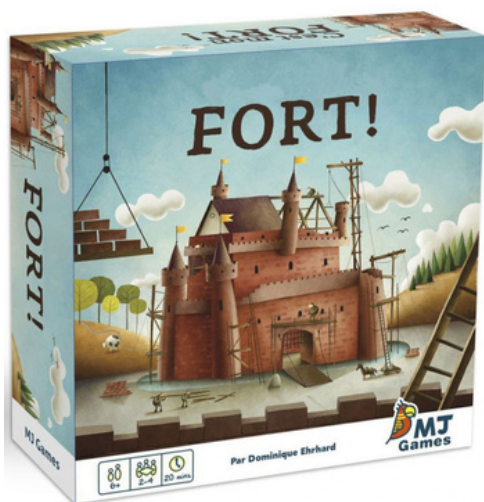


# FORT!



Ogni giocatore deve costruire le mura del suo castello. Le mura sono composte da tessere numerate e i numeri devono essere disposti in ordine crescente. Le 44 tessere delle mura numerate vengono messe sul tavolo a faccia in giù. Al proprio turno ciascun giocatore deve scoprire una tessera e decidere se prenderla per completare il suo bastione oppure no. Se non la prende, a quel punto la tessera diventa disponibile per tutti i giocatori a cui può interessare, essendo facilmente rintracciabile. Esistono due modalità di gioco, una più facile e una più avanzata dove entrano in campo tessere speciali (personaggi, cannoni e corvi) che hanno poteri speciali e influenzano la dinamica del punteggio.

Età: 6+  
Giocatori: 2-4  
Durata: 20'

Lo trovi in  
Bottega a  
22,5 euro

## LA RECENSIONE DEL PAPA'

Non credevo che sarei riuscito a trovare divertente quel che a prima vista sembra l'ennesimo gioco memory!

La componente di memoria in questo gioco è infatti solo una delle variabili che possono decretare il vincitore della partita. Molto dell'esito finale è legato alla strategia messa in campo fin dai primi momenti di gioco.

Premesso che ho giocato solo alla modalità più semplice, devo dire che non è per nulla scontato vincere anche contro i più piccoli. Se durante la partita verrà fatto un errore di valutazione, prendendo per esempio una tessera dal valore troppo alto, sarà particolarmente difficile completare il muro con 10 tessere.

Con una bimba piccola, di cinque anni, ho potuto comunque sperimentare quanto la mia memoria faccia cilecca, rispetto alla sua. È stato anche un divertente esercizio per rafforzare la conoscenza dell'ordine di grandezza dei numeri (arrivano fino a 45).

Rimarrà negli anni un ottimo gioco, dall'elevata rigiocabilità, avendo anche la possibilità di inserire regole nuove, che andranno ad aumentare la necessità di strategie più "complesse" per vincere, a scapito della più semplice (e ormai noiosa) componente memory.



## LA RECENSIONE DELLA CINQUENNE

IlNon è facilissimo capire se valga la pena o meno prendere una tessera o lasciarla sul tavolo. Dopo un paio di partite ho capito bene come funziona il gioco. Meglio invece aspettare qualche anno per aggiungere le regole più difficili con i personaggi. Serve un tavolo gigante per far stare tutte le 10 tessere in fila!

Questa scheda è stata curata da Omar Girardi

**I SUGGERIMENTI  
DEI NOSTRI EDUCATORI, RAGAZZI, FIGLI  
E NIPOTI SULLE LE NOVITÀ DELLA NOSTRA BOTTEGA DEL GIOCO!**