

PAKAL

E dopo Tetris e la Tombola è la volta del “Gioco del 15”



Introduzione

Questo **Pakal** è un gioco-puzzle della Cranio Creation (per 2-4 giocatori da 7 anni in su ed una durata di 20-30 minuti) che ha spopolato subito in famiglia: dopo averlo provato per la prima volta tutti hanno infatti voluto cimentarsi in un'altra partita, poi un'altra ancora e così via, ed il pomeriggio è volato.

In effetti i vivaci componenti di plastica colorata dalle illustrazioni abbastanza atipiche e la facilità d'uso hanno permesso di portare al tavolo, oltre ai bambini, anche persone quasi refrattarie al gioco ma che avevano comunque provato e riprovato (ai loro tempi) il famoso “Gioco del 15”: quindi tutti si sono trovati subito a loro agio con la “meccanica” (è proprio il caso di dirlo) di **Pakal**.

Ehi tu ragazzino, là in fondo, ti ho visto chiedere al vicino “cosa diavolo sia questo Gioco del 15”: mi spiace ma per te non c'è posto a questo tavolo, per cui... la porta è dietro le tue spalle e torna solo dopo aver trovato una copia di quel gioco ed averlo risolto col minor numero di mosse possibili.

Unboxing



I componenti.

Aperto la scatola di **Pakal** ci troviamo di fronte ad una esplosione di colori, partendo dai divisori di cartone all'interno della confezione e passando a tutti i materiali: pedine quadrate di plastica (gialle, verdi, rosse e blu alle quali si aggiunge un sacchetto di trasparenti); gettoni "punteggio" da de-fustellare (con strani disegni che si ispirano a quelli degli antichi Maya, visto che **Pakal il Grande** fu probabilmente il più celebre Re di quella popolazione); tessere "Obiettivo" con gli stessi disegni; un tavoliere di cartone robusto con una pista di 54 caselle (in gruppi di nove... beh, sì, avete indovinato, sempre gli stessi disegni, anche se si presentano in successioni diverse); ecc.

Ci sono infine quattro "plancette" di plastica nera termoformata al cui interno dovranno essere inserite altrettante schede di cartoncino sulle quali è stampata (su entrambi i lati) una griglia di 4x4 quadrati: ogni scheda, manco a dirlo, ha 9 caselle con gli stessi colori e gli stessi disegni del tabellone (distribuiti però in ordine diverso in ognuna di esse) ed è completata da 7 caselle bianche.

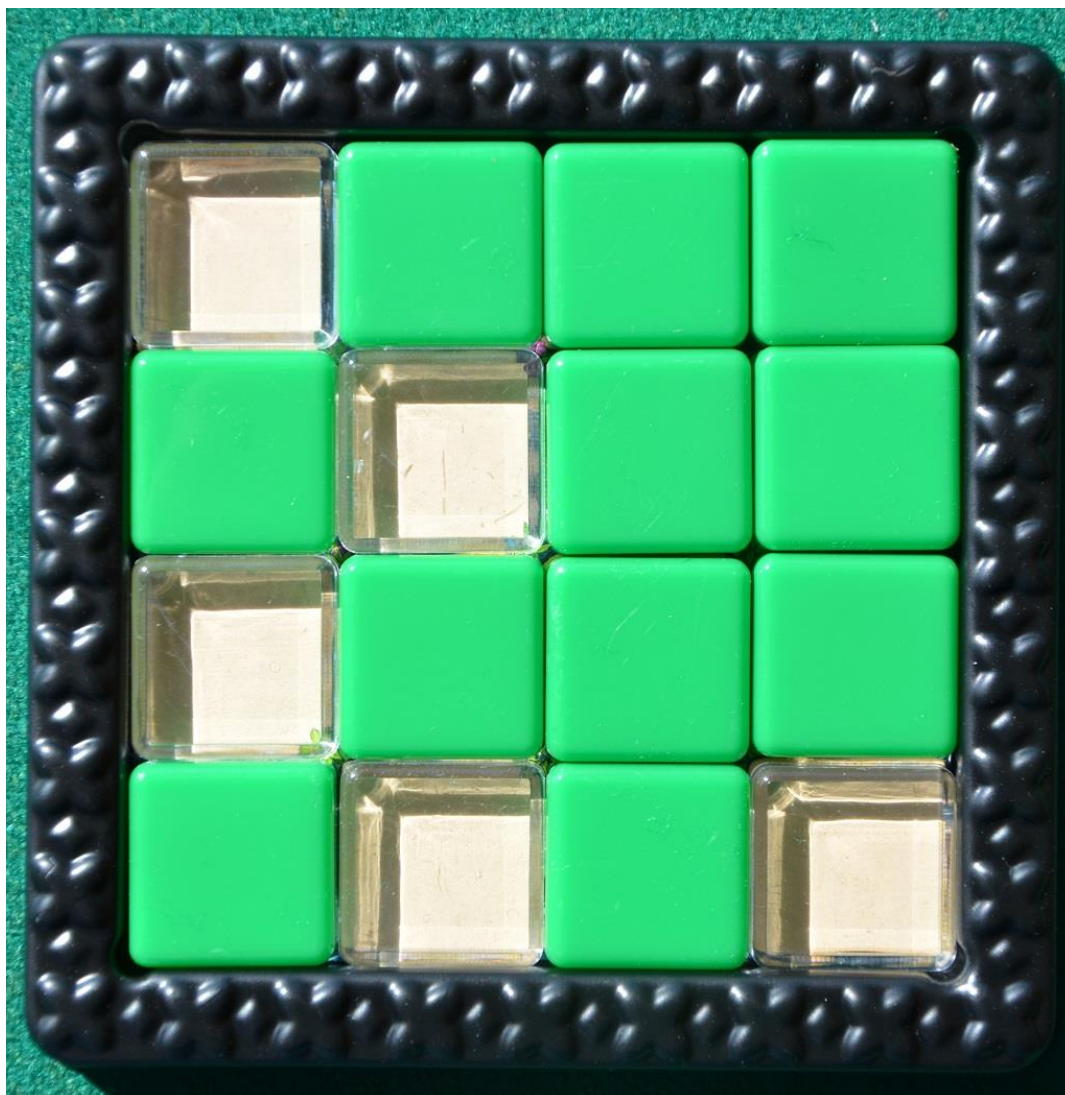


La plancia personale con la scheda già inserita.

I materiali verranno manipolati in continuazione, e proprio per questo le pedine dei giocatori sono di plastica: tutti i componenti sono perfettamente adeguati all'uso che se ne deve fare ed il libretto delle regole (di sole quattro pagine 210x210 mm) è riccamente illustrato.

L'unico "neo" è la mancanza di un segna-tempo: ogni turno infatti sarà scandito da un certo numero di secondi (45 per il livello più facile e 35 per il più difficile) ma non è previsto alcuno strumento all'interno della confezione. Le regole dicono di scaricare una App appositamente creata oppure di utilizzare il cronometro del proprio cellulare: tutto OK e sicuramente l'App darà qualcosa di più al gioco, ma è nostra opinione che ogni scatola debba sempre contenere tutto quanto serve per il gioco. Naturalmente ci siamo subito adattati anche noi e senza un segnatempo abbiamo fatto giocare solo i bambini più piccoli (per lasciare a tutti la possibilità di trovare una soluzione al puzzle e fare qualche punto ogni volta).

Preparazione (Set-Up)



La plancia personale pronta per iniziare il gioco: notare che c'è una sola casella libera e che tutti i giocatori hanno una pedina colorata di riserva.

Come abbiamo anticipato **Pakal** riprende come meccanismo di base quello del gioco del 15 e quindi la plancia personale, dentro a cui è stata inserita una delle quattro schede, viene preparata utilizzando 11 tessere di plastica nel colore scelto e 4 tessere trasparenti. Le colorate devono per prima cosa coprire i 9 quadretti con i disegni, poi sta ai giocatori scegliere dove mettere le ultime due e le quattro trasparenti. (guardate la foto qui sopra che vi mostra un esempio di plancia al setup.

Resta ovviamente una casella libera, e come nel suo “antenato” è proprio grazie a lei che si potranno far scorrere tutte le altre all'interno della plancia.



Il tabellone.

Mentre i giocatori preparano le loro plance, il tabellone viene posto al centro del tavolo, per cui approfittiamone per dargli un'occhiata più da vicino. Il percorso che vedete nella foto è formato da SEI sequenze dei nove disegni colorati, quindi in totale ci sono 54 caselle. I giocatori ad inizio partita mettono un anello di plastica (con il loro colore) nella casella di partenza (in alto a sinistra nella foto). Questo anello verrà spostato al termine di ogni turno in base al gettone "Punteggio" preso dai partecipanti, come vedremo fra poco.

Di fianco al tabellone posiamo (in una pila coperta) le tessere "Obiettivo", ognuna delle quali riporta tre dei soliti disegni. Infine prendiamo un numero di "Gettoni Punteggio" pari a quello dei partecipanti +3 e mettiamoli anch'essi vicino al tabellone, a portata di mano di tutti, così come le restanti tessere trasparenti.



Tavolo pronto per giocare in quattro.

Ora siamo pronti ad iniziare una partita di **Pakal** ed il tavolo dovrebbe presentarsi, più o meno, come quello che vedete nella foto qui sopra.

Il Gioco

Una partita dura un numero indefinito di rounds ed in ogni round tutti giocano in contemporanea. Uno dei partecipanti gira la prima tessera obiettivo e fa partire il tempo: tutti guardano quali sono i tre disegni dell'obiettivo e cominciano a cercarli sulla loro plancia spostando le pedine una alla volta, utilizzando l'unico spazio vuoto, esattamente come si faceva con il "Gioco del 15".

Lo scopo è quello di scoprire il più in fretta possibile le tre caselle che hanno i disegni dell'obiettivo e di "evidenziarle" mettendoci sopra delle tessere trasparenti: inoltre bisogna fare attenzione che essi siano i soli disegni visibili mentre tutti gli altri devono essere coperti dalle altre tessere colorate. Non appena un giocatore ci riesce dichiara "Finito" e sceglie uno dei gettoni "Punteggio": quale? Beh, quello che gli permetterà di spostare il più lontano possibile il suo cerchietto sul tabellone segnapunti. Proviamo a fare un esempio con l'aiuto della fotografia qui sotto:



Obiettivo raggiunto dal giocatore Blu.

Come si vede la tessera obiettivo indicava i colori blu, viola e verde chiaro ed il giocatore Blu, dopo avere manipolato velocemente le sue tessere facendole scorrere all'interno della plancia alla caccia dei disegni giusti, è riuscito a finire per primo il lavoro, lasciando visibili i tre disegni dell'obiettivo (li vedete infatti coperti da una tessera trasparente).

Dopo avere dichiarato di avere finito il giocatore deve scegliere un gettone "Punteggio" per muovere il suo cerchio sulla pista del tabellone.



Ecco come pensava di avanzare il nostro amico Blu scegliendo il gettone relativo alla casella più lontana dalla partenza!

La foto ci mostra il cerchietto spostato dal nostro trionfante Blu sulla casella più lontana dal via all'interno della prima serie di caselle sul tabellone: aveva infatti deciso di prendere il gettone corrispondente a quel disegno. Furbo no? Noooooo, sbagliato: il nostro amico infatti, nella eccitazione della partita, ha avuto troppa fretta di avanzare, dimenticando così le regole fondamentali di **Pakal**:

- (1) – Si può prendere un gettone Punteggio solo se il tempo del timer non è esaurito;
- (2) - Si può scegliere un solo gettone punteggio per round;
- (3) – Una volta scelto un gettone non si può più toccare la propria plancia;
- (4) – Se il tempo si esaurisce prima di avere trovato la combinazione giusta non si fanno punti;
- (5) – Se la combinazione trovata sulla propria plancia non corrisponde a quella della tessera obiettivo non si fanno punti;
- (6) – Se la combinazione è giusta ed il tempo non è scaduto, ma si sceglie un gettone con il disegno uguale ad uno dei tre dell'obiettivo... non si fanno punti.

Proprio per questo, e cioè in base alla regoletta n° 6 di **Pakal**, il giocatore Blu non segnerà alcun punto: abbiamo usato questo esempio perché nelle prime partite molti dei giocatori, nell'eccitazione del momento, hanno fatto come Blu e sono poi caduti “dalle stelle alle stalle”, come si diceva una volta, quando il loro punteggio è stato annullato dal capo-gioco.



I Gettoni “Punteggio”.

Se invece tutto è stato fatto correttamente il giocatore muove in avanti il suo cerchietto fino a raggiungere il disegno rappresentato dal gettone punteggio da lui scelto. Quando tutti hanno finito oppure il tempo è scaduto i gettoni utilizzati vengono rimessi nella riserva e si ricomincia con il round successivo.

Resta una sola regoletta da spiegare: lungo il percorso ci sono infatti quattro “passaggi” in cui si attraversano due torce accese: essi servono a... bilanciare il gioco: i giocatori che superano queste linee devono infatti immediatamente sostituire una delle loro tessere colorate con una trasparente. Questo ovviamente complicherà un po’ la loro partita perché sarà sempre più difficile raggiungere una nuova combinazione e mantenere contemporaneamente coperti sulla plancia tutti i simboli diversi da quelli dell’obiettivo. Vale anche il caso opposto: se cioè un giocatore in un round non ha fatto punti, volontariamente o involontariamente, e quindi il suo cerchietto non è avanzato, toglierà una tessera trasparente dalla plancia sostituendola con una colorata.

La partita di **Pakal** termina se alla fine del round in cui ci sono uno o più cerchietti sulla riga finale del tabellone (quella sul ponte sopra alla lava): chi si trova nella casella più vicina al Tempio vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Non ci sono particolari suggerimenti da offrire ai lettori: **Pakal** è soprattutto un gioco di “destrezza”, dove bisogna riuscire a muovere con grande fluidità le tessere della propria plancia evitando di bloccarle: è anche un gioco di “memoria”, per cercare di non perdere di vista, man mano che vengono trovate, le caselle che dovremo lasciare scoperte per raggiungere l’obiettivo del turno in corso.



Le tessere Obiettivo.

Il tempo disponibile (45 secondi nella versione “facile”, 35 in quella “difficile”) è più che sufficiente per trovare le tre caselle dell’Obiettivo e per evidenziarle con le tessere trasparenti, lasciando tutti gli altri disegni “coperti” con quelle colorate.

Quindi è inutile spingere come dei disperati quelle povere tessere all’interno della plancia, con il rischio di non posizionarle bene e di bloccare lo scorrimento delle altre. Meglio procedere senza perdere tempo, questo sì, ma con accortezza, tenendo sempre a... portata di dito le tessere trasparenti da piazzare sugli obiettivi.

Non serve neppure cercare di memorizzare quale sia la tessera Punteggio più conveniente perché qualcun altro potrebbe finire il puzzle prima di voi e portarvela via: meglio concentrarsi sulla plancia per finire il piazzamento prima dello scadere del tempo e poi guardare quali gettoni sono ancora disponibili (ma ricordate di non prenderne uno di quelli con lo stesso disegno dell’Obiettivo, come ha fatto il nostro amico Blu).



Tutti i segnalini dei Giocatori: le tessere per la plancia ed i cerchietti da muovere sul tabellone segnepunti.

Non sottovalutate infine il discorso delle “Fiaccole”: dopo averne superate alcune vi ritroverete con meno tessere colorate a disposizione e vi servirà qualche secondo in più per riuscire a coprire i disegni non richiesti dalla tessera Obiettivo: quindi cercate di concentrarvi solo sul portare a termine la... missione nel tempo disponibile.

Prenderete forse un gettone di basso valore ma avanzerete comunque di qualche casella: in ogni caso scegliete possibilmente quello che faccia arrivare il vostro cerchietto subito prima delle prossime fiaccole: inutile infatti superarle di 1-2 caselle se poi dovete togliere dalla plancia un'altra tessera colorata.

Quando si gioca con i bambini (noi abbiamo messo “in campo” anche quelli di 7 anni che, dopo un paio di partite, erano veloci quanto i grandi a trovare le soluzioni) vi suggeriamo di sospendere il timer ogni volta che uno di loro dichiara “Finito” (per dargli il tempo di cercare il gettone più interessante) oppure, come abbiamo fatto noi, eliminate del tutto il conteggio del tempo perché tutti abbiano la possibilità di fare qualche punto ad ogni round.



La scatola del gioco.

Commento finale

Che dire a conclusione di questa chiacchierata? **Pakal** non è certo un gioco “impegnativo” per sforzo mentale o tempo da dedicare ad una partita, e quindi può essere praticato davvero da tutti. Sicuramente la sua presentazione sul tavolo attirerà l’occhio dei presenti, ma troverete sempre qualcuno che non è interessato a provarlo per il presunto... “stress” da prestazione, dovuto alla necessità di concentrarsi senza distrazioni durante la fase di ricerca dei colori dell’obiettivo e al poco tempo disponibile.

Non tutti infatti se la sentono di sentirsi sotto pressione, anche se avrebbero voglia di partecipare, assistendo ad una partita, durante la quale alcuni finiscono per dare consigli ai giocatori invece di cimentarsi in prima persona.

Chi lo ha provato (anche fra le persone più... mature, che probabilmente ripensavano alle partite fatte con il Gioco del 15 durante la loro fanciullezza) ha poi voluto giocarci di nuovo e questo è un grande indizio sull’accoglienza ottenuta da **Pakal**, per lo meno nel nostro entourage.

E, come diciamo spesso, per entrare nel “piccolo mondo” dei giochi da tavolo questo tipo di titoli è sempre il benvenuto.

Si ringrazia la ditta **CRANIO CREATIONS** per aver messo a nostra disposizione una copia di valutazione del gioco.