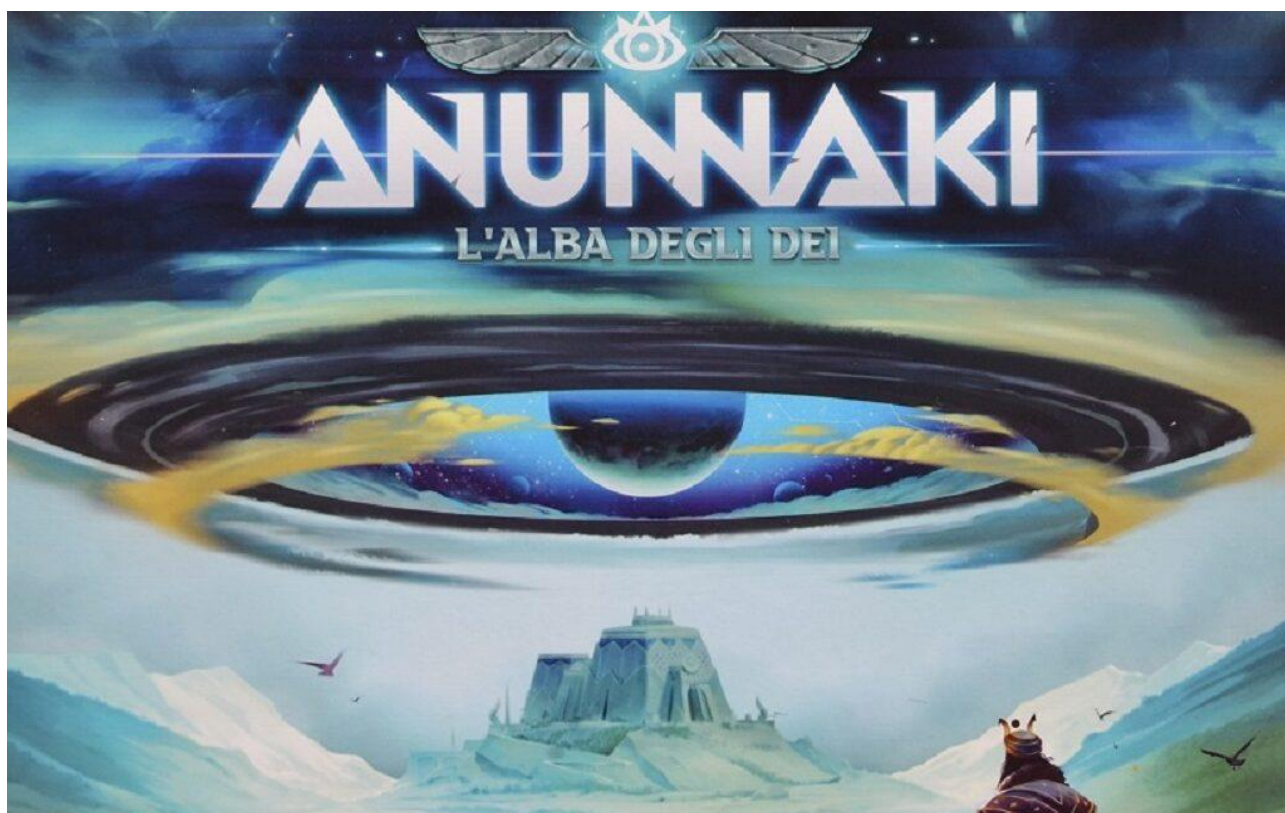


# ANUNNAKI: DAWN OF THE GODS

Alcuni Popoli dello Spazio sbarcano sulla terra



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 18/12/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

## Introduzione

La parola “Anunnaki” è di origine sumerica (Anunnakku) e nel suo significato originale serviva a indicare gli Dei (nel loro insieme o solo una parte di essi). Questo termine è stato ripreso da Simone Luciani e Danilo Sabia per il loro gioco [Anunnaki: L'alba degli Dei](#) (pubblicato da [Cranio Creations](#)).

Si tratta di un titolo per 1-4 giocatori esperti (14 anni o più) e dura mediamente 90 minuti (più spiegazione, se si tratta della prima partita).

È uno dei giochi che richiedono più spazio fra quelli che abbiamo provato negli ultimi tempi, quindi tenete libero il tavolo del salone: dopo avere eseguito il setup il colpo d'occhio sarà davvero impressionante.

## Unboxing



Foto 1 – I componenti di Anunnaki.

Inutile perdere altro tempo per cui leviamo il coperchio alla scatola di **Anunnaki: L'alba degli Dei** e vediamo cosa c'è dentro: l'occhio cade subito sulle 10 plance (5 rotonde e 5 rettangolari) e sulle miniature di plastica colorata, davvero ben fatte. Estraiamo anche le tre fustelle che forniscono tutte le tessere e i gettoni necessari e mettiamo da parte i tre mazzi di carte, così scopriamo sul fondo un termoformato nero (con coperchio trasparente) per riporre in ordine la maggior parte dei componenti.

Vedremo tutto più in dettaglio durante la recensione, ma possiamo dire fin da subito che la componentistica è di ottima qualità, anche se avremmo un paio di “nei” da segnalare: le tessere triangolari degli “Dei Minori” sono difficili da manipolare e le plance rettangolari tendono ad “ingobbirsi” alla prima partita, ma potrete sistamarle facilmente, alla fine della prima partita, piegandole dall'altro lato prima di riporle nella scatola.

Servirà un tavolo abbastanza grande perché dobbiamo utilizzare due tabelloni al centro del tavolo (uno, rotondo, che rappresenta la nostra amata “Terra” e uno, rettangolare, con i tracciati “Sviluppo”, “Dominio” e Punti Vittoria) più due plance a testa (una, rotonda, che rappresenta il pianeta d'origine del nostro Popolo e l'altra, rettangolare, da utilizzare per le Azioni).



Foto 2 - Un'occhiata alla postazione di un giocatore all'inizio della partita: notare il pianeta di origine, a destra, con un insediamento e 3 miniature piccole (chiamate Seguaci) mentre i futuri "Dei" li vedete sulla plancia "Azioni", a sinistra.

Durante la prima partita di prova abbiamo sentito la mancanza di un paio di schede "sommario" per le tessere "Azione" o le altre icone del gioco: quando ancora non si conosce il gioco è infatti quasi indispensabile fare riferimento ai diversi "simboli" ed è piuttosto scomodo andare ogni volta a sfogliare il regolamento per trovare le spiegazioni.

Così ci siamo fatti noi queste schede e chi fosse interessato può trovarle alla fine di questo articolo.

### **Preparazione (Set-Up)**

La preparazione del tavolo di **Anunnaki: L'alba degli Dei** è un'operazione abbastanza... articolata (può richiedere anche un'oretta, la prima volta) quindi sarà bene che chi ospita l'evento prepari tutto per tempo.



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Dopo aver posizionato le due plance “comuni” al centro del tavolo (Terra e Sviluppo, aggiungendo tutti i segnalini e le tessere indicate nelle istruzioni) dovremo occuparci delle postazioni di ogni giocatore: sulla plancia rettangolare (di cartone multistrato con innumerevoli slot per miniature e altri segnalini) troveranno posto le tessere “Azione”, le miniature degli Dei e degli insediamenti (tutte diverse da un Popolo all’altro), i dischetti per le “Risorse” e 14 cubetti (vedremo fra poco come usarli). Da notare che il posizionamento delle tessere Azione è uguale per tutti: si riempie a caso la prima plancia e si copia tutto sulle altre.

Sul pianeta (plancia rotonda) ci sono 6 Territori (evidenziati con altrettanti esagoni sovrainpressi per regolare i movimenti), uno dei quali indica la nostra “Capitale”: in esso posizioneremo il nostro primo “Insediamento” e 2 “Seguaci”, mentre un terzo “Seguace” verrà posto nell’esagono accanto, dove vediamo anche un “Altare”.

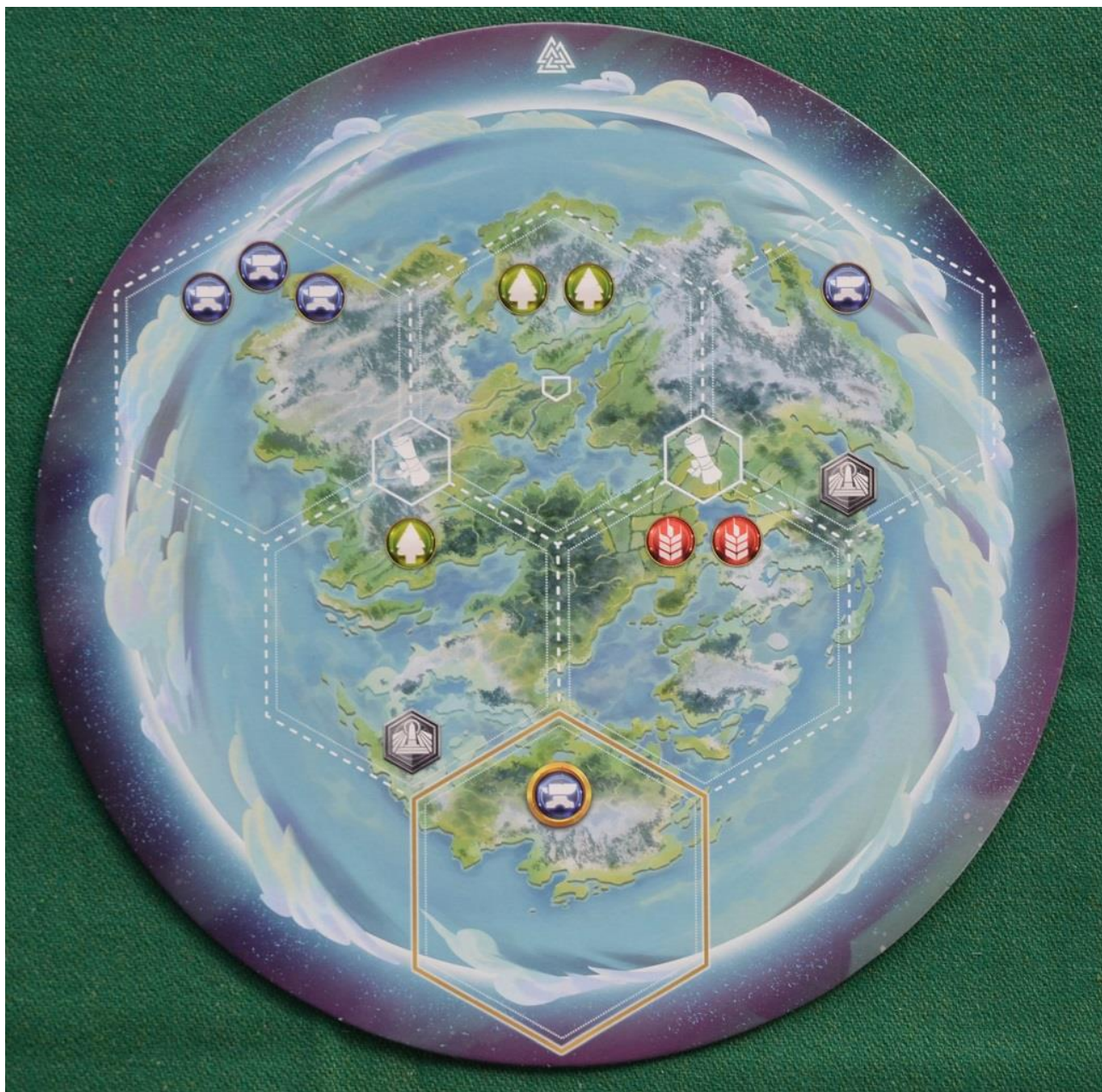


Foto 4 – Il Pianeta d’origine del Popolo “Norreno”.

Tutti i pianeti di **Anunnaki: L’alba degli Dei** mostrano delle risorse (diverse per tipo e per numero) e due altari: notate che la risorsa stampata all’interno della Capitale è circondata da un anello dorato ad indicare che, contrariamente alle altre, è disponibile per tutta la partita. Ci sono infine due piccoli esagoni con il disegno di una “pergamena”: su ognuno di essi dovremo posare una tessera “Cultura” che assegnerà uno o più bonus.

## Il Gioco

Ok, siamo pronti a partire.

La sequenza di gioco di **Anunnaki: L’alba degli Dei** è molto lineare:

- (1) eseguire un’azione “Primaria” (obbligatoria);
- (2) pagare mana e risorse per un’azione “Mana” (facoltativa);

- (3) eseguire un'azione “Addizionale” (facoltativa);
- (4) risolvere eventuali battaglie (se causate dallo spostamento delle proprie unità);
- (5) acquisire tessere “Cultura” (se sono soddisfatti i requisiti).



Foto 5 – La plancia azioni di un giocatore in partita. Al centro ci sono le tessere “Azione”, a destra le azioni extra (Mana e Addizionali), a sinistra i tracciati delle risorse (Cibo, Metallo, Oro e Legno) e in alto lo spazio per gli Insedimenti (in questo caso le Piramidi del popolo “Pharaos”) e per le miniature degli Dei.

Le 10 azioni “Primarie” si ottengono sulla plancia personale spostando il proprio segnalino da una tessera all'altra: nel primo turno i giocatori scelgono una qualsiasi tessera ed eseguono l'azione relativa poi, nei turni successivi, possono muovere il loro segnalino in una delle tessere collegate a quella in cui si trovano.

L'azione di ogni tessera può essere “migliorata” (girandola sul lato “B”) con un'apposita azione “Mana”, mostrando così effetti più importanti.

Sottolineiamo infine che durante il movimento il segnalino passerà sempre su un piccolo slot quadrato al centro di una delle piste che collegano la tessera di partenza a una di quelle adiacenti: all'interno dello slot si possono essere 0-1-2 icone e il giocatore deve subito incassare 0-1-2 segnalini mana e inserire subito dopo nello slot uno dei suoi cubetti.

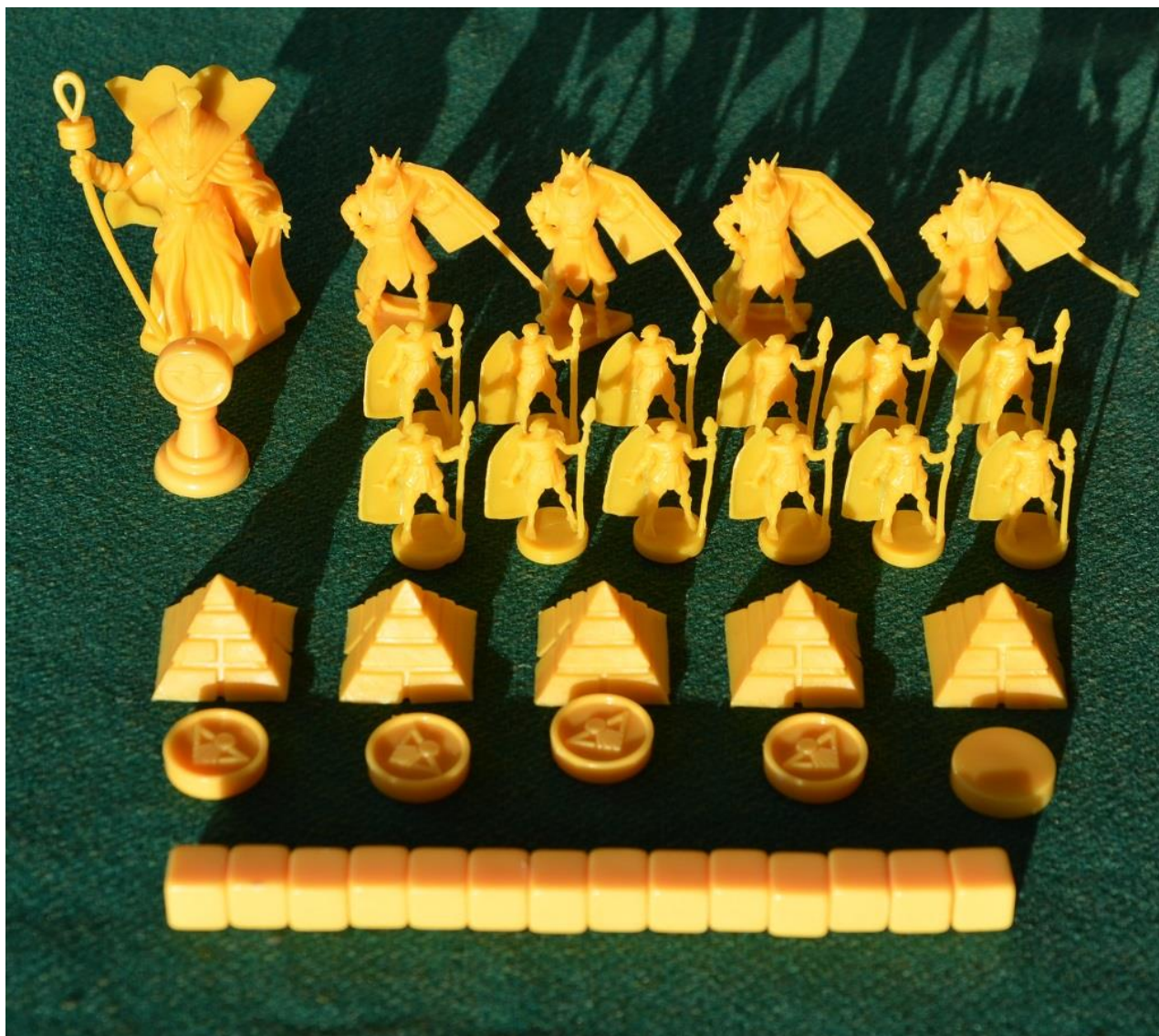


Foto 6 – Le miniature di ogni giocatore: il Dio Maggiore, 4 Dei Minori, 12 Seguaci, 5 Insediamenti, 14 cubetti e marcatori vari.

Vediamo allora rapidamente le possibili azioni:

- Tessera 1 (blu) – Indica un portale che permette di teletrasportare un'unità (due se migliorata) dal proprio pianeta ad un altro o alla “Terra” (o viceversa ma mai sui due esagoni di Atlantide);
- Tessera 2 (blu) – Assegna 2 (4 se migliorata) Punti Movimento (PM) con i quali spostare le proprie unità;
- Tessera 3 (rossa) – Come la “2” ma con 3 (5) PM;
- Tessera 4 (blu) – Fa prendere 1 (2) tessera commercio scegliendo fra le sei sempre disponibili;
- Tessera 5 (blu) – Permette di raccogliere risorse da 1 (2) territorio (esagono);
- Tessera 6 (rossa) – Come “5” ma con 2 (3) territori;

- Tessera 7 (blu) - Permette di raccogliere un numero di risorse pari al numero di “Altari” controllati dal giocatore;
- Tessera 8 (rossa) – Si arruolano nuovi “Seguaci” e si guadagnano Punti Vittoria (PV) in base al numero di insediamenti già costruiti;
- Tessera 9 (rossa) – Permette di avanzare sul tracciato “Dominio” in base a quanto indicato dalla tessera obiettivo sorteggiata ad inizio partita;
- Tessera 10 (blu) – Fa scambiare una risorsa a caso con altre due (tutte e tre devono essere diverse): se migliorata permette di prendere due risorse diverse a scelta.



Foto 7 – Gli altri componenti dei giocatori: a destra vedete le 10 tessere “Azione” e a sinistra la carta del Dio “Maggiore” (quella grande in alto), degli Dei Minori (carte in basso) e quelle per i combattimenti (al centro).

Dopo aver completato l'azione principale (obbligatoria) di **Anunnaki: L'alba degli Dei** è possibile eseguire una delle sei azioni opzionali "Mana" che, come dice la parola, necessitano di uno o più segnalini mana e di eventuali risorse per ottenere una (e una sola a turno) delle seguenti possibilità:

- attivare una tessera rossa dietro pagamento di 3 mana;
- attivare una tessera blu pagando 2 mana;
- prendere sue carte "Arma Rossa" dalla propria riserva, pagando 1 mana e 2 risorse "Metallo";
- girare una tessera "Azione" per migliorarla, dietro pagamento di 1 mana e 2 risorse "Oro" (ma guadagnando 1-2 avanzamenti sul tracciato "Tecnologia"). Attenzione: la tessera da migliorare deve essere adiacente al proprio segnalino sul tracciato delle azioni e, una volta girata, permette di eseguire immediatamente la nuova azione. NOTA: per migliorare le tessere "rosse", è necessario pagare anche due risorse extra (1 legno e 1 metallo);
- costruire un "Insediamento" dietro pagamento di 1 mana e 2 risorse "Legno";
- aggiungere 3 "Seguaci" alle proprie unità pagando 1 mana e 2 risorse "Cibo".

Infine ci sono le azioni "Addizionali" (sempre opzionali) e tutte possono essere usate una sola volta a turno: due sono uguali per tutti (sono indicate in basso a destra nella propria plancia) e altre due si ottengono solo con due carte "Artefatto" (Cornucopia e Pandora). Vediamo cosa fanno:

- Evocare una Divinità – Se il giocatore ha ottenuto un Dio grazie ai cubetti "seminati" sulla plancia delle azioni, con questa "evocazione" lo può piazzare in campo al posto di un suo Seguace;



Foto 8 – Le tessere “Commercio”: quelle di colore Rosso sono più costose ma danno anche ricompense più importanti.

- Completare un Patto Commerciale – Il giocatore “paga” quanto richiesto da una delle tessere “Commercio” acquisite in precedenza e riceve la ricompensa indicata (movimenti, tele-trasporto segnalini mana, azioni gratuite, nuovi seguaci, ecc.) oltre ad 1-2 avanzamenti sul tracciato del “Commercio”;
- Cornucopia - Si ottiene con una carta “Artefatto” se si è conquistata uno dei due territori di Atlantide: il giocatore scarta la relativa tessera e riceve 4 risorse uguali, oppure scarta 4 risorse uguali per avere 8 PV;
- Pandora – Anch’essa si ottiene con una carta “Artefatto” e consiste in tre gettoni da spendere per ottenere 1 Seguace, 1 segnalino Mana o 1 carta “Arma Rossa”: il giocatore riceve quanto indicato dal gettone e gli avversari devono scartare la stessa cosa dalla loro dotazione.

Per “sbloccare” i propri Dei di **Anunnaki: L'alba degli Dei** è necessario circondare sulla plancia personale le tessere che li simboleggiano con dei cubetti: se date un'occhiata alla foto 9 qui sotto potete notare una icona centrale pentagonale e 5 triangolari.

Per liberare il Dio Maggiore occorre piazzare 5 cubetti nelle “strade” che circondano l'icona pentagonale. Per liberare un “Dio Minore” basta circondare con 3 cubetti una delle icone triangolari.



Foto 9 – Dettaglio dell'area “Azioni” al centro della plancia personale.

Avere uno o più Dei sul campo significa avere una Forza maggiore (i Seguaci valgono 1 PF, gli Dei Minori 2 PF e il Dio Maggiore 3 PF) durante i combattimenti o quando dobbiamo procurarci delle risorse. Queste ultime sono disponibili su tutti i Pianeti e sulla Terra, ma ogni volta che si sfrutta un territorio bisogna “tappare” una delle icone (dopo aver incassato quanto indicato in base al numero di PF presenti su quell'esagono).

Le battaglie si innescano quando le unità di un giocatore entrano su un territorio occupato da una tessera “Antica Civiltà” o da unità di un avversario:

- Nel primo caso il giocatore DEVE scoprire una carta di attacco “rossa” e poi girare la tessera per vedere che forza ha. Come vedete nella foto 10 qui sotto, i PF delle antiche civiltà variano da 3 a 5, ma quattro di esse contengono anche un malus per l’attaccante: la prima in alto a sinistra, per esempio, riduce la forza degli Dei attaccanti a 1 PF soltanto, mentre l’ultima in basso a destra cancella l’abilità speciale della carta rossa giocata.

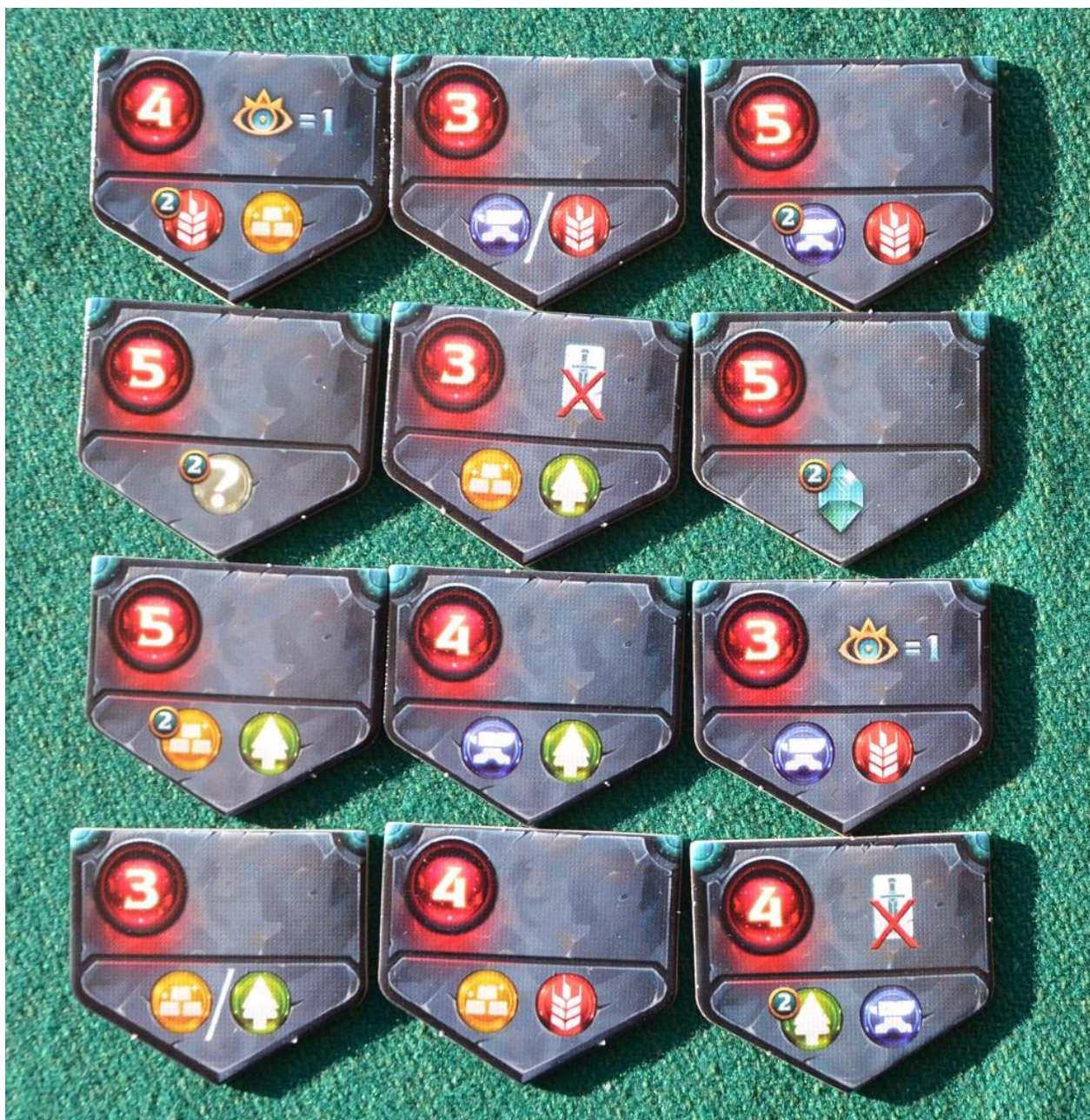


Foto 10 – Le Tessere “Antica Civiltà”.

- Nel secondo caso entrambi i giocatori devono giocare una carta: l’attaccante deve usarne una rossa e il difensore può scegliere fra rossa o blu.

In entrambi i casi se l’attaccante ha un valore in PF uguale o superiore a quello dell’avversario vince la battaglia ed incassa tutti i bonus indicati sulla sua carta (e sulla tessera Civiltà appena sconfitta).

Una partita a **Anunnaki: L'alba degli Dei** può finire in due modi: se un giocatore posa sulla sua plancia l'ultimo cubetto del suo colore oppure se un dischetto arriva sullo spazio finale di uno dei tre tracciati "Sviluppo".

Attenzione però, per poter raggiungere questo "spazio finale" il giocatore deve avere già superato la casella "7" del tracciato Dominio". Per meglio chiarire questo punto (che è fondamentale per il calcolo del punteggio finale), aiutiamoci con una foto:

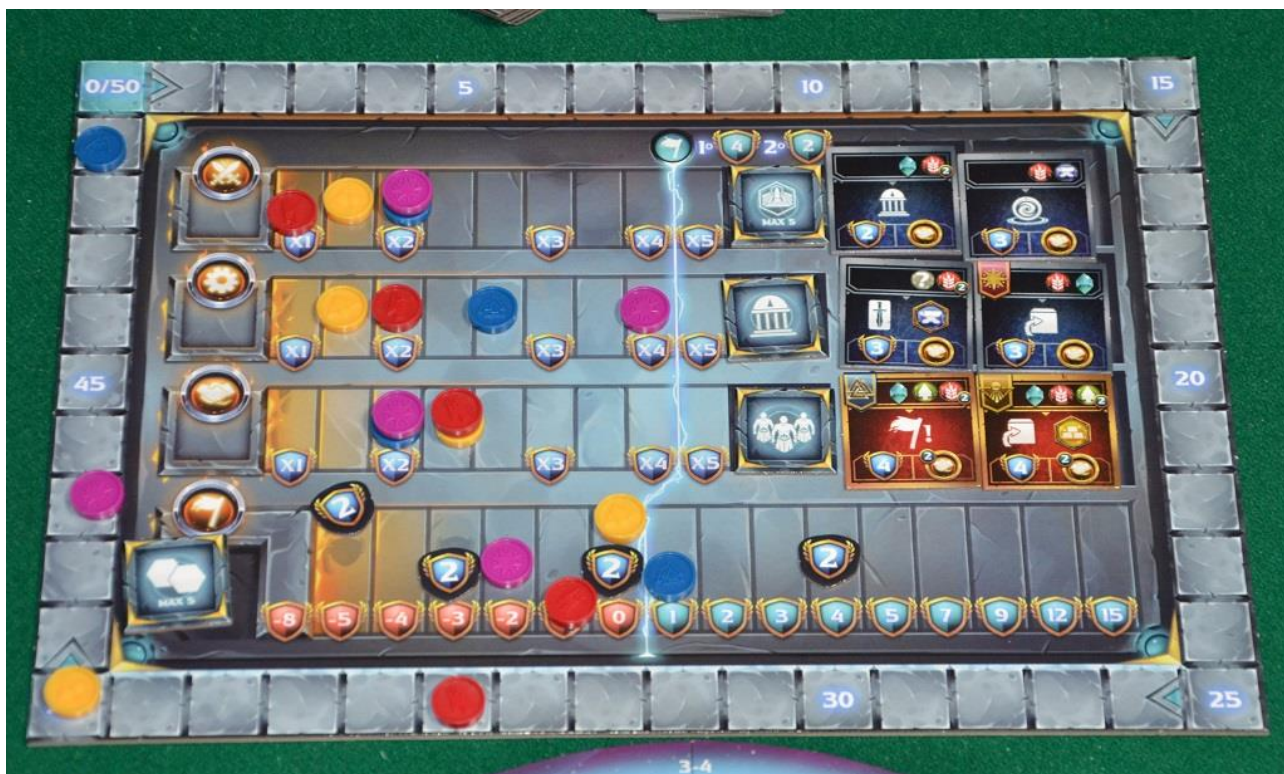


Foto 11 – Il Tabellone “Sviluppo”.

Il tabellone “Sviluppo” contiene 6 importanti informazioni:

- (1) – il tracciato dei Punti Vittoria (perimetrico) su cui muovere i dischetti dei giocatori;
- (2) – una riserva per 6 tessere “Commercio” (sulla destra);
- (3) – tre tracciati “Sviluppo” di 9 caselle. Dall’alto in basso abbiamo quello della “Guerra” (si avanza combattendo e con certe tessere); quello della tecnologia (si avanza migliorando le tessere “Azione” ed alcune del “Commercio”); quello del Commercio (dove si avanza risolvendo le tessere di quel tipo).
- (4) – un tracciato “Dominio” (in basso) dove si muove il proprio marcatore ogni volta che si esegue un’azione “Bandiera” sulla plancia personale o grazie a qualche tessera commercio (come quella in basso a sinistra che vedete nella foto);

La riga chiara che attraversa la plancia indica che se non viene superata la settima casella sul tracciato “Dominio” non è possibile raggiungere la nona casella degli altri tracciati. Così al momento in cui è stata scattata la foto solo il giocatore blu poteva superare la riga di qualsiasi “sviluppo” e il viola, per esempio, non poteva raggiungere ancora la nona casella.

Ad **Anunnaki: L'alba degli Dei** il maggior numero di PV si ottiene proprio sui tracciati "Sviluppo": le tessere "Obiettivo" sulla destra di ognuno di essi indicano cosa bisogna "guardare" prima di calcolare il punteggio, e i numeri che vedete sui tracciati servono da moltiplicatori. Continuiamo il nostro esempio per chiarire meglio anche questo punto: vediamo che succede se finisce la partita nel momento in cui la foto 11 è stata scattata:

(1) – il viola e il blu moltiplicheranno per "2" il numero degli "Altari sotto il loro controllo (tracciato 1: Battaglie): giallo e rosso moltiplicherebbero solo per "1";

(2) – il viola moltiplicherebbe per "4" il numero degli insediamenti costruiti (tracciato 2: tecnologia), mentre rosso e blu lo moltiplicherebbero per "2" e il giallo per "1";

(3) – rosso e giallo moltiplicherebbero per "2" ogni "tris" di miniature presenti sul campo, mentre viola e blu li moltiplicherebbero per "1".



Foto 12 – La scatola di Anunnaki: L'alba degli Dei.

Oltre a questi, altri PV si ricevono durante la partita grazie alle Tessere Commercio, alle Battaglie, costruendo Insediamenti, evocando gli Dei, raccogliendo Risorse e avanzando sul tracciato "Dominio" (notate che la posizione finale del marcatore assegna punti negativi nelle prime sette caselle e positivi sulle altre). Chi arriva primo o secondo nei diversi tracciati riceve alcuni PV extra (4 PV al primo e 2 PV al secondo). Chi ottiene il totale più alto vince.

### **Qualche considerazione e suggerimento**

Dalla descrizione fatta (dove abbiamo ommesso parecchi dettagli, non necessari per descrivere il gioco) avrete senz'altro compreso che **Anunnaki: L'alba degli Dei** non è un gioco facile: ad ogni turno i giocatori devono decidere quale sia la mossa migliore del loro pedone (sulla griglia delle "Azioni") per continuare a perseguire i loro obiettivi strategici.

In generale ad inizio partita è meglio raccogliere un po' di mana ed espandersi sul proprio pianeta in modo da controllare i due Altari e tutte le risorse disponibili (notare che ogni pianeta dà accesso solo a tre della quattro risorse del gioco: la quarta bisogna cercarla altrove).

La mossa successiva potrebbe essere quella di circondare rapidamente con i cubetti uno o due Dei Minori per collezionare altri segnalini "mana" e avere buoni "rinforzi" per le mosse successive: a questo punto non sarebbe male usare un'azione "Mana" per scegliere due carte "rosse" da battaglia e attaccare l'antica civiltà sul proprio pianeta, incassando così non solo le risorse indicate sulla tessera e sulla carta usata, ma anche quelle dei due gettoni "Cultura" presenti sul pianeta (essi si sbloccano se i tre esagoni adiacenti sono tutti occupati da almeno una unità, di qualsiasi colore essa sia).



Foto 13 – La colonizzazione della Terra (o pianeta “Gaia” come dicono le regole) è in corso: al centro vedete i due esagoni di Atlantide.

Con l’arrivo di un secondo “Dio” si avranno poi le forze sufficienti a sbarcare sulla Terra e occupare (senza troppi rischi di un attacco nemico) uno dei territori, preferibilmente quello con le risorse che mancano sul pianeta d’origine. Dopo aver rinforzato il nostro contingente nei turni successivi potremo prepararci ad invadere i due esagoni centrali (Atlantide) e ottenere una delle carte “Artefatto” con il relativo bonus.

Le tessere “Commercio” sono molto importanti per cercare di vincere ad **Anunnaki: L’alba degli Dei** e quindi non si dovrebbero mai sottostimare, prendendone 1 o 2 appena possibile, soprattutto se “offrono” dei bonus importanti: poi penserete ad accumulare quanto necessario per risolverle e... incassare.

I combattimenti non sono mai cruenti (le unità sconfitte tornano nella loro Capitale) ma se li avete ben programmati potranno darvi PV e risorse extra: quindi non esitate ad attaccare appena possibile le “Antiche Civiltà” del vostro pianeta ma pensateci bene prima di sbarcare in un pianeta nemico senza l’accordo del suo proprietario perché una guerra potrebbe rallentare ogni altra azione: solo nel

gioco avanzato sarà necessario farlo perché alcune delle tessere Commercio più interessanti si possono ottenere solo con la presenza nei pianeti degli avversari.



Foto 14 – I componenti da utilizzare per giocare in solitario: in alto ci sono due delle carte “Fato”, al centro alcune carte “Sole” e in basso quelle “Luna”. A destra il dado “D6” speciale.

Come è ormai “costume” per la maggior parte dei giochi di gestione, anche **Anunnaki: L'alba degli Dei** possiede specifiche regole per giocare in solitario: vengono dunque forniti un libretto di 12 pagine (sempre nel formato 280x280 mm), 6 grandi carte “Fato”, 24 carte “Consigliere della Luna”, 24 carte “Consigliere del Sole” e un dado “D6 speciale” (con i numeri 1-2-3-3-4-5).

Abbiamo provato ad imbastire una partita di prova e il sistema sembra funzionare molto bene, ma non abbiamo ancora l'esperienza necessaria per entrare nei dettagli: in ogni caso il turno del

giocatore “umano” si svolge, tutto sommato, come nel gioco normale, ma il nostro avversario (chiamato “Cosmobot”) avrà... in mano una carta “Luna” ed una carta “Sole” e dovrà eseguire le rispettive istruzioni (non stiamo ad elencarvi tutte le azioni possibili perché sono fuori dallo scopo di questa già lunga recensione). Anche in questa modalità è possibile generare delle battaglie e, alla fine, il calcolo dei punti si farà come nel gioco base

## Commento finale

Prima di chiudere accenniamo al fatto che sul libretto “in Solitario” sono indicate anche le regole per due moduli extra che si possono acquistare a parte: “I viaggi degli Dei” e “La caduta degli Dei” che noi però non abbiamo ancora visto.

Che dire di **Anunnaki: L'alba degli Dei**? Un ottimo gioco di strategia e gestione che a noi è piaciuto molto: ovviamente lo abbiamo proposto e provato solo con giocatori assidui o esperti e nessuno di loro ha avuto particolari critiche da fare, anzi probabilmente qualche copia extra è finita nella collezione di più d'uno di essi.

A noi è piaciuto soprattutto il fatto che non ci sono “trucchetti” particolari per fare punti: tutto ha una sua logica e dobbiamo essere pronti a gestire i nostri popoli nel modo più razionale possibile, quindi programmando con accuratezza le nostre mosse in base a degli obiettivi ben precisi: cambiare direzione “durante” la partita non è una buona idea.

Di conseguenza il piazzamento iniziale del nostro pedone nell'area delle Azioni è forse la mossa più importante dell'intero gioco: prendetevi il tempo per pensare quale “percorso” sarà possibile seguire per muovere i vostri seguaci, raccogliere risorse ed “evocare” qualche Dio.

Anche per questo gioco, come per quasi tutti quelli più impegnativi, abbiamo deciso di preparare delle tabelle riassuntive che aiutino durante la spiegazione iniziale ai nuovi partecipanti: se vi interessa [potete scaricarla a questo link, sul sito Big Cream](#).

-----  
*"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*