

HENS

Allevare galline per ottimizzare la produzione di uova



Introduzione

Cooo... cooo... coccodè!

E voilà servito un bell'uovo fresco fresco! E questo grazie a [Hens](#), edito da [Little Rocket Games](#) e dedicato a 1-4 giocatori (da 10 anni in su) che dovranno impegnarsi (soprattutto mentalmente) per realizzare un pollaio con varie specie di galline, sperando ovviamente di riempire poi di uova i loro panieri.

Chicchiricchi!



Foto 1 – I segnalini dei quattro “galletti” che verranno consegnati ai giocatori.

Ah sì, vi presento il gallo del pollaio, di un bel colore rosso acceso: servirà a tenere un po’ in riga le galline (“hens” in inglese) e a migliorare la produzione di uova.

Non resta che andare a esaminare meglio questo gioco tutto italiano (autore, grafico e produttore) che terrà impegnati i partecipanti per 30-40 minuti: il tempo indicato sulla scatola ci sembra infatti un po’ ottimista, soprattutto se a giocare sono persone esperte che non vogliono certo fare dei favori agli avversari e quindi faranno molta attenzione a cosa prendere e a cosa scartare.

Unboxing

La scatolina di **Hens** è davvero molto piccola, quasi “tascabile” (108x158x40 mm) ma è stata studiata molto attentamente per contenere 72 carte “Gallina” (63x88 mm), 10 carte “Obiettivo” più piccole (44x63 mm, con un uovo sul dorso), 4 segnalini “Gallo” di legno rosso, un blocchetto segnapunti e due copie del regolamento (in italiano e inglese).



Foto 3 – Un esempio di carte “Gallina” di ogni tipo.

Per il resto tutto OK: i disegni delle galline di **Hens** poi sono davvero realistici (essi illustrano otto tipi di galline provenienti da tutto il mondo) e contribuiscono molto al piacere del gioco. Approfittiamone allora per dare un’occhiata più da vicino alle protagoniste di **Hens** e chiamiamo a raccolta le galline spargendo un po’ di mangime vicino a noi.

Coc coc coc coc

Eccole che arrivano, e se volete conoscerle meglio date un’occhiata alla Foto 3 qui sopra mentre noi ve le presentiamo una alla volta (e non dimenticate che sono tutte numerate da “1” a “6”), ma solo dopo aver seguito uno specifico “corso di informazione/formazione” (in effetti non avevamo mai visto prima alcune di queste specie):

- In alto a sinistra abbiamo le “Padovane” (bel ciuffo vero?): nel mazzo ce ne sono 12 (due per ogni numero) e hanno una striscia in alto di colore marrone: in totale esse possono scodellarci un massimo 16 uova;
- Alla loro destra le “Wyandotte”(quelle col piumaggio più colorato): esse sono di origine americana e il loro nome è derivato da quello di una tribù di nativi nord-americani in cui furono scoperte la prima volta: sono anch’esse 12, striscia blu, per una produzione totale di 16 uova;

- In alto a destra c'è una "Sebright Breed" (la più piccola del lotto, chiamata così dal britannico Sir John Sebright che per primo le studiò) di cui esistono 10 carte (2-3-4-5 doppie) per un totale di 16 uova;
- In seconda fila, a sinistra, incontriamo la Barnevelder (di origine olandese) molto austera come piumaggio, con carte dalla intestazione color viola: sono 10, come sopra e... scommetto che avete già indovinato quante uova depongono in totale;

	1	2	3	4	5	6
Padovana (12)	2 eggs	1 egg	1 egg	1 egg	1 egg	2 eggs
Wyandotte (12)	2 eggs	1 egg	1 egg	1 egg	1 egg	2 eggs
Sebright Breed (10)	2 eggs	2 eggs	1 egg	1 egg	2 eggs	2 eggs
Barnevelder (10)	2 eggs	2 eggs	1 egg	1 egg	2 eggs	2 eggs
Sultan (8)	3 eggs	2 eggs	1 egg	1 egg	2 eggs	3 eggs
Faverolles (8)	3 eggs	2 eggs	1 egg	1 egg	2 eggs	3 eggs
Cemani (6)	3 eggs	2 eggs	1 egg	1 egg	2 eggs	3 eggs
Modern Game (6)	3 eggs	2 eggs	1 egg	1 egg	2 eggs	3 eggs

Legend: [Red Box] = x2

Foto 4 – La carta “Sommario” ci spiega quante galline ci sono per tipo e quante uova saranno disponibili.

- Al centro la più “fatale” di tutte è la “Sultan” (che, come dice il nome, è di origine turca) usata soprattutto come uccello ornamentale, ma che nel gioco conta 8 carte (3-4 doppie), ha una intestazione grigia e il gruppo può scodellare fino a ... sbagliato ... questa volta sono solo 14, ma due di loro possono deporre ben 3 in una volta. Inoltre la loro bellezza ha convinto l'autore del gioco ad assegnare ad ognuna di esse una coccarda;
- A destra, con una intestazione gialla, abbiamo la “Faverolle”, di origine MANCA, usata anch'essa soprattutto come figura ornamentale: ci sono anche qui 8 carte e 14 uova a disposizione, oltre ad una coccarda,;
- Accanto al pollaio (che trovate sul dorso di tutte le carte) abbiamo la “Cemani” che, come tutti sanno, è di origine indonesiana (dove diavolo è andata a cercarla l'autore, mi domando...): vedete bene la sua caratteristica quasi funerea, con il piumaggio di colore nero, becco e cresta inclusi: ce ne sono solo 6 nel mazzo, per un totale di 14 uova, ed ognuna di esse ha due coccarde;
- Chiude il defilé la “Modern Game” (britannica) che, come si vede dal portamento è anch'essa apprezzata soprattutto come uccello ornamentale (anche se in realtà sono spesso utilizzate per i combattimenti): 6 carte, 14 uova e 2 coccarde;

Ragazze grazie: ora potete tornare alle vostre attività nell'aia della nostra fattoria: scioè, scioè.

Coccodé

Come avrete notato abbiamo voluto dare sfoggio della nostra cultura “gallinacea” (d’altra parte viviamo in Romagna, dove si allevano più della metà dei polli italiani) però abbiamo consumato la maggior parte dello spazio disponibile per presentarvi le nostre galline, quindi da ora in poi cercheremo di procedere più speditamente!

Preparazione (Set-Up)



Foto 5 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparare un tavolo di **Hens** è veloce e molto semplice: basta infatti mescolare bene le carte, per darne 4 a ciascun partecipante, e mescolare anche il mazzo delle carte più piccole (gli obiettivi) per scoprirne uno sul tavolo.

I giocatori ricevono un segnalino “Gallo” e una carta “Sommario”, grazie alla quale potranno tenere sempre sott’occhio le caratteristiche di ogni tipo di gallina: dopo aver pescato le due carte del vostro turno non esitate a dare una veloce occhiatina al sommario (oltre che alla situazione sul tavolo) per capire quale gallina potrete giocare con profitto e quale scartare.

Noterete anche che le galline con una coccarda, per esempio, sono otto, mentre quelle con due coccarde sono soltanto sei: le carte con TRE uova sono 4 in tutto il mazzo, quindi prima di giocare, in un modo o nell'altro, è consigliabile pensarci un attimo.

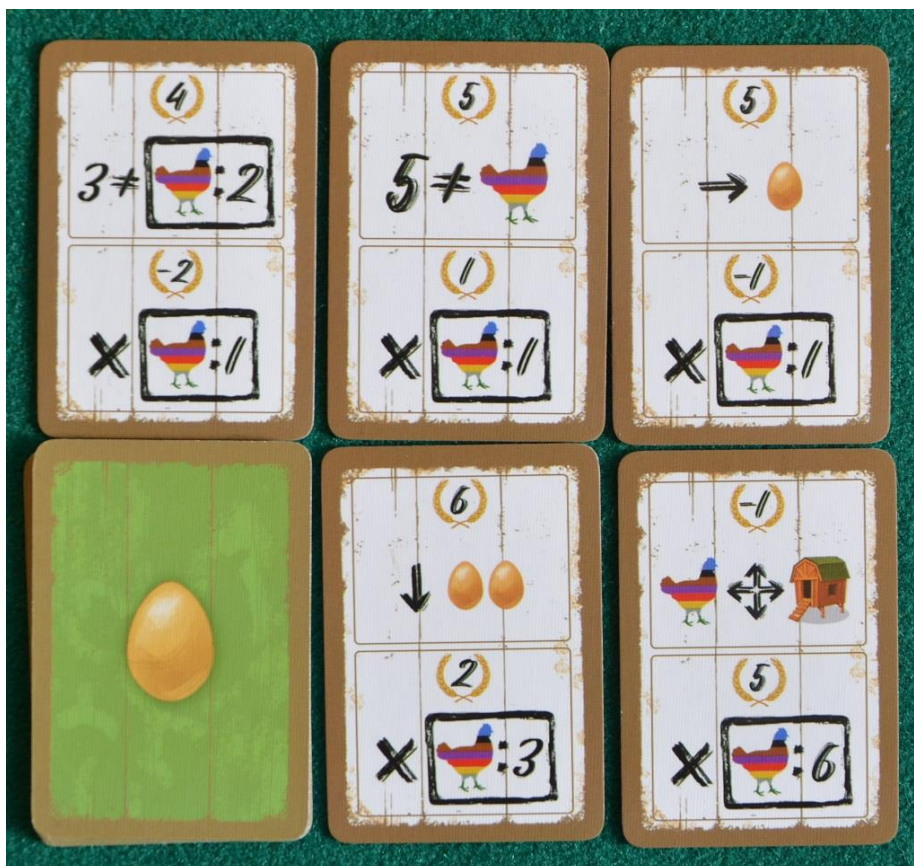


Foto 6 – Le carte “Obiettivo”, ognuna con due possibilità.

Infine è bene non perdere di vista la carta obiettivo pescata all’inizio: ognuna di esse, come si vede nella Foto 6 qui sopra, offre due possibilità, ma alcune potrebbero anche farci perdere preziosi PV:

(a) in alto c’è l’obiettivo solitamente più difficile da raggiungere, che è però anche quello che normalmente assegna più punti a fine partita (salvo eccezioni);

(b) in basso c’è l’obiettivo più abbordabile.

Ma, visto che ne stiamo parlando, vediamo qualche esempio:

- la prima carta in alto a sinistra ci dice che otterremo 4 PV se avremo almeno tre gruppi diversi con un minimo di 2 galline (a), ma (b) perderemo 2 PV per ogni gallina “singola” (cioè che non appartiene a nessun gruppo);
- la terza (in alto a destra) ci darà 5 PV per ogni fila di galline che depongono soltanto un uovo (a), ma ci fa perdere 1 PV per ogni “singola” (b);
- La terza in basso (a destra) ci dice che perderemo 1 PV per ogni gallina adiacente ad un pollaio (a), mentre otterremo 5 PV per ogni gruppo di almeno 6 galline (b);
- ecc.

Il Gioco

Le regole per giocare a Hens sono semplici: i giocatori devono avere sempre quattro carte in mano e, al loro turno, ne pescano altre due (dal mazzo o dalle pile degli scarti di ogni avversario). Poi devono posare una carta in tavola all'interno della loro griglia (ideale) di 4x3 o 3x4 per cercare di formare delle combinazioni vincenti. Infine devono scartare una carta: ogni giocatore ha una sua personale pila degli scarti che deve restare sempre ben visibile a tutti.



Foto 7 – Partita in corso: la postazione di un giocatore (notare il galletto rosso su una delle carte). Sulla destra una carta rossa "isolata" che il giocatore spera di ricongiungere presto alle altre tre in alto.

Ogni carta deve essere posata ADIACENTE ed ORTOGONALE alle altre, rispettando le seguenti prescrizioni:

(1) qualsiasi carta può essere accostata ad una dello stesso colore, indipendentemente dal suo valore (come nella fila di galline rosse in alto nella foto);

(2) se una carta è messa accanto a un altro colore il suo valore deve essere **MAGGIORE O MINORE DI 1 PUNTO** rispetto a tutte le altre di colore diverso (come la “Padovana” di valore “4” adiacente a una rossa da “3” e a una blu da “5”);

Se un giocatore si trova in mano soltanto carte che non possono essere posate (soprattutto verso la fine della partita) deve giocare una a scelta in tavola con il dorso in alto, mostrando un pollaio.

Dopo aver piazzato la sesta carta, tutti i giocatori devono utilizzare il loro galletto...

Chicchiricchi!!!

Piano, piano, “Cock”, non ti “ringalluzzire” troppo, OK? L’utilizzo del gallo è molto importante, perché a fine partita il gruppo di galline (dello stesso colore) su cui è stato posato farà dei PV extra, come vedremo fra un attimo, purché non sia quello più numeroso all’interno della griglia.

Quando tutti hanno posato la loro dodicesima carta le griglie sono completate e si passa al conteggio dei punti:

(1) per prima cosa i conteggiano le uova del gruppo di galline più numeroso: a ogni uovo corrisponde 1 PV;

(2) poi si conteggiano le uova del gruppo che contiene il gallo: se però questo gruppo è anche quello più numeroso i PV che abbiamo visto nel capoverso precedente sono ignorati;

(3) ora dobbiamo contare le coccarde di tutte le galline della griglia (che appartengano o meno a dei gruppi): dividiamo il totale per “3” ed assegniamo ad ogni tris 2 PV;

(4) togliamo 1 PV per ogni “pollaio” presente nella griglia;

(5) infine valutiamo chi ha rispettato gli obiettivi ed assegniamo i relativi PV.



Foto 8 – La griglia di un giocatore già esperto alla fine di una partita, con un buon risultato.

Co-co-coccodè... co-co-coccodè...

Le galline hanno appena terminato di deporre le ultime uova: vediamo allora se siete stati attenti e diteci quanti punti ha ottenuto il giocatore che aveva effettivamente realizzato la griglia della Foto 8 qui sopra.

La vittoria va a chi ha ottenuto il totale più alto.

Nell'ultima paginetta del Regolamento ci sono anche le istruzioni per giocare **Hens** "In Solitario", utilizzando un mazzo con metà delle carte "Gallina". Non c'è nessun avversario, ma bisogna cercare di superare il punteggio fatto precedentemente: il gioco ci permette di valutare la nostra performance con un commento ai risultati che va da "Galline in fuga" (6-8 PV) a "Perfetto Avicoltore" (25 PV o più). Lo abbiamo provato alcune volte e... non è così semplice arrivare in fondo con un buon risultato: infatti il sistema di "pesca" delle carte potrebbe modificare il risultato in maniera decisiva (ma tutto il resto è invariato).

Il giocatore pesca infatti una prima carta dal mazzo e deve decidere se tenerla o scartarla: poi pesca una seconda carta e fa l'operazione opposta (se aveva scartato la prima deve tenere la seconda e viceversa). Poi si procede nel solito modo, giocando una carta dalla mano nella solita "griglia", ecc..

Qualche considerazione e suggerimento

Cooo-cooo-corococcò .. coccodè coccodè

Scusate ragazzi, ma devo lasciarvi: le galline si sono riunite nell'aia e pretendono di essere nutrite, quindi devo proprio andare in magazzino a procurarmi le granaglie necessarie.



Foto 9 – La scatola di Hens.

Ricordatevi di guardare bene le vostre carte iniziali e, dopo aver pescato, cercate di iniziare il gioco con quelle che sicuramente riuscirete ad accoppiare per i prossimi 2-3 turni, così avrete il tempo di andare a caccia di altre galline buone per la vostra grigliata... oooooopssss... volevo dire griglia, GRIGLIA... gallinelle su, non arrabbiatevi, è stato solo un lapsus!

Alla fine del sesto turno è obbligatorio piazzare il galletto, quindi fate una scelta importante prima di posare la sesta carta nella vostra aia: il gallo infatti dovrebbe essere messo, se possibile, su un gruppo di due carte da 2-3 uova (si “Cock”, lo so, quelle sono le galline sicuramente più affascinanti!) e poi attenti a sviluppare il più possibile un altro gruppo in modo che alla fine abbia almeno una carta in più di quello del gallo.

Gli “Obiettivi” sono spesso decisivi, a fine partita, per assegnare la vittoria: provate a raggiungerne almeno uno (e soprattutto evitate di farvi togliere PV) ma siate pronti ad abbandonare questa strategia se vedrete di guadagnare più punti piazzando galline diverse da quelle indicate.

Commento finale

Hens è un gioco divertente e veloce, ma sicuramente non è “semplicistico”, come forse potrebbero far pensare l'ambientazione e le illustrazioni. Ogni partita fa storia a sé, sia perché la pesca delle carte è sempre diversa (e quindi non è possibile studiare una “strategia” vincente), sia perché le carte “Obiettivo” potrebbero essere così “invitanti” da obbligarvi a seguire ogni volta una tattica diversa.

Hens sembra indirizzato a gruppi di giocatori occasionali o assidui, ma noi lo abbiamo provato anche con persone esperte e quelle sono state le partite più “tirate” e le più lunghe, perché i partecipanti hanno attentamente studiato ognuna delle loro 12 mosse e sono saltati fuori “trucchetti” davvero interessanti (come la posa di 1-2 “pollai” nella griglia per riuscire a schierare le galline di maggior valore, con coccarde e uova, che avevano dei numeri troppo alti o bassi).

Pio pio pio, pio pio pio...

(Da bambini passavamo due mesi di vacanza dai nonni in campagna e avevano due fattorie con i contadini che chiamavano a raccolta in questo modo le galline per distribuire il pastone...)

Buona frittata a tutti!

"Si ringrazia la ditta [LITTLE ROCKET GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

PS: stavamo per dimenticare. Ecco il punteggio ottenuto con le carte della Foto 8:

- (1) – Gruppo più grande (blu o giallo, a scelta): 4 uova;
- (2) – Gruppo del gallo (nero): 4 uova;
- (3) – Coccarde (10:3x2): 6 punti;
- (4) – Pollai: 0 punti;
- (5) – Obiettivo superiore (4 galline diverse nelle righe): 4 PV (seconda riga);
- (6) – Obiettivo inferiore (galline uguali in colonna): 4 PV (prima colonna, blu).

Per un totale di 22 PV.

Avevate fatto anche voi i conti giusti?

Ora dobbiamo proprio lasciarvi: sono le 12.30 e abbiamo una gigantesca “omelette” (“ao’ se dice “frittata” in Italia!”, frittata – “È vero, ma “omelette” fa più chic!”) che ci aspetta a tavola.