

DECKREATIVE

Un mazzo universale per inventare nuovi giochi o completarne altri.



Introduzione

Nonostante siamo ormai “scafati” giocatori da qualche decina di anni, ogni tanto rimaniamo ancora stupiti di fronte a qualche “invenzione” degli autori: e così è stato con [DecKreative](#), un gioco di Francesco Stefanacci (o Francis Green, come si firma da autore) già noto nel nostro “mondo piccolo” come autore di titoli come Misanthropia, Decktective, ecc.

Questa volta però ha “lavorato” per la sua stessa casa editrice, la [Space Otter](#) (Lontra spaziale) da lui fondata nel 2021.

Se guardiamo i dati riassuntivi sulla scatola del gioco scopriamo che può essere giocato da 1 a 54 persone (da 6 anni in su) per una durata che potrebbe (teoricamente) andare da 1 a 1000 minuti. Ovviamente non abbiamo neppure pensato di testare il gioco con 54 persone o cercare delle regole così complicate da farlo durare 16 ore o più... ma abbiamo provato gli scenari scaricabili dal loro sito, alcuni dei quali sono più che adatti anche ai giocatori più giovani.

Ma andiamo con ordine

Unboxing



Foto 1 – I componenti di DecKreative.

All'interno della scatolina di **DecKreative** troviamo 54 carte (delle dimensioni di 63x88 mm) che hanno sul dorso 54 diversi disegni e sulla faccia una miriade di simboli (ne abbiamo contati da 26 a 30).

Non c'è però nessun regolamento, quindi stavamo già pensando di chiedere spiegazioni direttamente all'editore quando, andando sul sito di Space Otter, non solo abbiamo capito il perché, ma ci siamo subito scaricati le regole di dieci "proposte" offerte dall'editore.

La realtà è questa: il mazzo di **DecKreative** è stato pensato proprio per essere "multiuso" e per adattarsi quindi a qualsiasi situazione.

La qualità delle carte è buona ma ci sembra siano state stampate su cartoncino un po' "leggero", quindi vi consigliamo di imbustarle prima di iniziare ad utilizzarle.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – La grafica del lato A di alcune carte.

Aha... non vi abbiamo appena detto che il mazzo di DecKreative è stato fatto perché ognuno possa usarlo come vuole? Quindi inutile cercare il piazzamento iniziale in questa sezione: in realtà quindi dovete essere voi a pensare a cosa potrebbe servirvi, agendo di conseguenza:

- volete decidere chi sarà il Primo Giocatore della vostra prossima partita? Sulla parte destra di ogni carta c'è un criterio per farlo, dunque prendetene tutti una a caso e seguite le istruzioni. Non vi piace questo metodo? Decidete allora di usare un tipo di dado (D4-D6-D10-D24...) e girate una carta per persona, andando a vedere che numero appare sul dado di quel tipo (sono stampati in alto a destra);
- state facendo una partita a D&D e dovete lanciare dei dadi ma li avete dimenticati a casa? Beh, nessuna paura, basta girare le carte e leggere i risultati;

- Volete provare a comporre un motivetto musicale? Alla riga 7 di ogni carta c'è una nota: non so cosa salterà fuori (noi abbiamo provato con la chitarra, ma il motivo non era molto orecchiabile);
- Volete giocare a Scarabeo? Ogni carta riporta una lettera dell'alfabeto col valore che appare sul tabellone di quel gioco;



Foto 3 – La grafica sul dorso (lato B) di alcune carte.

- Conoscete a memoria tutte le carte di Dixit? Avete ora 54 diversi “quadri” (sul dorso delle carte) che potrete adeguatamente sfruttare per quel gioco;
- Avete a breve l'esame di storia antica? La riga 9 vi offre il nome di tutte le muse con relativo “compito” a loro affidato;
- Se invece state studiando “dottrina” potreste ispirarvi alla riga 10, dove sono elencati alcuni comandamenti religiosi (con riferimento al corrispondente capitolo della bibbia).

Il Gioco

Ciò premesso vediamo qui di seguito di cosa parlano i 10 giochi che potrete scaricare dal sito di Space Otter per le vostre prime partite a **DeckKreative**:

(1) – Il Dungeon del mago folle: è un gioco di ruolo per 2-10 giocatori da 8 anni in su. Si pescano due carte per ogni “stanza” e si eseguono le istruzioni della riga 9 (muse) e 10 (comandamenti) per eseguire delle azioni.

(2) – Battaglie Laser: due giocatori (8 anni o più) si affrontano in un’arena muovendo la loro pedina (secondo la riga 8 delle carte) e combattono a colpi di laser (girando carte e guardando il valore sui dadi).

(3) – I più simili: 2-5 giocatori da 6 anni in su. Ognuno ha due carte e, al suo turno, deve annunciare a tutti una caratteristica presa da una di esse e cercare di individuare chi ha la stessa caratteristica sulle carte in mano.



Foto 4 – Esempio di carta con tutte le sue caratteristiche.

(4) – Il più alto regna: si gioca solo in due, da 6 anni in su, con 5 carte a testa: il giocatore di turno gira una carta e l’avversario deve giocare un’altra che abbia almeno un dado col punteggio superiore ad uno di quelli della carta precedente, altrimenti... perde.

(5) – Indovina cosa?: per 3-10 persone da 6 anni in su. Qui bisogna indovinare le carte degli avversari: si preparano preliminarmente dei gruppi di carte con lo stesso simbolo (ad esempio dalla

riga cinque) e se ne dà una a tutti i partecipanti. Poi si pongono delle domande che richiedano come risposta solo un SI o un NO finché non si è certi di avere riconosciuto “cosa” ha uno degli amici.;

(6) – Kamikaze Attack: per 2 persone, da 6 anni in su. Si preparano due mazzi che contengano le icone “spada”, “arco”, “scudo” e “teschio” (cerchietto di destra nella fila sopra al riquadro) ed ognuno sceglie una carta, poi entrambe vengono scoperte e si guarda chi vince (la spada batte l’arco, si ritira con lo scudo; l’arco vince contro lo scudo, ecc.). L’espansione aggiunge altri 3 giocatori, ognuno con un mazzo specifico.



Foto 5 – Altro esempio di carta: notare la spada del quarto cerchietto nella fila sopra al riquadro e come... spezzare un pareggio.

(7) – Le parole che non mi devi dire: 2-10 giocatori, da 10 anni in su. Questa volta si usano le immagini sul dorso delle carte, distribuendone una a testa e mettendone una in tavola. I giocatori scrivono una parola collegata al “seme” indicato nel primo cerchietto della riga “4”: con “cuori”, per esempio, si indica un oggetto disegnato sulla propria carta, con “quadri” un mestiere, con “fiori” un concetto e con “picche” un aggettivo. Poi bisogna indovinare quale oggetto hanno scelto gli avversari.

(8) - Morra navale: si gioca in due, da 8 anni in su: questa volta si usano i classici “sasso”, “carta” e “forbice” che appaiono nel cerchietto col numero “3” di ogni carta. Si scelgono 3 set di carte, si mescolano e se ne distribuiscono quattro a testa, scartando la nona. Il primo giocatore gioca una carta pronunciando l’oggetto e quale carta vuole attaccare (per esempio “Forbici 3”) e l’avversario verifica se ha perso (scarta la carta), vinto (l’attaccante scarta una carta) o pareggiato (stesso simbolo). Vince chi elimina l’ultima carta dell’avversario.

(9) - Occhio alla Musa: 2-8 giocatori da 6 anni in su. Si utilizza l'intero mazzo da mettere sul tavolo, faccia visibile. Il numero del D10 sulla carta superiore è la "base" del match. Il giocatore di turno gira una carta del mazzo: se uno dei dadi della carta sottostante ha lo stesso valore del "base" e l'interruttore (icona "22") è su ON allora dice ad alta voce il nome della musa di quella carta e la trattiene, altrimenti il turno passa al successivo. Vince chi raccoglie per primo un certo numero di carte.



Foto 6 – La scatola di DecKreative.

(10) – Pulisci il multisala: 1-5 giocatori, da 10 anni in su. Si piazzano 4 carte a faccia in su (coi simboli) a rappresentare le sale di un cinema, e si utilizzano i simboli "interruttore" (n°2), "emozione" (n°4) ed i dadi. I partecipanti ricevono 3 carte a testa. Per ogni "sala" si girano tante carte quante ne indica il "D4", lasciando visibile l'icona "emozione", poi i giocatori utilizzano le loro carte per... pulire le sale prima che arrivino gli "spettatori" (le carte del mazzo). Si verificano allora le "emozioni" e se l'interruttore è ON o OFF: se il totale è compreso nel valore delle pulizie dei giocatori si fanno punti "complimenti". Vince chi ottiene il totale più alto.

Commento finale

A questo punto avrete capito che, come avevamo anticipato all'inizio di questa chiacchierata, con **DecKreative** ci troviamo di fronte ad un titolo difficilmente "classificabile": noi lo abbiamo utilizzato durante i playtest di tutte le novità, portate a casa da PLAY 2023, per determinare il primo giocatore o per eventuali lanci di dado.

La reazione “standard” di ogni giocatore alla vista del mazzo è stata quella di prenderlo in mano e cominciare a scorrere tutte le immagini del dorso prima di... ricominciare tutto da capo scorrendo la faccia delle carte, sempre sperando di avere qualche indizio sul funzionamento del gioco.

Noi ci siamo persino inventati qualche semplice giochino per i bambini e qualche “fillerino” perappare un buco di pochi minuti in attesa che arrivassero tutti i partecipanti per iniziare un gioco più complesso. Il prezzo competitivo e la grafica invitante naturalmente ne fanno un... candidato ad essere presente in molti dei nostri tavoli.

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