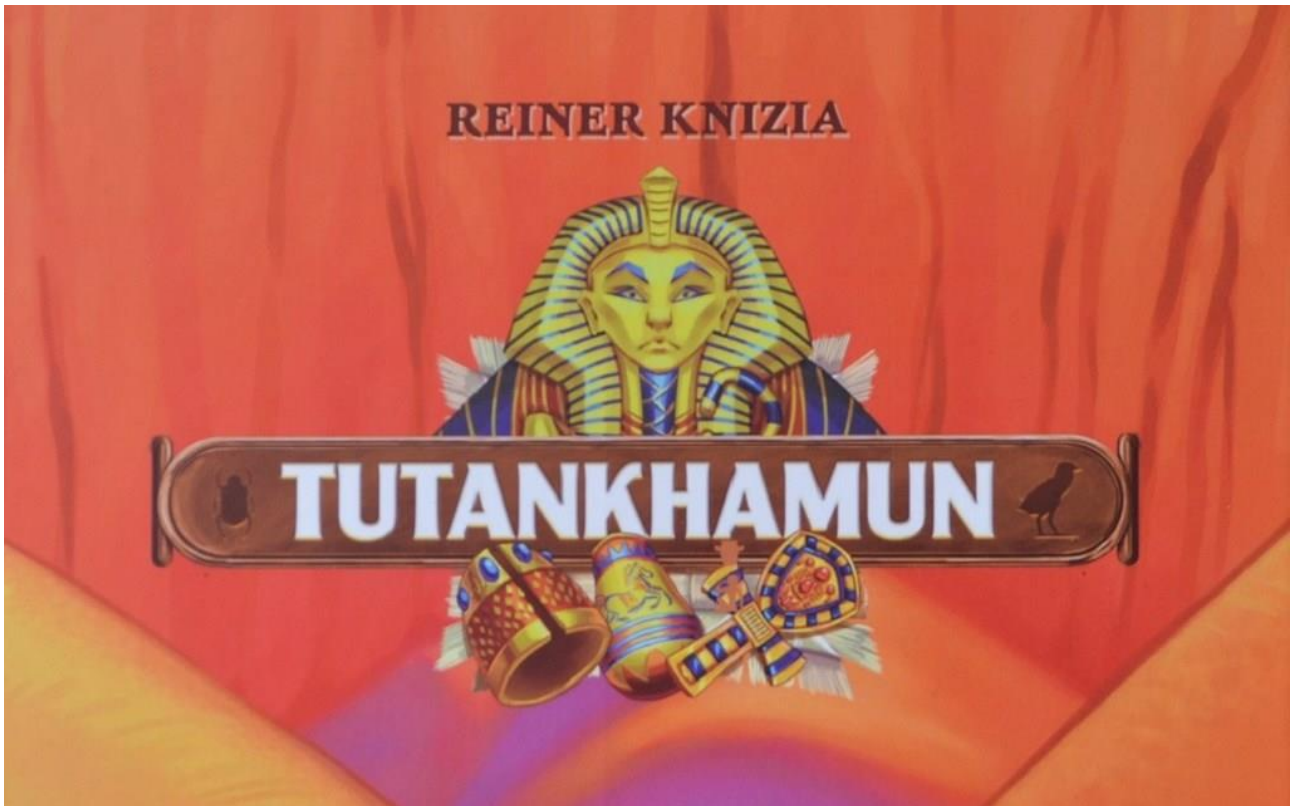


TUTANKHAMUN

Il Faraone è morto e dobbiamo allestire la sua camera funeraria



Introduzione

Tutankhamun è la riedizione “riveduta e corretta” (soprattutto dal punto di vista grafico) del gioco “Tutankhamen” di Reiner Knizia (pubblicato nel 1993) che ricevette la nomination per lo Spiel des Jahres ed arrivò, nello stesso anno, al secondo posto nella classifica del premio Deutscher Spiele Preis.

Ora [Little Rocket Games](#) ce lo ripresenta in versione italiana e con una grafica totalmente rinnovata: sparita la Piramide originale ecco apparire la camera funeraria (ricavata dal fondo della scatola e riccamente decorata) al cui interno viene posato il Sarcophago del Faraone; non ci sono più i gettoni “purificazione” da inserire nella piramide, ma dei “vasi canopi” da appendere alle pareti della camera funeraria; e naturalmente tutti i disegni delle tessere della versione “Amigo” sono state ridisegnate, aggiungendo anche 5 coppie di divinità (inedite) che permettono azioni speciali.

Consideriamo questo gioco nella categoria “famiglia”, per 2-6 giocatori di 8 anni o più

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Aprendo la scatola di **Tutankhamun** scopriamo che sul fondo è stato inserito un divisorio di cartoncino (estraibile) che contiene da una parte il sarcofago del Faraone (una scatola sagomata di cartone riccamente illustrata) e dall'altra 6 carte "Sommario" e 12 segnalini di legno colorato (sei "barche" e sei "vasi canopi").

Tutti gli altri componenti sono da staccare con cura dalle fustelle di cartone per ottenere una plancia "Oltretomba", due statue "Guardiano" e 70 tessere di forma trapezoidale che rappresentano 60 Artefatti e 10 Dei Egizi (Ra, Horus, Osiris, Isis e Thoth, ognuno con due tessere).

I materiali sono tutti di buona fattura e la loro realizzazione grafica contribuisce notevolmente a creare l'atmosfera del gioco: il nostro compito è quello di raccogliere (con l'aiuto degli Dei) il maggior numero possibile di artefatti da portare nella camera funeraria per onorare il defunto Faraone Tutankhamun.

Preparazione (Set-Up)



Per prima cosa bisogna mescolare tutte le tessere (usando possibilmente un sacchetto di stoffa come contenitore) per poi pescarle una ad una e metterle in tavola accostate in modo da formare un lungo “serpentone” che simboleggia il fiume Nilo (potete vederne un esempio nella foto 2 qui sopra) e che arriva fino all’ingresso della camera funeraria. Accanto alla “sorgente” del fiume vengono posizionate le due statue degli Dei Guardiani e la plancia “Oltretomba”.

Quest’ultima, come detto, è composta dal fondo della scatola di **Tutankhamun** (che è completamente decorato all’interno e all’esterno) e dal sarcofago del Faraone, da piazzare al suo interno (esso ha una funzione solamente decorativa): sul bordo della scatola è stampato il “tracciato della purificazione” (con trenta caselle) sul quale vengono incastrati i segnalini “vaso canopo” dei giocatori.

La posizione iniziale di tutti i vasi canopi dipende dal numero dei partecipanti: in quattro, come nel nostro esempio, si parte dalla casella 24.

Raccogliendo gli artefatti i giocatori pian piano abbassano questo punteggio ed il primo che arriva a zero si purifica totalmente e vince la partita.



Foto 3 – Alcuni esempi di Tessere “Artefatto”.

Le tessere Artefatto sono divise in 13 diverse “serie”: ogni serie comprende da 2 a 8 tessere e questo numero determina anche i Punti Guadagnati se si raggiunge la maggioranza in ognuna di esse. Ci sono in totale 3 serie da “2 punti”, tre da “4”, tre da “6”, tre da “8” e la dotazione si completa con 10 tessere “Anello con Scarabeo” il cui uso è però un po’ diverso, come vedremo fra un attimo.

Gli Dei giocano invece un ruolo di “Spalla” in **Tutankhamun**, che è tuttavia abbastanza importante (nel gioco originale non c’erano) e per questo ad ogni partecipante viene data una carta “Sommario” che spiega i bonus di ognuna di queste tessere.

Il Gioco

Determinato chi comincerà per primo, tutti i partecipanti (in ordine di turno) piazzano la loro barca all’inizio del percorso “Nilo”.



Foto 4 – Le barche sono pronte ad iniziare la navigazione: Sullo sfondo la plancia “Oltretomba” con le due statue degli “Dei Guardiani”.

Il giocatore di turno deve decidere se:

- (a) – Fare avanzare la sua barca fino alla tessera che desidera raccogliere: non ci sono dadi e lo spostamento è assolutamente libero;
- (b) – Fare indietreggiare la sua barca sulla prima tessera libera;

In entrambi i casi prende la tessera su cui si ferma la sua barca e la mette davanti a sé per cercare di formare una maggioranza in una o più “serie”. Se al termine della sua mossa la sua barca è in ultima posizione e dietro di essa restano delle tessere, il giocatore le raccoglie tutte e le posiziona sulla plancia “Oltretomba”.



Foto 5 – Le Tessere “Dio” nell’ordine: Toth, Osiris, Horus, Ra e Isis.

Se la tessera presa è un “Dio” si deve eseguire l’azione relativa:

- (1) - con THOTH si possono scambiare di posizione due tessere, purché siano entrambe “davanti” alla barca;
- (2) - con OSIRIS si può raccogliere una tessera a scelta fra quelle ancora presenti nella plancia “Oltretomba”;
- (3) - con HORUS si può prendere una tessera a scelta fra quelle “dietro” la barca;
- (4) - con RA si toglie una qualsiasi tessera dal Nilo per metterla nella plancia “Oltretomba”;
- (5) – con ISIS è possibile scambiare una tessera “Anello” precedentemente acquisita con un’altra qualsiasi del Nilo.

Terminata l’azione la tessera deve essere posizionata all’interno della Camera Funeraria.



Foto 6 – La camera funeraria col sarcofago del Faraone.

Quando un giocatore di **Tutankhamun** raccoglie dal Nilo l'ultima tessera "Artefatto" di un certo tipo (e cioè quando non ce ne sono più nel "serpentone", indipendentemente dal fatto che ce ne sia o meno qualcuna nell'Oltretomba) il gioco si arresta per qualche secondo e si assegnano i punti: chi ha la maggioranza di quelle tessere riceve l'intero valore dell'artefatto, mentre al secondo arrivato va la metà dei punti. In caso di parità vince il giocatore la cui barca si trova più indietro sul fiume.

Facciamo qualche esempio utilizzando la Foto 6 qui sotto che ci mostra alcuni artefatti: il giocatore che ottiene la maggioranza nella serie di quattro in alto a sinistra (un vaso di valore 4) ottiene 4 Punti Purezza (PP), mentre al secondo vanno 2 PP; il giocatore che ha quattro tessere "Trono" o "Sarcofago" (valore 6) ottiene 6 PP, mentre al secondo classificato vanno 3 PP, ecc.

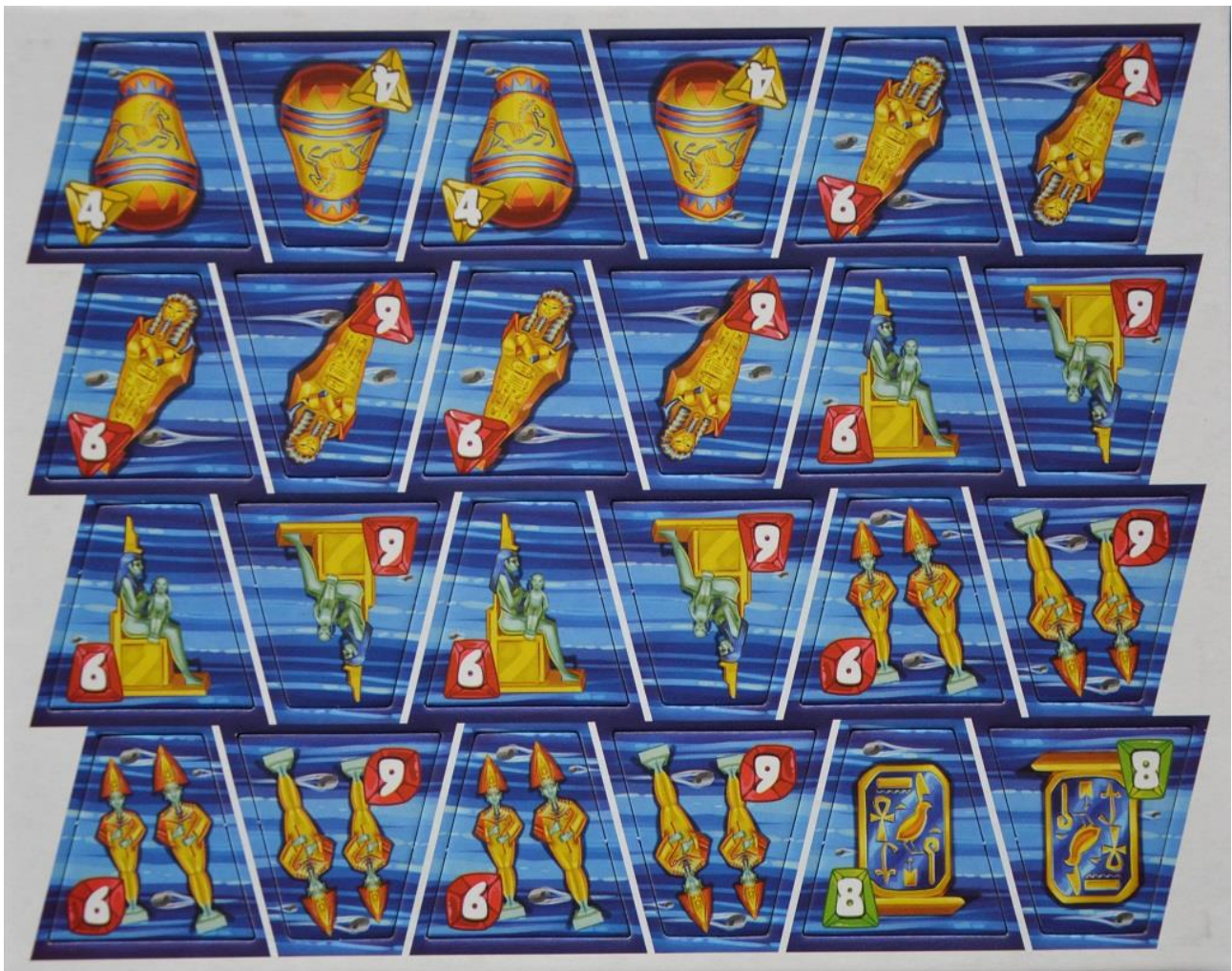


Foto 7 – La fustella che contiene una parte delle Tessere “Artefatto”.

Terminato il conteggio i giocatori che hanno collezionato dei PP devono far retrocedere il loro “vaso Canopo” di altrettanti punti sul tracciato della “Purezza”: tutte le tessere conteggiate vengono poi messe all’interno della camera funeraria.

La partita a **Tutankhamun** può terminare in due modi:

(A) – quando un giocatore arriva a “zero” sul tracciato della purezza, conquistando così la vittoria;

(B) – quando tutte le tessere del Nilo sono state raccolte (o spostate nell’Oltretomba) e nessuno è ancora arrivato a “zero”: in tal caso vince il giocatore con meno PP e, in caso di parità, chi ha la barca più indietro, come al solito.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 8 – I segnalini dei Giocatori: le “barche” vanno posizionate sul Nilo ed i “Vasi Canopi” si devono accavallare al bordo della camera funeraria.

Essendo **Tutankhamun** un gioco privo della componente “alea” (ad esclusione del piazzamento iniziale, completamente casuale ma comunque uguale per tutti) è chiaro che ognuno dovrà provare una strategia diversa in base a quanto stanno facendo gli avversari: se, per esempio, un giocatore ha già collezionato 2-3 tessere “Trono” (valore 8) diventa quasi inutile tentare di dare la scalata a quell’artefatto, ma se capita l’occasione di prenderne almeno un paio dello stesso tipo non fatevela scappare: arrivando secondi infatti si ottengono comunque 4 PP.

Andare a caccia delle tessere da “2” non è precisamente una buona idea: ne servono normalmente due (quindi entrambe quelle della serie) ma poiché molto spesso si potrebbero ottenere 2 PP anche arrivando secondi, e con una sola tessera, nell’assegnazione di una serie da “4” meglio scegliere quest’ultima. Tuttavia se riuscite a prenderne una “en passant” (quando proprio è regalata e non modifica i vostri piani), fatelo pure: mal che vada avrete sempre 1-2 PP quasi gratis.

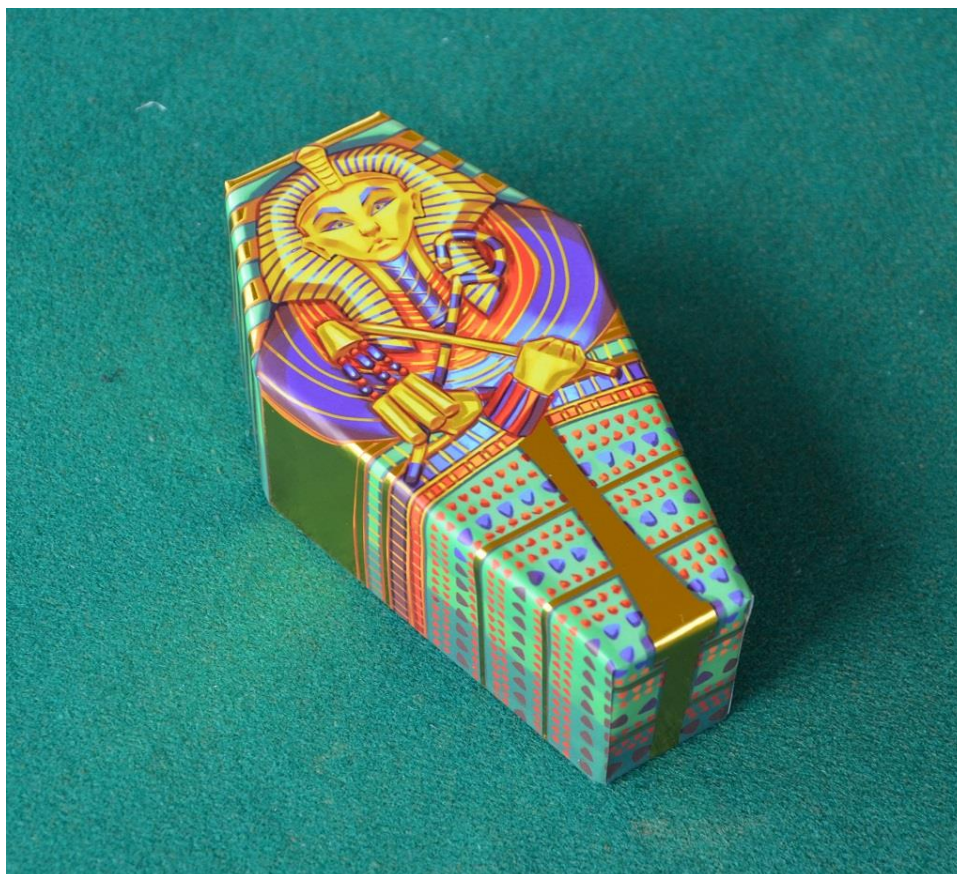


Foto 9 – Il sarcofago del Faraone è formato da una scatola sagomata davvero bella da vedere.

Nelle prime partite si tende a sottovalutare l'utilizzo degli "Dei", eppure a volte possono essere molto utili, sia "direttamente" (spostando per esempio una tessera con "Thoth" proprio quando un vostro rivale stava per prenderla e mettendogliela alle spalle in modo che non ci possa più arrivare, dandovi così la possibilità di ottenere la maggioranza di quella serie) sia "indirettamente", con una combinazione vantaggiosa: per esempio prendendo dal Nilo "Osiris", grazie al quale potremo raccogliere una tessera "Isis" dall'Oltretomba che ci farà finalmente prendere la tessera desiderata dal Nilo... senza dover fare un grosso balzo in avanti con la barca.

Ricordate che spesso avere la barca in fondo alla fila può determinare l'esito di un "pareggio" e questo è valido soprattutto per le ultime 10-12 tessere del Nilo, quando sono in palio le maggioranze in 2-3 artefatti di valore "6" o "8". Molte delle nostre partite sono state vinte dal giocatore che aveva la barca all'ultimo posto quando gli altri erano obbligati a prendere un artefatto che chiudeva la serie... in pareggio.

Commento finale

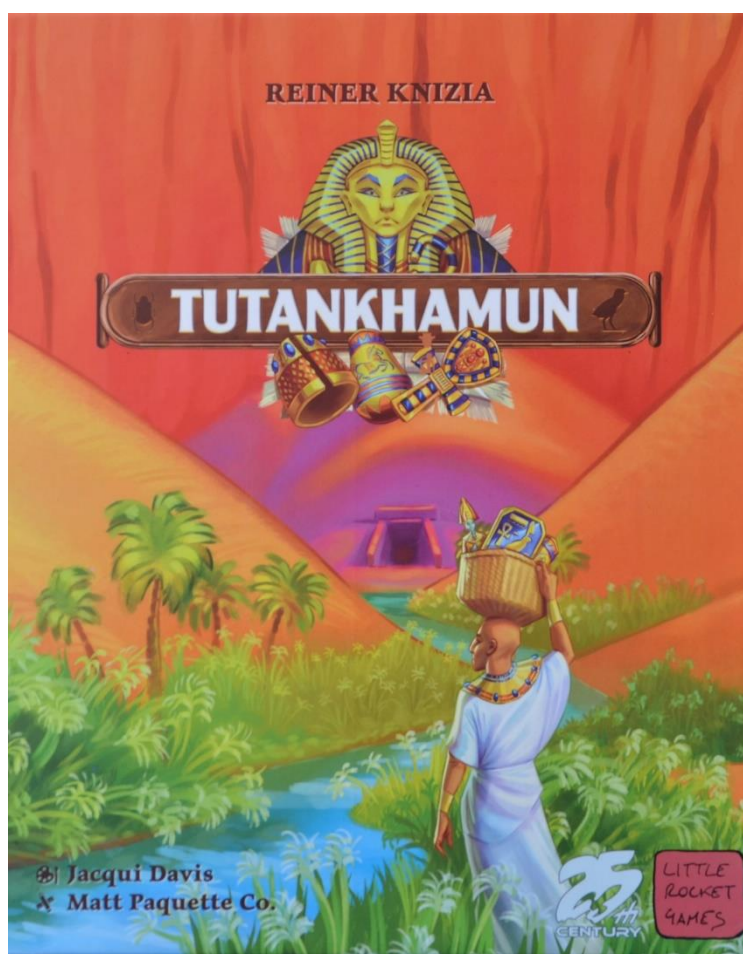


Foto 10 – La Scatola di Tutankhamun.

Avevo anticipato nell'introduzione che **Tutankhamun** è essenzialmente un gioco per famiglie o per giocatori occasionali, e questo perché la spiegazione delle regole dura pochissimi minuti e si può passare quasi subito alla partita. Inoltre la meccanica della "raccolta tessere" è davvero facile da comprendere e da mettere in pratica per chiunque e quindi anche i ragazzi più giovani, magari dopo una prima partita di prova, capiscono perfettamente non solo il discorso delle "maggioranze" ma anche la necessità di portar via le tessere agli avversari per impedire loro di minacciare il proprio gioco.

Tuttavia si tratta di un gioco da non prendere come un semplice "filler" da giocare in completa rilassatezza: come per tanti altri titoli di Reiner Knizia, anche in Tutankhamun occorre ragionare bene prima di decidere la propria mossa. Ecco perché nei nostri test il gioco è piaciuto anche alla maggior parte dei giocatori più esperti che lo hanno provato (e spesso riprovato): la scelta della mossa giusta al momento giusto è infatti una sfida non semplice. A voi la prova e... che gli Dei vi assistano nel vostro viaggio.

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