

OPERAZIONE MEDUSA

I protagonisti di “Spongebob” vogliono salvare le meduse



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 29/07/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Prima di iniziare a giocare a **Operazione Medusa** i miei nipotini hanno dovuto spiegarmi che “Spongebob” è un personaggio di una serie a cartoni animati che porta lo stesso nome: (Spongebob SquarePants) così sono stato costretto a... documentarmi un po’, andando a cercare un paio di puntate per riconoscere i protagonisti del gioco. Non che questo abbia influenza sulle partite, ma almeno spiega l’ambientazione scelta.

È così che ho conosciuto i nostri “eroi”: Spongebob (una spugna gialla antropomorfa), Patrick Stella (una stella marina rosa, amico di Spongebob), Squiddi Tentacolo (un polpo verde, vicino di casa) e Sandy Cheeks (uno scoiattolo che vive sott’acqua insieme agli altri grazie ad uno speciale scafandro).

Operazione Medusa, un gioco tutto italiano, è pubblicato da **Lisciani Giochi** ed è dedicato soprattutto ai più giovani (da 7 anni in su), che saranno impegnati per circa una mezzoretta e dovranno collaborare fra loro per arrivare a vincere ognuna delle tre sfide proposte, di difficoltà crescente.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

I componenti di **Operazione Medusa** sono tutti ispirati alla serie Spongebob, come abbiamo già detto, e comprendono: 1 tabellone con un percorso circolare di 25 caselle, 4 personaggi (su cui vanno montate due basette tonde di plastica trasparente), 4 “ostacoli” (da costruire ad incastro), 1 ponte (sempre da costruire), 52 gettoni “medusa verde”, 26 gettoni “medusa gialla”, 1 dado, 10 carte “Plankton” (dal nome della pulce d’acqua che crea problemi a tutti nel cartone), 88 carte “Retino” e un dado.

Prima di staccare tutti i pezzi dalle fustelle vi diamo qualche consiglio: marcate con una lettera (A-B-C-D) i pezzi dei quattro ostacoli in modo da identificare rapidamente “chi” va montato con “chi”: la prima volta è facile, perché ci sono dei pallini colorati sulla fustella, ma nelle partite successive è inutile perdere troppo tempo a cercare i pezzi giusti.

Secondo consiglio: marcate sul tabellone con la stessa lettera il posto in cui gli ostacoli dovranno essere montati durante la partita.



Foto 2 – I personaggi del gioco: Spongebob, Patrick, Squididi e Sandy.

Terzo consiglio: scrivete con un pennarello indelebile il nome di tutti i personaggi sulle rispettive case stampate sul tabellone: chi non conosce bene il cartone animato sarebbe infatti obbligato a verificare ogni volta sul regolamento, dove comunque tutto è stato chiaramente indicato.

Quarto (e ultimo) consiglio: prima di montare le basette trasparenti sui personaggi (una sopra e una sotto) aggiungete una goccia di supercolla perché rimangano fissi per sempre, visto che hanno una funzione molto importante.

I componenti sono tutti di robusto cartone e perfettamente adatti alle loro mansioni: non occorre proteggere le carte con bustine trasparenti perché non si devono tenere in mano.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Prima di iniziare una partita a **Operazione Medusa** mettete da parte (montati) gli ostacoli e il ponte, poi fate una riserva dei gettoni “medusa”, dividendo i verdi dai gialli, e infine mescolate i due mazzi di carte (Retino e Plankton) per metterli negli appositi spazi previsti sul tabellone (vedere Foto 2 qui sopra).

Infine i giocatori scelgono uno dei quattro personaggi e lo mettono nella casella iniziale del percorso (quella verde più grande).

Una volta deciso chi sarà il Primo Giocatore dategli il dado (a sei facce) e cominciate a giocare

Il Gioco

Il giocatore di turno lancia il dado e fa avanzare il suo personaggio del numero di caselle corrispondente al risultato: se quella di arrivo è di colore verde bisogna prendere un gettone Medusa piccolo (verde) e metterlo sulla basetta in testa al personaggio; se è gialla si prende un gettone grande (giallo) e si aggiunge a quelli già sulla testa del personaggio.

Infine se si tratta di una casella speciale si verifica quale azione deve essere svolta prima di passare al giocatore successivo.



Foto 4 – Spongebob e Squididi sul percorso durante una fase avanzata della partita, con parecchi ostacoli già in campo: notate i gettoni Medusa che hanno sulla testa.

I personaggi si muovono sulla pista in senso orario e i giocatori devono fare molta attenzione durante gli spostamenti perché un movimento maldestro potrebbe far cadere i gettoni Medusa accumulati sulla testa del loro segnalino... togliendoli dal gioco.

Si tratta di compiere un percorso intero dell'anello ed arrivare alla casella di partenza (Campo Medusa) col maggior numero di gettoni sulla testa: solo a quel punto potranno essere scaricati ed

accumulati: **Operazione Medusa** è un gioco collaborativo e per vincere tutti i giocatori devono fare la loro parte e portare la loro parte di meduse a destinazione.

Ci sono tre livelli di difficoltà: in quello “facile” basta raccogliere 15 gettoni (i gialli valgono 2 punti); nel “medio” ne servono 20 e nel difficile 25.

Attenzione però: ogni volta che un personaggio si ferma su una casella verde, oltre al gettone il suo proprietario deve prendere anche una carta “Retino” (quelle col dorso blu) leggendola ad alta voce ed eseguendo quanto indicato.



Foto 5 – Esempio di carte Retino “Ancora”.

Ci sono due tipi di carte Retino, caratterizzati da un simbolo in alto a destra:

- Le carte “Ancora” cambiano un po’ le regole del gioco: i giocatori possono averne soltanto una davanti a loro e devono seguirne le istruzioni finché non ne pescano un’altra che modifica nuovamente la situazione. Nella Foto 5, per esempio, quella chiamata “Amici per la pelle” costringe il giocatore a muovere il suo personaggio tenendo un’altra persona per la mano; “Alga Marina” permette di spostare il personaggio solo se si tiene una mano sopra la testa agitando le dita come se si trattasse di un’alga mossa dalle onde; ecc. Fate attenzione a ripetere la penalità ad ogni turno.
- Le carte “Bollicine d’aria” sono meno “invasive” e solitamente si limitano a spostare un personaggio in una certa casella del tabellone; a scambiare di posto due personaggi; a muovere un personaggio utilizzando la carta e spingendolo piano piano, ecc.



Foto 6 – Esempio di carte Plankton.

Avevamo accennato ai dispetti di “Sheldon Plankton” che non compare come personaggio ma che entra in gioco quando un giocatore arriva al Campo Meduse o nelle caselle “Scuola Guida” e “Goo Lagoon”. In questi casi è obbligatorio pescare una delle carte Plankton (dorso “verde”) che sono quasi tutte “negative”: per esempio potrebbero obbligare a posizionare uno degli ostacoli sul percorso (costringendo i giocatori a sollevare i personaggi per saltare dall’altra parte); chiedono di muovere il tabellone (col rischio che durante lo spostamento qualche gettone cada dalla testa dei personaggi); fanno tenere in bilico il personaggio sul palmo della mano per x secondi; ecc.

Operazione Medusa comprende però anche una carta Plankton positiva (chiamata “Una nuova scorciatoia”) che permette di montare il ponte al centro del tavolo dimezzando la distanza da percorrere per tornare a Campo Meduse.



Foto 7 – In questo scorcio vediamo Stella (a sinistra) che sta attraversando il ponte mentre Sandy sta per completare il percorso con qualche medusa in testa.

La cosa più grave (e va spiegata bene prima di iniziare a giocare) è che se il mazzo “Plankton” si esaurisce (sono solo 10 carte) la partita è persa per tutti, come succede con le carte “negative” in ogni altro gioco collaborativo a obiettivi.

Come abbiamo appena visto, quattro carte Plankton costringono i giocatori a posare un nuovo ostacolo sul tabellone nello spazio previsto a questo scopo (sono tutti segnati da righe tratteggiate). Il loro scopo è quello di aumentare le probabilità che una mano... tremi abbastanza, sorvolando il pezzo, da far cadere uno o più gettoni dalla testa del personaggio.

Alcuni sono facili da superare (i più bassi), ma un paio (Krusty Krab e Chum Bucket) sono alti più di 15 cm e qualche bambino potrebbe non farcela: incoraggiateli dunque a muoversi lentamente e senza fretta, così non succederà nulla di grave.



Foto 8 – Gli ostacoli pronti per essere spostati sul tabellone.

Se i giocatori riescono (tutti insieme) ad accumulare un certo numero di gettoni prima che il mazzo Plankton si esaurisca la partita è vinta e si può passare al livello superiore. Altrimenti tutti perdono e bisogna riprovarci al più presto.

Qualche considerazione e suggerimento

Operazione Medusa è chiaramente un gioco per famiglie, indirizzato soprattutto ai bambini: noi lo abbiamo provato anche con giocatori di 7-12 anni e tutto ha funzionato sempre molto bene: con soli 6 anni ci sono stati problemi perché le manine non sono ancora troppo... salde e spesso i bambini hanno fatto cadere le meduse dal loro personaggio, generando un po' di frustrazione personale e malcontento nei loro compagni. Noi naturalmente li abbiamo fatti giocare ugualmente (qualche volta e dietro loro insistenza) ma con l'aiuto di un genitore o un fratello più grande.



Foto 9 – Partita in corso: siamo quasi alla fine.

Si tratta di un titolo simpatico, diverso da tanti altri giochi di percorso, che con tutti quei componenti in 3D ha suscitato molta curiosità nei bambini.

Impossibile dare dei consigli particolari: **Operazione Medusa** è veramente facile da imparare e si tratta solo di spiegare bene ai bambini che non sono in competizione fra loro e che solo una buona collaborazione fra tutti loro permetterà di raggiungere l'obiettivo portando un sufficiente numero di gettoni Medusa al Campo base.

Abbiamo potuto verificare che, nonostante le raccomandazioni, i più piccoli (7-10 anni) tendono comunque a voler strafare da soli, caricando il loro personaggio con troppi gettoni ed agendo sempre in gran fretta per la smania di arrivare il prima possibile al traguardo, con il rischio di demoralizzarsi se, per qualsiasi motivo, i gettoni poi cadono.

Normalmente questo succede per movimenti maldestri dovuti al fatto che i bambini non vogliono alzarsi dal loro posto e quindi si allungano sul tavolo per prendere il personaggio anche quando è molto lontano: abituateli a ragionare e ad alzarsi per fare la loro mossa con la massima sicurezza.



Foto 10 – La scatola di Operazione Medusa.

Commento finale

Abbiamo ovviamente partecipato a qualche partita insieme ai bambini e a qualche genitore (vinta la loro diffidenza iniziale a giocare con i piccoli...) e tutti si sono divertiti: naturalmente quando ci sono gli ostacoli sul tabellone le cose diventano più “delicate” e servono incoraggiamenti e attenzione con i più piccoli, ma in generale è filato sempre tutto liscio.

Ed è sempre una gioia guardare questi visetti super concentrati che fissano il personaggio che stanno muovendo con un misto di preoccupazione e attenzione, salvo poi aprirsi in un ampio sorriso dopo aver portato a termine con successo uno spostamento particolarmente complesso.

Fra gli adulti ha avuto meno successo, ovviamente, soprattutto perché molti genitori hanno effettivamente rinunciato per paura di fare... peggio dei loro figli e di perdere qualche gettone per una mossa maldestra.

"Si ringraziano la ditta [LISCIANI GIOCHI](#) e Sara Pirani per la loro gentilezza e per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"