

MEMOFLASH (di Ennio Peres)



Premessa

- L'idea che è alla base di questo gioco consiste nell'utilizzo di tessere a doppia faccia (ovvero, con una seconda faccia al posto del dorso). In particolare, ogni faccia mostra uno dei seguenti sei colori: rosso (R) – giallo (G) – verde (V) – azzurro (A) – bianco (B) – nero (N).
- Disponendo queste tessere sul tavolo e ribaltandole in continuazione, si viene a creare una situazione di gioco alquanto confusa, ma anche piuttosto stimolante
- Ne scaturisce un coinvolgente gioco di memoria e di strategia (ma anche un po', di fortuna...).

Numero partecipanti - da 2 a 6 (singoli o raggruppati in squadre)

Età consigliata - dagli 8 anni in su

Durata media di una partita - circa 20'

Materiale in dotazione

Un dado cubico, su ognuna delle cui facce, è riportato uno dei sei diversi colori in gioco; un foglietto e una penna, per ciascuno dei partecipanti; un mazzo composto da 36 tessere a doppia faccia, così composte:

AA – AB – AG – AN – AR – AV
BA – BB – BG – BN – BR – BV
GA – GB – GG – GN – GR – GV
NA – NB – NG – NN – NR – NV
RA – RB – RG – RN – RR – RV
VA – VB – VG – VN – VR – VV

Preliminari

- Si sorteggia quale giocatore deve essere il primo di mano; a partire da questo, gli altri giocatori verranno coinvolti a turno, procedendo in senso antiorario.
- Il giocatore primo di mano dispone casualmente sul tavolo le 36 tessere, in modo da formare un quadrato composto da 6 righe e 6 colonne.
- Ogni giocatore pone davanti a sé il proprio foglietto, bene in vista.

Svolgimento

- Il giocatore di turno lancia il dado e, subito dopo, ribalta una delle tessere, mostrando la faccia che prima era coperta.

- Se il colore scoperto è lo stesso di quello estratto con il lancio del dado, il giocatore segna sul proprio foglietto il nome di quel colore (purché non l'abbia già scoperto in precedenza), ponendolo in vista davanti a sé. Poi, lasciando sul tavolo la tessera girata (dal lato che ha scoperto), deve proseguire nel gioco, lanciando di nuovo il dado.
- Se, invece, il colore scoperto è diverso da quello estratto, il giocatore deve passare la mano a chi lo segue, lasciando la tessera sul tavolo (dal lato che ha scoperto).
- Vince chi, per primo, riesce a scoprire tutti i sei colori in gioco.

Regola opzionale

- Per accelerare lo svolgimento del gioco, si può decidere di comune accordo che, all'inizio della partita, ogni giocatore, a turno (dal primo di mano, in senso antiorario), giri in sequenza una delle 36 tessere (lasciandola al suo posto), finché non sono state ribaltate tutte.
- Ovviamente, in una fase del genere, tutti i partecipanti devono cercare di memorizzare la posizione del maggior numero di colori.

Gioco senza dado

- Si può anche decidere di giocare senza dado. In questo caso, il giocatore di turno deve annunciare un colore e, poi, cercare di girare una tessera recante, nella faccia inferiore, proprio quel colore (il gioco prosegue in maniera analoga a quanto visto prima).
- Non è permesso, però, ribaltare subito la tessera che è stata appena girata al passo precedente.

Considerazioni strategiche

- È opportuno cercare di ricordare entrambi i colori di una particolare tessera, posta in una determinata posizione. In questo modo, indipendentemente dai vari ribaltamenti che la tessera potrà subire, basterà osservare il suo colore scoperto, per risalire subito a quello coperto.
- Per legare mnemonicamente una tessera alla rispettiva posizione (che resterà immutata nel corso di una partita...), si possono adottare diverse tecniche, anche di ideazione personale. Supponiamo, ad esempio, che in corrispondenza della 1^a riga dall'alto, nella 3^a colonna ci sia una tessera Bianco–Nero (colori della *Juventus*) e nella 4^a colonna ci sia una tessera Giallo–Rosso (colori della *Roma*); per ricordare facilmente questa doppia collocazione, si può comporre la seguente frase mnemonica: «Alla 1^a giornata: *Roma–Juventus* 4 a 3...».
- Paradossalmente, l'uso del dado richiede un impegno mentale maggiore da parte dei giocatori; infatti, li spinge a tenere a mente la posizione di un gran numero di colori coperti, in modo da poter intervenire adeguatamente a ogni possibile uscita. Supponiamo, ad esempio, che un giocatore abbia interesse a scoprire un determinato colore e che, invece, dal lancio del dado ne esca uno già conquistato. Se riesce a scoprire questo colore, anche se non incamera alcun premio aggiuntivo, rimane in gioco con la possibilità di lanciare di nuovo il dado (sperando di conquistare, finalmente, il colore desiderato).
- In definitiva: per emergere in questo gioco, è utile possedere una memoria di ferro, ma la pratica di questo gioco aiuta a sviluppare una memoria di ferro...

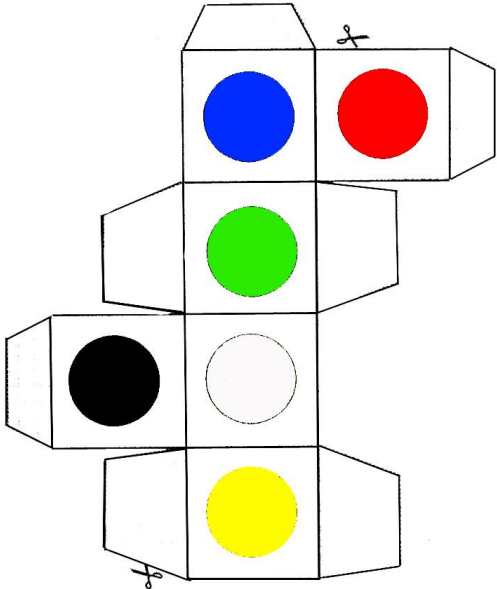
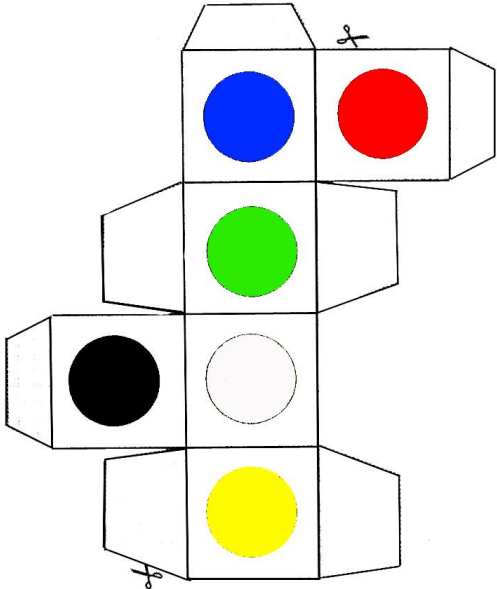
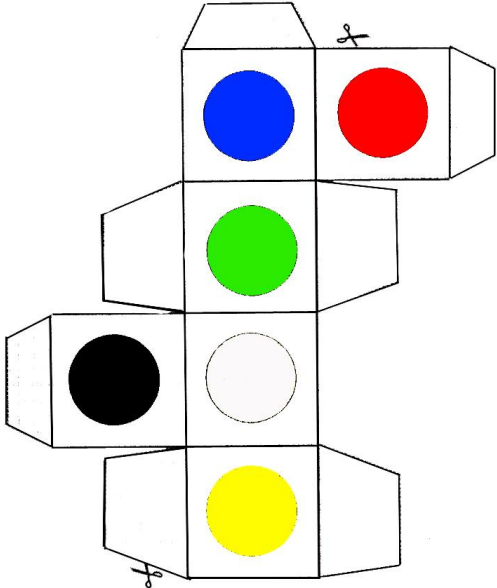
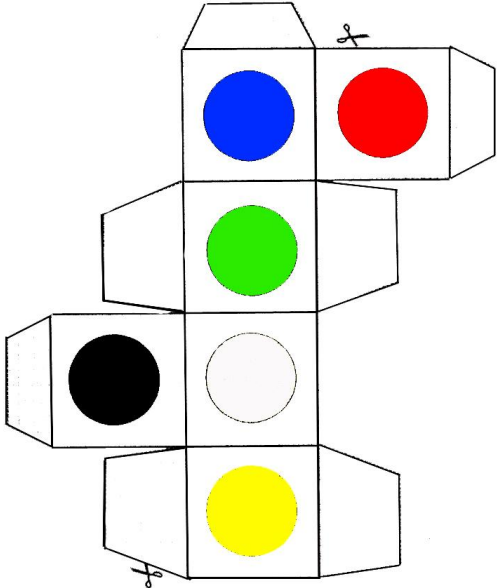
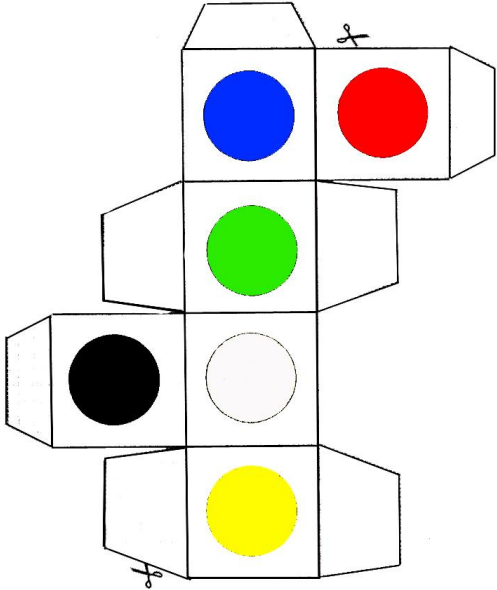
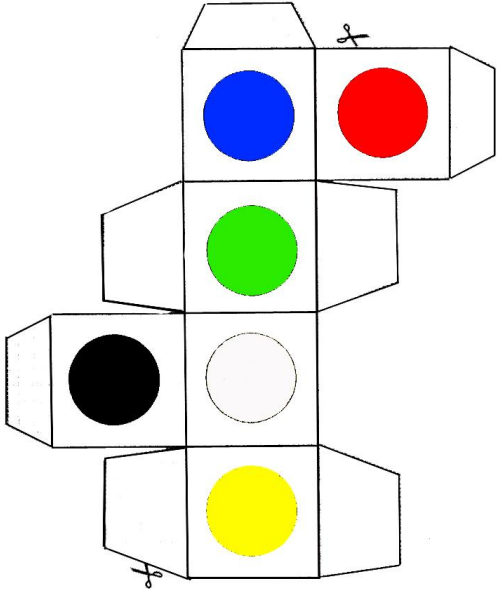
Versione ridotta

- Allo scopo di ridurre la difficoltà del gioco, si può scegliere di giocare solo con 16 tessere (4×4), eliminando tutte quelle contenenti due colori prestabiliti. In questo caso (se si eliminassero i colori A e B), la dotazione delle tessere diventerebbe la seguente:

GG – GN – GR – GV
 NG – NN – NR – NV
 RG – RN – RR – RV
 VG – VN – VR – VV

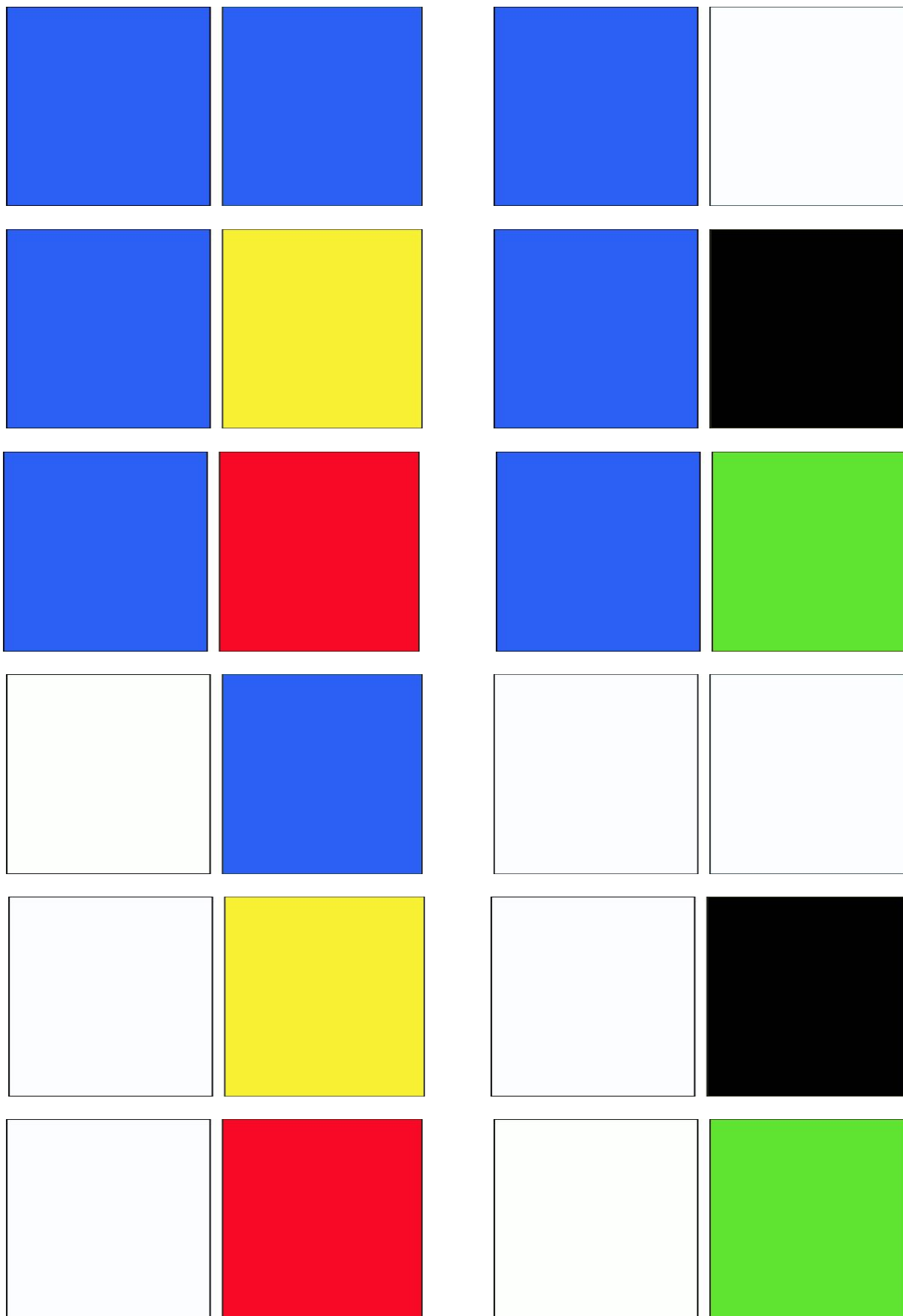
- Ovviamente, se lanciando il dado uscisse uno dei due colori eliminati, il giocatore di turno dovrebbe semplicemente ritirare il dado, senza subire alcuna penalità.

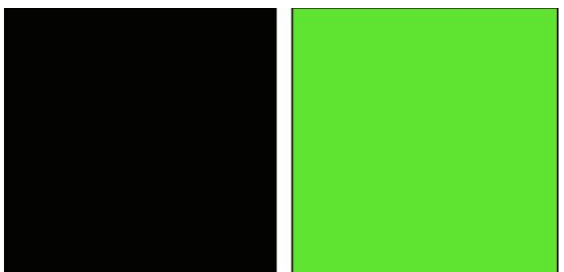
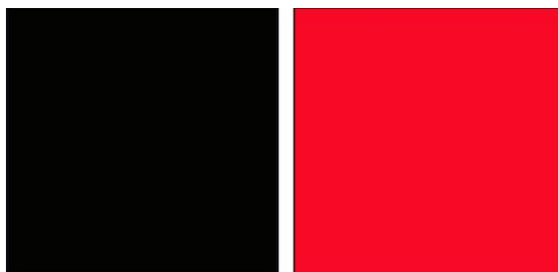
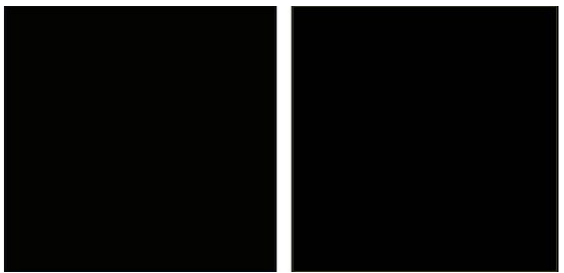
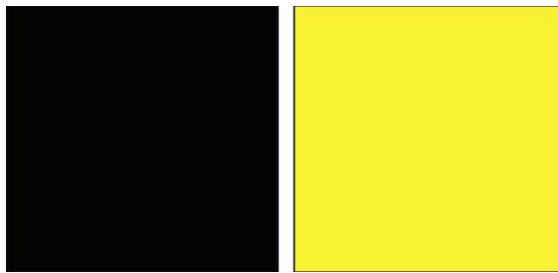
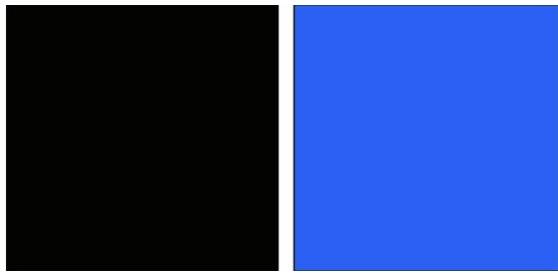
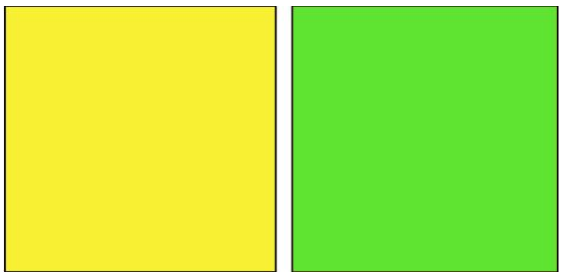
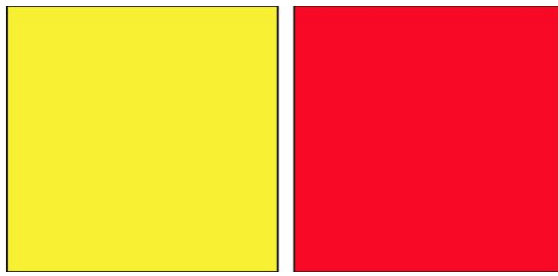
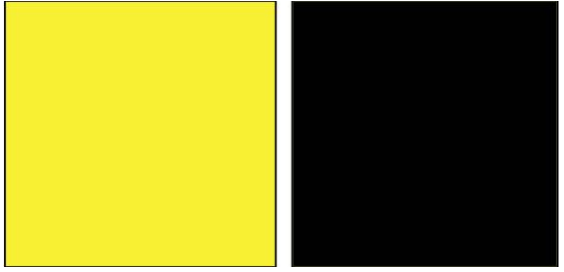
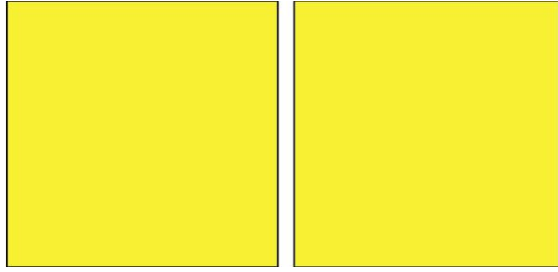
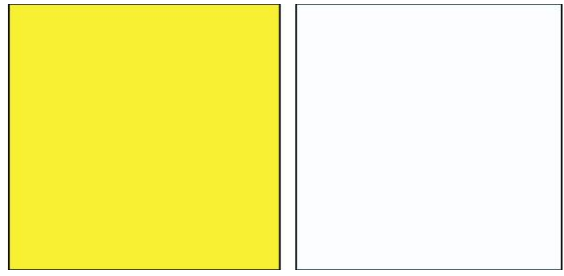
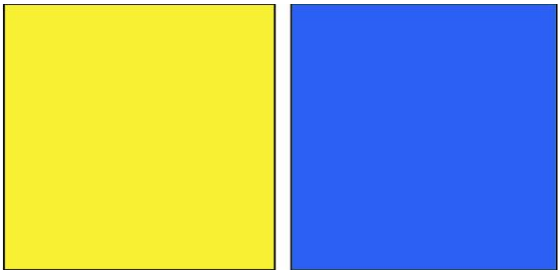
Eventuali dadi da ritagliare

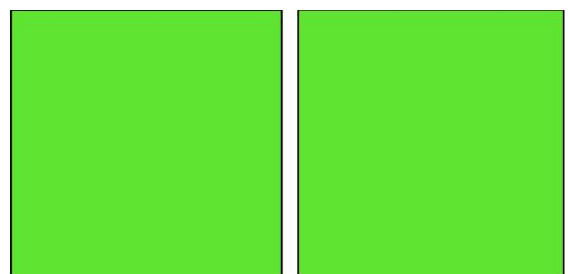
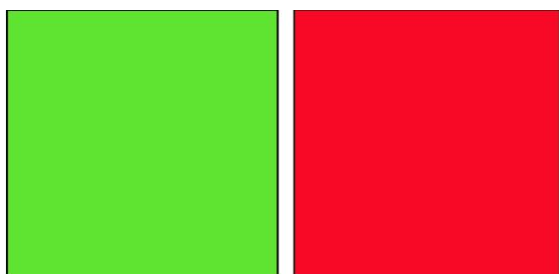
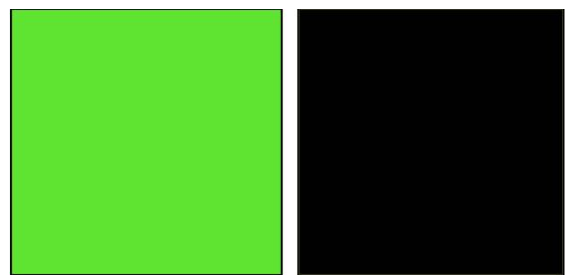
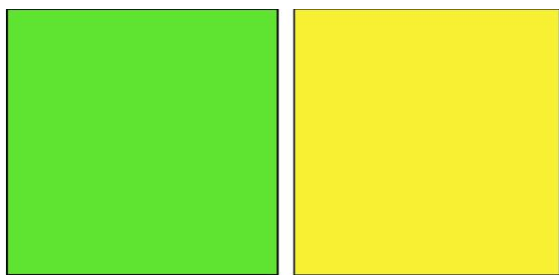
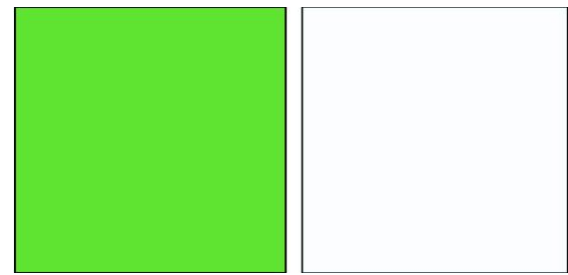
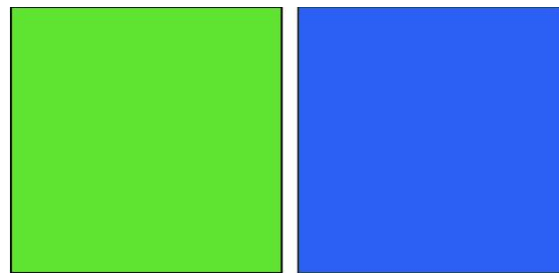
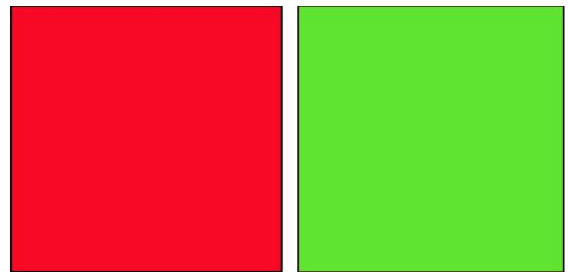
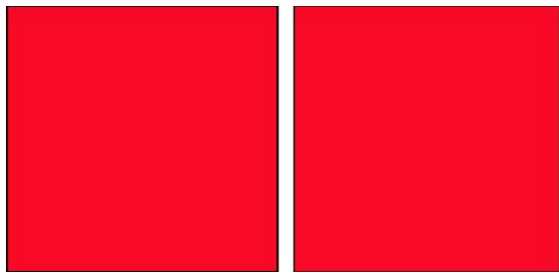
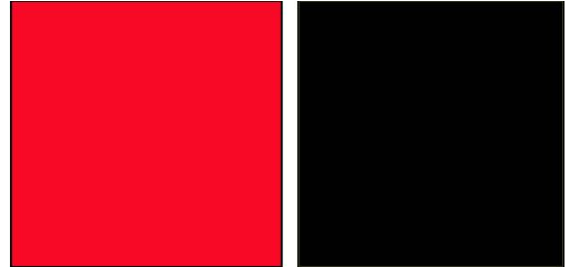
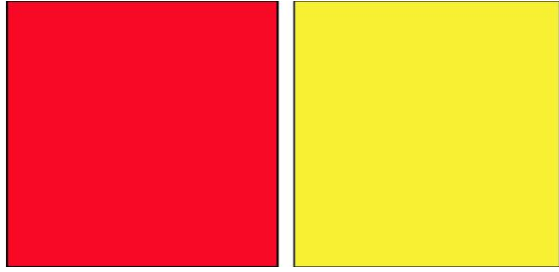
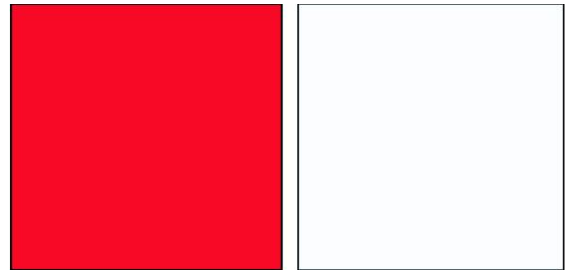
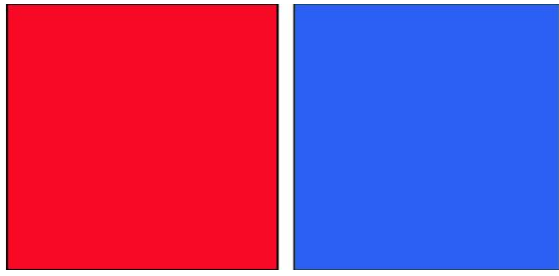


Tessere da ritagliare

(N.B.: volendo, possono essere messe a punto delle tessere di dimensioni maggiori di queste)







Eventuali immagini mnemoniche

Per favorire la memorizzazione delle varie facce, si può pensare di associare ad ogni colore una particolare immagine stilizzata; come, ad esempio, qui indicato.

