

MARETTA E ESPANSIONE CARNIVORI

Cerchiamo di salvarci dal naufragio e dalla lava del vulcano.



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 06/02/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Maretta](#) è un gioco per 3-5 fuggitivi (di 8 anni o più) edito dalla casa editrice italiana [CREARDO](#), di cui abbiamo già parlato precedentemente anche su Balena Ludens in occasione dell'uscita del loro primo gioco ([Finis Terrae](#), per giocatori abituali) e del gioco di carte [Il Castello del Terrore](#) (per bambini e per tutta la famiglia).

Questo nuovo titolo ci porta in un'isola in mezzo all'Oceano dove siamo naufragati, riuscendo comunque a sopravvivere: una striscia di fumo in lontananza ci segnala il passaggio di un piroscalo che potrebbe essere la nostra salvezza, quindi dobbiamo tuffarci in acqua, salire sulle zattere di fortuna che avevamo preparato per pescare, e remare il più velocemente possibile incontro alla nave, schivando tutti i pericoli, per riuscire a salire a bordo.

Aha ... e se il piroscalo non avesse visto il falò di segnalazione da noi acceso? Beh, in questo caso saremmo ancora di più nei guai perché il vulcano al centro dell'isola si è appena risvegliato e comincia a eruttare lava incandescente, quindi altra corsa a perdifiato per arrivare alla spiaggia e... buttarci in acqua

Una bella sfortuna vero, quel naufragio?

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Maretta** contiene un tabellone pieghevole, lungo e stretto, stampato da entrambi i lati: la facciata A ci mostra la spiaggia dell'isolotto in cui siamo naufragati e 17 caselle di mare; la facciata B invece evidenzia il vulcano in eruzione, 3 caselle fra il vulcano e il nostro villaggio e 17 caselle fra quest'ultimo e la spiaggia dove potremo metterci in salvo.

Completano la confezione un mazzo di 70 carte "Risorsa", 5 carte "Piroscapo", 5 carte "Zattera/Carrello", 5 segnalini "Naufrago" di legno colorato, varie tessere, gettoni, ecc.

I materiali sono tutti di buona fattura, anche se la grafica avrebbe potuto essere migliore, e non ci hanno dato problemi durante le partite test a cui abbiamo sottoposto il gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro sul lato “mare”.

Dopo aver scelto il lato del tabellone su cui si vuol giocare (la Foto 2 qui sopra ci mostra il lato “mare”, con il piro scafo che ci aspetta al largo), dobbiamo per prima cosa posizionare un certo numero di “Barili” accanto alle caselle indicate da un’apposita icona: alcune di queste tessere saranno posizionate “coperte”, mentre altre saranno visibili a tutti.

Due listelli “Barriera Corallina” vengono inseriti all’interno di due caselle sul percorso e serviranno a rallentare la corsa dei naufraghi, i quali non possono fermarsi in quelle caselle ma devono saltarle scartando una delle loro carte Risorsa.

Infine sulla destra vediamo una spiaggia con i nostri Naufraghi, uno per colore, pronti a salire sulle rispettive zattere per correre verso il piro scafo. Prima di partire si mescola il mazzo delle Risorse, togliendo eventualmente alcune carte e 1-2 piro scafi in base al numero dei partecipanti: tutti i giocatori ricevono 4 carte Risorsa e una Zattera.

Un forte fischio parte dal piro scafo al largo dopo avere avvistato i naufraghi: è il momento di precipitarsi in acqua e remare a tutta forza.

Il Gioco



Foto 3 – I “Barili” che si usano durante la partita. Quello con la scritta Maretta indica il Primo Giocatore.

Come abbiamo già detto, accanto ad alcune caselle del percorso di **Marett**a sono posizionati dei Barili, ognuno dei quali ha un disegno sul retro, come indicato nell’ elenco che segue:

- 3 mostrano una scimmia: chi prende uno di questi Barili può rubare una carta Risorsa, da un avversario a sua scelta, fra quelle già nella sua riserva;
- 2 mostrano un branco di scimmie: ogni avversario ruba una carta Riserva a chi l’ha ricevuta;
- 2 mostrano uno squalo: chi la prende scarta una carta a sua scelta dalla Riserva;
- 2 mostrano più squali; tutti i giocatori scartano una carta dalla loro Riserva;
- 1 mostra una seppia: chi la prende nel turno successivo giocherà la sua prima carta “coperta” per non farla vedere agli avversari:

- 2 mostrano un gruppo di seppie: nel turno successivo tutti giocano la loro carta coperta;
- 2 mostrano un pellicano: chi la prende può guardare le carte in mano a un avversario;
- 1 mostra un'ancora: il giocatore deve scartare due carte dalla sua Riserva;
- 4 mostrano un rampino: fa scambiare la posizione del proprio Naufrago con chi lo precede (inclusi i segnalini che si trovano già sul piroscapo).



Foto 4 – Le carte Risorsa e Piroscapo.

Il movimento dei Naufraghi sul tabellone di **Maretti** dipende dal gioco delle carte Risorsa: come potete vedere nella Foto 4 qui sopra, ci sono 6 tipi di carte (da sinistra a destra e dall'alto in basso): piroscapo, acqua, frutta, legno, fuoco e corda.

Le 5 carte Piroscapo hanno valore 0-1-3-5-6

Ogni Risorsa è presente con 14 carte che hanno valore “1” (3 carte), “2” (3), “3” (2), “4” (3) e “5” (3): all'inizio della partita il mazzo viene mescolato e si distribuiscono 4 carte a testa.

Ogni round del gioco è diviso in due fasi:

- nella prima tutti i giocatori scelgono una delle carte che hanno in mano e la posano a sinistra della loro zattera (coperta), poi tutte vengono scoperte insieme;

- nella seconda, in ordine di turno, ognuno sceglie una carta e la posa sulla zattera di un avversario (a destra), purché sia libera: se non ci sono più posizioni libere deve posare una carta a scelta sulla sua zattera.

Quando un giocatore riceve la seconda deve subito calcolare la differenza fra i due valori e il suo naufrago si sposta di un ugual numero di caselle sul tabellone: se la casella di arrivo è adiacente a uno o più barili il giocatore ne deve prendere uno a sua scelta eseguendone l'azione.

Il giocatore che aveva posato la seconda carta in quella zattera si sposta a sua volta di 2 caselle (purché l'avversario non abbia usato i barili per rubare risorse agli altri o guadagnare carte per sé stesso).

Terminata la seconda fase il round finisce e le due carte che si trovano sulle zattere vengono spostate nella riserva dei giocatori, formando colonne diverse per ogni tipo di risorsa.



Foto 5 – È stata giocata una carta Piroscrafo.

Se su una zattera di **Maretta** viene giocata una carta Piroscrafo è possibile che uno o più naufraghi si salvino proprio in quel momento: serve allora un piccolo “calcolo” numerico: si somma il numero di caselle di cui muove il naufrago (pari alla differenza di valore delle due carte sulla zattera) al numero di risorse diverse che il giocatore ha collezionato fino a quel momento.

Se il totale è “7” (come i “7 mari”, dice il regolamento) allora il naufrago viene raccolto a bordo della nave e si salva: altrimenti resta sulla sua zattera, in balia delle onde e dei pescecani.

Vedo qualche faccia perplessa: allora facciamo un esempio con l'aiuto della Foto 5: sulla zattera è apparso un piroscrafo di valore “1” affiancato da una carta legno di valore “5”: la differenza fra i due numeri è un “4”, quindi il naufrago avanzerà di 4 caselle sul tabellone e, se arriva su una casella con dei Barili, risolve l'azione extra.

Quando tutti hanno giocato ognuno calcola se ha raggiunto il valore “7”: il nostro amico ce l'ha fatta perché ai 4 punti movimento può aggiungere 3 diversi tipi di risorse nella sua riserva (legno, fuoco e frutta) per cui viene raccolto dal piroscrafo. Tutti quelli che sono riusciti a salire sulla nave nello stesso turno vincono a pari merito: se nessuno ce l'ha fatta si continua a giocare. Si va avanti

in questo modo fino all'esaurimento del mazzo e se nessuno raggiunge la casella del piroscapo vince chi ha il naufrago più avanti sulla pista del mare.



Foto 6 – Il tabellone sul lato del vulcano.

Come abbiamo detto **Maretta** si può giocare anche in modo diverso: basta girare il tabellone e mettere in azione il... vulcano.

La meccanica è molto simile ma durante la preparazione si tolgono dal mazzo le carte Piroscapo e si mettono da parte i Barili che mostrano le seppie, perché non saranno utilizzati: gli altri vengono posizionati, come al solito, accanto alle caselle con l'icona corrispondente, e anche in questo caso alcuni saranno coperti ed altri scoperti.

Sulla terza casella del tabellone è disegnato un villaggio di capanne, ed è proprio qui che poseremo i nostri segnalini che, stavolta, rappresentano dei nativi dell'isola. La tessera "Lava" viene posta sul Vulcano e due tessere "Crepaccio" sul percorso (sono ostacoli come le barriere coralline che abbiamo già visto). A tutti i giocatori vengono distribuite 4 carte Risorsa, e la solita carta col loro colore, ma stavolta girata sul lato "carrello".

A turno, tutti posizionano una carta risorsa scoperta sul lato destro del carrello di un avversario: poi tutti ne mettono una seconda sul lato sinistro, facendo attenzione che non abbia lo stesso numero o lo stesso tipo di risorsa di quella già presente.



Foto 7 – La lava sta avvicinandosi pericolosamente agli isolani.

A questo punto i giocatori spostano le due carte dal carrello alla loro riserva, dividendole per tipo e in colonne diverse: se il valore di una colonna supera il valore "5" tutte le carte di quel tipo vengono scartate. Poi ognuno conta quante colonne sono rimaste nella sua riserva e sposta di altrettanti spazi il suo segnalino sul tabellone.

Quando tutti si sono mossi tocca alla Lava: quella tessera si sposta sempre di 3 caselle per round, e se nel suo movimento travolge uno o più isolani... questi vaporizzano e il corrispondenti giocatori sono eliminati.

Vince la partita a **Maretta** chi arriva per primo al mare oppure il giocatore che resta ancora vivo quando tutti gli altri sono stati vaporizzati.

Anche in questa versione valgono le azioni dei Barili: chi finisce in una casella che ne ha uno o più accanto ne deve scegliere uno ed eseguire quanto indicato.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 8 – Le zattere e i naufraghi di Maretta.

Maretta è un tipico gioco da praticare fra amici (facendosi i dispetti l'un l'altro con l'aiuto delle azioni speciali dei barili) o in famiglia, magari in maniera meno “cattiva” se ci sono dei ragazzini, anche se questi ultimi di sicuro non risparmieranno nessun attacco!

La versione che preferiamo è quella del Vulcano, visto che tiene tutti col fiato sospeso fino alla fine e si presta a qualche dispetto più pesante. Quella del Piroscapo è più adatta a partite in famiglia o con i ragazzi più piccoli (8-9 anni).

Cercate di tenere in mano carte con valori diversi, soprattutto nella versione Vulcano, per usarle come “parata” in caso di attacco degli avversari: ricordate infatti che per avanzare avete bisogno di più colonne diverse nella vostra Riserva.



Foto 9 – La scatola di Maretta.

Quando il vostro segnalino si ferma in una casella adiacente a uno o più barili scegliete il meno pericoloso, anche se non vi dà grossi vantaggi: chi arriverà nella stessa casella, dopo di voi, sarà costretto a subire le penalità del barile rimasto.

Esiste anche una interessante espansione: **Maretta: Extra Carnivore**, che, per giocare fino a 6, aggiunge un nuovo segnalino naufrago/indigeno di colore nero (e la relativa carta Zattera/Carrello), una carta Piroscapo Blu di valore “0” e una nuova serie di 14 carte “Carne” con gli stessi valori di quelle del gioco base.

Le regole (con nuovi scenari) si possono scaricare dal QR Code sul retro della scatola.



Foto 10 – I componenti dell’espansione “Extra Carnivore”.

Commento finale

Maretta non rinnova in maniera speciale questa categoria di giochi guidati da combinazioni di carte, ma è divertente, veloce e soprattutto facile da spiegare e da capire. L'editore (CREARDO) è molto dinamico ed ha riunito un buon numero di giocatori attorno alla sua bandiera per creare giochi sempre più interessanti grazie alla collaborazione di tutti.

Inoltre cerca di mantenere vivo l'interesse per i suoi giochi con nuovi scenari: per **Maretta**, per esempio, potrete andare sul loro sito a questo link: <https://creardo.it/scarica-nuovi-modi-per-giocare/> e scaricare la versione "I ruoli dei naufraghi": se poi avete voi qualche nuova idea potrete sottoporle all'editore che, se la troverà valida, non mancherà di pubblicata sul sito a beneficio di tutti

Questo editore si distingue infine perché non usa e non ha mai usato plastica nei suoi giochi e persino i segnalini sono forniti in bustine di carta. Potete contattarlo direttamente al link indicato qui sotto per chiedere dove trovare i loro giochi nella vostra zona o andare direttamente sul sito del nostro sponsor "Bottega Ludica".

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