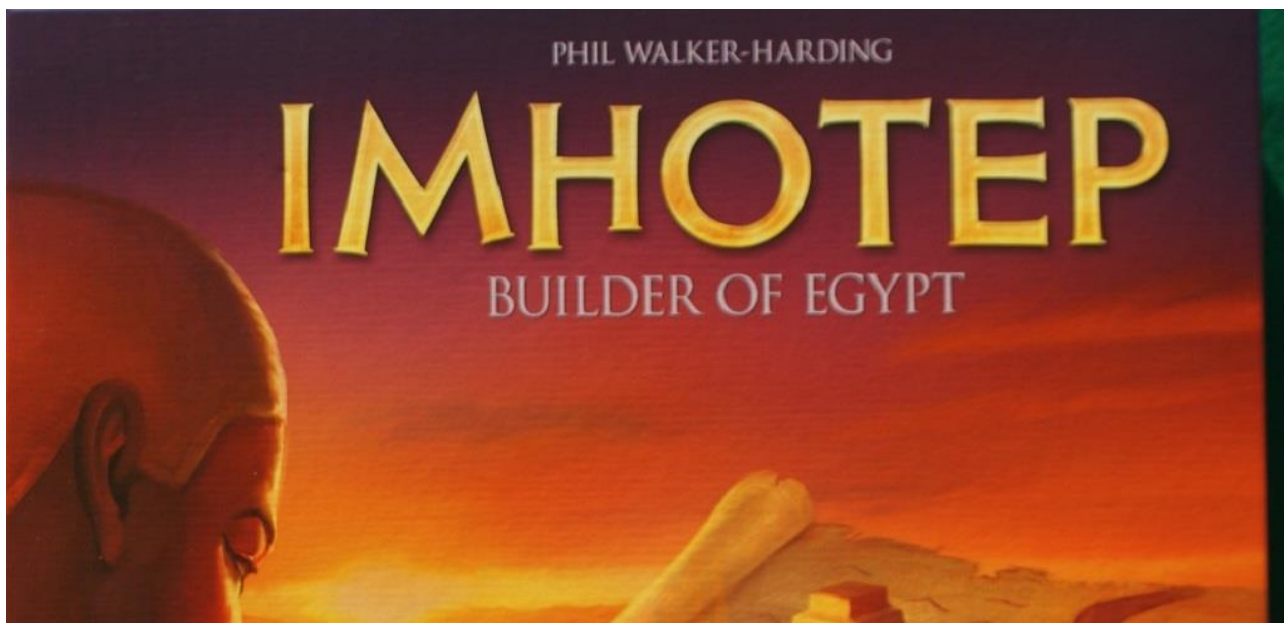


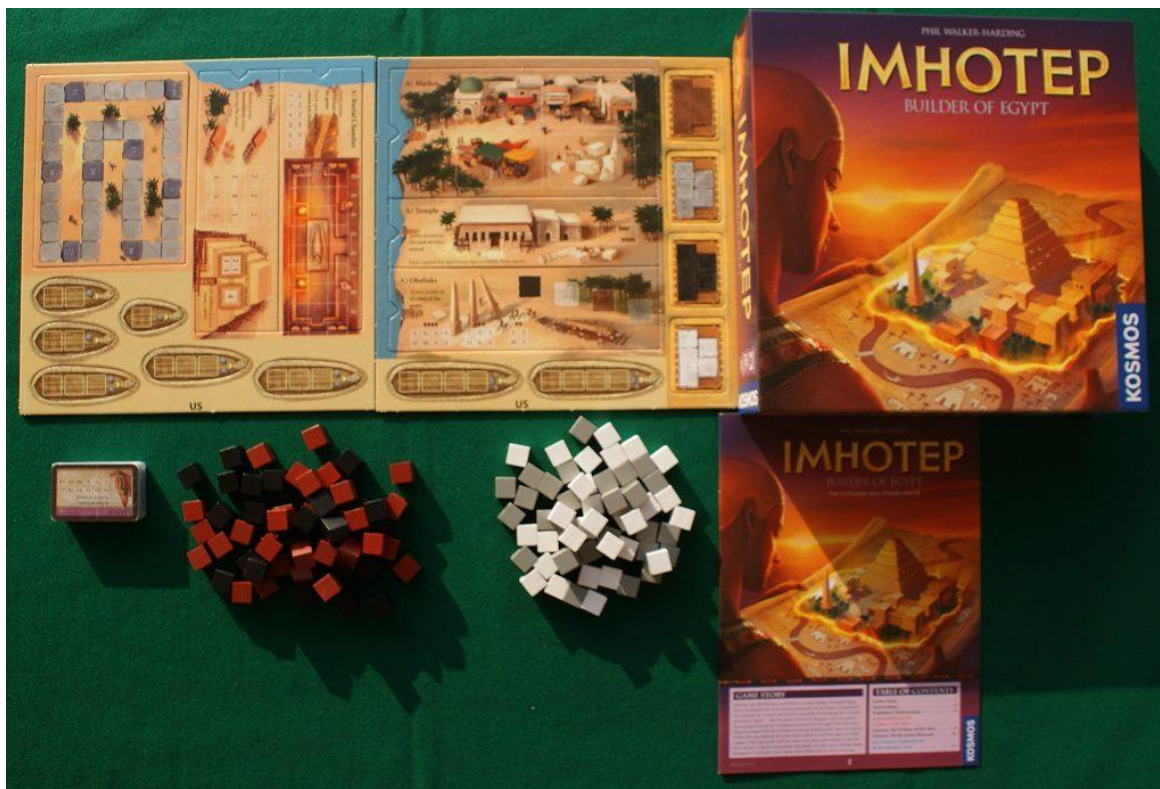
IMHOTEP

I grandi monumenti dell'Antico Egitto costruiti ... in famiglia



Unboxing

Aperto la scatola di Imhotep, oltre la sproporzionata misura della scatola rispetto al volume dei componenti, è impossibile non notare l'assenza di un tabellone: esso viene infatti sostituito da quattro plance di cartone che rappresentano i cantieri di diverse costruzioni (piramide, tempio, obelischi, camera mortuaria) mentre una plancia viene utilizzata per il “mercato”.



I Componenti.

Completano la confezione una scheda segnapunti, un mazzo di 34 carte “mercato” (di piccole dimensioni), tre mini mazzi di 7 carte (per scandire i “round” del gioco: il primo si usa giocando in due, il secondo quando si è in tre e l'ultimo è per quattro giocatori), 120 cubi di legno in quattro colori (a simboleggiare i blocchi di pietra per le costruzioni), 4 “slitte” per il trasporto dei blocchi (una per giocatore) e 8 “barconi” sui quali troveranno posto le materie prime da trasportare ai cantieri. Il materiale è di buona qualità, soprattutto i grandi cubi grandi e facili da maneggiare: L’[ergonomia](#) del gioco è davvero ottima.

Preparazione (Set-Up)

Ogni giocatore riceve 30 cubi di legno colorato e una tessera “slitta” dello stesso colore (che può contenere fino a 5 blocchi).



La slitta.

Si sceglie il mazzetto "round" in base al numero di giocatori e si elimina casualmente una delle sette carte di cui è composto. Le altre sei vengono messe sul tavolo, coperte, e serviranno ad attivare il numero ed il tipo di barconi disponibili ad ogni turno. Infine si estraggono le prime quattro carte “mercato” per metterle, faccia visibile, nell’apposita plancia. Il primo giocatore carica 2 blocchi sulla sua slitta, il secondo 3, il terzo 4 e il quarto 5 (a riempire completamente la slitta).

Scopo del gioco è quello di accumulare Punti Vittoria (PV): una parte del punteggio finale si ottiene direttamente durante la partita, caricando i propri blocchi sui barconi per poi scaricarli successivamente nei cantieri della piramide e del tempio. Al termine del sesto turno poi si sommano a quelli già accumulati i PV assegnati dagli obelischi e dalla camera mortuaria del Faraone. Come sempre si dichiara vincitore il giocatore con il totale più alto.

Il Gioco

Ad inizio turno si gira una carta “round” e si mettono in gioco i quattro barconi indicati sulla carta stessa: essi possono contenere da 1 a quattro blocchi e sono possibili 7 diverse combinazioni, una per ogni carta (ma ricordiamo che in ogni partita se ne giocano solo 6).



I barconi. Due di essi sono già stati inviati in cantiere mentre gli altri stanno finendo il carico.

La sequenza di gioco di Imhotep è molto semplice, ed al suo turno ogni giocatore può, in alternativa, eseguire una delle seguenti azioni:

1. Caricare sulla sua slitta fino a 3 blocchi presi dalla riserva
2. Prendere un blocco dalla slitta e posarlo su un barcone di sua scelta
3. Inviare un barcone ad un cantiere
4. Utilizzare una carta “mercato” a fondo blu, eseguendone le istruzioni.

Si procede con questa sequenza, eseguendo a rotazione un’azione alla volta, finché tutti i barconi disponibili in quel turno non sono stati spostati nei cantieri. A questo punto si eseguono i calcoli di fine turno e si scopre un’altra carta round, ricominciando tutto da capo.

L’azione “caricare blocchi” è la più semplice: il giocatore decide di saltare il suo turno per accumulare un po' di blocchi sulla sua slitta. Se però essa è già piena (5 blocchi) o se non ci sono più blocchi del suo colore nella riserva questa azione è vietata.

“Spostare un blocco dalla slitta al barcone” è una mossa molto più importante, perché l’ordine con cui i cubi sono posati sulla barca è lo stesso anche nella fase di assegnazione al cantiere (e quindi il

blocco nella prima posizione sarà anche il primo ad essere scaricato, ecc.) e questo può incidere sensibilmente sul punteggio. Normalmente essere primi può dare un piccolo vantaggio se il cantiere in cui si pensa di approdare è quello giusto, ma non sempre è un'azione così sicura perché un barcone potrebbe essere spostato da un avversario in una destinazione diversa e in questo modo addirittura danneggiare il giocatore. Se, per fare un esempio, la prima casella libera della "Piramide" vale 4 PV un giocatore potrebbe scegliere di posare un blocco in prima fila per poi spostare successivamente il barcone proprio in quel cantiere. Nel corso del round però un avversario potrebbe decidere di mandarlo invece nella zona degli "Obelischi" facendogli così saltare il programma.

“Inviare un barcone ad un cantiere” resta ovviamente l'azione più importante del gioco: Un barcone non può essere spedito al cantiere se non ha un “minimo” di blocchi a bordo” (indicato su ogni tessera da delle piccole icone a forma di cubo). Il giocatore che opta per questa mossa prende uno dei barconi (a sua libera scelta ed anche se esso non ha nemmeno un blocco del suo colore a bordo) e lo posa di fianco ad una plancia ancora libera. I cubi vengono scaricati in ordine di priorità e piazzati sulle caselle relative (o scartati, come vedremo fra un attimo, se il barcone arriva al Mercato) per assegnare PV o carte ai proprietari



Le carte "mercato".

Se un barcone arriva al mercato chi ha dei blocchi su quella nave può scegliere (secondo l'ordine delle priorità) una delle carte “mercato” disponibili. Esse sono di quattro tipi :

- Carte rosse: permettono al giocatore di piazzare immediatamente uno dei suoi blocchi nel cantiere indicato, seguendo le relative regole di piazzamento.
- Carte verdi: una volta prese vengono esposte davanti al giocatore e gli permettono, a fine partita, di guadagnare 1 PV ogni tre blocchi presenti nel cantiere indicato.
- Carte viola (statue): sono tutte uguali ed a fine partita assegnano PV in maniera esponenziale: 1 PV per una sola carta, 3-6-10-15 PV per 2-3-4-5 carte, ecc.
- Carte blu: sono di quattro tipi ed ognuna di esse permette di eseguire un'azione speciale (che sarà dello stesso tipo di una standard ma più potente: per esempio spedire una nave in un cantiere e decidere anche l'ordine con cui scaricare i blocchi; oppure prelevare 3 blocchi dalla riserva per metterli sulla slitta e caricarne subito uno su un barcone; ecc.).

Le altre plance del gioco hanno delle caratteristiche specifiche e tutte contribuiscono ad assegnare dei PV (subito, a fine turno o a fine partita) a chi vi posa uno o più blocchi.

Il tempio: è costituito da 5 caselle in linea retta. Il primo blocco viene posato sulla casella più a sinistra e gli altri a seguire. Il sesto blocco viene posato SOPRA al primo e così via a formare un vero e proprio muro di cubi. Al termine di ogni turno tutti i blocchi visibili dall'alto (cioè non coperti da altri) assegnano 1 PV ai loro possessori.

La Piramide: è costituita da tre piani sovrapposti. Al pian terreno possono essere assegnati 9 blocchi (partendo dalla prima colonna di sinistra) ed ognuno di essi assegna da 1 a 4 PV. Il primo piano è costituito da 4 blocchi (1-3 PV) ed il secondo da un solo blocco (4 PV). Quando la piramide è finita ogni blocco successivo scaricato in questo cantiere assegna comunque 1 PV.

La camera mortuaria del Faraone: è costituita da un rettangolo di 24 caselle (tre file di 8 caselle) e viene riempita partendo dalla prima casella in alto della colonna di sinistra. Essa assegna PV soltanto a fine partita in base al numero di blocchi adiacenti orizzontalmente e verticalmente (ma non in diagonale) : 1-3-6-10-15 PV per 1-2-3-4-5 blocchi adiacenti, ecc.

La spianata degli obelischi: anche in questo cantiere si assegnano PV solo al termine della partita. All'obelisco più alto (composto cioè da più blocchi) andranno infatti 15 PV (nel gioco a quattro, altrimenti i punteggi sono più bassi), ed agli altri, in ordine, 10-5-1 PV.



Una partita in corso con un lapsus fatto dall'autore di questa recensione nella ripresa fotografica: vediamo chi indovina l'errore!

Quando l'ultimo barcone dell'ultima carta "round" raggiunge un cantiere la partita ha termine e si esegue il conteggio finale dei punti, assegnando la vittoria a chi ottiene il totale più alto.

Bottom Line

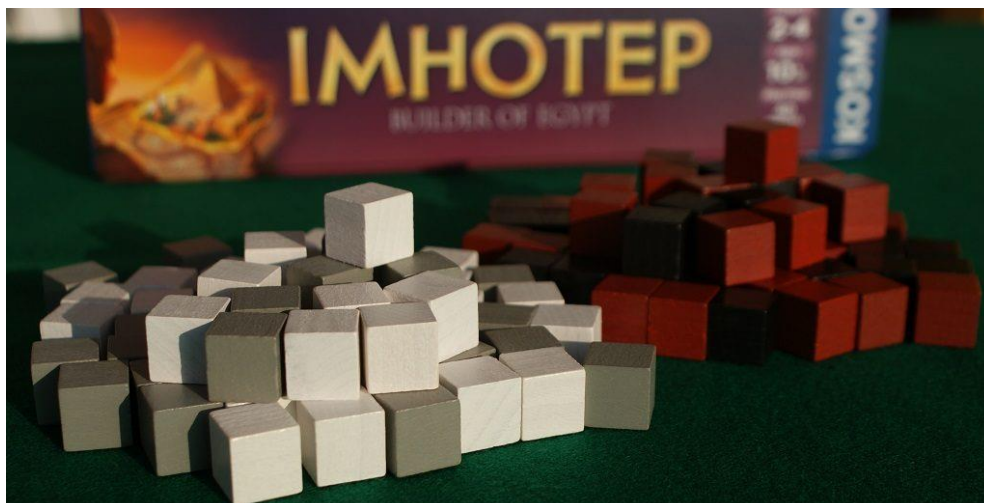
Inhotep è un gioco per tutti con una grafica accattivante, la piacevole sensazione di manipolare fisicamente i cubi di legno, un po' di strategia, qualche "cattiveria" per ostacolare gli avversari ed un po' di senso "tattico" per ottimizzare le proprie mosse: ci sono davvero tutti gli ingredienti per fare divertire ragazzini ed adulti, anche perché le regole si spiegano in cinque minuti ed una partita dura meno di un'ora.



Un esempio di Carta round (a sinistra) e le statue da accumulare al Mercato (a destra).

L'unica difficoltà potrebbe derivare dalla lettura del testo sulle carte "mercato", almeno fino a che non ci sarà una edizione stampata in italiano, ma fortunatamente è fornita a questo scopo una tabella riassuntiva con spiegazioni dettagliate sull'uso di ognuna di esse.

Dal punto di vista operativo si potrebbe sottolineare che è bene non restare mai soltanto con 1-2 blocchi sulla slitta perché si potrebbe perdere qualche interessante occasione di caricare. Il consiglio è dunque quello di rifare il pieno verso la fine di ogni manche, quando ormai i barconi sono quasi tutti carichi e non si hanno più particolari esigenze, lasciando così a qualcun altro il compito di spendere la sua mossa per spostarli ai cantieri.

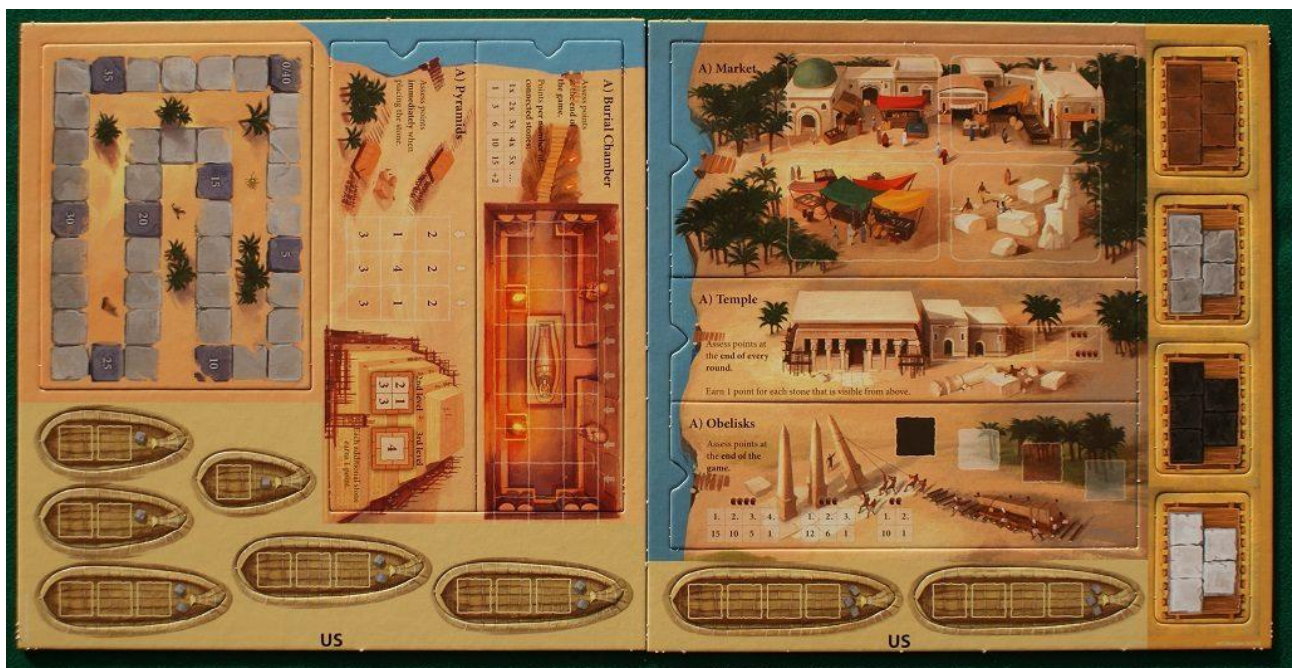


I blocchi di pietra in... legno!

Non mi sembrerebbe appropriato parlare di “strategia” in un gioco come Imhotep, dove l’interazione fra i giocatori è talmente alta che è quasi impossibile programmare le proprie mosse e sperare che vadano tutte a buon fine. La cosa migliore è dunque lasciarsi guidare dalla situazione al momento del proprio turno.

Da quanto abbiamo descritto fino ad ora si desume che Piramide e Tempio assegnano dei PV ad ogni turno e quindi se si segue questa "tattica" bisogna stare attenti a mantenere i due cantieri in perfetta efficienza ed a fare il maggior numero possibile di punti cercando di piazzare i propri blocchi nell'ordine necessario (come dicevamo più sopra non è sempre consigliato essere al primo posto nel barcone), mentre la Camera Mortuaria e gli Obelischi premiano solo a fine partita chi ha investito in quei cantieri. E’ molto difficile poter tenere i piedi... in tutte le staffe (investendo cioè alternativamente su tutti e quattro i cantieri), a meno che gli altri giocatori non dormano completamente.

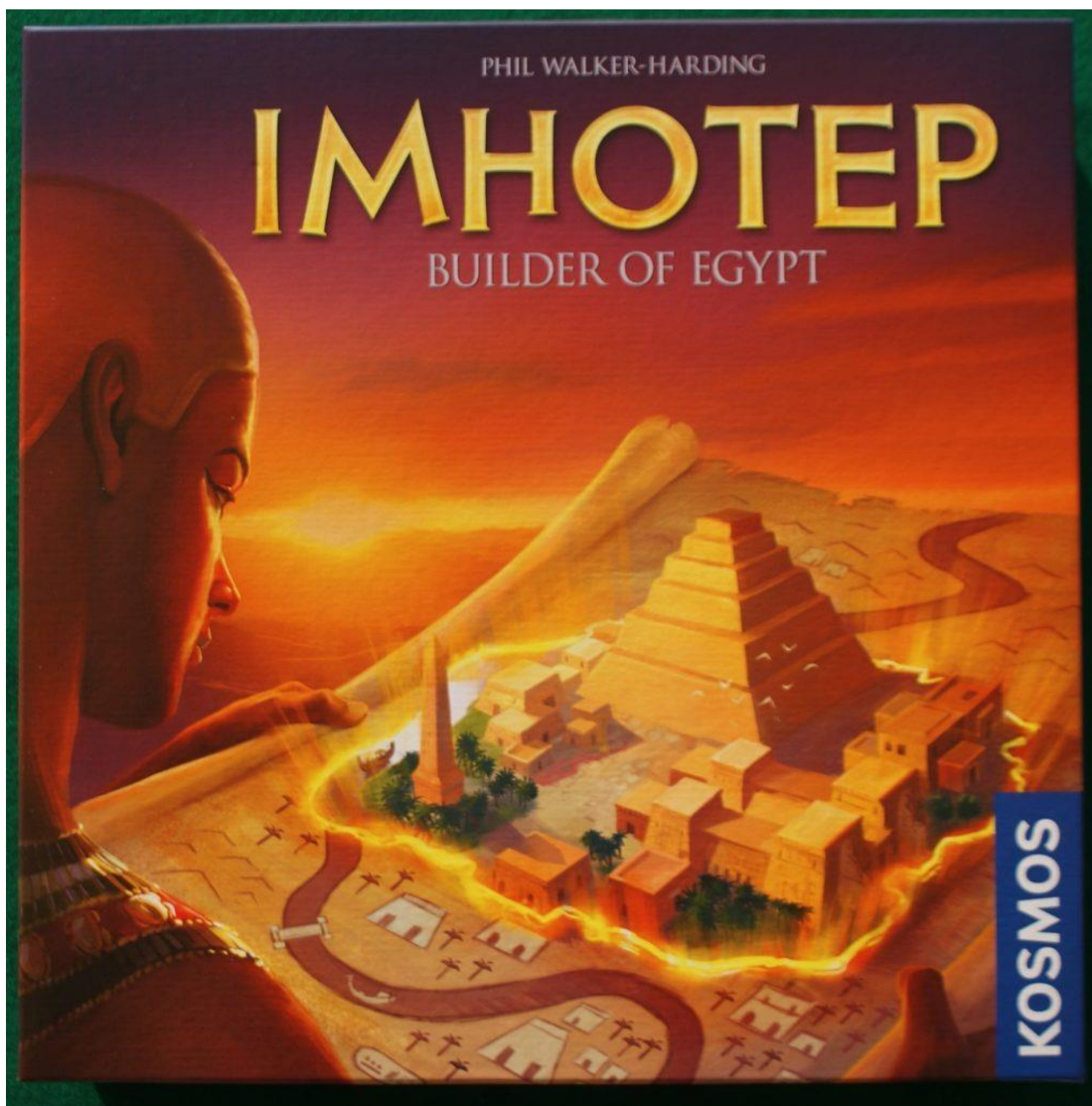
Quindi la cosa migliore, a mio avviso, è probabilmente quella di concentrarsi su uno dei due obiettivi iniziali (Piramide o Tempio) e su uno dei due finali (Camera o Obelischi) in modo da fare un po’ di punti ad ogni turno durante la partita ma riuscire a portare poi a casa un buon bottino a fine gara, utilizzando le maggioranze nei cantieri ed anche le carte verdi o viola. Ovviamente ogni opportunità di costruire sugli altri due cantieri deve essere presa al volo perché arrivando secondi o terzi si accumulano comunque un po' di punti.



Le plance con tutte le tessere.

Infine qualche considerazione sulle carte "Mercato" dal punto di vista del punteggio finale: come abbiamo visto le carte “viola” (statue) assegnano un numero progressivo di PV in base al loro numero e quindi vale la pena raccogliarle solo se si pensa di arrivare ad accumularne almeno 3-4 (6-10 PV) e dunque una volta iniziata la raccolta, bisogna approfittare di ogni occasione buona per portarsele a casa. Quelle verdi regalano invece 1 PV ogni tre blocchi presenti in certi cantieri quindi è quasi superfluo sottolineare il fatto che chi sta lavorando pesantemente in un cantiere non deve farsi sfuggire le carte relative. In alternativa si può puntare anche su più cantieri lasciando però agli avversari l'onere di posare tanti blocchi: loro faranno dei PV grazie alle caratteristiche del cantiere e noi quelli dovuti alla carta speciale.

Concludendo Imhotep è un gioco semplice e di breve durata che nei nostri test è piaciuto a tutti, anche se, ovviamente, i giocatori più esperti lo hanno considerato un semplice "aperitivo" prima della portata principale. Ottimo per partite in famiglia o fra giocatori occasionali, soprattutto se a spiegare le regole c'è qualcuno già esperto.



La scatola.

- Editore: Giochi Uniti, Kosmos
- Giocatori: 2-4
- Età: 10+ anni
- Durata: 40 minuti