

PENK

85 foglietti, 6 dadi ed un poco di cattiveria



Introduzione

Tutti gli anni viene pubblicato qualche gioco di dadi ispirato al celeberrimo [Yatzee](#) ed uno dei titoli che ci hanno più divertiti è uscito proprio in questo 2018: Penk. Dedicato ad un vasto pubblico ma che però può essere usato anche dai giocatori più esperti, come abbiamo fatto noi, per riempire qualche “buco” delle nostre serate ludiche, in attesa di partire con un titolo più impegnativo.

Penk è stato ideato da un autore italiano (Simone Luciani, più noto forse per i suoi Consiglio dei Quattro, Grand Austria Hotel, Lorenzo il Magnifico, Tzolk'in, ecc.) e pubblicato da Cranio Creations: una partita a quattro dura circa 20 minuti e possono giocare davvero tutti, dai 7 anni in su.



I componenti di Penk

Unboxing e preparazione

La piccola scatola di Penk, come si vede dalla foto, contiene semplicemente sei dadi di legno dipinto di verde ed un blocchetto di 85 foglietti segna-punti. Purtroppo questi foglietti sono stampati su un solo lato e li abbiamo esauriti in tre sole sessioni, anche e soprattutto perché spesso, finita una partita, tutti hanno voluto la rivincita e... non si siamo fermati neppure lì. Così siamo stati costretti ad utilizzare solo matite “tenere” per cancellare i segni fatti nella partita precedente, ma poi ci siamo creati una tabella nostra. Potete scaricare il file [Penk](#): potrete poi fotocopiarla a piacere.

Il set-up è immediato: ogni giocatore prende un fogliettino segnapunti, una matita (non fornita nella confezione) e non resta che decidere chi sarà il primo.



I dadi del gioco

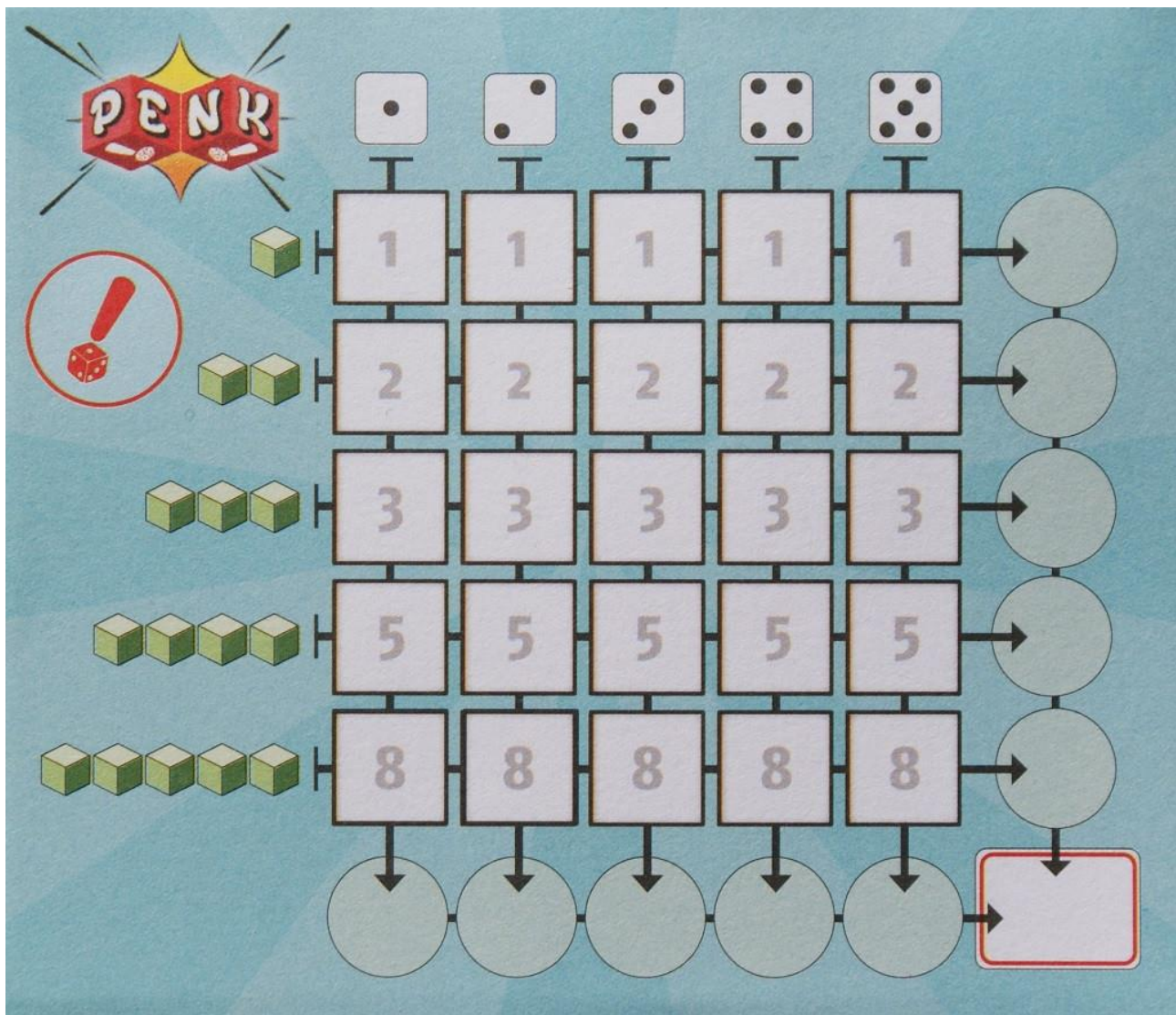
Il Gioco

Come dicevamo più sopra a Penk si usano sei dadi a sei facce che hanno cinque facce numerate con i tradizionali pallini (da 1 a 5), mentre al posto del “6” troviamo un Jolly (lo vedete sulla faccia superiore del primo dado a sinistra nella foto) che è facilmente identificabile perché somiglia ad un grosso “punto esclamativo”.

I giocatori, a turno, devono lanciare i dadi (sono consentiti due rilanci) e poi possono scegliere fino a tre combinazioni, utilizzando i numeri raccolti, da marcare sul segnapunti.

Per il primo lancio è obbligatorio utilizzare tutti i dadi: il giocatore decide poi se e quanti tenerne da parte e può rilanciare una seconda volta i dadi non scelti; infine è possibile effettuare un terzo (ed ultimo) lancio. Ad ogni nuovo tentativo è consentito riprendere e rilanciare anche tutti i dadi, se necessario: questo è particolarmente utile nel caso che, dopo il secondo lancio, non si sia ottenuto un risultato soddisfacente e quindi ... si voglia tentare il tutto per tutto con l'ultima possibilità. Naturalmente se il giocatore è soddisfatto del suo risultato può fermarsi anche dopo il primo o il secondo tentativo ed accettare il punteggio ottenuto.

In ogni caso è obbligatorio, alla fine del turno, selezionare almeno una combinazione (e fino ad un massimo di tre) da marcare sul proprio segnapunti.



I foglietti segna-punti

Questi foglietti (ce ne sono 85 nel blocchetto incluso nella confezione) sono costituiti da una griglia quadrata 5x5: le colonne corrispondono ai numeri stampati sopra i dadi (1-2-3-4-5) mentre nelle righe si conta il numero di dadi uguali utilizzati: i giocatori devono marcare con un cerchietto il “valore corrispondente alla combinazione ottenuta. Così, per esempio, se ho quattro dadi da “5” devo marcare l’incrocio fra la colonna del dado “5” e la riga con 4 dadi, ottenendo 5 Punti Vittoria (PV). Come si vede le combinazioni di ogni colonna sono le stesse e danno 1-2-3-5-8 PV in base al numero di dadi uguali (1-2-3-4-5).

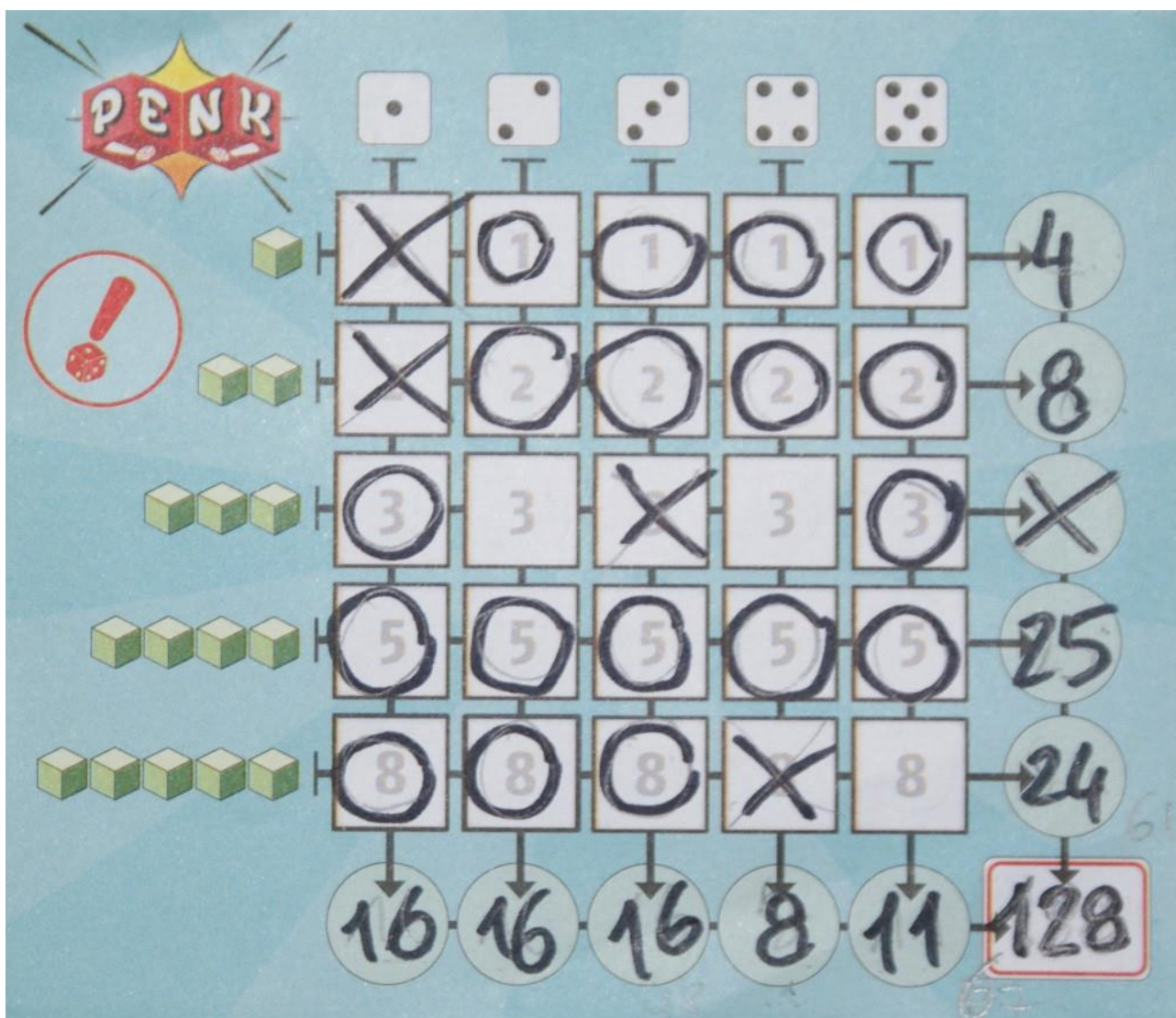
All’inizio della partita è tutto facile ed i giocatori cercano di marcare principalmente le combinazioni di quattro o cinque dadi uguali, magari aiutandosi con i Jolly (se ne può però usare solo uno per combinazione), ma verso metà partita le cose si complicano perché molte caselle sono già state “cerchiate” e non è più così semplice ottenere delle nuove combinazioni.

E fino a qui tutto... nella norma perché, come in altri giochi del genere, in realtà ciascuno lavora per sé stesso e sfida la sorte per cercare di riempire al meglio la sua griglia. Tuttavia una nuova regoletta interviene a fare crescere un po’ la tensione. Se infatti un giocatore completa una riga (o una colonna) tutti gli avversari non possono più usarla e devono subito cancellare con una crocetta tutte le caselle che non avevano ancora marcato. Ecco perché in realtà non basta guardare solo nel proprio “giardino”, ma bisogna sempre tenere d’occhio anche quello che stanno facendo gli

avversari: se, per esempio, uno di loro ha già riempito 3 caselle di una riga (o una colonna) sarà bene tentare di marcare in fretta qualche casella di quella stessa riga per non rischiare di essere tagliati fuori un paio di turni dopo.

Inoltre se un giocatore al termine dei tre lanci non ha ottenuto una combinazione valida (cioè non può marcare nessuna casella) deve immediatamente cancellare tutte le caselle ancora libere di una COLONNA (non una riga). Penalità piuttosto pesante, ed ecco perché molti giocatori preferiscono evitare di marcare le caselle da “1-2 dadi” nei primi turni: in questo modo avranno più tardi una riserva per superare un eventuale momento critico. Le regole permettono infatti di marcare una combinazione più bassa di quella fatta effettivamente con i dadi (se ho, per esempio, tre dadi da “2” posso marcare sia la casella in corrispondenza dei tre dadi, sia quelle da due e/o da un solo dado).

Il primo giocatore che completa due colonne (attenzione: con o senza caselle cancellate!) chiude la partita: si procede fino al giocatore a destra del primo di mano (in modo che tutti facciano lo stesso numero di turni) e poi si passa al calcolo dei PV.



Un esempio di segna-punti compilato a fine partita: da notare che la terza riga, avendo solo due numeri, non è stata conteggiata. Le caselle con una croce sono state “neutralizzate” perché gli avversari avevano completato quelle righe o colonne

Ognuno somma i punti fatti in ogni riga ed in ogni colonna dove siano stati “cerchiate” però almeno tre caselle: tutti i totali sono sommati e chi ha il valore più alto viene dichiarato vincitore. Poi si può ripartire con la rivincita!

Qualche considerazione finale

Penk è un gioco molto semplice in cui la fortuna ha una incidenza molto forte e probabilmente ogni commento è inutile, ma per i lettori interessati faremo comunque qualche considerazione di tipo generico.

Nelle fasi iniziali della partita sarebbe bene cercare di puntare alle combinazioni più grosse (di 4-5 dadi uguali), soprattutto se col primo lancio si ottengono almeno una “coppia” ed un Jolly. Con altri due lanci di tre dadi a disposizione dovrebbe essere abbastanza facile ottenere una combinazione da “4” ed è pure “probabile” che si possa arrivare anche a cinque dadi uguali (oppure quattro uguali più il Jolly).



Un primo esempio di lancio di dadi

Così nella foto qui sopra vediamo che il giocatore ha ottenuto un Jolly e 1-2-3-5-5. Il nostro consiglio sarebbe quello di mettere da parte il Jolly ed i due “5” e ritirare gli altri per cercare di ottenere una combinazione di quattro o cinque “5”. Il condizionale è sempre d’obbligo, trattandosi di dadi, ma se proprio tutto va storto potrete sempre marcare, se non l’avete già fatta, la combinazione dei tre dadi da “5”. Naturalmente prima di mettere da parte i due “5” ed il Jolly dovete dare un’occhiata al vostro segnapunti per verificare che non abbiate già marcato la casella dei tre “5”. In tal caso meglio conservare il Jolly ed un altro dado.



Un altro esempio di possibile combinazione

In questo secondo esempio abbiamo ottenuto il seguente risultato: 3-3-3-2-2-Jolly. Se il nostro segnapunti ci dice che le caselle di quattro e cinque dadi da “3” sono ancora libere dovremmo mettere da parte i dadi da “3” ed il Jolly, rilanciando gli altri due. Se invece sono già state cerciate e se le file del “2” sono libere dobbiamo per forza rilanciare i tre dadi da “3”. Approfittiamo di questo esempio per ricordare nuovamente che è possibile marcare fino a tre combinazioni per turno: nel nostro esempio quindi il giocatore, se vuole (o se questo è il terzo lancio) può cercare la casella dei quattro “3” e quella dei due “2”.

Inutile aggiungere altro: Penk è divertente e veloce e fa sicuramente parte della categoria dei “jeux d’aperò” come dicono i nostri amici transalpini, ovvero quei giochi da fare in pochi minuti per decidere chi deve pagare... l’aperitivo. Noi li chiamiamo “riempitivi” o “filler” ma il risultato non cambia: si possono tranquillamente usare per passare un po’ di tempo allegramente, magari facendosi beffe di chi coi dadi proprio non ci prende mai!

Si ringrazia [Cranio Creations](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco.