

EZRA AND NEHEMIAH

La ricostruzione delle mura di Gerusalemme



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 02/12/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Esdra e Neemia](#) narra la storia della ricostruzione della città di Gerusalemme nel quinto secolo avanti Cristo ed è distribuito in Italia da [Chur Games](#): si tratta di un titolo per 1-4 giocatori esperti (da 13 anni in su) pronti a impegnarsi a partite che normalmente durano 150-180 minuti.

Incuriositi dal titolo abbiamo fatto una veloce ricerca per scoprire che Esdra era un sacerdote e, grazie alla vittoria del Re persiano Ciro il Grande sui Caldei (e alla sua benevolenza), guidò gli ebrei di nuovo in patria dall'esilio babilonese nell'anno 459 A.C.

Neemia era invece il coppiere del re Artaserse (succeduto a Ciro) e da lui ottenne il permesso di tornare a Gerusalemme per ricostruire le mura della città, di cui poi divenne il Governatore.

Nella recensione che segue vedremo se e come i fatti storici sono stati riprodotti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Esdra e Neemia.

La scatola di **Esdra e Neemia** (nel solito formato della Garphill) è davvero colma di materiali, e si fa quasi fatica a richiuderla, soprattutto dopo avere staccato i pezzi dalle 14 fustelle rettangolari e diviso i componenti in vari sacchetti, pronti all'uso.

Ci sono 5 plance per i giocatori, in cartone multistrato in cui sono stati ricavati degli slot per le tessere e i segnalini di legno colorato (16 lavoratori per giocatore, più marcatori di vario tipo).

Una delle plance però viene utilizzata esclusivamente per il gioco in solitario, insieme a 10 carte speciali, a 2 lavoratori bianchi e a una tessera sommario specifica.

Fra gli altri componenti citiamo un centinaio di cubetti colorati per le risorse (legno, cenere, pietra e oro), i gettoni "Pane" e "Moneta" da defustellare, le tessere "Sviluppo" da inserire sulle plance personali e più di 120 carte in due formati (54x85 e 43x67 mm).

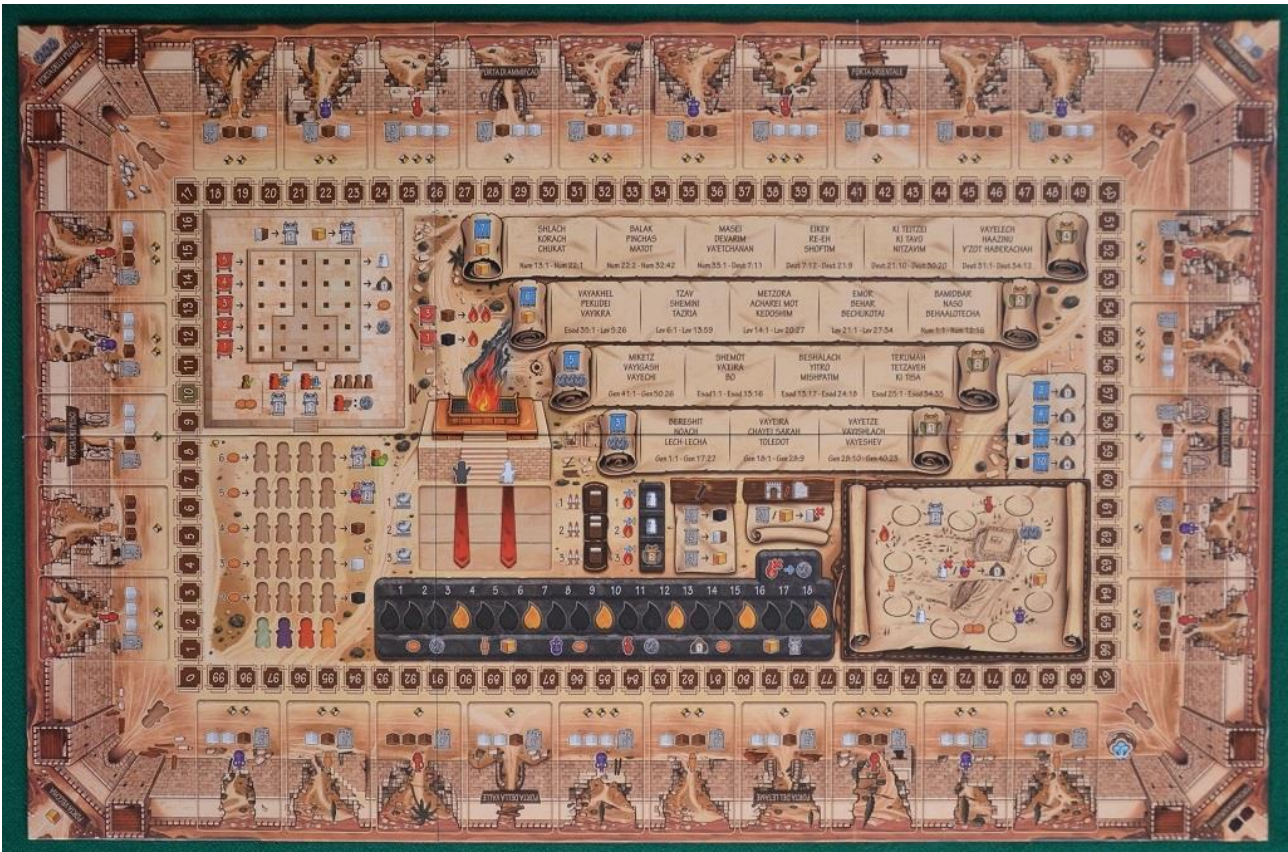


Foto 2 – Il tabellone.

Ma il “pezzo” più importante (e il più lavorato graficamente) di **Esdra e Neemia** resta il tabellone, sul quale è bene soffermarci qualche secondo perché è l’anima del gioco.

Sul suo perimetro vediamo 34 caselle che rappresentano altrettante porte e/o sezioni del muro periferico che proteggeva Gerusalemme, mentre al centro si distinguono 4 diverse aree:

- a sinistra vediamo la zona del tempio (da costruire);
- in basso, al centro, c’è il tracciato dell’Altare, di colore scuro;
- in alto abbiamo l’area delle Pergamene (sia Esdra che Neemia scrissero dei libri);
- in basso a destra c’è la mappa del territorio attorno alla città.

I materiali sono tutti di buona fattura e robusti quanto basta per giocare tranquillamente: bisogna prendere un po’ confidenza con le icone (come in tutti i giochi di Phillips e MacDonalD) ma nelle pagine finali del regolamento esse sono spiegate in dettaglio, quindi vi consigliamo di farne un paio di copie perché tutti i partecipanti possano consultarle senza... distruggere il libretto delle regole.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tabellone dopo il setup iniziale: notare come sono state “seminate” (casualmente) le risorse in ogni sezione di muro.

Dopo aver posizionato il tabellone di **Esdra e Neemia** al centro del tavolo e distribuito le plance ai giocatori dovremo “caricare” ogni casella delle mura (escluse quelle d’angolo) con 1-2-3 cubetti “Risorsa” presi a caso dal sacchetto in dotazione: su ogni casella è scritto quanti cubetti servono, ma attenzione a non confondere le icone, perché quelle colorate indicano il “costo” per costruire quel tratto del muro e serviranno in seguito.

Oltre alle quattro d’angolo, su cui verrà messo un lavoratore per giocatore, le mura contengono altre 6 porte, le cui carte verranno poste accanto al tabellone.

Sotto al braciere dell’Altare verrà posizionata un’altra carta che indica dove mettere i due speciali segnalini “Profeta” (nero e grigio) per ognuno dei tre round della partita.

Nella zona delle Pergamene vengono stese le relative tessere, dividendole a seconda del colore sul retro, poi i giocatori mettono sul tabellone alcuni dei loro segnalini: sul tracciato dei Punti Vittorie (PV); su quello dell’Altare; sulla mappa.

Prima di iniziare tutti aggiungono uno dei loro lavoratori nell’apposita zona del tempio (quella dei Leviti).



Foto 4 – La plancia individuale al setup.

Infine ognuno prepara la sua plancia inserendo nei rispettivi slot le 5 tessere “Sviluppo” (Guardie, Operai, Contadini, Mercanti e Anziani) e tre vasi colorati (chiamati “Benedizioni” nel regolamento) sulla casella “0” dei loro tracciati.

Tutti ricevono 6 Lavoratori, 12 carte Muro (43x67 mm), 10 carte Personaggio e una grande tessera Sommario.

I Lavoratori rimasti vengono messi in Riserva accanto al tabellone e verranno presi durante la partita. Finalmente siamo pronti per iniziare a giocare.

Il Gioco

Per prima cosa dobbiamo designare il Primo Giocatore, a cui verrà affidato lo Shofar (un corno di montone che gli ebrei usavano per annunciare la luna nuova e tutte le feste più solenni).

Poi i giocatori mescolano le carte Personaggio del loro mazzo e prendono in mano le prime quattro.



Foto 5 – Esempio di carte Personaggio del giocatore Azzurro.

Ogni carta, oltre al disegno centrale e alla sua professione, fornisce quattro indicazioni utili per il gioco:

- (1) in alto a sinistra vediamo 3 stendardi che possono essere dello stesso colore (rosso, blu o grigio) o un misto di essi;
- (2) in alto c'è un'azione "bonus" che verrà eseguita a fine round in certe condizioni (che vedremo più avanti);
- (3) sotto la figura c'è il nome di una Porta di Gerusalemme; (4) in basso è indicata un'azione possibile (di solito uno scambio) in quella porta.

Una partita a **Esdra e Neemia** dura 3 round (settimane), ogni round è diviso in 7 fasi (giorni), e ogni fase, Shabbat escluso, segue la stessa procedura:

- si gioca una carta Personaggio in una delle tre postazioni della plancia e si utilizzano gli standardi di un colore per eseguire un'Azione Principale;
- si può eseguire un'azione ausiliaria (utilizzando le tessere Scambio della plancia);
- si pesca una carta Personaggio dal mazzo per averne di nuovo quattro in mano.

Le azioni Principali sono sei:

(1) – raccogliere risorse dalle mura (simulando lo sgombero delle macerie rimaste dopo la loro distruzione): in base al numero di standardi grigi visibili sulla propria plancia si possono acquistare cubi di colore nero (Cenere), marrone (Legno), bianco (Pietra) o giallo (Oro) da spostare nel proprio magazzino (ogni giocatore ha una capienza diversa in base alle tessere Sviluppo ricevute);

[caption id="attachment_69620" align="aligncenter" width="591"]

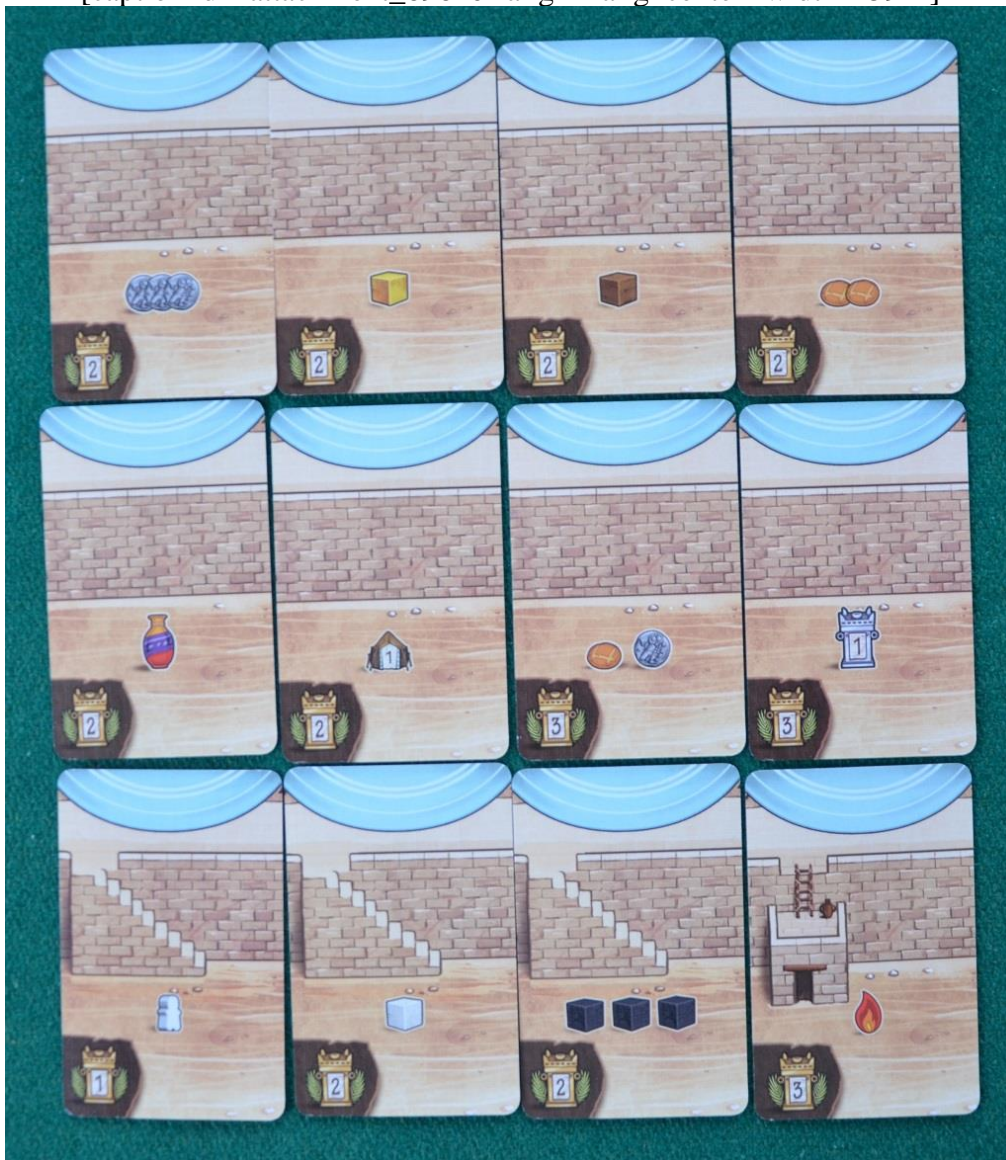


Foto 6 – La dotazione individuale di carte “Mura”.

- (2) – costruire una sezione di muro pagando le risorse stampate nella casella scelta e coprendola con una delle proprie carte (come si vede nella Foto 6 qui sopra) per incassare il bonus indicato su di essa;
- (3) - costruire una o più porzioni del Tempio in base al numero di Leviti del proprio colore presenti (ognuno di essi permette di eseguire un’azione in quest’area) e al numero di standardi rossi giocati;
- (4) – effettuare un sacrificio sull’Altare, sempre in base al numero di azioni disponibili e spendendo cubetti neri (al costo di 1 standardo rosso cadauno) o marroni (3 standardi rossi). Ogni cubetto nero fa avanzare il proprio segnalino di 1 casella sul tracciato dell’Altare, mentre quelli marroni lo fanno muovere di 2 spazi;
- (5) – spendere standardi blu per spostare il proprio segnalino sulla mappa, lungo il percorso circolare in essa stampato, per ottenere vari tipi di bonus ad ogni nuovo “passo”; (6) – effettuare un’azione Torah spendendo standardi blu (più varie risorse) per ottenere il controllo di una tessera Pergamena;



Foto 7 – Alcune tessere “Pergamena”: ognuna di esse permette a chi l’ha acquistata di ottenere un bonus (sotto la parentesi “graffa”) in base a quanto indicato sopra.

Oltre a un'azione Principale i giocatori di **Esdra e Neemia** possono svolgere tre azioni secondarie (una per tipo):

(A) – effettuare uno Sviluppo, pagando un certo numero di risorse e girando una delle 5 tessere sulla propria plancia: in questo modo esse vengono potenziate (per esempio il magazzino diventa illimitato; gli operai producono di più, i mercanti hanno azioni più potenti, ecc.) e assegnano anche 2 PV extra (cadauna);

(B) – utilizzare un Lavoratore sulla tessera Mercante per ottenere il Bonus stampato alla destra della casella occupata;

(C) - utilizzare un Lavoratore sulla tessera Anziani per ottenere il Bonus alla destra della casella occupata.

Si tratta di azioni da non sottovalutare ma che hanno costi variabili, quindi sarà necessaria un'attenta programmazione durante la raccolta delle risorse, sapendo che non sarà possibile impegnarsi in tutto e bisogna quindi decidere su cosa concentrarsi.



Foto 8 – Le tessere Sviluppo.

La foto 8 qui sopra ci mostra tutte le tessere “Sviluppo” installate nella plancia personale:

- in alto a sinistra vediamo il Magazzino con le Guardie (quello raffigurato può contenere 8 risorse, ma altri ne hanno di più o di meno): con 7 monete potrà essere sviluppato, girandolo e dando 1 avanzamento sulla mappa;
- al centro ci sono i “Contadini” che servono a ottenere del cibo (in cambio di monete): può essere sviluppata pagando 5 cubetti neri e ricevendo subito 2 monete e 1 Cibo;
- a destra vediamo gli “Anziani”: assegnando un Lavoratore qui si ottengono 2 Stendardi extra nel colore scelto. Pagando 3 cubetti Oro si gira la tessera (che darà ancora più stendardi) e si recupera un Lavoratore per utilizzarlo come Operaio o Contadino durante lo Shabbat;
- in basso a sinistra ci sono gli Operai che servono ad ottenere cubetti marroni e/o monete durante lo Shabbat. Con 4 cubi marrone si può girare (per ottenere più risorse) e contemporaneamente si riceve una “Benedizione” (anfora);
- a destra ci sono i Mercanti, grazie ai quali potremo convertire monete o risorse in cibo. Con 4 cubetti bianchi si gira la tessera e si guadagna un lavoratore extra dalla riserva generale.



Foto 9 – La plancia di un giocatore a fine partita: notate le tre “Benedizioni”, arrivate tutte a fine tracciato.

Abbiamo parlato di Benedizioni e ci sembra giusto soffermarci per qualche riga sulla loro funzione in **Esdra e Neemia**. Esse si ottengono in vari modi, ma soprattutto liberando le caselle delle Mura dalle macerie: l’icona su quelle caselle corrisponde ad una delle tre anfore sulla plancia personale (arancione, viola e rossa) e permette di farla avanzare di uno spazio sul relativo tracciato (vedere la Foto 9 qui sopra).

Quando tutte e tre le anfore hanno superato una o più colonne il giocatore riceve il bonus indicato in alto: per esempio un avanzamento sul tracciato dell'Altare (colonna 1), o due cibi (colonna 3), oppure 1 Oro (colonna 4), ecc.

Torniamo però alla nostra sequenza di gioco: dopo che tutti hanno posato 6 carte sulla loro plancia (sovrapponendo la 4°, 5° e 6° alle prime tre) la settimana finisce e bisogna prepararsi alla festa dello Shabbat, eseguendo alcune operazioni:

(a) si verifica la posizione dei segnalini sul tracciato dell'Altare, assegnando premi e penalità in base a quanto indicato sull'apposita carta (vedere foto 10 qui sotto). Se il segnalino non supera i profeti riceve la penalità indicata a sinistra per quel round; se supera solo il primo (Zaccaria) ottiene il bonus indicato al centro; se supera anche il secondo (Aggeo) ottiene quello di destra. Al secondo round i due profeti vengono spostati nelle caselle nominate dalla riga centrale, e per il terzo si sposteranno in quelle dell'ultima riga.

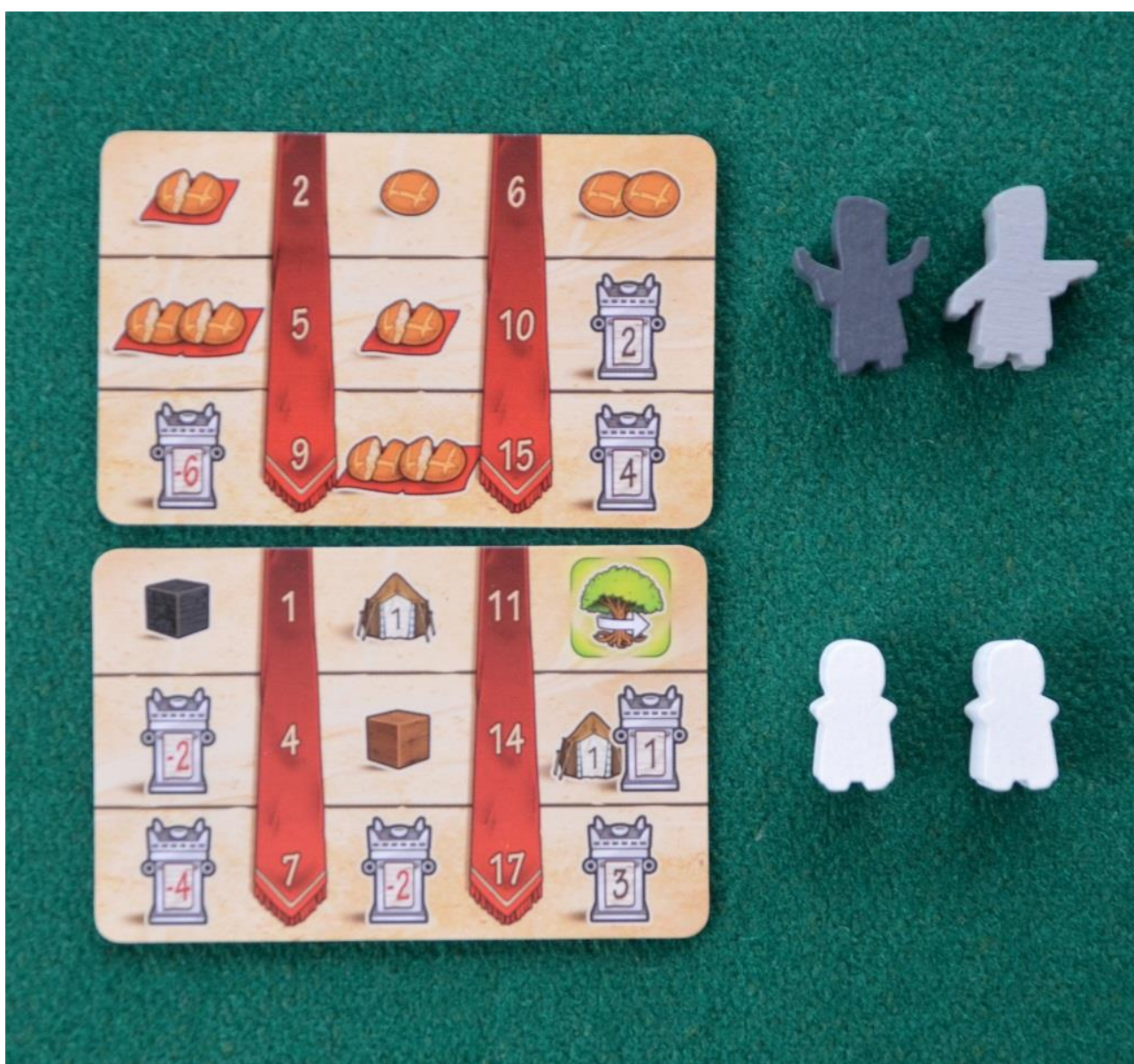


Foto 10 – Le carte Altare e i due Profeti: se si usa la prima i profeti nel primo turno saranno posizionati sulle caselle 2 e 6, quindi restando sotto il “2” si perde un Cibo, superando il “2” si ottiene un pane, mentre oltre il “6” se ne ottengono due.

(b) – poi dovremo sfamare i nostri lavoratori (esclusi i Leviti al tempio) spendendo 1 Cibo per ognuno di essi. Notare che prima di effettuare questa operazione è possibile spostare eventuali lavoratori non ancora utilizzati sulle tessere Contadino per ottenere qualche cibo (e monete) extra. Ogni Lavoratore che non riceve il Cibo fa perdere 2 Punti Vittoria (PV);

(c) – a questo punto prendiamo in mano le 6 carte utilizzate sulla nostra plancia e ne scegliamo una da posizionare alla destra, sotto alla tessera riassuntiva, in modo che mostri solo la riga in alto: incasseremo il bonus indicato e nei turni successivi avremo uno o più standardi extra (quelli stampati in alto a sinistra della carta);

(d) – infine si spostano i Profeti nella nuova posizione su tracciato dell'Altare e chi è più avanti in questo tracciato riceve un Lavoratore extra dalla riserva generale. Poi tutti recuperano i loro lavoratori (Leviti esclusi) e lo Shofar passa al giocatore di sinistra. Quindi si ricomincia tutto da capo.



Foto 10 – Il tabellone a fine partita: notate in particolare i lavoratori sulle tessere pergamena (in alto) e le risorse, con i Leviti, sul tempio (a sinistra).

Al termine dello Shabbat della terza settimana la partita a **Esdra e Neemia** volge al termine: i giocatori vendono tutte le risorse e incassano 1 PV ogni 5 monete accumulate, poi ogni partecipante riceve una serie di PV extra in base a varie condizioni raggiunte. Chi raggiunge il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

La cosa più importante di **Esdra e Neemia** è ovviamente il gioco delle carte sulla plancia personale: esaminate attentamente il colore degli standardi di tutte le carte che avete in mano e provate a programmare la loro successione per massimizzare le azioni: saltare da un colore all'altro ad ogni turno non è consigliabile, quindi concentratevi su un colore nelle prime tre “mani” e poi eventualmente passate a un altro per le tre successive, tenendo bene a mente che ogni casella può contenere al massimo DUE carte sovrapposte (salvo regole speciali o bonus delle Pergamene).

All'inizio vi serviranno naturalmente un po' di risorse, soprattutto per posare sezioni di muro o andare al tempio, per cui concentratevi sugli standard GRIGI e approfittate della tessera "Anziani" per potenziare la vostra azione, se non vi bastano i punti. Scegliete le sezioni di muro con accuratezza per raccogliere le risorse necessarie e fare avanzare a turno i tre i vasi "Benedizione", in modo da ottenere i bonus delle colonne.

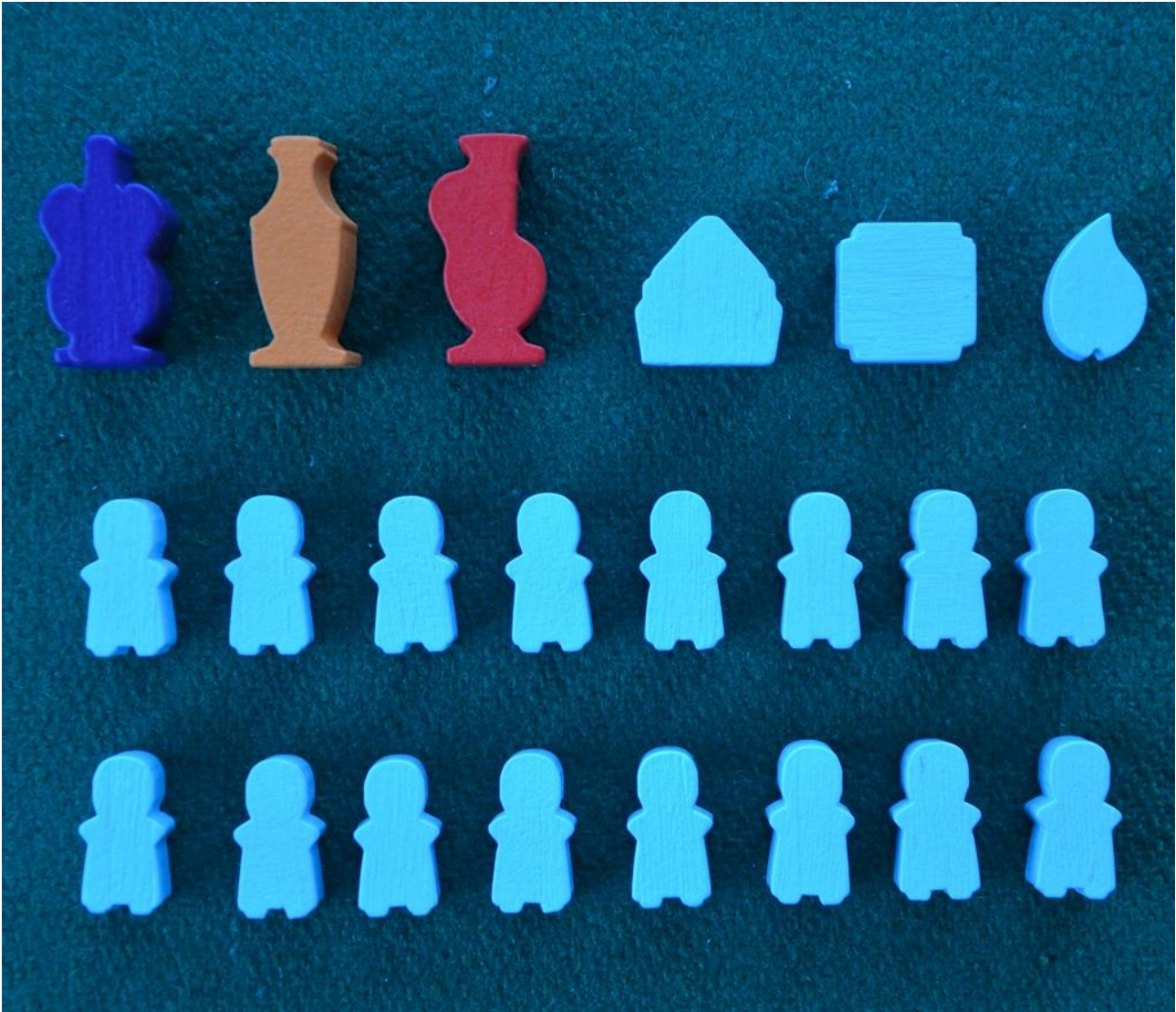


Foto 11 – La dotazione iniziale di segnalini per i giocatori.

Se riuscirete a ottenere rapidamente abbastanza Monete approfittatene per potenziare subito la tessera del Magazzino, in modo da non avere più limitazioni alla raccolta delle risorse. Il secondo potenziamento potrebbe essere quello dei Contadini, soprattutto se avete già ottenuto qualche lavoratore Extra: diventerà infatti più facile procurarsi il cibo per alimentare i lavoratori durante la fase Shabbat.

Per il terzo potenziamento i giocatori dei nostri test, che sui primi due sono stati quasi tutti d'accordo, si sono divisi: la nostra preferita è la tessera degli Operai perché a fine settimana permette di ottenere cubetti Marroni (utili per l'Altare) e monete. Ma molti preferiscono potenziare gli Anziani per sfruttare il maggior numero di standard offerti sul retro.

Non trascurate le tessere "Pergamena", anche se per occuparle bisogna seguire delle regole abbastanza "strette": in cambio esse vi potranno dare dei bonus durante la partita, e se riuscite ad

arrivare nella fila in alto otterrete anche dei PV extra alla fine del gioco, cosa che spesso ha deciso la vittoria.

Il regolamento contiene ben 7 pagine dedicate al gioco “in Solitario”: se decidete di provarlo e di battervi contro Shofar (l’automa) dovete allora utilizzare una plancia speciale (scegliendo una delle due facce in base al grado di difficoltà che volete provare), un mazzo di 10 carte “Focus” (Leone), uno di 6 carte Strategia (pecora) e due Lavoratori di colore bianco.



Foto 12 – Le carte Focus (in basso) e Strategia per il gioco in solitario.

Shofar non ha bisogno di raccogliere risorse e quando esse gli arrivano a causa di una sua azione le trasforma automaticamente in cubetti d’Oro: non ha neppure bisogno di sfamare i suoi lavoratori (dategli un colore qualsiasi), quindi ogni cibo guadagnato con le azioni viene trasformato in una moneta.

Al suo turno Shofar scopre una carta Focus e segue le istruzioni indicate in basso, poi scopre anche una carta Strategia. Ognuna delle tre righe stampate su quest’ultima indica un’azione da eseguire, se possibile: se la prima non è utilizzabile per mancanza delle risorse necessarie si prova con la seconda ed eventualmente con la terza (in questo ordine). Per il resto valgono le regole base.

Il calcolo dei PV a fine partita è lo stesso del gioco base, ma Shofar non conteggia le tessere Sviluppo (non ne ha) e neppure i punti delle Pergamene: vince chi ha il totale più alto. In seguito il

giocatore “umano” dovrà cercare di fare sempre meglio, superando il punteggio ottenuto nelle partite precedenti.



Foto 13 – La scatola di Esdra e Neemia.

Commento finale

Esdra e Neemia è un titolo abbastanza complesso ma proprio per questo è molto interessante per i giocatori più esperti: la distribuzione iniziale delle carte Personaggio serve a definire le prime mosse, basandosi ovviamente sul colore degli stendardi che abbiamo in mano, ma in seguito sarà necessario fare scelte oculate e provare le diverse strategie.

In ogni caso qualche visita al tempio è necessaria per spostare il segnalino sul tracciato dell'Altare e i nostri test hanno dimostrato che chi resta indietro qui (e quindi subisce anche troppe penalità) difficilmente può competere per la vittoria finale.

Il gioco è piaciuto a tutti coloro che l'hanno provato... ma solo a partire dalla seconda partita, quando si prende veramente confidenza con le possibili strategie e, soprattutto, si impara a riconoscere le icone ed il loro significato

Anche per **Esdra e Neemia** abbiamo preparato delle tabelle riassuntive che ci sono state indispensabili per spiegare le regole ai vari tavoli in maniera programmata e senza dimenticare nessun dettaglio: chi fosse interessato ad averne una copia può andare come al solito sul sito Big Cream e [scaricarla da questo link](#).

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