

## IQ GAMES

**Giochi astratti da giocare in solitario, portatili, attrattivi e niente affatto semplici**



## Introduzione

A fine Ottobre 2021 stavo facendo alcuni acquisti con mia figlia in un negozio della catena “Cultura” nel Nord della Francia (dove lei vive) quando nel reparto “giochi e giocattoli” l’occhio mi si è fermato su alcune scatoline dove spiccava a grandi lettere la scritta IQ: così ne ho preso ed ho scoperto che si trattava di un “rompicapo” tascabile con dei segnalini di plastica colorata davvero strani da inserire in un tavoliere con dei buchi.

Lo produce la ditta Smart Games (che fa parte del gruppo Smart Toys and Games) e si tratta di una vera e propria gamma di giochi “in solitario” di dimensioni ridotte, che si possono tranquillamente portare in viaggio per provarli nei ritagli di tempo.

L’età consigliata varia a partire da 6-8 anni, a seconda del grado di difficoltà, e la loro durata dipende dalla combinazione scelta (molto facile, facile, media, difficile, molto difficile) e quindi può variare da un minimo di 5-10 minuti per arrivare anche a 45 minuti per le combinazioni più complesse, o forse anche più, visto che non sono stato in grado di finirle tutte.

In questa recensione prenderemo in esame i primi tre che sono riuscito ad acquistare, ma in commercio ce ne sono già alcuni altri (IQ Arrows, IQ Stars, IQ Focus, IQ Twist, IQ Xoxo, ecc.) che ho appena... mandato a prendere.

# IQ FIT



Foto 1 – I componenti di IQ Fit.

Il primo gioco esaminato si chiama **IQ Fit** e, come si vede dalla foto qui sopra, è composto da un tavoliere di plastica nera con coperchio trasparente e da 10 strani “polimini” di plastica colorata: questi ultimi sono formati in realtà da 4 a 6 palline collegate fra loro in varie direzioni. Sul tavoliere è stata ricavata una “griglia” di 5x10 fori all’interno dei quali dovranno essere inseriti i polimini in modo e risolvere il puzzle significa coprire l’intera superficie rispettando però la “combinazione” di colori scelta dal libretto.



Foto 2 – Una combinazione “Facile”: il compito è semplificato dal posizionamento di alcuni pezzi.

Il regolamento di **IQ Fit** è scritto in 12 lingue diverse, fra cui l’italiano, perché la ditta che lo produce esporta in tutto il mondo i suoi prodotti (la maggior parte dei quali sono giochi didattici per bambini). Oltre al regolamento viene fornito un libretto che mostra 120 diverse combinazioni da ottenere incastrando in vari modi i 10 polimini sul tavoliere.

Le prime 24 (chiamate “Starter”) sono le più facili da realizzare, soprattutto perché viene indicata la posizione dei primi 6-8 pezzi sulla griglia, come potete vedere anche nella Foto 2 (dove si deve realizzare la combinazione n° 1 che è in alto a sinistra). Quelli che restano fuori (tre nel nostro esempio) devono dunque essere inseriti nella “griglia” in modo da occupare tutti i fori, senza sporgere e rispettando la posizione dei colori indicata nel foglietto.



Foto 3 – Ed ecco come si presenta il tavoliere dopo la (fin troppo facile) risoluzione.

Le successive 24 sono classificate come “Junior” e si risolvono allo stesso modo, ma stavolta i pezzi suggeriti vanno da 6 a 4 (più aumenta la difficoltà e meno); si passa in seguito alla categoria “Expert” con 4-3 pezzi predeterminati; seguono i 24 livelli del “Master” con 3-2 pezzi e si chiude con i “Wizard” e le ultime 24 combinazioni, davvero piuttosto complesse da risolvere, perché se è vero che vengono ancora suggeriti alcuni pezzi, tuttavia sono tutti in posizioni che non aiutano molto il solutore, lasciando il gioco aperto a centinaia di combinazioni possibili.

**IQ Fit** è consigliato a partire da 6 anni di età, ma solo per le prime 24 combinazioni perché le ultime sono davvero assai complesse e richiedono un’alta concentrazione e una adeguata disponibilità di tempo.

# IQ LINK



Foto 4 – I componenti di IQ Link.

Il secondo gioco della serie è **IQ Link**, sempre composto da un piccolo tavoliere (di plastica bianca questa volta) e da 10 segnalini di plastica colorata: questi sono un misto di palline e cerchietti (alcuni dei quali hanno uno o due lati aperti). Come si vede (Foto 4) sul tavoliere sono state ricavate 4 righe con 6 “scodelline” ciascuna da utilizzare per fissare le palline. Il giocatore, come al solito, deve scegliere una combinazione dall’apposito libretto e piazzare sul tavoliere i pezzi indicati: poi deve mettere tutti quelli rimasti fuori al loro posto, sapendo che molte delle palline dovranno essere inserite all’interno dei cerchietti, cosa possibile solo se questi ultimi hanno una “apertura” dal lato giusto.



Foto 5 – Una combinazione risolta a IQ Link.

Guardate per esempio il segnalino in basso a sinistra nella Foto 6: è chiaro che potrebbe essere posato in senso opposto, con la pallina di lato, ma in tal caso anche il verde scuro da 2 dovrebbe essere rovesciato per ospitare la pallina dando inizio ad una ... reazione a catena che prima o poi si blocca per l'impossibilità di effettuare un incastro. In effetti c'è una soluzione unica per ognuna delle 120 combinazioni proposte.

Anche qui abbiamo una suddivisione delle "categorie" identica a quella del gioco precedente, con difficoltà crescente al ridursi dei pezzi iniziali da mettere sulla griglia e della loro posizione sul tavoliere. **IQ Link** può essere praticato a partire da 8 anni ma, come per IQ Fit, solo la prima categoria è adatte ai bambini più piccoli di 9-10 anni.

# IQ PUZZLER



Foto 6 – I componenti di IQ Puzzler.

**IQ Puzzler** è il gioco della serie che, fino ad oggi, ha ottenuto il maggior successo, al punto che la Smart Games lo ha recentemente ripubblicato in formato “gigante”: ancora una volta abbiamo un tavoliere di plastica nera con coperchio trasparente, completato da 11 polimini formati da palline di plastica colorata collegati fra loro. Rispetto a IQ Fit questi polimini sono però tutti “in piano”. Il tavoliere ha una griglia di 5x11 “scodelline” uguali a quelle di IQ Link, ma al centro è stata evidenziata una parte “quadrata” di 5x5 postazioni che servirà a costruire delle figure in 3D.



Foto 7 – La situazione di partenza di una combinazione “in piano”.

**IQ Puzzler** presenta due “tipi” di sfida: il primo è molto simile a IQ Fit perché il giocatore deve completare il gioco “in piano”, coprendo cioè l’intera griglia e rispettando i colori indicati nella combinazione che ha scelto: ci sono però solo 40 diverse sfide (12 Starter, 12 Junior, 6 Expert, 6 Master e 4 Wizard) e gli “aiutini” si riducono fino ad arrivare ad un solo polimino.

Il secondo tipo di sfida si svolge in un campo ridotto (usando cioè solo 5x5 vaschette al centro del tavoliere) ma incastrando i polimini in modo da formare una costruzione in 3D. Naturalmente ora le cose si complicano abbastanza perché non basta risolvere gli “incastrati” della base, ma è necessario fare attenzione anche a come montare i polimini in verticale perché spesso quelle che appaiono su un lato della piramide sembrano singole palline (come la rossa in primo piano nella Foto 9) ma in realtà sono solo la parte “emergente” di un polimino inserito nella base.



Foto 8 – Ecco come preparare il gioco “verticale” con la combinazione più facile della categoria “Starter”.

Anche per questa variante di **IQ Puzzler** sono previsti le solite 5 categorie con 80 diverse combinazioni da risolvere (per un totale dunque di 120 rompicapo per il gioco): le istruzioni per la preparazione tuttavia sono più complesse delle precedenti perché i famosi “aiutini” qui devono comprendere anche gli strati intermedi della piramide. Nella Foto 8 qui sopra, per esempio, potete vedere che a livello “Starter” (quello con la base quasi completamente installata) lo schema di preparazione mostra anche la posizione di alcuni colori al secondo e terzo strato e quindi al solutore non resta che concentrarsi pochi minuti per trovare la soluzione.



Foto 9 – E voila ... anche questo è finito: bello da vedere, vero?

Se invece passiamo alla categoria Wizard i suggerimenti riguardano solo 1-2 pezzi del piano terra... e tutto il resto va trovato con molta pazienza e molto tempo a disposizione (io non sono ancora riuscito a risolvere nessuna delle sfide Wizard, per esempio, nonostante abbia lasciato il gioco montato sul tavolo e ci sia tornato una decina di volte per cercare di sbrogliare il bandolo!).

Le sfide in verticale di **IQ Puzzler** sono piuttosto difficili e il target (6 anni o più) mi sembra giusto solo per le combinazioni in orizzontale del primo livello: mio nipote per esempio, ha quasi 8 anni ed è riuscito a risolvere qualche sfida Junior in orizzontale, senza aiuto, ma nessuna in verticale.

## Commento finale

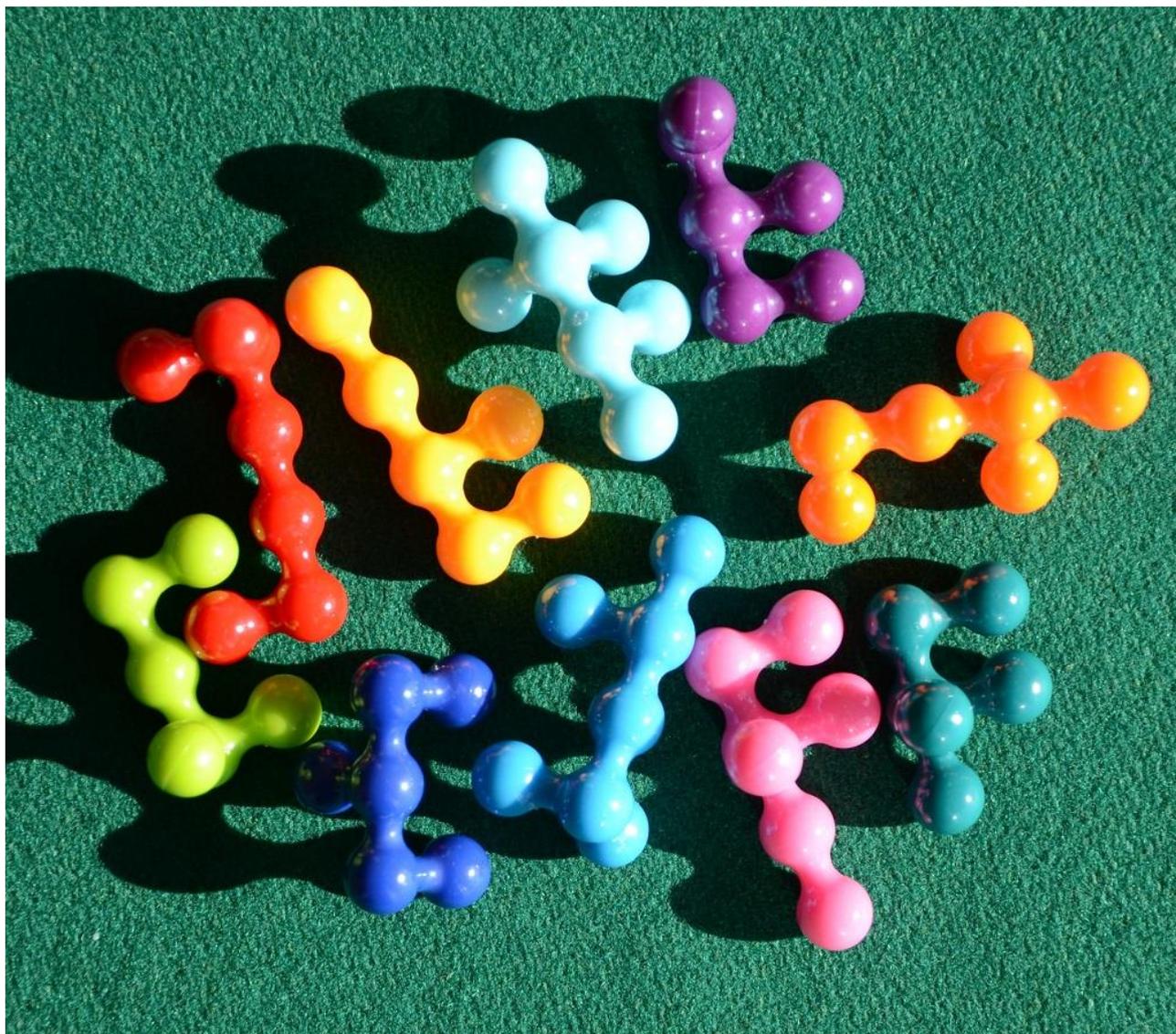


Foto 10 – I polimini di IQ Fit: come si vede alcuni si sviluppano in 3D.

Non ci sono suggerimenti particolari da dare per praticare questi “giochi della mente” e quindi non dovete far altro che ragionare un po’ prima di toccare i polimini, cercando di figurarvi dove possano essere inseriti, e magari effettuare qualche prova prima di passare al pezzo successivo.

Se volete iniziare a provare uno di questi rompicapo senza grossi problemi il gioco ideale è **IQ Fit**, ma se non avete paura di affrontare anche sfide più complicate potete passare direttamente a **IQ Puzzler**, magari acquistando l’edizione “gigante”. **IQ Link** è invece da considerare un gioco "intermedio" fra i primi due: nell'indecisione... io m li sono portati a casa tutti e tre, visto il costo davvero basso, e sono tuttora impegnato, nei ritagli di tempo, a risolvere combinazioni dei livelli più complessi.

Se poi la pazienza non è il vostro forte (come succede a chi scrive) e proprio non riuscite a risolvere una combinazione piuttosto complessa... beh, ricordatevi che ogni libretto dà anche tutte le soluzioni (ed è davvero difficile resistere alla tentazione di dare una sbirciatina, soprattutto quando quei maledetti polimini non ne vogliono proprio sapere di andare al loro posto!)

Al momento non siamo riusciti a trovare chi distribuisce questi giochi in Italia (diffusi in tutte le catene di giocattoli di Francia e Be-Ne-Lux) ma speriamo che qualche catena cominci ad importarli presto.