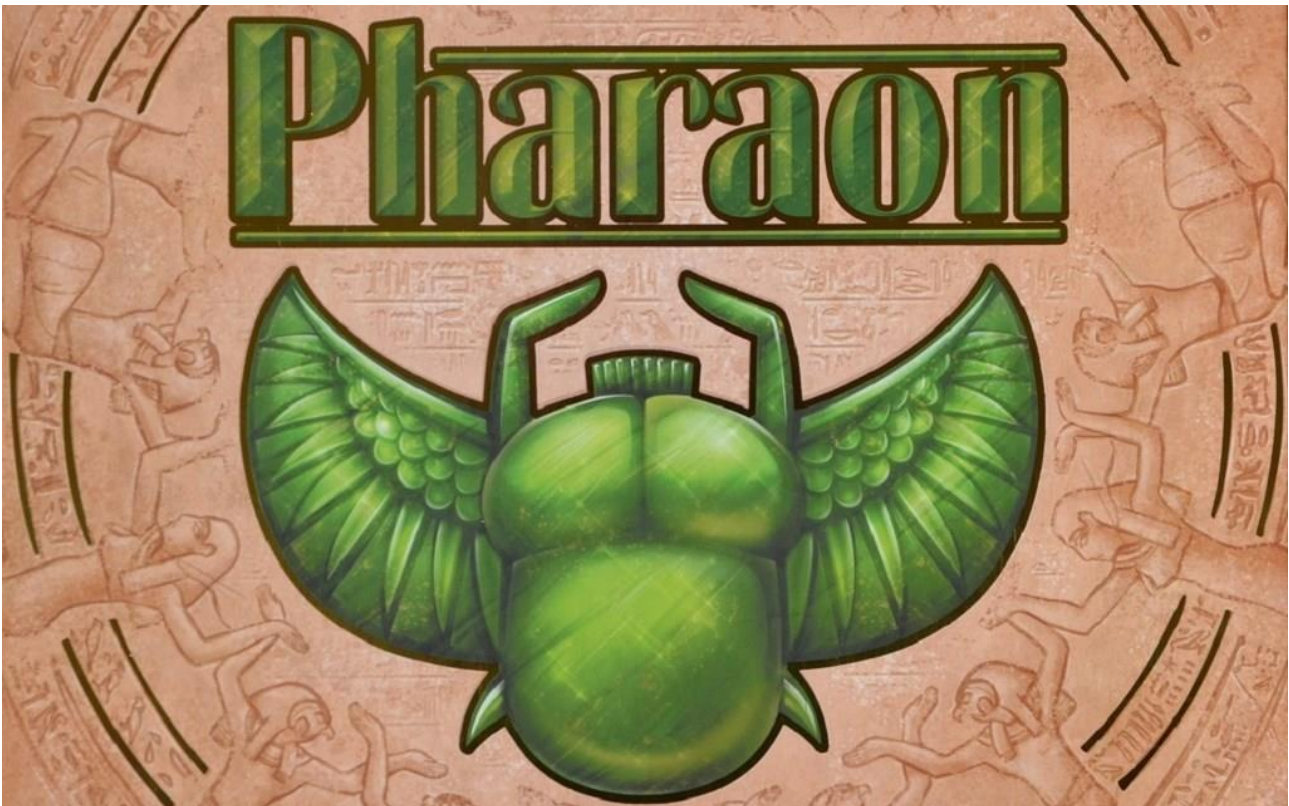


PHARAON

Diventare Faraone al posto del Faraone



Introduzione

Di giochi sull'Antico Egitto ne sono stati prodotti tanti, ma in **Pharaon** (edito in Italia da **Studio Supernova**, per 1-5 giocatori di età uguale o superiore ai 12 anni) si guarda a questo periodo storico da una prospettiva abbastanza diversa: i giocatori impersonano infatti il figlio di un Faraone ancora al potere e dovranno prepararsi a prenderne il posto.

Insieme alla formazione necessaria per succedere al padre dovranno però pensare fin da subito anche alla loro “dipartita” e preparare per tempo la futura dimora.

D'altra parte i faraoni mica scherzavano quando si trattava di costruire la loro tomba e soprattutto non badavano a spese: solo che per costruire una piramide ci voleva un sacco di tempo, quindi era necessario iniziare a progettare e a costruirla il prima possibile.

E con questa “gioiosa” immagine in mente andiamo a vedere quali sono i compiti che aspettano i rampolli reali.

Unboxing



I componenti.

Aperto la scatola salta subito all'occhio la mancanza di un tabellone monoblocco: esso verrà infatti costruito utilizzando 5 plance a forma di "settore circolare" che verranno poi tenute insieme da un disco centrale inserito ad incastro: questo disco in realtà è costituito da due parti, una fissa per l'incastro (appunto) ed una girevole (il cui utilizzo pratico verrà spiegato più avanti). Una plancia triangolare (che ricorda una piramide) viene accostata al tabellone e viene utilizzata per indicare l'ordine dei turni.

Bisogna poi staccare dalle fustelle le 30 tessere "Vaso Canopo", i 120 segnalini "Risorsa" ed i 40 gettoni "Offerta", oltre ad alcune tessere speciali (Faraone, Primo Giocatore e Disco direzionale).

Completano la confezione due mazzi di carte di piccolo formato (44x66 per i Nobili e 40x59 gli "Artigiani") una manciata di segnalini di legno colorato (per i giocatori), un sacchetto di stoffa nera da utilizzare per pescare le "Offerte" ed un blocchetto con una cinquantina di foglietti per segnare i punti a fine partita.

I materiali sono robusti, graficamente molto ben fatti, in numero sufficiente ed il loro utilizzo non pone alcun problema.

Preparazione (Set-Up)



Il Tabellone.

La foto qui sopra ci mostra il tabellone di **Pharaon** subito dopo l'assemblaggio iniziale: come abbiamo anticipato, si tratta di accostare i cinque settori e di bloccarli poi con il disco centrale. Ogni settore ha una funzione specifica ma per poterlo utilizzare è necessario pagare prima una risorsa di "accesso": quale? A questo serve il disco girevole che, come vedete, è composto a sua volta da cinque diversi settori, ognuno dei quali contiene quattro caselle colorate: nel corso della partita il disco verrà ruotato (se guardate bene vedrete un foro da utilizzare con un dito per effettuare le rotazioni) e le caselle colorate cambieranno settore di volta in volta.

Notare anche che ogni settore è separato dagli altri dalla figura di un Dio, e sopra ogni figura ci sono le indicazioni che servono ad ottenere dei Punti Vittoria (PV) aggiuntivi a fine partita, come vedremo più avanti.



Tavolo preparato per giocare in cinque.

Bisogna ora posare le tessere “Risorsa” di fianco al tabellone, a portata di mano di tutti i partecipanti, ed inserire nel sacchetto di stoffa i gettoni “Offerta”, estraendo subito i primi 12 per metterli (a coppie) nel settore del tempio ed alcuni extra da mettere nella casella centrale. Mescolare poi i due mazzi di carte e mettere sul tabellone i primi tre “Nobili” e quattro “Artigiani”, lasciando i mazzi di fianco ai relativi settori. Mescolare ora le tessere Canopo ed esporne sotto alla plancia dei turni (chiamata “Piramide del Tempo”) un numero pari a quello dei partecipanti.



Esempio di Tessere “Vaso Canopo”.

Fortunatamente questi vasi non contengono le viscere dei faraoni mummificati (come nella realtà) ma una combinazione di tre “Risorse” da assegnare in seguito ai giocatori, i quali prelevano anche tutti i segnalini di legno del colore scelto: 1 disco grande “segna-turno” (da piazzare nella plancia “Piramide del Tempo”), un cubetto (per il settore “Camera Sepolcrale” del tabellone), quattro dischetti piccoli (per le piste del settore “Nilo”) ed un dischetto da tenere davanti al proprio posto per ricordare a chi appartiene ogni colore.

Come ultima azione preliminare si prende il disco “Direzione”, si lancia in aria (come una moneta) e la faccia visibile determina il senso di rotazione del disco sul tabellone.

Il Gioco



Esempio di carte “Nobile”.

All’inizio di una partita a **Pharaon** si stabilisce il Primo Giocatore poi, in ordine inverso di turno, ognuno sceglie una tessera Canopo (ed incassa le tre risorse indicate) e prende due carte Nobile: una di queste verrà scelta e posata sul tavolo, scoperta, mentre l’altra sarà rimessa nel mazzo.

Ci sono cinque diversi tipi di “risorsa”, rappresentate nel gioco da tessere quadrate: Agricoltura (verde), Commercio (blu), Costruzioni (Rosso), Giustizia (nero) e Regalità (giallo): per non creare difficoltà ai giocatori daltonici ogni colore è associato anche ad un diverso simbolo (scarabeo, vaso, ankh, ecc.), e questo è un piccolo tocco di qualità che ci piacerebbe vedere sempre più spesso anche in altri giochi. Esiste anche una risorsa “jolly”: è l’argento (2 di queste tessere sono date ai giocatori ad inizio partita) che potrà essere utilizzato al posto di qualunque altra.



Le cinque risorse del gioco: l'argento è quello in alto a destra.

Sulle carte, le tessere ed il tabellone viene indicato in modo molto chiaro quando occorre pagare una certa risorsa (le icone sono quadrate e col colore della risorsa richiesta) oppure se è invece da incassare (icona tonda).

La sequenza dei turni è semplicissima: si esegue una sola azione (pagando i costi di accesso e dell'esecuzione) oppure si... passa. Andiamo dunque ad esaminare le diverse possibilità.



Il settore dei Nobili.

Ci sono sempre tre carte nell'area dei "Nobili", ed ognuna di esse ha una particolare abilità che può essere utilizzata "una tantum" al momento dell'acquisizione (gli Ufficiali fanno avanzare su uno o più percorsi e regalano tessere o carte); oppure una volta a turno "tappando" la carta (ovvero ruotandola di 90°) e raddrizzandola a fine turno (Dottore, Sacerdote, Tesoriere, Diplomatico, ecc. assegnano dei Punti Prestigio in base al raggiungimento di un certo numero di tessere o avanzamenti); oppure in permanenza (Generale, Gran Visir, Sacerdotessa, ecc. fanno guadagnare Punti Prestigio e/o Abilità speciali).

Per acquisire un "Nobile" occorre pagare il costo di "accesso" (una tessera del colore di quelle mostrate sul disco girevole) e 5 altre risorse differenti.

Da notare che la tessera pagata per l'accesso potrà essere "scontata" dal costo per eseguire l'azione sia in questo che in tutti gli altri settori: naturalmente l'Argento può sostituire qualsiasi altra risorsa. Al termine di una partita a **Pharaon** ogni Nobile aggiunge da 2 a 12 Punti Vittoria (PV) al totale del giocatore.



Il Settore degli Artigiani.

Nell'area degli "Artigiani" le carte esposte ad ogni momento sono quattro e per acquisirne una si deve pagare il solito costo di accesso (che, come si vede nella foto in questo caso è una risorsa di colore nero) seguito da 3 altre risorse dello stesso colore (a scelta del giocatore). Gli Artigiani assegnano immediatamente al loro "datore di lavoro" quanto indicato sulla carta: risorse, argento o un vaso canopo.

A fine partita anch'essi fanno aggiungere da 2 a 10 PV al totale del giocatore.



Il Settore del Nilo.

Nell'area "Nilo" del tabellone di **Pharaon** ci troviamo di fronte a 5 diversi tracciati di tre caselle, ognuno con un diverso colore (giallo, verde, blu, rosso e nero): se ricordate qui avevamo posizionato 5 dischetti per colore (li vedete nella foto, ancora impilati nella posizione di partenza) che servono ad indicare di quanto ognuno è avanzato su quei tracciati. Arrivare alla seconda casella farà guadagnare 3 PV a fine partita, mentre i dischetti sulla terza casella apportheranno 7 PV.

Dopo avere pagato l'immane costo di accesso (nella foto si tratta di una risorsa gialla) i giocatori possono avanzare fino a due caselle (sullo stesso tracciato o in due diversi) ma devono deciderne in anticipo il colore e pagare le risorse corrispondenti. Torniamo per un attimo alla nostra fotografia per fare un esempio e supponiamo che il giocatore abbia pagato una risorsa blu ed una rossa: guardando nella parte alta del settore scopriamo che il pagamento corrisponde alla quarta casella da sinistra. Essa ci dice che possiamo avanzare sulle piste blu e rossa (si guardano frecce bicolore nella parte bassa della casella) e che riceveremo in cambio una risorsa gialla ed una verde.

Quest'area è molto interessante perché con una spesa minima (due sole risorse, se quella dell'accesso la usiamo anche per scontare il prezzo dell'azione) otteniamo non solo due risorse nuove, quasi certamente di colore diverso da quelle spese ma adatte alla prossima azione, ma anche due avanzamenti, utili quasi sempre per avere PV extra a fine gioco: un giocatore potrebbe guadagnare fino a 35 PV se arriva in cima a tutti i tracciati.



Il Settore del Tempio.

Nell'area del Tempio andremo a pregare gli Dei perché ci diano una lunga vita (e magari che accorcino un po' quella del padre, per diventare Faraoni in anticipo) ma per motivi che i Sacerdoti non ci hanno voluto spiegare invece di portare delle offerte per ringraziarci gli Eterni siamo noi a prendere un paio di quelle già presenti all'interno dell'edificio.

Naturalmente dovremo prima aprire di nuovo la nostra borsa e pagare una risorsa per i soliti esosi controllori all'accesso e poi sta a noi scegliere se versare un solo "obolo" (una risorsa a nostra scelta) e prendere una delle sei coppie di tessere "Offerta" oppure se pagarne due uguali per prendere una coppia più un segnalino extra (a scelta) dall'area centrale oppure (a caso) dal sacchetto nero.



I Segnalini Offerta.

Le “offerte“ incassate in questo modo potranno poi essere spese al posto di una normale risorsa dello stesso colore (per esempio il secondo della prima fila, blu, o i primi due della seconda fila, rosso e nero, oppure il primo ed il quarto della terza, verde e giallo). Le altre “Offerte” servono invece a pagare il costo di accesso nei rispettivi settori (il primo in alto a sinistra è per entrare dagli “Artigiani”, il terzo al centro è per il “Nilo”, ecc.) oppure per incassare semplicemente 1-2 PV.

Resta ovviamente l’area più “macabra” di **Pharaon**: quella della Camera Sepolcrale; eppure anche qui dovremo andare il più spesso possibile per verificare l’avanzamento dei lavori ed essere così certi che il nostro futuro “ultimo viaggio” avvenga con il massimo del comfort.



Il Settore della Camera Sepolcrale.

Anche qui non manca l’inevitabile spesa di una risorsa per avere l’accesso (ma in questo caso siete liberi di aggiungere ogni segno scaramantico che vi verrà in mente) e ritrovarvi nel vestibolo della Piramide in costruzione, dove aspettano pazientemente i cubetti colorati che vi avevamo lasciato all’inizio della partita. All’interno della Piramide dovrete seguire un percorso “obbligato” di 7 diverse caselle che simboleggiano l’intera pratica funeraria, ed ogni casella ha un costo diverso (come si vede nella fotografia). Per esempio, per eseguire l’imbalsamazione (prima casella) dovrete pagare una risorsa gialla ed una rossa, ed a fine partita otterrete 5 PV; per avanzare poi sulla seconda casella (10 PV) serviranno una risorsa verde ed una blu; per la terza una rossa ed una nera, e così di seguito fino alle quattro risorse da pagare nell’ultima casella che vi farà però ottenere ben 60 PV.



La plancia del fine turno, o Piramide del Tempo.

Quando un giocatore non può più fare azioni, oppure se decide di sospendere il turno per salvare qualche risorsa per il turno successivo, deve dichiarare “Passo” e spostare il suo dischetto colorato nella prima casella libera della Piramide del Tempo, scegliendo immediatamente uno dei Vasi Canopi esposti. Come si vede nella foto qui sopra su questa plancia sono disegnate quattro piste sovrapposte: la prima è di cinque caselle, la seconda di quattro, ecc. Chi passa per primo mette il suo dischetto nella casella più a sinistra della pista più in basso e, come indicato dal disegno, prende immediatamente la tessera speciale “Primo Giocatore”: sarà dunque il primo a giocare nel prossimo turno. Chi passa per secondo mette il suo dischetto sulla prima casella a sinistra della seconda pista, ecc.

Quando il “giro” ritorna a un giocatore che ha già passato egli, naturalmente, non può più giocare, tuttavia sposta il suo dischetto di una casella verso destra sul tracciato della Piramide del Tempo in cui si trova il suo dischetto ed incassa il bonus indicato: una risorsa del colore di sua scelta, una tessera “Argento”, un gettone “Offerta”. Quanto più gli avversari continueranno a giocare, tanti più saranno i bonus guadagnati.

Al termine del turno (cioè quando tutti hanno passato e preso un Vaso Canopo) si impilano tutti i dischetti della Piramide del Tempo nella casella “turno” successiva, si tolgono le tessere dal disco centrale del tabellone (che viene ruotato di un settore), si riempiono gli spazi vuoti delle offerte e si girano le nuove tessere Vaso Canopo.

Una partita a **Pharaon** finisce al termine del quinto round: a quel punto si devono contare i punti guadagnati in partita, sommando al valore ottenuto i PV delle carte Nobile ed Artigiano possedute e quelli guadagnati sui tracciati del Nilo e nella Camera Sepolcrale. Per finire si aggiungono 1 PV per ogni risorsa/offerta posseduta, 3 PV per chi ha la tessera “primo Giocatore” e 7 PV per il Faraone

(una tessera che viene aggiudicata a chi per primo acquisisce due Nobili ed arriva alla terza casella della camera sepolcrale).



Obiettivi degli Dei: un esempio.

A questo punto dobbiamo verificare chi ha raggiunto uno o più “Obiettivi degli Dei”: forse ricordate che, descrivendo il tabellone circolare, vi avevamo anticipato che ogni settore aveva un Dio sui bordi laterali e che sulla cornice esterna dei singoli settori c’erano delle indicazioni per avere dei PV extra a fine gioco. Bene, è arrivato allora il momento di verificare queste condizioni con l’aiuto di un esempio: nella foto qui sopra vedete infatti uno degli Dei che assegna 3+3 PV ai giocatori che soddisfano le condizioni indicate: quella di sinistra richiede che il giocatore sia avanzato in almeno due piste nell’area del Nilo, mentre per soddisfare quello di destra bisogna avere acquistato almeno 2 carte Artigiano. Se i giocatori ottemperano ad ENTRAMBE le condizioni ottengono i punti indicati, da sommare al totale precedente.

Inutile dire che chi ottiene il punteggio finale più elevato vince la partita di **Pharaon** e gli avversari saranno costretti ad adorarlo come Dio (o Dea) in terra per almeno una mezzoretta, soddisfacendo ovviamente tutti i suoi desideri (anche se vi consigliamo di porre dei limiti prima di iniziare a giocare ... non si sa mai, il potere spesso dà alla testa!).

Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto abbiamo descritto finora dovrebbe risultare abbastanza chiaro che spesso le partite di **Pharaon** vengono “indirizzate” fin dall’inizio dalle risorse ricevute col primo Vaso Canopo. Però non buttatevi immediatamente e a testa bassa sui settori nei quali potete utilizzare le vostre risorse, perché spesso si può agire in maniera più intelligente, per esempio scambiandole con altre in vari settori: inoltre è sempre bene cercare di sfruttare gli “sconti”, dando dunque inizialmente la preferenza a quei settori dove il costo di accesso poi può essere usato anche per eseguire l’azione.



Le carte Artigiano.

Le carte Artigiano sono un esempio di come si possano fare punti... praticamente a costo zero: usando per esempio una risorsa rossa per pagare l'accesso ed altre due rosse per acquisire una carta potremmo scegliere un Artigiano che ci permette di ottenere un Vaso Canopo, quindi tre nuove risorse, ecc.

A volte poi conviene passare pur avendo ancora qualche risorsa in mano: questo soprattutto per non spenderne inutilmente alcune in più quando nel round successivo la ruota, girando, vi farà risparmiare parecchio. Inoltre non dimenticate che chi "passa" per primo può scegliere il Vaso Canopo che più gli fa comodo e giocherà per primo nel round successivo, dopo avere magari guadagnato anche qualche risorsa extra sulla Piramide del Tempo se gli avversari continuano a giocare a lungo.

Avanzare nella Camera Sepolcrale di **Pharaon** costa da un minimo di 19 risorse diverse (se riuscite a scontare ogni volta il costo di accesso, caso davvero molto raro) ad un massimo di 26 (senza sconti), quindi per raggiungere l'interessante bottino dei 60 PV dovrete programmare attentamente le vostre mosse ed avanzare il più in fretta possibile, magari eseguendo due volte l'azione in ogni round (risorse permettendo): fate inoltre attenzione che non ci siano troppi "candidati" perché gli accessi sono solo quattro a round (come indicato sul disco girevole) ed una volta che quelle caselle sono state riempite siete tagliati fuori.



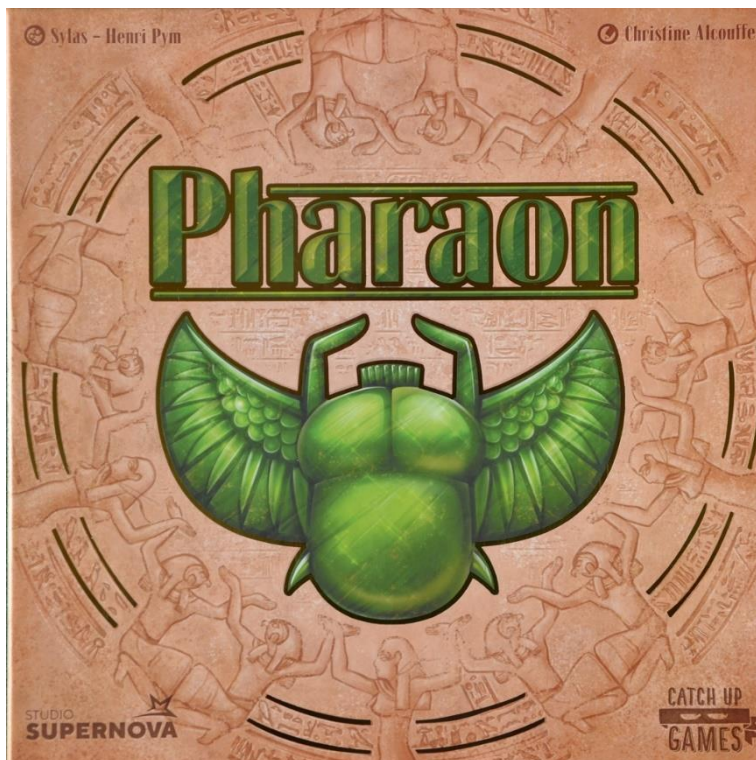
Le tessere speciali: Faraone, a sinistra, Primo Giocatore, in basso, e senso di rotazione del disco centrale del tabellone.

Quando le partite sono “tirate”, ed è molto difficile capire chi sta accumulando un vantaggio decisivo, potrebbe essere utile anche aggiungere qualche PV extra al vostro bottino: per esempio i 3 PV per la tessera Primo Giocatore a fine partita oppure l’acquisizione della tessera Faraone (7 PV) per la quale basta avere 2 Nobili ed essere avanzati per primi fino alla terza casella della Camera Sepolcrale.

Infine crediamo sia inutile consigliarvi di guardare attentamente i Nobili disponibili: alcuni di essi infatti potrebbero servire a rendere più semplice il vostro “percorso” dandovi dei bonus, delle facilitazioni o degli sconti.

Quindi controllate sempre se i vostri avversari hanno già le risorse necessarie a portarvi via la carta e cercate di arrivare prima di loro.

Commento finale



La scatola del gioco.

Pharaon può essere giocato anche in solitario, utilizzando 5 appositi listelli (uno per ogni risorsa) ed utilizzando un secondo set di segnalini per il vostro avversario, chiamato il “traditore” il quale, nel suo turno, gira un Vaso Canopo e prende la risorsa indicata in basso, mettendola sul listello corrispondente ed eseguendo quanto indicato dalle indicazioni a fianco della casella. Anche le partite in solitario terminano al quinto turno e si conteggiano i PV in maniera simile al gioco base (per il giocatore) o seguendo le apposite icone per il Traditore.

Il gioco non presenta novità eclatanti e non rinnova il genere del piazzamento lavoratori e dell'utilizzo delle tessere, tuttavia è divertente, impegnativo quanto basta e fa la sua bella figura fra i “Germans” usciti negli ultimi anni. In particolare abbiamo apprezzato l'idea del disco girevole che fa cambiare ad ogni turno il costo di accesso alle diverse azioni ed il bonus della Piramide del Tempo che può condizionare in parte la lunghezza dei turni. L'ambientazione inoltre è stata molto ben resa dal punto di vista grafico e contribuisce a rendere le partite ancora più immersive.