

KINGDOMINO DUELL

Quando i “domino” diventano virtuali



Introduzione

Il gioco [Kingdomino](#) di **Bruno Cathala**, uscito nel 2016 e vincitore di un incredibile numero di premi in soli due anni (Spiel des Jahres in Germania, As d'Or in Francia, Gioco dell'Anno in Italia, ecc.) non poteva non “generare” un qualche figlio “deviato” (nel senso che non si tratta di una semplice espansione, ma di un titolo ispirato al padre ma con materiali e dinamiche diverse) e data la moda attuale per i **giochi di carta e matita** ecco arrivare puntualmente sui nostri tavoli **Kingdomino Duel**, per 2 giocatori, concepito dallo stesso Cathala, in collaborazione con Ludovic Maublanc.

L'età indicata sulla scatola (da 8 anni in su) è condivisibile, a nostro avviso, perché il gioco è davvero fatto per tutti e la sua durata (15-20 minuti al massimo) permette di utilizzarlo come riempitivo in attesa di qualche gioco più impegnativo o per sfidare più volte figli, nipoti e gentili consorti in un solo pomeriggio/serata.

Abbiamo affermato molte volte da queste pagine che ogni tipo di gioco (purché sia ben pensato ed altrettanto ben realizzato) può avere un suo seguito in una o più delle “categorie” di giocatori, dai più piccoli ai più esperti: **Kingdomino Duel** è nato per piacere soprattutto ai più giovani o alle persone che non sono molto motivate a sedersi ad un tavolo per giocare. Si tratta infatti semplicemente di lanciare quattro dadi e di segnare le “combinazioni” ottenute su un foglietto: nessuna difficoltà di apprendimento, quindi, e se poi qualcuno vi spiega le poche regole non dovete nemmeno gettare uno sguardo al succinto regolamento.



i component.

Unboxing e Preparazione

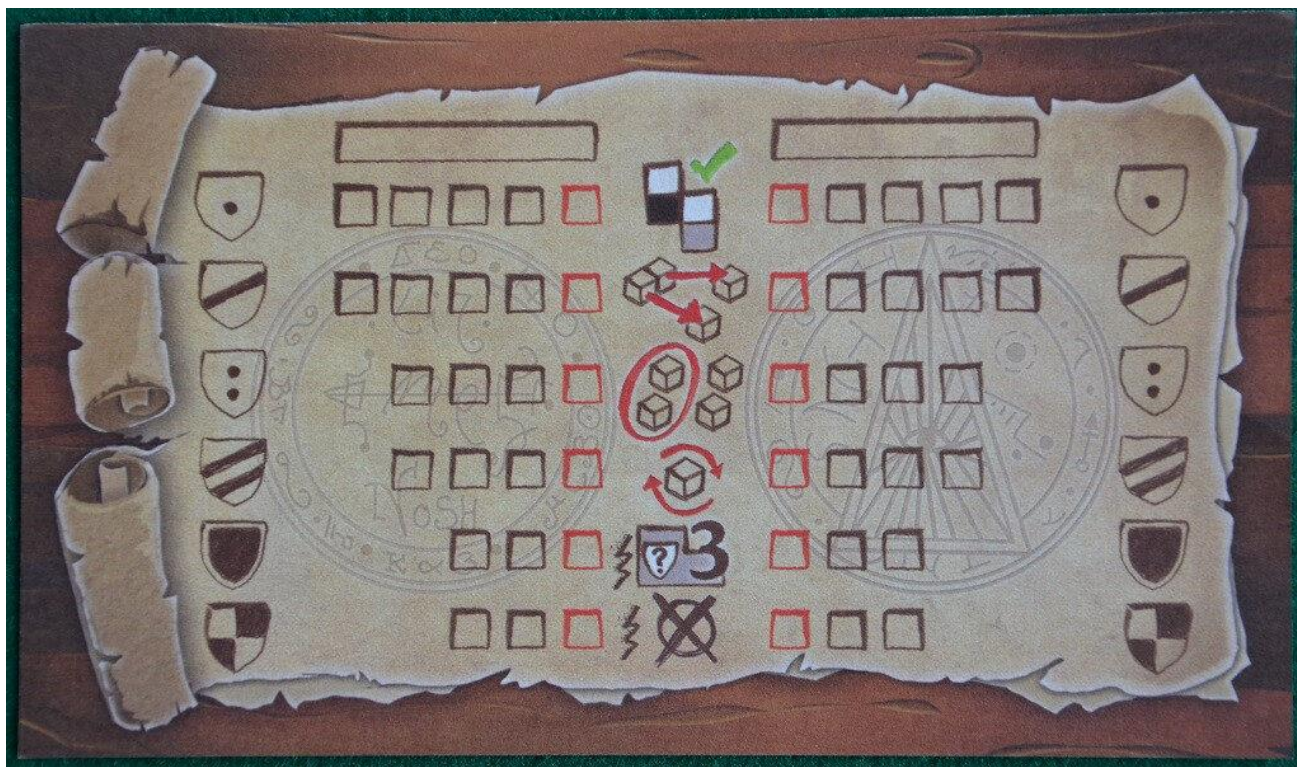
La scatola di **Kingdomino Duel** (delle dimensioni di appena 110x180x40 mm) è stata realizzata in maniera ineccepibile perché il suo coperchio si apre “a libro” e quando viene chiuso è tenuto fermo da un magnete: un sistema semplice ma davvero ben studiato.

Poi all'interno troviamo un termo-formato di PET trasparente nel quale è stato ricavato l'alloggiamento per quattro “dadoni” di plastica bianca (20x20x20 mm) e due matite per segnare simboli e punti su un apposito blocchetto.

Il libretto delle regole è un pieghevole di sei paginette con numerosi esempi di gioco ed alcuni schemi riassuntivi: dopo averlo letto la prima volta nessuno ci tornerà sopra perché i pochi “dubbi” che potrebbero restare sulle funzioni speciali sono spiegate con dei simboli sul retro dei foglietti segnapunti, come vedremo fra un attimo.

Ci sono ben sette pieghevoli nella scatola di Kingdomino Duel, uno per ogni principale lingua europea...

Nulla di particolare da dire quindi sui materiali: ben fatti e senza problemi durante le partite.



Il retro del foglietto segnapunti.

I due avversari prendono un foglietto a testa, poi mettono al centro del tavolo un terzo foglietto con il retro in alto (come si vede nella foto qui sopra), a mostrare la sezione dei Bonus extra che possono essere guadagnati durante la partita.

Approfittiamo di queste righe per avvertire che i dadi sono tutti leggermente diversi fra loro e che alcuni “scudi” sono più rari di altri, così, utilizzando l’ordine dei disegni nella foto e andando dall’alto in basso, notiamo che:

- Il primo scudo (quello con 1 pallino al centro) compare in totale su 5 facce, ed una di esse include anche una “crocetta”.
- Il secondo scudo è come il primo: 5 facce ed una con crocetta.
- Il terzo ed il quarto compaiono su quattro facce, e due di esse hanno una crocetta.
- Il quinto ed il sesto compaiono solo su DUE facce, ma una di esse ha due crocette.
- Le due facce rimanenti hanno un “Punto Interrogativo”: sono i “Jolly”.

È importante conoscere questa distribuzione perché può aiutare i giocatori nelle loro scelte durante la partita.



I foglietti segnapunti.

Se diamo poi un'occhiata anche ai foglietti segnapunti (vedere la foto qui sopra) noteremo una prima somiglianza fra il Kingdomino originale e **Kingdomino Duel**: il Castello al centro della griglia di 5x7 quadretti.

Il Gioco

Il Primo Giocatore lancia i quattro dadi e poi ne sceglie uno da mettere nella sua metà campo: il suo avversario sceglie a sua volta un dado fra i tre rimasti. Poi tocca di nuovo al primo giocatore e l'ultimo dado va ovviamente al suo avversario. Nei turni successivi i giocatori si alterneranno al primo posto ma il processo resterà sempre uguale.

Accostando i due dadi raccolti i giocatori creano una specie di "domino virtuale" composto da due scudetti (uguali o diversi) oppure da un mix di scudetti e Jolly. Questo "domino" deve ora essere inserito nella griglia, sapendo che inizialmente esso dovrà avere un lato in comune con il "castello", mentre in seguito si potranno posare "domino" adiacenti a facce uguali già inserite oppure ad un altro lato del castello (come nel Kingdomino originale).

Poiché il contorno degli scudi è già disegnato all'interno delle 35 caselle della griglia, ai giocatori resta solo il compito di inserire i simboli dei dadi acquisiti: uno o due pallini, una o due barre, uno scudo tutto pieno ed uno diviso in due quadretti bianchi e due neri. Niente di difficile anche per chi ha doti "artistiche" praticamente nulle.



Le matite per riempire gli scudi nel foglietto ed i quattro dadi sui quali si intravedono tutti i simboli, compreso il punto interrogativo sul fianco del primo a sinistra.

Prima di inserire i simboli sulla griglia i giocatori devono ovviamente prestare attenzione innanzitutto a non creare dei “buchi” che in seguito non sia possibile riempire, ma anche e soprattutto devono fare del loro meglio per mantenere dei gruppi omogenei (cioè con lo stesso simbolo) e ben distaccati dagli altri in modo da non mescolarli fra loro.

A fine partita infatti, come succedeva per il “papà”, anche in **Kingdomino Duel** i giocatori moltiplicheranno il numero di caselle di ogni gruppo con lo stesso simbolo per il numero di “crocette” in esso presenti. Avevamo anticipato che alcune facce del dado contengono 1 o 2 crocette: esse sostituiscono le “corone” di Kingdomino, ma hanno esattamente lo stesso effetto moltiplicatore. In altre parole, per fare un esempio, se un gruppo di 7 caselle con lo stesso scudo non ha neppure una crocetta il suo valore sarà “zero”; con una crocetta varrà 7 punti; con due 14 punti, ecc.

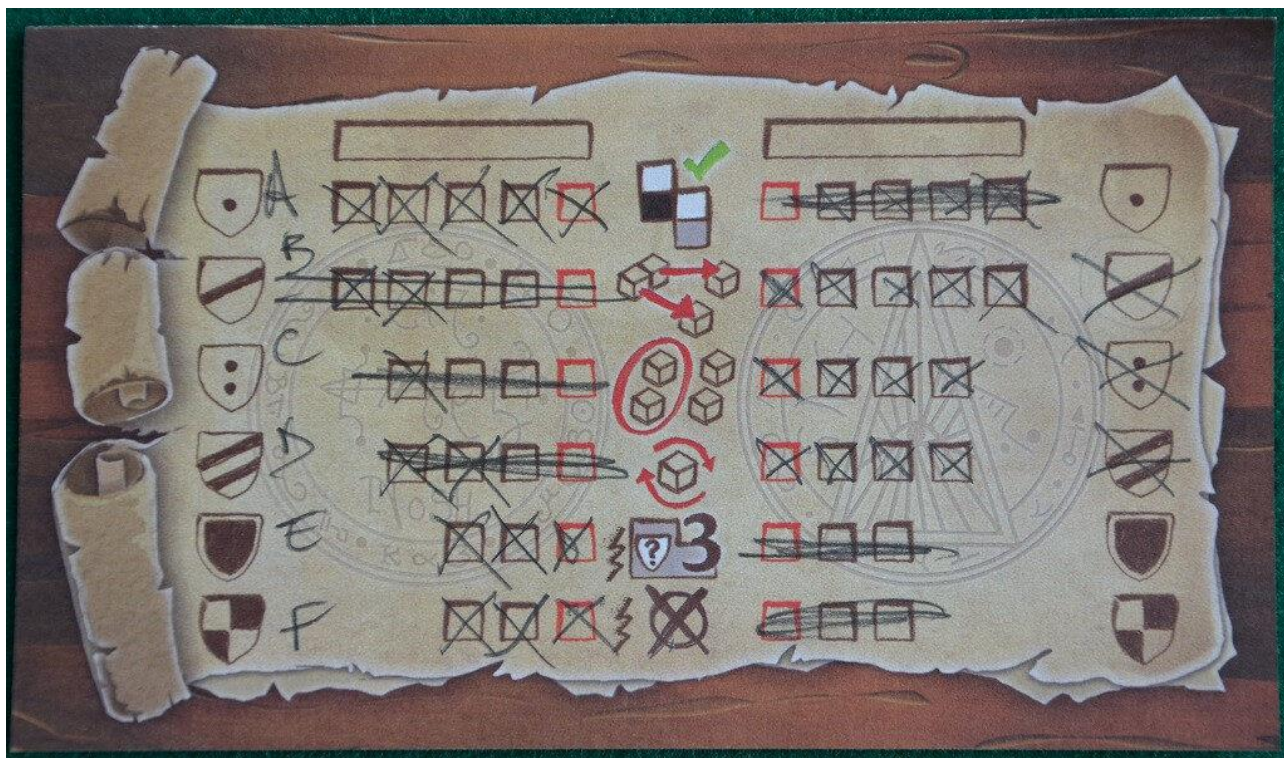


Ecco come si presenta un foglietto segnapunti alla fine di una partita.

Per capirci meglio diamo un'occhiata alla foto qui sopra; essa ci mostra uno dei nostri foglietti, completamente riempito, alla fine di una "sfida": sulla destra sono stati segnati i punti ricevuti da ogni simbolo.

Vediamo così che in alto a sinistra ci sono SEI scudetti fra loro adiacenti con il simbolo del pallino e due crocette, quindi daranno un totale di 12 PV; in basso a sinistra ed in alto a destra ci sono DUE gruppi di TRE scudi con 2 pallini, e poiché ognuno ha due crocette il loro valore totale è di 12 PV; ecc.

All'inizio di questa chiacchierata avevamo detto che uno dei foglietti segnapunti doveva essere girato sul retro e messo fra i due contendenti perché la sua funzione è quella di regalare dei bonus (chiamati "magie" nel testo) ai giocatori ... meno fortunati.



Il foglietto dei bonus alla fine di una partita.

Ogni volta che un giocatore prende un dado SENZA alcuna crocetta deve marcare una delle caselle del foglietto in corrispondenza della traccia corrispondente al simbolo del dado. Nella foto si vede dunque che il giocatore di sinistra ha marcato per primo le cinque caselle dello scudetto col pallino (che abbiamo chiamato "A" per comodità di spiegazione) e le tre caselle di "E" ed "F", mentre il suo avversario ha vinto la competizione in "B", "C" e "D".

Che cosa hanno guadagnato? Ecco la spiegazione dei simboli che vedete al centro del foglietto, ricordando che ogni bonus è mono-uso:

- A. È possibile posare un "domino" senza tener conto delle regole sulle adiacenze (in pratica lo si può mettere dovunque).
- B. Invece di posare un "Domino" intero si possono riempire due caselle qualsiasi sulla griglia con i simboli ricevuti, rispettando sempre le regole sull'adiacenza.
- C. Il Primo Giocatore può scegliere entrambi i dadi subito dopo il lancio.
- D. Si può ruotare uno dei due dadi acquisiti per utilizzare un'altra faccia a scelta.

- E. Questa è un po' più complicata (si fa per dire ...): dopo aver scelto un tipo di scudo tutte le caselle "singole" con quel simbolo valgono 3 PV.
- F. Aggiungere una crocetta ad un qualsiasi scudo sulla griglia.

A questo proposito è bene citare qui anche la regola che vi permette di aggiungere (una sola volta nella partita) una crocetta in un qualsiasi scudo già piazzato sulla griglia: per ricordarsi di avere sfruttato questa possibilità si deve "barrare" la casella del castello.

Qualche considerazione finale

Che dire come commento finale a questo **Kingdomino Duel**? Negli ultimi anni c'è stato un proliferare di giochi di carta e matita che usano dadi o carte (più noti ahimè nel nostro Paese con il loro nome in inglese "Roll & Write"): chi scrive fa parte della schiera dei giocatori cosiddetti "esperti" e che amano soprattutto i titoli più complessi che hanno alla base programmazione e strategia.



La scatola del gioco.

Tuttavia la nostra esperienza non è INNATA e se ora siamo capaci di passare un paio d'ore facendo girare al massimo i nostri neuroni è perché anni fa (ormai tanti, purtroppo, per chi scrive) abbiamo iniziato con qualcosa di semplice che ci ha insegnato ad amare questo hobby.

Ecco perché dei giochi semplici ed immediati come **Kingdomino Duel** sono più che ben accetti, dato che il loro costo è quasi sempre alla portata di tutti e le regole possono essere lette e spiegate anche da chi non ha molta dimestichezza con questo “mestiere”.

Così ci guadagnano tutti: la famiglia, che può passare un paio d'ore insieme divertendosi; il mercato, perché pian piano i ragazzini di oggi diventeranno i compratori di domani; la comunità intera, perché chi si appassiona a questo tipo di passatempo spesso tende ad incontrarsi con gli amici ad un tavolo da gioco piuttosto che praticare... attività più rischiose.

Ma ora scusate perché è il mio turno e i dadi mi aspettano ...

"Si ringrazia la ditta [OLIPHANTE 2](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"