

MAGIC KEYS

(Le chiavi magiche)

Trovare la chiave giusta per aprire lo scrigno del tesoro



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 01/05/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Le Chiavi Magiche](#) è chiaramente un gioco destinato ai bambini e alle famiglie: la confezione, i disegni e il tipo di materiali utilizzati sono stati infatti concepiti per attirare l'attenzione con i loro colori e le loro forme.

È distribuito in Italia da [CreativaMente](#) e può essere praticato da 2 a 4 giocatori (da 6 anni in su) per una durata massima di circa 30 minuti. Si basa sul principio dello “stop o ancora” (noto anche come “press your luck” o “push your luck” in inglese) e quindi il ruolo dei dadi è molto importante: ai giocatori resta comunque il compito di decidere quando fermarsi (e accettare la posizione raggiunta) oppure di rischiare ulteriormente, sperando anche nell'aiuto della fortuna per ottenere un premio più consistente.

Noi lo abbiamo provato sia in famiglia, che con soli bambini, oltre ad aver costretto un gruppo di amici esperti a fare un paio di test (e vi possiamo assicurare che le partite sono state combattute): in ogni caso il gioco è stato giudicato da tutti divertente e simpatico, per cui non ci resta che passare ad una valutazione più attenta.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Le Chiavi Magiche** troviamo uno strano tabellone quadrato pieno di fori e intagli (slot), una plancetta di cartone da defustellare (che rappresenta un castello), un bellissimo “scrigno” di plastica marrone (con serratura e apertura a molla), una manciata di gemme rosse, un segnalino per l’avanzamento sulla pista (che da ora in poi chiameremo “Viandante”), tre dadi “D6” speciali e 21 chiavette di plastica (1 dorata e 5 per ogni altro colore: giallo, verde, azzurro e viola).

Aprendo il regolamento (in italiano, di sole 4 pagine, piene di disegni ed esempi) scopriamo subito che il tabellone va sovrapposto al fondo della scatola e che gli slots serviranno a sostenere le chiavi e il castello, per un effetto scenico in 3D.

I materiali sono davvero molto indovinati e invitano a giocare subito.

Attenzione però a non “forzare” lo scrigno, cercando di aprirlo a tutti i costi, perché il chiavistello potrebbe danneggiarsi: non c’è alcun problema durante il gioco, ma con i bambini bisogna fare attenzione che girino piano le chiavi.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo è pronto per una partita.

Dopo aver posato il tabellone sul fondo (facendo attenzione che l'apertura in basso a destra sia sopra l'apposita "fossa") si procede con l'introduzione del castello nelle sue feritoie e di tutte le chiavi nei rispettivi slot: basta rispettare il colore del fondo, con la chiave dorata che invece va messa subito davanti all'ingresso del castello.

Il Viandante deve essere posizionato sulla casella di partenza, in basso, alla sinistra del tabellone. Lo scrigno viene riempito di gemme e chiuso, pronto a distribuire il suo tesoro ai viaggiatori più fortunati.

Poi si sorteggia il Primo giocatore e la partita a **Le Chiavi Magiche** può iniziare.

Il Gioco



Foto 3 – I dadi da usare nel gioco.

Prima di cominciare il nostro cammino verso il castello e il suo tesoro facciamo conoscenza con i tre dadi della confezione, tutti uguali fra loro:

- 2 facce mostrano una “falce di luna” con la scritta “Zzz”;
- sulle altre facce ci sono un bambino che cammina e i numeri “1”, “2”, “3”, e “4”.

Il giocatore di turno lancia i tre dadi e mette da parte quelli che mostrano le facce con la Luna: poi sceglie uno di quelli rimasti e avanza di un numero di caselle pari al valore del dado.

A questo punto deve decidere se tirare di nuovo i dadi (esclusi quelli con la Luna) e ripetere l’intera procedura, oppure se fermarsi e accontentarsi di raccogliere la chiave della casella in cui si trova: se la casella fosse vuota (perché qualcun altro ha raccolto la chiave in precedenza) è invece obbligatorio lanciare di nuovo i dadi.



Foto 4 – Partita in corso: il viandante è arrivato a metà percorso.

Se dopo un lancio tutti i dadi mostrano la Luna il giocatore termina il suo turno senza prendere chiavi e il segnalino Viandante deve tornare all'inizio della pista per il prossimo "cliente". Se ottiene tre lune "al primo lancio" il giocatore sposta il Viandante sulla casella rossa al centro del percorso e rilancia tutti i dadi, proseguendo come al solito.

Col passare dei turni sul percorso di **Le Chiavi Magiche** ci saranno sempre meno caselle con una chiave e il rischio di sbagliare aumenta in proporzione.

È importante sapere che l'unica chiave che apre sicuramente il forziere è quella dorata: per tutte le altre è bene ricordare che solo 3 su 5 apriranno la serratura.

Quando un giocatore si ferma su una casella e raccoglie la chiave che vi si trova deve immediatamente provare ad aprire il forziere: inserisce la chiave nella serratura e la gira in senso orario. Se la chiave gira a vuoto significa che è "falsa", ma il giocatore (rimasto senza gemme) deve comunque tenerla davanti a sé.

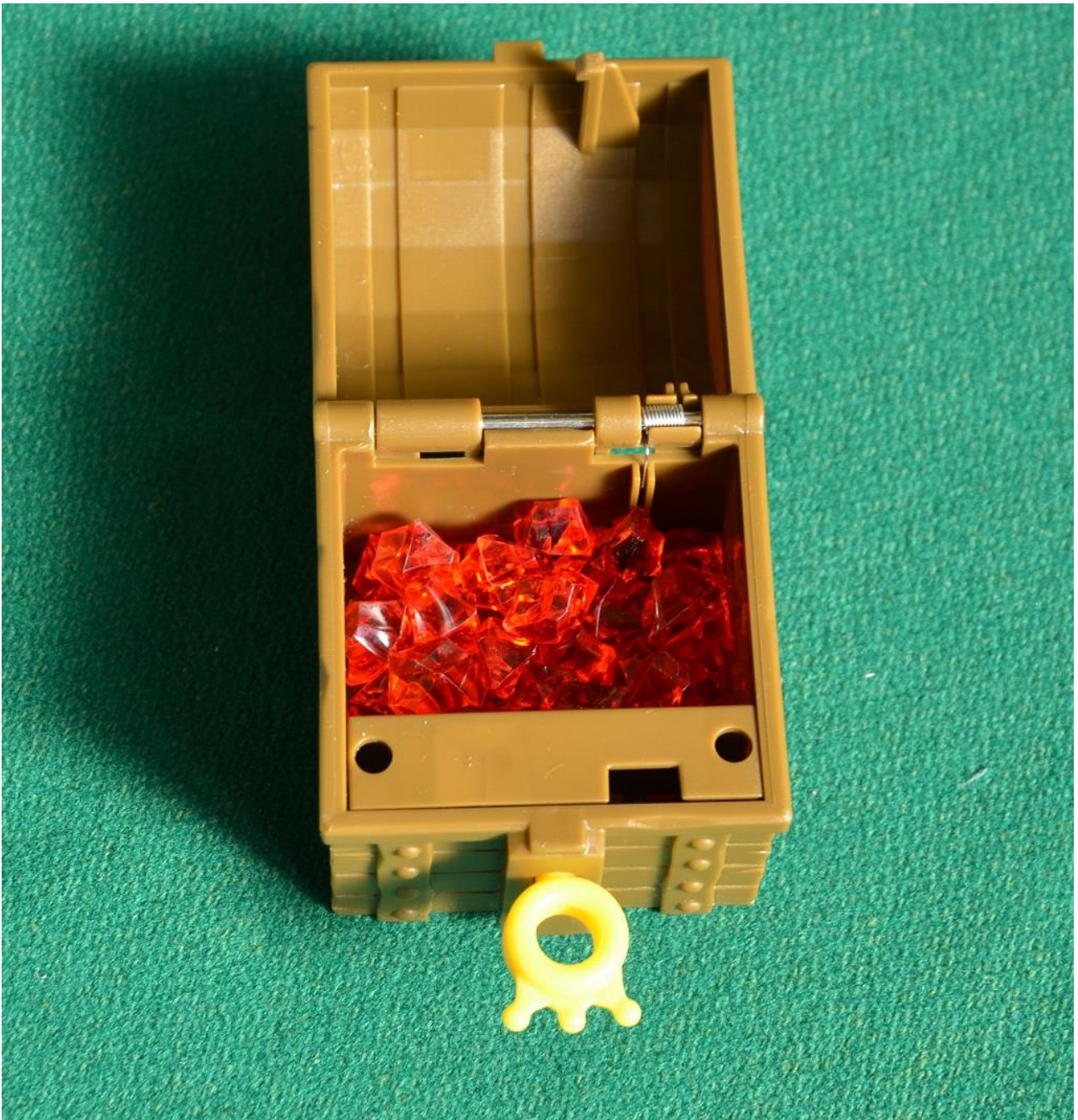


Foto 5: L'apertura del forziere.[/caption]

Se invece il forziere si apre il giocatore incassa un numero di gemme che dipende dal colore della chiave utilizzata:

- 2 gemme con quelle rosa e azzurre;
- 3 gemme con le verdi;
- 4 gemme con le gialle;
- 5 gemme con quella dorata (che però viene rimessa al suo posto sul tabellone).

Le chiavi usate per raccogliere le gemme vengono scartate dopo l'uso, appendendole ai merli del castello, così tutti possono vedere quante ne sono già state usate positivamente: se, per esempio, sui

merli ci sono tre chiavi verde è chiaro che le due restanti sono “false chiavi”. E così per gli altri colori.



Foto 6 – I merli del castello e le chiavi appese.

Le “false chiavi” non vengono scartate, come abbiamo anticipato, perché se al nostro turno i dadi ci sono stati sfavorevoli (cioè se dopo uno qualsiasi dei lanci abbiamo solo delle Lune) possiamo scartare una delle nostre chiavi false per riprendere tutti i dadi e continuare a muovere (con le solite regole) dalla casella in cui si trova il Viandante.

La partita a **Le Chiavi Magiche** procede in questo modo finché un giocatore non raggiunge un certo numero di gemme:

- 11 se si gioca in quattro;
- 13 con cinque giocatori;
- 15 con sei.

Non appena qualcuno raggiunge il numero necessario la partita termina immediatamente.

Qualche considerazione e suggerimento

Essendo un gioco dove i capricci dei dadi e della fortuna (nell’apertura dello scrigno) possono essere importanti è difficile pensare a qualche strategia, anche se nei primi turni è consigliabile sfidare comunque la sorte per portare il Viandante il più avanti possibile.



Foto 7 – Le chiavi del gioco, tutte con colori allegri e vivaci.

Se poi la Dea bendata ci è nemica e la chiave utilizzata risulta falsa... non arrendiamoci e ricordiamo che anch'essa può tornarci utile in seguito per ritirare tutti i dadi senza ricominciare il percorso da capo: anzi, abbiamo notato che spesso si raggiunge la chiave d'oro più spesso del solito proprio grazie all'aiuto di una falsa chiave.

Parlando più in generale, finché avrete fra le mani almeno due dadi "buoni" potrete continuare a sfidare la sorte, lanciandoli nuovamente e avanzando sulla pista il più possibile. Con un solo dado è forse meglio fermarsi (se nella casella c'è una chiave) ed accontentarsi del "poco ma sicuro" (sempre che la chiave sia una di quelle buone) piuttosto che perdere tutto.



Foto 8 – La scatola di Le Chiavi Magiche.

Verso la fine di una partita a **Le Chiavi Magiche** solitamente restano alcune chiavi viola (quelle stampate nella prima parte del percorso) e poche di pregio (gialle) perché la maggior parte delle azzurre e verdi sono state raccolte: a questo punto non rischiate più di tanto e accontentatevi anche di vincite più modeste (2 gemme) piuttosto che... niente.

Commento finale

Ma la cosa principale è divertirsi con la famiglia e soprattutto con i propri bambini: il gioco effettivamente è valido a partire da 6 anni (5 se i bimbi conoscono già i numeri 1-2-3-4) e le sorprese sono sempre tante.

Queste partite sono spesso molto movimentate, con i bambini che gongolano per un lancio positivo e ridono dei compagni che sono stati più sfortunati; se giocate anche voi grandi assicuratevi di “barare” ogni tanto per far vincere i più piccoli, non fate gli ingordi!!!

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