

DRAGON CASTLE

Sembra “Mah-Jong” e invece ...



Introduzione

Finalmente abbiamo tra le mani una copia di **DRAGON CASTLE** (creato da Horrible Games ed edito da Ghenos Games, per 2-4 giocatori di età da 8 anni in su, e della durata di 30-45 minuti) che a Essen 2017 aveva suscitato grande interesse.

Quasi tutte le recensioni che parlano di questo gioco lo apparentano al **Mah Jong**, da cui ha mutuato il tipo di tessere, spesso dimenticando però che il VERO Mah Jong è un gioco nato in Cina (e la cui traduzione letterale dovrebbe essere “uccello di canapa”) e consiste nel predisporre inizialmente quattro “muri” con le tessere da cui i giocatori pescano per creare delle combinazioni di coppie, tris e scale (un po’ come nel ramino).

In realtà gli autori hanno avuto l’ispirazione guardando un **video game** in solitario che porta lo stesso nome del gioco cinese e che consiste proprio nello scartare coppie di tessere uguali in modo da lasciare il tavolo completamente vuoto. Usando le tessere di Dragon Castle è dunque possibile riprodurre anche questo gioco in solitario, anche se non è indicato nelle regole, lasciando da parte tutti gli altri componenti.



I component.

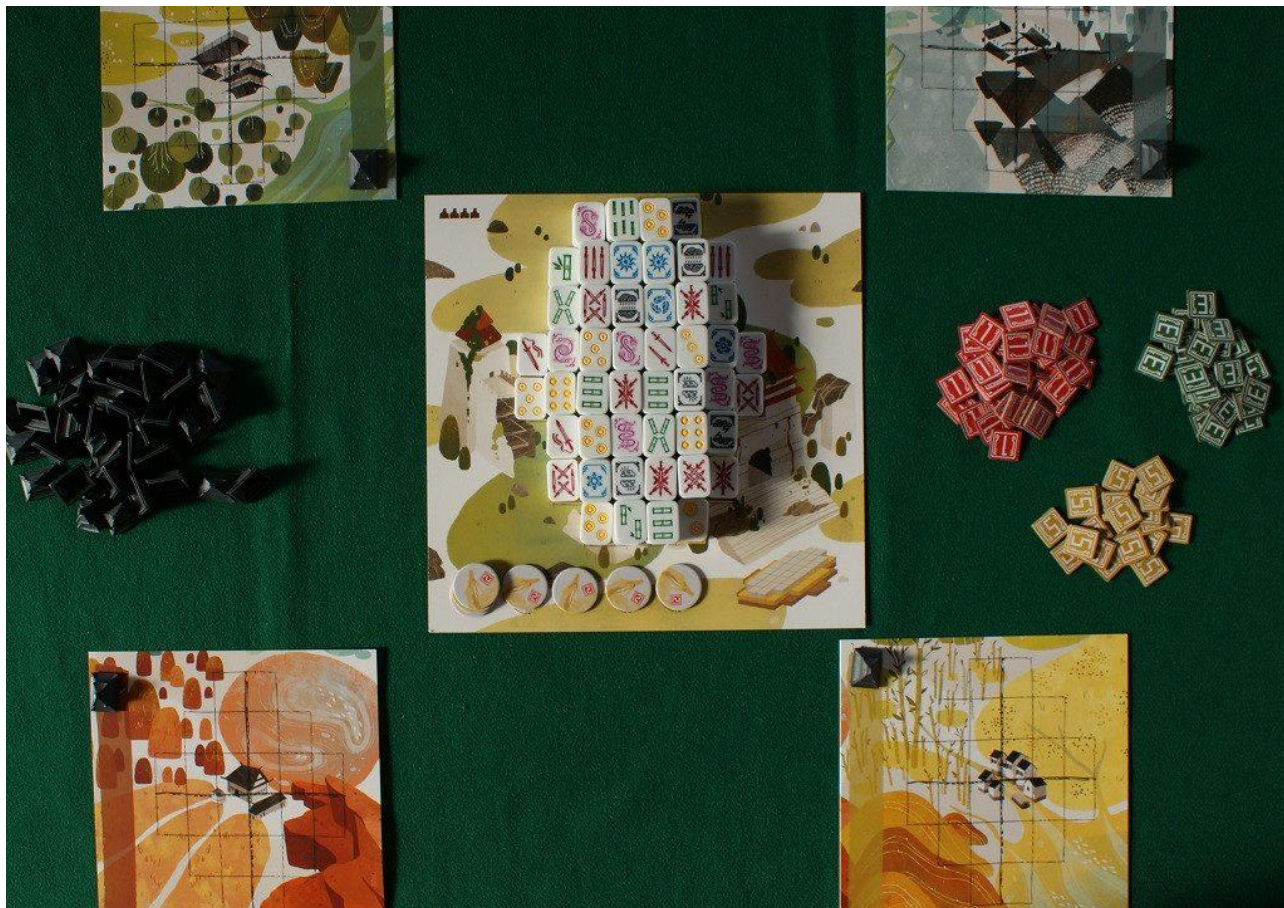
Unboxing

Apriamo la scatola quadrata di Dragon Castle siamo immediatamente colpiti dal termoformato bianco che contiene tutti i componenti e sorregge le plance di cartoncino. Poi subito dopo l'occhio viene attratto dai **116 blocchi di plastica bianca** con una faccia stampata in stile cinese: 72 di queste tessere sono chiamate "Fazione" (24 "cerchi" di colore giallo, 24 "spade" di colore rosso e 24 "bambù" di color verde), 32 sono quelle "Speciali" (16 "venti", di colore nero, e 16 "stagioni" di colore azzurro) e le ultime 12 sono per i "Draghi" (di colore viola). Completano la confezione 40 "Sacrari" di plastica nera (a forma di pagoda), 7 gettoni "Conto alla rovescia", due tabelloni di cartoncino (285x285mm) stampati su entrambe le facce, quattro plance più piccole (195x195 mm) sempre stampate su cartoncino, una tessera "Primo giocatore", quattro carte riassuntive e due mazzetti di 10 carte ciascuno ("Spiriti" e Draghi") di cui parleremo più avanti.

La grafica in stile "cinese" è molto ben ambientata: d'altra parte l'illustratrice, Cinyee Chiu, anche se vive negli Stati Uniti è originaria di Taiwan e dunque s'intende bene di quest'arte.

Tutto è molto bello e se proprio vogliamo trovargli un difetto dovremmo sottolineare che i due tabelloni e le quattro plance sono di cartoncino e non di cartone spesso con le illustrazioni incollate come nella maggior parte dei tabelloni di oggi. Pensiamo che non dovrebbero esserci problemi nel tempo, anche perché su di essi vengono semplicemente posate delle tessere, ma in un prodotto così ben curato ci è sembrata una sorta di "anomalia" e quindi vi consigliamo di trattarli con cura.

Tutti i componenti sono perfettamente adatti all'uso e durante i nostri test abbiamo avuto solo qualche piccolo problema con l'aggiustamento delle tessere sulle plance personali; nulla di così grave, ma spesso è necessario rovesciare i pezzi (come vedremo nella spiegazione) e lo spazio previsto è abbastanza ridotto, dunque è facile causare la caduta di qualche tessera, se non si presta particolare attenzione.



Il tavolo da gioco al termine del set-up.

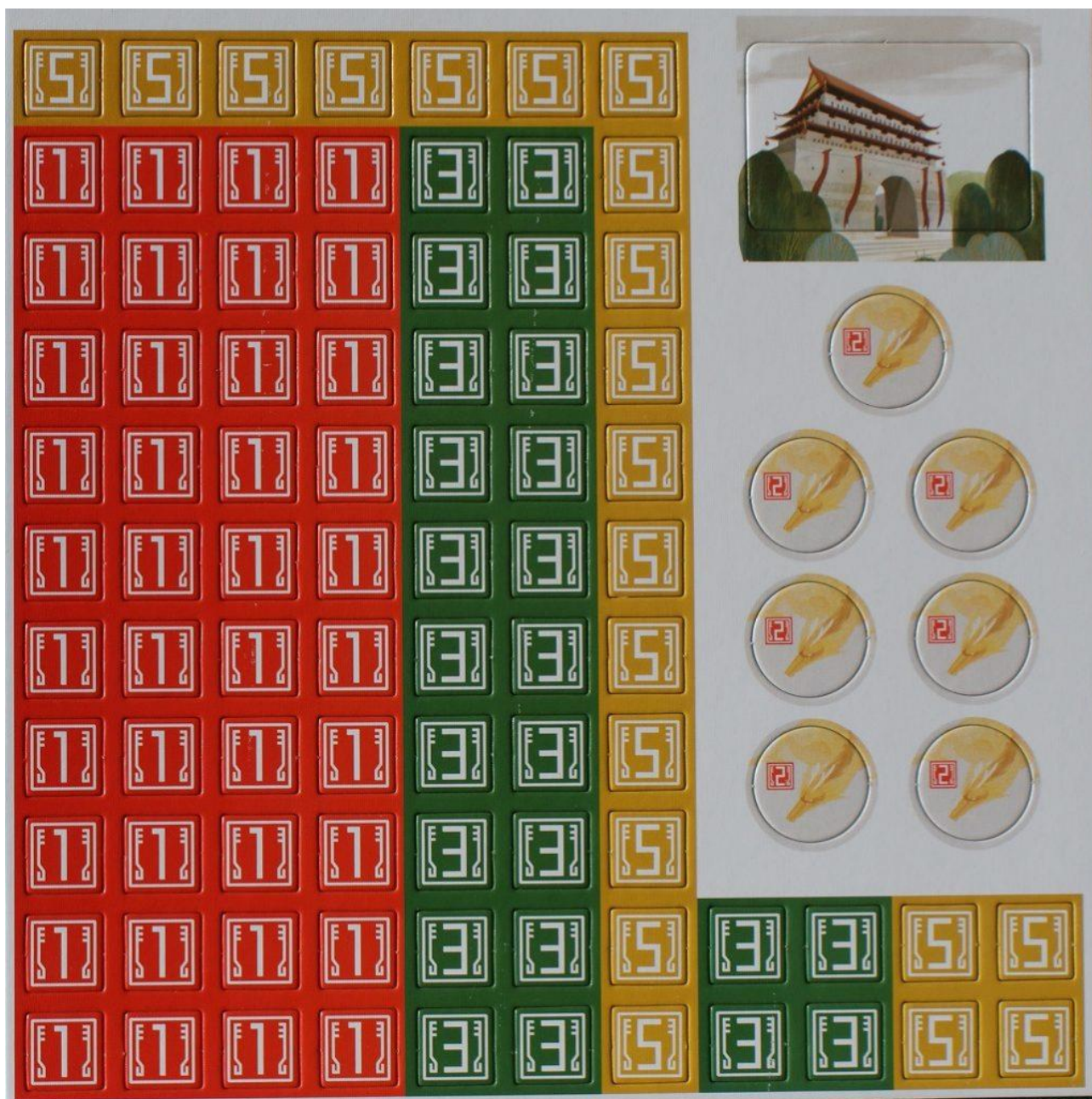
Preparazione (Set-Up)

La preparazione del gioco è piuttosto semplice, anche se richiede un pochino di tempo, ma mentre sistemate le tessere potete tranquillamente spiegare le regole e quindi ridurre davvero al minimo i tempi morti.

In base al numero dei partecipanti si sceglie uno dei tabelloni e lo si posa al centro del tavolo: su di esso è stampata una griglia di caselle rettangolari, e all'interno di ogni casella c'è un numero (da 1 a 3). A questo punto si devono pescare a caso le tessere da un sacchetto per mettere il numero indicato su ogni casella fino a formare il "castello del drago" (e questo ci fa ricordare che nel video game cui accennavamo il primo puzzle è proprio chiamato "Drago"). Ne avete un esempio nella foto in alto, scattata dopo il set-up di una partita a quattro.

Ogni giocatore prende una plancia e vi deposita un "santuario".

Tutti gli altri elementi, le tessere con i Punti Vittoria (PV) e gli altri santuari vengono messi in tavola, a portata di mano. Nel gioco "avanzato" si useranno anche le carte "Spirito" e "Drago", ma per le prime 2-3 partite se ne può tranquillamente fare a meno.



Tutti i componenti da de-fustellare: si vedono, a destra, i gettoni del conteggio finale e, in alto, la tessera del primo giocatore.

Le regole in pratica chiedono ai giocatori di “smontare” poco alla volta il castello del drago per costruirne uno personale sulla plancia ricevuta in dotazione, cercando di fare il maggior numero di Punti Vittoria (PV) in diversi modi. A fine partita chi avrà ottenuto il totale più alto verrà dichiarato vincitore.

Il Gioco

Il primo giocatore, e ovviamente tutti gli altri dopo di lui, durante il suo turno ha tre possibilità a disposizione:

1. prendere una tessera dal piano più alto del castello e una seconda, esattamente uguale, da un qualsiasi altro piano, purché sia “libera”;
2. prendere una sola tessera, sempre dal piano più alto del castello del drago, e un santuario;

3. prendere e scartare una tessera dal piano più alto del castello e ottenere in cambio 1 PV (conservando la tessera scartata a faccia in giù vicino alla propria plancia).

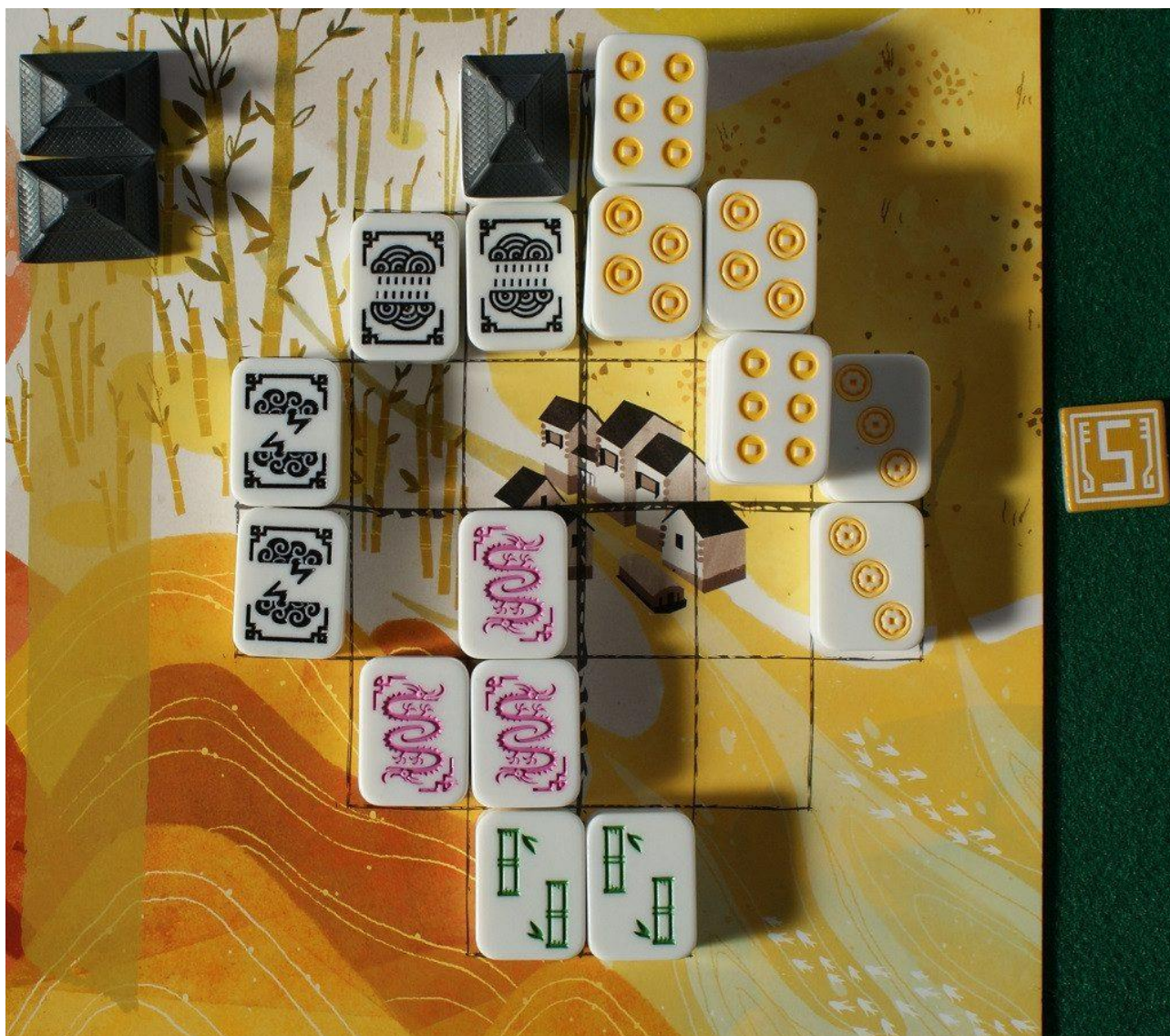


La plancia di un giocatore dopo le prime fasi della partita: il gruppo di tessere in alto a destra è stato consolidato e deve essere girato a faccia in giù in quelle stesse caselle. Essendo 5 il giocatore ottiene un gettone da 3 PV ed ha la possibilità di posare anche un santuario.

Le tessere prelevate dal castello del drago devono essere subito spostate sulla propria plancia in una o più delle caselle disponibili, oppure sopra altre tessere precedentemente rovesciate. Se, volontariamente o meno, **si crea un set di tessere adiacenti** orizzontalmente e/o verticalmente aventi tutte lo stesso seme (colore), allora si genera un “consolidamento”: il giocatore deve girare tutte le tessere consolidate a faccia in giù e incassa un numero di PV proporzionale.

Con 4 tessere consolidate si ottengono 2 PV, con 5 se ne avranno 3 e così di seguito fino a 8 tessere (8 PV); ogni tessera in più fa aggiungere poi 1 PV al totale. Subito dopo il consolidamento, **il giocatore può coprire con un santuario** una o due delle tessere appena girate (a seconda del seme

usato): prima di consolidare è quindi meglio ricordarsi di incamerare qualche santuario di scorta. Vi sembra una banalità? Beh, non è così: nei nostri test i giocatori erano spesso così concentrati nella ricerca delle tessere giuste da dimenticare spesso di fare scorta di santuari.



La plancia dello stesso giocatore qualche turno più tardi: questa volta consolida un gruppo di 6 tessere gialle, guadagnando 5 PV, ma prepara già la strada per un consolidamento nero e viola.

Consolidare molte tessere è conveniente per il numero di PV che si incassano subito, ma rallenta un po' la costruzione del secondo e terzo piano che, se coperti dai santuari, daranno 2-3 PV l'uno. Quindi a nostro avviso inizialmente è più conveniente consolidare gruppi di 5-6 tessere al massimo, per passare subito dopo alla costruzione dei piani superiori.

Quando nel castello del drago restano unicamente tessere del piano terra, la partita si avvicina alla fine e si attivano i gettoni del “conto alla rovescia”: alle tre azioni di base si aggiunge ora quella di poter pescare uno di questi gettoni (ognuno dei quali darà al suo possessore 2 PV a fine partita). Ma attenzione: questa sarà sicuramente l'azione preferita di chi si sente in netto vantaggio, mentre i giocatori rimasti indietro nel punteggio dovranno pensare piuttosto a consolidare in fretta tutto il possibile.



La pista dei gettoni del Drago: è stato appena prelevato il gettone della casella col punto interrogativo. I giocatori seguenti possono ancora terminare la loro mossa prima di fermare il gioco e passare al punteggio finale.

Quando viene prelevato il gettone che copre la casella con un punto esclamativo, questo si trasforma nel segnale dell'ultimo turno. Si procede allora fino al giocatore ultimo di mano, in modo che tutti abbiano avuto le stesse mosse, e il gioco termina, per poi passare al conteggio finale dei punti.

Qualche considerazione finale

Dragon Castle è già piuttosto divertente nella sua configurazione di base e questa è stata infatti la più usata durante i nostri play test in famiglia o con i più giovani; tuttavia è possibile aggiungere un pizzico di “pepe” al menu utilizzando le carte “spirito” e “drago”.

Si tratta di due set separati di 10 carte ciascuno, da cui se ne estraggono due a caso: la prima (spirito) può essere attivata da tutti durante la partita (scartando una tessera qualunque dalla propria plancia) per usufruire del suo bonus: consolidare set di tessere con lo stesso valore (anziché guardare il colore), spostare tessere da una casella all'altra della propria plancia, costruire un santuario extra quando si consolida, ecc.

La seconda (drago) è praticamente un “obiettivo” da raggiungere prima della fine del gioco per incassare qualche PV extra: 1 PV per ogni santuario di una fila o colonna scelta dal giocatore, 1 PV per ogni santuario piazzato sulle caselle perimetrali della plancia, ecc.



Alcune delle carte “drago”, opzionali.

La fase iniziale del gioco è importante perché i partecipanti sono costretti a scegliere una “strategia” in base al tipo (o colore) delle tessere che potranno prendere nei primi turni: andare a selezionare un colore già scelto da un altro potrebbe causare in seguito difficoltà a entrambi i giocatori, impedendo loro di consolidare gruppi importanti, mentre scegliere le tessere “speciali” o i draghi significa avere a disposizione un numero più contenuto di tessere, ma anche la possibilità di piazzare più santuari.



I santuari.

In realtà, abbiamo visto giocare Dragon Castle in modo molto “istintivo” (prendendo quello che era disponibile al momento del turno e riducendo al minimo la ricerca di santuari da tenere di scorta) e spesso la vittoria è proprio andata a uno dei giocatori più accorti, soprattutto grazie a i PV ottenuti con le pile coperte dai santuari. Poi ci sono state partite (solitamente fra giocatori più smaliziati) in cui ogni mossa è stata ponderata più a lungo, non solo per cercare di prendere tessere utili, ma anche per evitare di rendere disponibili tessere che sarebbero state invece MOLTO utili agli avversari. Ricordiamo infatti che per prelevare una tessera da un piano essa deve avere almeno un fianco (destro o sinistro) libero. Questa regola, accoppiata all’obbligo di prendere sempre per prima una tessera del piano più alto, ha più volte generato situazioni incredibili in cui nessuno era in grado di fare delle coppie perché gli avversari erano stati attentissimi a non lasciare “regali”.



Tutte le tessere del gioco.

È evidente che questa situazione avviene solo tra giocatori che conoscono già bene il gioco e che desiderano “gustarselo” fino in fondo, mentre per tutti gli altri il divertimento sta soprattutto nel cercare coppie e nel far crescere il proprio castello il più rapidamente possibile, creando talvolta situazioni di blocco sulla plancia personale che impediscono la formazione di “consolidamenti” interessanti. Posare tessere un po’ a caso significa infatti non rendersi conto che lo spazio è limitato e che deve essere ottimizzato al massimo.

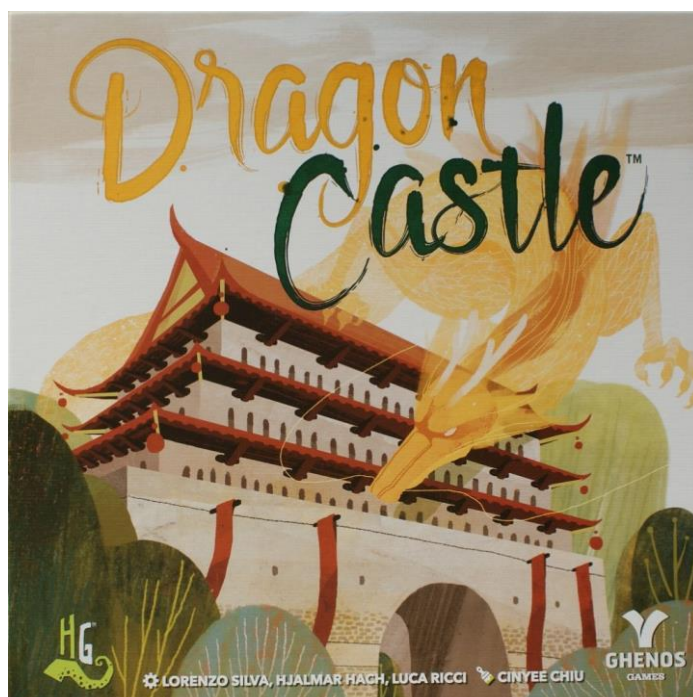
Basta qualche turno per imparare la meccanica del gioco e poi ci si può dedicare interamente alla tattica: in caso di dubbi basta un’occhiata alla carta riassuntiva, consegnata a ogni partecipante all’inizio, per avere subito la risposta necessaria.



La carta riassuntiva: sul fronte sono indicate le azioni possibili (quella in basso vale solo quando resta un solo strato di tessere nel castello), mentre sul retro sono schematizzati i modi per fare punti con il consolidamento e con la posa dei santuari.

Dragon Castle è un gioco che attrae molto, soprattutto visivamente, e che può essere utilizzato per accostare al tavolo da gioco anche persone un po' "refrattarie", attratte dalla manipolazione continua delle tessere, dai disegni così orientalizzanti, e probabilmente anche dai commenti salaci di chi aveva puntato a prendere un tipo preciso di pezzi e se li è visti portare via dagli avversari.

Si ringrazia [GHENOS GAMES](https://www ghenos games.com) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.