

IL CASTELLO DEL TERRORE

Esploriamo un castello e catturiamo i mostri che contiene



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 07/11/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Ogni tanto ci capita fra le mani un titolo che inizialmente non riusciamo a classificare con sicurezza: poi scopriamo che è stato ideato per far giocare i bambini (con o senza adulti al tavolo) ed ecco che tutto diventa logico.

Così è successo con [Il Castello del Terrore](#), un gioco di carte di origine spagnola, distribuito in Italia dalla casa editrice [Creardo](#) di cui vi avevamo parlato nel Maggio 2024 recensendo la loro “opera prima” ([Finis Terrae](#)): è stato un piacere incontrare nuovamente uno dei due autori (Emanuele Sassi Zanichelli) alla manifestazione [Games on Board Palasavena 2025](#) perché presentava le sue ultime novità e qualche gioco di importazione, come quello di cui stiamo per parlarvi.

Adatto soprattutto a bambini di 6-13 anni, **Il Castello del Terrore** è un gioco di carte della durata di circa 20-25 minuti e spesso i partecipanti, finita una partita, ne vogliono iniziare subito un'altra.

Unboxing



Foto 1 – I component.

La scatola del gioco (85x120x30 mm) contiene 63 carte di grande formato (70x105 mm) così suddivise:

- 4 Personaggi (tutti dei bambini: maschi su un lato e femmine sull'altro);
- 33 Oggetti: Torcia, Libro, Catena, Medaglione e Pozione;
- 10 Oggetti "Speciali": Zaino, Chiave e Lucchetto;
- 15 Mostri;
- 2 Carte "bianche" per creare da soli nuovi mostri.

Le carte sono robuste ma, sapendo quali "manine" le manipoleranno per 20 minuti, è veramente consigliabile proteggerle con bustine trasparenti.

Il regolamento de **Il Castello del Terrore** è in italiano, con esempi ed illustrazioni: le regole sono molto lineari e non c'è alcuna difficoltà ad impararle e soprattutto ad insegnarle ai più piccoli.

La grafica è molto accattivante e tutto sembra tratto da un cartone animato: i nostri nipotini, prima di giocare, hanno voluto guardare attentamente i personaggi, i mostri e gli oggetti raffigurati.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 -Tavolo preparato per quattro giocatori.

La prima cosa da fare, prima di iniziare a giocare, è scegliere un personaggio e piazzarlo in tavola davanti a sé (sul lato maschio o femmina).

Poi si mescolano separatamente il mazzo dei mostri e quello degli oggetti, piazzandoli entrambi al centro del tavolo.

Si scoprono i primi 4 mostri e si distribuiscono quattro carte ad ogni partecipante: la situazione sarà dunque simile a quella della Foto 2 qui sopra.

Non resta che decidere chi sarà il Primo Giocatore e si può partire.

Il Gioco

L'obiettivo di **Il Castello del Terrore** è catturare i 15 mostri: quando questo avviene la partita finisce e si contano i Punti Vittoria (PV).



Foto 3 – Esempio di carte “Mostro”.

Ogni Mostro ha tre caratteristiche:

- in alto a destra c'è un dischetto colorato con il numero dei PV che saranno assegnati a chi lo cattura;
- al centro c'è la sua immagine;
- in basso si vedono gli oggetti necessari per poterlo catturare.

Al proprio turno ogni giocatore pesca una carta Oggetto, da aggiungere alla sua mano, poi verifica se possiede tutto il necessario per catturare un mostro: posa in tavola quelle carte “Oggetto” e poi ne pesca altre dal mazzo per tornare ad averne quattro.



Foto 4 – Esempio di cattura di un Mostro.

La Foto 4 qui sopra ci mostra un esempio di come catturare un Mostro a **Il Castello del Terrore**: Data ha pescato una carta dal mazzo degli oggetti e ha trovato una pozione: aggiungendo una torcia e un libro può catturare un mostro da 10 PV (rossi). Poi pesca due carte dal mazzo per tornare ad averne quattro in mano.

Se un giocatore, dopo aver pescato, non riesce a catturare alcun mostro deve comunque scartare una carta e ritornare a quattro in mano. Se il mazzo degli Oggetti si esaurisce si utilizzano gli scarti, ben mescolati, per formarne uno nuovo.



Foto 5 – Gli Oggetti Speciali.

Nel mazzo degli Oggetti ci sono 10 carte “Speciali” che aiutano i giocatori in certe circostanze:

- lo Zaino (a sinistra nella foto) è un vero e proprio Jolly e può essere utilizzato al posto di un qualsiasi oggetto;
- la Chiave permette di rubare un Mostro ad un avversario, pagando però il costo in Oggetti indicato su quella carta. Alcuni Mostri non possono essere catturati in questo modo ed hanno per questo una icona sbarrata, come la Strega in basso a sinistra nella Foto 3;
- il Lucchetto infine fa catturare gratis un Mostro, cioè senza dover pagare il costo in Oggetti indicato sulla sua carta. Anche qui ci sono carte che non possono essere prese in questo modo, come il Drago e il Fantasma della Foto 3.



Foto 6 – Esempio di cattura di un mostro usando lo Zaino.

Nell'esempio della foto 6 qui sopra Data cattura la Strega utilizzando lo Zaino come jolly al posto del medaglione (visto che non lo possiede).

I Personaggi di **Il Castello del Terrore** hanno tutti un'abilità speciale (uguale su entrambi i lati):

- Carrie e Marty hanno uno zaino sulla schiena: questo vuol dire che potranno giocare con una mano di 5 carte, anziché le 4 standard;
- Lara e Indy hanno una torcia e possono usarla al posto di una carta Oggetto di quel tipo: inoltre a fine turno possono scartare una carta Torcia dalla loro mano prima di ripristinare le quattro carte, avendo così una possibilità di scelta in più;
- Sarah e Elliot hanno un arpione che permette loro di prendere la carta Oggetto in cima alla pila degli scarti anziché pescarne una dal mazzo.
- Yu e Data posseggono una lente d'ingrandimento e possono guardare segretamente la prima carta del mazzo Oggetti, decidendo poi se prenderla in mano o metterla sotto il mazzo e pescare la successiva.



Foto 7 – I personaggi del gioco.

Le partite a **Il Castello del Terrore** terminano quando tutti e quindici i mostri sono stati catturati: ogni giocatore somma allora i punti indicati dai mostri catturati e aggiunge 5 PV extra per tutti i mostri che hanno lo stesso colore (dischetto in alto a destra).

Vediamo insieme un esempio di conteggio prima di passare ai saluti. La Foto 8 qui sotto ci mostra le carte catturate da un giocatore, il quale guadagna:

- $20+5+5+5 = 35$ PV per le due carte gialle a sinistra;
- $10+5+5+5 = 25$ PV per le due carte rosse;
- 15 PV per la carta azzurra;
- 5 PV per quella rossa.

Per un totale di 80 PV (non male!!!).



Foto 8 – Esempio di conteggio finale.[/caption]

Qualche considerazione e suggerimento

Come potete immaginare pescare le carte giuste è importante per poter catturare rapidamente qualche mostro, ma a volte Lady Luck non è affatto generosa e un giocatore può anche passare 2-3 turni senza riuscire a prendere nulla: non disperate e sperate che i vostri avversari liberino qualche posto per fare uscire nuovi mostri... con gli oggetti che avete in mano.

Catturare il Drago (la carta di valore più alto, con i suoi 20 PV) significa dover raccogliere ben tre pozioni, cosa piuttosto difficile: ma se ne avete già una in mano e ottenete anche uno zaino... beh puntateci pure, sperando che nel giro di un paio di turni arrivi la terza carta necessaria: poi però cercate di catturare un altro mostro “Giallo” per ottenere i 5 PV di bonus colore.



Foto 9 – La scatola del gioco.

Il regolamento di **Il Castello del Terrore** contiene anche due varianti:

- La prima si chiama “Esplorazione” e stravolge un po’ il gioco standard: tutti i partecipanti ricevono un ugual numero di carte Oggetto (da cui sono stati tolti Chiavi e Lucchetti) da tenere coperte davanti a loro, poi si posizionano 3 Mostri sul tavolo. A turno i giocatori pescano una carta dal loro mazzo e la posano in tavola, ben visibile a tutti: il primo che si accorge che, utilizzando le carte visibili; è possibile catturare un mostro lo indica e lo incamera. Il punteggio finale non utilizza i bonus colore.
- La seconda si chiama “Cacciatore” e cambia definitivamente il gioco, che diventa una specie di Memory. Si posano 15 carte oggetto (coperte) sul tavolo a formare una griglia 3x5; i giocatori ricevono invece 3 carte Mostro a testa. A turno posano un mostro in tavola e cominciano a girare delle carte Oggetto: se escono le carte giuste per la cattura il mostro viene incamerato e gli oggetti scartati e sostituiti con dei nuovi, altrimenti il giocatore perde il turno e deve coprire di nuovo le carte girate.



Foto 10 – Le carte Oggetto del gioco.

Commento finale

Come abbiamo anticipato **Il Castello del Terrore** è un gioco adatto soprattutto ai bambini e come tale lo abbiamo sperimentato a lungo, anche se, ogni tanto, ci siamo concessi qualche partita fra adulti, risultate tutte molto più “cattive”, con furti e dispetti continui ai danni degli avversari.

I bambini si sono divertiti tanto: li vedevamo “friggere” in attesa di trovare la carta giusta per catturare il mostro su cui avevano messo gli occhi, oppure “lamentarsi” a voce alta se un avversario rubava proprio quel mostro. Gli adulti hanno dovuto assistere a turno alle partite per evitare che ci fossero dispetti o ripicche, dato l’accanimento con cui giocavano i nostri piccoli.

Poi, fra grandi, i dispetti sono stati ancora più pesanti e le vendette erano all’ordine del giorno: probabilmente avremmo avuto bisogno di un bambino che ci assistesse per evitare il peggio!!!

*"Si ringrazia la ditta **CREARDO** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*