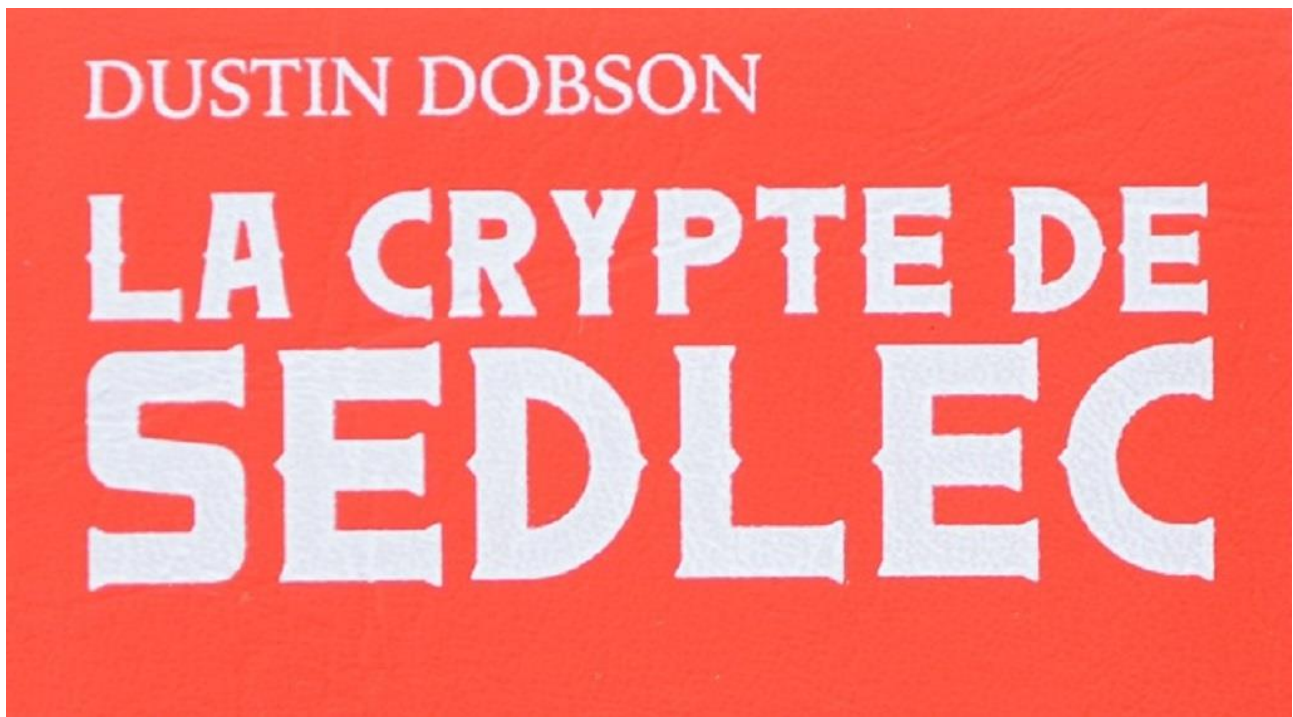


SKULLS OF SEDLEC

Riesumiamo gli scheletri della peste per inserirli in una cripta.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 28/03/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Con **Skulls of Sedlec** (“La Cryptte de Sedlec” nella versione francese) ritorniamo ancora una volta alla serie “**Micro Games**” per presentarvi un altro gioco di carte (come tutti gli altri della serie), fornito in una pochette di plastica di colore rosso (ad indicare che si tratta di un multiplayer).

Edito dalla francese Matagot, per 2-3 partecipanti da 8 anni in su, il gioco è ambientato verso la fine del XVI° secolo, dopo il passaggio della Peste e le guerre Ussite, quando i morti venivano tutti buttati in una fossa comune: col calmarsi delle vicende, alcuni preti decisero di riesumare i corpi dei morti e di inserire i loro teschi in una Cripta.

E proprio questo è il... macabro lavoro che ci aspetta!!!

Unboxing e Preparazione (Setup)



Foto 1 – I componenti di Skulls of Sedlec.

Aperto la pochette di plastica rossa di **Skulls of Sedlec** estraiamo 18 carte “Teschio” (ognuna divisa in due sezioni) e 3 carte Sommario con la sequenza dei turni e le combinazioni che danno origine ai Punti Vittoria (PV) di fine partita.

Mescoliamo bene il mazzo e prepariamo 6 pile di 3 carte ciascuna, coperte: poi scopriamone una a caso per iniziare la partita.

I giocatori devono avere davanti a loro, sul tavolo, spazio sufficiente per creare una specie di piramide (la cripta con i teschi) con tre righe di carte.

Tutti partono senza niente in mano.



Foto 2 – Il tavolo pronto per iniziare la partita.

Ogni carta ha due immagini sovrapposte (e ognuna di esse mostra un teschio con un particolare diverso per ogni categoria) per un totale di 36 teschi così suddivisi:

- 4 appartengono a un Re;
- 6 indicano gli Amanti;
- 8 sono i Preti;
- 8 i Contadini;
- 10 i Criminali.

È importante ricordare questa suddivisione perché lo scopo di **Skulls of Sedlec** è proprio quello di posizionare ogni Teschio nella giusta combinazione per massimizzare i PV.



Foto 3 – Esempio di Carte Cranio.

Facendo riferimento alla foto qui sopra vediamo che la fila in alto è tutta di Preti, mentre la terza è tutta di Contadini: la seconda fila ci mostra, da sinistra a destra, un Re, un Amante, un Prete e un Contadino, mentre nella quarta ci sono 2 Criminali, un Prete e un Amante.

Notate la posizione dei Teschi (in alto o in basso nella carta) perché gli accoppiamenti dovranno essere fatti lato immagine con lato immagine, e non sugli spigoli.

Il Gioco

Al suo turno ogni giocatore può scegliere fra tre diverse opzioni:

(A) scavare la terra per cercare i corpi: in pratica il giocatore deve scoprire una carta a faccia in su da due diverse pile e poi sceglierne una da aggiungere alla sua mano;

(B) esumare un corpo; il giocatore sceglie una carta a faccia in su da una pila e la aggiunge alla sua mano. Però non si possono tenere più di due carte in mano;

(C) giocare una carta: questa può essere un'azione facoltativa, se al giocatore conviene, ma diventa obbligatoria se ha già 2 carte in mano. Una di esse deve essere messa in tavola per iniziare (o continuare) la costruzione della propria cripta.



Foto 4 – Esempio di partita in corso.

Ogni cripta ha dimensioni che dipendono dal numero dei giocatori: in due (come nell'esempio della Foto 4 qui sopra) avrà una base di 4 carte, sulle quali ne potranno essere costruite altre tre (sfalsate rispetto alle prime) e, in cima, ne andranno due.

Nel gioco a tre la cripta avrà invece 3 piani di 3-2-1 carte.

Ma qual è lo scopo reale di **Skulls of Sedlec**?

Accoppiare le carte in maniera da fare il maggior numero di PV: ogni categoria di teschi chiede infatti una specifica disposizione:

- (1) - ogni Re fa 1 PV per ogni Re o Contadino più in basso di lui;
- (2) – i Preti assegnano 2 PV per ogni “piano” della cripta in cui sono presenti (quindi max 6 PV);
- (3) – gli amanti fanno 6 PV se sono accoppiati fra loro (ma attenzione, devono essere non solo nella stessa fila ma anche allo stesso livello);
- (4) – i Contadini fanno 1 PV per ogni immagine presente nella cripta;
- (5) – i Criminali fanno 2 PV se sono adiacenti ad un Prete.



Foto 5 – Una cripta a fine partita.

Se guardiamo alla Foto 5 qui sopra possiamo provare a fare un conteggio dei PV guadagnati dal giocatore:

- (1) – il Re in alto a sinistra ha sotto di sé 6 Contadini, quindi 6 PV;
- (2) – c’è un Prete in ogni piano della Cripta: quindi 6 PV;

(3) – ci sono quattro Amanti, ma solo due (in basso a sinistra) sono adiacenti, quindi il giocatore marca 6 PV;

(4) - ci sono 6 Contadini, quindi altri 6 PV,

(5) - solo tre Criminali sono adiacenti a un Prete (uno in basso a sinistra e due al centro) quindi altri 6 PV.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita: in caso di parità si compara il numero dei teschi posseduti nella categoria che ha dato il maggior punteggio e chi ne ha di più vince.

Commento finale

Skulls of Sedlec, come tutti gli altri della serie “Micro Games”, è un simpatico “filler” da tirar fuori mentre si aspettano gli altri amici per una partita più impegnativa, oppure per passare allegramente un’oretta con i ragazzini.

Nonostante sia un titolo molto semplice non va sottovalutato: ci vuole attenzione per non dare ai vostri avversari troppe opportunità e quindi ogni volta che scoprite due carte guardate bene quali teschi sono rappresentati e date un’occhiatina alle cripte degli altri giocatori.

Poi potete prelevare la carta più importante per voi ma, prima di farlo, considerate quella che state lasciando sul tavolo e, se vi accorgete che permetterebbe ai vostri amici di fare troppi punti, piuttosto cambiate idea e prendetela voi in mano.



Foto 6 – La bustina che contiene le carte di Skulls of Sedlec.

Nella cripta lasciate sempre le carte che raffigurano un Amante con un lato libero, in modo da accoppiarle se riuscirete a prendere l’anima gemella che deve essere allo stesso livello (nel gioco ci sono tre Amanti raffigurati nella parte alta e tre in quella bassa).

Se poi mettete le mani su un Re aspettate a giocarlo finché non sarete certi di posarlo nella terza fila della Cripta, in modo da avere sotto un maggior numero di Re e Contadini: un secondo Re ovviamente darà un secondo punteggio, quindi andrebbe posizionato nella seconda riga della cripta, se possibile.

Abbiamo provato **Skulls of Sedlec** anche con amici o parenti che difficilmente si lasciano “invischiare” in un gioco da tavolo: li abbiamo convinti che si trattava di un semplice gioco di carte e, alla fine, si sono pure divertiti.

Questo ancora una volta ci dimostra che per divertirsi con i giochi da tavolo non è necessario avere un grande tabellone e coprire di plance e segnalini il tavolo del salotto: se vogliamo coinvolgere nel nostro hobby sempre più persone anche questi “giochini” servono egregiamente allo scopo.