

ORAPA MINE

Cercare gemme nel sottosuolo utilizzando ultrasuoni



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 23/09/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quando la scatola **La miniera di Orapa** è arrivata nelle nostre mani e l'abbiamo aperta per una prima veloce occhiata a componenti e regole ci è venuto subito in mento un vecchio gioco che avevamo praticato davvero a lungo più di 40 anni fa: [Black Box](#) (edito da Waddington).

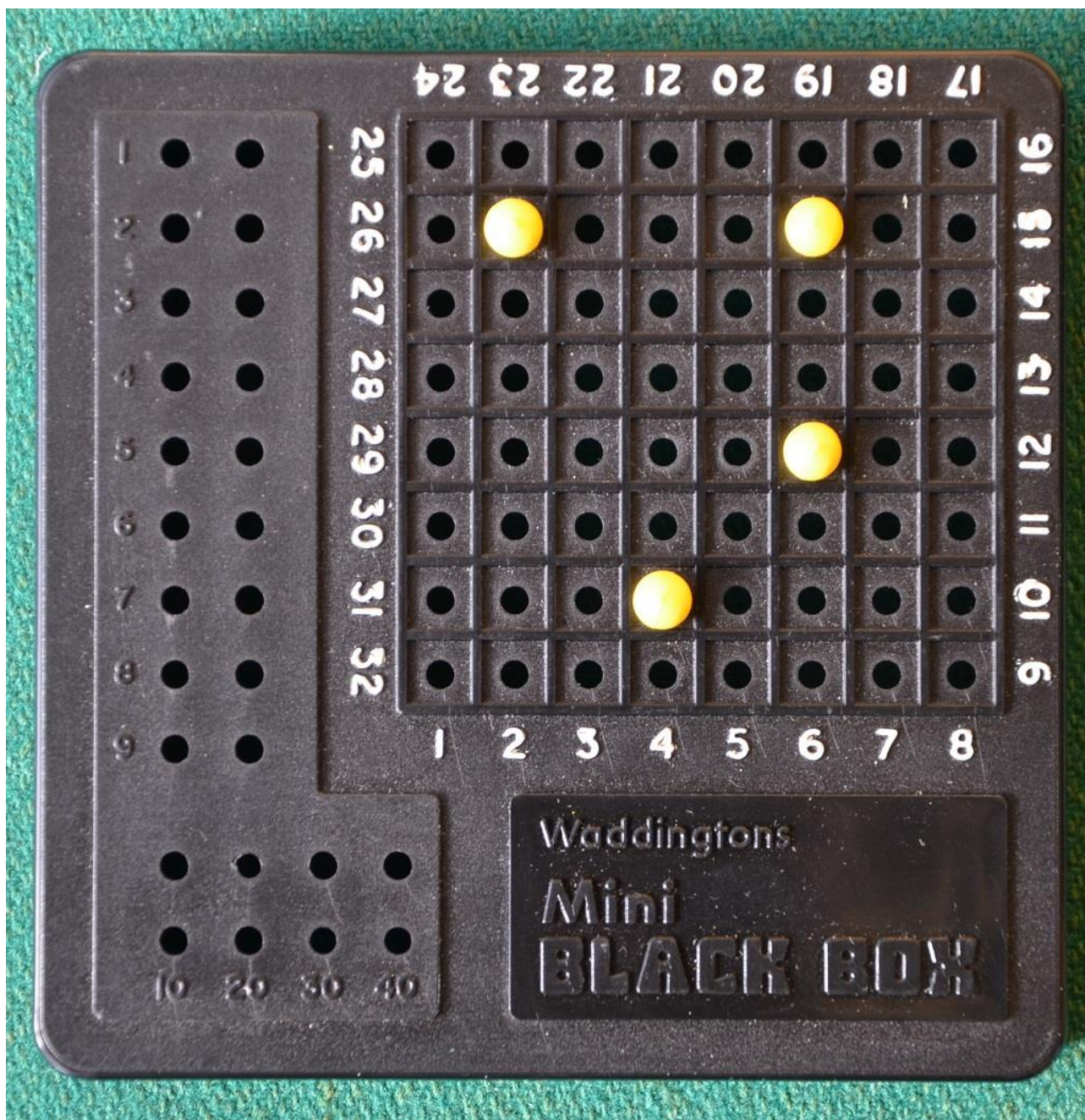


Foto 1 – Il tavoliere di Black Box.

Si trattava di inviare dei “raggi” all’interno di una “scatola nera” (la molecola) per individuare la posizione dei suoi atomi (4 piccole sfere gialle): in base all’uscita del raggio (che poteva essere deviato, assorbito o respinto) piano piano bisognava definire la posizione di tutti gli atomi.

Il tempo passa inesorabile e i giochi diventano più completi e più complessi, ma [La Miniera di Orapa](#), che si basa su un principio simile al vecchio gioco, con l’aggiunta dei colori, è stata una piacevole scoperta che ci ha “costretti” a tirar fuori nuovamente il suo antenato per alternare qualche partita fra lui e il neo-nato.

È toccato a [Ghenos Games](#) portare in Italia questo gioco creato in Corea del Sud e utilizzabile normalmente da due giocatori (da 10 anni in su perché il valore “8+” indicato sulla scatola ci sembra un po’ troppo ottimista) per una durata di circa una mezzoretta, dopo aver fatto un po’ di

pratica. Si può giocare anche in 3-4-5, ma in questo caso un giocatore posizionerà le gemme e gli altri dovranno indovinarne la posizione esatta.

Vediamo come funziona.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

La scatolina di **La Miniera di Orapa** è davvero ben riempita, anche se le sue dimensioni sono un tantino troppo “giuste”, tant’è vero che il blocchetto con i foglietti segnapunti deve essere forzato per rientrare sul fondo (per lo meno nella nostra copia). Troviamo poi due “plancette” di cartone robusto su cui è stata stampata una griglia di 8x10 quadretti: quelli periferici sono stati tutti identificati con un numero (da 1 a 18) o una lettera (da A a R).

Ci sono poi due schermi di cartoncino (con cui dobbiamo nascondere le plance) e due set di 7 “gemme”: queste ultime sono in realtà dei blocchetti di legno di varie forme, colore e dimensione, con un lato serigrafato con delle linee. Infatti queste gemme dovranno essere posizionate sulla nostra plancia in modo che le righe coincidano con quelle della griglia. Purtroppo la stampa su alcune gemme (gialla, rossa e nera) non è molto visibile e questo ha causato qualche problema al piazzamento, specialmente per chi non ha una vista perfetta, anche se la cosa poi inficia minimamente il gioco.

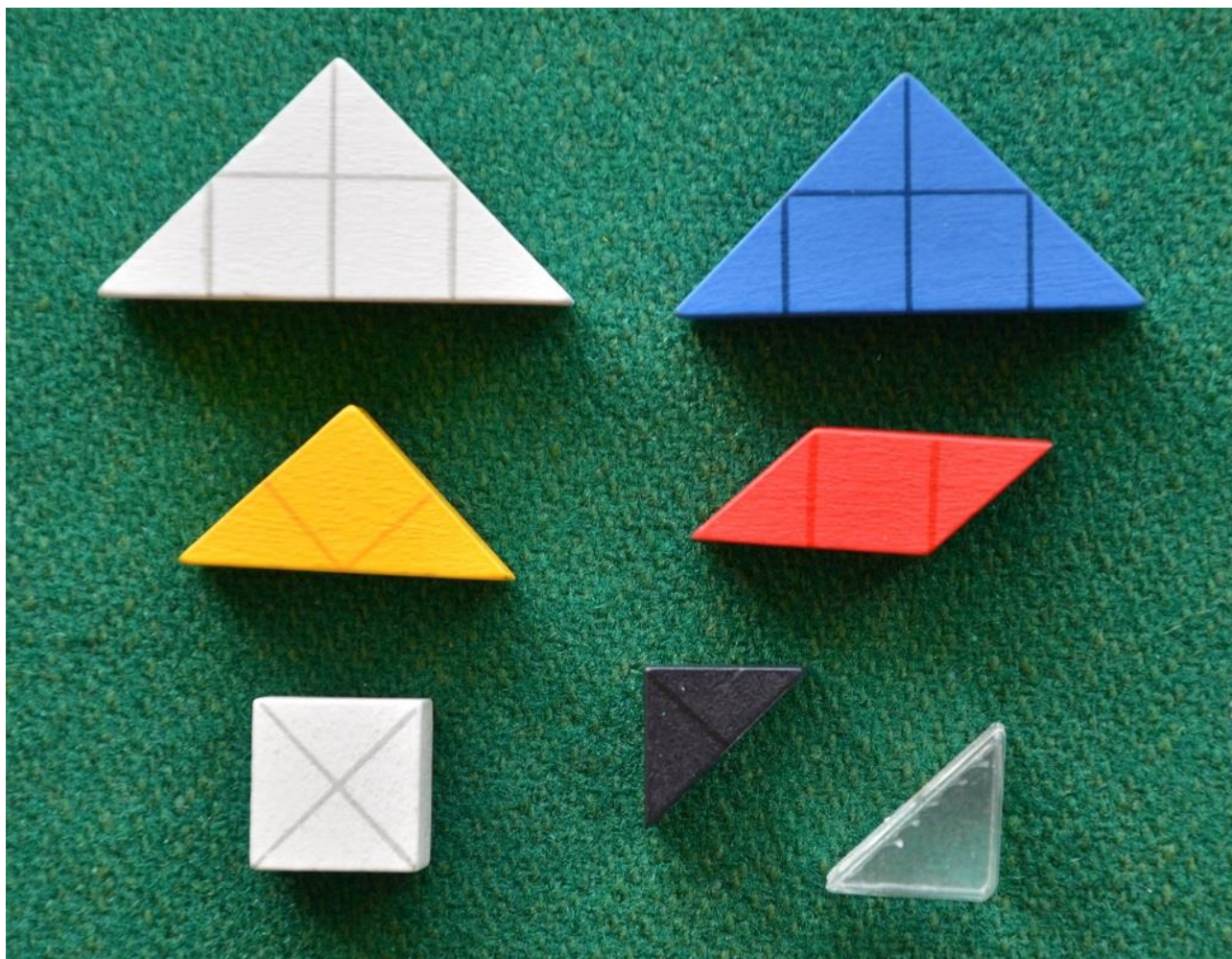


Foto 3 – Le “gemme” del gioco sono dei pezzi di legno sagomato e colorato.

Nelle partite “standard” non si usano i pezzi nero e trasparente (in basso a destra nella foto 3 qui sopra) che entrano in gioco solo nella due espansioni avanzate. Prima di iniziare la partita procuratevi una matita per giocatore, non fornite nella scatola.

Tutti i componenti sono di buona qualità.

Preparazione (Set-Up)

Come abbiamo accennato più sopra le prime partite a **La Miniera di Orapa** è bene che siano giocate solo con i pezzi di base: triangolo grande blu, triangolo grande bianco, triangolo medio giallo, parallelogramma rosso e quadrato bianco.

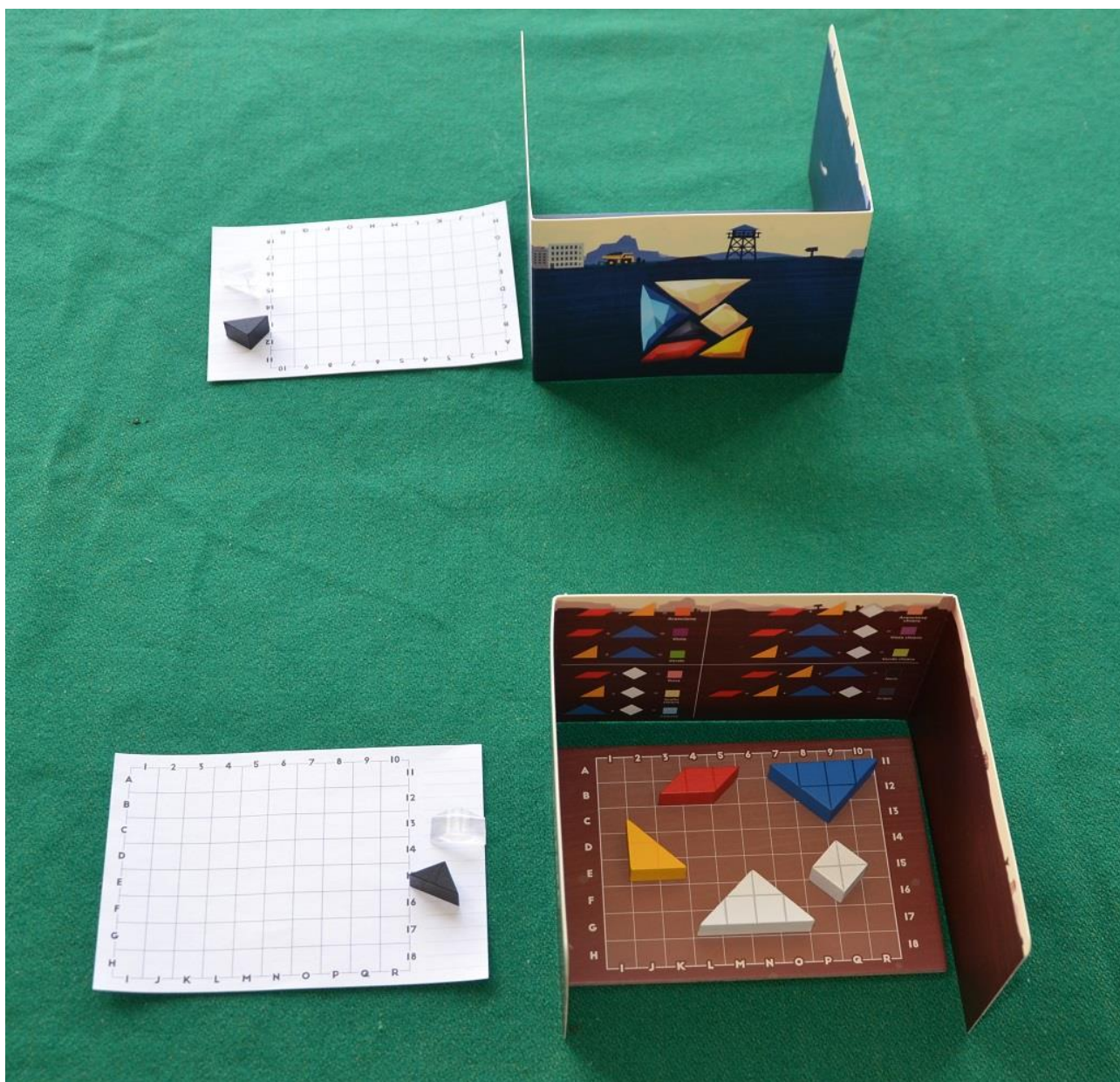


Foto 4 – Ecco come si presenta il tavolo al set-up.

I due giocatori devono per prima cosa posizionare le loro gemme dietro al loro schermo, facendo attenzione a rispettare alcune regole importanti:

- (1) – nessuna gemma può uscire (in toto o in parte) dalla griglia;
- (2) – le gemme possono essere posizionate sui quadretti al bordo della griglia;
- (3) – le facce serigrafate delle righe devono essere posizionate verso l'alto;
- (4) – le righe delle gemme devono corrispondere esattamente a quelle della griglia sottostante (questo è fondamentale per la riuscita del gioco);
- (5) – gli angoli di ogni gemma devono toccare un incrocio delle caselle sulla griglia;
- (6) – nessuna gemma può avere un lato a contatto con quello di un'altra, ma gli angoli possono toccarsi (nell'incrocio) o toccare il lato di un'altra gemma;

(7) – nessuna gemma può essere “nascosta” dagli altri pezzi: questo significa semplicemente che ogni gemma deve poter essere “vista” (ne parliamo fra un attimo) da almeno uno dei quattro bordi della griglia.

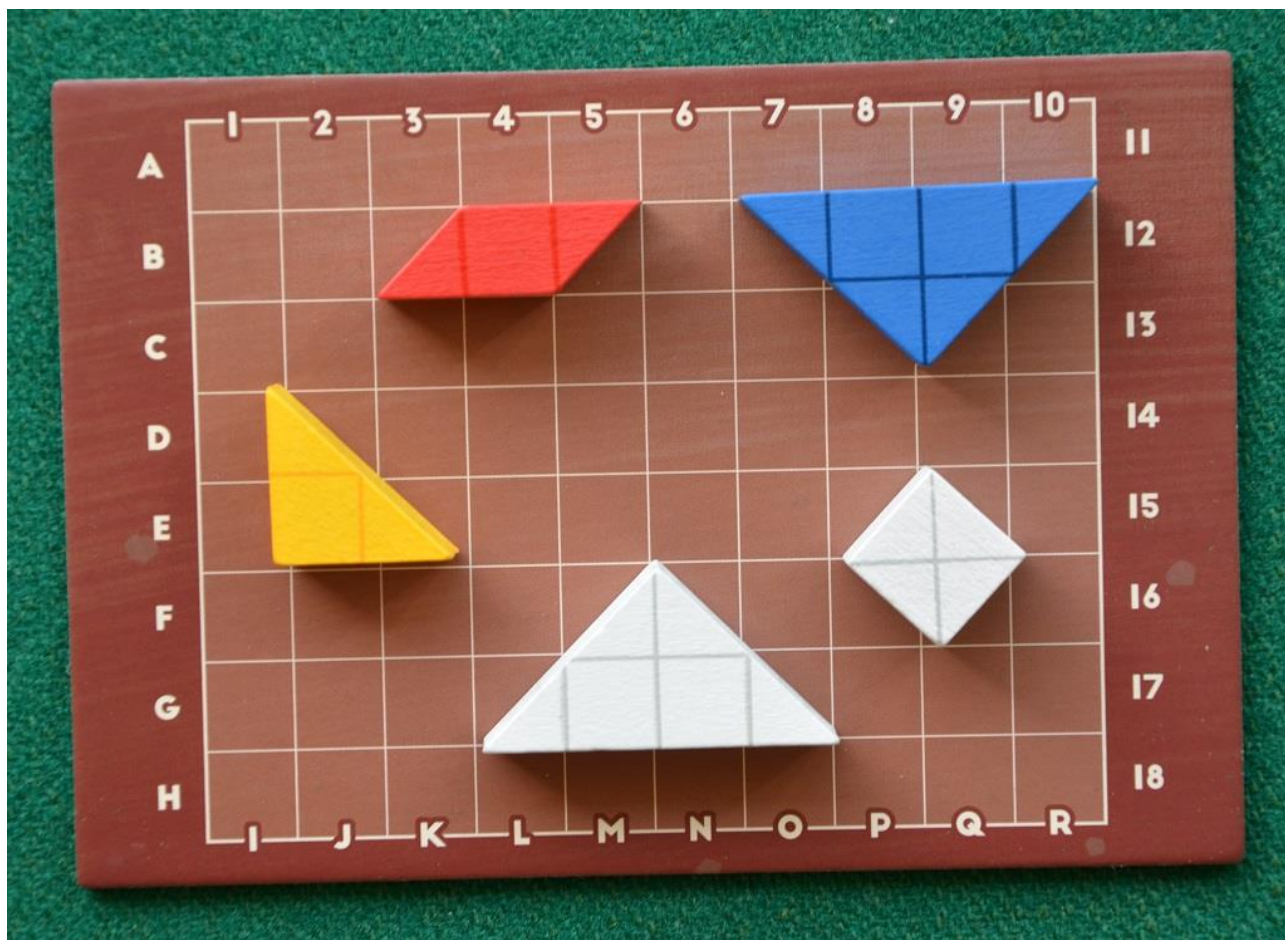


Foto 5 – Esempio di posizionamento iniziale delle gemme.

La foto 5 qui sopra vi mostra una possibile combinazione delle cinque gemme di base all'interno della plancia di **La Miniera di Orapa**: come vedete le righe serigrafate sui pezzi coincidono con quelle della griglia, nessuna gemma tocca un'altra e tutte sono visibili da un lato della plancia.

Questo significa che se io guardo la griglia dalle colonne 8 o 9 oppure dalle righe E e F NON VEDO la gemma quadrata, che però è ben visibile da P, Q, 15 e 16.

Il Gioco

Una volta piazzate le gemme sulla plancia il gioco può iniziare: i due avversari, alternandosi, inviano un “ultrasuono” nel campo nemico cercando di individuare la posizione di tutti i pezzi.

Il “raggio” viene sparato indicando uno dei numeri o delle lettere: se, per esempio, decido di iniziare chiamando “C” (guardate la foto 5) il raggio percorre l'intera riga “C” fino ad uscire dall'altra parte (se non ci sono gemme) oppure finché non sbatte su uno dei pezzi.

Nel nostro esempio il raggio arriva nel quadretto “C-8” e trova il triangolo blu come ostacolo, per cui viene DEVIATO a 90°, scendendo verso il basso, fino ad incontrare un altro ostacolo in “E-8”, con un'ulteriore deviazione, e così di seguito.

Se invece il raggio incontra una superficie ortogonale torna indietro (cioè devia a 180°):
prima o poi il raggio uscirà dalla griglia ed il proprietario dovrà allora dichiarare da quale quadretto.

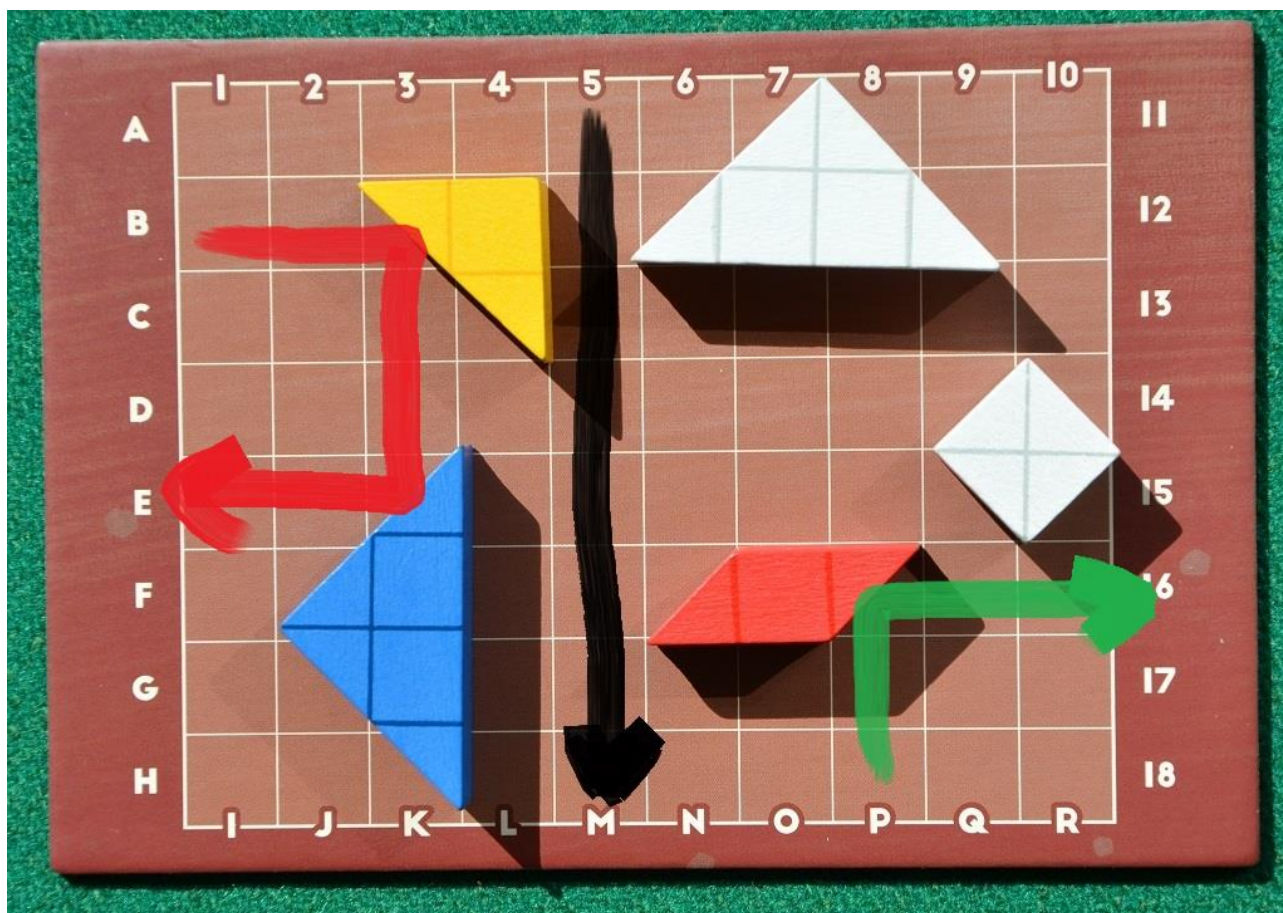


Foto 6 – Altro esempio di piazzamento delle gemme.

Proviamo a fare qualche prova, con l'aiuto della foto 6 qui sopra.

- (1) – lanciamo un raggio da “5” (colore nero nella foto): il raggio passa dritto senza incontrare ostacoli ed esce da “M”: quindi dovremo dichiarare “M” al nostro avversario.;
- (2) – proviamo ora da ”P” (verde): il raggio incontra la gemma rossa in “F-8” e viene deviato di 90° verso destra, uscendo da ”16”. Dovremo dichiarare 16;
- (3) – infine proviamo a lanciare un raggio (rosso) da “B”: esso incontra il triangolo giallo in “B-3” e viene deviato verso il basso. Poi incontra il triangolo blu in “E-3” e viene nuovamente deviato, uscendo dal quadretto “E” che dobbiamo annunciare all'avversario.

Tutto chiaro? Ottimo, allora continuiamo.

All'inizio di questa chiacchierata vi abbiamo parlato del gioco [Black Box](#) e di come si arrivasse all'identificazione dei singoli atomi tramite le deviazioni dei raggi, esattamente come vi abbiamo descritto finora. Ma **La Miniera di Orapa** ha ancora due parametri importanti: le chiamate dirette e i colori.

Un giocatore può infatti chiamare un quadretto all'interno della griglia per sapere se c'è una gemma o meno: nel primo caso l'avversario deve dirgli anche il colore: questa azione è interessante quando si vuole conferma sul posizionamento di una gemma.

 +  =  Arancione	 +  +  =  Arancione chiaro
 +  =  Viola	 +  +  =  Viola chiaro
 +  =  Verde	 +  +  =  Verde chiaro
 +  =  Rosa	 +  +  =  Nero
 +  =  Giallo chiaro	 +  +  +  =  Grigio
 +  =  Celeste	

Foto 7 – La tabella con tutta la gamma dei colori possibili nel gioco.

Sul retro degli schermi è stampata la tabella che abbiamo riprodotto qui sopra (Foto 7): essa ci permette di dare indicazioni più precise alle nostre risposte. Torniamo allora per un attimo all'esempio della Foto 6 e vediamo quali sono le informazioni aggiuntive che il giocatore deve dare al suo avversario dopo ogni "raggio":

- (1) – in questo caso (nero) basta semplicemente dire "M" perché nessuna gemma è stata toccata;
- (2) – nel secondo esempio (verde) la risposta esatta è "16 rosso": il "16" è infatti il quadretto di uscita del raggio (come abbiamo già visto) e l'unica gemma che è stata toccata è quella rossa;
- (3) – il terzo esempio è più complesso e bisogna dunque consultare la tabella dei colori (Foto 7) prima di dare la risposta giusta, che è "E verde". La lettera "E" è quella corrispondente al quadretto di uscita, ma il nostro raggio ha toccato prima il triangolo giallo e poi quello blu: il loro colore "complementare" è dunque il verde.

Nel caso in cui il raggio rimbalzasse su 3-4 colori si userà la parte destra della tabella: così, per fare un esempio, rosso + blu + bianco darà VIOLA; rosso + giallo + blu + bianco darà GRIGIO, ecc.

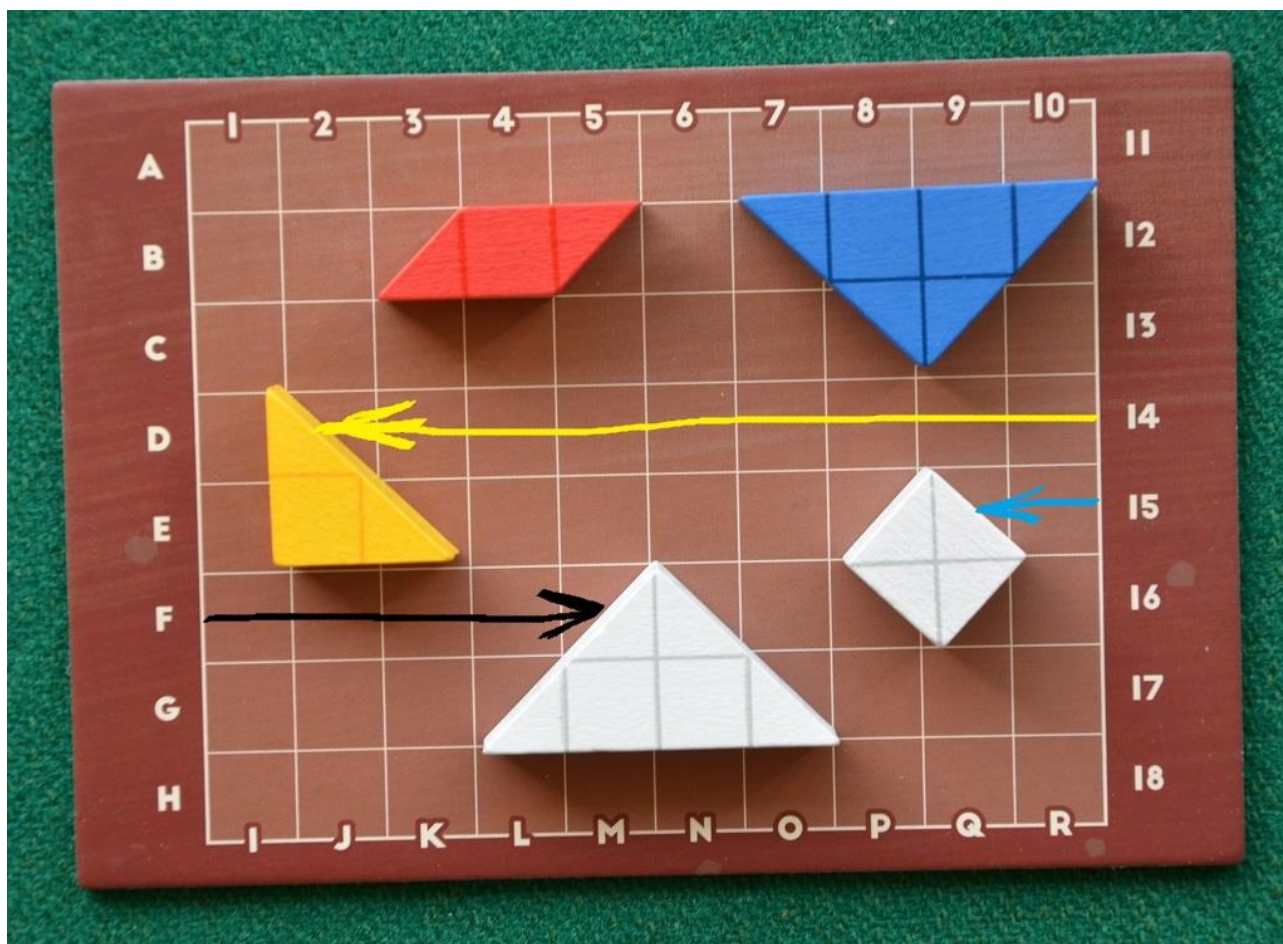


Foto 8 – Un altro esempio di “chiamate” con l’utilizzo dei colori.

Vediamo se siamo stati bravi con le nostre spiegazioni sottoponendovi tre nuovi esempi che starà a voi risolvere:

- (A) – partiamo con il raggio giallo che faremo entrare da “14”: quale sarà la vostra risposta?
- (B) – passiamo poi al raggio blu che parte da “15”: cosa dovremo dire al nostro avversario?
- (C) – infine abbiamo il raggio nero che entrerà da “F”: uscita? Colore?

Vince naturalmente chi riesce per primo ad individuare correttamente la posizione di tutte le gemme dell’avversario.

Qualche considerazione e suggerimento

Nella scatola di **La Miniera di Orapa** è incluso un blocchetto con un centinaio di foglietti su cui è riprodotta la griglia 8x10 dell’avversario, con gli stessi numeri e lettere: si tratta di uno “strumento” fondamentale per chi non ha la memoria di... Pico della Mirandola!

Nella colonna di destra del foglietto segneremo le nostre domande e le risposte ottenute, mentre sulla griglia indicheremo (nel modo che più ci aggrada) le nostre supposizioni e tratteremo piano il profilo delle gemme.

Non dimenticate, ogni tanto e quando avete dei dubbi, di ricorrere alla “chiamata diretta”: sapere se un quadretto è vuoto o colorato spesso aiuta a risolvere il problema molto più in fretta

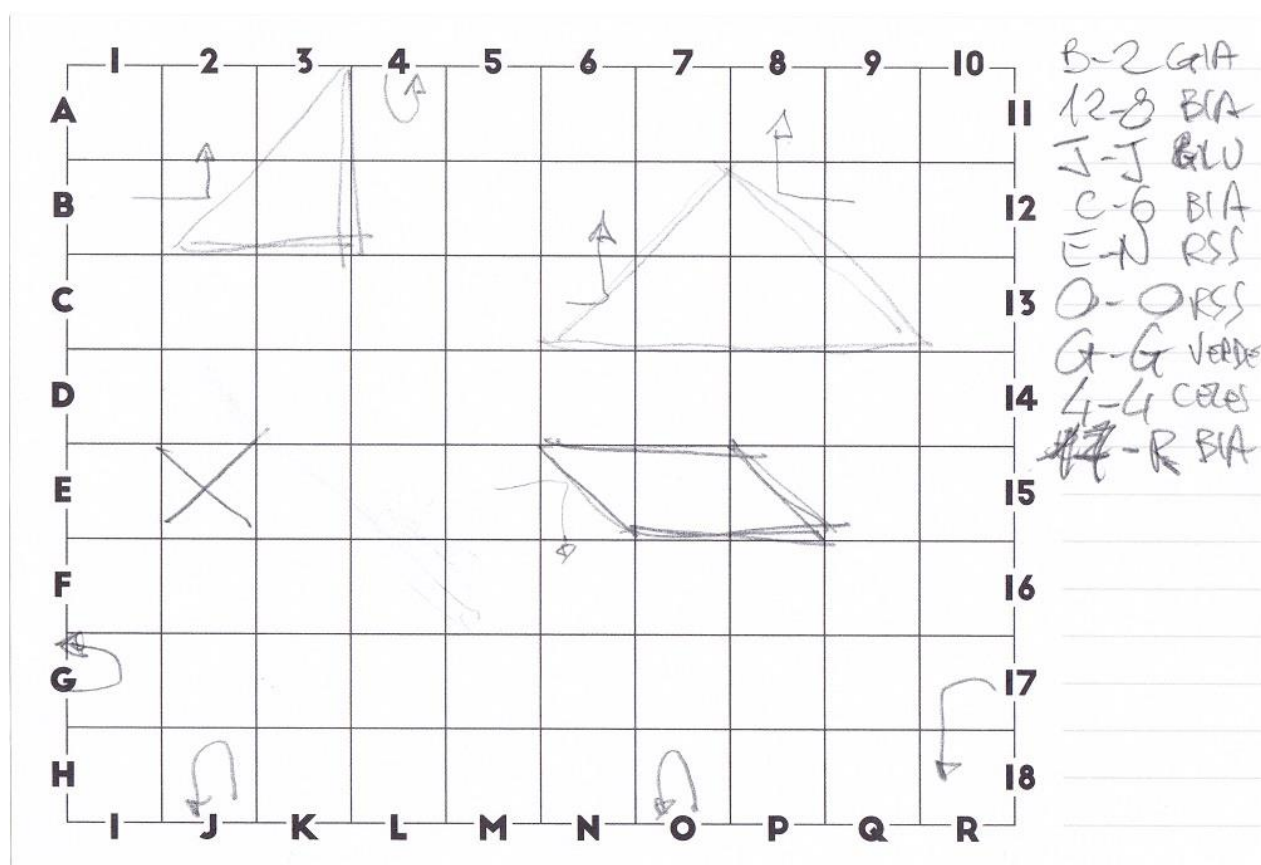


Foto 9 - Esempio di griglia compilata durante una partita.

La Foto 9 ci fa vedere un esempio di griglia compilata nel corso di una partita.

Come vedete la prima domanda (Bà2 giallo) ci aveva fatto incappare sulla gemma gialla che era stata poi meglio definita con la ottava domanda (4à4 celeste) perché nessun mix di colori può dare il celeste se il giallo è presente.

Con la quinta domanda (Eà N rosso) abbiamo trovato anche la gemma rossa, e con la sesta (OàO rosso) ne abbiamo definito la posizione esatta.

E così per le altre gemme.

La Miniera di Orapa è un gioco di deduzione piuttosto interessante: chiaramente serve un po' di concentrazione e bisogna sfruttare al meglio le risposte che ci dà il nostro avversario, cercando quindi di non disperdersi con richieste strane o non necessarie. Se scopriamo una gemma dobbiamo cercare di identificarne al più presto la posizione esatta, anche se molto spesso le risposte successive ci fanno capire che il nostro “raggio” ha colpito anche altre gemme.



Foto 10 – La scatola di La Miniera di Orapa.

Per questi motivi abbiamo “alzato” da 8 a 10 anni l’età consigliata, e pur essendo vero che i bambini spesso hanno intuizioni più esatte degli adulti, in questo gioco bisogna poi elaborare due tipi di dati: direzioni e colori, cosa non troppo semplice per i più piccoli.

Quando sarete arrivati ad un buon livello avrete la possibilità di utilizzare due ulteriori “espansioni” che contribuiranno a complicarvi di nuovo la vita:

- (a) – aggiungendo la gemma trasparente (diamante) giocherete con una pietra in più che però si lascia colpire dai raggi (con le solite deviazioni) senza far cambiare il colore (o il mix di colori)
- (b) – aggiungendo la gemma nera (che va piazzata con il vertice verso l’alto, tipo montagna) si ottiene anche la risposta “assorbito” se un raggio colpisce la gemma. Non ci sono deviazioni e non torna indietro: semplicemente sparisce nel “buco... ehm... nel triangolo nero”

Come vi avevamo anticipato, il gioco può essere utilizzato anche con 3-5 partecipanti: l’unica (grande) differenza è uno di loro dovrà preparare il “puzzle” che poi gli altri dovranno indovinare. Ognuno, al suo turno, farà una domanda e la risposta potrà essere memorizzata da tutti: a vincere sarà naturalmente il giocatore che darà per primo la soluzione esatta (ed è permesso sbagliare una volta).

Commento finale

A noi **La Miniera di Orapa** è piaciuta, sia nei componenti (seppure con i piccoli difetti che vi abbiamo segnalato) che nel tipo di meccanica utilizzata.

La prima partita è necessaria a capire come funziona il tutto, quindi non scoraggiatevi se le cose non vi vanno tanto bene e se rischiate di... perdervi con tutte le indicazioni che riceverete dal vostro avversario.

Si tratta di abituarsi al tipo di gioco per formulare delle domande via via più precise e, poco alla volta, scoprire non solo il colore di ogni pezzo, ma anche la sua posizione esatta sulla griglia. Una volta capito il metodo le partite diventano ancora più avvincenti (e rapide).

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

Come sempre vogliamo essere "buoni" e aggiungiamo in calce le risposte ai quiz (Foto 8):

(A) - il raggio giallo che entra da "14" colpisce solo la gemma gialla (in D2) ed è deviato verso l'alto. La risposta giusta è: "2 GIALLO";

(B) - il raggio blu che entra da "15" colpisce la gemma bianca in "E9" ed è deviato verso l'alto fino ad incontrare la gemma blu in "C9", dove verrà deviato verso destra: la risposta esatta è dunque "13 CELESTE" (bianco + blu);

(C) - il raggio nero che entra da "F" colpisce la gemma triangolare bianca in "F5" ed è deviato verso l'alto fino alla rossa (B5) per girare poi a destra verso la blu (B7), scendere di nuovo verso la bianca (G7) e uscire finalmente da 17. La risposta giusta è dunque "17 VIOLA".

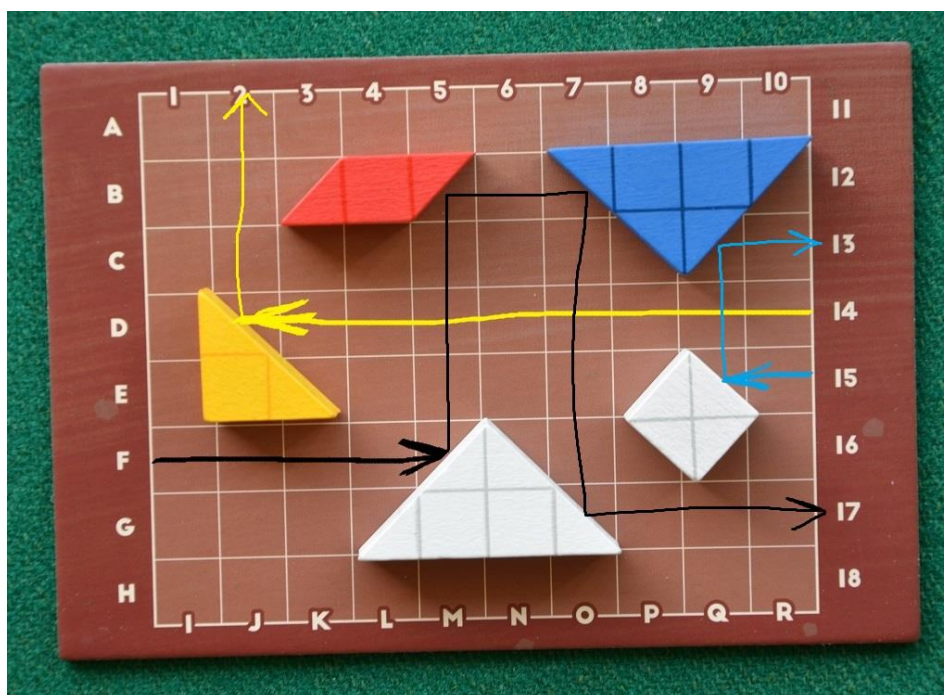


Foto 11 – Il risultato del nostro... test. Avevate indovinato tutto?