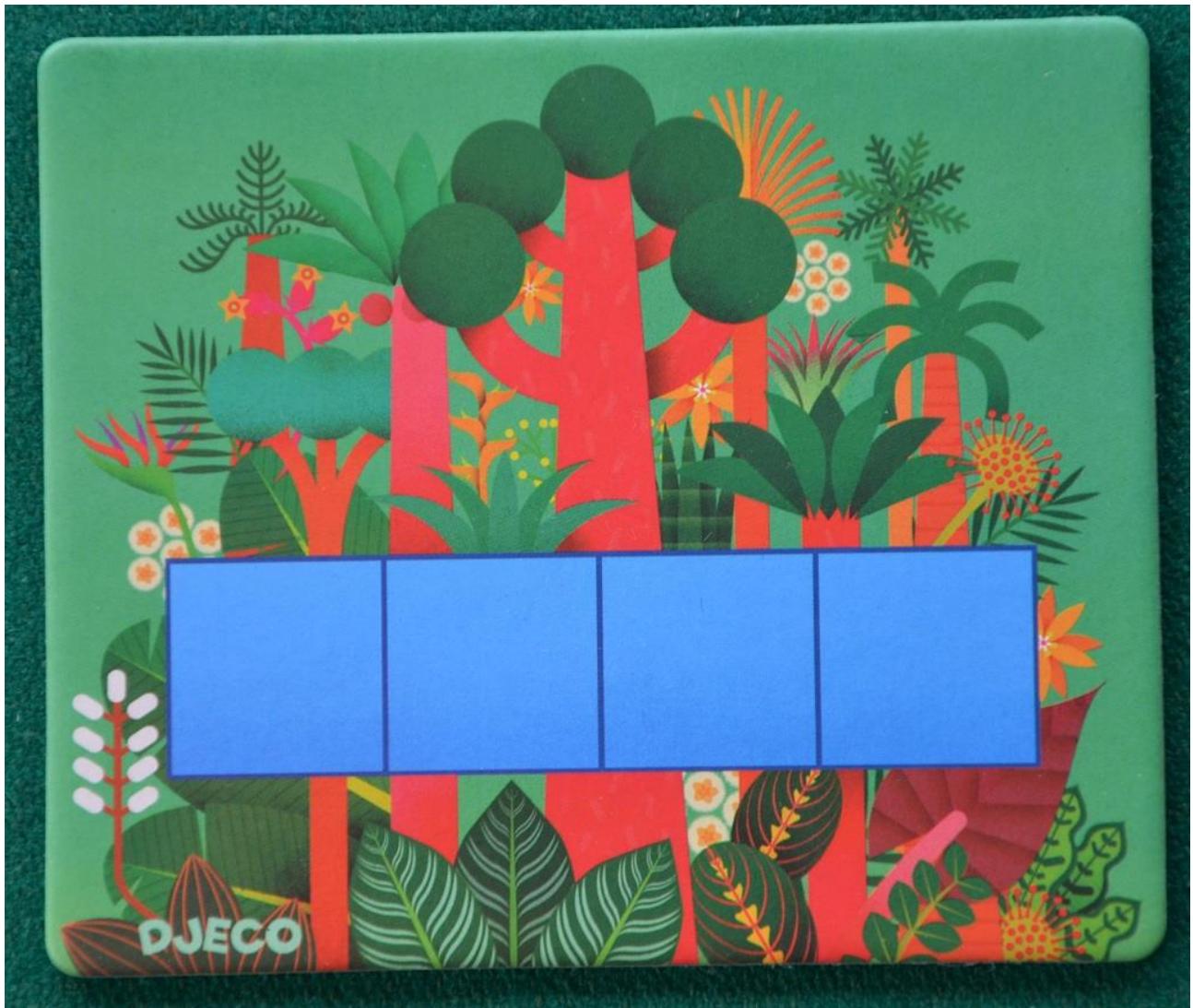


Foto 3 – La semplice plancetta in dotazione ad ogni giocatore: le quattro caselle al centro indicano dove vanno posizionate le quattro scimmiette di base.

(A) – Il giocatore decide di non sfidare oltre la sorte e piazza sulla sua plancetta le scimmiette pescate fino a quel momento: le prime quattro vanno sulle caselle “base”, le successive 3 si posizioneranno sopra quelle di base, le ulteriori 2 sono da mettere sopra quelle del secondo piano e la decima (e ultima) in cima alla piramide, decretando la vittoria immediata del giocatore.

(B) – Viene pescata la scimmietta VIOLA: il giocatore arresta immediatamente il suo turno e deve rimetterla nel sacchetto insieme a tutte quelle pescate fino a quel momento (quelle sulla plancetta non si toccano più fino al termine della partita).

(C) - Viene pescata la scimmietta BIANCA: anche in questo caso il giocatore arresta il suo turno e deve rimettere nel sacchetto tutte quelle pescate. La bianca invece viene... regalata ad un avversario, il quale deve inserirla subito nel sacchetto, peggiorando la sua situazione.

S del gioco è essere i primi a posizionare la decima scimmietta del proprio colore sulla cima della piramide



Foto 4 – Tutti i segnalini “Scimmietta” sono di legno colorato e serigrafato.

Nel primo turno di **Pyramid Monkey** è facile riuscire a pescare 3-4 scimmiette del proprio colore (ma non dimenticate il famoso detto: “la Fortuna è cieca, ma la Sfiga ci vede benissimo”): a quel punto meglio fermarsi e piazzare i segnalini sulla propria base, visto che non potranno più essere persi.

Dal secondo in poi le cose si fanno più aleatorie: nel sacchetto infatti ci saranno 6-7 scimmiette colorate e 2 porta sfortuna, quindi le probabilità di pescarne una negativa aumentano.

Dal terzo turno, se tutto è andato bene, ci saranno 4-5 colorate e 2 speciali e qui dovremo procedere con i piedi di piombo: ci va bene la prima pescata e con essa riusciamo a chiudere il secondo piano della piramide? Bene, allora stop e piazziamo il pezzo sulla costruzione. Se invece gli avversari sono già al terzo piano... tanto vale insistere e provare a pescare di nuovo.

Prima o poi salterà fuori la scimmietta viola e sarete oggetto dello scherno e delle risate degli avversari, ma ricordatevi allora che “ride ben chi ride ultimo” e che presto toccherà agli altri: tenete bene a mente chi vi ha sbeffeggiato più e presto avrete la vostra vendetta.



Foto 5 – Partita in corso.

Arriverà anche il momento in cui vi ritroverete con la scimmietta bianca in mano: con un sorriso alla “Faust” la... regalerete a chi si era così divertito nel prendervi in giro e rimetterete i vostri segnalini dentro al sacchetto.

Solitamente le partite a **Pyramid Monkey** rallentano molto quando tutti i giocatori hanno iniziato il terzo piano: le scimmiette penalizzanti nel sacchetto sono circa pari a quelle colorate, ma se completerete per primi il terzo piano state pur certi che riceverete una pioggia di bianche...

Qualcuno comunque, prima o poi, riuscirà a piazzare la sua decima scimmietta in cima alla piramide e potrà proclamarsi Re delle Scimmie ricevendo così gli onori da parte di tutti i suoi sudditi (gli altri giocatori).

Qualche considerazione e commento finale

Cosa mai si potrebbe commentare parlando di **Pyramid Monkey**? Avendo come base un meccanismo di “stop o ancora” è chiaro che il cu... ehmm... la fortuna ha sempre un certo peso: ci sono state partite in cui qualche giocatore particolarmente “dotato” è riuscito ad arrivare al terzo piano senza mai ricevere penalità (ma è stato subito bombardato da scimmiette bianche) mentre qualcun altro continuava a raccogliere la maledetta viola e faceva fatica persino ad iniziare la sua costruzione!



Foto 6 - La scatola di Pyramid Monkey.

Se pensate di non essere troppo “dotati” iniziate col mettere due scimmiette sulla base al primo turno e altre due al secondo: poi... andrete a sentimento. Si può “osare” solo se qualche avversario si trova ormai vicino alla vittoria sperando soprattutto di trovare una scimmietta bianca da regalargli!!!

Verso al fine della partita di solito vince chi, oltre ad essere più fortunato, è rimasto senza scimmiette bianche e quindi ha un 50% di probabilità di farcela (con una scimmia del suo colore ed una viola): deve avere solo la mano... fortunata.

Abbiamo provato **Pyramid Monkey** non solo con i nostri nipoti e i loro amici (che lo hanno giocato parecchie volte di seguito), ma anche in qualche serata con gli amici: doveva essere un semplice riempitivo per iniziare la sessione, in attesa dei ritardatari, ma si è dimostrato un gioco talmente “subdolo” che tutta la serata è poi trascorsa giocando e rigiocando con quelle scimmiette colorate.

Segno, come ripetiamo spesso, che non ci sono solo i “gioconi” a riempire le nostre sessioni ludiche, ma anche giochi semplici come questo, esteticamente molto attraente, veloce da spiegare e di durata davvero contenuta.

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