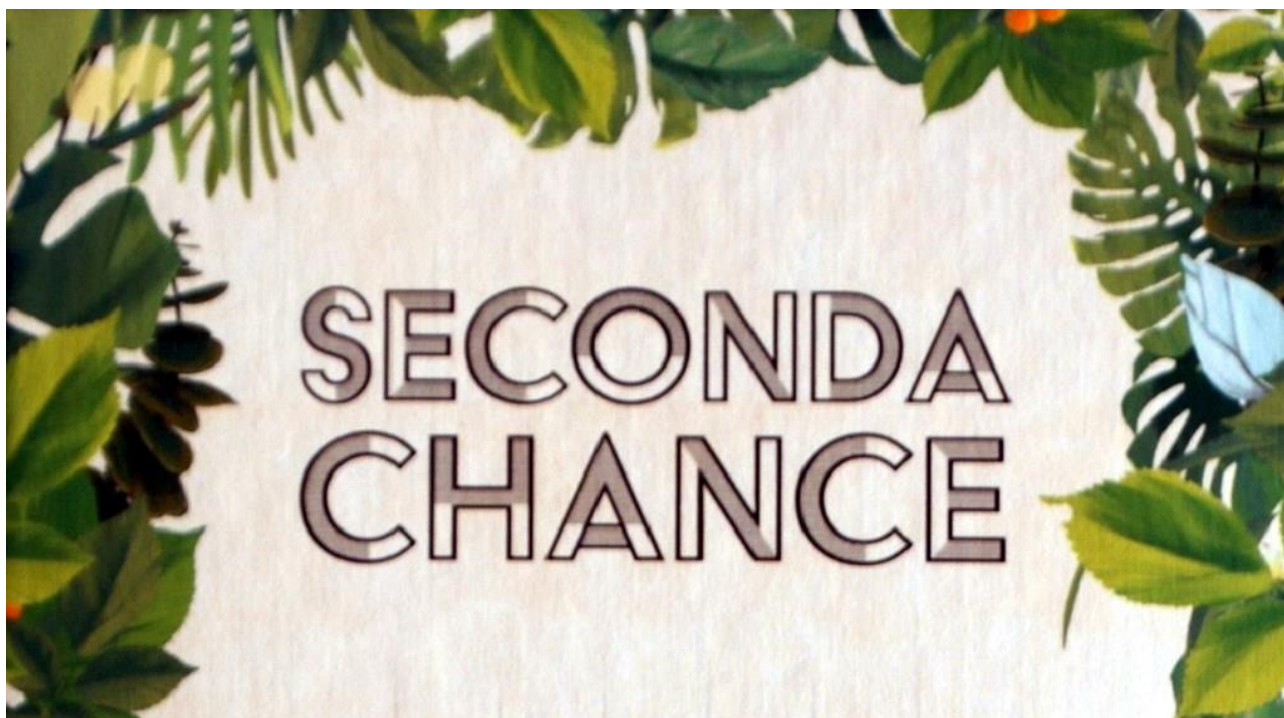


## SECOND CHANCE

### Tetris, carta e penna



#### Introduzione

Ci risiamo... il buon **Uwe Rosenberg** ha fiutato bene la sua nuova miniera d'oro e dopo averci deliziati nelle "campagne" di tutta Europa con prodotti e manufatti agricoli ora ci sottopone a spron battuto una serie di giochi che si basano sul meccanismo del famosissimo Tetris, come questo **Seconda Chance**, edito in Italia da **MS Edizioni** e dedicato ad un pubblico di giovanissimi (da 8 anni in su) o familiare (anche i nonni di oggi hanno giocato a Tetris qualche volta!).

Il gioco ha poi una durata così breve (10-15 minuti) che si presta a 2-3 partite consecutive senza problemi, e può essere praticato in solitario (per cercare di migliorare il proprio punteggio o per lo meno per stare nei parametri richiesti) oppure con 2-6 partecipanti.



I componenti del gioco.

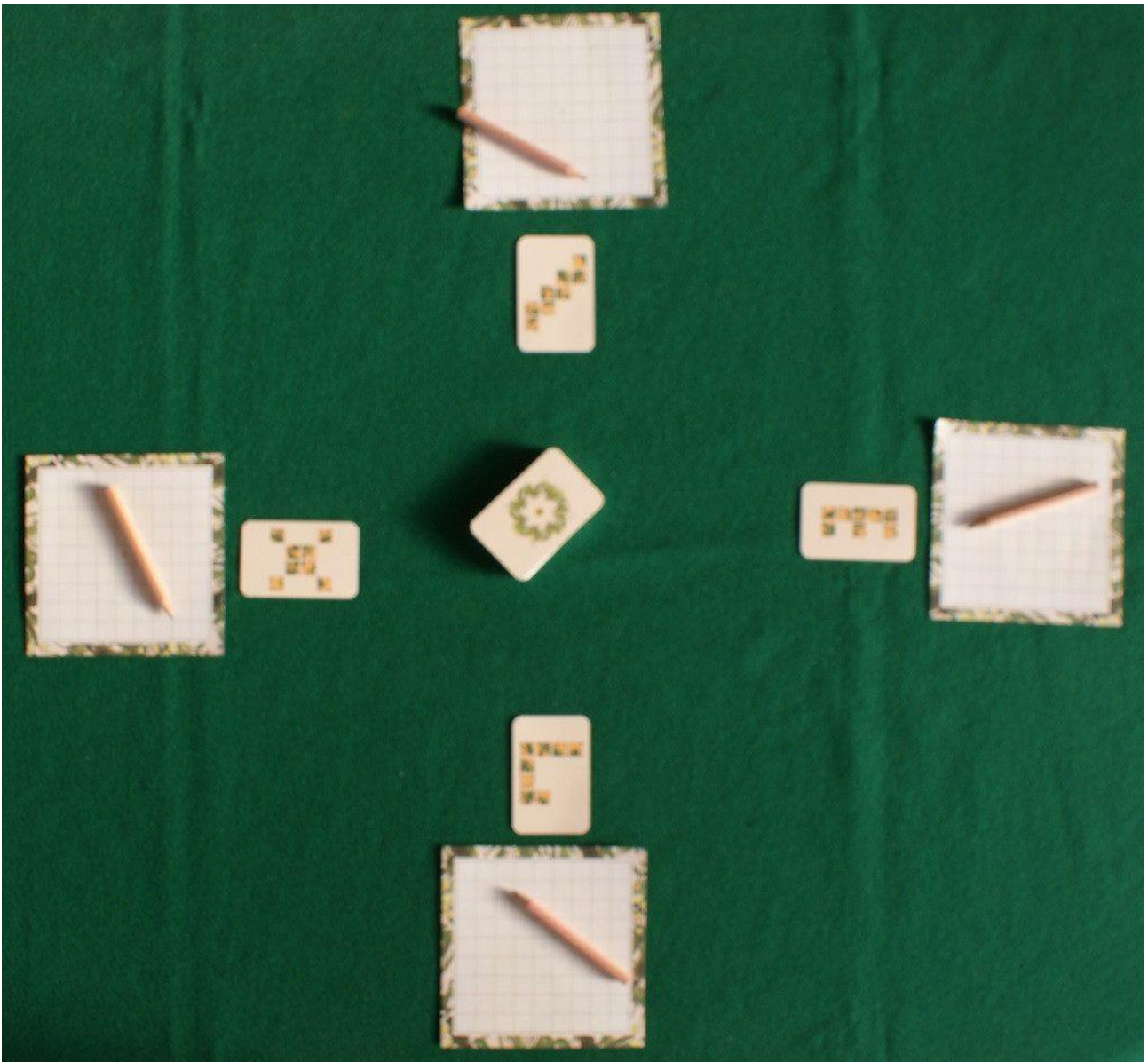
## Unboxing e Preparazione

Aperto la scatola di Seconda Chance (128x180x40 mm) troviamo un mazzo di 56 carte formato mini (44x67 mm), un blocchetto con 100 foglietti (stampati avanti e retro con una griglia di 9x9 quadretti) e sei matite di legno.

Il regolamento (in italiano) è di appena due pagine, completo di disegni a colori ed esempi di gioco.

I materiali di **Seconda Chance** sono idonei ed adatti al gioco: le carte sono lavabili e non se ne fa un uso davvero intenso, ma se pensate di giocarci fino all'esaurimento dei foglietti è consigliabile proteggerle con bustine trasparenti.

Prima di iniziare la partita è necessario dividere le carte, preparando due mazzetti: il primo, di 13 carte, serve per iniziare il gioco con una figura diversa per ogni partecipante (ma composte tutte da 8 quadretti), mentre il secondo, di 40 carte, mostra una serie di polimini che vanno da 1 a 7 quadretti. Restano fuori 3 carte sulle quali sono stampati TUTTI i polimini utilizzati, in modo che ogni giocatore possa verificare, se lo desidera, cosa manca ancora e cosa potrebbe aspettarsi di vedere uscire dal mazzo.



Come si presenta il tavolo apparecchiato per quattro giocatori.

Ogni giocatore riceve un foglietto, una matita ed una carta iniziale (presa dal mazzetto di 13): deve subito copiare quella figura sulla griglia 9x9 del foglietto ricevuto, facendo attenzione che almeno una delle caselle disegnate “copra” il quadrato centrale, identificato sul foglietto da un piccolo cerchio.

Ora tutto è pronto per iniziare a giocare.

## Il Gioco

A questo punto le carte iniziali vengono scartate ed il mazzetto è rimesso nella scatola di **Seconda Chance**: poi si posa in tavola il secondo mazzo di 40 carte e si scoprono le prime due. I giocatori ne scelgono una (quella che meglio si adatta al loro gioco ed agli spazi ancora liberi sulla griglia) e la disegnano sul foglietto facendo attenzione che le figure non si sovrappongano mai né escano dal bordo.



Alcune carte “Tessere”.

Come si vede dalla foto qui sopra le carte vanno da “1” a “7” quadretti, ma non sono divise in maniera equa, perché ci sono:

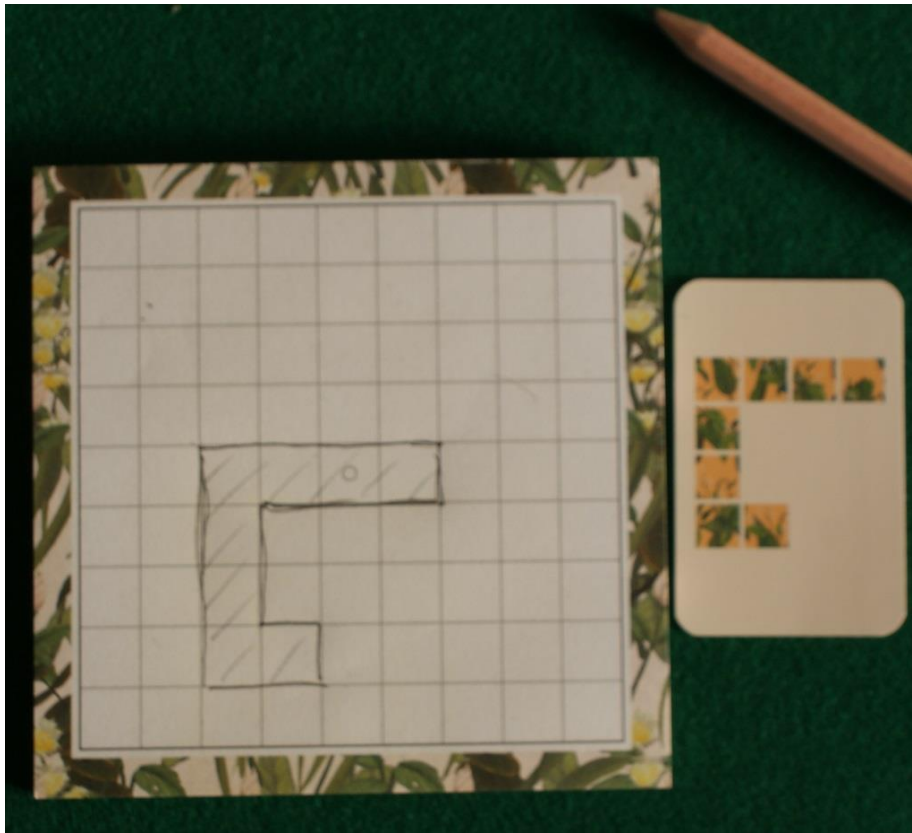
- a. - 3 carte con un solo quadretto
- b. - 3 carte con 2 quadretti
- c. - 4 carte con 3 quadretti (rettilinei o ad angolo)
- d. - 5 carte con 4 quadretti (in varie forme)
- e. - 9 carte con 5 quadretti (in varie forme)
- f. - 8 carte con 6 quadretti
- g. - 8 carte con 7 quadretti

Verso la fine della partita può succedere che un giocatore non riesca a piazzare nessuna delle due carte scoperte in quel turno: prima di essere “eliminato” però gli resta una “seconda chance” perché, quando tutti gli altri hanno finito, è autorizzato a pescare un’altra carta dal mazzo... ad uso personale.

Se riesce ad inserirla nella sua griglia il gioco prosegue regolarmente, altrimenti il giocatore è costretto ad uscire dal gioco ed aspettare che anche tutti gli altri siano eliminati. Solo allora si devono contare tutti i quadrati della griglia che non sono stati coperti da un polimino. Chi ha il numero più basso vince: in caso di parità vince il giocatore che è stato eliminato per primo.

### Qualche consiglio?

**Seconda Chance**, come abbiamo visto, è davvero un gioco semplice e non presenta particolari difficoltà sia nell'apprendimento che nell'applicazione: inoltre è veloce e può aiutare senz'altro i ragazzini a ragionare a mente aperta per cercare di immaginare tutte le rotazioni o gli spostamenti da fare al polimino che appare sulle carte per poterlo inserire regolarmente sulla propria griglia.



Esempio di piazzamento della tessera iniziale sulla griglia.

Quindi la risposta alla domanda “qualche consiglio?” è NO: non ci sono particolari consigli da dare, e quindi abbiamo pensato che fosse più utile fare invece un esempio per aiutare a capire la dinamica del gioco. Qui sopra vedete la griglia di un giocatore subito dopo aver disegnato la tessera iniziale: come avrete capito dalla prima parte della recensione tutti i giocatori iniziano con un disegno diverso, quindi in seguito sarà impossibile... copiare dagli altri.

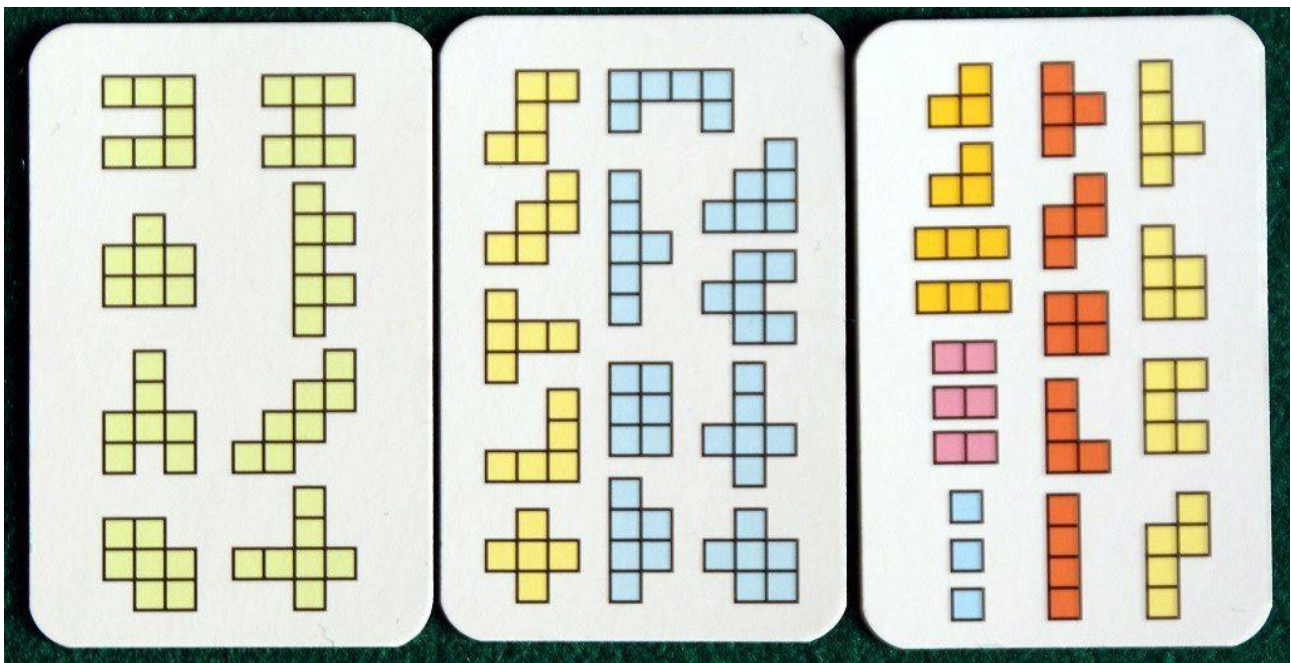
Supponiamo ora che cinque minuti dopo siano state giocate altre sei coppie di carte e che il giocatore abbia scelto quelle che vedete nella foto qui sotto (l'ordine di uscita va da quella in alto a sinistra a quella in basso a destra).

Sulla griglia è stata evidenziata (con dei numeri da 1 a 6 all'interno dei disegni) la successione della “posa”: sembra che il “nostro” sia un giocatore davvero fortunato per essere stato in grado di chiudere perfettamente la parte bassa della sua griglia (per forza, direte voi, visto che abbiamo scelto noi le carte con cura per chiudere tutti i buchi!!!).



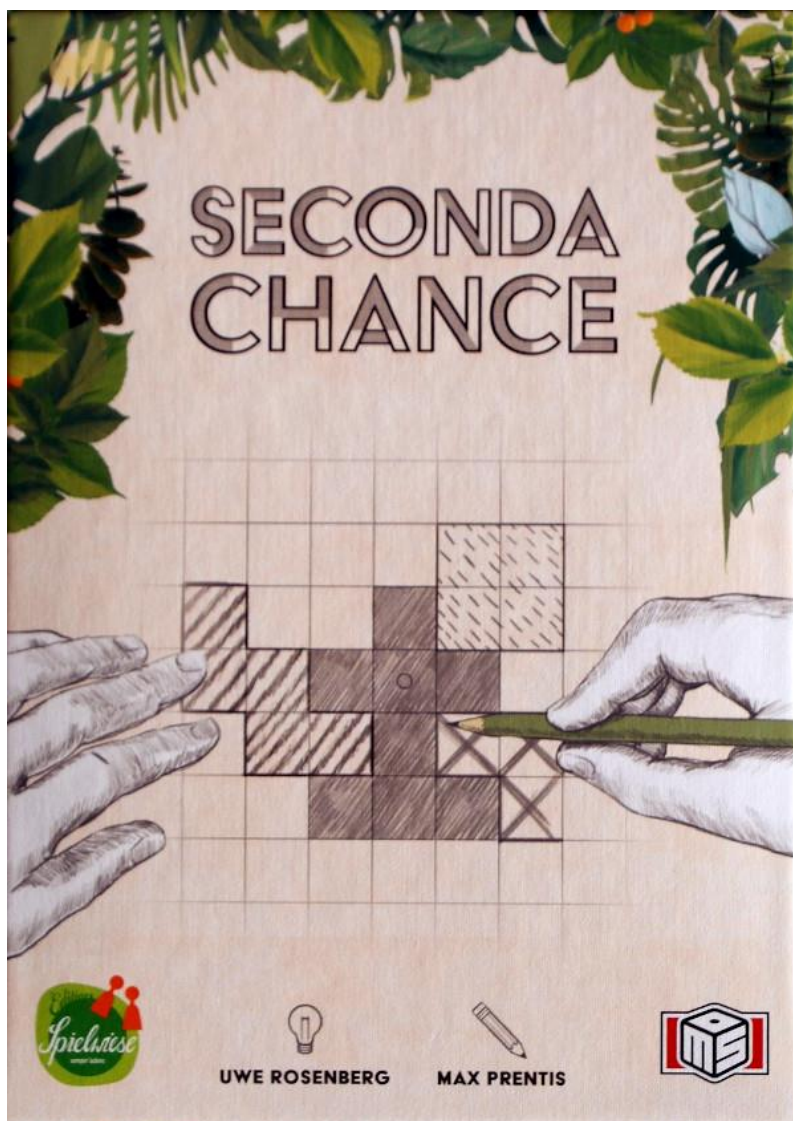
Il seguito dell'esempio.

Sulla scatola di **Seconda Chance** è indicata un'età minima di 8 anni, ma confessiamo di aver fatto provare il gioco anche a dei nipotini più giovani (il minore ha 5 anni) e tutti alla seconda partita (d'accordo, d'accordo, la terza per il bimbo di 5 anni, nonostante l'aiuto del nonno) erano già in grado di giocare senza troppi consigli, anche se il tempo della partita ovviamente è raddoppiato per permettere ai bambini di capire soprattutto le combinazioni "speculari" che potevano fare con le diverse tessere.



Le carte riassuntive dove si vedono tutte le "forme" dei polimini.

Francamente durante la prima partita di prova fra adulti ci venne spontaneo commentare "decisamente questo gioco non fa per noi" (vecchi giocatori incalliti) ma fortunatamente passò nella stanza uno dei suddetti bambini e subito si mise al nostro fianco per sbirciare: dopo pochi minuti cominciò anzi a dare consigli al nonno (il quale ovviamente faceva finta di essere confuso e non sapere quale carta giocare) finendo poi per prenderne definitivamente il posto.



La scatola del gioco.

Il nostro ultimo “pensierino” è quindi il seguente: chi fa delle recensioni non deve mai dare per scontato che un gioco sia da mettere subito nella scaffalatura perché non ha ottenuto un “parere positivo” dopo le prime prove.

Meglio considerare che attorno a noi ci sono tanti potenziali giocatori che però potrebbero privilegiare titoli più semplici e divertenti. In casa nostra, per esempio, spesso proponiamo dei giochi a tutta la famiglia che la maggior parte di loro preferisce non provare (sembrano loro troppo complicati e spiegare le regole per più di 10 minuti significa... farli allontanare) per cui ben vengano anche titoli come **Seconda Chance** rivolti essenzialmente a questo tipo di pubblico.

Non per niente una delle branche del premio Spiel des Jahres è proprio rivolta ai più piccoli: dovrebbe anche farci riflettere il fatto che ogni anno c'erano proteste per la scelta del vincitore del famoso “pedone rosso” perché venivano premiati giochi troppo “familiari”, tanto è vero che negli ultimi anni è nato anche il “Kennerspiel des Jahres” indirizzato ai più esperti, ma i titoli più venduti al mondo restano quelli delle altre due categorie!

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