

PYRAMIDICE

Facciamo un salto indietro di 4.500 anni e costruiamo le piramidi egizie



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 27/03/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

L'antico Egitto ha sempre avuto un fascino particolare per gli autori di giochi e ci sono ormai decine di titoli che hanno come protagonisti le piramidi e i loro costruttori.

Ora anche **Pyramidice** entra nell'arena, proponendoci un gioco divertente per 1-4 giocatori (12 anni o più), di breve durata (30-60 minuti) e con parecchie interazioni fra partecipanti.

Il suo autore, Luigi Ferrini, è un nome già noto nel nostro piccolo mondo ([Ensemble](#), Dieci, Golden Ages, Moby Pick, Zagor, ecc.) e normalmente i suoi lavori sono molto accessibili, quindi la curiosità di provare la sua ultima "creatura" era piuttosto alta. [Pyramidice](#) è un gioco dell'editore [Ergo Ludo](#) ed è localizzato e distribuito in Italia da [MS Edizioni](#).



Foto 001 - La presentazione ufficiale del gioco al museo egizio di Torino.

Una curiosità interessante: è stato presentato ufficialmente a dicembre 2023 all'interno del museo egizio di Torino, quindi in un ambiente davvero azzeccato!!! Naturalmente anche la redazione di Balena Ludens era presente all'avvenimento (con il suo Capo-redattore) ed ha potuto "calarsi" nel gioco a fianco di statue egiziane e qualche ... mummia.

Unboxing

La scatola di **Pyramidice** è ben riempita e contiene componenti di buona qualità.



Foto 1 – I componenti di Pyramidice.

Ci sono 3 fustelle (da cui estrarre tessere e plancette varie), 56 carte (formato 64x88 mm), 24 dadi “D6” (quattro dei quali di colore arancione), 21 segnalini “Lavoratore” (di legno color carne), 10 segnalini “Gatto” (uno dei quali di colore giallo) e 4 segnalini triangolari “Segnapunti” (uno per giocatore) che ci hanno fatto un po’ impazzire perché tendono a scivolare dalle dita, soprattutto quando devono essere girati di 180 gradi ad ogni avanzamento di una casella sul tracciato dei Punti Vittoria (PV).

Alla fine abbiamo deciso di sostituirli con dei normali cubetti dello stesso colore.

A parte questo neo dobbiamo dire che tutto il resto funziona perfettamente.

Il libretto con le regole è in formato A5, tutto a colori e ottimamente “farcito” con esempi, foto e spiegazioni supplementari per i pochi casi più dubbi. È stato chiaramente elaborato al meglio per facilitare l’apprendimento anche da parte dei giocatori poco esperti o novellini.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo “imbandito” per una partita a quattro giocatori.

Prima di iniziare una partita a **Pyramidice** bisogna preparare il tavolo, un compito piuttosto veloce se tenete ben in ordine tutti i componenti: in base al numero dei partecipanti si piazzano in tavola 1-2-3 plance “Piramide” (Cheope, Chefren e Micerino), poi la Sfinge (sulla quale è stampato il percorso dei PV, con i famigerati triangolini di cui parlavamo poco più sopra) e, sotto di essa, la plancetta delle divinità.

Qui vi consigliamo di lasciare un po' di spazio extra fra Sfinge e plancetta per facilitare l'inserimento e la presa delle tessere "Riposo" (che vedete nella foto a destra della Sfinge).

Mescolate il mazzo delle 38 carte Divinità, toglietene a caso da 3 a 10 (in base al numero dei giocatori) e poi scoprite le prime tre sotto alla plancetta delle divinità. Infine mettete i quattro dadi arancione nella tessera "Cava" sotto alla sfinge e tutti gli altri (bianchi) vicino alle piramidi, pronti per iniziare la costruzione.

Ogni giocatore riceve una plancia personale che funzionerà come magazzino durante l'intera partita, avendo a disposizione 8 caselle di stoccaggio: inizialmente tutti avranno 4 lavoratori, 1 gatto e 1 dado bianco, come mostrato nella foto qui sotto.



Foto 3 – Postazione dei giocatori ad inizio partita.

Il Gioco

La prima operazione da fare è distribuire a tutti i giocatori una carta "Progetto" e due carte "Scarabeo": le prime mostrano una combinazione di dadi da realizzare sulle piramidi per ottenere dei PV extra a fine gioco; le altre mostrano dei vantaggi per i giocatori durante lo svolgimento della partita, ma possiamo tenerne solo una, a scelta, scartando la seconda.

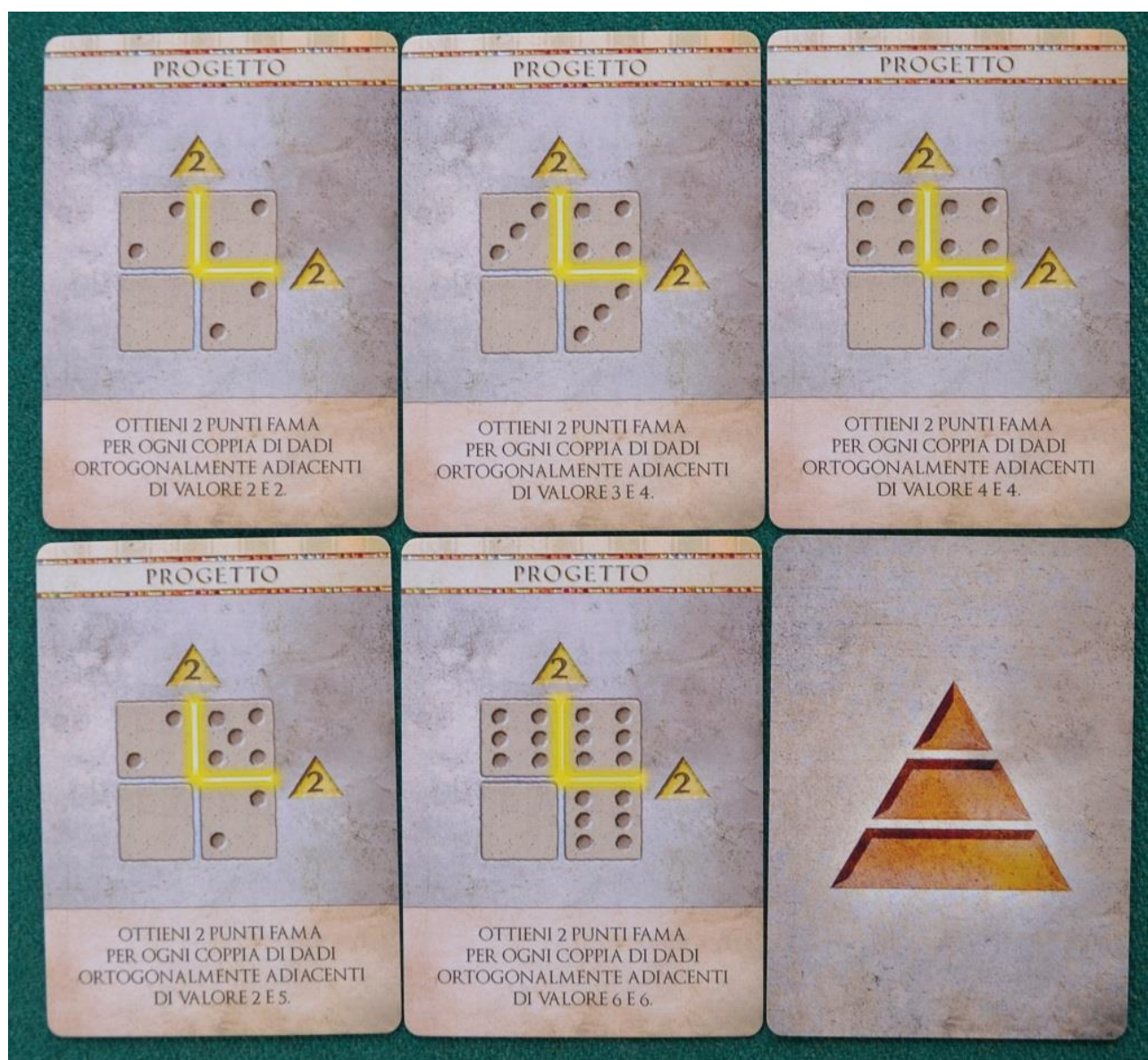


Foto 4 – Esempio di carte Progetto: esse indicano la posizione di dadi adiacenti di diverso valore per ottenere 2 PV extra da ognuna di esse.

Non resta che selezionare il Primo Giocatore e possiamo partire con la nostra partita a **Pyramidice**. Quando tocca a lui, ogni giocatore ha la possibilità di scegliere fra:

- (A) un turno di Riposo;
- (B) un turno di Lavoro.

Nel primo caso sarà possibile innanzi tutto attivare una delle carte Dio che hanno un particolare simbolo, in modo da guadagnare il bonus indicato: 1 PV oppure scambio di una risorsa dalla propria plancia per ottenerne tre diverse.

Successivamente il giocatore potrà raccogliere una tessera "Riposo" (quelle sotto alla sfinge, come si vede nella Foto 5 che segue) e incassare quanto indicato: lavoratori, gatti, dadi bianchi, risorse da scambiare, ecc.

La tessera verrà messa in una delle tre caselle stampate sulla parte alta della plancia personale: quando, nel corso della partita, il giocatore avrà utilizzato la sua TERZA tessera tutte e tre verranno rimesse sotto alla Sfinge, liberando la plancia ma dando agli avversari la possibilità di prenderle .



Foto 5 – La zona della Sfinge ad inizio partita: sul corpo del monumento vediamo il tracciato dei PV, mentre subito sotto ci sono le tessere “Riposo” e, sulla destra la “Cava” con i quattro dadi arancioni, detti dadi “Preghiera”. In basso trovano posto le tre carte Divinità sempre disponibili.

Se il giocatore sceglie invece un turno di LAVORO la procedura è totalmente diversa:

- (1) per prima cosa eventuali dadi bianchi presenti sulla plancia personale devono essere spostati nella cava (sotto alla Sfinge) insieme a quelli arancioni;
- (2) poi bisogna prendere dalla Cava un numero di dadi pari a quello dei lavoratori posseduti, scegliendo il colore e lanciandoli tutti insieme. Una volta per turno è anche possibile rilanciare uno o più dadi se non si è soddisfatti dei numeri usciti dopo il primo lancio;

(3) infine si usano i dadi in base al loro valore e al loro colore, eseguendo tutte le operazioni possibili, anche più volte, finché non si esauriscono.

I giocatori hanno anche la possibilità di modificare il valore di un dado spendendo uno o più segnalini Gatto: per questo è importante averne almeno un paio nella propria plancia, dato che nella maggior parte dei casi basterà modificare un valore per riuscire a prendere una carta o a costruire una piramide.



Foto 6 – Alcune delle Divinità Maggiori dell'Antico Egitto: per acquistarle bisogna pagare con dei dadi che abbiano il colore e il valore indicati sulla sinistra delle carte.

Le azioni a disposizione in **Pyramidice** sono le seguenti:

- Pregare una Divinità: il giocatore sceglie una delle tre carte disponibili sotto alla Sfinge, ne paga il costo utilizzando i dadi lanciati precedentemente. Da notare che la maggior parte dei dadi richiesti può essere di un colore a scelta (bianco o arancione), ma alcune volte serve esclusivamente un dado bianco. Attenzione però: a fine turno non potete avere più Dei che lavoratori e gatti, altrimenti ne dovrete scartare uno;

- Costruire su una piramide: questa è la regola che abbiamo fatto più fatica a spiegare, anche se in realtà le istruzioni stampate sulle piramidi (come potete vedere dalla foto 7 che segue) sono abbastanza chiare. Abbiamo comunque riassunto la procedura un po' più avanti;
- Attivare una Divinità: con questa azione si possono attivare tutte le Divinità possedute (tappando quelle usate fino al turno successivo) per ottenere i benefici da loro offerti nella parte bassa di ogni carta: PV (subito o a fine partita), scambio di risorse, dadi extra, ecc.
- Sostituire una Divinità: scartando un dado è possibile eliminare una delle tre Divinità scoperte, mossa molto “ostile” che serve di solito a impedire ad un architetto concorrente di ottenere una carta per lui molto importante.
- Ottenere PV: se proprio non sapete o non potete fare altro con i dadi che vi restano, questa azione vi propone un'alternativa: scartando due dadi infatti otterrete 1 PV. Francamente non è un granché, ma è sempre meglio di niente, no?



Foto 7 – Le tre piramidi: Cheope (la più grande), Chefren e Micerino (la più piccola).

Per posare dei dadi bianchi sopra le piramidi (imitando così i grossi massi squadrati usati nella realtà) occorre un certo numero di lavoratori, secondo queste regole:

(A) di base i dadi di valore “1 e 2” non hanno bisogno di lavoratori, per quelli da “3 e 4” serve un lavoratore e per i “5 e 6” ne occorrono due (lo leggete sulla base della piramide di Cheope). In compenso si incassano tanti PV quanto è il valore del dado appena costruito;

(B) per costruire al primo piano di Cheope o al pian terreno di Chefren serve sempre un lavoratore supplementare, ma si otterranno 2 PV extra per ogni dado;

(C) per costruire al secondo piano di Cheope, al primo di Chefren o a Micerino (che ha un solo piano) servono DUE lavoratori supplementari, ma si incassano 4 PV extra.

È possibile costruire al secondo piano solo mettendo un dado su una base di 2x2 dadi.

Una partita a **Pyramidice** può finire in due modi:

- (1) Se vengono utilizzati TUTTI i dadi bianchi, il cui numero varia a seconda di quanti sono i partecipanti;
- (2) Se si esaurisce il mazzo delle Divinità (anche queste carte vengono prese in base al numero dei partecipanti).



Foto 8 – Esempio di Carte Scarabeo: il testo indica quale bonus viene garantito da ognuna di esse, evidenziato anche in basso con delle icone.

A questo punto si aggiungono a quelli realizzati fino a quel momento:

- (a) i PV di due carte Scarabeo (se in mano ai giocatori): “Ossidiana” e Quarzo”;
- (b) i PV di alcune Divinità (ne ripariamo meglio nei commenti);
- (c) i PV dovuti alle carte “Progetto” in base al numero di “coppie” di dadi posizionati in ogni piano delle piramidi.

Facciamo un esempio aiutandoci con la sottostante Foto 9.



Foto 9 – Dopo aver “scomposto” i piani delle piramidi si possono calcolare i PV dovuti ai Progetti.

Il nostro amico aveva ricevuto il Progetto che vedete nella foto che gli garantisce 2 PV per ogni coppia “6” fra loro adiacenti. Dopo aver scomposto le piramidi (Cheope in alto, Chefren e Micerino a seguire) la situazione è quella illustrata, quindi il giocatore incassa 2 PV da Cheope, e 2+2 PV (perché il “6” qui è accoppiato due volte) da Chefren, per un totale di 6 PV.

Naturalmente la partita è vinta da chi ha ottenuto più punti e gli altri giocatori dovranno “venerare” il vincitore per almeno 10 minuti, cantando le sue lodi.

Qualche considerazione e suggerimento

Pyramidice non è un gioco complicato da ... digerire, come avrete capito dalla nostra chiacchierata, tuttavia non va preso sottogamba se si vuole sperare di vincere: è chiaro fin da subito che i dadi sono il cuore del sistema, quindi bisogna cercare di poterne lanciare un certo numero ad ogni turno e avere così più possibilità di combinarli fra loro (colori e valori) per i propri acquisti. Quindi non vogliamo sentire lamentele sulla “cattiva sorte” se avete lanciato solo 1-2 dadi!



Foto 10 – La postazione di un giocatore durante la partita.

Per ottemperare a quanto sopra dovreste avere sempre 3-5 lavoratori sulla vostra plancia, sapendo che 1-2 potreste perderli nella costruzione di una piramide (soprattutto se userete dei “5” o dei “6”): ricordate che si possono prendere dalla Cava tanti dadi quanti sono i lavoratori disponibili sulla plancia personale. Come abbiamo sottolineato nel corso della recensione, anche i Gatti hanno il loro “perché” (dato che possono variare il valore dei dadi) quindi sarebbe bene aggiungere alla vostra dotazione 1-2 gatti da... adorare.

La foto 10 vi mostra la postazione di un giocatore “previdente” che si appresta a fare una serie di azioni importanti. Non illudetevi: non sarà possibile avere sempre tanta “grazia”, quindi preparatevi a un’alternanza di turni di riposo (per raccogliere gatti, lavoratori e dadi) e di lavoro (per sfruttare quanto raccolto).

Sulla plancetta della “Cava” saranno sempre a disposizione i quattro dadi della Preghiera (arancioni) mentre quelli bianchi scarseggeranno per tutta la partita, anche perché se ne restasse qualcuno (usato per esempio per acquistare un Dio) verrebbe subito utilizzato dal giocatore successivo. Di conseguenza sfruttate il “riposo” per procurarvene dei nuovi da utilizzare nel turno

successivo (i dadi sulla plancia, come abbiamo già detto, non possono essere conservati da un turno al successivo se non con azioni di Riposo).



Foto 11 – Le piramidi completate.

Non abbiate timore di spendere dei lavoratori per costruire le piramidi, ma non fatelo senza prima aver rinforzato la schiera di quelli sulla vostra plancia: ricordate anche di dare un’occhiata al bonus della vostra carta Progetto per sapere quale valore devono avere i dadi da costruzione: sembra un consiglio banale ma succede quasi sempre che qualcuno li dimentichi.

Evitate di “riposare”, se possibile, quando acquisireste la terza tessera, sbloccandole tutte a fine turno, se il giocatore che segue è in palese difficoltà e ha bisogno urgente di risorse fresche: “che se la sbrighi da solo”, come diceva dei suoi rivali l’architetto Imhotep (forse il più famoso di tutti).

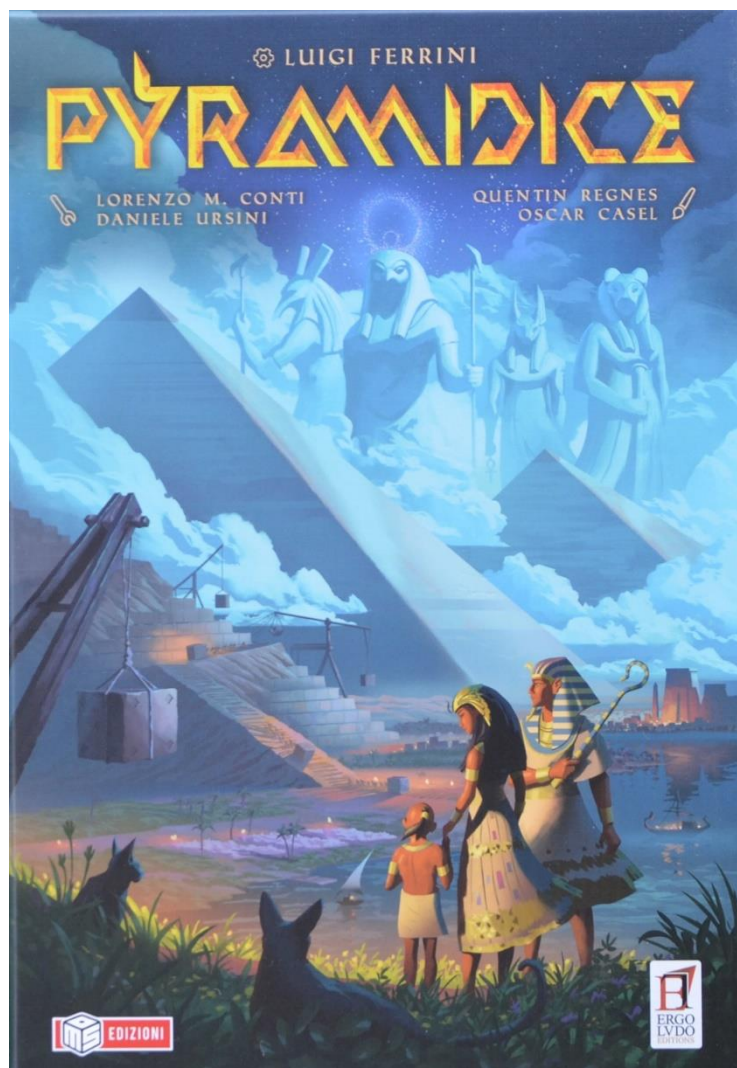


Foto 12 – La scatola di Pyramidice.

Due parole infine sugli Dei dell'Enneade: Horus, Isis, Osiride, Seth, ecc.: non danno bonus o PV immediati, ma alla fine della partita assegnano al loro proprietario un numero di PV proporzionale al numero di carte acquisite. Inoltre esse vengono sempre impilate una sull'altra, costituendo un'unica carta ai fini del calcolo dei lavoratori + gatti che devono sostenere le Divinità. A fine partita 1-2-3-4-5-6-7+ carte assegnano 0-2-6-12-20-30-42 PV: vale la pena di provarci, visto che già con soli 4 Dei si ottengono 12 PV.

Commento finale

Abbiamo provato **Pyramidice** su vari tavoli e con diversi “tipi” di giocatori: ovviamente quando sono state a confronto persone “esperte” il gioco si è fatto sempre molto “cattivo” e la competitività piuttosto alta, al punto che spesso si pensa più a come danneggiare gli avversari che non a ottimizzare il proprio gioco, soprattutto quando i dadi non sono stati particolarmente favorevoli.

Con giocatori poco esperti o alle prime armi le partite sono state più rilassate e soprattutto meno “tese”: i partecipanti si sono sempre divertiti a costruire piramidi, lanciare maledizioni (rigorosamente in egiziano antico) prima (e dopo) il tiro dei dadi, correre a prendere le tessere “riposo” prima di farsele soffiare da qualcun altro: insomma, il gioco ha avuto davvero un buon successo.

Certo che se invece dei segnapunti a triangoli ce ne fosse stato uno per i cubetti (aggiungiamo noi) avremmo evitato qualche strana frase poco intellegibile e pronunciata in mezzo ai denti: d'accordo che siamo in Egitto e che il triangolo equilatero là era di moda, ma così piccolo e sgusciante... e non diciamo nulla della volta in cui uno di essi è caduto su un pavimento multi-color, con tutti a terra a quattro zampe per ritrovarlo!



Foto 13 - La “inquietante” cornice del museo egizio di Torino ha sottolineato l’ambientazione del gioco.

Scherzi a parte, il gioco è valido e la meccanica scelta è ben indovinata: rimane sicuramente una certa “alea”, dovuta non solo al risultato dei dadi, ma anche alla sequenza di uscita delle carte “Divinità” ma, tutto sommato, non è così invasiva. Si riesce sempre a fare qualche azione, anche nel peggiore dei casi, e se davvero non si sa dove sbattere la testa per impiegare fino all’ultimo dado... si può sempre complicare la vita agli altri eliminando qualche carta e rendendo così più vicina la fine della partita.

"Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione e per l'invito al museo egizio di Torino"



Foto 14- Il Faraone sembra guardare con curiosità il tavolo pronto per una partita a Pyramidice.