

PLENUS

Come eliminare per primi quei maledetti colori ...



Quando abbiamo ricevuto la nostra copia di **Plenus**, distribuita in Italia da **Devir**, abbiamo pensato subito ad un ennesimo “clone” di Yatzee, il gioco di dadi che tutti noi abbiamo sicuramente sperimentato nella nostra vita ludica. Invece fin dalla prima partita abbiamo scoperto che si tratta di un gioco originale e divertente, un ottimo “filler” in attesa di una serata più impegnativa, oppure ideale per far divertire i nostri ragazzi in casa.

D'altra parte il nome degli autori è comunque una garanzia: **Inka e Markus Brand** infatti hanno già pubblicato parecchi giochi molto interessanti (A Castle for all Seasons, Guatemala Café, La Boca, Murano, [Rajas of the Ganges](#), Saint Malò, Village, ecc.) ed hanno anche vinto lo **Spiel des Jahres** nel 2017 con "[Exit the Game](#)".

Questo nuovo lavoro è evidentemente destinato ad un pubblico più ampio ed ai più giovani: infatti l'età minima consigliata è 8 anni e la durata media di una partita con 5-6 partecipanti è di circa 20 minuti.



I component.

Unboxing

Plenus è confezionato in una piccola scatola che contiene sei dadi (tre neri numerati e 3 bianchi con facce che mostrano delle X di diversi colori), un blocchetto con 100 fogli segnapunti e sei piccoli pennarelli per marcare le caselle sui foglietti.

I dadi neri hanno cinque facce “standard” (con 1-2-3-4-5 puntini) mentre la sesta contiene un “punto interrogativo” che, nel gioco, equivale ad un Jolly. I dadi bianchi invece hanno delle grosse croci colorate su cinque facce (gialla, verde, rossa, blu e arancione), mentre la sesta ha una croce nera da usare come Jolly (a cercare il pelo nell'uovo forse sarebbe stato meglio un simbolo diverso per differenziare il Jolly dalle altre facce, ma vi dopo il primo giro di prova nessuno ci farà più caso).

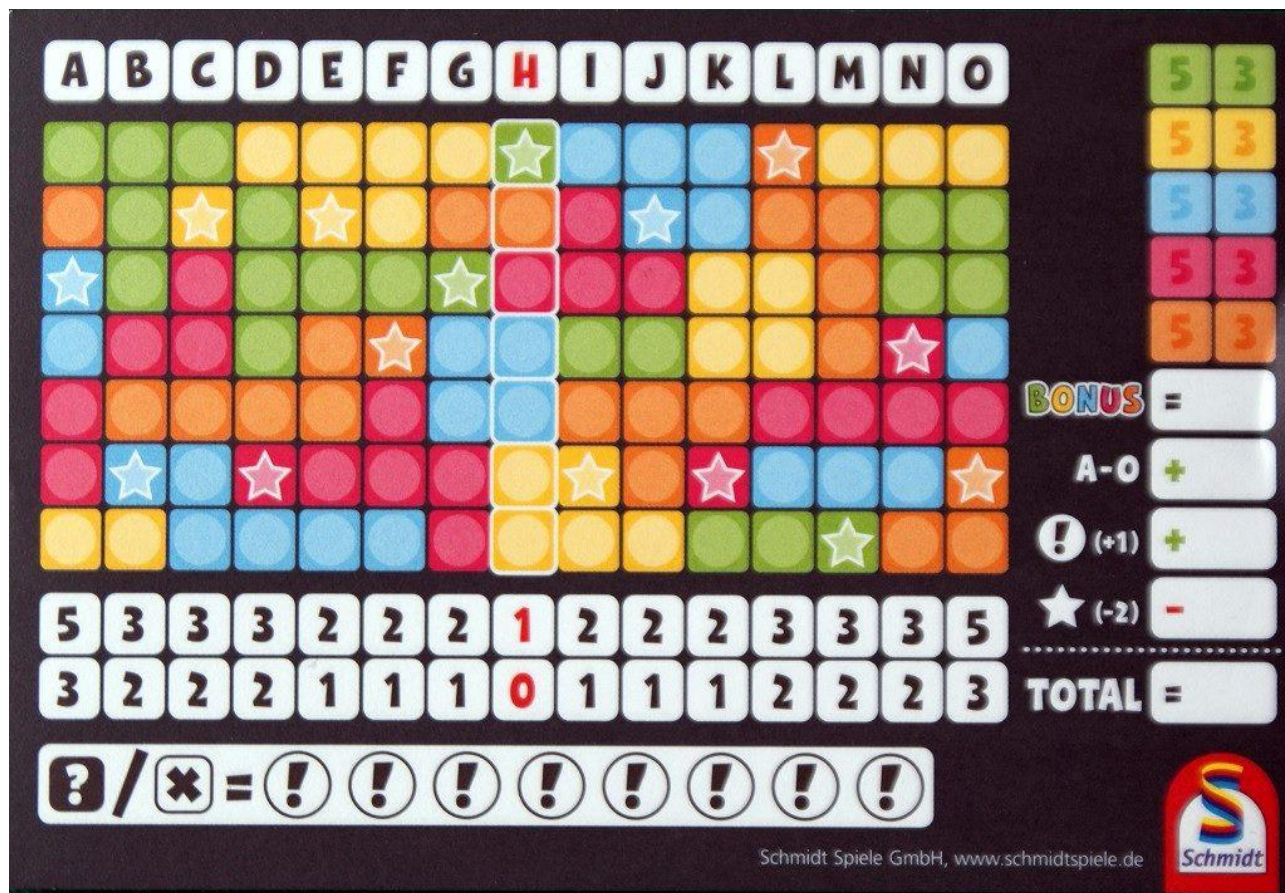
Il tutto è stato realizzato con materiali di buona qualità ed i componenti hanno svolto il loro “compito” senza problemi durante le nostre partite test, fatte con diversi gruppi di giocatori e con diverse fasce d’età. Diciamo subito che il gioco è stato apprezzato soprattutto dai giocatori

occasionali ed in famiglia, grazie alle regole che si spiegano in pochissimi minuti ed alla “logica” che sta alla base del gioco.

La confezione comprende anche quattro libretti, tutti indirizzati alla clientela dell’area “mediterranea”, visto che sono scritti in italiano, spagnolo, castigliano e portoghese.

Preparazione (Set-Up)

Saremmo tentati quasi di dire che non esiste un vero e proprio set-up in **Plenus**: basta infatti dare un foglietto ed un pennarello a tutti i giocatori e mettere i sei dadi al centro del tavolo: già fatto?!?!



Il foglietto segna-punti.

Approfittiamone allora per dare un’occhiata più da vicino al foglietto che è in effetti il cuore di **Plenus**, mentre i dadi sono soltanto il “mezzo” per arrivare alla meta.

Come si vede esso è diviso in tre zone:

- Una griglia di 7 righe e 15 colonne (indicate da una lettera da “A” a “O”), per un totale di 105 caselle quadrate in cinque diversi colori. Da notare che ogni colore è stampato su 21 quadretti in totale e in 6 raggruppamenti di grandezza progressiva da un minimo di 1 quadretto ad un massimo di 6 quadretti (uno per tipo). Naturalmente i gruppi dello stesso colore sono sufficientemente distanziati fra loro da impedire che siano troppo facilmente raggiungibili (e questo immagino sia stato il compito più arduo dei coniugi Brand);
- Una doppia fila di caselle sotto le colonne, ognuna delle quali contiene due numeri, ovvero i Punti Vittoria (PV) da assegnare a chi completa le colonne sovrastanti. Nella parte bassa del

- foglio c'è poi un'altra riga con otto caselle caratterizzate da un "punto esclamativo", le quali serviranno a tener conto dei Jolly utilizzati durante la partita (quindi mai più di otto);
- C. Una doppia colonna di caselle (colorate e bianche) a destra della griglia. Quelle colorate servono ad assegnare i PV a chi marca tutte le caselle di un colore, mentre nelle bianche verranno marcati i PV ottenuti nelle colonne (vedi paragrafo B) in modo da arrivare al totale generale per ogni giocatore.

Il Gioco



I dadi.

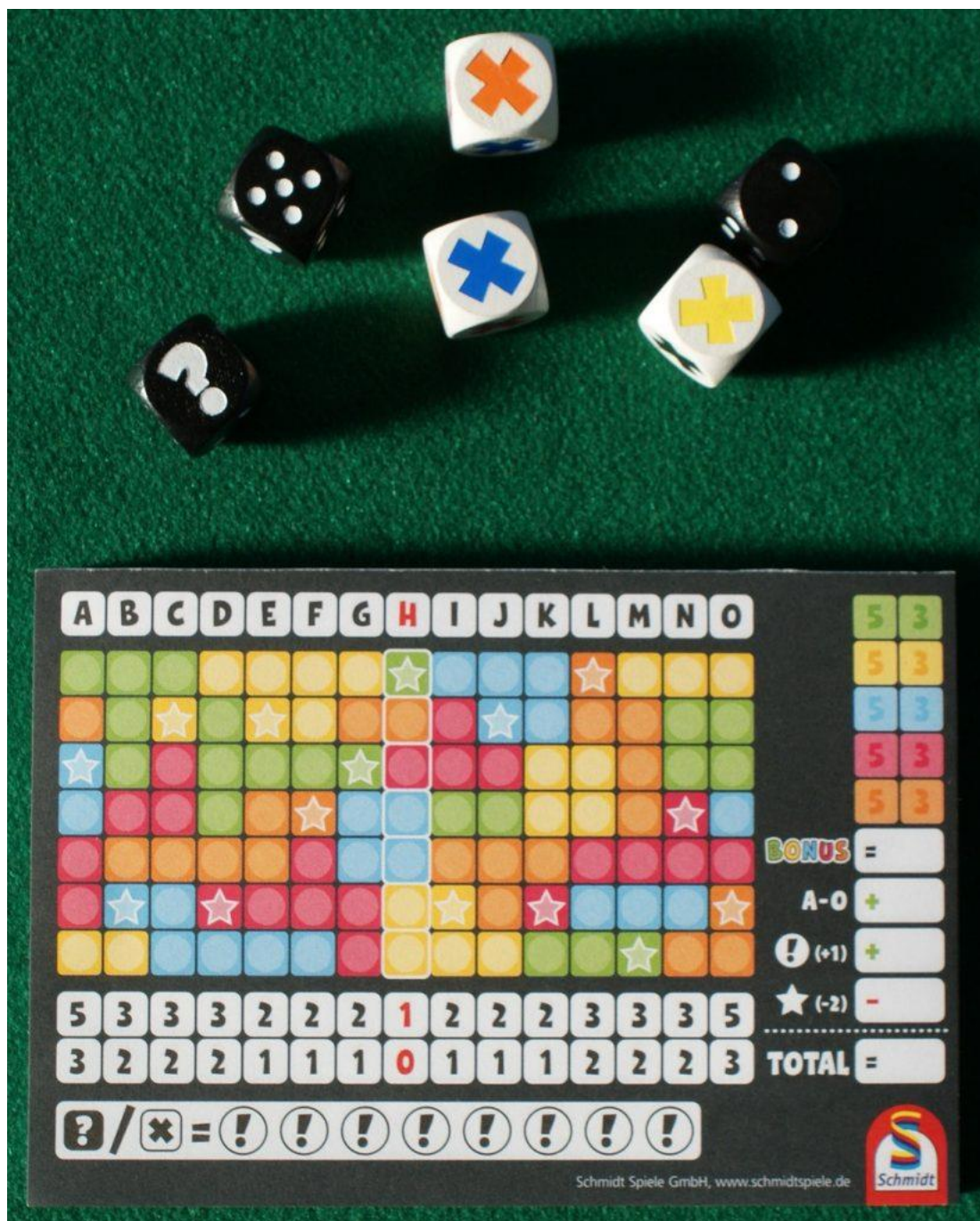
Il Primo Giocatore, che cambia ad ogni turno in senso orario, prende in mano i sei dadi e, dopo gli scongiuri di rito, li lancia sul tavolo: tutti gli occhi sono allora puntati sulle facce uscite e cominciano le considerazioni sulle possibili combinazioni.

Il Primo Giocatore deve ora scegliere un dado nero (numero) ed uno bianco (colore). Poi marca la combinazione scelta sul suo foglietto, facendo bene attenzione a cancellare un numero di caselle ESATTAMENTE PARI al valore del dado nero e del colore determinato dal dado bianco.

Gli altri giocatori potranno invece usare i numeri ed i colori rimasti sui quattro dadi scartati dal loro avversario. Anch'essi marcheranno la combinazione scelta sul loro foglietto.

È obbligatorio iniziare la prima combinazione usando almeno una casella sulla colonna "H" (evidenziata sulla griglia da quadretti contornati di bianco e dalla lettera H colorata di rosso). Nelle mosse successive ogni nuova combinazione deve avere almeno un lato adiacente ad un quadretto già marcato o iniziare da una casella sulla colonna "H".

Facciamo un esempio:

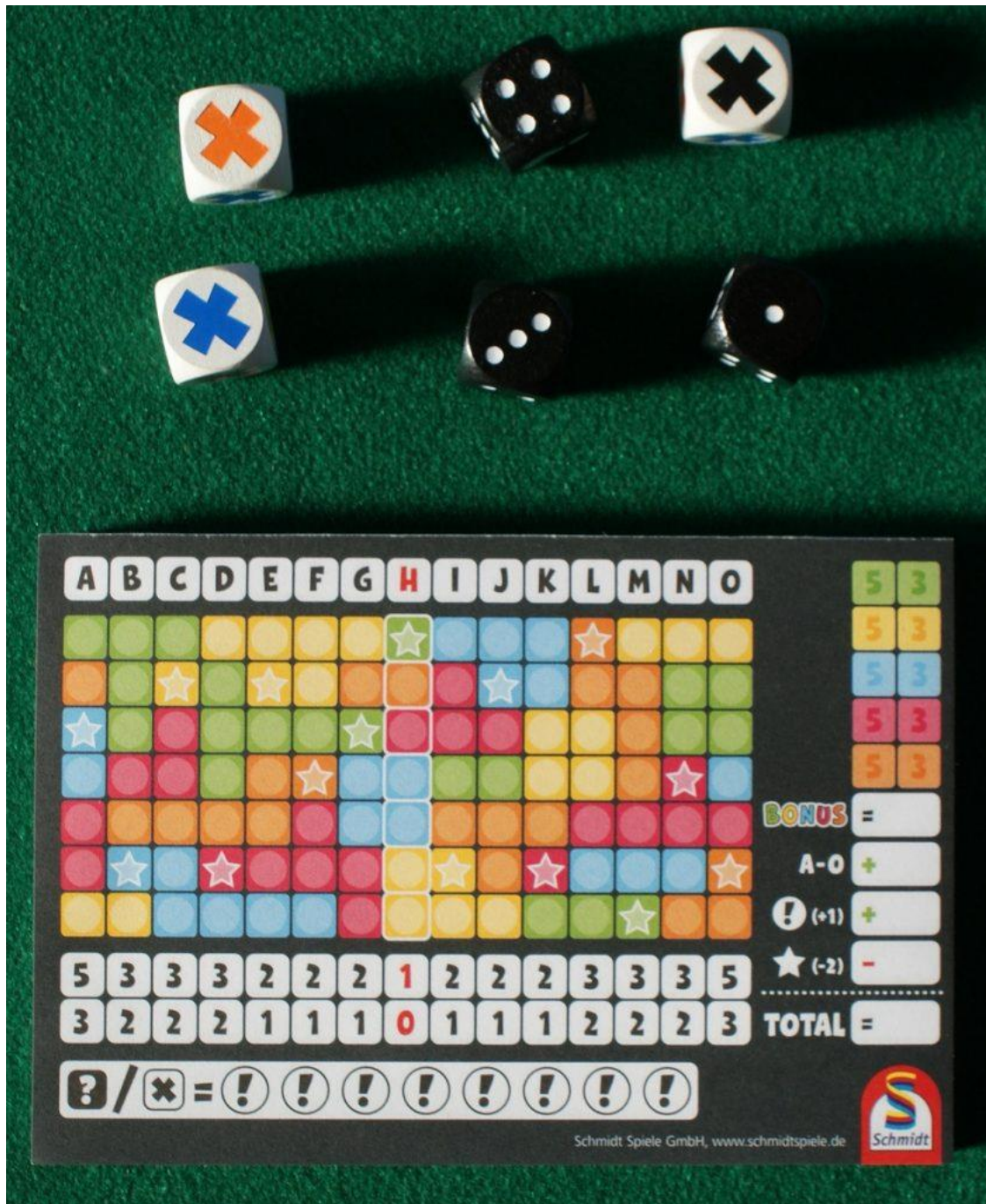


A seguito del primo lancio di dado ci sono varie opzioni.

Il primo lancio in una partita a **Plenus** (vedi foto qui sopra) mostra i numeri 2-5 ed un Jolly, mentre i colori disponibili sono il giallo, l'arancione e il blu. Una combinazione molto interessante sarebbe il "5 giallo" perché permetterebbe di riempire il gruppo di quadretti di quel colore che vedete in fondo alla colonna "H"; invece il gruppo di 5 caselle blu in alto (colonne I-J-K) non può essere coperto perché nessuna delle sue caselle si trova sulla colonna H; un'altra alternativa interessante potrebbe essere il "2 Arancione" per marcare le due caselle della seconda fila in alto (G-H) e portarsi così adiacenti ai due gruppi di sei caselle gialle e verdi (colonne D-E-F-G).

È giusto notare subito che i gruppi di 6 caselle non possono essere marcati in una sola volta perché il numero massimo sul dado nero è il "5" ed il Jolly può essere usato solo per sostituire un 1-2-3-4-5.

Tornando al nostro esempio il giocatore potrebbe anche usare il Jolly nero per marcare le quattro caselle blu al centro della colonna (una mossa molto interessante perché lo metterebbe in contatto con i gruppi verde, arancione e rosso da “6” quadretti, dandogli così in seguito un’ampia gamma di possibilità.



Un altro esempio di lancio iniziale.

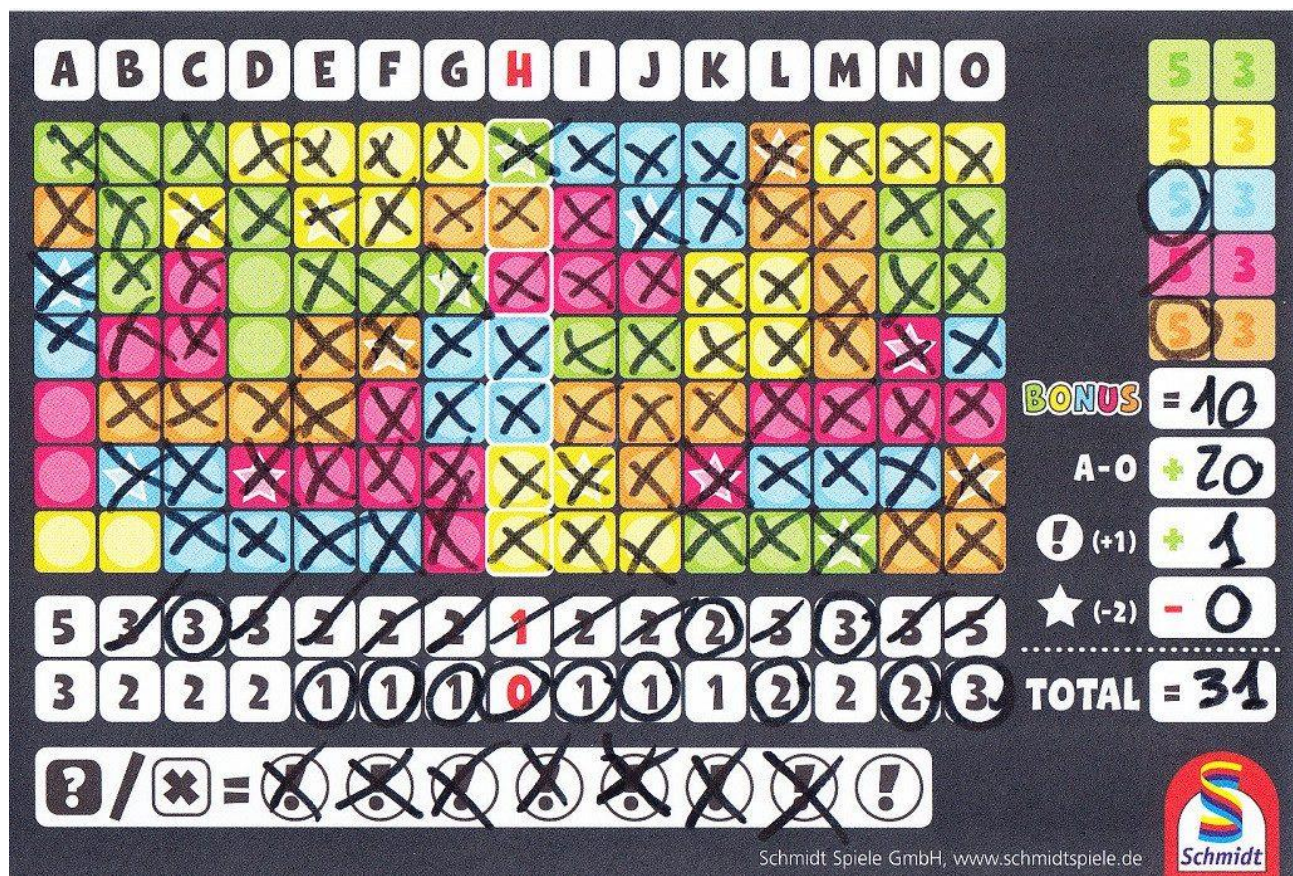
Il secondo esempio ci mostra un lancio di 1-3-4 con i dadi neri ed i colori arancione, blu e Jolly. In questo caso noi sceglieremmo senza esitare il “4 blu” per marcare subito le quattro caselle al centro della griglia (colonne G-H) per i motivi visti sopra. In alternativa si potrebbe anche usare il Jolly colorato per trasformarlo in “verde” e marcare così, insieme al dado “1”, la casella singola verde in alto nella colonna “H”, la quale, come avrete certamente notato, contiene al suo interno una stellina.

Guardando più attentamente si possono contare ben 14 stelle sparse all'interno della griglia, la maggior parte delle quali (10) si trova nelle zone più periferiche (colonne A-B-C-D-E e K-L-M-N-O): ogni stella non marcata a fine partita assegna 2 PV di penalità al giocatore, e questo è uno stimolo ulteriore a muoversi in fretta dal centro alla periferia, in aggiunta alla necessità di raggiungere tutte le caselle dello stesso colore per ottenere il relativo bonus.

Il primo che completa una colonna marca con un cerchietto il valore più alto (come si vede in basso nella foto): la colonna "H", per esempio, assegna 1 PV al primo, la colonna "D" dà 3 PV e la colonna "O" ne dà invece 5. Il secondo numero (0-2-3 nei nostri esempi) viene invece assegnato a tutti gli altri giocatori che completeranno successivamente quelle stesse colonne.

Considerazioni analoghe valgono anche per i colori: il primo che sbarra TUTTE le caselle di un colore fa un cerchietto sul numero "5" a destra della griglia, in corrispondenza del colore completato: tutti gli altri giocatori che completeranno quello stesso colore in seguito guadagneranno invece 3 PV (e metteranno quindi il cerchietto nella seconda casella).

Una partita di **Plenus** finisce quando un giocatore marca il suo secondo colore completo (non importa se come "primo" o successivamente): gli altri devono completare il loro turno (in modo che tutti abbiano avuto lo stesso numero di mosse) e poi si passa al conteggio dei PV, cosa che noi faremo con un altro esempio.



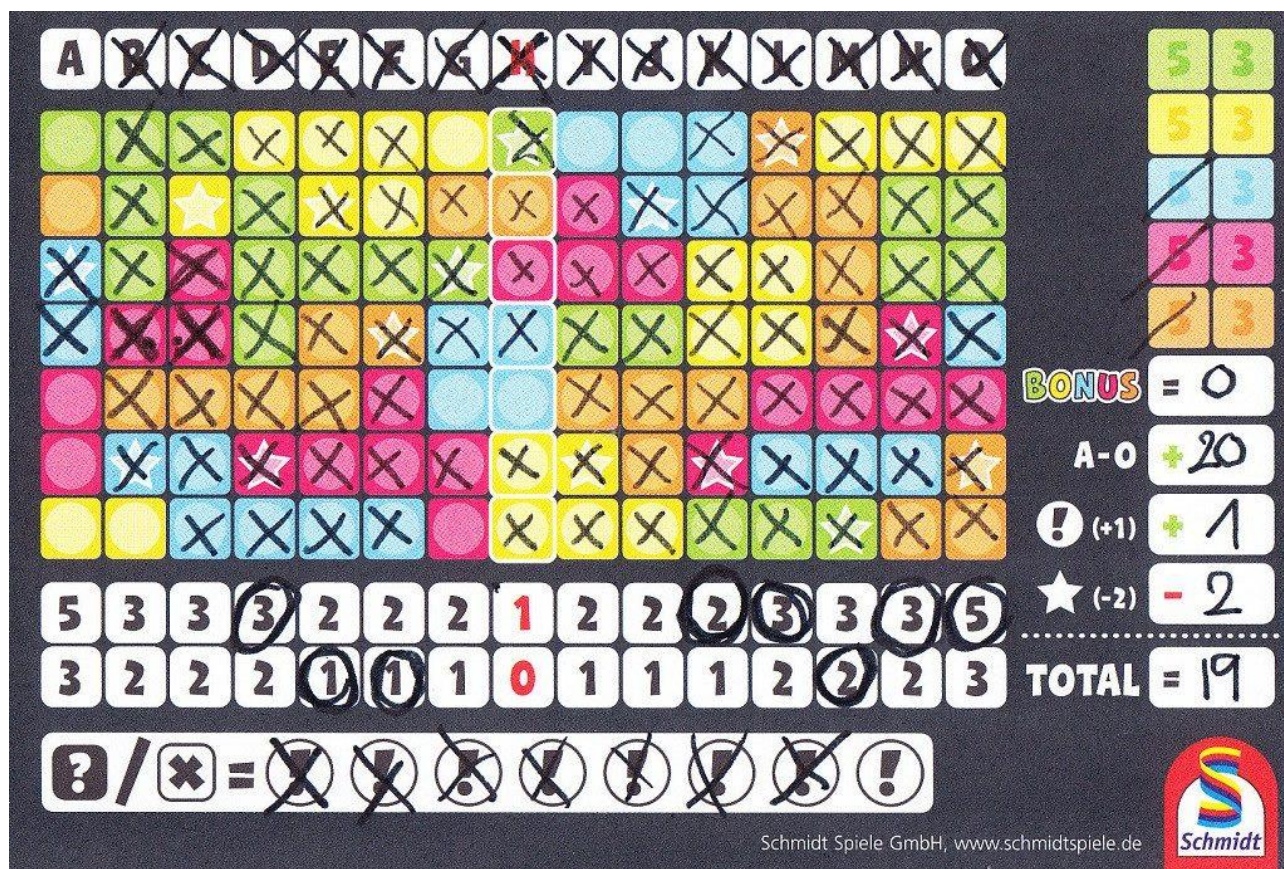
Fine partita e calcolo dei PV

Guardando alla fotografia qui sopra, tratta da una vera partita a **Plenus**, possiamo dire che:

1. Il giocatore ha chiuso per primo i colori blu e arancione (la barretta sul rosso significa che qualcun altro ha completato per primo quel colore) e quindi marca 10 PV in corrispondenza della casella "BONUS";
2. È arrivato primo nelle colonne C-K-M (8 PV) mentre ha completato in seguito anche le colonne E-F-G-H-I-J-L-N-O (12 PV), quindi marcherà un totale di 20 PV nella casella "A-O";
3. Durante la partita ha usato un Jolly per 7 volte, quindi alla fine gliene resta uno solo: ogni Jolly non usato assegna 1 PV, per cui il giocatore marcherà 1 PV nella casella "I";
4. Notiamo infine che è riuscito a barrare tutte le stelline, per cui non ha nessuna penalità e segnerà dunque 0 PV (negativi) nella relativa casella
5. Fatta la somma si ottiene un totale di 31 PV. Non ricordiamo se il giocatore ha poi vinto la partita, ma se guardiamo la tabella "Livello di Vittoria" stampata alla fine del libretto scopriamo che è stato classificato nella riga 29-32 che proclama: "Eccellente! Un punteggio maestoso" il che ci fece capire che un buon punteggio medio potrebbe essere di 20-25 PV.

Qualche considerazione finale

Come abbiamo già anticipato, riteniamo che **Plenus** sia un ottimo "filler" che può tenere occupato per una mezzora qualsiasi tipo di giocatore, sia perché il modo di marcare le caselle colorate è molto intuitivo e non occorre essere dei geni per imparare le migliori tattiche, ma anche perché, una volta spiegate le regole, persino chi odia studiarle potrà giocare subito.



Un altro esempio di fine partita: a voi verificare i calcoli del punteggio.

Plenus è inoltre abbastanza "flessibile" a livello di tattica da permettere modi di gioco di diverso tipo in ogni partita, anche se la "strategia" di base è quella di allargarsi il più velocemente possibile

dal centro alle periferie per toccare il maggior numero di raggruppamenti. Ha inoltre quella componente di aleatorietà che impedirà vere e proprie strategie da programmare nei minimi particolari, le quali spesso allontanano dal tavolo da gioco molti potenziali giocatori, spaventati da mosse o azioni che non riescono a comprendere.

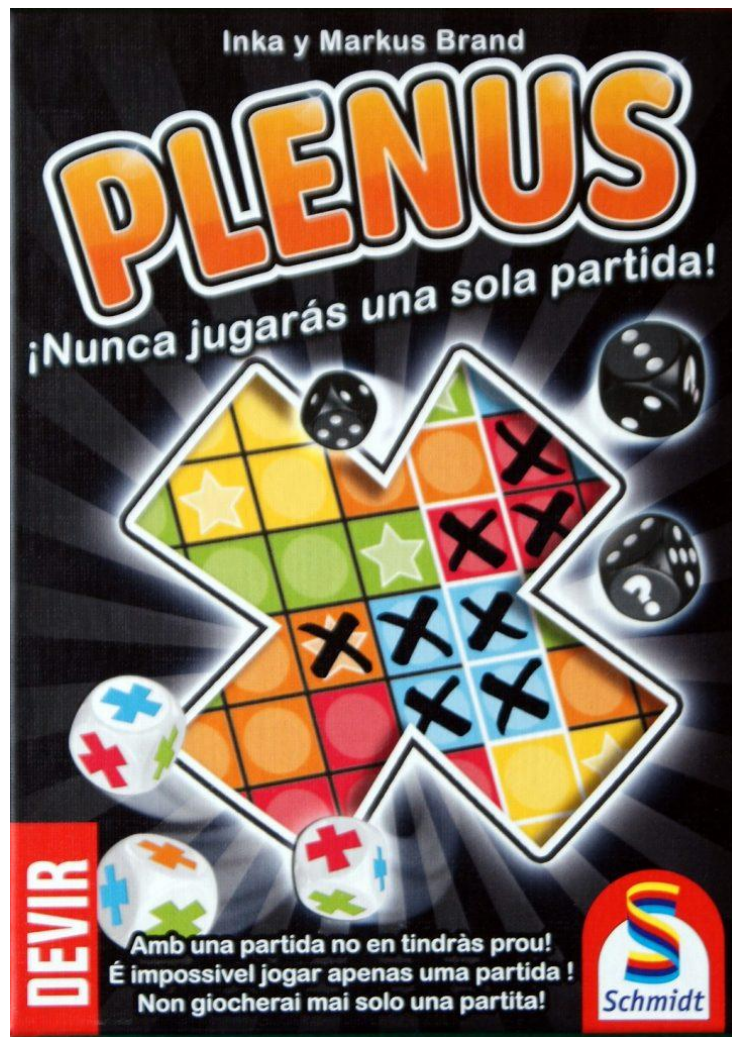


Il gioco base ed i tre blocchi supplementari, ognuno dei quali ha ovviamente una diversa disposizione di colori e di raggruppamenti sulla griglia[/caption]

Prima di chiudere questa chiacchierata vorremmo sottolineare che è possibile giocare anche in solitario, usando però solo due dadi neri e due bianchi: In tal caso la partita dura 30 turni esatti e si gioca esattamente come nel gioco base, scegliendo ad ogni turno una combinazione e marcandola sul foglietto. A fine partita il giocatore compara il punteggio ottenuto con la tabella “Livello di Vittoria” per verificare la sua performance, che può variare da meno di 0 PV (ed il commento è “Qui sconfiniamo nella pigrizia”) fino a più di 40 PV (“I Supereroi esistono!”).

Visto il successo ottenuto Schmidt ha immediatamente messo sul mercato tre blocchi segnapunti alternativi (li vedete nella foto qui sopra) venduti con copertine dai colori diversi per distinguerle: rossa (espansione I), blu (II) e verde (III). Ne vedete una panoramica nella foto qui a sinistra.

Naturalmente ognuna di queste espansioni ha una griglia diversa dalla base e dalle altre sia per quanto riguarda la disposizione dei colori, sia per la forma dei raggruppamenti.



La scatola del gioco

Concludiamo consigliando **Plenus** a chi vuole fare giocare il maggior numero di partecipanti senza sforzare troppo le meningi ma mantenendo una buona competitività.

Si ringrazia la ditta [DEVIR](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.