

MONDRIAN EXPERIENCE

Un gioco astratto molto ... pittorico!



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 16/01/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

È sempre un piacere poter parlare di un gioco creato da un autore italiano, e il piacere stavolta è doppio perché l'autore è un nostro concittadino (infatti vive e... gioca qui a Cesena), il quale è riuscito a far pubblicare il suo **Mondrian Experience** dall'editore olandese [MNKY Entertainment](http://MNKYEntertainment.com), cosa che, dato l'argomento, è stata proprio come mettere la classica ciliegina sulla torta.



Foto 1 – Piet Mondrian e, sullo sfondo, una delle sue opere.

Si tratta di un titolo “astratto” basato sulla posa di tessere in un’area comune a tutti i partecipanti: e infatti astrattista (e cubista) era anche il pittore olandese Pieter Cornelis Mondriaan (meglio conosciuto come **Piet Mondrian**), di cui vedete un’immagine nella foto 1 qui sotto, con una delle sue opere sullo sfondo.

Proprio quel tipo di disegni ha ispirato Giacomo Di Fabio quando ha ideato [Mondrian Experience](#), un titolo per 2-6 giocatori, da 8 anni in su, con una durata di circa 20 minuti (o poco più nelle prime partite, quando le “combinazioni” sembrano più difficili da realizzare).

Il gioco attualmente è disponibile solo in qualche negozio specializzato, ma Giacomo sta cercando un distributore per localizzarlo in italiano.

Unboxing



Foto 2 – I componenti.

Come ci mostra la Foto 2 la scatola di **Mondrian Experience** contiene 120 tessere in 5 colori (giallo, rosso, blu, nero e bianco) e 3 diverse “taglie”, oltre a 60 carte “Missione” divise a loro volta in gruppi con diversi Punti Vittoria (da 3 a 7 , assegnati se e quando vengono realizzate).

Prima di procedere con la descrizione del gioco sarà meglio fare una piccola sosta ed esaminare più a fondo queste carte con l'aiuto della Foto 3 che vedete qui sotto.

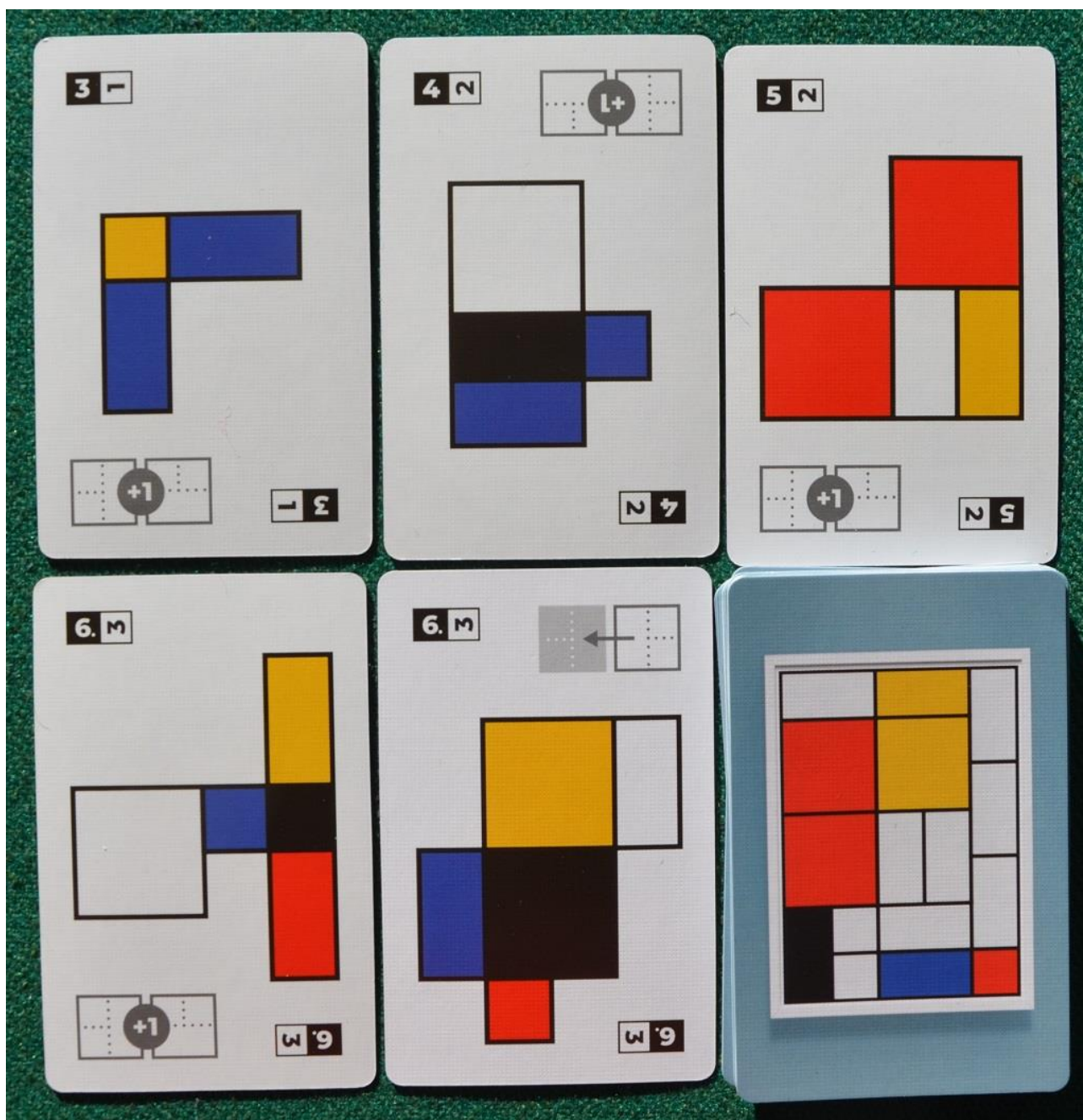


Foto 3 – Alcune delle carte Missione: per la dabbenaggine del fotografo alcune carte sono state posate alla rovescia, ma... ve ne eravate accorti? Dite tutti nooooo!

Il disegno al centro ci dice quali tessere devono essere sul tavolo, e in che posizione reciproca, per poter risolvere la missione.

Il numero in alto a sinistra (scritto in bianco su fondo nero) ci dice quanti PV verranno assegnati se scopriremo la combinazione indicata.

Il disegnano in basso a sinistra (per lo meno per la maggior parte delle carte, visto che “qualcuno” non si è accorto di averne messe altre al contrario) infine ci dice che tipo di “Azione Speciale” si può eseguire scartando quella carta invece di giocarla.

I materiali sono di ottima fattura: le tessere sono di cartone spesso che non si deforma neppure se le trattiamo male... L'unico piccolo "neo" è l'estrazione delle tessere quadrate "piccole" all'inizio della partita: difficile senza l'aiuto di un tagliacarte, visto che riempiono completamente lo spazio a loro destinato: quando le riponete mettete sotto una strisciolina di carta, facendola sporgere da una parte, e potrete sollevarle senza problemi.

Preparazione (Set-Up)

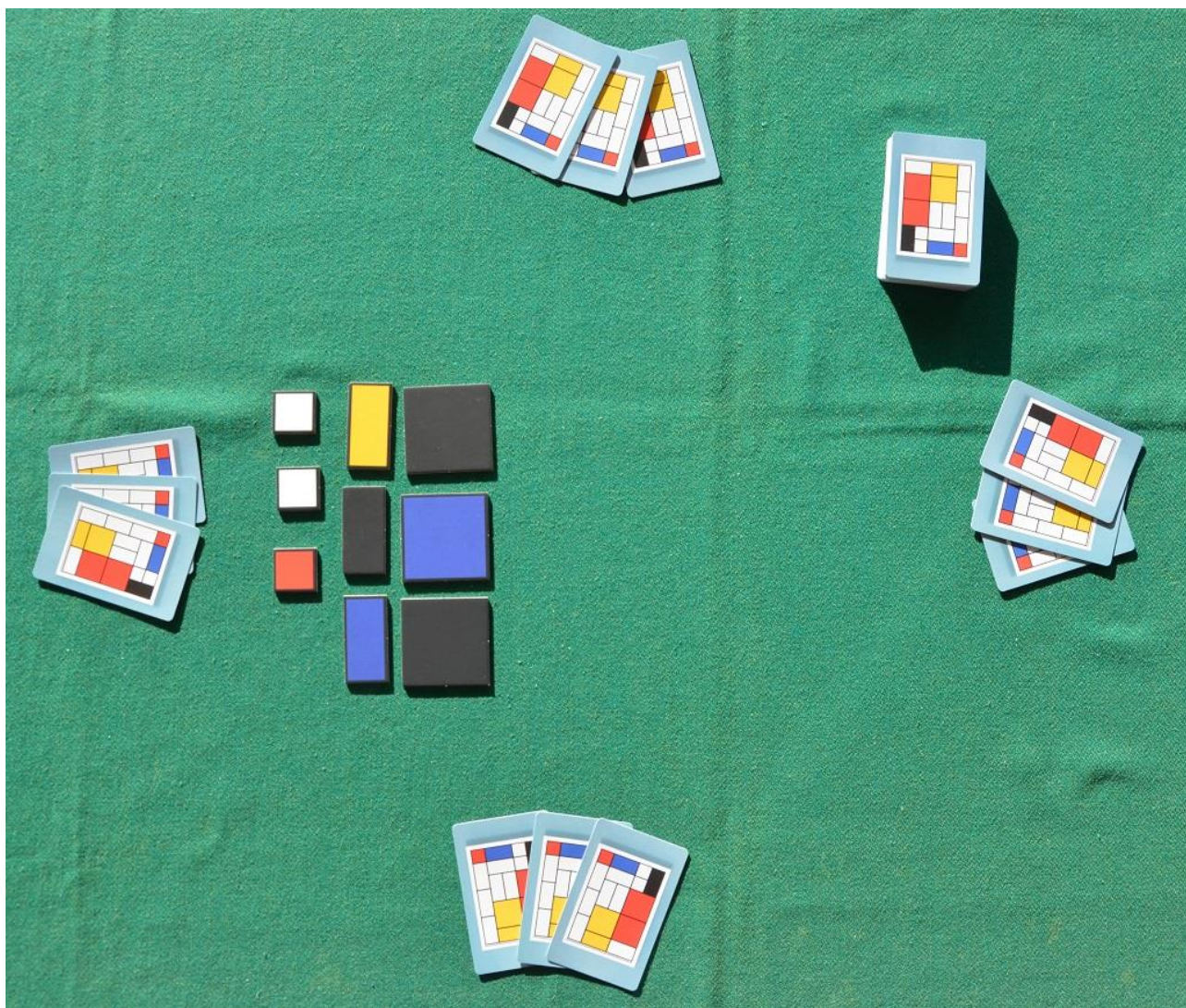


Foto 4 – Il tavolo pronto per una partita in quattro.

Anche la preparazione del tavolo di **Mondrian Experience** è rapidissima: basta infatti mescolare (coperto) ogni gruppo di tessere (ce ne sono 40 per tipo) e poi prenderne tre di ogni formato, piazzandole su un lato del tavolo e a disposizione di tutti. Notiamo, al passaggio, che ci sono 8 tessere per ogni colore in ognuno dei tre gruppi: tenetelo presente quando sarete in partita e vi serve qualcosa di specifico.

La scatola con le tessere rimaste servirà come distributore (riserva) e va piazzata in un angolo del tavolo, possibilmente un po' inclinata per prendere le tessere di rimpiazzo senza farne cadere nessun'altra.



Foto 5 – Tutte le tessere del gioco.

Infine si mescolano poi le carte “Missione” e se ne assegnano tre (coperte) ad ogni partecipante mentre il mazzo restante viene messo in tavola a portata di mano di tutti. Prendetevi il tempo per esaminarle attentamente e capire quali tessere esposte ci possono interessare.

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Mondrian Experience** è molto lineare:

- 1 – prendere una tessera fra quelle esposte e piazzarla in tavola accanto ad una già esistente (se esiste) con le modalità indicate più sotto;
- 2 – se si realizzano una o più combinazioni fra quelle stampate sulle Missioni possedute si possono mostrare a tutti e posare le carte sul tavolo nel verso “giusto” (vedremo come fra poche righe);
- 3 – dopo aver realizzato una missione riprendere subito un’altra carta dal mazzo;
- 4 – eseguire un’Azione (se si ha la carta giusta, come vedremo più avanti);
- 5 – rimpiazzare la tessera prelevata con una dello stesso tipo, presa dalla riserva.

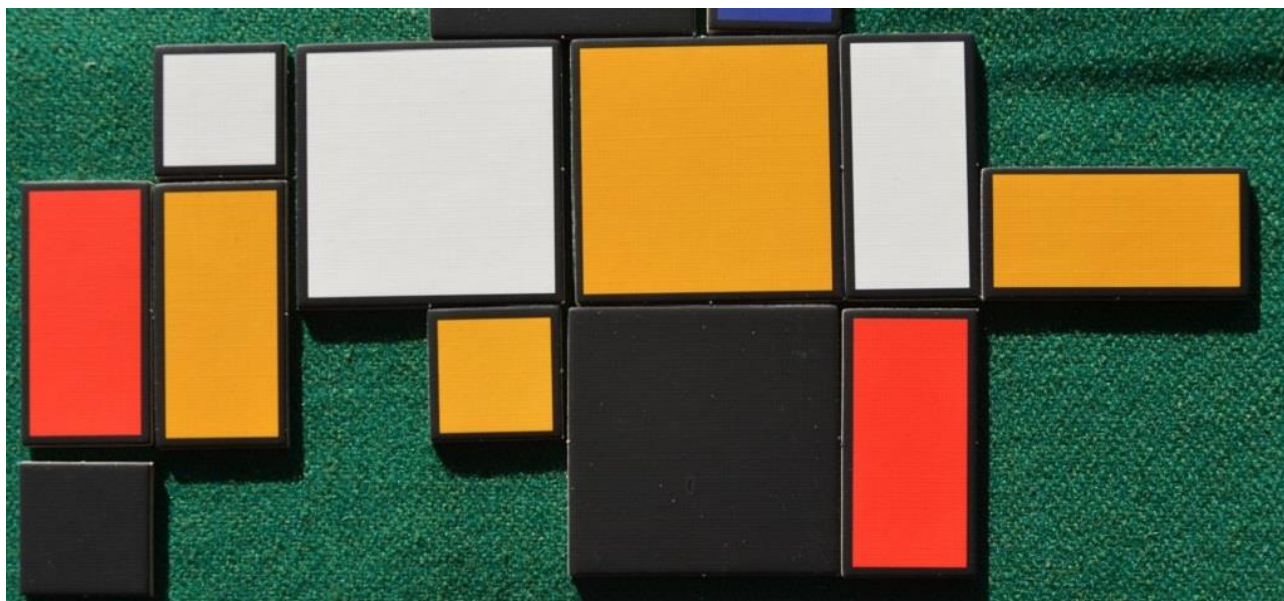


Foto 6 – Il “quadro” comincia a prendere forma.

La prima cosa da spiegare ai neofiti è “come si devono posare le tessere”: in pratica dobbiamo immaginare che sul tavolo ci sia una griglia di quadratini delle stesse dimensioni delle tessere più piccole (25x25 mm).

Ogni tessera deve stare “dentro” questa griglia “virtuale”: quelle piccole occuperanno un solo quadratino, quelle grandi ne occuperanno quattro e le rettangolari solo due: ogni nuova tessera posata deve avere almeno un quadratino in comune con un'altra già in tavola.

In altre parole non si può mettere una tessera a metà di un quadrato piccolo o a tre quarti di uno grande.

Spiegate bene questo punto (con qualche esempio pratico) e non avrete problemi durante la partita.

Prima di scegliere una nuova tessera guardate bene cosa è già disponibile sul tavolo e verificate sulle vostre Missioni se sia possibile realizzarle: come?

Beh è facile (almeno in teoria): il disegno sulla Missione deve corrispondere perfettamente ad una combinazione di tessere colorate sul tavolo.

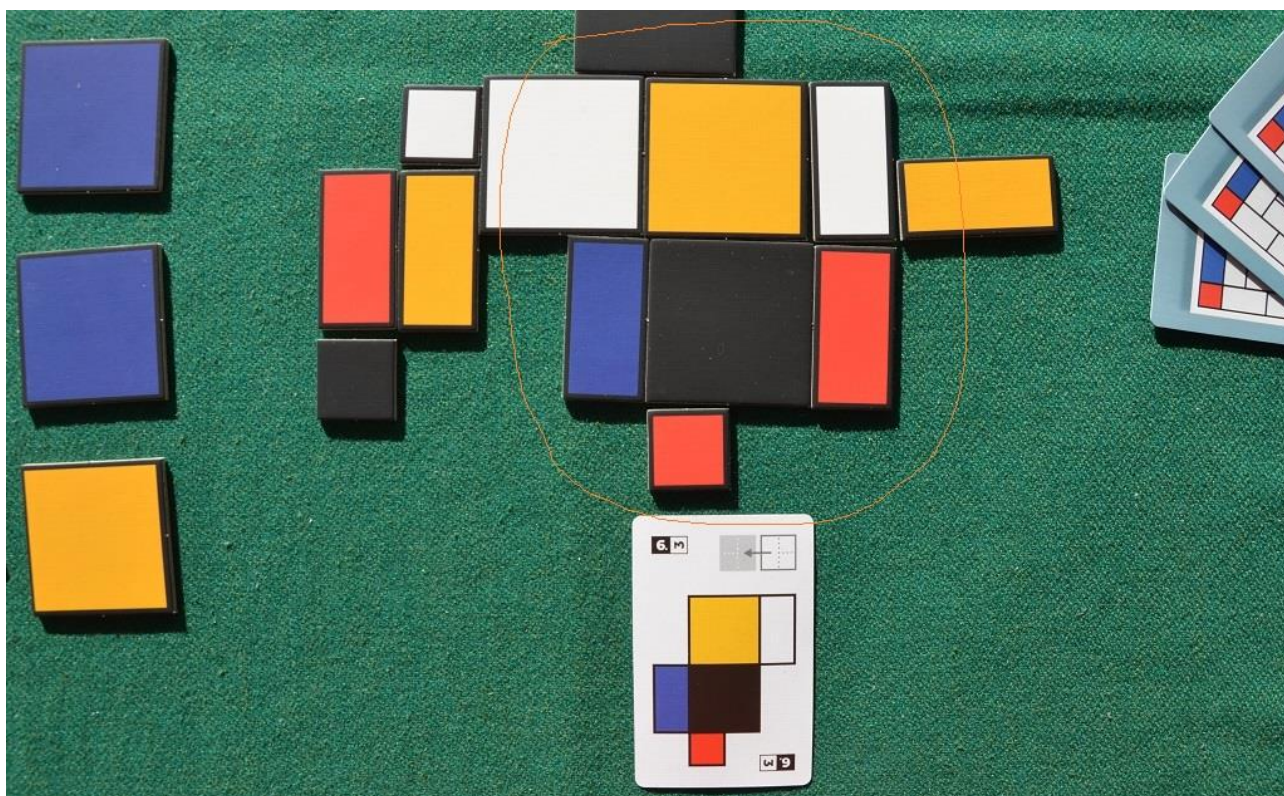


Foto 7 – Esempio di Missione andata a buon fine.

Guardate attentamente la Foto 7 qui sopra dove il giocatore ha realizzato la missione che vedete in basso con le tessere che abbiamo cerchiato: un quadrato grande giallo sopra un quadrato nero grande, un rettangolo bianco a destra del giallo e uno blu a sinistra del nero, infine un quadrato piccolo rosso sotto al nero.

Il giocatore ottiene così 6 PV, come vedete dal numero bianco su fondo nero in alto a sinistra sulla carta Missione.

Come avevamo anticipato a **Mondrian Experience** il colore Nero è un jolly e questo vale sia per le tessere in campo che per le carte Missione: sta al giocatore sostituire mentalmente al nero il colore che gli serve.

Vediamo un altro caso.

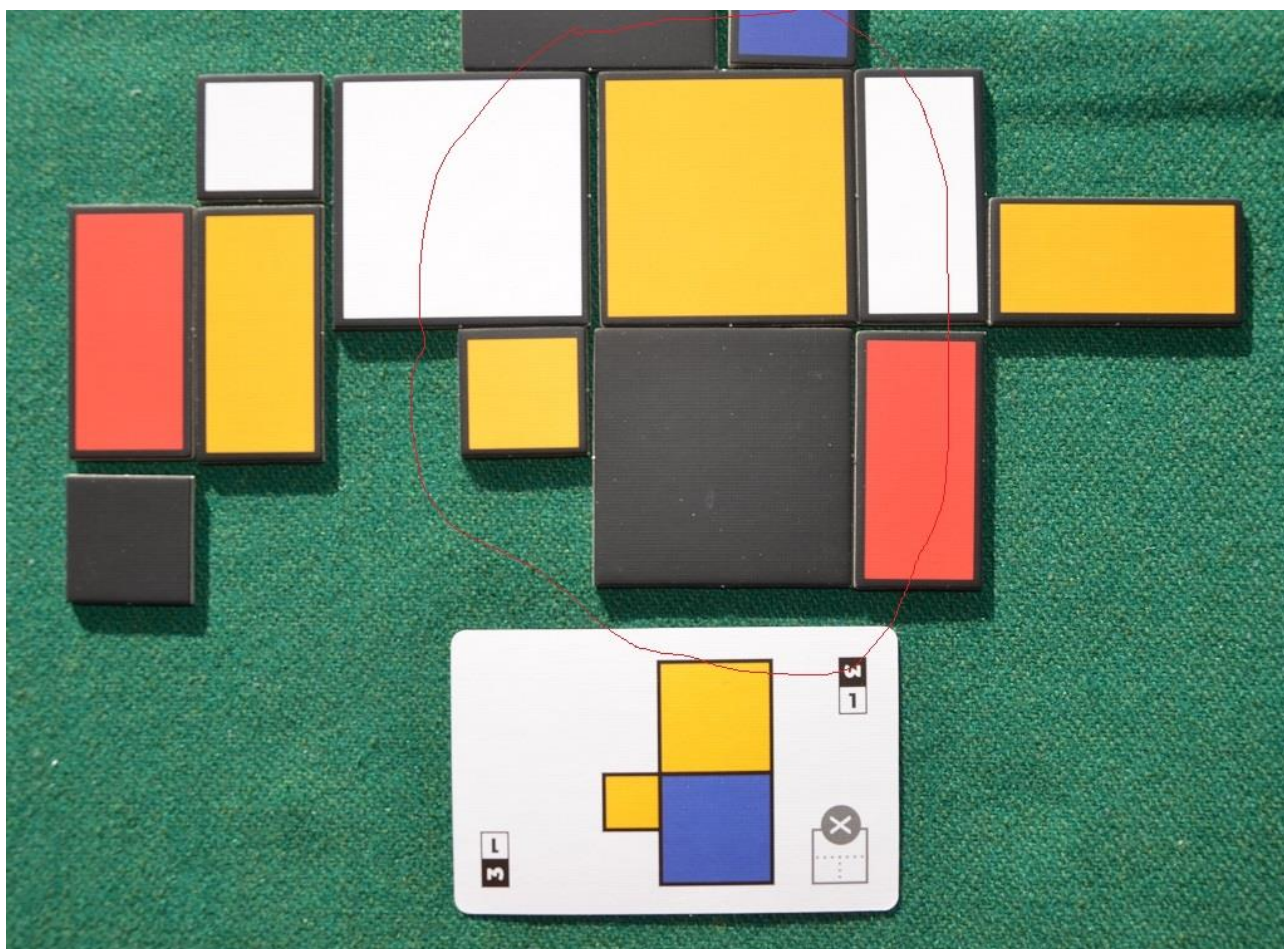


Foto 8 – Esempio di Missione andata a buon fine sfruttando il colore nero come jolly.

In questo esempio il giocatore utilizza la tessera quadrata grande nera chiamando il colore “blu” e realizzando così la sua carta missione (che gli assegnerà 3 PV).

Attenzione: è sempre possibile realizzare qualsiasi Missione rispettando solo le dimensioni delle tessere e senza tener conto dei colori: in tal caso però il giocatore riceverà soltanto il valore più basso (numero nero su fondo bianco). Tornando per un attimo all’esempio di prima e supponendo che la tessera quadrata grande non fosse nera ma rossa, il giocatore riceverebbe 1 solo PV.

Durante la partita i giocatori possono anche riprendere in mano una carta Missione già realizzata (perdendo i PV acquisiti, visto che il conteggio si fa solo alla fine) per poterla rigiocare in seguito e ottenere il suo valore più alto.

In ogni caso ricordatevi di riprendere una carta dal mazzo subito dopo aver realizzato una Missione.

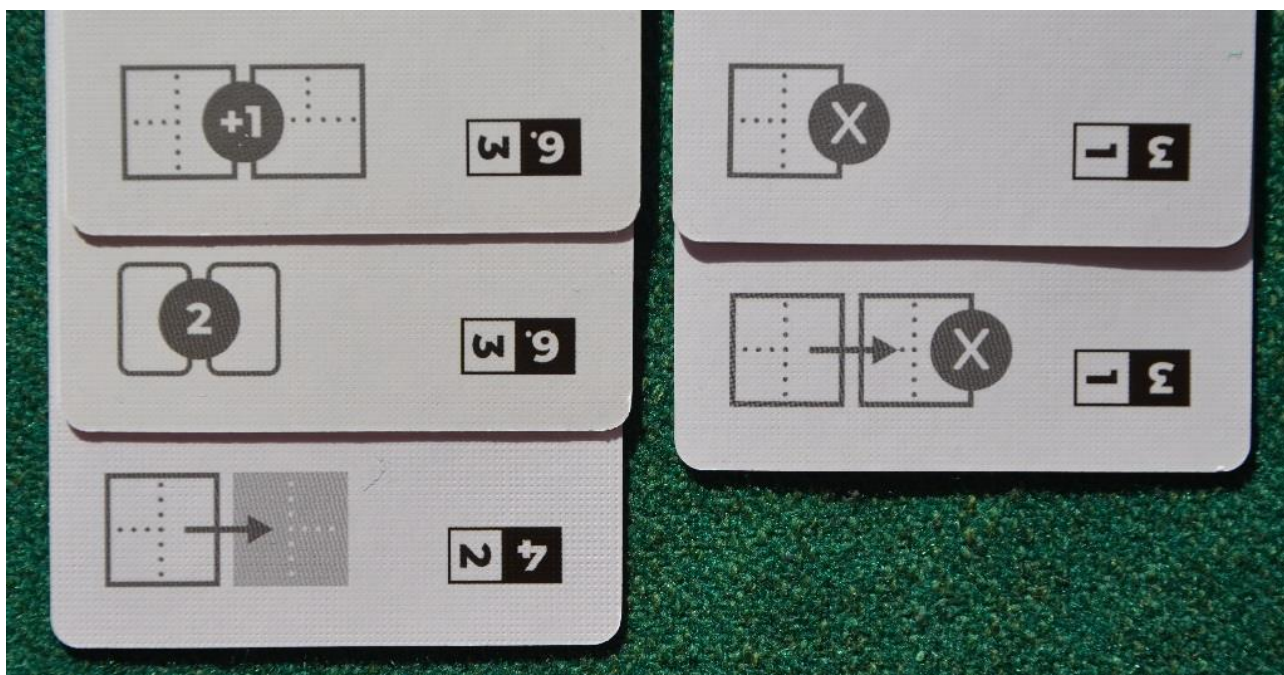


Foto 9 – Le possibili Azioni.

Durante una partita a **Mondrian Experience** è anche possibile eseguire un'Azione Speciale alla fine del proprio turno: queste azioni (5 in tutto) sono indicate da una icona stampata in basso a sinistra nelle carte Missione, come potete vedere nel dettaglio della Foto 9 qui sopra. Ecco a cosa servono:

- la prima in alto a sinistra fa giocare una seconda tessera;
- quella subito sotto permette di prendere due carte Missione dal mazzo;
- la terza ci fa spostare una tessera già in tavola in un'altra posizione;
- la prima in alto a destra permette di eliminare una tessera dal tavolo;
- la seconda permette di scambiare una tessera già in tavola con una della riserva.

Le modalità per giocare le azioni sono semplici: dopo aver preso e giocato una tessera, e dopo aver eventualmente risolto una missione, si può scartare una carta dalla propria mano per eseguire l'azione indicata.

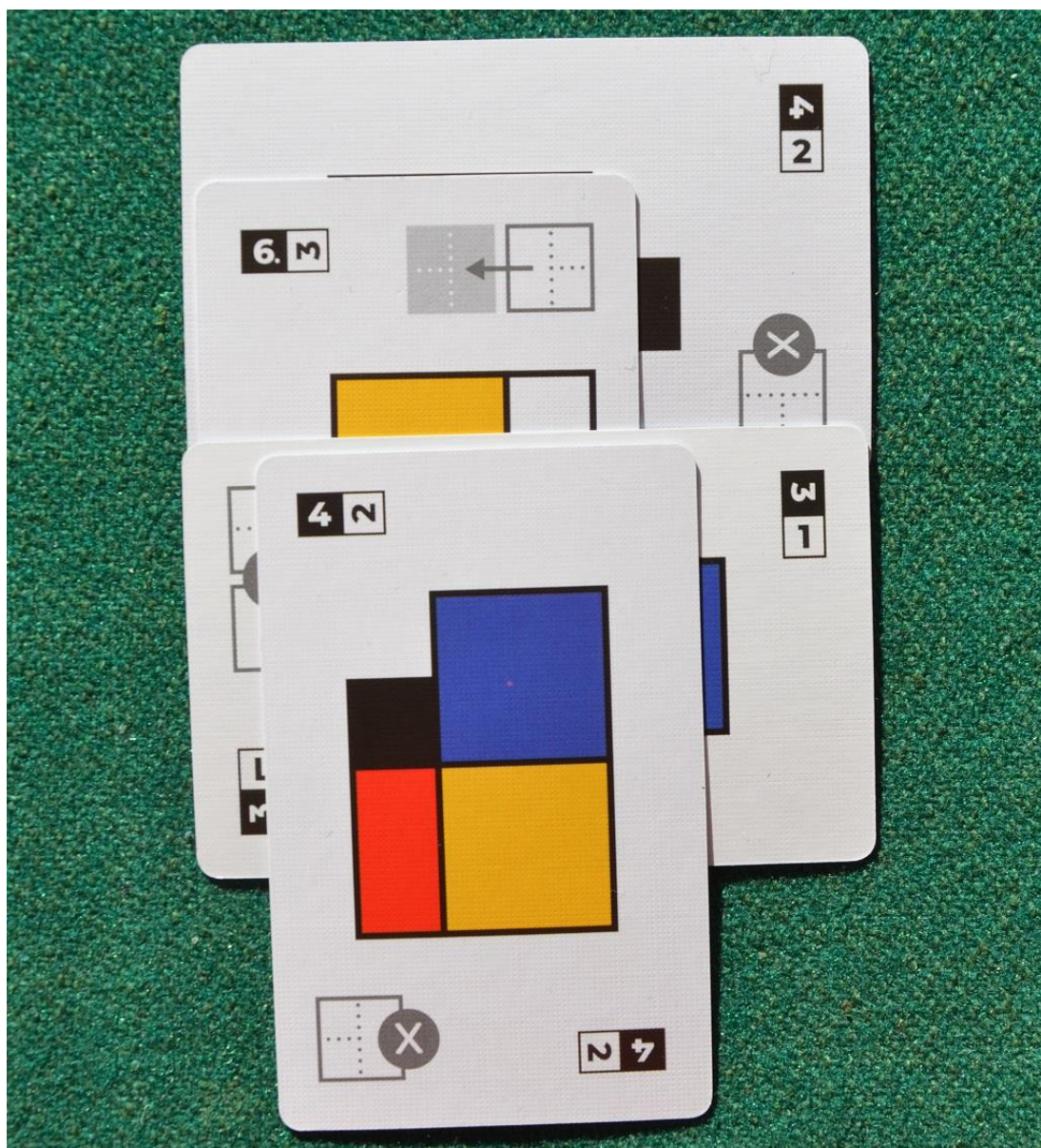


Foto 10 – Calcolo dei PV alla fine della partita.

Le partite a **Mondrian Experience** terminano immediatamente non appena un giocatore risolve la sua quarta Missione: tutti contano i punti ottenuti e chi ottiene il totale più alto vince.

La Foto 10 ci mostra il... bottino di un giocatore al termine di una partita: Come vedete ha realizzato due Missioni complete (6+4 PV) e altre due senza aver rispettato i colori (2+1 PV) per un totale di 13 PV, che è già un buon punteggio.

Se tornate per un attimo alla Foto 3 noterete senz'altro che il dorso delle carte Missione è in realtà un altro "quadro" completo (lo riproduciamo qui sotto, leggermente ingrandito): se un giocatore si accorge che è possibile ricostruire esattamente quel disegno può giocare una qualsiasi carta (mostrandone il dorso) e vincere immediatamente.

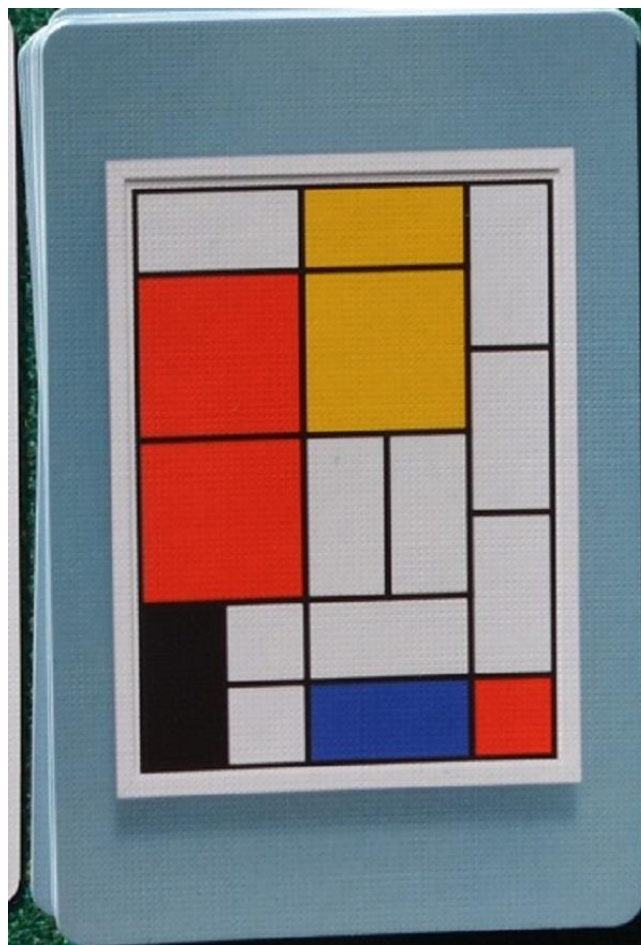


Foto 11 – Il dorso delle carte Missione è una... Missione Speciale sempre vincente.

Qualche considerazione e suggerimento

Mondrian Experience non è difficile da spiegare e da imparare, come abbiamo visto, ma se volete vincere una partita dovrete avere un pizzico di fortuna (ricevendo o ottenendo carte Missione che possano essere risolte facilmente, grazie anche ad una favorevole combinazione di tessere sul tavolo), molta concentrazione (girando mentalmente le vostre carte in tutte le direzioni per vedere se si riescono a combinare) e soprattutto tanta pazienza, in attesa che le tessere in campo si combinino in maniera favorevole o che riusciate a trovare carte migliori.

Non esitate poi a riprendere in mano una carta Missione che avete giocato in precedenza per il punteggio più basso se scoprite che la situazione sul tavolo è cambiata e potete riutilizzare la stessa carta per ottenere il valore più alto.

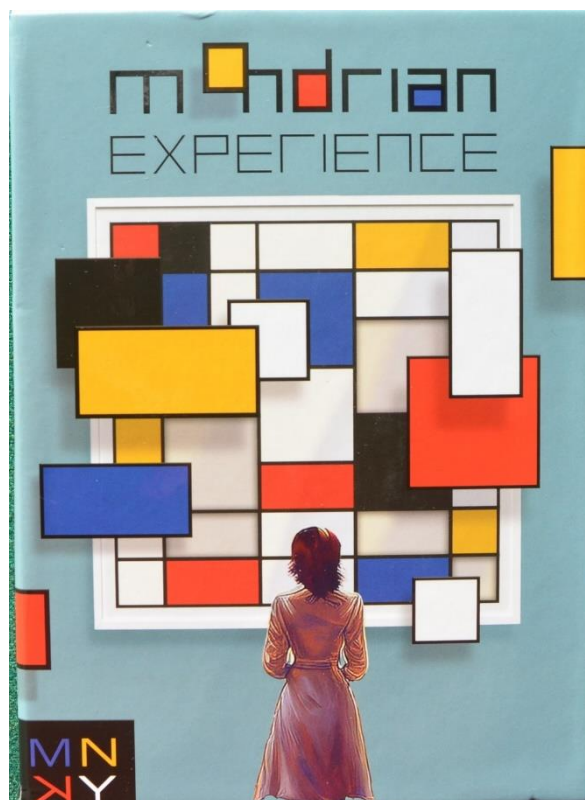


Foto 12 – La Scatola di Mondrian Experience.

Non dimenticate di tenere d’occhio le icone “Azione” delle vostre carte: ogni tanto ne arriverà una che vi permetterebbe di prendere due carte Missione oppure di giocare due tessere nello stesso turno, o anche di scambiare due tessere fra loro, quindi approfittatene appena possibile.

Fate attenzione però a non restare per tutta la partita con due sole carte in mano perché una l’avete giocata troppo presto: in questo caso diventa molto più difficile ottenere buone combinazioni. Meglio giocare prima un’azione che vi fa prendere due carte e poi scartarne una nel turno successivo per eseguire un’azione che vi faccia completare una Missione.

Le Missioni da 5-6 PV sono senz’altro interessanti e quindi cercate di tenerne almeno una in mano da completare “integralmente” (cioè rispettando tutti colori): se ci riuscite potrete puntare a completare Missioni più semplici che, con l’allargarsi del quadro, diventano sempre più facili da realizzare.

Non dimenticate infine che in un turno si possono realizzare anche più Missioni, quindi potreste sorprendere gli avversari giocando un paio di carte e chiudendo la partita.

Commento finale

Dopo la prima lettura delle regole abbiamo subito pensato, per associazione di idee, al gioco **Otto Game Over** (recensito quattro anni fa su Balena Ludens): anche in quel caso avevamo delle tessere con delle “linee” (no colori) e bisognava combinarle fra loro. Un altro gioco con caratteristiche simili è **Project L**, ma qui si utilizzano dei polimini per risolvere le carte missione. **Mondrian Experience** in realtà è abbastanza diverso e le strategie differiscono di molto.

Come spesso succede per i giochi “astratti” il primo impatto con i partecipanti è sempre di una certa diffidenza e, a volte, diventa anche difficile convincerli a provarne uno nuovo: la maggior

parte dei giocatori infatti preferisce i giochi “ambientati”, solitamente molto curati nella parte grafica e pieni di “segnalini colorati” che soddisfano maggiormente l’occhio e il tatto.

Una volta terminata la prima partita però quasi tutti i “volontari” (spontaneamente convinti dalla solita frase “se non provi questo non ti faccio più usare i giochi della mia collezione”) hanno voluto fare subito un bis, quindi direi che si è trattata di una esperienza positiva. Speriamo allora che l’autore riesca a trovare un distributore italiano per mettere più facilmente il suo gioco a disposizione di tutti.

*"Si ringrazia l'autore **Giacomo di Fabio** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*