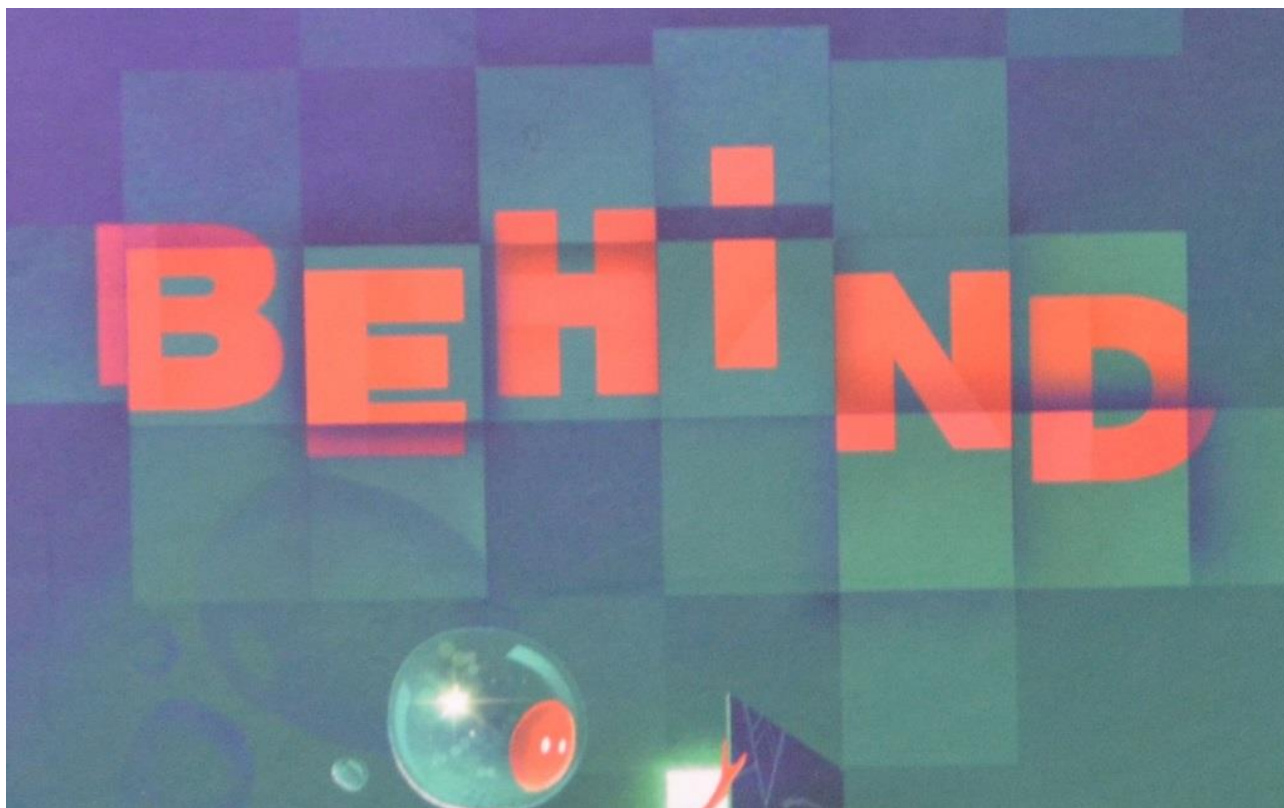


BEHIND

Un puzzle? Un poliziesco? Entrambi?



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 12/01/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

È sempre difficile commentare un gioco come **Behind**, soprattutto perché bisogna fare parecchia attenzione a non svelare nulla che possa rovinare il piacere ai lettori interessati. Quindi cominciamo tranquillizzando tutti: non riveleremo alcun dettaglio importante del gioco, ma cercheremo di farvi capire come funziona e quali sono le sue caratteristiche principali.

OK, abbiamo anche scattato qualche foto, cercando di non essere invasivi e soprattutto di renderle un po' "flou" per non mostrare i dettagli, ma nessuna di esse vi aiuterà nella soluzione dei tre "enigmi" (chiamiamoli così per semplicità) inclusi nella scatola.

Behind è certamente un titolo atipico ma piuttosto interessante per chi vuole usare le "celluline grigie" del cervello (come soleva dire il buon Poirot!): può essere giocato in solitario, ma è molto più divertente avere diverse persone attorno al tavolo, così ognuno può provare a ricostruire una parte del puzzle o dare suggerimenti per ricomporlo nella sua interità. Lo ha portato in Italia la **Ghenos Games** che ne ha curato anche la traduzione.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Behind ci viene proposto in una scatolina molto compatta che contiene un fogliettino con le istruzioni di massima e tre contenitori con delle tessere dentro:

- Il primo ha come titolo “La Rapina”, contiene 56 tessere quadrate (34x34 mm) e ci mette nei panni di un gruppo di investigatori che deve cercare di capire come e dove è stata effettuata una rapina e chi sono i colpevoli.
- Il secondo (Il Professore), contiene 54 tessere rettangolari (28x42 mm) e presenta uno scienziato (con la sua assistente) che ha messo a punto una macchina del tempo e sta vivendo tre storie diverse in tre universi paralleli: noi dovremo distinguere le storie e leggere i commenti del professore nel giusto ordine.
- Il terzo (Imhotep) contiene 70 tessere quadrate (34x34 mm) e ci porta in Egitto per scoprire se il bassorilievo di Imhotep contiene davvero tutte le indicazioni per aprire una porta sul cosmo.

Ogni enigma è stato disegnato da un artista diverso e quindi lo stile sui tre gruppi di tessere è davvero differente. Tutte però sono illustrate su entrambi i lati, quindi fin dall’inizio fate attenzione a non mescolare davanti e retro.

Nulla da eccepire con i materiali, se non che bisogna stare attenti a rimettere tutte le tessere ben in ordine, dopo la partita, per consentire la chiusura del contenitore senza forzarlo e rischiare di piegarlo (è fatto di cartoncino abbastanza leggero).

Preparazione (Set-Up) e Gioco



Foto 2 – Dopo aver aperto il contenitore di “La Rapina” cominciamo a riunire le tessere per tipo.

La prima cosa da fare a **Behind** è scegliere quale enigma vogliamo tentare: vi consigliamo di partire con “La Rapina” perché è il più semplice da risolvere, anche se la parola “semplice” forse non è la più adatta.

Abbiamo scelto di mostrarvi una foto con otto tessere già collegate fra loro, estrapolando il dettaglio dalla foto d’insieme per non anticipare nulla di più: quelle che vedete sul tavolo sono infatti le tessere più facili da trovare e da assemblare, poi... iniziano le vere difficoltà.

Sul coperchio del contenitore c’è la seguente frase: “*E’ stato commesso un furto: scoprite la verità rimettendo assieme le scoperte del detective*”.

Ed effettivamente le tessere della foto ci fanno vedere uno di quegli schemi logici che spesso abbiamo notato nei film o telefilm polizieschi, con dei fili che collegano i vari indizi e devono servirci da guida.

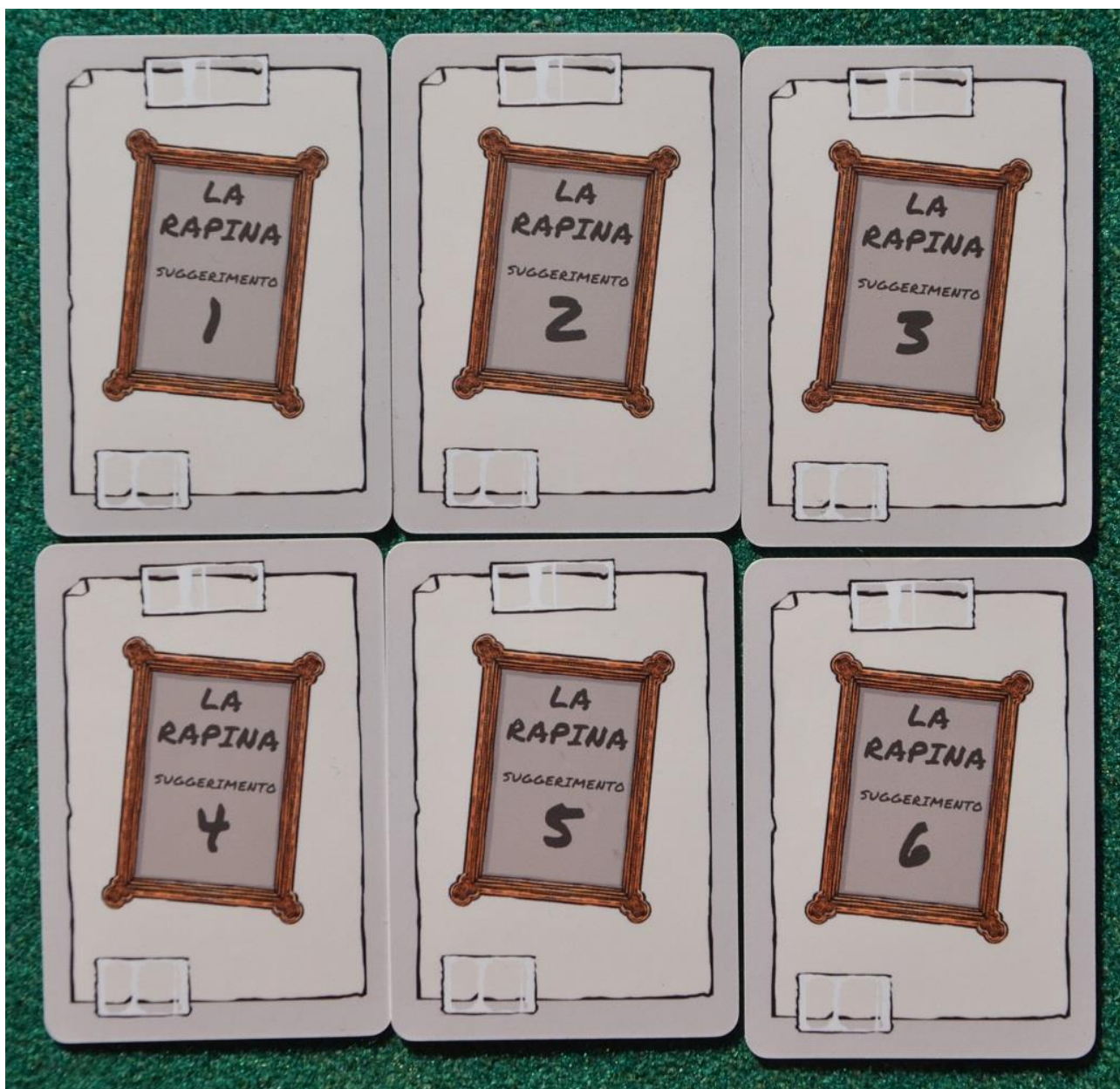


Foto 3 – Le carte “Suggerimento” sono da scoprire rigorosamente nell’ordine numerico e solo se vi trovate bloccati con il puzzle.

Per riuscire a comporre l’intero puzzle (attenzione, non è come quelli tradizionali con le tessere sagomate da incastrare, per questo a volte verrete tratti in inganno dai colori o dalle scritte) serviranno un po’ di tempo e lunghe discussioni sul come piazzare i “gruppi” che vengono via via composti. Salvo scoprire che qualcosa ancora non va e bisogna rimettere in causa le deduzioni appena fatte.

Se vi trovate davvero in difficoltà durante una partita a **Behind**, sappiate che il buon Cédric Millet (l’autore francese del gioco) nella sua infinita bontà ci ha fornito 6 carte “Suggerimento” per ogni enigma che potrebbero aiutarci: il condizionale è d’obbligo perché i primi 4 suggerimenti normalmente sono inutili, avendo i giocatori già composto le parti indicate e capito il loro utilizzo. Gli ultimi due invece possono dare effettivamente una mano.

Una volta risolto il puzzle dovrete rovesciare le tessere (girandole TUTTE nello stesso senso) e vi troverete di fronte ad un maxi disegno che... si spiega da solo. Eh no, ci dispiace ma questo è un

segreto che non condivideremo con i nostri lettori: arrangiatevi a trovare da soli la soluzione giusta, diamine!!!



Foto 4 – Esempio di tessere per il secondo enigma: Il Professore.

Il secondo enigma di **Behind** ci porta in un laboratorio scientifico e ci mette a disposizione delle tessere rettangolari: metà di esse ci mostra uno o due personaggi (il Professore e la sua Assistente o dei cloni di entrambi) mentre l'altra metà ha dei "fumetti" con lo scambio di battute fra i due.

A complicarci la vita impariamo dalla copertina che *"Il Professore sta vivendo più storie in universi paralleli: rimettete assieme i pezzi"*.

Dopo aver cosperso la tavola con le tessere rettangolari e suddiviso "quelle con i personaggi" e "quelle con i fumetti" possiamo cominciare a provare a raggrupparle per tipo... ma quale tipo? C'è una sola stanza con i personaggi e ci sono delle "nuvole parlanti" che sembrano non aiutarci per niente.



Foto 5 – Ecco un possibile accostamento di vignette per l’enigma de “Il Professore”: non si vede bene? Ci abbiamo messo oltre 20 scatti per arrivare a questa foto così poco chiara, altrimenti ci avreste accusati di aver svelato qualcosa.

Beh, vogliamo essere buoni e darvi un piccolo aiutino: guardate bene tutti i dettagli, compresi i più minuscoli (come i pulsanti del telecomando) e poco alla volta riuscirete a separare i tre gruppi. A quel punto potrete cominciare a mettere insieme le tre storie parallele, associando ad ogni scena il suo fumetto.

Sappiate però che non è affatto facile.

Ma i problemi maggiori arriveranno con l’ultimo enigma di **Behind**, quello dedicato ad “Imhotep”, il famoso architetto, poeta e medico egiziano, nato attorno al 2700 A.C.: qui l’artista si è veramente superato nel tentativo di mandarci completamente fuori di testa, come comprenderete guardando qualcuna delle tessere del terzo contenitore:

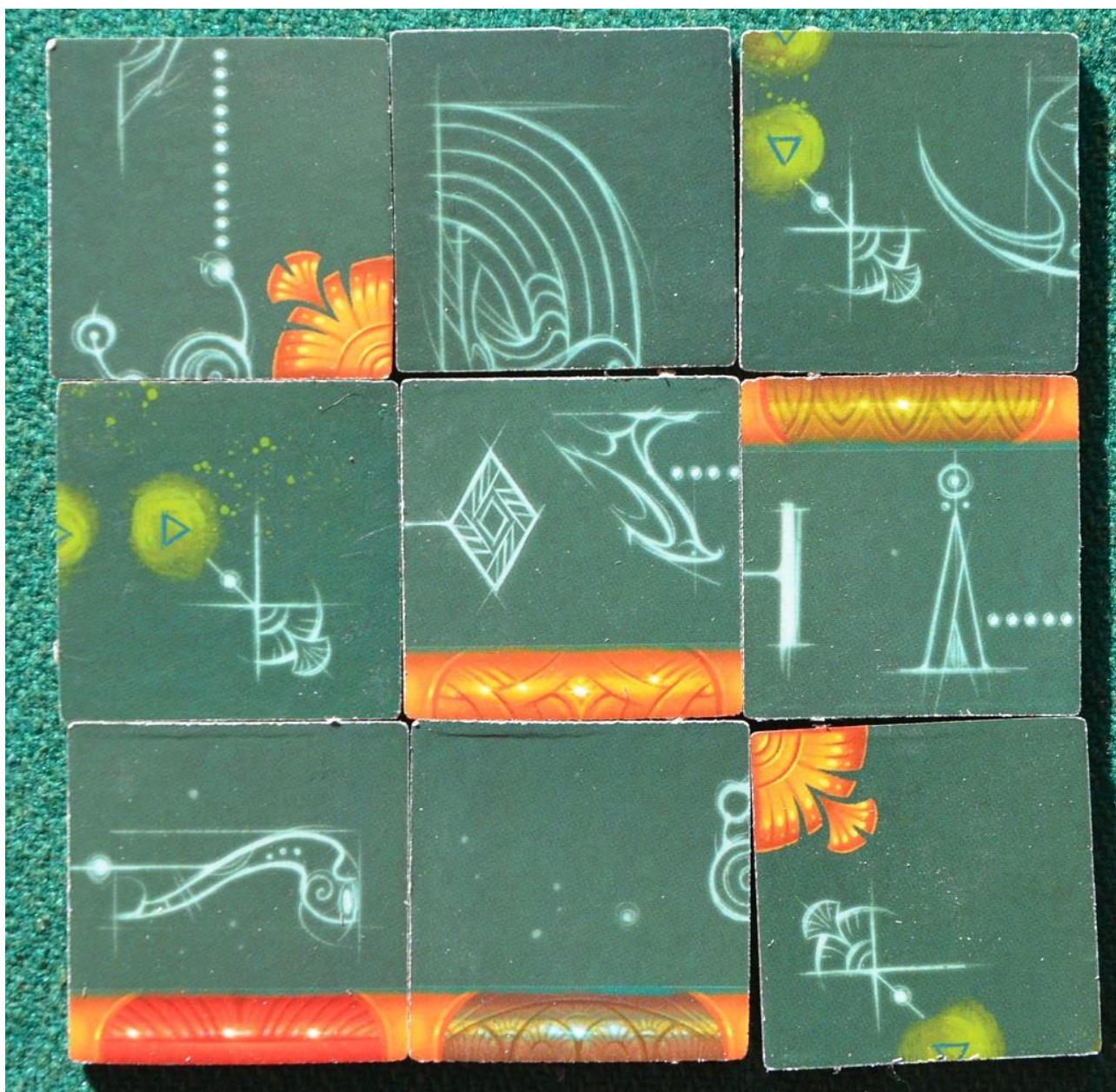


Foto 6 – Alcune tessere dell'enigma di "Imhotep".

Dobbiamo confessarvi che ricomporre questo puzzle si è rivelato un compito davvero arduo, al punto che, dopo averlo iniziato per tre volte, ancora non siamo riusciti a risolverlo del tutto: ci sono troppe tessere così simili fra loro da rendere le cose molto difficili per dei normali solutori (quali sono quelli che lo hanno provato) per arrivare ad una composizione che abbia senso.

Ci sono degli elementi che si possono combinare fra loro con certezza, ma il problema è poi collocare al posto giusto nel puzzle ogni singolo gruppo, senza contare i geroglifici che appaiono su più di metà delle tessere, disegnati su sfondo arancione e senza punti di riferimento.



Foto 7 – I primi tentativi di risolvere l'enigma di Imhotep.

Uno dei “volontari”, spazientito, ha deciso di giocare “sporco” dicendo che avrebbe girato TUTTE le tessere di Imhotep risolvendo il puzzle sulla faccia “bella”: vi sconsigliamo di imitarlo, non solo perché non fa parte dello spirito del gioco, ma anche perché il nostro amico ha fallito anche così al punto che, molto spazientito, con un gesto poco sportivo ha spazzato via le tessere dal tavolo spargendole in tutta la stanza.

Come sempre succede con i puzzle più difficili bisogna semplicemente armarsi di pazienza, procedere un poco alla volta e sempre a mente sveglia, lasciando il gioco su un tavolo o un ripiano mobile e riprendendolo magari il giorno dopo quando le cose sembrano diventare troppo confuse.

L'idea di base di **Behind** ci sembra buona: fondere in un unico gioco l'idea di un puzzle che, se risolto, conduce ad una deduzione finale. L'unico accostamento che ci viene in mente è quello dei puzzle a stecche che la Avalon Hill provò a commercializzare negli anni '80 e che non ebbero un gran successo.

Si trattava di comporre un disegno utilizzando dei pezzi lunghi e stretti colorati da ambo i lati: se il risultato finale era corretto, girandoli tutti sull'altro lato appariva un altro disegno, altrimenti bisognava ricominciare tutto da capo.

Ricordo ancora le ore passate nello studio del Dott. Gentili (che allora importava i giochi della Avalon Hill) in ginocchio sulla moquette nel tentativo di risolvere questi puzzle.

Con **Behind** le cose sono diverse, ovviamente, anche se l'idea del doppio disegno resta la stessa

Considerazioni finali

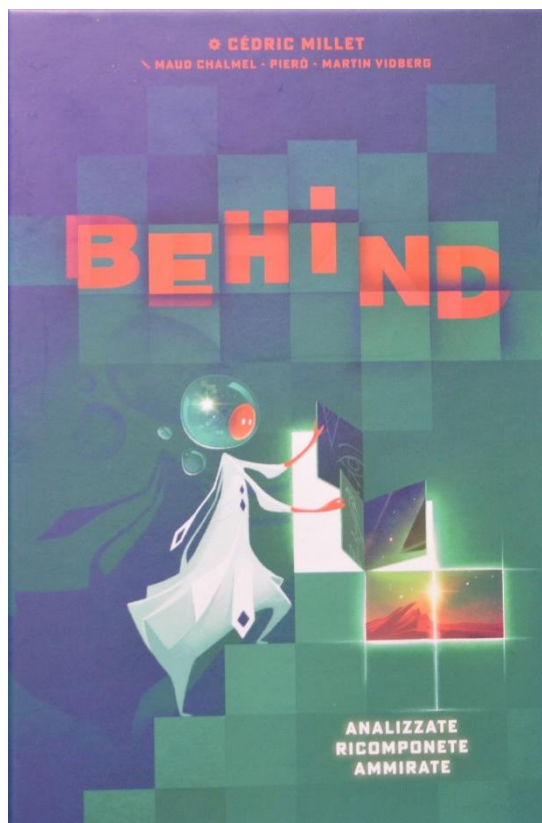


Foto 8 – La scatola di Behind.

Se pensate di avere la pazienza necessaria per questo tipo di giochi e quel pizzico di “genio” che serve a farvi riconoscere gli accostamenti giusti fra i “segni” che appaiono sulle singole tessere, allora non possiamo che consigliarvi di provare **Behind** perché non riuscirete a smettere di lavorarci sopra, facendo magari (come noi) le ore piccole.

I tre livelli sono dosati in modo da dare del filo da torcere anche ai migliori solutori e la soddisfazione quando si arriva alla soluzione è impagabile.

Il gioco ha anche una certa “ripetibilità”, ad esclusione dello scenario “La Rapina” che, una volta risolto, si può facilmente riprodurre ricordando i punti più complessi. Gli altri vi daranno comunque filo da torcere anche per una seconda ed una terza volta, ma vi permetteranno di fare “bella figura” con gli amici se direte loro che è la vostra prima volta!

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