

# CROOKED CROWN

Chi sarà il Goblin fortunato a trovare la corona del Re?



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 29/05/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Aperto la scatola di **Crooked Crown** e guardando il tabellone viene subito da pensare al gioco "[Viva il Re](#)" edito dalla Da Vinci nel lontano 2003 (e a cui partecipammo come playtesters circa 25 anni fa): scalinata numerata, trono in cima.

Ma le somiglianze finiscono qui perché questa volta i candidati alla Corona sono dei Goblin e la caccia per scoprire dove si trova è davvero spietata.

[Crooked Crown](#) è uscito nel 2024 e ci viene ora proposto, in una versione tutta italiana, da [CreativaMente](#): possono partecipare da 3 a 8 goblin (di età pari o superiore agli 8 anni) pronti a sgambettarsi in tutti i modi.

Nel mazzo di carte infatti c'è una sola "Corona" e chi la possiede a fine partita diventa il nuovo RE dei Goblin.

## Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Crooked Crown** (un titolo che potremmo tradurre con “La Corona Piegata”: e infatti il segnalino della Corona ha un “cornetto” piegato”) contiene un tabellone, 6 segnalini per i giocatori (da defustellare e montare su basetta) che raffigurano altrettanti Goblin, una corona di legno giallo e 78 carte (nel formato 63x88 mm) divise in 5 tipi.

I materiali sono tutti di ottima fattura, con il tabellone montato su cartone molto robusto e con i segnalini ricavati da cartone di grosso spessore.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Mettere il tabellone al centro del tavolo, con la Corona sul gradino numero “1” e i segnalini dei giocatori sulla casella “5” del pavimento, su un tracciato di 6 caselle che circonda il trono.

Mescolare il mazzo, tenendo da parte quella con la Corona, poi estrarre cinque carte per ogni giocatore, toglierne una e sostituirla con la Corona: mescolare bene queste carte e distribuirle ai giocatori. La mano di ogni partecipante non deve essere mai mostrata agli altri.

Rimescolare le carte restanti e formare un mazzo di “pesca”.

Ora tutto è pronto per iniziare una partita a **Crooked Crown**.

## Il Gioco



Foto 3 – Tutti i tipi di carte.

Prima di procedere facciamo conoscenza con le carte del gioco, utilizzando come riferimento la Foto 3 qui sopra:

- La carta in alto a sinistra è la CORONA: chi l'avrà in mano alla fine della partita sarà eletto Re (o Regina) dei Goblin e quindi vincerà. In realtà le carte Corona sono due, ma una dobbiamo tenerla di scorta nel caso la prima venga rovinata, rendendola riconoscibile;
- In alto al centro vediamo la SPIA: chi la gioca può chiedere ad un avversario di mostrargli tutte le sue carte. Ci sono 14 di queste carte nel mazzo.
- In alto a destra c'è il LADRO: chi la gioca può rubare una carta, prendendola a caso fra quelle della mano di un avversario a sua scelta. Ci sono 21 di queste carte.
- In basso a sinistra vediamo l'IMBOSCATA: si usa per spostare "indietro" il segnalino di un avversario sulla pista attorno al trono. Ce ne sono 23.

- In basso al centro vediamo la TORTA GOLOSA: viene utilizzata per spostare in avanti il proprio segnalino. Ce ne sono 14 in totale.
- In basso a destra infine vediamo le carte JOLLY: si utilizzano al posto di una qualsiasi delle precedenti carte e ce ne sono 4 nel mazzo.



Foto 4 – I segnalini dei Giocatori, da defustellare e montare su basetta.

I segnalini di **Crooked Crown** hanno una funzione molto importante: la loro posizione sul tracciato attorno al trono determina infatti il numero di carte che il giocatore può avere in mano: da 2 a 7.

Come abbiamo detto si parte dalla casella “5” e quindi inizialmente avremo tutti cinque carte in mano.

Avrete però notato che ci sono 23 carte che fanno indietreggiare un segnalino e solo 14 che lo fanno avanzare: questo significa che tutti cercheranno di giocare delle carte Imboscata per far indietreggiare gli avversari e rinfrescare la propria mano, quindi sarà bene tenere 1-2 carte Torta Golosa in mano per riportare il proprio segnalino in avanti appena possibile.

Al suo turno un giocatore è obbligato a giocare almeno una carta, ma può metterne in tavola anche di più, purché siano tutte dello stesso tipo.



Foto 5 - Sud ha giocato due carte Spia su due diversi avversari.

Se, per esempio, giochiamo due carte Spia (come illustrato dalla Foto 5 qui sopra) possiamo vedere la mano di due diversi avversari.

Le regole dicono che le carte Ladro o Imboscata possono anche essere concentrate su un solo avversario se si preferisce questa azione invece di dividerle fra diversi giocatori.

Così se avessimo in mano tre carte Ladro potremmo usarle sia per rubare una carta a diversi avversari oppure usarle tutte contro un solo giocatore (come nell'esempio della Foto 6 qui sotto) per avere maggiori possibilità di portargli via carte importanti e, possibilmente, la Corona (se crediamo che sia in suo possesso).



Foto 6 – Ovest gioca tre carte Ladro su Sud perché pensa che sia proprio lui ad avere la Corona.

Se un segnalino è stato costretto a indietreggiare sul tracciato attorno al Trono, il suo possessore deve immediatamente scartare carte dalla sua mano per portarla al numero indicato sul tabellone: se, per esempio, eravamo nella casella “5” e ci costringono ad andare indietro di due caselle dovremo subito scartare due carte per averne solo “3” in mano. Sta al giocatore scegliere quali carte mettere nella pila degli scarti.

A **Crooked Crown** è anche possibile scartare più carte (uguali) senza utilizzarne il “potere” oppure utilizzandolo solo parzialmente: questo è un modo per cambiare la propria mano cercando di non inimicarsi gli altri (e quindi di evitare le vendette... ma perché dovremmo farlo in un gioco creato apposta per farsi i dispetti?).



Foto 7 – Il tabellone: si vede chiaramente il tracciato attorno al trono.

Ovviamente se un giocatore si trova sulla casella “2” (la più bassa) ed è costretto ad indietreggiare da un’altra imboscata, non potrà farlo: la propria mano infatti non può mai scendere al di sotto delle

due carte e neppure salire al di sopra delle sette (ultima casella del tracciato). Date un'occhiata al tracciato ben evidenziato dalla Foto 7.

Quando un giocatore ha terminato il turno deve “ripristinare” la sua mano pescando carte dal mazzo fino ad arrivare al massimo consentito dalla posizione del suo segnalino (da 2 a 7 carte). Poi tocca al suo vicino di sinistra effettuare il suo turno e così di seguito. Terminato il “giro” si fa salire il segnalino Corona di un gradino.

Se il mazzo di pesca si esaurisce si prendono gli scarti, si rimescolano accuratamente (ricordate infatti che potrebbero esserci molte carte uguali usate nello stesso turno) e si crea un nuovo mazzo.



Foto 8 – A fine partita tutti rivelano la propria mano e chi ha la corona vince.

La partita a **Crooked Crown** termina alla fine dell’ottavo turno, cioè quando il segnalino è salito sul trono (gradino n° “8”). Il giocatore che ha in mano la carta Corona vince

## Qualche considerazione e suggerimento

Essendo un gioco in cui si usano delle carte da pescare a caso dal mazzo, è evidente che in **Crooked Crown** la Dea bendata ha un ruolo che a volte può diventare importante, tuttavia mai ... darsi per vinti, perché scartando molte carte è probabile che ne arrivino di buone e che una situazione con poche speranze migliori rapidamente.

In generale sarebbe bene conservare almeno una carta Torta Golosa per gli ultimi due turni, in modo da aumentare il numero delle carte della propria mano per lo sprint finale. Invece prima vi liberate delle carte Imboscata e più potrete sostituirlle con carte interessanti, ma soprattutto diminuirate la mano dei vostri avversari.

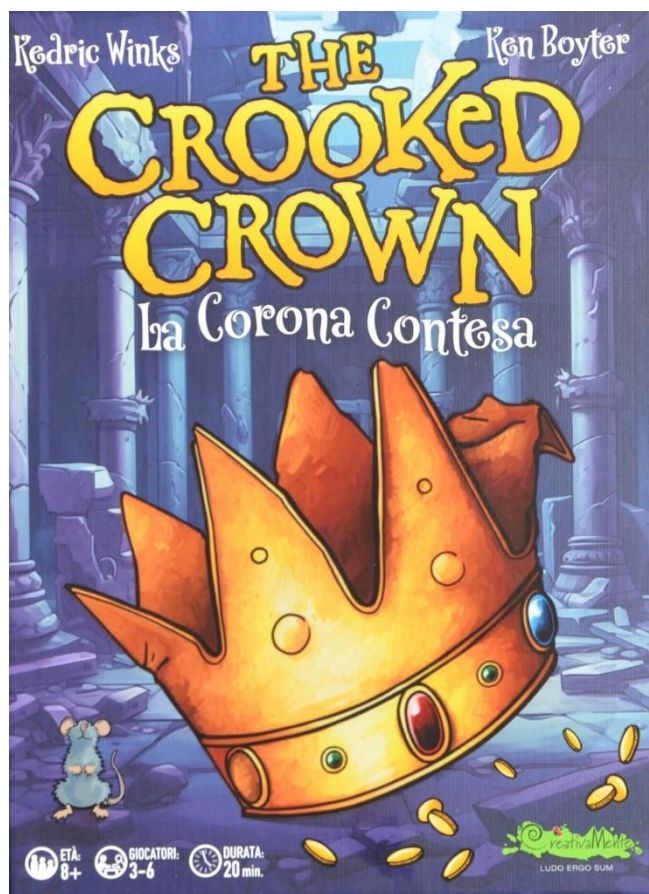


Foto 9 – La scatola di Crooked Crown.

Preparatevi “psicologicamente” a dare fastidio agli altri ma, nello stesso tempo, a ricevere i loro attacchi, soprattutto se cominceranno a sospettare che abbiate la carta Corona. Usate invece le carte Spia (possibilmente più d’una per guardare la mano di tutti gli avversari) per scoprire chi ha quella carta e magari bluffate un po’, se siete proprio voi a possederla: gli altri penseranno che la stiate cercando anche voi e probabilmente vi daranno meno fastidi.

## Commento finale

Possiamo tranquillamente classificare **Crooked Crown** come un Party Game e come tale noi lo abbiamo presentato ai nostri amici e in famiglia: tutti possono partecipare, compresi i bambini di 7-8 anni, perché le regole sono davvero molto semplici, mentre le carte (molto ben disegnate) sono di soli 5 tipi diversi e si impara subito ad usarle.

Il gioco è divertente, soprattutto se fatto con una compagnia ben disposta a fare e ricevere dispetti, accompagnandoli con sonore risate o motti di scherno (ma siate pronti a sorridere anche quando sarete voi al centro dell’attenzione).

Occhio alle persone più suscettibili: spesso non accettano di buon grado che qualcuno suggerisca al giocatore di turno di prendere di mira proprio loro “*perché ho il sospetto che sia lui ad avere la Corona*”.

Gioco davvero ottimo per riempire una mezz'oretta in attesa di lanciare una partita più complessa oppure per spezzare divertendosi un pomeriggio in casa.

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